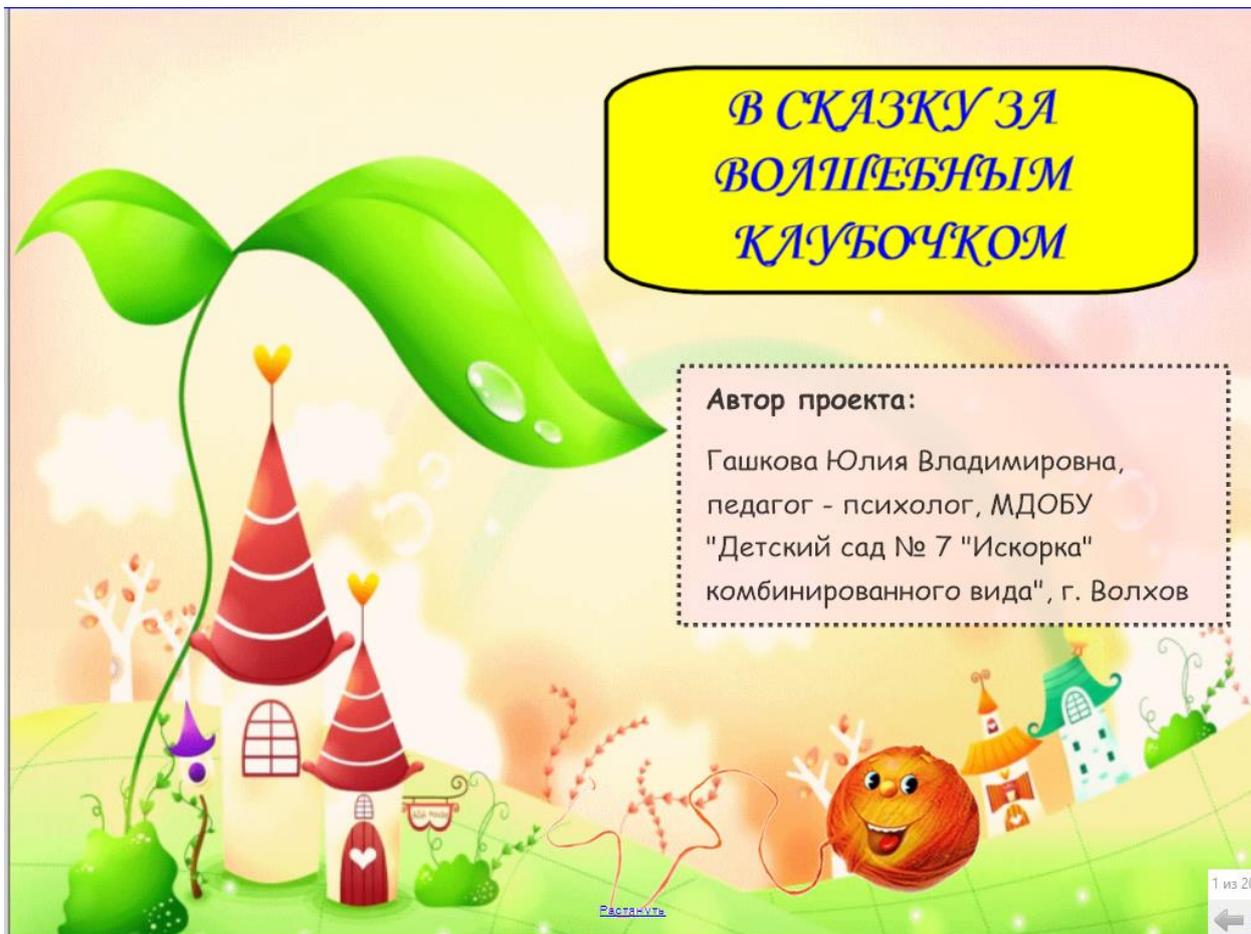


СЛАЙД 1. Появление сказочного героя, Волшебного Клубочка.



СЛАЙД 2. Содержание презентация с гиперссылками на страницы с заданиями.

СОДЕРЖАНИЕ

 Отгадай загадки	 Прочитай, кто спрятался в кроссворде
 Распредели героев сказок	 Помоги Золушке навести порядок
 Соедини точки по порядку	 Распредели героев по сказкам
 Расставь картинки по порядку	 Помоги охотнику найти волков
 Сложи пазл	 Помоги Звездочету сосчитать звездочки
 Найди различия	 Найди имя сказочного героя
 Найди парочки	 Помоги пройти лабиринт
 Подбери заплатку	 Расскажи сказку
 Отгадай, чья тень	 Потанцуем с Фиксиками

Растащить

СЛАЙД 3. Задание «Отгадай загадки». При нажатии на голубую кнопку, находящуюся внизу загадки, звучит ее текст. При нажатии на свиток с загадкой он исчезает. За ним появляется изображение отгадки. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу происходит возврат к содержанию.

Отгадай загадки

Из танцзала короля Девочка домой бежала. Туфельку из хрустала На ступеньках потеряла.

В детстве все над ним смеялись, Оттолкнуть его старались: Ведь никто не знал, что он Белым лебедем рожден.

Была она артисткой Прекрасной, как звезда, От злого Карабаса Сбежала навсегда.

И зайчонок, и волчица - Все бегут к нему лечиться.

Покупала самовар, А спасал ее комар.

Сладкий яблочк аромат Заманил ту птицу в сад Перья светятся огнём, И светло вокруг, как днём.

В гости к бабушке пошла, Пирог ей понесла Серый Волк за ней следил, Обманул и проглотил.

Растаять

Отгадай загадки

Из танцзала короля Девочка домой бежала. Туфельку из хрустала На ступеньках потеряла.

В детстве все над ним смеялись, Оттолкнуть его старались: Ведь никто не знал, что он Белым лебедем рожден.

Была она артисткой Прекрасной, как звезда, От злого Карабаса Сбежала навсегда.

И зайчонок, и волчица - Все бегут к нему лечиться.

Покупала самовар, А спасал ее комар.

Сладкий яблочк аромат Заманил ту птицу в сад Перья светятся огнём, И светло вокруг, как днём.

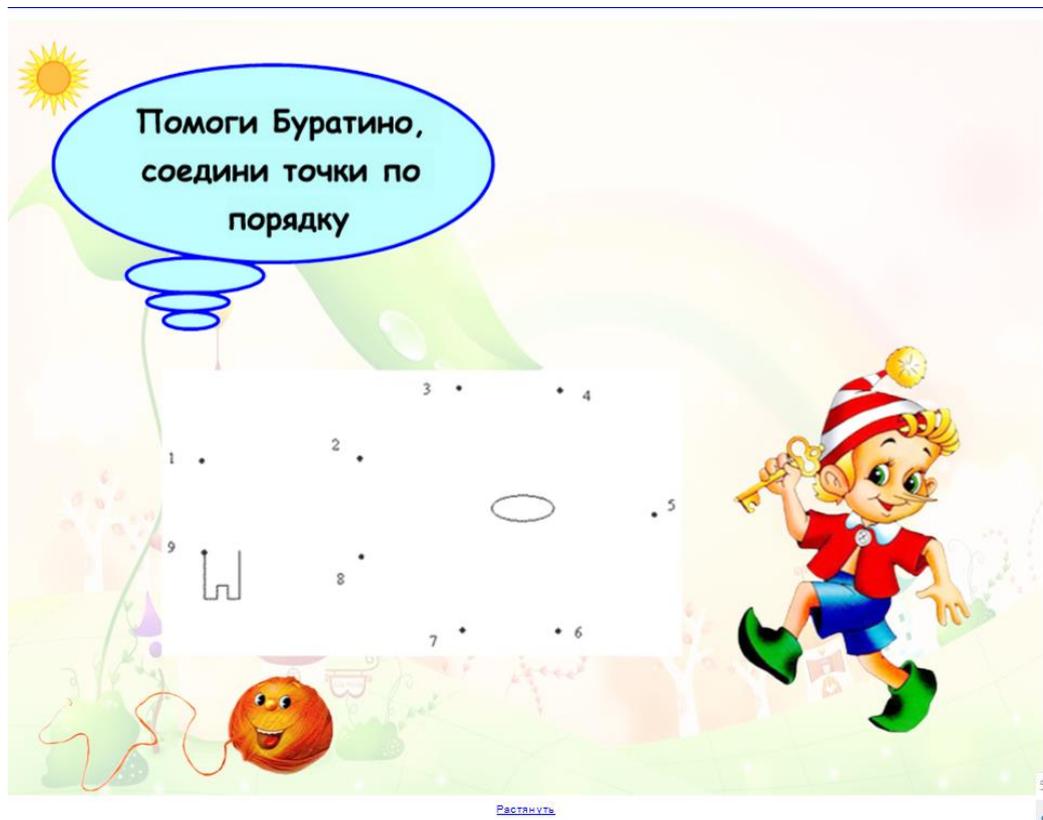
В гости к бабушке пошла, Пирог ей понесла Серый Волк за ней следил, Обманул и проглотил.

Растаять

СЛАЙД 4. Задание «Распредели героев сказки». Необходимо путем перетаскивания распределить героев сказки в соответствующие их характерам столбцы. Значок «стрелка», находящийся справа, является «проверочной зоной» и позволяет проверить правильность ответов. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 5. Задание «Соедини точки по порядку». Предлагается с помощью инструмента «карандаш» соединить точки по порядку и определить, что обрадовало Буратино (золотой ключик). При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 6. Задание «Расставь картинки по порядку». Предлагается вспомнить сказку «Маша и медведь» и путем перетаскивания расположить картинки в правильном порядке на «кадрах киноплёнки». Если выбор неверный, раздаётся звуковой сигнал и картинка возвращается обратно. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.

Расставь
картинки по
порядку

1	2	3	4
5	6	7	8

6

Расставить

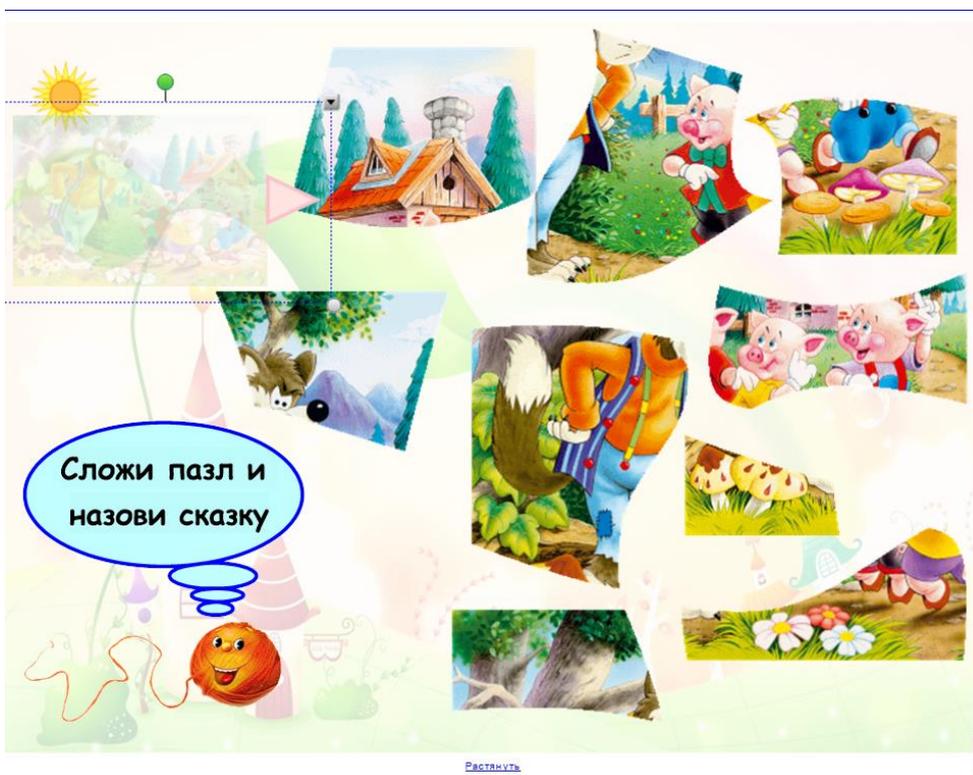
Расставь
картинки по
порядку

			4
5	6	7	8

6

Расставить

СЛАЙД 7. Задание «Сложи пазл». Предлагается путем перетаскивания сложить пазл и отгадать сказку, изображенную на нем. Для облегчения задания при нажатии на стрелку в верхнем левом углу появляется целая картинка. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 8. Задание «Найди различия». Предлагается рассмотреть две картинке и найти различия между ними. С помощью инструмента «карандаш» отметить их на картинках. Красная стрела с правой стороны – проверочная зона. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 9. Задание «Найди парочку». Игра «Мемори». Предлагается найти парные картинки со сказочными героями. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 10. Задание «Подбери заплатку». Предлагается найти подходящую заплатку и путем перетаскивания поставить ее на нужное место. В случае неправильного выбора, раздается звуковой сигнал, и неверная заплатка возвращается обратно. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



The image shows a colorful interactive puzzle game interface. At the top left, there is a sun icon. The main scene is a cartoon illustration of a bear standing in a forest next to a large orange pumpkin house. A white circular patch is missing from the top of the house. A speech bubble on the left contains the text: "Найди подходящую заплатку" (Find a suitable patch). Below the main scene, there are six circular options for patches, each containing a different character or scene from the game. A red ball with a face is also visible. At the bottom center, there is a button labeled "Растащить" (Drag). The page number "10" is visible in the bottom right corner.

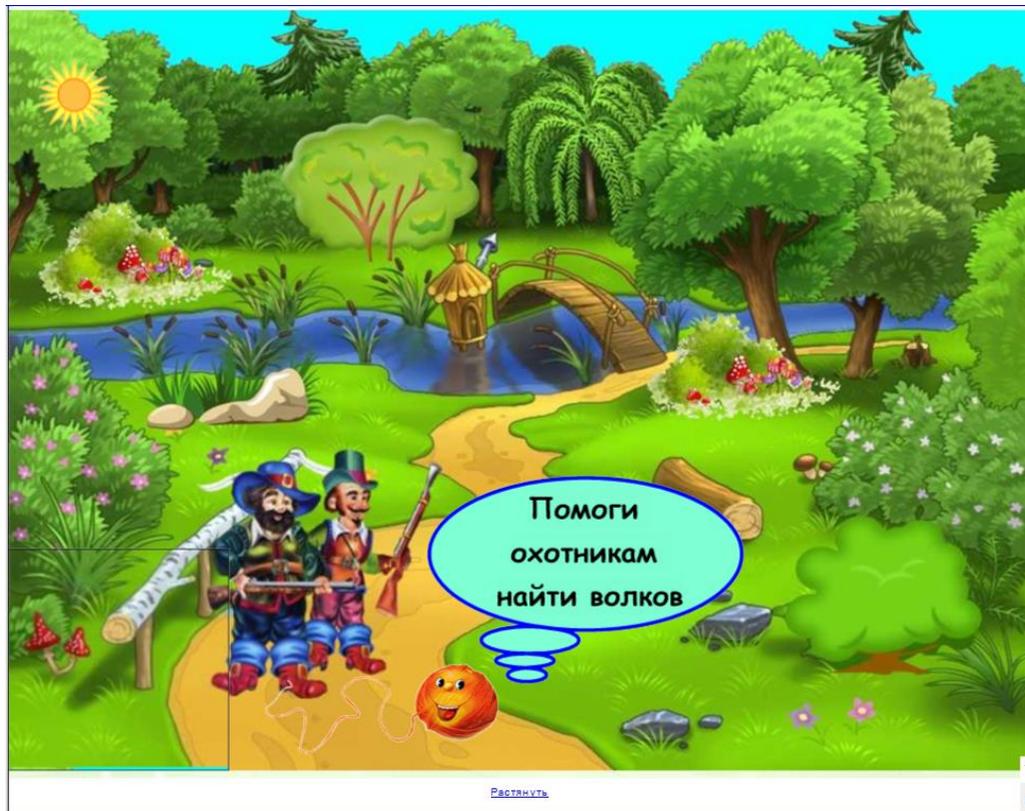
СЛАЙД 11. Задание «Отгадай, чья тень». Предлагается отгадать, какому сказочному герою принадлежит тень. При нажатии на нее открывается изображение сказочного героя. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 14. Задание «Распредели героев по сказкам». Инструмент «Водоворот». Предлагается распределить героев по соответствующим «водоворотам», в соответствии со сказками. При неверном выборе герой возвращается обратно. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 15. Задание «Помоги охотнику найти волков». Предлагается помочь охотникам найти волков с помощью инструмента «Волшебная лупа». При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 16. Задание «Помоги Звездочету сосчитать звездочки». Предлагается помочь Звездочету с помощью «волшебного фонаря» найти и сосчитать все звезды. Проверить себя можно опустив звездочку, находящуюся в верхнем левом, углу вниз. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



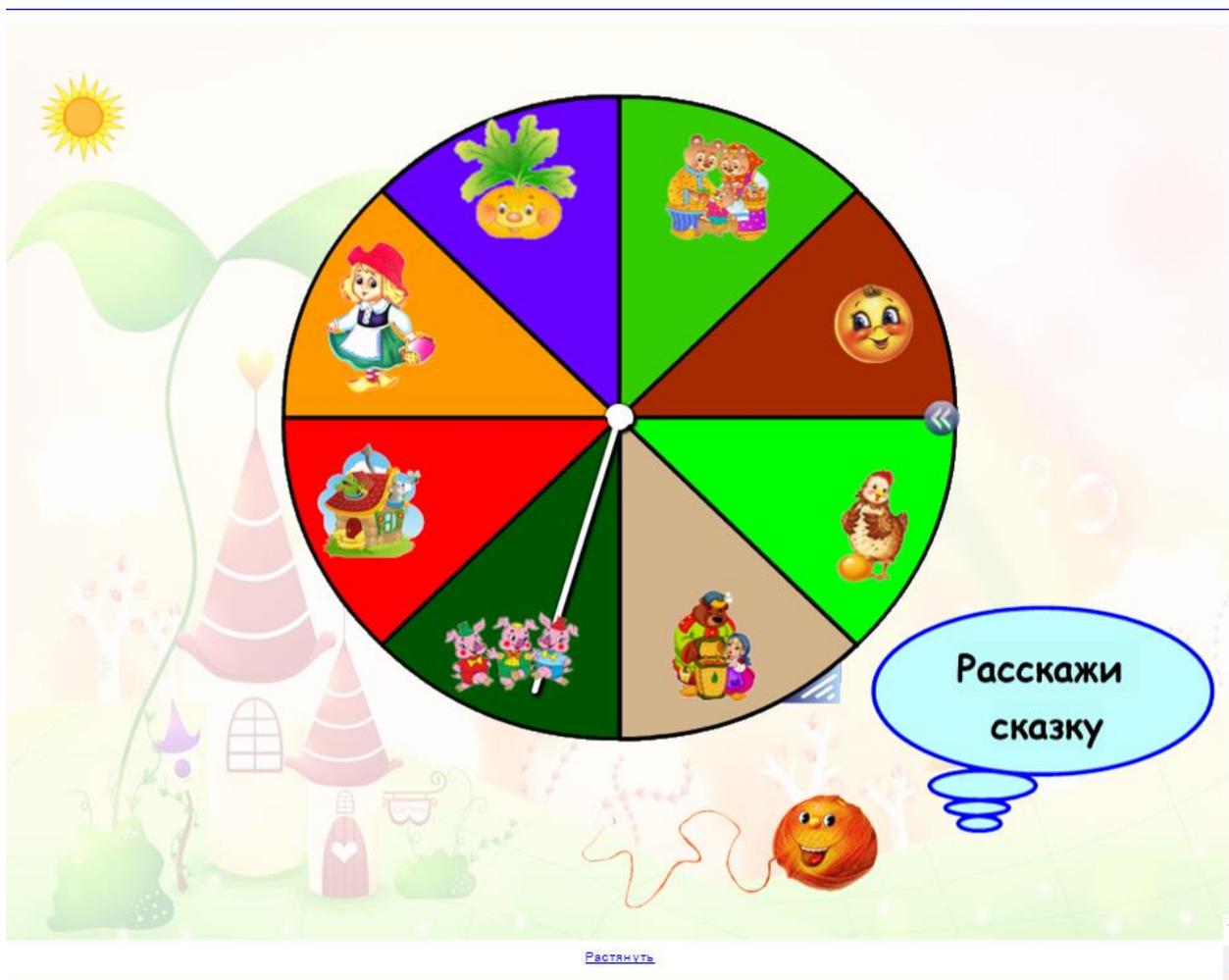
СЛАЙД 17. Задание «Найди имя сказочного героя». При нажатии на экран на нем появляется сказочный герой и три варианта его. Предлагается выбрать прочесть эти три варианта и выбрать правильный. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 18. Задание «Помоги пройти лабиринт». Предлагается помочь Карлсону найти дорогу к варенью, пройдя лабиринт, используя инструмент «карандаш». В верхней части страницы находится стрелка, опустив которую можно увидеть путь прохождения лабиринта. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 19. Задание «Расскажи сказку». Предлагается придумать сказку с использованием сказочных героев, на которых укажет «рулетка». При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.



СЛАЙД 20. Задание «Потанцуем с Фиксиком». Динамическая пауза. На странице находится гиперссылка на видеоролик физкультминутки с Фиксиком. При нажатии на значок «Солнце» в верхнем левом углу, происходит возврат к содержанию.

