

## 11- “ Il gioco del valore “

Come tutti i bambini, anche i figli di Mago Um



avevano una gran voglia di giocare e, l'indomani, appena svegli, lo dissero al loro papà, che pensò di unire l'utile al dilettevole cercando di risolvere il problema dei nomi e delle cifre proprio facendo giocare i figli, giacché, come egli ben sapeva, il gioco aguzza l'ingegno al pari della necessità.

*Pensa che ti ripensa e pensa ancora un po'*, Mago Um inventò un gioco facilissimo, basato su un accordo: ad ogni folletto



veniva attribuito un valore secondo l'ordine in cui era nato. Perché non si facesse confusione sui valori assegnati, sulla maglietta di ciascun folletto Mago Um cominciò a disegnare dei pallini blu, che chiamò " **UNITA'** ": un pallino sulla maglietta del primo nato, uno in più su quella del secondo, un altro in più su quella del terzo, e via di seguito... Per cui, il primo nato valeva una unità, il secondo nato una unità più del primo, il terzo una unità più del secondo.

Fu così che, per la prima ed unica volta nella storia del mondo, i figli nati dopo furono maggiori di quelli nati prima di loro.

Ma più di nove pallini non c'entravano sulle magliette, né avrebbe avuto abbastanza cifre per contrassegnarli, perciò Mago Um, sull'abitino **arancione scuro** del folletto nato dopo Nove, al quale dette il nome di "**DIECI**", disegnò un solo pallino, ma di colore **arancione scuro**, spiegando che quello valeva una "**DECINA**" di pallini blu. Come abbreviazione, per il momento, non usò delle cifre, perché non ne aveva di adatte, ma la sigla "**da**".





Quindi, sull'abitino metà blu e metà arancione del folletto successivo, che chiamò "UNDICI" perché formato da uno e da dieci, disegnò un pallino arancione (che valeva dieci pallini blu) e un pallino blu.



Su quello, identico nei colori, dell'altro folletto disegnò un pallino arancione e due pallini blu, e lo chiamò "DODICI", perché

formato da due e da dieci.

In modo analogo compose gli altri nomi: "TREDICI", "QUATTORDICI", "QUINDICI", "SEDICI", "DICIASSETTE", "DICIOTTO", "DICIANNOVE".

Il successivo folletto aveva due pallini arancione, come pure il vestito, e si chiamò "VENTI"; l'altro ancora ebbe due pallini arancione e uno blu e l'abito di questi medesimi colori: lo chiamò "VENTUNO", perché formato da venti e da uno; il "VENTIDUE" di pallini ne aveva due arancione e due blu, il "VENTITRE" due arancione e tre blu, e di questo passo fino a "VENTINOVE".



L'altro folletto si chiamò "TRENTA" ed ebbe tre pallini arancione; "TRENTUNO" ebbe tre pallini arancione e uno blu, ecc.

Il Mago proseguì inventando le altre decine: "QUARANTA", "CINQUANTA", "SESSANTA", "SETTANTA", "OTTANTA" e "NOVANTA".

Per il momento, le decine successiva a DIECI vennero stampate senza alcuna abbreviazione (il perché lo avete capito, vero?...Allora ditelo voi!).



Giunto al folletto nato dopo "NOVANTANOVE", Mago Um, non potendo disegnare dieci pallini arancione, ne

disegnò uno nero, che valeva un "CENTINAIO", cioè quanto dieci decine. Il Mago l'abbreviò in "h" e chiamò "CENTO" quel figlio.

Si continuò con CENTOUNO, CENTODUE e così via fino a CENTONOVANTANOVE... E poi, analogamente, con "DUECENTO", "TRECENTO", "QUATTROCENTO", e così di seguito...



Come vi sarete certamente accorti, inventando UNITÀ', DECINA e CENTINAIO il Mago aveva completato l'idea dei "nomignoli", cioè degli "ORDINI" di

accostamento dei folletti per determinare i loro nomi infiniti, e inventò così anche un primo "supernomignolo", riunendo i tre nomignoli in una prima "CLASSE", che chiamò "SEMPLICE".





uando, dopo **CENTONOVANTANOVE**, il Mago si trovò

nell'impossibilità di disegnare dieci pallini **neri**, ne disegnò uno **verde** che valeva dieci centinaia e inventò la seconda "**CLASSE**", quella delle "**MIGLIAIA**". Il folletto che valeva un migliaio fu chiamato "**MILLE**", abbreviato in "**K**".

Ogni volta che si trovava nell'impossibilità di disegnare dieci pallini dello stesso colore, il Mago li sostituiva con uno di un nuovo colore a cui dava un nomignolo e un supernomignolo che gli consentivano di formulare un altro nome originale.



I tre "ordini" di unità, decine e centinaia si ripetevano anche nella classe delle migliaia, e lo stesso avveniva per la terza "**CLASSE**", quella dei "**MILIONI**", per la quarta "**CLASSE**", dei "**MILIARDI o BILIONI**", per la quinta "**CLASSE**", dei "**TRILIONI**" e per le infinite altre classi.

I figli naturali di Mago Um capirono subito il gioco, perciò ciascuno pensò a disegnare sul proprio abito i pallini necessari; e si divertivano un mondo quando, per una delle mirabili magie del loro straordinario papà, quegli abiti prendevano da soli i giusti colori non appena vi erano stati disegnati i pallini adatti. Qualcuno cominciò a sbagliare a bella posta quando scoprì che, in quel caso, sull'abito cominciavano a scorrere ininterrottamente tutti i colori dell'iride senza fermarsi che a correzione avvenuta.





ome sempre accade, anche tra i figli di Mago Um ciascuno

aveva qualche caratteristica, cioè qualche cifra, in comune con alcuni fratelli piuttosto che con altri. Per esempio, 12 somigliava a 13, a 14, a 15, ma anche a 22, a 32, a 42 e pure a 21, a 31, a 41 e a 23, a 24, a 25 e così via.

Naturalmente, i figli quelle caratteristiche le avevano ereditate dal loro padre, che le possedeva tutte: 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9.

Ma per molti (anzi, infiniti) folletti non era stato possibile l'abbreviazione in cifre! (Non ditemi che non ve ne siete accorti!)

Dieci era stato abbreviato con "da", Cento con "h", Mille con "K", ma come abbreviare Venti, Trenta, Quaranta... Centouno, Centodue, Centotre... Milleuno, Milledue, Millette... e via di questo passo?

In queste abbreviazioni si venivano a creare dei vuoti che nessuno dei folletti poteva adeguatamente riempire. Evidentemente non tutte le caratteristiche del Mago Um si erano riversate nei, pur infiniti, suoi figli!

Si doveva porre rimedio a questo inconveniente, ma prima bisognava capire come!

Perciò il Mago Um preferì distrarsi con alcune curiosità, perché, a volte, è proprio pensando ad altro che poi si riesce a inquadrare un problema nella prospettiva giusta!



**D**isegnando i pallini sugli abitini, Mago Um aveva notato che,

sia tra i pari che tra i dispari, alcuni folletti erano "**TRIANGOLARI**", perché poteva disporre i pallini indicanti il loro valore (ma doveva usare solo pallini blu) in quella particolare figura; altri erano "**QUADRATI**" per analogo motivo; altri ancora erano "**CUBI**". Tutti i folletti erano, poi, "**RETTANGOLARI**": per tutti, infatti, i pallini potevano essere disposti in "**schieramenti**" di quella forma.

Moltissimi figli naturali si vantavano di potersi definire "**PARI**", perché il loro valore poteva essere diviso in due parti perfettamente uguali e, per questo, si consideravano un po' nobili. Tutti gli altri finirono col definirsi "**DISPARI**", accettando con dignità la mancanza di quel particolare requisito dei loro fratelli e andando, anzi, orgogliosi della loro...disparità. Soltanto qualcuno un po' suscettibile o con la luna storta si arrabbiava quando un pari lo trattava da dispari e allora poteva sempre rispondere: "Sarò anche dispari, ma sono "**CARDINALE**" tanto quanto te!"



Però, a volte, Mago Um, anziché chiamarli per nome, diceva: "Vengano qui il **PRIMO**, il **SECONDO**, il **TERZO**, ecc.". In questo caso, a tutti i figli naturali veniva sospesa la dignità cardinalizia e ognuno di loro veniva declassato a "**ORDINALE**". E questo li indispettiva tutti.