

Recensioni¹

AA.VV. (2025). *Giochi e supporti digitali del progetto “MaMa - Matematica per la scuola elementare”*. mama.edu.ti.ch



Come docente di scuola elementare, conosco e utilizzo i materiali del progetto “MaMa - Matematica per la scuola elementare” da diversi anni, integrandoli con altre risorse didattiche. Da aprile dell’anno scorso sulla piattaforma del progetto (mama.edu.ti.ch) è stata resa disponibile una nuova tipologia di materiali dal carattere molto innovativo, che ho provato subito a sperimentare con i miei allievi² di prima e seconda elementare. Si tratta di giochi e di supporti digitali, che possono essere svolti e utilizzati direttamente online, lavorando con tutta la classe sulla lavagna interattiva multimediale oppure proponendoli agli allievi singolarmente o a coppie su un computer o un tablet. Per accedere a tali materiali, nelle sezioni “Tutto”, “Giochi” e “Supporti” della sezione “Materiali didattici” è necessario impostare il filtro “Tipologia di materiale” sull’opzione “Digitale” o “Digitale e Cartaceo”. La duplice modalità di utilizzo (cartaceo e digitale) dello stesso materiale rende questi nuovi materiali una ricchezza unica nel genere.

Il supporto [Il castello dei numeri](#), ad esempio, può essere usato come vero e proprio strumento didattico in aula nella sua versione cartacea da far costruire ed utilizzare agli alunni, scegliendo la variante più adatta alla propria pratica didattica (0-99, 99-0, 1-100, 100-1). Allo stesso tempo, può essere aperto e usato online sulla lavagna interattiva multimediale per colorare, spostare, mostrare e nascondere le caselle numeriche. Il castello nella sua versione digitale diventa, inoltre, l’ambientazione fantastica per due giochi digitali caratterizzati da una grafica accattivante e diversi livelli di difficoltà crescenti, sfidanti e motivanti: il [Castello dei numeri - Fare ordine](#) e il [Castello dei numeri - Il tesoro del re](#). Lavorare sull’ordinamento dei numeri naturali entro il 100 e sulla loro scomposizione in unità e decine risulta più giocoso, sia per i bambini sia per la docente, immaginando cavalleresche avventure all’interno delle varie stanze del castello.

1. Indipendentemente dal Paese in cui è stato realizzato il materiale recensito o a cui appartiene l’autore della recensione, in questa sezione della rivista, per esigenze di uniformità, useremo le seguenti denominazioni: scuola dell’infanzia (allievi dai 3 ai 5 anni), scuola elementare (allievi dai 6 ai 10 anni), scuola media (allievi dagli 11 ai 14 anni), scuola media superiore (allievi dai 15 ai 18 anni).

2. Il genere maschile viene usato in questa sezione della rivista per designare persone, indipendentemente dal genere.

Questi nuovi materiali didattici per uso digitale, inoltre, possono uscire dall'aula vera e propria: trattandosi di materiali gratuiti reperibili online, infatti, gli alunni hanno la possibilità di giocare anche a casa con le loro famiglie. Che cosa c'è di più stimolante di sfidare i propri genitori (e spesso riuscire anche a vincere!) per mostrare le abilità acquisite a scuola? I vantaggi di questa doppia modalità di utilizzo sono molteplici: la condivisione con il mondo extrascolastico, e in particolare con il contesto familiare, facilita il consolidamento in modo informale di ciò che viene trattato in classe. Attraverso il gioco [Castello dei numeri - Il tesoro del re](#), ad esempio, sono spesso i genitori stessi a rimanere increduli nel vedere i propri figli così coinvolti nello svolgimento di calcoli di diversa difficoltà, anche a mente. L'errore non è visto come sconfitta: se si sbaglia a scegliere una stanza del castello, viene esplicitata l'operazione da svolgere per trovare la stanza corretta e si ha tutto il tempo a disposizione per riuscire a farlo.

Un'altra efficace risorsa da utilizzare in questa interessante dinamica tra scuola e famiglia, è il gioco [Forza 4 matematico](#): gli allievi si sfidano a coppie in una versione matematica del gioco classico, dove abilità di calcolo e strategia la fanno da padrone per riuscire a vincere. Dopo essersi sfidati tra loro e aver sfidato la maestra, la sfida continua a casa con i propri genitori e familiari. Con i giochi MaMa cambia la prospettiva sull'uso del digitale: i genitori sanno che il gioco è didattico, veicola un preciso tipo di compito, che l'alunno è in grado di affrontare perché già sperimentato a scuola con la maestra e i compagni. Sono i genitori, per una volta, a lasciarsi guidare dai propri figli nel mondo della matematica. Un ulteriore aspetto vantaggioso può essere proprio quello della familiarità: gli alunni con maggiori difficoltà sono confortati dal ritrovare nel mondo digitale ciò di cui hanno avuto esperienza con la manipolazione concreta e viceversa. È il caso del gioco del [Memory della simmetria](#): il classico memory rivisitato in versione geometrica con immagini simmetriche, tagliate lungo l'asse di simmetria, da ricomporre. Ispirandosi alla versione cartacea, la versione digitale propone livelli di difficoltà crescenti legati al tipo di simmetria (interna, esterna, interna ed esterna), alla tipologia di immagini (figure reali o astratte, insetti, farfalle), al numero di carte (12, 24, 28) e alla loro disposizione, fino al livello difficilissimo con 20 carte in disordine. Questo gioco pensato per un minimo di 2 giocatori è ideale da far sperimentare nella sua versione digitale a coppie con l'utilizzo di un tablet: le dimensioni sono proporzionate, i comandi semplici e, anche qui, il gioco è familiare. Grazie al feedback tecnologico, ossia di fronte a coppie di carte che non si trasferiscono nel mucchietto del giocatore, ma si rigirano a faccia in giù per essere rigiocate, le domande degli alunni giocatori sorgono spontanee: «Perché queste due figure non si abbinano?», «Mi sembravano uguali e invece no: in che cosa erano diverse?». L'osservazione, in modo specifico nella sezione farfalle, risulta particolarmente complessa: le immagini sembrano simmetriche, ma spesso non lo sono! Passare poi alla versione cartacea, per poter confrontare "con le mani", come dicono i bambini, queste immagini complesse e articolate, e scoprire dove si trova l'asse di simmetria (ma soprattutto perché si è perso contro il compagno durante quella partita!) è consigliatissimo. In questo modo il gioco digitale introduce l'argomento da focalizzare e il gioco cartaceo ne permette l'analisi. Il percorso si può poi concludere con una vera e propria prova di competenza: perché non creare le "carte simmetriche della classe" per poter continuare a giocare con nuovi mazzi inediti? Il gioco cartaceo [Memory della simmetria](#), infatti, come la maggior parte dei giochi MaMa, presenta tra gli allegati carte memory vuote editabili, pronte per essere personalizzate in aula. Chissà, forse il team MaMa sta già pensando anche a una versione del gioco digitale da poter personalizzare?

Questi materiali, insomma, permettono davvero un'efficace integrazione fra digitale e cartaceo: per poter consolidare, ma anche introdurre argomenti matematici in diversi ambiti di contenuto. A tal proposito, sono disponibili anche altri materiali digitali, oltre a quelli qui esaminati, come [La corsa dei cavalli](#), il [Memory delle tabelline](#) e gli [Orologi didattici](#), che appaiono stimolanti e promettenti per lavorare su temi come la probabilità, la moltiplicazione e le misure di tempo. Sarà molto interessante sperimentarli con i miei allievi quando saranno più grandi, per proseguire con questa bella esperienza tra cartaceo e digitale, tra scuola e casa.

I materiali digitali MaMa rappresentano una boccata d'aria innovativa per gli insegnanti di scuola elementare, i quali hanno così la possibilità di integrare nella pratica didattica, giorno dopo giorno, il mondo digitale, che tanto spaventa ed allo stesso tempo affascina.

Anna Maria Brunero

Scuola primaria "Federico Sclopis",

Istituto Comprensivo "Pacchiotti – Via Revel" di Torino, Italia

Sobel, D. (2017). *Longitudine: Come un genio solitario cambiò la storia della navigazione*. Rizzoli.



Longitudine di Dava Sobel è un breve saggio narrativo che ricostruisce il tentativo di risolvere il problema della determinazione della longitudine durante la navigazione in mare. La longitudine richiede, infatti, di mettere in relazione spazio e tempo, confrontando l'ora locale con quella di un meridiano di riferimento: questo aspetto, apparentemente semplice, nasconde difficoltà tecniche che hanno richiesto un grandissimo lavoro, sia teorico, matematico e astronomico, sia tecnico, legato all'invenzione di orologi capaci di resistere alle intemperie e all'umidità del mare senza perdere precisione. Il libro si sviluppa intorno alla storia di John Harrison, orologiaio inglese del Settecento che ebbe un ruolo chiave nella risoluzione di tale questione.

L'autrice richiama fin dalle prime pagine alcune conseguenze degli errori nella determinazione della longitudine nella navigazione oceanica e si sofferma sul naufragio del 1707 presso le isole Scilly, dovuto a un errore di stima, come caso esemplare della rilevanza pratica del problema. Ricostruisce poi il contesto che porta, nel 1714, al *Longitude Act* emanato dal parlamento britannico, con cui viene istituito un premio per una soluzione ritenuta "pratica e utile". La questione della longitudine emerge così fin dall'inizio come problema insieme scientifico, tecnico e istituzionale.

Il volume si sviluppa poi attorno a due linee principali: da un lato i metodi astronomici, basati sull'osservazione del cielo e in particolare sulle distanze lunari; dall'altro la soluzione meccanica perseguita da Harrison, fondata sulla possibilità di trasportare nelle traversate in mare l'ora del porto di partenza tramite un orologio sufficientemente preciso. Il testo mostra anche che la soluzione del problema della longitudine non dipese solo dall'invenzione di Harrison: vengono messe in evidenza, infatti, le difficoltà incontrate da un costruttore esterno ai circuiti accademici nel vedere riconosciuto il proprio lavoro. Le pagine dedicate alla *Commissione per la Longitudine* e a Nevil Maskelyne, astronomo e "antieroe" del libro, mostrano chiaramente come il riconoscimento di uno specifico metodo di determinazione della longitudine non potesse prescindere dal ruolo delle istituzioni e dai criteri con cui esse stabilivano che cosa fosse da considerare affidabile e accettabile.

Nel contesto scolastico, il libro risulta interessante soprattutto perché consente di collocare in una cornice storica concreta il sistema di coordinate geografiche, la relazione fra rotazione terrestre e misura del tempo, la conversione tra differenze orarie e differenze angolari, oltre al tema dell'errore di misura. In questo senso, può offrire una contestualizzazione efficace per attività didattiche sul tema della longitudine, non tanto per l'approfondimento matematico in sé, quanto piuttosto perché restituisce il problema nella sua complessità storica, tecnica e scientifica.

Sul piano della scrittura si privilegiano la chiarezza e la scorrevolezza narrativa. La prosa rimane generalmente ordinata e accessibile, anche se non sempre particolarmente incisiva, restando però ben sostenuta dall'interesse della vicenda storica. Ne risulta un testo piacevole, capace di introdurre in modo efficace una questione centrale per la storia della navigazione e della misura.

Marzia Garzetti

Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica
SUPSI, Svizzera

Tozzi, L., & Sbaragli, S. (2026). *Stella, un'extraterrestre in matematica. E se la tua compagna di classe venisse da un altro pianeta?* Editoriale Scienza.



«La matematica propone modi di pensare e di agire, situazioni e linguaggi che oggi incidono profondamente su tutte le dimensioni della vita quotidiana, sia individuale sia collettiva, consentendo di interpretare e valutare in modo critico le informazioni sempre più numerose e complesse offerte dalla società e di esercitare la propria appartenenza alla cittadinanza attraverso decisioni coscienti e motivate.

Nella scuola, la matematica è chiamata a fornire le risorse necessarie per affrontare con successo situazioni sia concrete, attinenti alla vita quotidiana, sia più astratte, attraverso la capacità di descrivere scientificamente il mondo tramite la matematizzazione e la modellizzazione dei fenomeni che lo caratterizzano».

(Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport [DECS], 2022, p. 129)

Con questi due paragrafi si apre il capitolo dedicato all'area matematica del *Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese*, alla cui elaborazione Silvia Sbaragli ha lavorato a lungo e con grande impegno. Non sorprende quindi che abbia ora scelto di dedicarsi a questo esercizio letterario scritto a quattro mani con Luca Tozzi: l'intento è incuriosire, sorprendere e raccontare, con leggerezza ma anche con rigore, la sua amata disciplina, la matematica.

Appassionare alla lettura e far comprendere concetti matematici sono due tra le finalità che oggi impegnano di più i docenti di scuola elementare. Per i bambini la lettura è un'attività talvolta faticosa, vista da alcuni come un obbligo noioso che entra sempre più spesso in competizione con stimoli visivi ben più accattivanti forniti da tablet, cellulari o altri canali. In secondo luogo, la matematica è spesso ritenuta difficile, accessibile solo ai "cervelloni" e queste convinzioni condizionano le idee dei bambini e delle bambine di "non riuscire", di non essere in grado di capire. In tutto ciò i docenti sono i facilitatori, i traghettatori delle loro alunne e alunni verso la comprensione e l'apprendimento.

Come docente di scuola elementare, sono sempre alla ricerca di testi coinvolgenti, vicini all'esperienza delle bambine e dei bambini, che mostrino la matematica come una disciplina presente in molti aspetti della vita quotidiana: qualcosa che si può comprendere, che può anche divertire e le cui difficoltà possono diventare sfide stimolanti da affrontare insieme e superare. Per questo, in classe, mi piace creare situazioni coinvolgenti, giochi, percorsi, problemi, ed esercizi non sempre facili, ma comunque stimolanti. Le avventure di Stella, la bambina extraterrestre protagonista della storia, ha il merito di unire narrativa e contenuti disciplinari, accompagnando i piccoli lettori nel mondo della matematica secondo una prospettiva originale. L'introduzione di elementi fantastici come il gatto SmufficchiO dotato di superpoteri, l'astronave del papà, i trans-ciondoli (che permettono di comunicare nella lingua dei terrestri) consente di immergersi in un mondo pieno di sorprese ulteriormente arricchito dalle illustrazioni di Francesca Carabelli che, col suo lavoro, rende questo libro accattivante tanto quanto i migliori cartoni animati contemporanei.

La storia è formata da 4 capitoli (ognuno incentrato su un argomento matematico specifico) e ogni capitolo è diviso in due parti: la prima ambientata in classe e la seconda fuori dalla scuola, per sottolineare il fatto che la matematica non è solo una materia scolastica, ma una realtà ben presente nella vita di tutti. I temi trattati vanno dalle frazioni, all'orientamento delle figure sul piano e a quello dei solidi nello spazio, al concetto di altezza fino al rapporto fra area e perimetro. E ogni volta si cerca di fare luce su quelle misconcezioni che, nella scuola di tutti i giorni, confondono tanto le allieve e gli allievi quanto gli insegnanti e non di rado finiscono persino nei libri di testo adottati negli istituti.

Stella, che ha sempre uno sguardo lucido sulle cose, spiega i concetti in modo puntuale senza essere saccente, con un linguaggio chiaro e diretto. Ogni contesto diventa così un'occasione per fare chiarezza: in questo modo si può ragionare sulle frazioni tanto a scuola quanto a casa di un amico, davanti a una tavoletta di cioccolato da 35 quadretti da dividere in quattro. Lo stesso dicasi per le figure geometriche che non cambiano in base alla posizione che assumono; dunque, anche una piramide rigirata "a testa in giù" rimarrà pur sempre una piramide e poco male se, per convincere la classe, Stella dovrà ricorrere ai superpoteri del suo gatto fucsia facendo levitare in aria un compagno polemico e saccente. Stella si ritrova anche a confutare il libro di testo e la spiegazione dalla maestra: un trapezio non ha una sola altezza (quella usata per calcolare l'area) ma quattro, una per ogni lato. In questo caso si sottolinea l'importanza del senso critico che "autorizza" le allieve e gli allievi a mettere in discussione le teorie, quando queste sollevano dubbi e interrogativi. Ancora, i rapporti fra aree e perimetri, ultimo concetto di matematica trattato, vengono spiegati partendo da situazioni quotidiane: recintare un orto e posizionare più persone a tavola senza avere tavoli da aggiungere.

Questo originale approccio conferma quanto dichiarato nell'incipit del *Piano di studio* citato: la matematica è una scienza fondamentale, indispensabile per interpretare e comprendere il mondo che ci circonda e ci accompagna ovunque: quando si fa la spesa, quando si cucina, quando si è nel traffico, quando si cerca di far quadrare il bilancio familiare o quando si prepara un dolce.

Ma *Stella, un'extraterrestre in matematica* non è solo un libro sulla matematica. La storia, portata avanti da un gruppo di amici affiatati, coinvolge il lettore fino a un divertente e inaspettato finale che sottolinea il valore profondo dell'amicizia.

In conclusione, sarebbe riduttivo definire questo testo una semplice favola per bambini. La storia rappresenta piuttosto uno strumento prezioso anche per i docenti: è scritta in modo piacevole e scorrevole e contiene vere e proprie lezioni di matematica, chiare e accessibili, oltre a offrire spunti per attività da proporre in classe. Il tutto è arricchito da una preziosa appendice, accessibile tramite QR code, che approfondisce i temi affrontati nel racconto.

Al termine della lettura, le lettrici e i lettori avranno trascorso alcune ore piacevoli e divertenti, ma avranno anche imparato qualcosa. E chissà: possiamo solo augurarci che le avventure di Stella abbia-

no un seguito. Sarebbe bello lasciarsi sorprendere ancora dagli autori, abili nel guidare con leggerezza i loro giovani – e meno giovani – lettori nei territori extraterrestri della matematica.

Anna Zaninelli

Gruppo Matematicando

Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica
SUPSI, Svizzera

Bibliografia

Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport. (2022). *Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese*. DECS. <https://pianodistudio.edu.ti.ch>

Ragazze che amano la matematica

Alberto Saracco

Dipartimento di Scienze Matematiche, Fisiche e Informatiche, Università di Parma – Italia

Introduzione

Il 12 maggio è la “Giornata internazionale delle donne in matematica”. La data è stata scelta per onorare la memoria di Maryam Mirzakhani, matematica iraniana prematuramente scomparsa a soli 40 anni, prima donna ad essere insignita della medaglia Fields.

Per onorare il tema e la memoria della grande matematica vorrei recensire due bei romanzi, molto diversi tra loro, che raccontano di due giovani ragazze, molto diverse tra loro, alle prese con la matematica, materia che amano.

Le due storie non possono essere più diverse tra loro: Nombeko, protagonista de *L'analfabeta che sapeva contare*, è una ragazza di colore nel Sud Africa dell'apartheid costretta dalla vita a crescere più velocemente di quanto dovrebbe fare una adolescente e sfrutta le sue innate doti matematiche per sopravvivere in un ambiente ostile; Bethany, protagonista di *Bethany alle Olimpiadi di matematica*, è una ragazza canadese alle prese con i normali problemi dell'adolescenza, difficoltà con i coetanei e con gli adulti, con un sogno che la fa andare avanti, rappresentare il Canada alle Olimpiadi Internazionali della Matematica. Due storie di crescita personale, ambientate in periodi diversi e con stili di racconto molto diversi tra loro, ma ugualmente affascinanti e soprattutto legate tra loro dalla passione per la matematica delle due protagoniste.

Jonasson, J. (2016). *L'analfabeta che sapeva contare*. Bompiani.



Jonas Jonasson, svedese, è un autore di romanzi surreali, pieni di un'ironia nordica molto distante da quella a cui siamo abituati noi italiani. Così non ci deve stupire troppo che *L'analfabeta che sapeva contare* inizi raccontandoci di un evento alquanto improbabile: un'analfabeta sudafricana si ritrova rinchiusa in un furgone per il trasporto delle patate con il re e il primo ministro svedesi. Questo fatto ha una probabilità di accadere pari a 1 su 45 miliardi, 666 milioni, 212 mila e 810, secondo i calcoli della stessa analfabeta. Come si è arrivati ad una situazione simile? Se siete estimatori del surreale, questo romanzo fa al caso vostro: vi potrete immergere nelle oltre 350 pagine di un racconto infarcito di coincidenze incredibili che serviranno a portare Nombeko, l'analfabeta in questione, all'interno del furgone con re e primo ministro, e una bomba atomica. E anche a quel punto i colpi di scena non saranno affatto finiti. La passione (e la competenza) nella matematica elementare della protagonista vuole raccontarci di

come le abilità matematiche possano presentarsi anche nelle situazioni più inaspettate (la storia di Ramanujan ci dice qualcosa?). Soprattutto, però, le abilità matematiche di Nombeko servono per mettere in luce la genialità della protagonista, che nel corso del romanzo, che attraversa svariati decenni della sua vita, riuscirà a sfruttare per compiere una serie di prodezze incredibili, una dopo l'altra. Per dirne una, senza svelare troppo: riuscire ad imbrogliare ripetutamente due agenti del Mossad.

Le abilità aritmetiche di Nombeko appaiono immediatamente nella storia. A dieci anni, bambina lavoratrice, stupisce il proprio superiore con un calcolo mentale ragionato:

«“Novantacinque per novantadue,” borbottò una volta il responsabile. “Dov'è la calcolatrice?”

“Ottomilasettecentoquaranta,” rispose Nombeko.

[...] “Come fai a saperlo?”

“Be', penso che novantacinque è uguale a cento meno cinque, novantadue a cento meno otto, se tu inverti e sottrai le due differenze per arrivare a cento, il risultato è sempre ottantasette. E cinque volte otto fa quaranta. Ottantasettequaranta. Ottomilasettecentoquaranta».

(pp. 15–16)

In queste righe, Nombeko spiega alla perfezione il suo metodo di calcolo veloce; o perlomeno spiega come fa il conto, non perché funziona. Riassunto grazie al calcolo algebrico, il metodo di Nombeko è semplicemente questo:

$$(100 - a) \times (100 - b) = 10'000 - 100 \times (a + b) + ab = 100 \times (100 - a - b) + ab.$$

Nel caso a e b siano sufficientemente piccoli (ovvero il loro prodotto sia inferiore a cento), il metodo illustrato da Nombeko di fare i due calcoli $100 - a - b$ e ab e giustapporre i risultati (a due cifre) funziona! Come spesso capita nei romanzi, non si va a fondo nella matematica, ma trovo particolarmente interessante che qui la matematica venga vista come un superpotere per cambiare il proprio status sociale: tramite molte peripezie Nombeko passa da bambina lavoratrice sfruttata nei sobborghi di Soweto ad ambasciatrice ed esperta di rapporti internazionali. Ovviamente non ci riesce solo grazie alla matematica, ma alla sua genialità a tutto tondo (e all'amore per il surreale di Jonasson).

Non vi svelo di più. Se volete conoscere tutta la storia non vi resta che immergervi nella lettura, che scorrerà veloce e piacevole.

Hoshino, R. (2025). *Bethany alle Olimpiadi di matematica*. Scienza express.



Se la matematica per Nombeko è semplicemente un indizio di una mente geniale e capace di pensare fuori dagli schemi, per Bethany è tutta la sua vita.

La storia di *Bethany alle Olimpiadi di matematica* inizia quando la protagonista si siede in un'aula per affrontare la fase nazionale delle Olimpiadi canadesi. Alle qualificazioni Bethany ha strappato il 50° e

ultimo posto disponibile e ora deve puntare a un punteggio perfetto per avere la speranza di coronare il suo sogno: far parte della squadra che rappresenterà il Canada alle Olimpiadi Internazionali della Matematica (IMO).

L'autore del romanzo, Richard Hoshino, ha lui stesso fatto parte della rappresentativa canadese alle IMO nel 1996 in India, ottenendo una medaglia d'argento. Quindi nessun dubbio che sappia di quello di cui parla.

Appena dopo la breve introduzione, veniamo catapultati nel vivo delle competizioni olimpiche: ci viene proposta la lista dei cinque problemi che Bethany dovrà affrontare nelle successive tre ore. I problemi, che spaziano dall'algebra, alla teoria dei numeri, alla geometria e alla logica, sono tutti realmente tratti dalle Olimpiadi nazionali canadesi (negli anni dal 1994 al 1998).

Ogni capitolo del romanzo ha poi la stessa struttura: Bethany legge uno dei problemi, inizia a farsi venire alcune idee e poi si immerge in un lungo flashback che la riporta a quando ha imparato un metodo che si rivelerà essenziale per attaccare e risolvere quel problema. Il capitolo poi finisce con il tentativo di Bethany di risolvere il problema (non ho intenzione di rivelarvi se e quanto Bethany riesca nella sua impresa).

Il cuore di ogni capitolo è la parte dedicata al lungo *flashback*, che ci porta a percorrere in ordine cronologico la storia della passione di Bethany inizialmente per le gare di matematica e infine per la matematica stessa. Si parte con una bambina della scuola elementare che – come il piccolo Gauss – trova un modo rapido per sommare una successione di interi consecutivi e che scopre l'esistenza di gare di matematica. Si passa attraverso gli stage delle Olimpiadi e le amicizie con altre ed altri appassionati, fino ad arrivare all'incontro con una docente universitaria e a dei veri tentativi di ricerca matematica da parte delle protagonista. È il racconto di una passione che si trasforma in un'ossessione, per poi far crescere Bethany, che infine si rende conto che la matematica non è solo gare e che l'esito di una gara non determina quello che sei.

Non posso negare che – prima di immergermi nella lettura – avevo un pregiudizio: di certo sarà un libro molto nerd inaccessibile a chiunque non sia appassionato di gare matematiche. Mi sono dovuto ricredere. La storia della matleta canadese è un romanzo di crescita: grandi obiettivi, grandi frustrazioni, grande impegno. Non è diverso nella struttura dalle storie così diffuse del giovane (o della giovane) aspirante sportivo, che non ha paura di dedicare tante ore della propria vita a un duro allenamento per provare ad arrivare a un obiettivo ambizioso. Non è un caso che il nome della protagonista sia dedicato a una surfista, Bethany Hamilton, la cui storia ha ispirato un film di crescita personale, *Soul surfer*.

Particolarmente interessante in questo senso è la figura della madre di Bethany, che da giovane ha avuto un grande sogno sportivo da cui è rimasta scottata. Tenta di evitare alla figlia gli stessi errori che ha compiuto lei da giovane: per proteggerla, cerca di dissuaderla dalla sua ossessione. Il rapporto madre-figlia è una delle trame che ci accompagnano durante i cinque capitoli che segnano la crescita di Bethany. Ovviamente la matematica (e la matematica olimpica) è al cuore della storia: i cinque problemi (e molti altri) vengono seriamente affrontati nel corso del romanzo e da un certo punto di vista questa lettura può essere utile per imparare un po' di matematica. Ma perché stupirsi? In *Sognando Beckham* (*Bend it like Beckham*, in originale) non si parla forse di calcio? Jess è ossessionata dal calcio e dal suo sogno di emulare la stella del Manchester United. In *Ogni maledetta domenica* (*Any given Sunday*) non si parla forse in continuazione di football americano? Siamo abituati a film e libri di crescita in cui i protagonisti sono appassionati di uno sport. E sono bellissimi anche se non siete appassionati di quello sport. Sarebbe veramente bello vedere un film tratto da *Bethany alle Olimpiadi di matematica*, un film di crescita e di passione per una disciplina troppo spesso odiata.

Non nego che se amate la matematica, e la matematica olimpica in particolare, il romanzo è ancora più godibile, ma la storia della nostra adolescente può essere davvero d'ispirazione a tanti e a tante: Richard Hoshino mette anche l'accento sulla scarsa presenza femminile all'interno del circuito delle Olimpiadi. E può anche essere un modo per scoprire un po' di matematica diversa da quella che siamo abituati a vedere a scuola.