

VI- "UN PIANTO INASPETTATO"

Sembrava che la nascita di **Zero**, nonostante certe sue

birichinate, avesse risolto i problemi più gravi, ma, ben presto, Mago Um dovette ricredersi.

Un giorno, infatti, il Mago propose la sottrazione $2 - 7$ e il gioco si bloccò, tra le proteste generali, perché non c'era nessun folletto che potesse presentarsi a fare da "differenza" o "resto".



Per calmare i folletti il Mago passò al gioco della divisione, ma la calma era appena tornata quando il Mago propose la divisione $7 : 2$.

Questa volta i folletti scoppiarono a piangere, perché si sentirono traditi: Mago Um aveva inventato dei giochi non sempre possibili.

Allora il Mago si rese conto che, mentre quando si giocava all'**ADDIZIONE** o alla **MOLTIPLICAZIONE**, poteva chiamare due folletti qualsiasi, perché i giochi erano **SEMPRE POSSIBILI**, la **SOTTRAZIONE** e la **DIVISIONE**, invece, **NON** erano **SEMPRE POSSIBILI**.

Nella sottrazione egli doveva stare sempre attento che il primo folletto chiamato (il minuendo) fosse più grande del secondo (il sottraendo).



Nella divisione era ancora più difficile, perché non bastava nemmeno che il Dividendo fosse più grande del Divisore per rendere sempre possibile il gioco.

Ad esempio: $7 : 2 = ?$

Mago Um pensò che, in questi casi, piuttosto che non avere nessun risultato sarebbe stato utile avere un risultato impreciso:

$7:2= 3$ perché $3 \times 2=6$ (che è un folletto naturale vicino a 7)

$5:3= 1$ " $1 \times 3=3$ (" " " " " " " " 5)

In questi casi, però, il risultato non poteva proclamarsi "quoto", ma soltanto "**QUOZIENTE**", e la differenza tra il dividendo e il prodotto di quoziente e divisore fu chiamata "**RESTO**".

Ma, certo, questa poteva essere considerata soltanto una soluzione temporanea in attesa di trovarne una più adeguata.

Quasi quasi, il Mago cominciava a pentirsi della fretta con cui aveva voluto inventare quei due giochi inversi; ma poi si disse che i problemi ci sono per essere risolti e che per ogni problema c'è sempre una soluzione possibile (anzi, spesso ce n'è più di una): tutto sta ad avere il tempo e la pazienza di trovarla.