

Valeria Razzini

TABELLINE DA FAVOLA

PERCORSI NARRATIVI PER SUPERARE LE DIFFICOLTÀ
NELL'APPRENDIMENTO DEI FATTI NUMERICI



Guida

Erickson

Alla scuola primaria, i bambini e le bambine che non riescono a imparare le tabelline provano una terribile sensazione di frustrazione e imbarazzo. Per questo è molto importante da parte di genitori e insegnanti avvicinarli allo studio delle tabelline in modo rilassato, per non appesantire troppo la loro memoria di lavoro.

Allo scopo di far vivere un'esperienza di apprendimento coinvolgente e dinamica, il libro unisce narrazione, gioco e educazione alla corretta comunicazione. La struttura del libro punta a un apprendimento inedito, concentrato sulla metà delle tabelline presenti nella tavola pitagorica allo scopo di far entrare i fatti aritmetici nella memoria a lungo termine. Il volume, suddiviso in otto unità didattiche, prevede suggerimenti per la pratica didattica, favole o filastrocche e diverse schede operative graduate, che catturano l'attenzione e chiariscono in modo divertente i concetti matematici.

La narrazione, ingrediente fondamentale di questo progetto, immergerà bambine e bambini della scuola primaria in una realtà virtuale potentissima, che farà dimenticare loro la paura per le tabelline, li aiuterà a visualizzare ciò che viene descritto e darà loro preziosi strumenti a supporto della memorizzazione.



9 788859 032632

Guida +
Software

Indice

Introduzione	9
LA POSTA DI ERMES	13
Mappa anticipatoria	14
Suggerimenti per la narrAzione didattica	15
La posta di Hermes	17
Schede	19
COME TORNARE PRINCIPESSA	22
Mappa anticipatoria	23
Suggerimenti per la narrAzione didattica	24
Come tornare principessa	26
Schede	29
Compito di realtà	33
MAESTRO PER UN GIORNO	34
Mappa anticipatoria	35
Suggerimenti per la narrAzione didattica	36
Maestro per un giorno	37
Schede	39
Compito di realtà	43
I TRE RAGAZZINI MAGICI	44
Mappa anticipatoria	45
Suggerimenti per la narrAzione didattica	46
I tre ragazzini magici	47
Schede	50

Compito di realtà	54
LO SCRITTORE SCORDARELLO	55
Mappa anticipatoria	56
Suggerimenti per la narrAzione didattica	57
Lo scrittore scordarello	59
Schede	62
Compito di realtà	67
COSA ACCADE IN VIALE DEI PERFETTINI	68
Mappa anticipatoria	69
Suggerimenti per la narrAzione didattica	70
Cosa accade in Viale dei Perfettini	73
Schede	76
Compito di realtà	80
LA FILASTROCCA DEL CAVALIERE DISTRATTO AL CASTELLO	81
Mappa anticipatoria	82
Suggerimenti per la narrAzione didattica	83
La filastrocca del cavaliere distratto al castello	84
Schede	85
Compito di realtà	89
STORIE PER LE TABELLINE DEL 6, 7, 8, 9	91
Suggerimenti per la narrAzione didattica	92
Maestro per un giorno parte II	98
Party in maschera a castello Arcobaleno	101
Che disordine al villaggio degli gnomi!	105
La soluzione è nelle tue mani	108
BIBLIOGRAFIA	111
ALLEGATI	113
Tavola pitagorica	114
Tabellina cinese	114
Schede sommative tabelline	115

Tabellina del 2	118
Tabellina del 3	119
Tabellina del 4	118
Tabellina del 5	119
Tabellina del 6	120
Tabellina del 7	121
Tabellina dell'8	122
Tabellina del 9	123
Decamomio Montessori	124
Matrice di punti	125
La lettera di Ermes	126

Introduzione

L'apprendimento delle tabelline è la competenza matematica più importante tra quelle su cui si lavora alla scuola primaria. Quando i bambini conoscono le tabelline, l'aritmetica mentale diventa più facile: esercitarsi con le tabelline li aiuta a comprendere i numeri, le loro relazioni e i loro schemi. Queste abilità portano i bambini a padroneggiare con disinvoltura e serenità i concetti chiave e ad affrontare rapidamente i problemi di matematica e le operazioni più complesse. I bambini che non riescono a imparare le tabelline provano la terribile sensazione di custodire un vergognoso segreto che non permette di essere uguali agli altri: questa frustrazione addolora genitori e insegnanti, che vivono empaticamente la frustrazione degli alunni.

Perciò, è molto importante approcciare fin da subito le tabelline in modo rilassato e fare in modo che la memoria di lavoro dei bambini non si appesantisca. Come riuscirci? Seguendo alcune semplici buone prassi.

Per prima cosa è fondamentale far imparare ai bambini le tabelline in almeno tre modi (e condividere a inizio anno questa metodologia con le famiglie):

- 1) $\text{fattore} \times \text{fattore} = \text{prodotto}$ (esempio: $3 \times 4 = ?$);
- 2) elenco dei prodotti di tutta la tabellina in ordine (esempio: 3, 6, 9, 12, 15... ecc.);
- 3) $\text{prodotto} = \text{fattore} \times \text{fattore}$ (esempio: $12 = ?$; i bambini devono rispondere con tutte le moltiplicazioni che portano a quel risultato).

Queste tre modalità sono importanti, perché permettono di mantenere un filo diretto tra moltiplicazione e divisione, competenza non scontata. Inoltre, insistendo con la terza modalità, si permette ai bambini di non eseguire necessariamente divisioni con la ripetizione dei prodotti, ma di renderle veri e propri fatti aritmetici (esempio: $12 : 4 = 3$, detto al volo e non ripetendo i prodotti della tabellina del 3).

Quando si parla di apprendimento delle tabelline è inoltre fondamentale non appesantire troppo la memoria di lavoro dei bambini e supportarli dal punto di vista psicologico. Per questo motivo, dopo l'apprendimento delle tabelline del 2, del 3, del 4 e del 5, è utile mostrare (o far loro disegnare sul quaderno) uno schema come quello seguente, comunicando che lo studio sta volgendo al termine.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Questo metodo permette ai bambini di affrontare lo studio delle ultime tabelline con uno spirito diverso e con il massimo impegno, così come hanno fatto con le tabelline dal 2 al 5. Si comunica quindi ai bambini che per conoscere tutte le moltiplicazioni presenti nella tavola pitagorica basterà studiare:

- i numeri quadrati (6×6 ; 7×7 ; 8×8 ; 9×9);
- le sei tabelline restanti (6×7 ; 6×8 ; 6×9 ; 7×8 ; 7×9 ; 8×9).

A seguito di questo percorso didattico si consiglia di proporre anche lo studio tradizionale delle tabelline del 6, del 7, dell'8 e del 9, sempre in totale leggerezza. I bambini, a questo punto, sono consapevoli che il lavoro è terminato.

Tabelline da favola, per quanto preveda la presenza di una storia per ogni tabellina, è impostato proprio sulla metodologia descritta: dopo lo studio della tabellina del 5, infatti, si propone la storia dedicata ai numeri quadrati, su cui ci si concentra per un'intera unità di apprendimento. Infine, si passa alla lettura della filastrocca dedicata alle 6 tabelline mancanti, con annessa unità di apprendimento.

La narrazione, ingrediente fondamentale di questo progetto, immergerà i bambini in una realtà virtuale potentissima, che farà dimenticare loro la paura per le tabelline, li aiuterà a visualizzare ciò che viene descritto e — tramite trigger verbali e visivi — darà loro preziosi strumenti a supporto della memorizzazione.

Come nei testi *Una matematica da favola* livello 1 e 2, anche in questo si applica il metodo della NarrAzione didattica che si avvale dei seguenti elementi:

- Allenamento seguendo il principio vygotskiano della zona di crescita prossimale (schede «Prepariamoci» per potenziare i prerequisiti; schede «Alleniamoci» - training per tutti in pieno stile *Universal Design for Learning*; schede «Metticela tutta» per i bimbi con Bisogni Educativi Speciali e schede «Mettiti alla prova» per bambini plusdotati o più veloci).
- Narrazione di storie matematiche come punto di partenza di ogni UDA e sfondo integratore per le schede, i compiti di realtà e attività da svolgere in classe.
- Spunti costanti per lavorare sull'educazione emotiva e sull'educazione della comunicazione (con una storia ad hoc "La posta di Hermes" e costanti spunti in tutte le altre fiabe).

Sitografia:

*(accesso verificato il 08/05/2023)

<https://matematicaingioco.online/2022/01/02/10-passi-per-imparare-le-tabelline/> (*)

<https://owlcation.com/stem/How-To-Learn-Times-Tables> (*)

Storie per le tabelline del 6, 7, 8, 9

SUGGERIMENTI PER LA NARRAZIONE DIDATTICA

Come detto nell'introduzione, dopo l'apprendimento delle tabelline del 2, del 3, del 4 e del 5, potremo dire agli alunni che lo studio sta volgendo al termine.

Mostreremo loro come basterà studiare i numeri quadrati (6×6 ; 7×7 ; 8×8 ; 9×9) e le sei tabelline restanti (6×7 ; 6×8 ; 6×9 ; 7×8 ; 7×9 ; 8×9) per avere appreso tutte le moltiplicazioni presenti nella tavola pitagorica.

Dopo aver seguito questo percorso, come dicevamo, si suggerisce di proporre anche lo studio tradizionale delle tabelline del 6, del 7, dell'8 e del 9, ma avverrà in totale leggerezza proprio perché consapevoli del fatto che il lavoro è terminato.

Per questo motivo, nelle pagine a seguire troverete una storia per ognuna delle ultime 4 tabelline, eccole:

- *Maestro per un giorno. Parte 2* (per la tabellina del 6);
- *Party in maschera al castello Arcobaleno* (per la tabellina del 7);
- *Che disordine al villaggio degli gnomi!* (per la tabellina dell'8);
- *La soluzione è nelle tue mani* (per la tabellina del 9).

Maestro per un giorno. Parte 2 (tabellina del 6)

Parlando ai bambini delle tabelline «più alte» è importante innanzitutto mostrare loro come si possano ricavare facilmente da quelle precedentemente studiate.

La tabellina del 6 non è altro che il doppio della tabellina del 3, quella dell'8 è il doppio di quella del 4 (a sua volta doppio del 2), esattamente perché per moltiplicare un numero per 6 basta moltiplicarlo per 3 e successivamente per 2 (o viceversa).

Fatta con i bambini questa premessa, va detto che non è un caso se la storia dedicata alla tabellina del 6 è esattamente la seconda parte di quella dedicata alla tabellina del 3. Protagonista è perciò sempre Lorenzino, il bimbo di sette anni, trasferitosi qualche mese prima in una nuova classe (e in una nuova città) nella quale si sentiva escluso e diverso.

Lo troviamo molto cambiato: non più emarginato, è anzi sicuro di sé a tal punto da non riuscire più a piangere (aspetto su cui si può lavorare in classe, facendo riflettere i bambini sull'importanza del lasciarsi andare ogni tanto, di trovare valvole di sfogo per la propria emotività).

Maestro per un giorno. Parte 2 riporta il focus dei bambini su alcuni aspetti della tabellina del 6.

- La presenza di rime utili per la memorizzazione

Maestra, da rapper ho notato che nella tabellina del 6 ci sono diverse rime:

$6 \times 4 = 24$; $6 \times 6 = 36$; $6 \times 8 = 48$.

- L'importanza di insegnare a usare tabelline conosciute come «trampolino di lancio» per recuperarne altre. In questo caso specifico si tratta di comprendere che per moltiplicare un numero per 6 basta moltiplicarlo per 5 (tabellina che solitamente i bambini conoscono molto bene) e aggiungere una volta quel numero.

Poi, da atleta, riflettevo che moltiplicare per 6 è come moltiplicare per 5 più una volta quel numero. Faccio un esempio: se io ad atletica salto 2 metri per 5 volte e poi ancora 2 metri, è come dire che ne ho saltati 2×6 volte. Quindi:

3×6 è come dire 3×5 più 3

4×6 è come dire 4×5 più 4

5×6 è come dire 5×5 più 5

6×6 è come dire 6×5 più 6, eccetera!

Maestra, sono un genio! Se sappiamo la tabellina del 5 siamo a cavallo!

Party in maschera a castello Arcobaleno (tabellina del 7)

La storia dedicata alla tabellina del 7 si poggia su due sostanziali espedienti narrativi:

- l'importanza dell'identificazione di ganci tra le tabelline e di qualcosa di vissuto o sentito dal valore emozionale per rafforzare e favorirne la memorizzazione;
- la necessità di attivare l'attenzione e la memoria dei bambini per uno scopo che sia concreto, per fare capire loro l'utilità dell'apprendimento delle tabelline.

Il primo espediente lo attiviamo, ovviamente, tramite la narrazione.

Party in maschera a castello Arcobaleno è una storia ambientata in un regno popolato da draghi, fate, sirene, maghi, streghe, unicorni e vari animali parlanti: di tutto, insomma, ma non popolato da umani. Un regno molto popoloso ma anche bizzarro, guidato da una famiglia di ranocchi: re, regina e i loro due figli (un principe e una principessa ormai grandicelli).

Che cosa ci poteva essere di più divertente in un regno del genere se non travestirsi da umani per una festa in maschera?

Il passaggio narrativo su cui porre l'attenzione è perciò il seguente:

Adesso state molto attenti, prendete appunti e tenete in memoria tutti gli invitati per travestimento. Trovate tutte le strategie possibili per memorizzarli, perché più tardi avrò bisogno del vostro aiuto.

Ecco entrare nel castello:

- 7 sudditi travestiti da umani bambini;
- 14 travestiti da umane donne;
- 21 travestiti da umani nonni;
- 28 travestiti da umani insegnanti;
- 35 travestiti da umani uomini.

State tenendo a mente, appuntando e memorizzando più che potete? Mi raccomando, perché ho bisogno di voi. Ma andiamo avanti, sono entrati anche:

- 42 sudditi travestiti da umani vigili;
- 49 travestiti da umane ballerine;
- 56 travestiti da umani giocolieri;
- 63 travestiti da umani infermieri;
- 70 travestiti da umani pittori.

Ecco quindi collegata la tabellina del 7 a qualcosa di semanticamente significativo, ed ecco attivata massimamente l'attenzione dei bambini da parte del narratore, cosa che viene ripresa più avanti spiegandone il motivo:

Ma gli unicorni? Dobbiamo raccontare tutto questo agli unicorni, non possono perderselo!

Ecco, ora mi serve il vostro aiuto: riuscite a trascrivere l'elenco dei travestimenti che vi ho descritto da spedire agli unicorni? Perché io devo proprio andare, mi chiamano i principi ranocchi, pare che un mago travestito da pittore dal troppo ridere abbia perso il controllo della sua bacchetta.

Come in tutte le storie del testo, però, non possono mancare spunti per lavorare in un altro duplice senso:

- sull'educazione alla corretta comunicazione (l'importanza di convivere, nonostante e grazie alle nostre diversità);
- tramite una didattica interattiva e non sempre frontale (la presenza di sette villaggi di diverso colore permette divertenti scenari di setting didattico cooperativo)

Che disordine al villaggio degli gnomi! (tabellina dell'8)

La tabellina dell'8 è una delle più complesse da apprendere per i bambini. Certo, con la modalità presentata in questo libro l'approccio a questa tabellina è decisamente più leggero: viene infatti vissuta come un ripasso — perché di questo si tratta effettivamente avendola già incontrata precedentemente — ma rimane comunque un ostacolo impegnativo.

A questo punto ci si può chiedere se esiste qualcosa a cui ancorarsi quando la memoria non ci assiste. Sarebbe una grande opportunità poter dire ai bambini che c'è qualche «trucco» a cui aggrapparsi.

Il «trucco» c'è, e ce lo ricorda la matematica vedica, e noi come sempre ci arriviamo mediante una narrazione:

$8 \times 1 = 8$	08
$8 \times 2 = 16$	16
$8 \times 3 = 24$	24
$8 \times 4 = 32$	32
$8 \times 5 = 40$	40
$8 \times 6 = 48$	48
$8 \times 7 = 56$	56
$8 \times 8 = 64$	64
$8 \times 9 = 72$	72
$8 \times 10 = 80$	80

La storia *Che disordine al villaggio degli gnomi* è pensata per fare sognare i bambini. In una scuola come tante altre, come potrebbe essere la loro, una semplice aiuola fiorita ospita, all'interno di una fila di adorabili funghetti, dei simpatici e laboriosi gnomi.

Cosa accade? Accade che, per un motivo e per un altro, questi gnomi decidono di mettere dei numeri civici sulle loro casette-fungo, ma...

Peccato che i due non si siano accordati troppo bene e, convinti ognuno di essere il solo a numerare e che l'altro aspettasse ai piedi della quercia, hanno numerato doppio!

Il fatto è che, partendo da direzioni opposte e stando ai lati opposti della fila di casette-fungo... non si sono neanche incontrati! Che pasticcio.

Il sindaco — che partiva dal lato sud — ha numerato a cifre alterne (insomma, le cifre pari da 0 a 8 due volte), mentre Amir — che partiva dal lato nord — ha numerato a cifre consecutive (insomma, in ordine crescente da zero a 8) e ha assegnato a due case diverse il 4... il solito sbadato!

Il risultato?

La prima casa aveva i numeri 0 e 8.

La seconda 1 e 6.

La terza 2 e 4.

La quarta 3 e 2.

La quinta 4 e 0.

La sesta 4 e 8 (qui lo sbadato Amir si era dimenticato di avere già scritto il 4).

La settima 5 e 6.

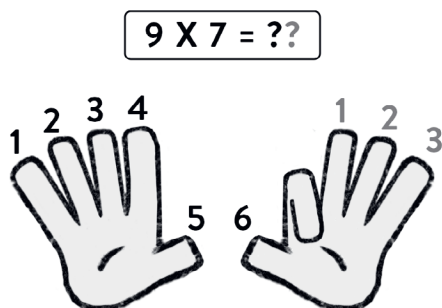
Lottava 6 e 4.

La nona 7 e 2.

La decima 8 e 0.

La soluzione è nelle tue mani (tabellina del 9)

Anche per la tabellina del 9 facciamo ricorso a un «trucco» della matematica vedica:



Il trucco si basa sull'assegnare dei numeri alle dita. Numeriamo da 1 a 10 le dita delle due mani, partendo dal mignolo della mano sinistra fino al mignolo della destra.

Per esempio: 9×7

Pieghiamo il dito corrispondente al 7, il numero scelto da moltiplicare al 9. Cosa succede? Adesso bisogna contare il numero di dita alla sinistra di quello piegato e il numero di dita alla destra. Il numero di dita alla sinistra di quello piegato è 6 e alla destra è 3 ... $9 \times 7 = 63$!

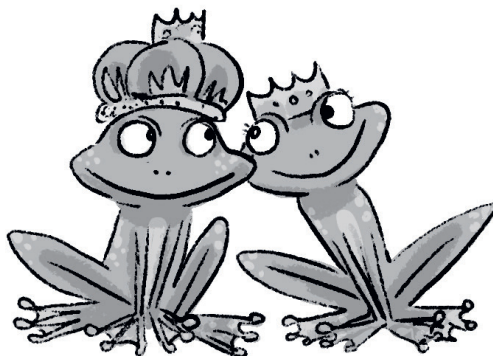
La soluzione è nelle tue mani, titolo della storia pensato per diventare anche slogan in classe per richiamare il trucco alla base della tabellina del 9, ci racconta di una principessa corteggiata da tutti non tanto per la sua bellezza quanto per la sua sensibilità e intelligenza (primo messaggio della fiaba: ci sono valori più profondi che attirano gli altri verso di noi e che vanno oltre all'aspetto fisico).

Tra questi corteggiatori ce n'è uno che pensa di avere meno opportunità di tutti: il menestrello di corte, Federico, un ragazzo sensibile e timido che ogni sera tutto solo nelle soffitte del castello compone canzoni per la principessa a sua insaputa e che pensa di non avere nessuna possibilità. Ma grazie ai consigli saggi di un genio uscito da una lampada (che ha perso i poteri) la conquista.

Come sempre, anche questa fiaba offre tanti spunti per lavorare sull'educazione emotiva: i protagonisti sono due che la società considererebbe «perdenti»: un ragazzo povero e un genio depresso senza poteri che, unendo le forze e sfruttando la propria sensibilità (Federico) e saggezza (il genio), donano un lieto fine alla loro storia.

TABELLINA DEL 7

PARTY IN MASCHERA A CASTELLO ARCOBALENO



«Evento unico! Da non perdere! Tra una settimana il primo party in maschera nella storia del castello del nostro regno! — gridava Aristide, il giornalista drago — Mi raccomando, presentarsi rigorosamente vestiti da umani!».

Sì, perché re Ranocchio e regina Ranocchia — antipatici sovrani di Regno Arcobaleno —, visto il calare della loro popolarità tra la popolazione, avevano deciso di indire una festa enorme, bellissima: la più maestosa mai vista da quelle parti. Per rendere tutto ancora più divertente e sembrare ancora più simpatici avevano inserito una regola speciale: ci si poteva presentare solo travestiti da... umani!

«Ma cos'è regno Arcobaleno?» direte voi! E avete ragione, ora ve lo spiego.

Regno Arcobaleno era un regno di un luogo lontano lontano, popolato da draghi, fate, sirene, maghi, streghe, unicorni e animali parlanti; c'era di tutto, insomma, tranne gli umani. Era un regno molto popoloso, ma anche bizzarro, guidato da una famiglia di ranocchi: re, regina e i loro due figli (un principe e una principessa ormai grandicelli).

Insomma, capirete che in un posto del genere travestirsi da umani era la cosa più divertente che ci potesse essere e, credetemi, da quelle parti non ci si divertiva quasi mai.

Tra i villaggi che lo componevano, però, c'era sempre molto astio; cosa che addolorava non poco i principi ranocchi, dotati di gran cuore, a differenza dei genitori.

«È mai possibile che non si sopportino? Che non abbiano nulla in comune? Ci sarà pure un punto di incontro perché possano andare d'accordo!», si domandavano spesso principe e principessa ranocchi.

«Evento unico! Da non perdere! Manca sempre meno al primo party in maschera

nella storia del castello del nostro regno! — gridava qualche giorno dopo Aristide il giornalista drago — Mi raccomando, presentarsi rigorosamente vestiti da umani!».

Ma torniamo al nostro regno! Dovete sapere che era composto da sette villaggi, uno per ogni colore dell'arcobaleno, e dovete anche sapere che tra gli abitanti dei villaggi c'erano forti rivalità.

Gli abitanti draghi del villaggio rosso odiavano gli animali parlanti del vicino villaggio arancione. Gli abitanti maghi del villaggio giallo non sopportavano le abitanti streghe del vicino villaggio verde. Le fate del villaggio blu guardavano male le sirene del villaggio indaco.

Gli unici che amavano tutti erano gli unicorni del villaggio viola, ma non erano mai reperibili, sempre presi a volare qua e là nei cieli. I principi ranocchi speravano tanto nella loro presenza alla festa, avrebbero portato il buonumore necessario! Ma avevano già avvisato che non sarebbero potuti venire per via del raduno internazionale di cavalli alati che si teneva proprio in quei giorni.

«Evento unico! Da non perdere! Questa sera il primo party in maschera nella storia del castello del nostro regno! — gridava Aristide il giornalista drago — avete pronto il vostro vestito da umani?».

Sì, le settimane erano passate in un lampo ed era già il giorno della festa!

Il castello Arcobaleno era illuminato di tutti i sette colori: una meraviglia. Sulla torre sventolava la bandiera con il simbolo del regno: un grande 7 colorato con i colori dei villaggi.

Pian piano arrivavano tutti gli invitati, e la curiosità per i loro travestimenti cresceva sempre di più, così come la preoccupazione dei principini: «E se qualcuno finisce con il litigare?!». Ma allontanarono, finché poterono, questa preoccupazione dalla loro mente.

Intanto il maggiordomo di corte — su suggerimento dei principi — annunciava gli invitati, che venivano presentati per travestimento e non per il villaggio di provenienza, per cercare di farli socializzare.

Adesso state molto attenti, prendete appunti e tenete in memoria tutti gli invitati per travestimento. Trovate tutte le strategie possibili per memorizzarli, perché più tardi avrò bisogno del vostro aiuto.

Ecco entrare nel castello:

- 7 sudditi travestiti da umani bambini;
- 14 travestiti da umane donne;
- 21 travestiti da umani nonni;

- 28 travestiti da umani insegnanti;
- 35 travestiti da umani uomini.

State tenendo a mente, appuntando e memorizzando più che potete? Mi raccomando, perché ho bisogno di voi. Ma andiamo avanti, sono entrati anche:

- 42 sudditi travestiti da umani vigili;
- 49 travestiti da umane ballerine;
- 56 travestiti da umani giocolieri;
- 63 travestiti da umani infermieri;
- 70 travestiti da umani pittori.

Dovevate vederli al loro ingresso! Come erano furenti!

«Perché ci devono annunciare mescolati?», aveva detto un mago guardando con sospetto la strega che come lui era camuffata da umano vigile.

«Io volevo stare con le amiche del mio villaggio!», borbottava una fata mentre lanciava occhiate di sfida a una sirena come lei travestita da umana infermiera.

Però, dopo il primo impatto, una volta che erano tutti nel grande salone arcobaleno e che si guardarono bene... il cattivo umore sparì. Come si faceva a non ridere davanti a un drago vestito da insegnante? Come fai a trattenere una risata davanti a un orso parlante conciato da donna?



Che ridere... dovevate vederli con le loro parrucche, le loro borsette, le lentiggini disegnate e chi più ne ha più ne metta! Si guardavano e ridevano come matti: nessuno di loro riusciva a smettere, e dell'astio che li aveva divisi per anni... neanche più l'ombra!

Ma gli unicorni? Dobbiamo raccontare tutto questo agli unicorni, non possono perderselo!

Ecco, ora mi serve il vostro aiuto: riuscite a trascrivere l'elenco dei travestimenti che vi ho descritto da spedire agli unicorni? Perché io devo proprio andare, mi chiamano i principi ranocchi, pare che un mago travestito da pittore dal troppo ridere abbia perso il controllo della sua bacchetta.

Ma vi lascio con un aiutino per preparare l'elenco, se vi dico «tabellina del 7»?

«Evento unico! Da non perdere! Ieri sera c'è stato il primo party in maschera nella storia del castello del nostro regno! — gridava Aristide il giornalaio drago il giorno dopo — Non siamo più un regno di mostri, ora siamo tutti più umani!».