

## V- "LA NASCITA DI UN BIRICHINO"

# M

a un giorno, mentre si giocava alla sottrazione,

Mago Um, all'improvviso, fu costretto ad interrompere il gioco: uno spiacevole pensiero aveva attraversato la sua mente. "Se io dicessi -

aveva pensato - **Tre**

meno **Tre**,

quale folletto dovrebbe comparire? Nessuno, unito

a 3, può dare 3.

Devo trovare una soluzione!"

Fu così che Mago Um, *pensa che ti ripensa e pensa ancora un po'*, prese la decisione più inaspettata e sconcertante, ma forse anche la più geniale della sua lunga carriera, e fece nascere un altro

figlio: un figlio, pensate un po', che **non valeva niente, ma era indispensabile**

(Strano, no?!).

Dal cervello del Mago scaturì un folletto

assai diverso dagli altri:

un tipetto tutto pepe che si sarebbe poi rivelato il più impertinente di tutti.

L'ultimo nato fu chiamato "**ZERO**": sulla sua maglietta **viola** Mago Um non disegnò nessun pallino, ma soltanto una cifra senza alcun angolo: "0".

In suo onore, l'insegna "N" del recinto

fu modificata in " **N<sup>o</sup>**".

Tre meno Tre?...  
Sei meno Sei??...  
Qui ci vuole un altro figlio!



I numeri naturali accolsero con molte feste il nuovo fratellino e, ben presto, lo chiamarono affettuosamente: **"ELEMENTO NEUTRO DELL'ADDIZIONE"**, perché, quando faceva l'addendo, era come se non ci fosse, cosicché era l'altro addendo a dover fare anche la parte della "somma".

Lo chiamavano anche: **"ELEMENTO ASSORBENTE DELLA MOLTIPLICAZIONE"**, perché, sia che facesse il moltiplicando sia che facesse il moltiplicatore, assorbiva il suo compagno di gioco, chiunque esso fosse, come una spugna che assorbe tutta l'acqua, e toccava sempre a lui fare la parte del "prodotto".



**N**el gioco della SOTTRAZIONE, il folletto "Zero" non

poteva mai impersonare il minuendo, perché rendeva il gioco impossibile; invece, quando faceva il sottraendo, si comportava come "**ELEMENTO NEUTRO**", perciò il folletto-minuendo doveva fare anche la parte della "differenza" o "resto".



Ma un altro ben più assillante problema fu risolto con la nascita di **Zero**: finalmente c'era un folletto che potesse occupare quei vuoti che si creavano nell'abbreviazione in cifre di certi nomi di folletti: **Dieci** si abbreviava in "**10**", **Venti** in "**20**", **Trenta** in "**30**"... **Centouno** in "**101**", **Centodue** in "**102**"... **Milleuno** in "**1001**", **Milledue** in **1002**, ecc..

Il nuovo folletto risolse anche il problema che prima si creava quando, nella sottrazione, Mago Um chiamava, per esempio: "3 meno 3" oppure "7 meno 7": ora, era sempre pronto **Zero** a correre fuori dal recinto.

Ma un bel po' di scompiglio il folletto "**Zero**" lo portava nel gioco della divisione.



Infatti:

- se **Zero** faceva il dividendo, chiunque altro fosse il divisore, toccava sempre a **Zero** fare anche la parte del quoto, perché qualsiasi altro numero, ripetuto zero volte, dava zero;

- se faceva il divisore, chiunque altro fosse il dividendo, il gioco non era possibile, perché nessun altro numero, ripetuto zero volte, poteva dare un numero diverso da **Zero**;

- se faceva da dividendo e da divisore, tutti i numeri volevano fare da quoto, perché qualsiasi numero, compreso lo stesso **Zero**, ripetuto zero volte, dava **Zero**: perciò scoppiavano furibonde liti, che Mago Um faticava a sedare.