

---

# Le streghe di Bayes

---

Le stregacce di Bayes son piuttosto mangione,  
ogni giorno un cappello e si pon la questione.  
Vorrà il dolce o il salato? Al gran capo la scelta.  
Come andrà - urcavè! - lo sapremo alla svelta.

**S**ul versante esposto al sole della grande montagna di Conteggio, fin dai tempi che nessuno ricorda più, si trovava un villaggio, non tanto piccolo da non poterci vivere ma non tanto grande da non sapere quanti fossero i suoi abitanti, e che cosa essi facessero.

Il villaggio di Bayes, questo il suo nome, era bellissimo, con tanti fiori alle finestre delle case, con il negozio del pane che ogni mattina profumava l'aria di buono sfornando dolci e pizze, con un grande orologio antico sull'alto campanile, che ogni momento segnava l'ora che più esatta non si poteva.

Ma non tutto era perfetto. Gli abitanti del villaggio da un po' di tempo erano seri e molto, molto preoccupati: un gruppo di ventuno streghe, una sera, era arrivato lì e non



si era più mosso. La posizione era ottima, il posto carino e l'aria profumava di cose buone da mangiare. Dato che non avevano nessuna riunione di streghe alla quale andare, si erano fermate e se ne stavano tutto il giorno in panciolle in una caverna poco fuori dal villaggio, che era diventata la loro casa, dalla quale potevano vedere il grande orologio e odorare la fragranza dei cibi appena sfornati.

Le streghe erano dispettose e avevano deciso, non si sa se a maggioranza, di non fare proprio niente di niente, neanche cucinare. La loro unica attività, ogni mattina alle nove, era quella di estrarre a sorte una strega e di costringere gli abitanti del villaggio a preparare una pietanza che incontrasse il suo gusto. E ogni giorno si ripeteva tutto uguale: la strega prescelta – non si sapeva mai quale fosse – sistemava il suo cappello al di fuori dell'antro e accanto ad esso gli abitanti del villaggio dovevano riporre un piatto con del cibo, dolce o salato. Il problema stava proprio lì. Se la pietanza incontrava il gusto della strega che aveva depresso il cappello, la giornata sarebbe trascorsa tranquilla, altrimenti per il villaggio sarebbero stati guai seri per tutti: teste rasate, schizzi di intrugli urticanti, piogge di rospi, asce volanti, gatti assatanati, urla belluine, fumi sulfurei...

Indovinare quale tipo di piatto sarebbe piaciuto era davvero un gran problema. L'unico sistema che era venuto in mente al capo villaggio era stato quello di affidarsi alla sorte e confidare nell'aiuto del dio Bias. Così ogni santo giorno egli prendeva la moneta di pietra, che veniva usata per conoscere i responsi del dio, e la lanciava in aria. Se la pietra cadeva con la parte chiara rivolta verso l'alto si sceglieva salato, se invece verso l'alto c'era la parte scura, si serviva alle streghe un dolce.

Ma le cose non andavano bene: i giorni funesti erano tanti e la moneta non sembrava funzionare perfettamente. Per non incorrere nella dispettosa rabbia delle streghe i poveri abitanti avevano persino provato a creare delle pietanze mai viste prima, che univano insieme il gusto salato a quello dolce e il forno ormai non chiudeva più per sperimentare ricette impossibili. Un assaggio? Base di pizza con sopra spaghetti al pomodoro, farcita con ananas caramellato. Ma quelle fattucchiere erano davvero cocciute, irremovibili e insensibili come i loro cappellacci: o dolce o salato! E basta!!!

Come se ciò non fosse sufficiente, Bastet, il gatto del capo villaggio, un gran golosone, girava in continuazione intorno al piatto lasciato lì per le streghe, nella speranza di poter sottrarre, non visto, un bocconcino per sé. Quando Bastet riusciva a sgraffignare la pietanza, tutti pensavano che la strega sorteggiata avesse gradito la scelta del giorno e cominciavano a rilassarsi, ma poi... ecco tuoni e fulmini, strilli e disastri. Non se ne poteva proprio più!

Nora, la figlia del fornaio, frequentava la piccola scuola del villaggio, che stava proprio sotto il grande orologio del campanile. Dato che la sua casa si trovava poco fuori dal centro abitato, ogni mattina passava davanti all'antro delle streghe, sperando di non incappare nella loro furia, e sempre si fermava un po' per sapere subito che tipo di giornata sarebbe stata. Ormai le sembrava di conoscere quelle perfidacce, vedeva quel che facevano lì e si incuriosiva nel pensare quale cappello la mattina avrebbero posato fuori dall'antro: nero o viola? Infatti non è che fossero proprio fantasiose queste maghe: o nero o viola o dolce o salato. Ecco, appunto, così poche scelte e così tanta incertezza. Alla bambina sembra-

va che i cappelli viola fossero di più, e che il dolce fosse il gusto preferito dalle streghe, ma non ne era sicura.

A scuola non si parlava d'altro e nessuno studiava o giocava più! Bisognava inventarsi qualcosa. Possibile che i grandi non riuscissero a venirne a capo? Forse bisognava aiutarli. Si sa, i bambini, quando decidono davvero qualcosa... chi li ferma?

Nora allora iniziò a meditare, rimuginare, riflettere e una cosa scoprì: se anche non poteva dire esattamente quale strega stesse chiedendo il piatto in un certo giorno, sapeva che essa apparteneva o al gruppo delle streghe col cappello viola o a quello col cappello nero. Ma non le bastava.

Pensa e ripensa Nora si ricordò che quando era piccina la nonna le aveva insegnato una corta filastrocca che sembrava un indovinello e che lei a quel tempo non capiva, ma che la sua adorata nonna le ripeteva ogni sera a bassa voce per farla addormentare:

I neri sono buoni e tutti salati.  
I viola più dolci, ma devon esser contati  
solo uno su sette non li vuole mielati.

La bambina capì che questa cantilena aveva a che fare con le streghe, che evidentemente da tempi lontani arrivavano nei villaggi e facevano il bello e il cattivo tempo e, anche se non conosceva il numero delle fattucchiere che portavano il cappello nero o che avevano il cappello viola, si inventò un suo metodo per scegliere il piatto. Se dalla caverna usciva un cappello nero si doveva preparare certamente un piatto

salato perché "I neri sono buoni e tutti salati". Se il cappello era viola, per scegliere il piatto, si doveva invece pescare da un sacchetto che conteneva sei medaglioni con la lettera D per dolce e uno con la lettera S per salato e affidarsi al risultato di questa estrazione casuale, sperando che anche le streghe facessero in modo casuale la loro scelta quotidiana. Bisognava provarci!

Felice di aver trovato, forse, una strada per liberare i suoi amici e le loro famiglie dalla furia di quei tristi giorni, corse dal capo del villaggio e gli espose il suo piano. Ma egli era un adoratore di Bias, un dio irremovibile e zuccone e, come lui, non accettava cambiamenti alle tradizioni. Neanche ascoltò la bambina, e con gli occhi fissi sul grande orologio del campanile continuò a stringere la sua moneta di pietra ed attendere terrorizzato l'ora dei disastri quotidiani.

Ma Nora non si arrendeva facilmente. Il capo del villaggio non voleva nemmeno provare? Allora avrebbe fatto da sola, con la complicità della sua famiglia! Chiese il permesso di servire lei stessa il pasto alle maghe cattive e, con l'aiuto del padre, invece di affidarsi alle indicazioni della moneta oracolo del dio Bias, seguì i criteri della filastrocca, estraendo a sorte dal suo sacchetto un medaglione solo quando il cappello era viola. Poi porgeva alle streghe il piatto scelto da lei, che avrebbe avuto molte più possibilità di essere quello giusto.

Dopo qualche giorno il suo metodo cominciò a funzionare. Le scorribande devastatrici delle streghe divennero meno frequenti rispetto al passato. Nessuno sapeva il perché, ma tutti ricominciarono a sorridere.

Quando si capì che oramai la furia esplodeva più di rado, il capo del villaggio organizzò una grande festa in onore del dio Bias, per ringraziarlo della accresciuta magnanimità e potenza divinatoria dell'oracolo.

Ma Nora sorrideva più di tutti. Lo faceva sotto i baffi: solo lei e la sua famiglia sapevano il vero motivo per cui le streghe si arrabbiavano di meno. E, dato che era non solo intelligente ma anche molto generosa, decise che da grande sarebbe stata una maestra nella scuola del villaggio, per poter insegnare ai bambini a ragionare e a prendere decisioni aiutandosi con dei metodi più astuti.