

## Une légende sur l'invention du jeu d'échecs : un sage nommé Sissa

L'histoire se passe en Inde, des années avant Jésus-Christ.

L'inventeur présumé des échecs serait un brahmane nommé Sissa. Il aurait inventé le chaturanga pour distraire son prince de l'ennui, tout en lui démontrant la faiblesse du roi sans son entourage.

Souhaitant le remercier, le monarque proposa au sage de choisir lui-même sa récompense. Sissa demanda juste un peu de riz. Il invita le souverain à placer un grain de blé sur la première case de l'échiquier, puis deux sur la deuxième case, quatre grains sur la troisième case et ainsi de suite jusqu'à la dernière case en doublant à chaque fois le nombre de grains.

Il devra ensuite lui donner l'ensemble du riz posé sur le plateau de jeu.

Cette demande sembla bien modeste au souverain fort surpris et amusé par l'exercice.

Le conseiller du prince devait maintenant satisfaire la demande de Sissa et lui livrer le riz.

Tu as été désigné.e pour remonter le temps et aller aider le conseiller du prince à livrer le riz à Sissa.

Tu as le droit d'emporter avec toi un récipient, lequel choisirais-tu ?



### Conseils pour avancer dans un travail de recherche

Pour mener à bien un travail de recherche commencer par faire la liste de tout ce qu'il faudrait connaître pour répondre à la question.

Cette liste représente des « sous-problèmes » qu'il faudra résoudre un par un pour ensuite pouvoir résoudre le problème principal.

Parfois un « sous-problème » aura lui-même une liste de choses à trouver pour le résoudre.