

## Lectura

# El problema del juego de ajedrez

Fuente: portalacademico.cch.unam.mx



*Nadie sabe el origen del ajedrez. Unos piensan que viene de la India, otros de China y otros de Persia. Es probable que fuera introducido en Europa por los árabes que conquistaron España a principios del siglo VIII. Lo que sí parece cierto es que hasta la Edad Media no se conoció en Europa, y que los juegos similares, de los que quedaron trazas en Egipto y Grecia, eran más bien parecidos a las damas.*

*Tras leer de muchas maneras la historia te presentamos la leyenda india sobre Sissa y el origen del ajedrez (Sissa, 2011).*

En la apartada región de Taligana, India, vivía un rey llamado Ladava. El rey había perdido en una cruenta batalla a su hijo, el joven príncipe Adjimir. La tristeza y la angustia se apoderaron del alma del rey **sumiéndolo** en un terrible estado de **melancolía** que le apartaron de la vida pública y de sus **súbditos**. Bufones, adivinos, músicos y bailarinas hicieron lo imposible para distraer a su Rey. Nada daba resultado.

Un humilde joven llamado Sissa, del pueblo de Lahur, decidió crear un juego para intentar obtener el éxito donde todos habían fracasado y devolver la alegría al corazón de su señor.

Sissa mostró a Ladava una caja en la que guardaba un hermoso tablero de 64 casillas, y un juego de piezas de madera tallada. Explicó a su Rey las reglas del juego y este retó al joven Sissa a una partida animado por la aparente sencillez del mismo. Entusiasmado por la gran cantidad de posibilidades que el juego ofrecía **acto seguido** invitó a sus ministros a jugar partidas donde estos pudieran exhibir su inteligencia y talento militar. Ladava comprendió la necesidad de planificar sus movimientos y de luchar permanentemente por el logro de unos objetivos, aunque para ello debiera sacrificar a menudo cosas valiosas en pro del bienestar de la mayoría.

Aprendió sobre los errores cometidos en combate y comprendió que la muerte de su hijo no era en vano ya que su vida había contribuido a la victoria obtenida y con ella facilitado la supervivencia del reino de Taligana. El Rey Ladava comenzó a incorporarse poco a poco a la vida pública, a atender los **asuntos de Estado** y las necesidades de su pueblo. Queriendo recompensar al joven Sissa el rey se comprometió a conseguirle cualquier cosa que este deseara. Sissa pidió 1 grano de trigo por la primera casilla del tablero, 2 por la segunda y continuar doblando la cantidad de cada casilla hasta completar las 64 que componían el tablero.

Ladava que tampoco **iba excesivamente fino** en cuanto a cálculos matemáticos concedió a Sissa su deseo inmediatamente. Días más tarde y una vez que sus consejeros realizaron los mismos se le comunicó al rey la imposibilidad de realizar el deseo de Sissa.

## Actividades sobre el texto

1. Busca el significado de las palabras o expresiones que aparecen en negrita en el texto.
2. Escribe en cada casilla del tablero siguiente, **en forma de potencia**, cuántos granos de trigo se debería colocar en cada casilla según la leyenda del texto.


3. Para hacernos una idea de la cantidad de trigo de la que estamos hablando podemos estimar que en un kilogramo de trigo hay unos 20.000 granos. **¿Calcula las toneladas de trigo que Sissa pidió al rey?**
4. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO), la producción anual de trigo en la Tierra es de 771.718.579 toneladas. Tomando este valor como cosecha anual media, **calcula cuántos años son necesarios para cumplir la petición de Sissa.**
5. Busca en Internet qué pasó finalmente con Sissa según la leyenda.

