

## CUENTO MOTOR “La leyenda del origen del ajedrez”



Hace mucho, muchísimo, “muchísimo” tiempo reinaba en la India un rey llamado Sheram. Su palacio era inmenso y con grandes lujos (hacer un palacio con colchonetas, amurallado con conos y realizar un trono con una silla cubierta con un paracaídas).

El rey tenía un largo turbante (tocarnos la cabeza y con un pañuelo ponérselo a los alumnos como si fuera un turbante). En una de las batallas (hacer como que luchan con espadas y escudos de cartón), el pobre rey (hacer como que lloramos) perdió a su hijo.

Sus súbditos le traían toda cantidad de regalos (traer regalos al rey e inventarnos qué regalos podrían ser, por ejemplo una bici voladora), pero ningún regalo lograba alegrarle.

Un buen día un tal Sissa se presentó en su corte y pidió audiencia. Sissa era muy viejo, muy viejo y andaba muy despacio (hacer como que somos ancianos y vamos moviéndonos muy despacio). El rey la aceptó y Sissa le presentó un juego que, aseguró, conseguiría divertirle y alegrarle de nuevo: EL AJEDREZ.

Después de explicarle las reglas y entregarle un tablero con sus piezas el rey comenzó a jugar y se sintió maravillado: jugó y jugó y su pena desapareció en gran parte. Al rey Sheram, le encantan sus piezas: los peones, alfiles, caballos, torres, la gran reina y el rey (caminar por el espacio dando pasos según el tipo de movimiento de las piezas)

¡Sissa lo había conseguido! Sheram, agradecido por tan preciado regalo, le dijo a Sissa que como recompensa pidiera lo que deseara.

— Sissa, quiero recompensarte dignamente por el ingenioso juego que has inventado —dijo el rey.

El sabio contestó con una inclinación (realizar la inclinación).

— Soy bastante rico como para poder cumplir tu deseo más elevado —continuó diciendo el rey—. Di la recompensa que te satisfaga y la recibirás.

Sissa continuó callado.

– No seas tímido —le animó el rey—. Expresa tu deseo. No escatimaré nada para satisfacerlo.

– Grande es tu magnanimidad, soberano. Pero concédeme un corto plazo para meditar la respuesta. Mañana, tras maduras reflexiones, te comunicaré mi petición (nos sentamos en unas esterillas y meditamos).

Cuando al día siguiente Sissa se presentó de nuevo ante el trono, dejó maravillado al rey con su petición, sin precedente por su modestia.

– Soberano —dijo Sissa—, manda que me entreguen un grano de trigo por la primera casilla del tablero del ajedrez.

– ¿Un simple grano de trigo? —contestó admirado el rey (poner cara de sorpresa).

– Sí, soberano. Por la segunda casilla, ordena que me den dos granos; por la tercera, 4; por la cuarta, 8; por la quinta, 16; por la sexta, 32...

– Basta —le interrumpió irritado el rey—. Recibirás el trigo correspondiente a las 64 casillas del tablero de acuerdo con tu deseo: por cada casilla doble cantidad que por la precedente.

Pero has de saber que tu petición es indigna de mi generosidad. Al pedirme tan mísera recompensa, menosprecias, irreverente, mi benevolencia. En verdad que, como sabio que eres, deberías haber dado mayor prueba de respeto ante la bondad de tu soberano. Retírate. Mis servidores te sacarán un saco con el trigo que solicitas.

Sissa sonrió, abandonó la sala y quedó esperando a la puerta del palacio (abandonamos el palacio).

Durante la comida, el rey se acordó del inventor del ajedrez y envió a que se enteraran de si habían ya entregado al irreflexivo Sissa su mezquina recompensa.

– Soberano, están cumpliendo tu orden —fue la respuesta—. Los matemáticos de la corte calculan el número de granos que le corresponde.

(Con garbanzos y tableros de ajedrez, pedidles a los alumnos que intenten calcular la cantidad de trigo que Sissa le pidió al rey).

El rey frunció el ceño. No estaba acostumbrado a que tardaran tanto en cumplir sus órdenes.

Por la noche, al retirarse a descansar (hacer como que nos dormimos), el rey preguntó de nuevo cuánto tiempo hacía que Sissa había abandonado el palacio con su saco de trigo.

– Soberano —le contestaron—, tus matemáticos trabajan sin descanso y esperan terminar los cálculos al amanecer.

– ¿Por qué va tan despacio este asunto? —gritó iracundo el rey—. Que mañana, antes de que me despierte, hayan entregado a Sissa hasta el último grano de trigo. No acostumbro a dar dos veces una misma orden.

Por la mañana comunicaron al rey que el matemático mayor de la corte solicitaba audiencia para presentarle un informe muy importante.

El rey mandó que le hicieran entrar.

– Antes de comenzar tu informe —le dijo Sheram—, quiero saber si se ha entregado por fin a Sissa la mísera recompensa que ha solicitado.

– Precisamente por eso me he atrevido a presentarme tan temprano —contestó gran matemático—. Hemos calculado escrupulosamente la cantidad total de granos que desea recibir Sissa. Resulta una cifra tan enorme...

– Sea cual fuere su magnitud —le interrumpió con altivez el rey— mis graneros no empobrecerán. He prometido darle esa recompensa, y por lo tanto, hay que entregársela.

– Soberano, no depende de tu voluntad el cumplir semejante deseo. En todos tus graneros no existe la cantidad de trigo que exige Sissa. Tampoco existe en los graneros de todo el reino. Hasta los graneros del mundo entero son insuficientes. Si deseas entregar sin falta la recompensa prometida, ordena que todos los reinos de la Tierra se conviertan en labrantíos, manda desecar los mares y océanos, ordena fundir el hielo y la nieve que cubren los lejanos desiertos del Norte. Que todo el espacio sea totalmente sembrado de trigo, y ordena que toda la cosecha obtenida en estos campos sea entregada a Sissa. Sólo entonces recibirá su recompensa.

El rey escuchaba lleno de asombro las palabras del anciano sabio.

– Dime cuál es esa cifra tan monstruosa —dijo reflexionando.

– ¡Oh, soberano! **DIECIOCHO TRILLONES CUATROCIENTOS CUARENTA Y SEIS MIL SETECIENTOS CUARENTA Y CUATRO BILLONES SETENTA Y TRES MIL SETECIENTOS NUEVE MILLONES QUINIENTOS CINCUENTA Y UN MIL SEISCIENTOS QUINCE.**

FIN

## BIBLIOGRAFÍA

ARTACHO, A. (2014). Matemáticas cercanas. Recuperado de <https://matematicascercanas.com/2014/03/10/la-leyenda-del-tablero-de-ajedrez-y-los-granos-de-trigo/>

## MATERIAL

Colchonetas, conos, pañuelos, espadas y escudos de cartón, tableros y piezas de ajedrez, y garbanzos.

Cada maestro lo puede adaptar al contexto de su clase y a sus recursos.