

I l gioco dell' **"ELEVAZIONE A POTENZA"**

era una variazione del gioco della moltiplicazione: Mago Um sventolava una bandierina dove c'erano una "N" grande e, in alto a destra, un'altra più piccola. La "N" indicava il folletto **"BASE"**, che doveva essere ripetuto tante volte quante ne indicava l'**"ESPONENTE"** (rappresentato dalla "n" piccola).



Quando il Mago disse: "Tre alla **seconda** (ma avrebbe potuto anche dire: "al **quadrato**)", **Tre** si presentò per impersonare la "base" e **Due** come "esponente"; subito arrivò **Nove** nel ruolo di "potenza", perché il prodotto di 3 x 3 è uguale a 9, e fece nove saltelli con la corda.

Se invece diceva: "Due alla terza (o "al cubo")", la "base" era Due, l'"esponente" era Tre e la "potenza" che doveva presentarsi era Otto, perché, moltiplicando $2 \times 2 \times 2$ il prodotto è 8.

Analogamente, chiamando: "Cinque alla quarta", arrivava Seicentoventicinque, perché $5 \times 5 \times 5 \times 5$ è uguale a 625; mentre, chiamando: "Quattro alla quinta", arrivava Milleventiquattro, perché questo è il prodotto che si ottiene moltiplicando $4 \times 4 \times 4 \times 4 \times 4$; e così via.

Insomma, per sapere a chi toccava presentarsi come risultato, bisognava che il valore del folletto "base" fosse ripetuto (moltiplicato) tante volte quante ne indicava il folletto "esponente".

Anche nel gioco dell'elevazione a potenza, **Uno** determinava delle situazioni particolari:

- se egli faceva la base, la potenza era sempre **Uno**, chiunque fosse l'esponente.
- se invece era l'"esponente", il folletto "base", chiunque fosse, doveva fare anche da "potenza".



I

l gioco inverso a quello dell'elevazione a potenza era

1, "ESTRAZIONE DI RADICE".

Per segnalare il gioco, il Mago si serviva di una bandierina con uno strano segno simile a una "V", avente un prolungamento a mo' di tettoia sulla destra, con sopra un numero che indicava il tipo di **radicale** e, sotto, una "n", che stava a rappresentare un qualsiasi folletto.



Nella versione "RADICE QUADRATA" l'indice "2" poteva considerarsi sottinteso; il Mago diceva: " Radicando Nove!" e doveva uscire dal recinto il folletto Tre, perché 3 al quadrato (alla seconda) faceva 9.

Quando, invece, ad esempio, si giocava nella versione "**RADICE CUBICA**", sullo strano segno con tettoia c'era sempre l'indice "**3**"; se il Mago chiamava: "**Radicando Otto**", doveva uscire il folletto **Due**, perché **2** al cubo (alla terza) faceva **8**.

