

# Игра “Да - Нет”

Ведущий загадывает предмет, объект, систему, человека и т.д., то есть все, что угодно. Задача аудитории – выявить соответствующие заданному объекту характеристики путем сужения поля поиска. Для этого слушатели могут задавать ведущему вопросы, в такой формулировке, чтобы на вопрос можно было ответить «Да» или «Нет». Игра используется также в диагностических целях. Анализируя, как идет поиск, можно отследить степень сформированности у школьников системного мышления.

Пример задачи с линейным атрибутом: «У меня есть уникальное животное, определите какое?»

Решение:

1. Вопрос: «Животное домашнее?»

Ответ: «Нет». – Диапазон поиска сужается: это животное дикое.

2. Вопрос: «Водится в южных странах?»

Ответ: «Да».

3. Вопрос: «Животное наземное?»

Ответ «Нет». – Значит, это животное живет в воде в южных странах. Поле поиска сужается

4. Вопрос: «Это хищное животное?»

Ответ: «Да».

1. «Оно может выходить на берег?» – «Да». – Это крокодил!!! Верно!

Аналогично можно сконструировать игру по предметам, изучаемым в школе.