**АДЗЕННЕ**

Черно-белая картинка вешалки (шкафа) и предметов одежды и обуви.

Голос за кадром называет все предметы одежды по порядку, медленно. При этом на экране крупным планом демонстрируется цветная картинка предмета одежды, который называется. Картинка как будто замирает. Ребенок должен кликнуть на нее, тогда она исчезает/уменьшается, а на вешалке названный предмет становится цветным.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| кашУля | рубашка | пальчАткі | перчатки |
| спаднІца | юбка | рукавіцЫ | варежки |
| штанЫ | брюки | чаравІкі | ботинки |
| сукЕнка | платье | гАльштук | галстук |
| капялЮш | шляпа | камізЭлька | жилет |
| палітО | пальто | бОты | сапоги |
| шАпка | шапка | тУфлі | туфли |

После того, как все предметы будут перечислены, вешалка станет “цветной”, ребенку предлагается задание-игра:

**Уровень 1. “Знайдзі і пакажы”**

**Пакажы назвАны прадмет.**

На экране появляются предметы на вешалке (от 3 до 5) – можно картинку не менять и оставить всю вешалку целиком. Картинки черно-белые, как в предыдущем варианте. За кадром мы называем один из предметов. Задача ребенка кликнуть на названный предмет мышкой. Кликнул верно, предмет стал цветным, ошибся – остался черно-белым. Неправильный выбор может сопровождаться соответствующим звуком или словом “Падумай яшчэ”, “Будзь уважлівы”, “Не-не-не”, “Ой!”

|  |
| --- |
| кашУля, сукЕнка, палітО, штанЫ, спаднІца |
| спаднІца, шАпка, капялЮш, кашУля |
| штанЫ, рукавіцЫ, пальчАткі, чаравІкі |
| сукЕнка, спаднІца, камізЭлька, палітО |
| капялЮш, гАльштук, штанЫ, кашУля |
| палітО, чаравІкі, бОты, тУфлі |

**Уровень 2.**

**Назва гульні "Штолішняе?"**

**Знайдзі лішні прадмет.**

На экране появляются тройки-четверки предметов. Задача ребенка найти лишний предмет.

**Спадніца, сукенка, капялюш**(капялюшлішні, тамуштогэтагалаўныўбор)

**Капялюш, пальчаткі, рукавіцы** (лішнікапялюш, богэтагалаўныўбор).

**Сукенка, чаравікі, кашуля, камізэлька**(лішніячаравікі, богэта не адзенне, а абутак).

**Чаравікі, боты, туфлі, штаны** (лішнія штаны, богэта не абутак).

**Сукенка, паліто, кашуля, капялюш**(лішнікапялюш, богэтагалаўныўбор)

**Уровень 3.**

**Назва гульні "Штолішняе?"**

**Выберы прадметы адзення, якія можа насіць дзяўчынка**

**Выберы прадметы адзення, якія можа насіць хлопчык.**

На экране картинка вешалки (шкафа) с предметами одежды. Задача ребенка кликнуть на картинку-предмет, который может носить девочка. Выбранный правильно предмет “подсвечивается”, неправильный выбор – соответствующий звук или слово “Падумай яшчэ”, “Будзь уважлівы”, “Не-не-не”, “Ой!”

**Уровень 3.**

**Назва гульні "Адгадайзагадкі"**

На экране картинка вешалки (шкафа) с предметами одежды. Звучит загадка. Задача ребенка кликнуть на картинку-предмет, который загадан.

Дзесяць пальцаў, а ногцяў няма**(пальчаткі)**

Вярхом сядаю, на кім– не знаю, знаёмага ўбачу –адразу саскочу (**шапка)**

Ішоў, ішоў, дзве дарогі знайшоў і ў абедзве пайшоў (**штаны)**

У нас заўсёды ёсць, а ў коней –ніколі (**абутак)**

**Обязательна должна быть кнопка «Повторить». Если на нее нажать, загадка повторяется.**

Выбрал правильно – предмет увеличивается в размере. Картинка как будто замирает. Ребенок кликает на нее, картинка «исчезает». Загадывается новая загадка.