

HET SCHAAKVERHAAL

Cursieve instructies zijn voor de verteller.

Lang, lang geleden was er een land waar een Koning leefde. Deze Koning heette Chaturanga. Hij was een goede koning, maar hij had één zwak punt: hij wilde altijd spannende dingen doen, zoals jagen en: oorlog voeren!

Zijn onderdanen vonden dat niet fijn, want zij moesten voor de koning vechten.

De koning had ook een aantal adviseurs, zogenaamde Raadsheren. Op hun vergadering kwamen ze op een idee:

"We maken een spel", zei de raadsheer, "zodat de koning geen tijd heeft om oorlog te voeren".

"Een spel?!", vroeg een raadsheer, "maar dat is toch niet spannend?"

"We maken een heel spannend spel", zei een andere raadsheer.

"Maar dan moet het lijken op oorlog", zei een vierde raadsheer.

"Met twee legers: een witte en een zwarte", zei de eerste weer.

"En in het spel moet de koning natuurlijk ook voorkomen! En de koningin, die moet naast de koning staan."

(zet de witte koning op e1, de witte dame op d1)

"En daarnaast komen wij, de raadsheren!"

(zet de witte lopers op c1 en f1, zeg erbij dat raadsheren tegenwoordig lopers heten. Achtergrond informatie: de 'sleuf' in de loper is van de bisschopsmijter, in het Engels heet de loper dan ook bisschop.)

"Laten we de ridders niet vergeten"

De paarden komen op b1 en g1. Vertel dat de ridders van hun paard zijn gevallen. Achtergrond informatie: in het Engels heten de paarden nog steeds Knights.

"Naast de ridders komen de kastelen, ofwel de torens"

Zet de witte torens op de hoeken, op a1 en h1.

"En dan hebben we natuurlijk nog de soldaten nodig"

De (acht) witte soldaten, ofwel pionnen, komen natuurlijk voorop, van a2 tot h2.

"Zo, en dan is er natuurlijk ook nog een vijand."

(zet de zwarte stukken op: Dd8, Ke8, Lf8, Lc8, Pb8, Pg8, Ta8, Th8 en de pionnen a7-h7.)

Toen de raadsheren ook de regels bedacht hadden, ging de hoofdraadsheer naar de Koning en liet het spel zien.

De Koning was dolenthousiast. Hij speelde het spel dagen achter elkaar, tegen iedereen die hij tegenkwam. Dit was veel leuker dan oorlog voeren!

Na een week kwam hij bij de raadsheer. Hij zei "Dit is een heel goed spel, daarom wil ik je een beloning geven."

De raadsheer dacht na. Wat zou hij vragen?

(wat zouden de kinderen vragen?)

Na een poos wist hij het: hij wilde graankorrels. Op het eerste veld van het schaakbord 1 korrel. Op het tweede het dubbele. *(vraag telkens aan de kinderen hoeveel dat is)*. Op het derde weer het dubbele *(dus 4)* en op het vierde weer het dubbele *(dus 8)*. En dan alle velden van het schaakbord langs. De koning dacht niet na en zei: "Dat is heel bescheiden van je, raadsheer, ik zal ervoor zorgen dat je de beloning morgen hebt".

Was de raadsheer wel zo bescheiden? Begin bij het eerste veld en ga net zo lang door totdat totdat de kinderen of jij het niet meer weten: 1/2/4/8/16/32/64/128/256/512/1024/2048 /4096/8192/ 16384/ 32768/ 655386/131072

Toen de koning bij de baas van de graanschuren langs ging, bleek er niet genoeg graan in de graanschuren van het land te zijn voor alle 18446744073709551615 graankorrels. De raadsheer vond dat niet erg, hij wilde alleen laten merken dat hij eigenlijk slimmer dan de koning was.

Dat was het verhaal over het ontstaan van het schaakspel.

Op papier gezet door Pascal Losekoot.