

CHAPITRE 2 : LES NUMÉRAS PAS TOUT A FAIT EN PAIX

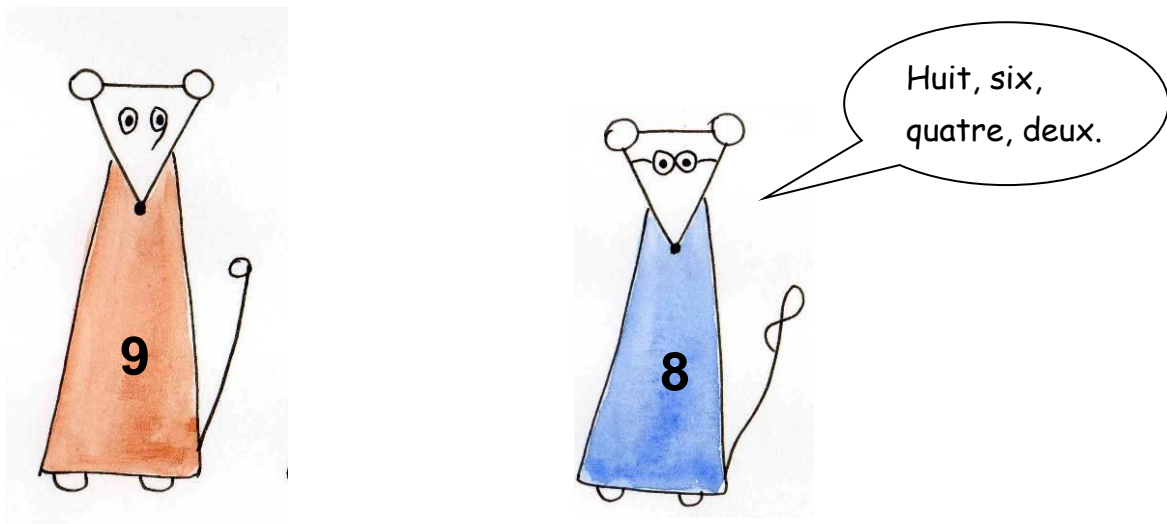
Le jeu de RaNeuf

Les NuméRas à numéros cherchent de nouvelles manières de compter. Un jour RaNeuf annonce à tous : « Je dis ma comptine en commençant par neuf ». Les NuméRas restent muets d'admiration, sauf RaTrois qui dit : « Tu nous fais marcher, ce n'est pas possible ». RaNeuf, très sérieux, répond : « J'ai une astuce ».

« Allez, dis-nous ta comptine », s'exclament tous les NuméRas en chœur. RaNeuf dit sa comptine :

« Neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux, un ».

Ce jeu s'appelle compter en reculant.



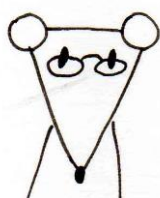
A toi de jouer...

Fais compter les NuméRas à reculons de un en un.

Fais compter RaNeuf à reculons de deux en deux à partir de neuf.

Fais compter chaque NuméRa à reculons de deux en deux.

Saurais-tu faire compter RaNeuf de trois en trois à partir de neuf ?



Je te propose de faire d'autres missions !

Voir Activités chapitre 2
Missions 1 à 7

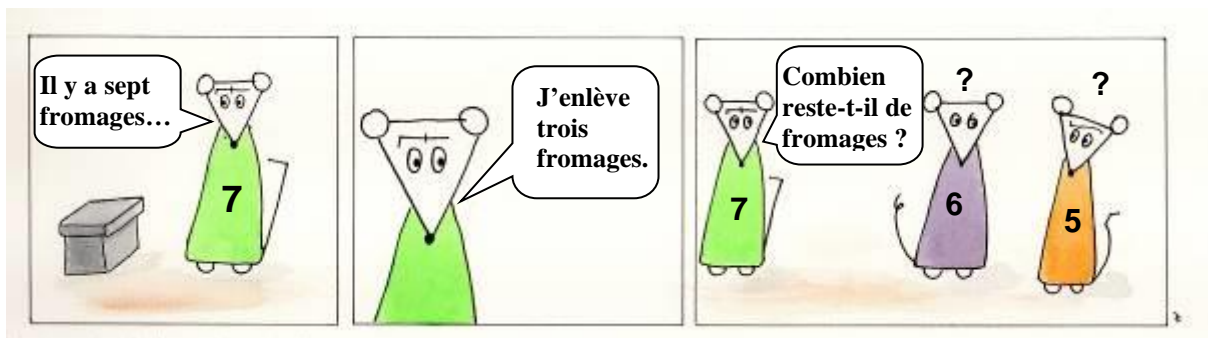
Le jeu de RaSept

Un jour, RaSept dit à tous : « J'ai trouvé un nouveau problème ». Tous les NuméRas accourent, tant ils aiment résoudre les problèmes.

RaSept met un fromage dans une boîte. Il ajoute six fromages et dit : « Il y a sept fromages dans la boîte ».

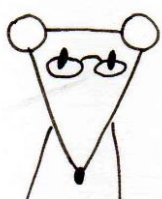
RaSept met sa patte dans la boîte et enlève trois fromages. Il montre bien les trois fromages à tous les NuméRas puis il leur demande : « Combien y a-t-il maintenant de fromages dans la boîte ? Celui qui trouve gagne les fromages qui restent ».

Les NuméRas veulent tous répondre. Chaque NuméRa pense gagner en disant son numéro. Qui gagnera les fromages qui restent ?



A toi de jouer...

Dessine le NuméRa qui va gagner les fromages.



Je te propose de faire d'autres missions !

Voir Activités chapitre 2
Missions 8 et 9



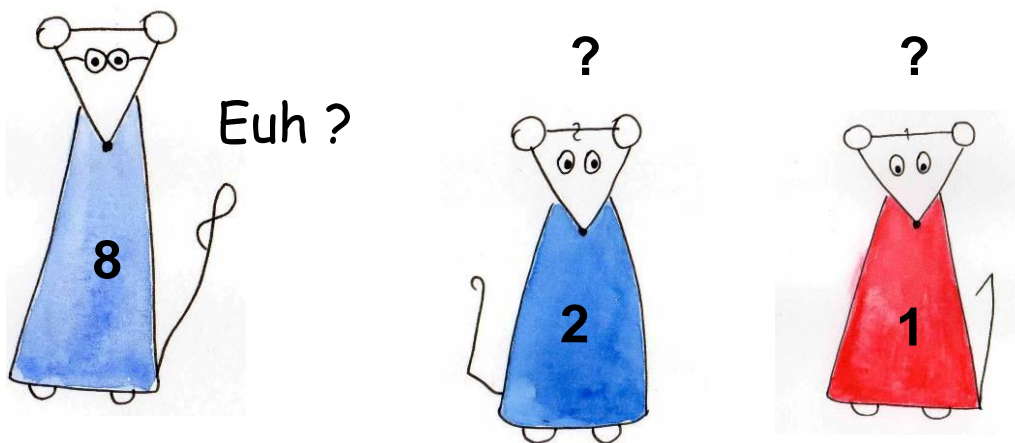
L'ÉNORME problème

RaHuit place huit pommes, huit bananes et huit fromages dans une boîte. Puis il dit : « J'enlève huit pommes ». Il pose alors la question suivante : « Combien reste-t-il de pommes dans la boîte ? »

RaTrois vérifie et dit : « Je n'ai pas vu de pomme dans la boîte ». RaDeux vérifie aussi et affirme : « Il n'y a plus de pomme ».

RaUn dit alors : « Il n'y a rien dans la boîte. Voilà la réponse ». Les autres NuméRas répondent en chœur : « Non, il n'y a pas rien dans la boîte. Elle n'est pas vide. Il y a encore des bananes et des fromages ! »

Les NuméRas, qui aiment les nombres, veulent une réponse avec des nombres mais ne la trouvent pas. C'est là leur ÉNORME problème.



A toi de jouer...

Joue la scène avec les personnages et des petits objets (petits cubes, papiers de couleur, légumes secs...) que tu places et enlèves d'une boîte ou d'un panier.

Quelle réponse donnerais-tu à la place des NuméRas ?

La comptine de RaTrois

RaTrois chantonne la comptine suivante :

« J'ai trois fromages dans mon panier. J'en enlève un,
il reste deux fromages dans mon panier.

J'ai deux fromages dans mon panier. J'en enlève un,
il reste un fromage dans mon panier.

J'ai un fromage dans mon panier.

J'en enlève un,
il reste... grrrmeuh... fromage dans mon panier ».

Et il dit alors à tous ses amis : « Devant *fromage*, il y a toujours un nombre, le nombre *deux*, puis le nombre *un*. Alors il faut aussi un nombre devant le dernier *fromage* de ma comptine ».

Il poursuit : « Il faut donc inventer un nouveau nombre ».



A toi de jouer...

Joue la comptine de RaTrois en enlevant des objets d'une boîte ou d'un panier, comme RaTrois.

Quel nombre mettrais-tu à la place de « grrrmeuh » ?

A ton avis, que vont découvrir les NuméRas ?

Les réponses aux questions « A toi de jouer »

Le jeu de RaNeuf

Fais compter les NuméRas à reculons de un en un.

Une petite remarque préliminaire : nous faisons la **distinction** entre *compter*, qui, pour nous désigne le fait de réciter une comptine (une suite de noms de nombres en croissant ou en décroissant) et *dénombrer* qui consiste à déterminer un nombre d'objets.

Par exemple ; RaCinq compte de un en un à reculons de la manière suivante : *cinq, quatre, trois, deux, un*. De même pour les autres NuméRas.

Fais compter RaNeuf à reculons de deux en deux à partir de neuf.

Neuf, sept, cinq, trois, un.

Fais compter chaque NuméRa à reculons de deux en deux.

Faire comme ci-dessus.

Saurais-tu faire compter RaNeuf de trois en trois à partir de neuf ?

Oui, bien sûr : *neuf, six, trois* (pas encore zéro car les NuméRas n'ont pas encore inventé ce nombre).

Le jeu de RaSept

Dessine le NuméRa qui va gagner les fromages.

L'enfant dessine *RaQuatre*.

L'ÉNORME problème

Joue la scène avec les personnages et des petits objets que tu places et enlèves d'une boîte ou d'un panier. Quelle réponse donnerais-tu à la place des NuméRas ?

L'enfant a déjà fréquenté le nombre appelé « zéro ». Il est ici associé à une situation de soustraction. S'il ne trouve pas la réponse, la suite de l'histoire va la lui apporter.

La comptine de RaTrois

Joue la comptine de RaTrois en enlevant des objets d'une boîte ou d'un panier, comme RaTrois. Quel nombre mettrais-tu à la place de « grrmeuh » ?

L'élève doit comprendre que « zéro » est un nombre (comme les autres nombres). Il peut être associé à une situation soustractive ou à un compte à rebours.

A ton avis, que vont découvrir les NuméRas ?

L'enfant se réjouit de répondre à cette question : *Les NuméRas vont découvrir le nombre zéro*. Si l'enfant ne trouve pas, laisser le mystère et lire la suite de l'histoire...