

SIMETRIC - SPORTUL MINȚII PENTRU ELEVII DE GIMNAZIU
SYMMETRICAL - THE MIND SPORT FOR HIGH SCHOOL STUDENTS

*Maria PETRESCU,
Prof. nursing, Universitatea „Spiru Haret”
București, România*

*Maria PETRESCU,
Prof. Nursing, „Spiru Haret” University,
Bucharest, Romania*

<https://orcid.org/0000-0003-0929-5338>

CZU: 373.02

DOI: 10.46727/c.09-12-2022.p155-159

Rezumat: Asemenea jocului de șah, jocul Simetric dezvoltă la copii și tineret calități importante pentru succesul lor școlar și uman, printre acestea: perspicacitatea, concentrarea și puterea de calcul, perseverența, comunicativitatea și colegialitatea.

Cercetarea de față ne-a demonstrat că în Jocul Simetric există o independență mult sporită a nivelului strategico-tactic în raport cu cel al limbajului. Nivelul 0, datorat mutărilor simetrice, dă frumusețea specifică a limbajului acestui joc, dar se implică foarte puțin în strategie. Prin comparație cu șahul apare o distincție clară între tipurile de mutări, bazându-se pe reguli diferite de joc. Efectul asupra jocului și elevilor/profesorilor jucători este același ca în partidele de șah. Manevrelor forțate și combinațiile dau adevărata frumusețe și putere de a captiva a Jocului Simetric.

Cuvinte-cheie: educație nonformală, competiție, simetrie, strategie, a juca, dezvoltare

Abstract: Like the game of chess, the Symmetric game develops in children and youth important qualities for their academic and human success, among them: insight, concentration and calculation power, perseverance, communication and collegiality.

The present research has shown us that in the Symmetrical Game there is a much increased independence of the strategic-tactical level in relation to that of language. Level 0, due to symmetrical moves, gives the specific beauty of the language of this game, but it involves very little in the strategy. By comparison with chess a clear distinction appears between the types of moves, based on different rules of the game. The effect on the game and student/teacher players is the same as in chess matches. Forced maneuvers and combinations give the true beauty and captivating power of the Symmetric Game.

Keywords: non-formal education, competition, symmetry, strategy, to play, development

Între diferite jocuri strategice ce se desfășoară între doi participanți, pe o suprafață de (tablă) de joc – vezi jocurile de șah, dame, țintar, GO etc. – Jocul Simetric se situează în vecinătatea jocului de șah, atât pentru că se desfășoară pe aceeași suprafață de joc, cât și datorită unor caracteristici urmărite și dobândite prin perfecționări de-a lungul mai multor decenii. Unele situații de joc îl fac asemănător cu jocurile de țintar și dame (care au piese de același fel), fiind astfel mai abstract decât jocul de șah. Spre deosebire de alte jocuri, poate fi jucat în două variante: cea rapidă – de agrement, Simetric 16 și varianta de bază – Simetric 24. Ca atractivitate și dinamism Simetric 16 este superior jocurilor de dame sau țintar, în timp ce, prin complexitate și bogăție strategico-tactică, Simetric 24 se situează în categoria jocurilor de șah și Go.

În concluzie, Jocul Simetric este absolut original și unitar în concepție, dar prezintă unele asemănări firești cu celelalte jocuri ale familiei din care face parte.

Jocul Simetric se desfășoară pe tabla de șah, fiind perfecționat pe durata mai multor decenii. Este o replică modernă, originală, adusă jocului de șah, în care piesele sunt mutate și capturează numai prin *mutări simetrice* față de alte piese de pe tablă. Oricare piesă poate fi așezată în *trei feluri distincte*, încât va fi piesă *neutră* - la începutul jocului -, devenind apoi piesă *proprie* sau *adversă*. Partida este pierdută de jucătorul ale cărui piese nu mai pot efectua nicio mutare simetrică.

Asemenea jocului de șah, jocul Simetric dezvoltă la copii și tineret calități importante pentru succesul lor școlar și uman, printre acestea: perspicacitatea, concentrarea și puterea de calcul, perseverența, comunicativitatea și colegialitatea.

Inventatorul Jocului Simetric este Dl. Sergiu-Mihai Constantin, născut în municipiul Cluj-Napoca, care a studiat vioara și a devenit profesor, predând acest instrument întâi în Timișoara (1973 - 1989), iar apoi în București. Încă din anii de liceu s-a ocupat cu inventarea de jocuri logice, fiind un mare admirator al jocului de șah și având o deosebită aplecare către geometrie. În anul 1970 descoperirea situațiilor simetrice între trei câmpuri ale tablei de șah, fiind în acea vreme student în primul an la Conservatorul de Muzică din Cluj. Imediat a înțeles că aceste situații simetrice oferă o excepțională bază de plecare pentru un joc logic ce ar putea fi la fel de valoros ca și șahul.

După 11 ani, acestui limbaj i s-a adăugat ideea pieselor cu trei funcțiuni, ce pot fi neutre, proprii sau adverse, iar în anul 1983 Jocul Simetric era brevetat la OSIM-București sub Nr. 82603. În brevetul invenției este menționat și caracterul de noutate al jocului Simetric în teoria matematică a jocurilor.

Abia după anul 2010, după 40 de ani de la apariția ideii de simetrie ca suport al unui joc logic strategic, Simetricul a ajuns acolo unde realist privind, avea foarte puține șanse să mai ajungă, în școală, ca apoi în anul 2019, să experimentăm împreună prima Competiție de Simetric, cu elevii Școlii Ferdinand I, București.

Jocul Simetric este recomandat copiilor de peste 10 ani, adică gimnaziu. Regulile se pot aplica după maxim 2-4 ședințe de inițiere, chiar mai puțin la copii care au mai jucat șah, dame sau țintar. Jocul se bazează exclusiv pe un principiu geometric, fiind valorificată ca sursă mișcarea și familizarea copiilor cu ideea de simetrie. Traseul de învățare se parcurge în trei pași (lecții), iar la final se vor fixa procedeele însușite prin exerciții.

Jocul dezvoltă copiilor:

- noțiunea de simetrie, ca principiu de geometrie, prin familiarizarea acestora cu elemente cunoscute: corpul (urechea stângă-urechea dreaptă, mâna stângă-mâna dreaptă), oglinda (privitor-reflecția sa), elicea cu 2 palete, sfârleaza, corpuri geometrice de la matematică etc;
- tipuri de mișcare;;
- limbajul strategic în lupta între doi parteneri de joc;
- reguli de conduită în timpul jocului.

Jocul Simetric oferă copiilor posibilitatea de a face cunoștință cu lumea fascinantă a limbajului simetric, cu frumusețea și potențialul acesteia, cu un limbaj original, divers, ca o variantă de înlocuire a timpului petrecut în online, la fel de interesantă ca lumea tehnologiei digitale, cu care copiii se conectează din ce în ce mai mult în viața lor.

Experiența cu elevii Școlii Gimnaziale Ferdinand I, implementarea pe durata unui an școlar a Jocului Simetric, cu elevii claselor a VI-a, ne-a oferit un set de experiențe inedite și surprize multiple din partea unor elevi, care nu păreau interesați la început de acest joc. Pe de altă parte, jocul a oferit elevilor și cadrelor didactice valorificarea timpului liber în mod educațional, a oferit posibilitatea elevului de a decide participarea și la ce moment, dezvoltarea unor abilități și competențe, dezvoltarea capacității de gândire critică, un cadru de exersare și de cultivare a diferitelor înclinații, aptitudini și capacități, poate necunoscute lor, la acel moment. Părinții au apreciat și agreat inițiativa și au acceptat chiar câteva partide experimentale cu copiii. S-au implicat voluntar, la inițiativa lor, în organizarea și susținerea financiară a premiilor, la finalul competiției.

Pentru programul de instruire al elevilor și cadrelor didactice am alocat prima lună, astfel:

1. pentru cadre didactice

- 1 ședință de familiarizare cu regulile de mutare
- 2 ședințe de inițiere
- pentru profesorii instructori/jucători de șah, echivalent categoriilor sportive I și II, pot susține o partidă de Simetric după aprox. 30 min de inițiere.
- studierea Îndrumarului metodic de învățare pus la dispoziție de creatorul jocului.

2. pentru elevi:

- 1 ședință de familiarizare cu regulile de mutare
- traseu de învățare - 3 pași (lecții), fiecare având la final exerciții pentru fixarea procedurilor

Procesul de învățare a avut loc în sălile de clasă, sala de sport sau la demisolul clădirii, unde există spații recreative sau pentru organizarea de ateliere.

Din practică, pe perioada implementării perioadei de pregătire, am constatat că:

- e nevoie de 2 ședințe pentru învățarea regulilor, urmând ca în a treia, să se parcurgă o partidă demonstrativă și să se asiste la partide jucate de elevi cu profesorul – instructor
- cei trei pași să se parcurgă în zile diferite, ca lecții de sine stătătoare
- dacă se lucrează simultan cu întreaga clasă, se pot face fără dificultate doi pași într-o ședință.

Competiția l-a avut ca instructor pe Dl. Prof. Sergiu-Mihai Constantin, inventatorul jocului, profesor de vioară și jucător amator de șah, dar pe parcursul anului școlar am pregătit și alte categorii de profesori și părinți, care pot deveni apoi instructori de Simetric:

- profesorii de științe exacte: matematică, fizică;
- profesorii de sport, practicanți de șah;
- instructorii de șah;
- orice cadru didactic, jucător de șah;
- părinți – profesori/instructori/practicanți de șah.

Așa cum am precizat, Jocul Simetric este recomandat copiilor de peste 10 ani, adică gimnaziu, clasele V-VIII. De ce? Pentru că este un joc cu grad de dificultate mediu, unde piesele de joc sunt identice. La începutul jocului toate piesele sunt neutre, așezate la întâmplare pe tablă, jucătorii își atribuie pe rând câte o piesă iar piesele se capturează prin mutări simetrice. Pe durata competiției am folosit ca și suport de lucru un Curs de predare pentru începători, realizat în 2017 de inventator.

Competiția s-a desfășurat într-un program stabilit în acord cu școala, de o întâlnire pe săptămână, în cadrul orelor de dirigenție, programul de after-school, ateliere de weekend atunci când au fost perioade de evaluări, ore de sport când vremea nu a permis activități afară și competiții programate. Interesul față de acest joc și dorința de implicare a unui număr mare de elevi, care au apărut pe parcursul derulării programului, ne-a făcut să luăm în calcul posibilitatea implementării ca opțional modular, în următorii ani școlari, după o cercetare realizată la nivelul cadrelor didactice și părinților.

Cercetarea pe care am realizat-o la nivelul anului școlar 2021-2022, prin care am studiat percepțiile și atitudinile cadrelor didactice și părinților elevilor din învățământul primar – Școala Ferdinand I, față de necesitatea și nevoia dezvoltării la nivelul comunității școlare a unui proiect de educație nonformală, numit „Școala creativității, ca și spațiu aplicativ, care să permită transferul și aplicabilitatea cunoștințelor, abilităților, competențelor dobândite în sistemul de învățământ formal, ne-a arătat că 92,85% dintre părinții chestionați consideră ca fiind foarte utile activitățile nonformale, plecând de la ipoteza că un proiect bazat pe educație nonformală oferă calitate și beneficii atât școlii cât și elevilor. Analizând toate variantele de răspuns, am observat că 32,14% consideră că dezvoltarea personală este cel mai important beneficiu adus de acest proiect, urmată de dezvoltarea de noi competențe 25% și pe următoarea poziție dezvoltarea abilităților de comunicare în procent de 12,5%. Restul de 30,36% din cei chestionați cred în beneficii privind: dezvoltarea educației, experiențe de viață, creativitate, responsabilitate, muncă în echipă și responsabilitate socială.

Analiza datelor obținute cu ocazia studiului reflectă opinia categorică a cadrelor didactice și părinților, că este nevoie de implementarea de activități nonformale, în contextul învățământului formal, cu asumarea implicării în aceste activități, chiar dacă este nevoie de efortul personal. Un alt element demn de semnalat în acest context este aprecierea tot mai ridicată a cadrelor didactice și părinților pentru astfel de proiecte, deoarece aceste inițiative cresc prestigiul personal, al școlii, dar dezvoltă în final comunități de elevi fericiți și se pare că acesta este unul din obiectivele importante ale școlii. Au înțeles că marea provocare este ca, fiecare copil, să devină un elev care vine cu plăcere și participă la aceste activități voluntar, fără impuneri, în limita resurselor de timp, dar bine structurate și integrate. Au înțeles utilitatea acestor ateliere, le doresc și au anticipat beneficiile obținute după un astfel de proiect. Majoritatea indicatorilor aferenți studiului efectuat, înregistrează creșteri semnificative de opinie pozitivă. Acestea vizează direcția în care se îndreaptă dorințele părinților, către calitate și performanța în îndeplinirea actului educațional.

Antrenamentele și competiția de Joc Simetric ne-au demonstrat că dezvoltă, la elevii de gimnaziu, o serie de capacități, în funcție de stadiu:

- capacitatea de a comunica cu piesele lui și ale adversarului – dezvoltarea mobilității;
- dezvoltarea unor tehnici teoretice de supraviețuire a unei piese;
- obținerea unui Joc infinit – doar cu o singură piesă;
- echilibru și atenție în timpul jocului;
- dezvoltarea învățării prin utilizarea simetriei;
- dorința de a însuși mai multe cunoștințe, voluntar, prin această activitate care le face plăcere;

- dezvoltarea creativității prin găsirea de soluții și noi mutări;
- creșterea gradului de socializare prin învățarea unor reguli de schimb, cooperare;
- explorarea – găsirea de soluții și asocierea cu fenomene din natură;
- puterea de concentrare, atenția și răbdarea;
- gândirea logică – prin utilizarea raționamentului;
- abilități matematice – însușirea unor informații ce implică forme geometrice, numere, simetrie;
- dezvoltă o nouă formă de comunicare – prin însușirea unui nou limbaj;
- dezvoltă anticiparea -învăță să vizualizeze mental tabla de simetric și mișcările înainte de a le pune în practică;
- memoria – reținerea mișcărilor adversarului;
- crește responsabilitatea – învață să-și asume alegerile, mutările, strategiile.

La final de an școlar și final de competiție, prin comparație cu începutul implementării jocului, am putut constata că etapele parcurse, de inițiere, antrenament și competiție, au avut ca rezultate:

- creșterea semnificativă a rezultatelor la matematică, fizică, informatică;
- practicarea jocului de către elevi care refuzau implicarea în orice fel de activități extracurriculare;
- reducerea incidentelor de violență în comunitățile de jucători;
- creșterea stimei de sine și eliminarea unor frustrări sociale;
- dezvoltarea competiției între elevi prin cooperare;
- înlocuirea voluntară a timpului liber cu timp dedicat învățării jocului;
- creșterea motivației pentru școală și reducerea abandonului școlar;
- creșterea notelor acolo unde exista amenințare de corigență;
- dezvoltarea comunicării între elevi.

Cercetarea de față ne-a demonstrat că în Jocul Simetric există o independență mult sporită a nivelului strategico-tactic în raport cu cel al limbajului. Nivelul 0, datorat mutărilor simetrice, dă frumusețea specifică a limbajului acestui joc, dar se implică foarte puțin în strategie. Prin comparație cu șahul apare o distincție clară între tipurile de mutări, bazându-se pe reguli diferite de joc. Efectul asupra jocului și elevilor/profesorilor jucători este același ca în partidele de șah. Manevrelor forțate și combinațiile dau adevărata frumusețe și putere de a captiva a Jocului Simetric.

BIBLIOGRAFIE

1. TEZĂ DE MASTER - Dezvoltarea parteneriatului cadrelor didactice și a familiei în proiectarea și realizarea educației nonformale cu elevii din învățământul primar, Autori - Masterand Petrescu Maria, Conducător științific Conf. Univ. Dr. Ludmila Papuc, Editura Anamarol - București, 2022, ISBN 978-606-640-445-7
2. Să facem cunoștință cu Jocul Simetric, Autor Sergiu M. Constantin, Editura Sfântul Ierarh Nicolae – Brăila, 2017, ISBN 978-606-30-1363-8