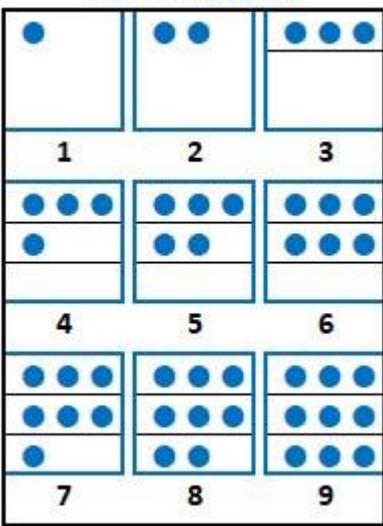


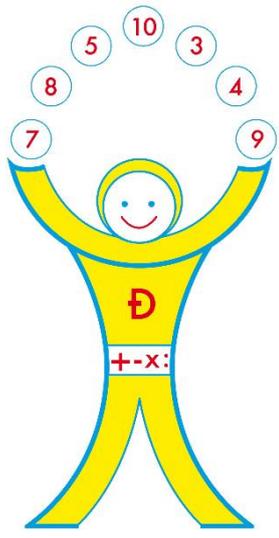
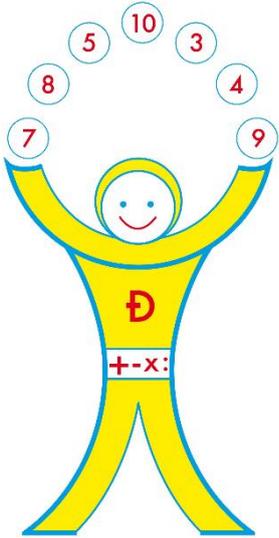
# Innovation didactique en classe ULIS

## Le Précis de numération verbale universelle

### Le Nummy-code® Points.subito®

 <p style="text-align: center;">Compter</p> <p style="text-align: center;">Lire</p> <p style="text-align: center;">Le NUMY-CODE®</p>	<p><i>Élève-acteur en Ludopédagogie</i></p> <p><b>Compter de 0 à 9 + 1</b>  <b>Compter de 10 à 29 + 1</b>  <b>Compter de 1 à 100 + 1</b></p> <p>Chanter la comptine de Nummy-code</p> <p><b>Calcul mental en base 10</b></p>	<p>Points.Subito</p> 
---	--	--

## ① ② ③ Maths inclusives

	<p><b>Maternelle – CM2</b></p> <p><i>Les élèves en difficulté ne comprennent pas les exceptions de la numération française</i></p> <p>Comment construire le cardinal du nombre avec le code verbal universel de Nummy-code - sans aucune exception – simplement : jouer avec les Nummy-cartes en multi-niveau</p>	
---	---	---

© 2016-2020

Toute reproduction sans l'autorisation préalable de [siegelg@orange.fr](mailto:siegelg@orange.fr) est interdite, conformément aux dispositions de l'article L713-2 du Code de la propriété intellectuelle. Seule l'impression papier est autorisée aux fins de copie privée à l'usage exclusif du copiste au sens de l'article L122-5 2° du Code de la propriété intellectuelle. Tous droits réservés.

# Le Numy-code® et Les Points.subito®

## Une innovation universelle

- ① **Le Numy-code** est un nouvel outil didactique de représentation du nombre en numération verbale universelle de position en base 10.

**Les Points.subito** sont les images mentales qui permettent de « voir » la place du chiffre dans la dizaine et la position de chaque chiffre pour sa valeur dans le nombre.

- ② **Le jeu de Numy-cartes.Points.Subito**

est un support didactique nouveau au service d'une pédagogie « *autrement* »,

- pour une découverte ludique de la construction du nombre positionnel universel
- avec la motivation de gagner un ou deux Jockey-TY en compétition de binômes
- avec les Numy-cartes ludopédagogiques, à manipuler
  - au format A4 en classe Ulis, à tour de rôle, au sol ou au tableau
  - au format Bridge en solo ou en binôme, tous les jours et partout.

- ③ **la comptine de Numy-code** deviendra LA ritournelle pédagogique, pour ouvrir ou terminer une partie de Numy-cartes :

- à l'école ; au périscolaire ; à la maison ; en famille ; en vacances ...

En bref, **Créer une dynamique de continuum ludopédagogique de la maternelle ... au CM2**  
pour aider les élèves qui ne comprennent pas le langage des maths à « comprendre » comment fonctionnent les chiffres pour désigner les nombres.

« Une place pour chaque chose et chaque chose à sa place ».

**Chanter la comptine de Numy-code sur un air de Rap**  
pour mémoriser la construction du nombre 10 :

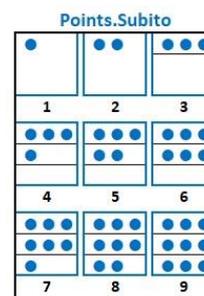


**La comptine du nombre en Numy-code**  
C'est de compter les points  
De 1 jusqu'à 9 points  
et de changer les 10

En **1** dans l'autre main

*Uno duo trio  
catro cinco sixo  
seto octo nino*

*et uno  
et voilà **Unoty** !*



*Ici le **10** c'est **1** et rien pour voir **0***



# La comptine de Nummy-Code-Subito

En Rap pour le comptage de numération en base 10



Partition analogique en base 10 pour chanter de 1 à 10

## La comptine du nombre Nummy-code

C'est de compter les points

De 1 jusqu'à 9 points

0 et 1 c'est			1
<i>un</i>			
●			

1 et 1 c'est			2
<i>deux</i>			
●	●		

2 et 1 c'est			3
<i>trois</i>			
●	●	●	

3 et 1 c'est			4
<i>quatre</i>			
●	●	●	
●			

3 et 2 c'est			5
<i>cing</i>			
●	●	●	
●	●		

3 et 3 c'est			6
<i>six</i>			
●	●	●	
●	●	●	

6 et 1 c'est			7
<i>sept</i>			
●	●	●	
●	●	●	
●			

6 et 2 c'est			8
<i>huit</i>			
●	●	●	
●	●	●	
●	●		

6 et 3 c'est			9
<i>neuf</i>			
●	●	●	
●	●	●	
●	●	●	

## La comptine du nombre Nummy-code

C'est de changer de main

Quand il y a 9 + 1

●	●	●
●	●	●
●	●	●
●		

Et de changer les 10

En 1 dans l'autre main

1

ici le 10 c'est

1

et rien pour voir zéro

1

0

*dix*

## La comptine de NUMY-CODE

En Rap pour le comptage de numération en base 10

La comptine du nombre Numy-code

C'est de compter les points

de 1 jusqu'à 9 points 

0
---

0 et 1 c'est 1	.
1 et 1 c'est 2	..
2 et 1 c'est 3	...
3 et 1 c'est 4	... .
3 et 2 c'est 5	... .. ...
3 et 3 c'est 6	... ... ...

6 et 1 c'est 7	... ... .
6 et 2 c'est 8	... ... .. ...
6 et 3 c'est 9	... ... ... ... ...

La comptine du nombre Numy-code

C'est de changer de main

Quand il y a 9 + 1

Et de changer les 10

**En 1 dans l'autre main**

9 et 1 c'est 10	1	0
ici le 10 c'est 1 et rien pour voir 0	1	0

©stiegeig - Le NUMY-CODE®

## La comptine de NUMY-CODE

En Rap pour le comptage de numération en base 10

La comptine du nombre Numy-code

C'est de compter les points

de 1 jusqu'à 9 points 

1
---

0
---

11 c'est 10 et 1	.	.
12 c'est 10 et 2	.	..
13 c'est 10 et 3	.	...
14 c'est 10 et 4	.	... .
15 c'est 10 et 5	.	... .. ...
16 c'est 10 et 6	.	... ... ...

17 c'est 10 et 7	.	... ... .
18 c'est 10 et 8	.	... ... .. ...
19 c'est 10 et 9	.	... ... ... ... ...

La comptine du nombre Numy-code

C'est de changer de main

Quand il y a 9 + 1

Et de changer les 10 **En 1 dans l'autre main**

**et ajouter ce 1 au 1 qui y est déjà**

19 et 1 c'est 20	2	0
ici le 20 c'est 2 et rien pour voir 0	2	0

©stiegeig - Le NUMY-CODE®

## La comptine de NUMY-CODE

En Rap pour le comptage de numération en base 10

La comptine du nombre Numy-code

C'est de compter les points

de 1 jusqu'à 9 points 

2
---

0
---

21 c'est 20 et 1	..	.
22 c'est 20 et 2	..	..
23 c'est 20 et 3	..	...
24 c'est 20 et 4	..	... .
25 c'est 20 et 5	..	... .. ...
26 c'est 20 et 6	..	... ... ...

27 c'est 20 et 7	..	... ... .
28 c'est 20 et 8	..	... ... .. ...
29 c'est 20 et 9	..	... ... ... ... ...

La comptine du nombre Numy-code

C'est de changer de main

Quand il y a 9 + 1

Et de changer les 10 **En 1 dans l'autre main**

**et ajouter ce 1 au 2 qui y est déjà**

29 et 1 c'est 30	3	0
ici le 30 c'est 3 et rien pour voir 0	3	0

©stiegeig - Le NUMY-CODE®

## Le Numy-code verbal universel représente chaque nombre

en Points.subito 1;2;3;



sur un air de RAP :

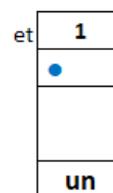
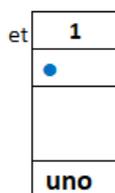
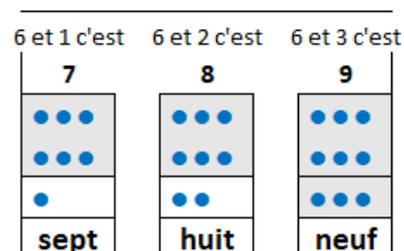
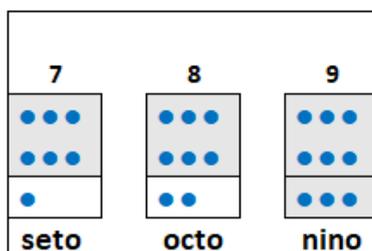
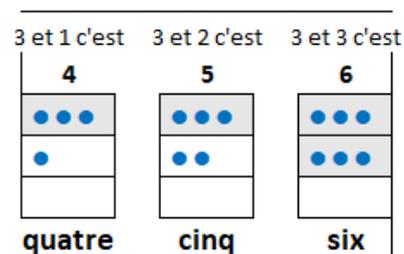
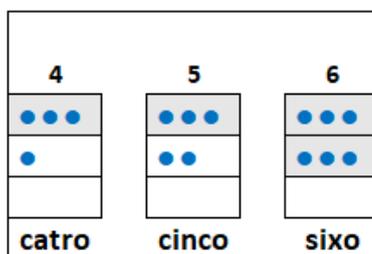
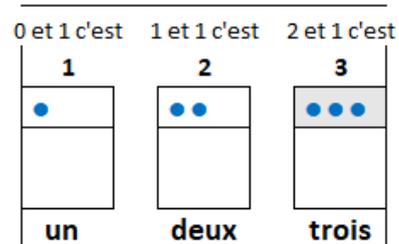
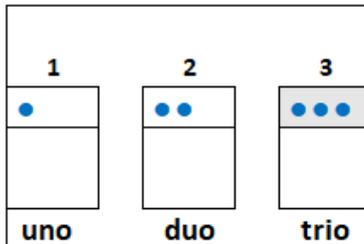
**La petite comptine du comptage,**

**c'est de compter les points**

**de 1 jusqu'à 9 points**

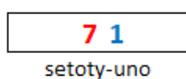
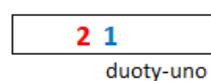
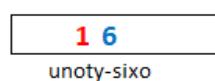
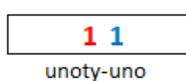
**et de changer de main quand on a 9 + 1**

**et de changer les 10 en 1 dans l'autre main**



ici le 10 c'est 1 et rien pour voir zéro

Autres exemples :



Construire le nombre en numération verbale universelle de position en base 10



10 chapeaux en bleu  
= 1 point.Subito en rouge  
= 1 chiffre de 0 à 9 + 1

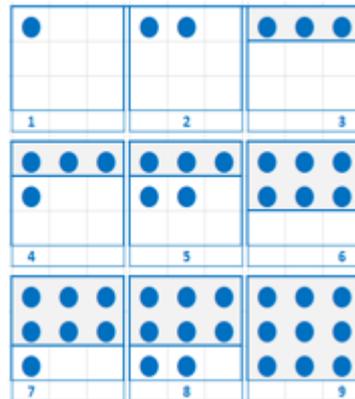
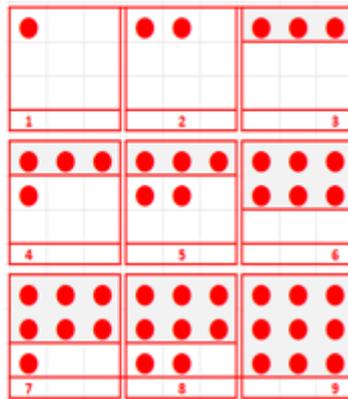


1 chapeau en bleu  
= 1 point.Subito en bleu  
= 1 chiffre de 0 à 9 + 1



**Points.Subito**

**Points.Subito**



dizaines sous ma main gauche

unités sous ma main droite

centaines  
à gauche  
de ma main gauche

←-----Compter

100	10	1
-----	----	---

1	1	1
centaine	dizaine	unité

Lire ----->

Le NUMY-CODE®



Lire/écrire le nombre du plus grand vers le plus petit  
de ma main gauche vers ma main droite

## Comment compter « autrement » :

Chaque élève dépose son chapeau au vestiaire en entrant dans la salle de classe.  
Chaque élève qui sort de la salle de classe reprend son chapeau en bleu

Avant de commencer à jouer, chaque élève pose les paumes ouvertes de ses deux mains devant lui :  
le pouce droit est tourné vers la droite – le pouce gauche est tourné vers la gauche.  
C'est quoi la droite et la gauche ? Chacune de mes mains a un nom !

Compter la quantité de ma main droite vers ma main gauche



Ma main gauche

Voilà ma main gauche



Ma main droite

Voici ma main droite



Lire le nombre ainsi obtenu ma main gauche vers ma main droite

Pour compter la quantité des chapeaux en bleu qui sont sur les crochets numérotés du vestiaire sans les prendre en main, chaque chapeau sera représenté par une carte-image de chapeau posée en vrac (en collection) en-dehors du plateau de comptage.

En première ligne du plateau, on pose à tour de rôle une (1) carte-image de chapeau à la suite de l'autre .

Chaque carte-image de chapeau est représentée par une carte-image de Points-subito

Chaque image mentale de points.subito est représentée par un chiffre de 1 à 9

Chaque chiffre a sa place sur le clavier-compteur de 9 places et pas une de plus. Le 10 n'y est pas parce qu'il est le premier nombre (quantité) à 2 chiffres : le 1 de la dizaine sous ma main gauche et le 0 des unités sous ma main droite (parce que les 10 cartes-image de chapeau n'y sont plus).

. Chaque chiffre a son nom et sa position dans le nombre qu'il faudra lire et écrire de ma main gauche vers ma main droite.

Problème : le même chiffre n'a pas le même nom quand il est sous ma main gauche ou sous ma main droite. En numération française, le **1** de la dizaine et le **1** des unités se nomment « **onze** ».

En toute logique fondamentale, le code verbal universel de position « **Le Numy-code** » donne le nom de « **uno** » pour le **1** des unités, qui s'ajoute à « **unoty** » pour le **1** de la dizaine et sera alors « **unoty-uno** » dans le sens de la lecture.

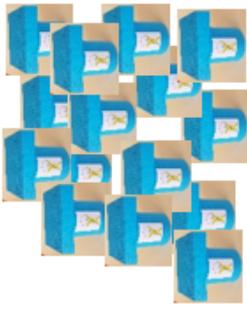
Le sens du mot-nombre en Numy-code verbal universel ne présente aucune exception :

**Ninoty-sixo** devient clair pour l'élève en ULIS qui ne comprend toujours pas comment 4.20.16 s'écrit 96.

# Jouer à compter en solo de plus en plus vite

## Jouer à compter en binômes avec des Nummy-cartes mélangées

Comment construire le nombre en numération universelle de position en base 10



collection à compter

Modélisation manipulatoire



	0	





Les supports didactiques « Le Numy-code.Points.subito » sont des outils ludopédagogiques à la disposition des enseignants, afin de construire d'autres choix pédagogiques nouveaux dans l'acquisition des savoirs fondamentaux de la numération universelle de position en base 10.

Éditions hors commerce.

Souscriptions ouvertes pour les écoles (maternelle et élémentaire) .

1

*Jouer à compter en solo de plus en plus vite*

2

*Jouer à compter en binôme avec un talon de cartes mélangées*



0 = rien compté ici



Compter 1



compter 2



compter 3



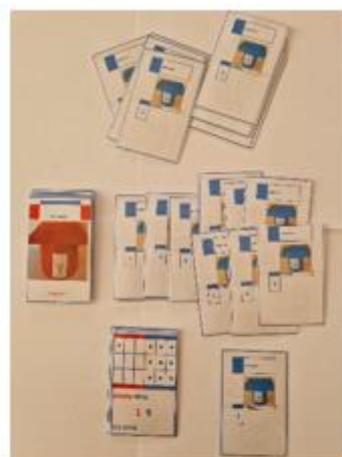
compter 9 + 1



compter 10



compter 11



compter 19 + 1



compter 20

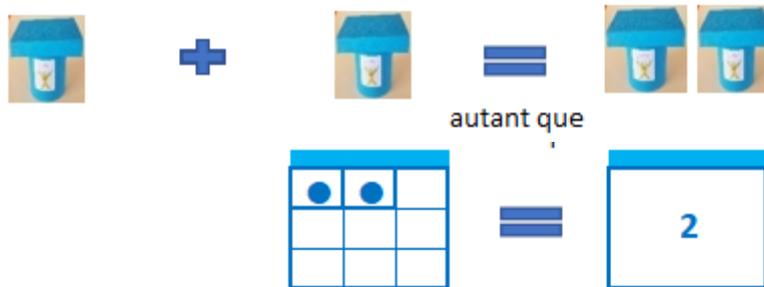
# Les Numy-cartes

Comprendre le sens des signes



**+** plus pour ajouter

**=** égal pour autant des deux côtés



**-** moins pour retirer

**=** égal pour autant des deux côtés



Comprendre le sens du signe

**>** pour plus grand du côté ouvert et plus petit du côté fermé

**10** est plus grand que **5**

**10** **>** **5**

**<** pour plus petit du côté fermé et plus grand du côté ouvert

**5** est plus petit que **10**

**5** **<** **10**



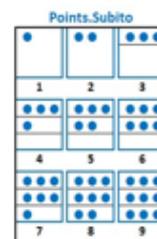
## Représenter le nombre en base 10 avec les chiffres de 0 à 9

Compter un par un chaque objet ou individu - ici la quantité de chapeaux en bleu

Associer chaque chapeau en bleu avec 1 point.Subito en bleu

Associer chaque quantité de points.Subito avec un chiffre de 0 à 9

Pour une quantité de  $9 + 1$  : "Voir" au verso la construction du nombre en base 10



La vue de 1 chapeau



devient une image mentale  
de 1 points.Subito

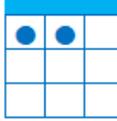


associée au chiffre **1**

La vue de 2 chapeaux



devient une image mentale  
de 2 points.Subito

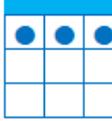


associée au chiffre **2**

La vue de 3 chapeaux



devient une image mentale  
de 3 points.Subito



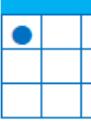
associée au chiffre **3**

Pour chaque chapeau ajouté, il faut ajouter 1 points.Subito :

Une image de 3 points



+ une image de 1 point



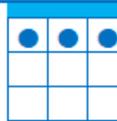
devient une image mentale de



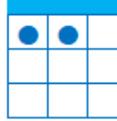
3 points + 1 point

associée au chiffre **4**

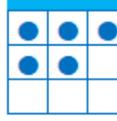
Une image de 3 points



+ une image de 2 points



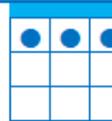
devient une image mentale de



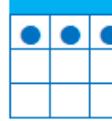
3 points + 2 points

associée au chiffre **5**

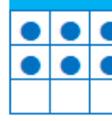
Une image de 3 points



+ une image de 3 points



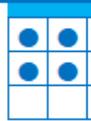
devient une image mentale de



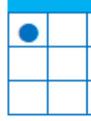
3 points + 3 points

associée au chiffre **6**

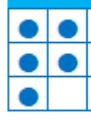
Une image de 6 points



+ une image de 1 point



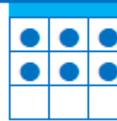
devient une image mentale de



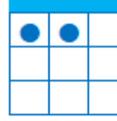
6 points + 1 point

associée au chiffre **7**

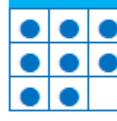
Une image de 6 points



+ une image de 2 points



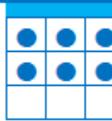
devient une image mentale de



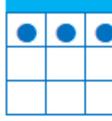
6 points + 2 points

associée au chiffre **8**

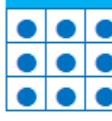
Une image de 6 points



+ une image de 3 points



devient une image mentale de



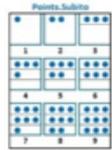
6 points + 3 points

associée au chiffre **9**



# Représenter la quantité en base 10 avec des points.Subito

"Un bon croquis vaut mieux qu'un long discours" Napoléon



Points.Subito			Chiffres		
	+		=		$0 + 1 = 1$
	+		=		$1 + 1 = 2$
	+		=		$2 + 1 = 3$

	+		=		$3 + 1 = 4$
	+		=		$3 + 2 = 5$
	+		=		$3 + 3 = 6$

	+		=		$6 + 1 = 7$
	+		=		$6 + 2 = 8$
	+		=		$6 + 3 = 9$

1	0				
		+		=	
1	0		1		1 1
		+		=	
1	1		1		1 2

# Nouveau : Le Numy-code verbal universel des chiffres et des nombres

Points.Subito	chiffre Universel	Numy-code U.	Numération française
	0	zero	zéro
	1	uno	un
	2	duo	deux
	3	trio	trois
	4	catro	quatre
	5	cinco	cinq
	6	sixo	six
	7	seto	sept
	8	octo	huit
	9	nino	neuf

		1 0	unoty	dix
		1 1	unoty-uno	onze

## Plateau de jeu pour le calcul mental en Points.subito

	 <b>plus</b> Addition		 <b>égal</b> autant que	
--	--	--	--	--

	 <b>moins</b> soustraction		 <b>égal</b> autant que	
--	---	--	---	--









# Numy-Tableau des nombres de 0 à 99 en base 10 Et Numy-code verbal universel



	zéro	un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf	+ un
	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> uno	<b>2</b> duo	<b>3</b> trio	<b>4</b> catro	<b>5</b> cinco	<b>6</b> sixo	<b>7</b> seto	<b>8</b> octo	<b>9</b> nino	<b>+1</b> uno
<b>1</b> unoty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
<b>2</b> duoty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		
<b>3</b> trioty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39		
<b>4</b> catroty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49		
<b>5</b> cincoty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59		
<b>6</b> sixoty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69		
<b>7</b> setoty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79		
<b>8</b> octoty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89		
<b>9</b> nintoty	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -uno	<b>2</b> -duo	<b>3</b> -trio	<b>4</b> -catro	<b>5</b> -cinco	<b>6</b> -sixo	<b>7</b> -seto	<b>8</b> -octo	<b>9</b> -nino	<b>+1</b> uno
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99		



# Numy-Tableau des nombres de 0 à 99 en base 10 Et Code verbal Vaugelas



	zéro	un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf	+ un
	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> un	<b>2</b> deux	<b>3</b> trois	<b>4</b> quatre	<b>5</b> cinq	<b>6</b> six	<b>7</b> sept	<b>8</b> huit	<b>9</b> neuf	<b>+1</b> un
<b>1</b> dix	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> onze	<b>2</b> douze	<b>3</b> treize	<b>4</b> quatorze	<b>5</b> quinze	<b>6</b> seize	<b>7</b> -sept	<b>8</b> -huit	<b>9</b> -neuf	<b>+1</b> un
10		11	12	13	14	15	16	17	18	19	
<b>2</b> vingt	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> et un	<b>2</b> -deux	<b>3</b> -trois	<b>4</b> -quatre	<b>5</b> -cinq	<b>6</b> -six	<b>7</b> -sept	<b>8</b> -huit	<b>9</b> -neuf	<b>+1</b> un
20		21	22	23	24	25	26	27	28	29	
<b>3</b> trente	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> et un	<b>2</b> -deux	<b>3</b> -trois	<b>4</b> -quatre	<b>5</b> -cinq	<b>6</b> -six	<b>7</b> -sept	<b>8</b> -huit	<b>9</b> -neuf	<b>+1</b> un
30		31	32	33	34	35	36	37	38	39	
<b>4</b> quarante	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> et un	<b>2</b> -deux	<b>3</b> -trois	<b>4</b> -quatre	<b>5</b> -cinq	<b>6</b> -six	<b>7</b> -sept	<b>8</b> -huit	<b>9</b> -neuf	<b>+1</b> un
40		41	42	43	44	45	46	47	48	49	
<b>5</b> cinquante	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> et un	<b>2</b> -deux	<b>3</b> -trois	<b>4</b> -quatre	<b>5</b> -cinq	<b>6</b> -six	<b>7</b> -sept	<b>8</b> -huit	<b>9</b> -neuf	<b>+1</b> un
50		51	52	53	54	55	56	57	58	59	
<b>6</b> soixante	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> et un	<b>2</b> -deux	<b>3</b> -trois	<b>4</b> -quatre	<b>5</b> -cinq	<b>6</b> -six	<b>7</b> -sept	<b>8</b> -huit	<b>9</b> -neuf	<b>+1</b> un
60		61	62	63	64	65	66	67	68	69	
<b>7</b> (soixante)	<b>0</b> -dix	<b>1</b> et onze	<b>2</b> -douze	<b>3</b> -treize	<b>4</b> -quatorze	<b>5</b> -quinze	<b>6</b> -seize	<b>7</b> -dix-sept	<b>8</b> -dix-huit	<b>9</b> -dix-neuf	<b>+1</b> un
70		71	72	73	74	75	76	77	78	79	
<b>8</b> quatre-vingt	<b>0</b> (zero)	<b>1</b> -un	<b>2</b> -deux	<b>3</b> -trois	<b>4</b> -quatre	<b>5</b> -cinq	<b>6</b> -six	<b>7</b> -sept	<b>8</b> -huit	<b>9</b> -neuf	<b>+1</b> un
80		81	82	83	84	85	86	87	88	89	
<b>9</b> (quatre-vingt)	<b>0</b> -dix	<b>1</b> -onze	<b>2</b> -douze	<b>3</b> -treize	<b>4</b> -quatorze	<b>5</b> -quinze	<b>6</b> -seize	<b>7</b> -dix-sept	<b>8</b> -dix-huit	<b>9</b> -dix-neuf	<b>+1</b> un
90		91	92	93	94	95	96	97	98	99	

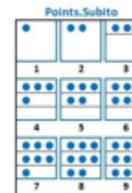


## Numération verbale de position en toutes lettres

compter chaque rang de nombre en chiffre universel

compter chaque rang de nombre en Numy-code

compter chaque rang de nombre en code Vaugelas



0

0

0

0

0

Exemple

<b>1</b> unoty-mily dix-mille	<b>1</b> unomily mille	<b>1</b> unocenty cent	<b>1</b> unoty dix	<b>1</b> uno un	<b>Nombre orange</b> cincomily triocenty-unoty-uno  cinq-mille-trois-cent-onze
onze-mille			onze		
<b>2</b> duomily deux-mille	<b>2</b> duocenty deux-cent-	<b>2</b> duoty vingt	<b>2</b> duo un		
<b>3</b> triomily trois-mille	<b>3</b> triocenty trois-cent-	<b>3</b> trioty trente	<b>3</b> trio un		
<b>4</b> catromily quatre-mille	<b>4</b> catrocenty quatre-cent-	<b>4</b> catroty quarante	<b>4</b> catro un		
<b>5</b> cincomily cinq-mille	<b>5</b> cincocenty cinq-cent	<b>5</b> cincoty cinquante	<b>5</b> cinco cinq	<b>Nombre jaune</b> unomily duocenty-trioty-catro  mille-deux-cent-trente-quatre	
<b>6</b> sixomily six-mille	<b>6</b> sixocenty six-cent	<b>6</b> sixoty soixante	<b>6</b> sixo six		
<b>7</b> setomily sept-mille	<b>7</b> setocenty sept-cent	<b>7</b> setoty soixante-dix	<b>7</b> seto sept		
<b>8</b> octomily huit-mille	<b>8</b> octocenty huit-cent	<b>8</b> octoty quatre-vingt-dix	<b>8</b> octo huit		
<b>9</b> ninomily neuf-mille	<b>9</b> ninocenty neuf-cent	<b>9</b> ninoty quatre-vingt-dix	<b>9</b> nino neuf		

# Notation positionnelle des grandeurs et mesures en base 10 \_ Version Numy-code



de + en + grand

de + en + petit

Code Vaugelas	Grandeur	mille
Numy-code		<b>unomily</b>
Code Vaugelas	euros	mille €
Numy-code		<b>unomily €</b>

$10^3$		
<b>1</b>		
$10^2$		
<b>1</b>		
$10^1$		
<b>1</b>		
$10^0$		
<b>1</b>		

Code Vaugelas	Grandeur	mille
Numy-code		<b>unomily</b>
Code Vaugelas	euros	mille €
Numy-code		<b>unomily €</b>

cent	dix	un
<b>unocenty</b>	<b>unoty</b>	<b>uno</b>
cent €	dix €	un €
<b>unocenty €</b>	<b>unoty €</b>	<b>uno €</b>

$1/10e$	$1/100e$	$1/1000e$
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>...</b>		

dixième	centième	millième
<b>unotyte</b>	<b>unocentyte</b>	<b>unomilyte</b>
dix centimes	un centime	
<b>unotycents €</b>	<b>unocents €</b>	

longueur	mètre	<b>1 000 m</b>
	kilomètre	<b>1 km</b>
masse	gramme	<b>1 000 g</b>
	kilogramme	<b>1 kg</b>
contenance	litre	<b>1 000 L</b>

100 m	10 m	1 m
100 m	10 m	1 m
100 g	10 g	1 g
100 g	10 g	1 g
100 L	10 L	1 L

1 dm	1 cm	1 mm
1 dm	1 cm	1 mm
1 dg	1 cg	1 mg
1 dg	1 cg	1 mg
1 dL	1 cL	1 mL