

4° Activité : La légende de Sissa

La légende se situe aux Indes, 3 000 ans avant Jésus-Christ. Elle raconte que, pour apporter une distraction satisfaisante au roi Belkib, le sage Sissa lui présenta le jeu d'échecs.

Le souverain demanda alors à Sissa ce qu'il souhaitait en échange de cette découverte.



Sissa demanda au souverain de le payer en grains de riz. Pour cela, le souverain devra déposer un grain de riz sur la première case de l'échiquier, deux grains sur la deuxième case, quatre grains sur la troisième case, et ainsi de suite pour compléter l'échiquier en doublant le nombre de grains à chaque case.

Le souverain lui accorda immédiatement cette récompense.

Un conseiller du souverain lui expliqua qu'il venait de précipiter le royaume dans la ruine, car les récoltes de l'année ne suffiraient pas à payer Sissa.

- **Que penser de l'affirmation du conseiller du souverain ?**

