

CHAPITRE 4 : OS-SOMBRE LE MALFAISANT

Os-Sombre et les Razeds

Les NuméRas, fiers d'avoir inventé un nouveau nombre, le fameux nombre *zéro*, et heureux d'avoir accueilli un nouveau NuméRa baptisé RaZéro, n'ont cessé, depuis l'invention du *zéro*, de résoudre de très nombreux problèmes. Ils prennent plaisir à écrire des énoncés comme ceux de RaNeuf et de RaTrois ou encore de RaSept. Ils s'amuse aussi à proposer ces nouveaux énoncés et des devinettes à leurs amis.

De leur côté, les NuméRas sans numéro lisent, écrivent, jouent, dansent, chantent et font bien d'autres choses encore.

Mais ce jour-là, la panique s'empare des NuméRas. Un vieux chien, très laid, à la robe sombre, à la mine patibulaire, hante le Décanèse et fait peur à tous ses habitants. Sa grosse tête, sans doute un peu vide, est encadrée par deux oreilles qui tombent lamentablement. Son énorme gueule laisse pendre mollement des babines baveuses et laides. Ses mâchoires sont hérissées de grandes dents très acérées et bien effrayantes.

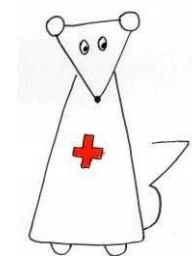
Les NuméRas l'ont appelé Os-Sombre car à son cou pend un os tout noir en guise de pendentif. On dit que ses lunettes lui servent à lire et qu'il sait lire, c'est peut-être vrai. Certains témoignent l'avoir déjà vu lire *Les Dernières Nouvelles de Gée*. Mais ses lunettes lui permettent surtout de mieux voir les NuméRas et plus particulièrement les RaZeds, ainsi appelés parce qu'ils aident toujours les autres.

Dans la communauté des NuméRas, à numéro ou sans numéro, l'entraide est permanente. Ce qui veut dire que les NuméRas sont solidaires dans les difficultés et si l'un d'eux a un problème difficile à résoudre, aussitôt, un RaZed vient à son secours. Quand un NuméRa a des difficultés à apprendre la nouvelle liste des noms de nombres en avançant, celle qui commence par *zéro* (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9), aussitôt un RaZed accourt pour l'aider. Quand un NuméRa a des difficultés à apprendre cette liste en reculant (9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0), un RaZed arrive le plus vite possible. Quand un NuméRa a des difficultés à dire la liste des noms de nombres de deux en deux en avançant (0, 2, 4, 6, 8) ou en reculant (8, 6, 4, 2, 0), un RaZed vient immédiatement pour l'aider.

Os-Sombre n'aime ni les nombres ni les RaZeds. Il a horreur de l'entraide et de ceux qui aident les autres. Puisque les RaZeds aident les autres, il veut les supprimer et il ne rêve que d'une chose : les dévorer tous pour les empêcher d'accomplir leur mission. Il ferait ainsi d'une pierre deux coups : d'un côté, il diminuerait le nombre de RaZeds et de l'autre, il se régalerait en les mangeant.

Ce jour-là, Os-Sombre s'approche d'un groupe de RaZeds qui discutent. Il tourne autour d'eux comme un fou en courant, en grognant et en aboyant de sa voix grave. Les RaZeds sont pris de panique car ils ont vite compris le sort que Os-Sombre veut leur réserver.

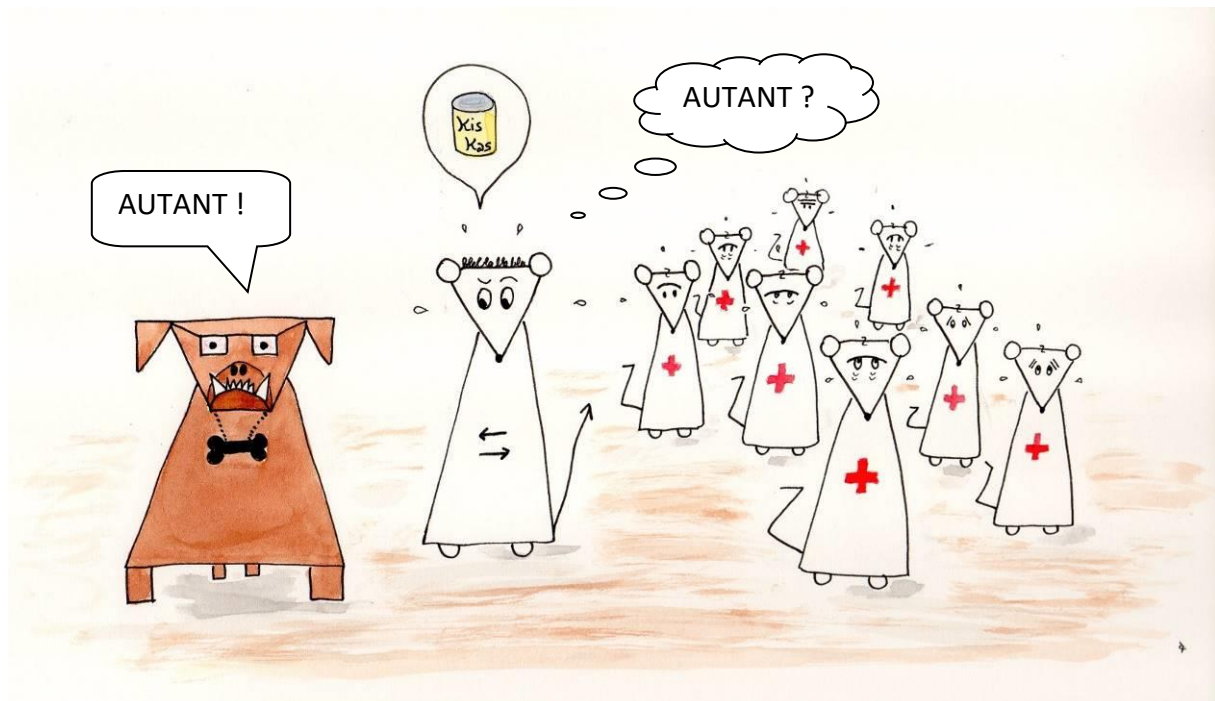
Etape 1
Le mot
« autant »



Inviter les élèves à dire des suites de deux en deux, de trois en trois, en avançant, en reculant.

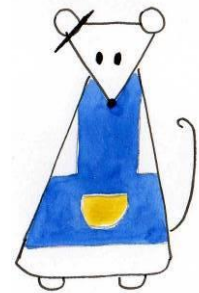
DialogueRa, témoin de la scène, saisit en un instant ce qui va se passer si personne ne vient en aide aux RaZeds. Il se précipite en courant vers Os-Sombre et tente de négocier avec lui. Il se rend vite compte que la gourmandise d'Os-Sombre est encore supérieure à sa haine des RaZeds. L'idée lui vient alors de proposer à cet odieux animal un bon petit plat qui pourrait le satisfaire. Plein de malice, il engage la conversation avec Os-Sombre et lui vante les qualités du fameux KisKas. Il se garde bien évidemment de lui dire que manger du KisKas rapproche ceux qui le mangent ensemble et fait fuir ceux qui le mangent seuls. Il décrit par le menu à Os-Sombre la manière dont le KisKas est fabriqué, à base de semoule, de viandes diverses, de légumes et d'un choix d'épices variées, associant des goûts piquants et des goûts plus sucrés grâce aux raisins secs et aux oignons. DialogueRa, qui ne cuisine pas, ne peut pas en dire beaucoup plus car CuisineRa garde jalousement le secret de cette recette miraculeuse. Os-Sombre en oublie presque les RaZeds tellement DialogueRa le captive. Sa salive s'écoule de sa gueule faisant de grandes taches sur le sol.

Os-Sombre finit par donner son accord et demande **autant** de boîtes de KisKas qu'il y a de RaZeds présents. DialogueRa, qui ne comprend pas le mot *autant*, lui demande un délai. « D'accord, » répond Os-Sombre, « mais je garde prisonniers les RaZeds jusqu'à l'arrivée des boîtes de KisKas ». Os-Sombre, qui a une petite culture littéraire, connaît le mot *autant*. Il sait que ce mot veut dire « pas un de plus, pas un de moins », mais il ne sait pas compter les RaZeds car il ne connaît rien, ou pas grand-chose aux mathématiques.



DialogueRa et les NuméRas sans numéro se demandent comment ils vont pouvoir passer commande à VendRa « d'autant de boîtes de KisKas que de RaZeds » sans que VendRa ne puisse voir les RaZeds prisonniers d'Os-Sombre.

DialogueRa a bien une idée : aller une fois chez VendRa, chercher une boîte de KisKas, revenir avec la boîte, la donner à Os-Sombre et recommencer avec d'autres NuméRas, jusqu'à ce que Os-Sombre libère les RaZeds. Mais il sait que VendRa, qui n'est pas très commode, ne lui donnera pas la deuxième boîte car VendRa ne délivre qu'en une seule fois toute commande pour une même occasion. « Il ne faut pas que les gens attendent trop devant ma boutique et si chacun vient plusieurs fois, cela dérange tout le monde, » dit-il souvent.



La solution de DialogueRa n'est pas possible. Comment faire pour sauver les RaZeds entre Os-Sombre, déterminé à dévorer les RaZeds si les boîtes de KisKas n'arrivent pas, et les exigences de VendRa ?

Il faut sauver les RaZeds

DialogueRa, qui pense que les mathématiques permettent de résoudre ce problème, demande à TéléphoneRa d'appeler les NuméRas à numéro et de leur soumettre le problème. Aussitôt l'appel passé, le GIN, c'est-à-dire le Groupe d'Intervention Numérique (on appelle ainsi l'ensemble des NuméRas à numéro) rejoint le Décanèse pour sauver les RaZeds.

Etape 2
Le nombre pour réaliser une collection équipotente à une collection donnée.

Dès l'arrivée du GIN, ChercheRa et RaMots se joignent au groupe afin de résoudre le problème posé le plus rapidement possible : « Commander à VendRa *autant* de boîtes de KisKas qu'il y a de RaZed présents. » Il faut dire que VendRa, comme tout commerçant, sait compter.

Les deux chercheurs précisent le sens du mot « autant » et expliquent : « Pour savoir s'il y a autant de boîtes de KisKas que de RaZeds, on peut compter les RaZeds et les boîtes. Si le nombre de boîtes est le même que le nombre de RaZeds, alors il y a « autant » de boîtes que de RaZeds ».

Tous les NuméRas à numéro veulent alors compter les RaZeds, tous sauf RaTrois, RaDeux, RaUn et RaZéro qui disent tout de suite qu'il y a trop de RaZeds pour eux. RaCinq se met à compter en premier : « Deux ; deux et deux, quatre ; quatre et un, cinq ». Il reste des RaZeds que RaCinq ne peut pas compter. RaSept se précipite alors car il sait qu'il peut compter plus loin que RaCinq. Il compte : « Trois ; trois et trois, six ; six et un, sept ». Il s'arrête et dit : « Je ne peux pas compter tous les RaZeds. Il reste encore un RaZed ». RaHuit, qui sait qu'il est le suivant de RaSept, enchaîne : « Sept et un, huit. Il y a huit RaZeds ».

Prendre huit objets ou RaZeds. Faire dénombrer de deux en deux ; de trois en trois.



ChercheRa, qui a tout observé, est d'accord et dit : « Il faut maintenant commander « huit » boîtes de KisKas à VendRa ».

Comme chaque NuméRa ne peut porter que le nombre de boîtes inscrit sur son dossard, pas une de moins, pas une de plus, c'est RaHuit qui se rend chez VendRa. Il revient, bien longtemps plus tard, avec huit belles boîtes de KisKas bien brillantes. Il dit qu'il est passé par le chemin de la rivière pour aller plus vite, puis il donne les boîtes de KisKas à Os-Sombre qui vérifie qu'il y a autant de boîtes de KisKas que de RaZeds. Pour cela, Os-Sombre pose exactement une boîte de KisKas devant chaque RaZed puis dit : « Le marché a été respecté. Il n'y a pas une boîte de plus que de RaZeds et pas une de moins. Les RaZeds sont libres ».

Os-Sombre, dont la gourmandise n'a d'égale que sa méchanceté envers les RaZeds, ne peut s'empêcher de dévorer sur place le contenu des boîtes. Après quelques boîtes, ses pattes s'agitent toutes seules. Il ne parvient pas à les empêcher de bouger et tout à coup, ses pattes nerveuses le font courir le plus vite possible, le plus loin possible. Il est très vite hors vue des NuméRas qui espèrent qu'Os-Sombre a disparu pour toujours.

Pour fêter cette victoire sur Os-Sombre et apaiser les RaZeds, tous les NuméRas se réunissent le soir même sous le grand pin parasol afin d'y déguster un succulent festin.

Le lendemain du sauvetage des RaZeds, les NuméRas à numéro quittent le Décaneuse pour regagner le Dodécaneuse où l'hiver continue sa progression.

