

IV- "I GIOCHI INVERSI"

C

ol tempo, il Mago pensò che non sarebbe stato difficile inventare altri giochi: bastava fare l'inverso di quelli già imparati. Dovette solo ideare tre nuove bandierine, tre nuove parole d'ordine e qualche altro nomignolo.

Il gioco inverso dell'addizione fu chiamato

"SOTTRAZIONE".



Se, per esempio, Mago Um, sventolando una bandierina con un segno chiamato "**MENO**" e formato da una lineetta orizzontale "-", chiamava: "**MINUENDO** Nove e **SOTTRAENDO** Cinque", dal recinto doveva uscire, gridando, a piacere: "**DIFFERENZA!**" oppure: "**RESTO!**", il folletto **Quattro**, cioè quello che, unito a 5, dà 9.

Se, invece, chiamava: "MINUENDO **Nove** e SOTTRAENDO **Quattro**", doveva uscire il folletto **Cinque**, che, unito a 4, dà 9.



In tal modo, gli stessi tre folletti potevano giocare insieme sia NELL'ADDIZIONE sia NELLA SOTTRAZIONE, semplicemente scambiandosi i ruoli.

Ad esempio, se **Quattro** e **Due** facevano gli addendi, era **Sei** ad uscire a giocare con loro facendo la **somma**. Gli stessi folletti potevano giocare alla **sottrazione**: in tal caso, **Sei** faceva il **minuendo**, **Due** il **sottraendo** e **Quattro** la **differenza**.

Inoltre, a turno, tutti potevano esibirsi e ciascuno poteva essere chiamato a giocare e a scambiarsi di ruolo anche con altri fratelli: il 2 con il 5 e il 7 o con il 7 e il 9 o con altri; il 3 con 4 e 7, con 5 e 8, con 6 e 9 e con tanti altri. Però non era possibile a tutti essere coinvolti insieme. Per esempio, 2 e 3 non potevano giocare insieme a 7 o a 8 oppure a 9; 2 e 5 non potevano giocare insieme a 1 o a 4 oppure a 6.

I

l gioco inverso a quello della moltiplicazione fu
chiamato

"DIVISIONE" .



Se il Mago, sventolando la bandierina con il segno "**DIVISO**", formato da due punti sovrapposti ":", chiamava: "**DIVIDENDO Otto** e **DIVISORE Due**", dal recinto doveva uscire, gridando la parola d'ordine "**QUOTO**", il folletto **Quattro**, perché è quello che, nel gioco della moltiplicazione, se veniva chiamato insieme a 2, faceva uscire 8 dal recinto; se, invece, il Mago chiamava: "DIVIDENDO **Otto** e DIVISORE **Quattro**", doveva uscire il folletto **Due**, che, moltiplicato per 4 dà 8.



Così, gli stessi tre folletti potevano giocare insieme scambiandosi i ruoli anche NELLA MOLTIPLICAZIONE E NELLA DIVISIONE, e ciascuno poteva essere chiamato a giocare e a scambiarsi i ruoli con altri fratelli.

Per esempio, se **Quattro** e **Due** facevano i fattori, **Otto** era il prodotto. Se invece volevano giocare alla divisione, **Otto** era il dividendo, **Due** il divisore e **Quattro** il quoto; oppure Otto il dividendo, **Quattro** il divisore e **Due** il quoto.