

LA LEYENDA DEL TRIGO Y EL INVENTOR DE AJEDREZ

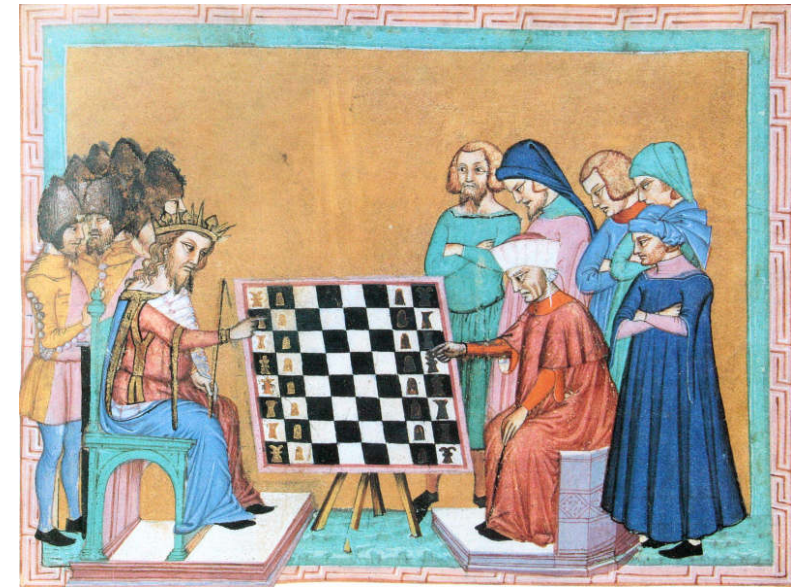
PRÁCTICA 2: LA RECOMPENSA

1. Selecciona unos 200 granos de trigo y pésalos con la balanza de precisión.

(Recuerda restar el peso del vaso o usar la tecla TARA)



2. Haz una estimación de los kilogramos de trigo que se necesitarían como recompensa.



Rey europeo disputando una partida de ajedrez en una miniatura del Liber de Moribus, (aprox. 1300).

El rey de Persia fascinado por el juego de ajedrez quiso conocer y premiar al inventor. Se cuenta que el rey ofreció al matemático oriental el premio que solicitara.

El matemático contestó:

- Me conformo con 2 granos de trigo por la primera casilla del tablero, 4 por la segunda, ocho por la tercera, dieciséis por la cuarta, y así doblando la cantidad hasta la casilla 64 del tablero de ajedrez.

Ordenó el rey a su visir que preparara el premio solicitado, hizo los cálculos y se dio cuenta que era imposible cumplir la orden.

NOMBRE:

CURSO:

FECHA:

PRÁCTICA 1: LOS GRANOS DE TRIGO DEL TABLERO

1. Rellena los cuadros del tablero con la cantidad de granos de trigo que solicita el inventor del famoso juego.
2. Escribe la cantidad de granos de trigo con todas sus cifras.
3. Indica como se leería ese número.

