

Was ist eigentlich das Reich Gottes? 1

Von Klein zu Groß

Einsteigen// Aktion

Infos Schachbrett-Legende

Der Erfinder des Schachspiels war, einer Legende zufolge, der weise Brahmane Sissa ibn Dahir, der angeblich im dritten oder vierten Jahrhundert in Indien lebte.

Weil der indische König sein Volk tyrannisierte, dachte Sissa sich ein Spiel aus, bei dem die Figur des Königs zwar die wichtigste Spielfigur war, aber ohne die anderen Figuren, die Bauer, Soldaten etc., nicht gewinnen konnte. So wollte Sissa dem König seine eigenen Fehler vor Augen führen, ohne ihn bloßzustellen oder sich selbst in Gefahr zu begeben.

Als Sissa dem König das Spiel erklärte, war dieser tatsächlich so beeindruckt, dass er dem weisen Mann einen Wunsch gewährte. Sissa wünschte sich Getreidekörner, und zwar nach Anzahl der Felder auf dem Schachbrett: Ein Weizenkorn aufs erste Feld, zwei aufs zweite, vier aufs dritte, acht aufs vierte Feld und so weiter, immer die doppelte Menge wie auf dem vorherigen Feld.

Der König hielt das für einen bescheidenen Wunsch und gewährte ihn gern. Als er sich aber einige Tage später erkundigte, ob Sissa seine Belohnung schon bekommen habe, musste er feststellen, dass sein Verwalter noch nicht einmal mit dem Ausrechnen der Menge fertig war: Schon auf Feld 21 übersteigt die Zahl der Körner 1 Million!

Die Menge der Getreidekörner auf allen 64 Feldern beträgt:

18.446.744.073.709.551.615 (etwa 18,45 Trillionen)

Wer dieses Experiment mit den Kindern durchführt, kann also selbst bei einer großen Menge an getrockneten Maiskörnern sicher sein, dass diese nicht ausreichen werden, um das Schachbrett zu füllen – ein echter Aha-Effekt zum Thema „Schnelles Wachstum“!