КІРІСПЕ

1. Ойын логикасын бағдарламалау 3
1.1. Асықтар жүйесі (ойын ішіндегі валюта) 9
1.2. Қателер механикасы 11
1.3. Марапаттау жүйесі 12
1.4. Ойынға бустерлер жүйесін енгізу 14
2. Кіріспе бейне-презентация жасау 23
3. Көрнекі декорацияларды жасау (дала, орман, шөл, таулар) 28
3.1. «Дала» көрнекі локациясы 28
3.2. «Шөл» көрнекі локациясы 29
3.3. «Орман» көрнекі локациясы 30
3.4. «Тау» көрнекі локациясы 31
4. 3D кейіпкерлерді, иллюстрацияларды, сондай-ақ ойынның жалпы визуалды стилі мен дизайнын жасау 33
4.1. Басты кейіпкер — бала (Айдос) 33
4.2. Барыс — басты кейіпкердің серігі 48
4.3 Ойынның жалпы визуалды стилі 54
5. Сценалар, фондар, кейіпкерлер анимациясы, интерфейс элементтері мен визуалды эффектілерді жасау 57
6. Ойынның пайдаланушылық интерфейсін (UI/UX) жасау 59
7. Бәсекелестік режимді әзірлеу 66
8. Сюжеттік ілгерілеуді қамтамасыз ететін NPC кейіпкерлерді әзірлеу 69
9. Ұлттық колоритке сай түпнұсқалық аудио-видео контент әзірлеу 80
10. Викторина режимін әзірлеу 82
10.1. Викторинаның алғашқы (прототип) нұсқалары 89
10.2. Викторинаның соңғы нұсқасы 95
10.3. Көмекші кейіпкерлер мен мадақтау жүйесі 104
11. Қазақ тілін үйретуге бағытталған викторинаға арналған контент әзірлеу (A1, A2 деңгейлері) 105
12. Серверлік бөліктермен интеграция жасау 107
13. Функционалдық тестілеу 109
14. UX-тестілеу 111
15. Қателерді анықтау және түзету 112
16. Оқытылған материалды меңгеру деңгейін және білім беру мақсаттарына қол жеткізуді тексеру әдістері мен тәсілдерін әзірлеу 113
17. Қосымшалар 115

1. Ойын логикасын бағдарламалау

Осы кезең аясында STEPPE RIDER оқу ойынының негізгі функционалдық бөлігі әзірленіп, жүзеге асырылды. Бұл ойынның барлық механикасының, модульдерінің және сценарийлерінің жұмысын қамтамасыз етеді.

STEPPE RIDER жобасындағы раннер динамикасы оқыту элементтері мен ойын-сауықтық компоненттерді ұштастыра отырып, ойыншыға қызығушылық пен қатыстылық сезімін тудырады және бір мезгілде меңгерілген материалды бекітуді қамтамасыз етеді.

Ойын сессиясы күрделілік деңгейін таңдаудан басталады, содан кейін кейіпкер автоматты түрде үш жолақты жолға шығып, алға қарай қозғала бастайды. Басқару солға және оңға жылжу және секіру арқылы жолақтар арасында кейіпкерді ауыстыруға негізделген. Ойыншының жолында әріптер, асықтар және кедергілер пайда болады, олар негізгі өзара әрекеттесу циклін қалыптастырады. Объектілердің генерациясы кездейсоқ емес, арнайы алгоритм бойынша жүреді: ол таңдалған тақырып пен ойыншының прогресіне сәйкес тапсырмаларды іріктейді. Осылайша, әрбір сессия толықтай кездейсоқ болмайды, бірақ дәлме-дәл де қайталанбайды: әріптер мен объектілер түрленіп, алуандық пен оқытуға бағытталу арасындағы тепе-теңдікті қамтамасыз етеді.

Негізгі ойын механикалары:

Раннер режимі:

○ Ойыншы автоматты түрде алға қарай қозғалып отыратын кейіпкерді басқарады, ол үш жолақты трассада жүреді.

○ Жол бойында қазақ сөздерін құрастыру үшін жинау қажет әріптер кездеседі.

Үш деңгейлі күрделілік енгізілді:

Жеңіл деңгей

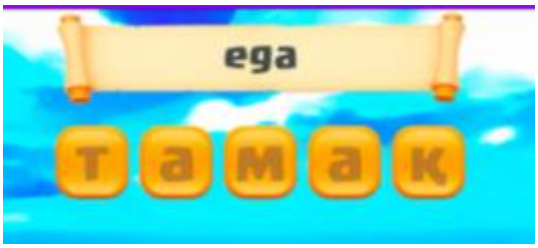
● Экранда сөз орыс тілінде көрсетіледі, ал оның қазақша аудармасы жартылай мөлдір әріптермен белгіленеді.

● Ойыншы жолақтар арасында қозғалып, әріптерді жинау арқылы сөзді құрастыруы керек.

● Әріп жиналған кезде интерфейс таңдау дұрыстығын визуалды түрде растайды.

● Сөз сәтті құрастырылғаннан кейін дыбыстық сүйемелдеу ойнатылады.

.



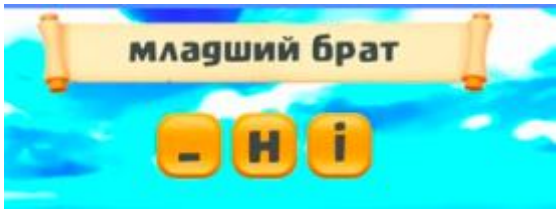
Орта деңгей

● Ойыншыға сөз орыс тілінде беріледі, ал оның қазақша аудармасында бір әріп түсіп қалған болады (мысалы, «С_Т»).

● Жол бойында кедергі-әріптер қойылған; дұрыс таңбаны таңдау қажет.

● Қателіктер жазаланады: ұпайдың, денсаулықтың немесе жылдамдықтың төмендеуі.

● Ешқандай көмекші белгі жоқ, ойыншы жеңіл деңгейден алған білімге сүйенеді.

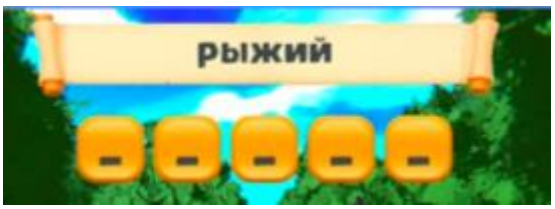


Күрделі деңгей

● Ойыншыға сөз орыс тілінде көрсетіледі, қазақша аудармасы толық жасырылған.

● Сөзді ешқандай көмекші белгілерсіз, әріптерді ретімен жинап құрастыру қажет.

● Кез келген қате (дұрыс емес әріпті таңдау немесе реттілікті бұзу) ағымдағы сөз бойынша прогресті толықтай қайта бастауға әкеледі.



Әріптердің және кедергілердің пайда болу алгоритмі кездейсоқтықты ескеріп, күрделілік деңгейінің тепе-теңдігін сақтайды.
Қателіктер болған жағдайда айыптау жүйесі енгізілген: денсаулық, жылдамдық немесе ұпай мөлшері азаяды.

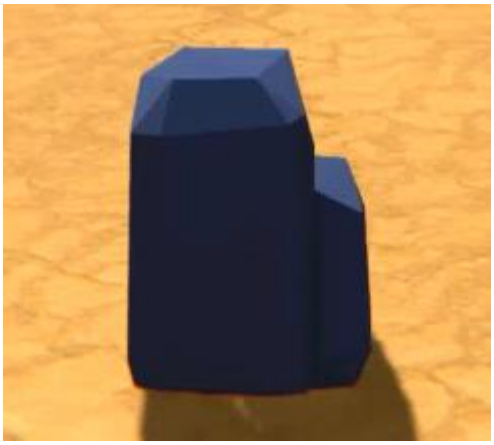
Ойын динамикасында кедергілер жүйесі маңызды рөл атқарады. Олар жолақтарда кездейсоқ пайда болып, ойыншыдан кейіпкер қозғалысын үнемі бақылауды талап етеді. Кедергіге соқтығысу экранның жоғарғы бөлігінде көрсетілетін денсаулық деңгейін төмендетеді. Әрбір соққы шкаланың бір бөлігін алып тастайды, ал нөлге жеткенде ойын сессиясы аяқталады. Сонымен қатар жалғастыру механикасы енгізілген: ойыншы белгілі бір мөлшердегі асықтарды пайдаланып, денсаулығын қалпына келтіріп, ойынды сол жерден жалғастыра алады.

Кедергілер бірнеше түрге бөлінеді, олардың әрқайсысының өзіндік әрекеті мен көрнекі ерекшелігі бар:

1. **Статикалық кедергілер** — бүкіл жолақты алып тұратын және қозғалмайтын объектілер. Оларға тастар, бұталар, шалшықтар жатады. Ойыншы соқтығысудан қашу үшін жолақты дер кезінде ауыстыруы қажет.

Шалшықтар:

Тастар:



Бұталар:

2. **Динамикалық кедергілер** — трассада кенеттен пайда болатын немесе қозғалып жүретін объектілер. Оларға жыландар, сарышаяндар, арқарлар, бүркіттер жатады. Мұндай кедергілер ойыншыдан жедел әрекет етуді талап етеді, себебі олардың траекториясы өзгеріп отырады.

NPC кейіпкерлері — жылан, ара:

NPC кейіпкері — сарышаян:

Әрбір кедергіге соқтығысу кейіпкердің денсаулық деңгейін төмендетеді. Бірнеше қателік қатарынан жіберілген жағдайда ойыншы барлық өмірін жоғалтады да, ойын тоқтатылады. Қызығушылық пен қатыстылықты сақтау мақсатында «Ойынды жалғастыру» механикасы енгізілген, ол үшін «асықтар» пайдаланылады.

Осылайша, раннердегі кедергілер мен NPC тек аркадалық серпін тудырып қана қоймай, сонымен бірге білім беру міндетін де орындайды. Ойыншы бір мезгілде әріптерді жинауға және кедергілерден қашуға көңіл бөледі, бұл зейінділікті, жылдам реакцияны дамытып, жаңа сөздерді бекітеді. Ал NPC ойын процесін жандандырып, сюжеттік элементтер мен ұлттық колорит қосады, сондай-ақ ойыншыға өзін жалғыз емес, қазақ мәдениетінің кейіпкерлері мен рәміздерімен бірге жүргендей сезінуге мүмкіндік береді.

1.1. Асықтар жүйесі (ойын ішіндегі валюта)

STEPPE RIDER ойынындағы асықтар ішкі экономиканың және мотивацияның негізгі элементі болып табылады. Олар ойыншы жүгіріс барысында жинайтын коллекциялық ресурс қана емес, сонымен қатар ойын барысын басқарудың және жеке бейімдеудің толыққанды құралы ретінде қызмет етеді.

Раннер режимінде асықтар әріптер мен кедергілермен қатар жолақтарда орналастырылады. Олар ойыншыны шешім қабылдауға итермелейтіндей етіп жасалған: сөзді аяқтау үшін әріп бар жолаққа түсу ме, әлде ресурстар жинау үшін валютасы бар жолаққа бару ма. Мұндай таңдау ойын процесін анағұрлым стратегиялық етіп, әрбір ойын сессиясына әртүрлілік қосады.

Көрнекі тұрғыда асықтар дәстүрлі қазақ ойынына арналған «Асық» сүйектерінің стильденген түрінде бейнеленген, бұл ұлттық колоритті айқын көрсетеді. Оларды жинау ерекше анимациямен және дыбыстық сүйемелдеумен бірге жүреді, бұл ойыншыға қосымша қанағаттану сезімін сыйлайды.

Раннерде екі деңгейлі ойын экономикасы қолданылады: монеталар мен асықтар. Мұндай шешім ресурстарды жинау үдерісін қызығырақ әрі кезең-кезеңімен жүргізуге мүмкіндік береді, соның арқасында қысқа ойын сессияларында да прогресс сезімі пайда болады.

Жүгіру барысында ойыншы жолақтарда әріптер мен кедергілермен қатар орналасқан монеталарды жинайды. Монеталар тұрақты түрде пайда болып, жиі кездеседі, бірақ құндылығы төменірек ресурс болып саналады. Ойыншы сөзді аяқтау үшін қажетті әріптерді жинау мен ауқымды мақсаттарға жетуге мүмкіндік беретін монеталарды жинау арасында тепе-

теңдік сақтауы керек. Көрнекі тұрғыда монеталар әріптерден ерекшеленіп тұрады, олар жолда оңай байқалады және бұл ойыншыны тәуекелге барып, оларды алу үшін жолақтар арасында ауысуға ынталандырады.

Жиналған монеталардың саны белгілі бір межеге жеткенде (мысалы, 100 монета), олар автоматты түрде бір асыққа айналады. Осылайша, асық жиналған прогрестің символына айналып, сирек әрі құнды ресурс ретінде көрінеді. Ойыншы ұсақ монеталарды жинауға да әрдайым ынталанады, себебі олар біртіндеп асық алуға мүмкіндік береді.

Асықтар ойынның негізгі валютасы болып табылады және бірнеше маңызды функцияны орындайды. Біріншіден, оларды кейіпкердің скиндерін сатып алу үшін қолдануға болады. Скиндер тек визуалды стильді өзгертіп қана қоймай, сонымен бірге ойыншының білімдік жетістіктерін де бейнелейді, өйткені олардың ашылуы көбінесе жиналған сөздер санына байланысты болады. Екіншіден, асықтар «Ойынды жалғастыру» функциясын іске қосуға мүмкіндік береді. Егер ойыншы барлық денсаулығын жоғалтса, ол жинақталған асықтардың бір бөлігін жұмсап,

ойынды қалпына келтірілген өмір деңгейімен әрі қарай жалғастырып, прогресті сақтай алады. Бұл ойыншының күйзеліске түсуін азайтып, ойын процесіне икемділік береді.

Монеталар мен асықтардың экономикасы теңгерімді құрылған: монеталар ойыншыға үнемі марапат алу мен жылдам прогресс сезімін сыйлайды, ал асықтар – ұзақ мерзімді құндылық пен ойын процесіндегі нақты өзгерістерді қамтамасыз етеді. Бұл жүйені анағұрлым тереңдетеді: ойыншы бір мезгілде «ұсақ жеңістерден» (монета жинау) қанағат алады және «ірі мақсаттарға» (асық жинақтау) ұмтылады.

Осылайша, монеталар мен асықтардың үйлесімі толыққанды ойын экономикасын қалыптастырады: монеталар ойыншыны жүгірістерге белсенді қатысуға ынталандырады, ал асықтар стратегиялық таңдау жасауға және білімдік нәтижелерді бекітуге мүмкіндік береді.

1.2. Қателер механикасы

STEPPE RIDER ойынында оқыту процесі мен ойын механикасының арасындағы тепе-теңдікті қамтамасыз ететін ойластырылған қателер жүйесі енгізілген. Ол раннерді күрделендіріп қана қоймай, сонымен бірге ойыншыны зейінділікке, білімді бекітуге және жылдам әрекет ету дағдыларын дамытуға ынталандырады. Қателіктер әртүрлі жағдайларда туындауы мүмкін, және олардың әрқайсысының өз салдары бар.

Бірінші әрі ең көп кездесетін қате — дұрыс емес әріпті таңдау. Жүгіру барысында ойыншы қазақша сөздер жинауы тиіс, бұл ретте ол бастапқыда көмекші белгілерге сүйенсе, кейін алғашқы деңгейлерде алған біліміне арқа сүйейді.

Жолақтарда дұрыс әріптермен қатар көзге ұқсас болып көрінетін қате әріптер де пайда болады. Егер ойыншы қате таңбаны таңдаса, бұл қате ретінде есептеледі: ойыншы денсаулығының бір бөлігі азаяды.

Қателіктердің екінші санаты кедергілерге соқтығысумен байланысты. Кедергілер трассада тастар, шалшықтар немесе таңдалған локацияға байланысты тақырыптық объектілер түрінде орналастырылады. Кедергіге соқтығысу әрқашан кейіпкердің жағдайына кері әсер етеді: денсаулық шкаласы белгілі бір пайызға төмендейді.

Жалпы алғанда, қателер механикасы ойын мен оқыту арасындағы тепе-теңдікті қалыптастырады.

1.3. Марапаттау жүйесі

STEPPE RIDER ойынында марапаттау жүйесі оң кері байланыс қалыптастыруда, ойыншының назарын ұстап тұруда және оқуды жалғастыруға мотивация беруде орталық рөл атқарады. Бұл жүйе көпдеңгейлі мадақтау принципіне негізделген: жылдам, бір сәттік реакциялардан бастап, пайдаланушының профилінде сақталатын ұзақ мерзімді жетістіктерге дейін.

Сөзді толық аяқтау – жеке марапаттау кезеңі болып табылады. Ойыншы барлық әріптерді жинаған кезде жүйе тек жетістікті белгілеп қана

қоймай, дайын сөзді қазақ тілінде дыбыстап береді. Осылайша, аудиалды жадты қосымша бекіту жүзеге асады. Сонымен қатар, сөз ойыншының сөздігіне енгізіліп, онда оны меңгеру деңгейі көрсетіледі. Бұл үдеріс әрбір құрастырылған сөзді ойыншының жеке жетістігіне айналдырып, болашақта жинақталып сақталуына мүмкіндік береді.

STEPPE RIDER ойынында жеке рекордтар механикасы әрбір ойыншының өз прогресін бақылап, оқу нәтижелерін нақты көруіне мүмкіндік беретіндей етіп құрылған. Жеке рекорд ойыншы бір ойын сессиясында алдыңғы жүгіріске қарағанда көбірек сөз жинаған сәтте тіркеледі. Яғни, жүйе тек соңғы ұпайды немесе жиналған асықтарды ғана емес, басты білімдік нәтижені – меңгерілген сөздер санын есепке алады.

Жаңа рекорд орнатылғанда ойын бұл туралы қалқып шығатын хабарлама және арнайы көрнекі эффект арқылы хабарлайды: экран жарқырайды, қысқа мерекелік әуен ойналады. Осылайша, ойыншы өзінің жетістігіне эмоционалды растау алады және жаңа нәтижелерге ұмтылуға ынталанады. Барлық жеке рекордтар ойыншының профилінде сақталады және оның оқу динамикасын көруге мүмкіндік береді – алғашқы бірнеше сөзден бастап, бір сессияда ондаған терминді сенімді меңгеруге дейін.

Жеке статистикадан бөлек, ойында рекордтар кестесі (рейтинг) қарастырылған. Ол негізгі көрсеткіш бойынша құрылады: бір сессияда кім көбірек сөз жинады. Бұл жарыс элементін қалыптастырып, пайдаланушылардың қатыстылығын арттырады.

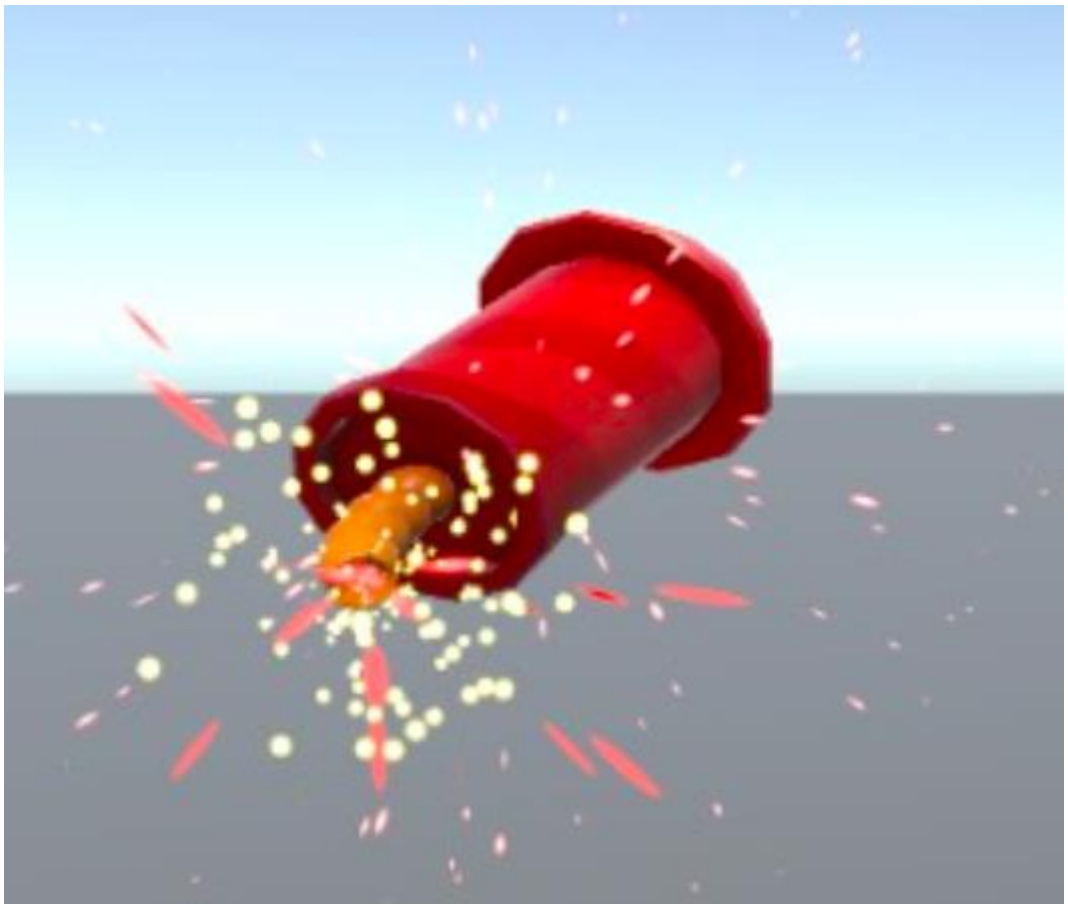
Осылайша, рекордтар жүйесі екі бағытта жұмыс істейді. Жеке деңгейде ойыншы өзін-өзі жеңіп, жеке нәтижелерін жақсартуға ішкі мотивация алады, ал әлеуметтік деңгейде — өз жетістіктерін басқа ойыншылармен салыстыруға, жарыс рухын сезінуге және көшбасшылыққа ұмтылуға мүмкіндік алады. Бұл ойын динамикасын күшейтіп, тұрақты жаттығуларға қосымша ынталандыру жасайды, өйткені әрбір жаңа жүгіріс тек білімдік нәтижені ғана емес, сонымен қатар үздіктер рейтингінен орын алуды да қамтамасыз ете алады.

1.4. Ойынға бустерлер жүйесін енгізу

STEPPE RIDER ойынының логикасын әзірлеу аясында ойыншыға деңгейдің қиын бөліктерін еңсеруге көмектесетін және қосымша артықшылықтар беретін бустерлер жүйесі енгізілді. Бұл бустерлер ойын процесімен өзара әрекеттесудің жаңа мүмкіндіктерін ұсынып, стратегия элементін қосады: ойыншылар сәттілігін арттыру үшін қай бустерді және қашан қолданатынын өздері таңдай алады.

Бустерлер жүйесіне келесі түрлер кіреді:

Жалынды серпіліс

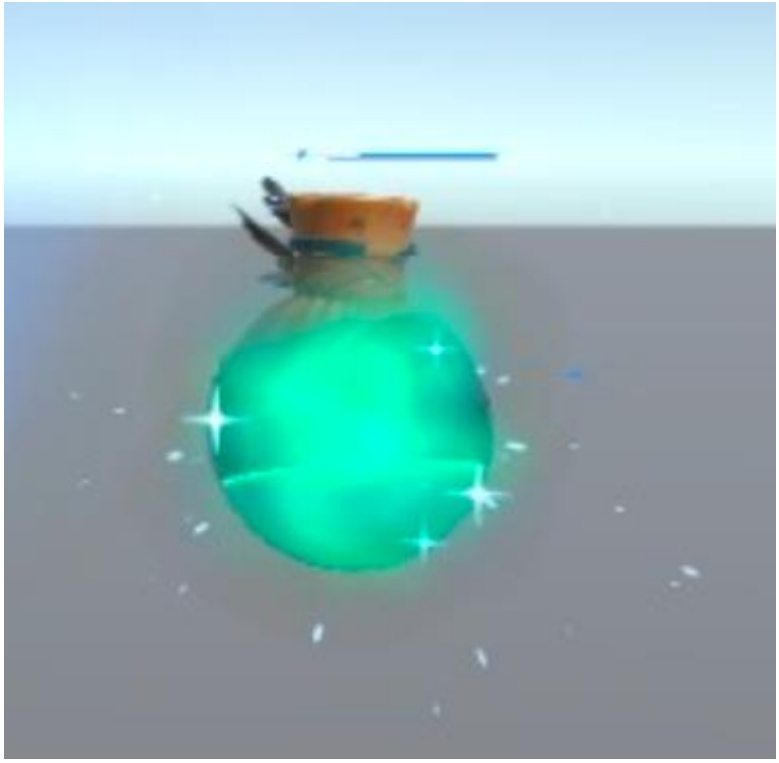


- **Әсері:** Барыс 5 секундқа күрт жылдамдық алады, бұл оған кедергілерді тезірек еңсеруге мүмкіндік береді.

- **Анимация:** Барыстың артында қалатын отты із, ол динамиканы айқындай түседі.

- **Қолданылатын сәті:** Қиын бөліктерден өту үшін, барлық әріптер мен монеталарды уақытында жинап үлгеру мақсатында жылдамдық қажет болған жағдайда қолданылады

Иммунитет

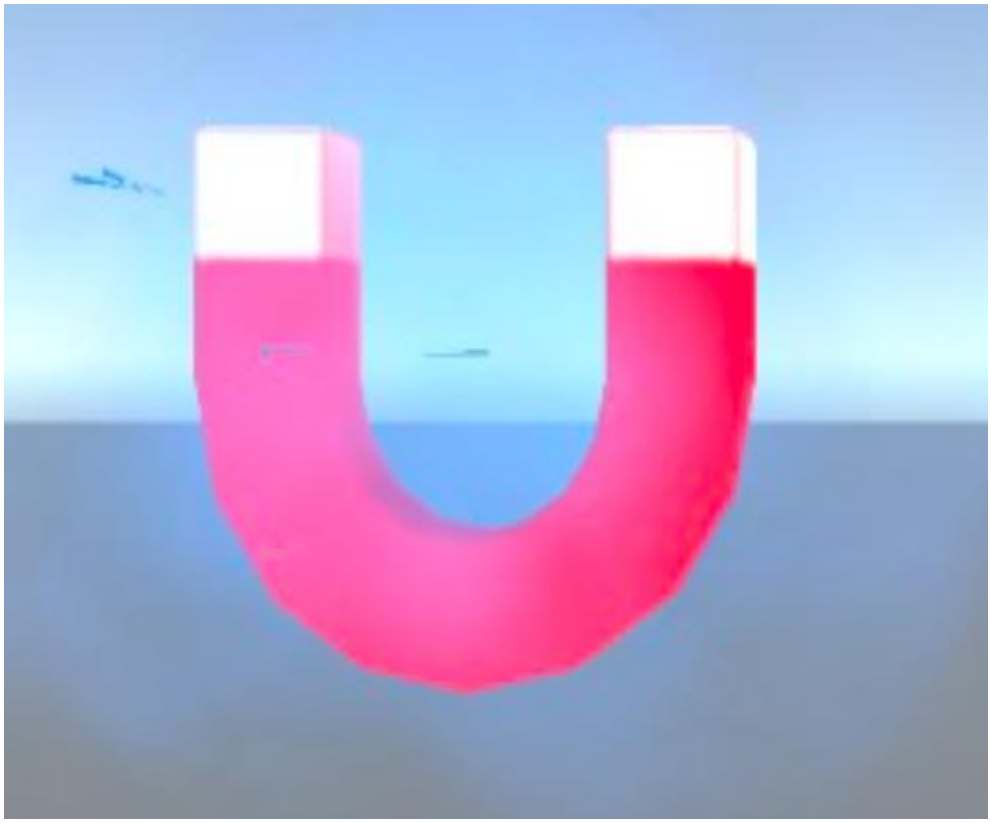


- **Әсері:** Ойыншы 6 секунд бойы әріп таңдаудағы қателерге де, кедергілерге соқтығысуға да төзімділік алады. Осы уақыт аралығында ойыншы әріптерді жинау кезінде қателессе де, денсаулығын да, прогресін де жоғалтпайды.

- **Анимация:** Барыс пен баланы жарқыраған қорғаныс күмбезі қоршап тұрады, бұл визуалды түрде қорғаныш сезімін береді.

- **Қолданылатын сәті:** Ойыншы қателіктер ықтималдығы жоғары қиын бөліктерге тап болғанда және ол денсаулығын немесе ұпайын жоғалтпай ойынды жалғастырғысы келген жағдайда қолданылады.

Монеталар магниті

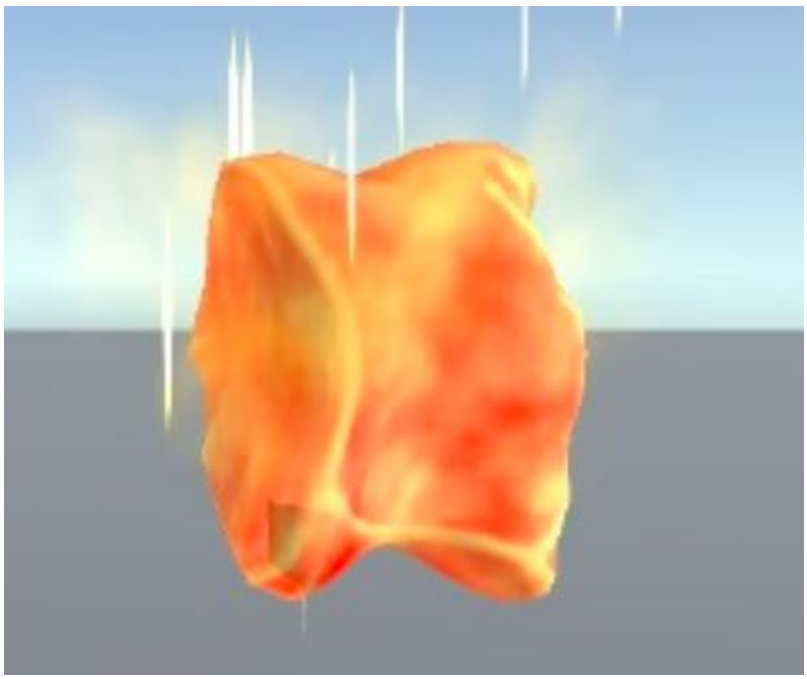


- **Әсері:** Жақын маңдағы барлық монеталарды өзіне тарту, бұл оларды жинауды жеңілдетеді.

- **Анимация:** Басты кейіпкердің айналасында көк жарқырау пайда болып, белсенді әрекетті бейнелейді.

- **Қолданылатын сәті:** Монеталар көп орналасқан бөліктерде оларды жеңіл жинап, ұпайды арттыру үшін қолданылады.

Алтын асық

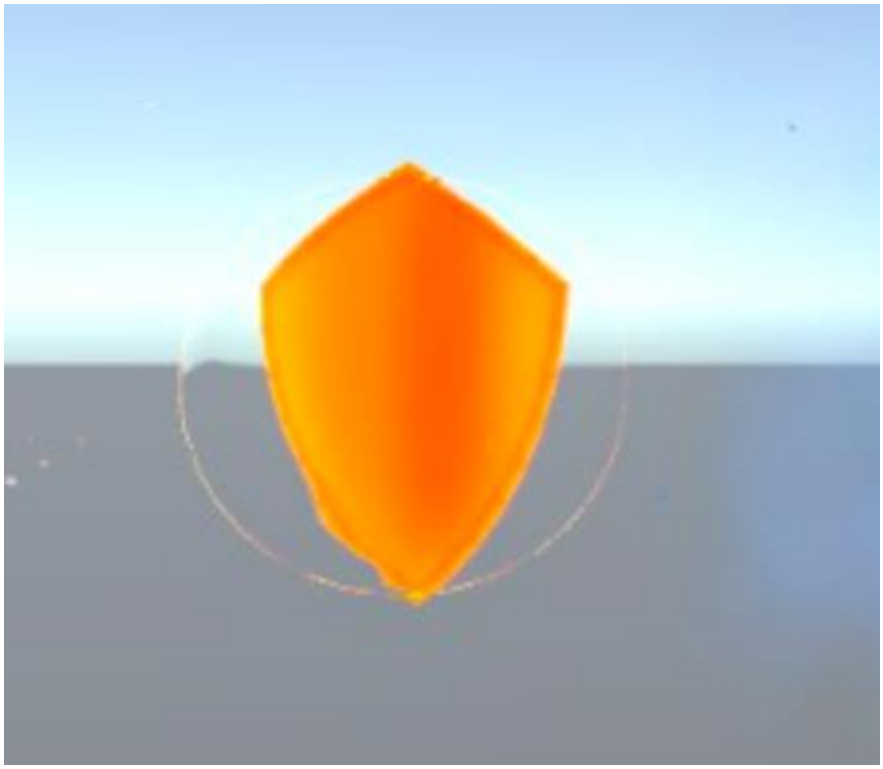


- **Әсері:** 10 секунд ішінде жиналған барлық монеталар екі еселенеді.

- **Анимация:** Барыс пен кейіпкер алтын түсті жарықпен жарқырайды, ал жиналған монеталар жылтырап, олардың құндылығын айқындайды.

- **Қолданылатын сәті:** Раннер режимінде монеталар көп кездесетін бөліктерде ресурстарды барынша көбейту үшін пайдаланылады.

Шексіз төзімділік



- **Әсері:** Ойыншы 6 секунд бойы қателіктер мен кедергілерге соқтығысудан зақым алмайды. Бұл оған қауіпті бөліктерді қауіпсіз өтіп, өмірі мен ұпайын жоғалтпай жалғастыруға мүмкіндік береді.

- **Анимация:** Кейіпкердің айналасында жарқыраған қорғаныс күмбезі пайда болып, «көрінбестік» немесе «қол сұқпаушылық» әсерін береді.

- **Қолданылатын сәті:** Деңгейдің ең қауіпті бөліктерінде, көптеген кедергілерді еңсеру немесе қарсыластармен бетпе-бет келу қажет болған жағдайда пайдаланылады.

Бустерлердің ойын логикасындағы рөлі:

Бустерлер ойыншыға қиын сәттерді еңсеруге көмектеп қана қоймай, ойын процесін анағұрлым стратегиялық әрі көпқабатты етеді. Ойыншылар қай бустерді қашан қолданатынын өздері шешеді, бұл жоспарлау мен таңдаудың элементін қосады. Бұл жүйе әртүрлі бустерлер мен деңгейлер комбинацияларын сынап көруге ынталандырады, сондай-ақ оқыту процесіне алуандық енгізеді.

Бустерлерді енгізу ойыншыға бақылау мен қанағат сезімін береді, сонымен қатар ойынға деген қызығушылықты арттырып, оның динамикасы мен тартымдылығын күшейтеді.

2. Кіріспе бейне-презентация жасау

STEPPE RIDER ойыны үшін бірден бірнеше функцияны орындайтын кіріспе бейне-презентация әзірленіп, жүзеге асырылды: ол ойыншыны сюжетпен таныстырады, ұлттық колорит атмосферасына енгізеді және ойын түрінде әрі қарай оқуға мотивация береді.

Роликтің сюжеті Айдос атты баланың тарихына құрылған. Оқиға жылы, ертегідей ортада басталады: даладағы күннің батуы, киіз үйлер мен көкжиектегі таулар. Атмосфераны нәзік шығыс әуені толықтырады. Осындай сәтте бала атасының сандығының кілтін тауып, оны ашады да, ішінен көне сиқырлы сөздікті табады. Сөздік жанданып, жарық шашады, дәл сол мезетте оның беттерінен қуатты құйын шығып, әріптер мен сөздерді бүкіл әлемге шашып жібереді.

Осы оқиғамен бірге Барыс — сөздіктің сақтаушысы әрі басты кейіпкердің болашақ серігі саналатын мифтік қар барысы оянады. Сол сәттен бастап бала мен оның сенімді досы күш біріктіріп, шашыраған сөздерді қайтарып, тілді қалпына келтіріп, ұрпақтар арасындағы байланысты сақтап қалуға аттанады.

Роликте Айдос пен Барыстың түрлі локациялардан: дала, таулар, шөл, орман арқылы жүгірген сәттері көрсетіледі. Олардың жолында әріптер, тапсырмалар мен кедергілер кездеседі, бұл ойын процесіне тікелей сілтеме болып табылады. Осылайша, көрермен бірден оқиғаның тек тарихпен ғана емес, оқытумен де байланысты екенін түсінеді.

Ролик жарқын слоганмен аяқталады:
«Өз шытырман оқиғаңды баста. Тілді ойын арқылы үйрен!»

Бұл көрерменге жобаның білім беру мақсатын айқын көрсетіп, бір мезгілде ойынға кірісуге ынталандырады.

Бейнепрезентацияның ұзақтығы шамамен 20–30 секундты құрайды, ол мультфильмдік стильде, қазақтың ұлттық ою-өрнек элементтерімен орындалған, бұл оны балалар мен жасөспірімдер үшін қолжетімді әрі тартымды етеді. Дыбысталуы мен субтитрлерді қолдану сюжетті интерфейстің таңдалған тіліне қарамастан ойыншыларға жеткізуге мүмкіндік береді.

Осылайша, кіріспе бейнеролик ойынға толыққанды сюжеттік бастау болып, эмоциялық реңк беріп, кейіпкерлердің мотивациясын түсіндіріп, білім беру процесін қызықты шытырман оқиғамен байланыстырды.

Кіріспе бейнероликтің сценарийі мемлекеттік және орыс тілдерінде қосымшада көрсетілген.

3. Көрнекі декорацияларды жасау (дала, орман, шөл, таулар)

Осы кезеңде STEPPE RIDER әлеміне ену әсерін күшейтіп, ойын деңгейлерінің бірегей атмосферасын қалыптастыратын көрнекі безендіру жүйесі жасалды. Негізгі міндет – Қазақстанның табиғи ландшафттарының алуан түрлілігін жеткізу, ұлттық колоритті сақтау және сонымен бірге қарқынды геймплей үшін графиканы оңтайландыру болды.

3.1. «Дала» көрнекі локациясы

«Дала» көрнекі локациясы

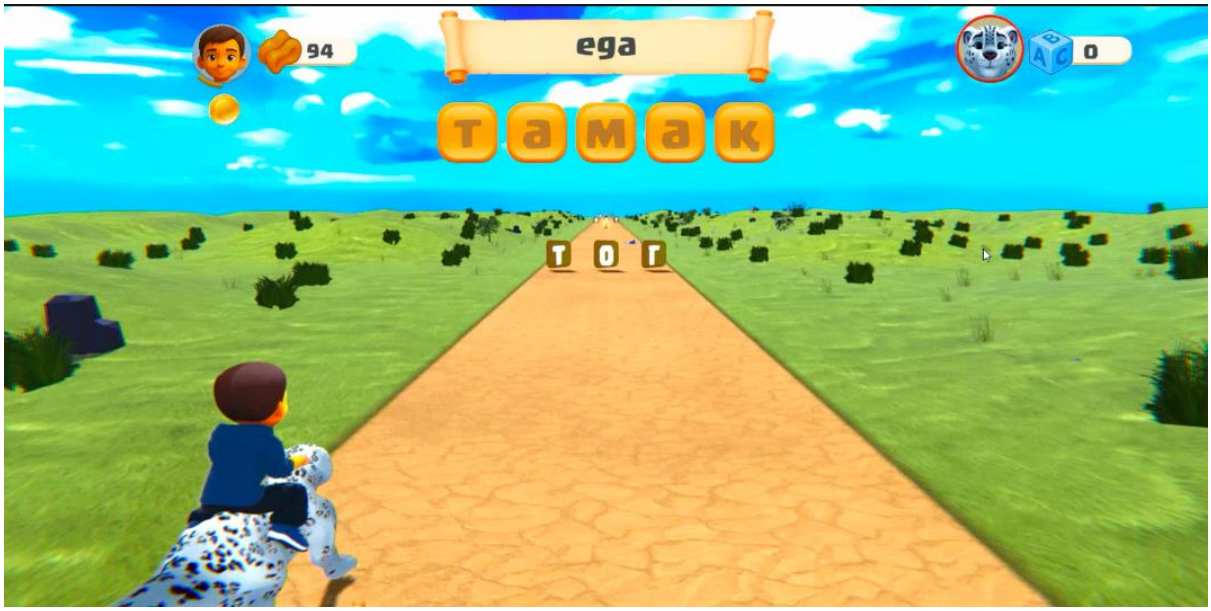
«Дала» локациясы STEPPE RIDER ойынының негізгі ойын аймағы және визуалды стильдің басты элементі болып табылады. Ол қазақтың шексіз кеңістігінің атмосферасын қайта жаңғыртып, ойыншыға еркіндік пен ұлттық колорит сезімін сыйлайды.

Ортаны құрайтын негіз – алысқа қарай созылған ұзын топырақ жол. Оның екі жағында сирек бұталар мен шағын ағаштары бар жасыл жазық орналасқан. Көкжиек ашық аспанмен үйлесіп, қозғалып тұрған бұлттар динамика әсерін береді.

Ойыншы кейіпкерді және оның серігі Барысты орталық жолақ бойымен басқарады. Экранда сөз құрастыру үшін жиналатын әріптер, сондай-ақ интерфейстің қосымша элементтері көрінеді: денсаулық индикаторлары, монеталар мен асықтардың саны, уақыт бойынша көмекші белгілер және скиндер мен сөздікке өту түймелері.

Даланың визуалды стилі мультфильмдік графикада жасалған, жұмсақ түстер мен тегіс сызықтар қолданылады. Сирек кездесетін ағаштар, бұталар, шөптің реңктері секілді жеңіл детализация тірі ортаны сездіреді, бірақ ойыншының назарын шамадан тыс жүктемей, оқыту процесіне акцент қояды.

Осылайша, дала локациясы ойынның танымал иконографикасын қалыптастырып қана қоймай, базалық эмоциялық көңіл-күйді де береді: тыныштық, достық және кез келген жастағы ойыншылар үшін қолжетімділік.



3.2. «Шөл» көрнекі локациясы

«Шөл» локациясы даламен контраст жасап, Қазақстан табиғатының қатал да әсем атмосферасын жеткізеді. Визуалды стиль жылы құм түстес реңктерде орындалған: сарғыш-қоңыр жер жамылғысы, сирек өсімдіктер мен жолдың екі жағындағы тән тасты қыраттар.

Ортаны кең құмды жол құрайды, ол алысқа қарай созылып, көкжиекте біртіндеп жоғалады. Жолдың жиегінде аласа жартастар мен бархандар, сирек кездесетін кеуіп қалған бұталар мен тікенектер көрінеді. Мұның бәрі шөл рельефін айқындап, ойыншыға ыстық, сусыз кеңістікте жүргендей әсер береді.

Ойыншы кейіпкерді және оның серігі Барысты орталық жолақ бойымен басқарады. Шөл фонында әріптер мен ойын объектілері айқын көрініп, оқыту процесіне назар аударуға мүмкіндік береді және сонымен бірге визуалды алуандықты сақтайды.

Графикалық стиль мультфильмдік сипатта қалады, бұл ортаны ойынның кіші жастағы қатысушылары үшін қолжетімді етеді. Жеңіл көлеңкелер мен анимациялар (мысалы, ыстық ауаның тербелісі) шынайылық пен динамика сезімін қосады.

Осылайша, шөл ойынды әртүрлілікпен байытып, ойыншыға жаңа көңіл-күй сыйлайды: дала тыныш әрі таныс болса, шөл сынақ пен күрес

ретінде қабылданады. Бұл ойынға қайта-қайта оралуға қызығушылықты арттырып, әрбір локацияны бірегей етеді.

3.3. «Орман» көрнекі локациясы

«Орман» локациясы жайлылық пен тірі табиғаттың атмосферасын қалыптастырып, ойын процесін мазмұндырақ әрі әртүрлі етеді. Дала мен шөлден айырмашылығы, бұл аймақ визуалды тұрғыда тығызырақ: орталық жолдың екі жағында орналасқан ағаштар мен бұталар табиғи әлемнің тереңдігі мен байлығын сездіреді.

Ортаны алысқа созылып жатқан, топырақтың өзіндік текстурасы бар жол құрайды. Жолдың шеттерінде әртүрлі ағаштар – қылқанжапырақты және жапырақты, жасыл және қою қызыл түсті ағаштар кездеседі, бұл өсімдіктердің алмасуын білдіріп, фонды анағұрлым жарқын етеді. Ағаштардың арасында бұталар орналасқан, ал қою жапырақтар кейіпкер қозғалып өтетін салқын, көлеңкелі дәлізді қалыптастырады.

Ойыншы кейіпкер мен Барысты басқарып, алға қарай жүгіріп, әріптер мен монеталарды жинайды. Жасыл жапырақтар мен жол жамылғысының контрастына байланысты ойын объектілері – әріптер мен ресурстар – фондағы детальдардың арасында жоғалмай, айқын көрінеді.

Визуалды стиль мультфильмдік сипатқа ие: жұмсақ сызықтар мен жарқын түстер қолданылады. Қосымша тереңдік жарықтандыру арқылы

жасалған: ағаштар жеңіл көлеңке түсіреді, ал жапырақтардың арасында қозғалыс сезіледі. Мұның бәрі ойыншыға тірі орманның әсерін беріп, әрбір детальды динамикалық шытырман оқиғаның атмосферасына бағындырады.

3.4. «Тау» көрнекі локациясы

«Тау» локациясы STEPPE RIDER ойынындағы ең әсерлі аймақтардың бірі болып, ұлылық пен сынақ атмосферасын қалыптастырады. Ол дала, шөл және орманға қарағанда анағұрлым драмалық пейзажға ие, ойынға эпикалық сипат пен шытырман оқиға сезімін қосады.

Ойын жолы таулы өңір арқылы өтеді. Оның екі жағында беткейлер мен жартасты төбелер орналасқан, ал алыста созылып жатқан тау шыңдары көрінеді. Жол бойында және оның айналасында шыршалар мен аласа өсімдіктер өсіп, биік таулы флораның алуан түрлілігін көрсетеді. Жердің текстурасы айқын — жарылған, тастары мен кедір-бұдырлары бар, бұл қатал табиғи ортаның әсерін күшейтеді.

Бұл локацияда ойыншы кейіпкер мен Барысты басқарып, таулы жоталардың арасында алға қарай жүгіріп, әріптерді жинайды және кедергілерден қашады. Визуалды фон қанық жасыл-көк реңктерде орындалған, бұл салқын атмосфераны қалыптастырып, шөлдің ыстығымен немесе даланың шуақты көрінісімен контраст жасайды.

Көркемдік стиль мультфильмдік болғанымен, анағұрлым «салмақты»: таулар кеңістіктің тереңдігін арттырады, ал шыршалар мен тасты элементтер күрделі рельеф жасайды. Динамикалық көлеңкелер мен жұмсақ жарықтандырудың арқасында шынайылық әсері қалыптасады, бұл таулы локацияны ойындағы ең әсерлі аймақтардың біріне айналдырады.

Осылайша, «Тау» виртуалды әлемнің географиясын кеңейтіп, Қазақстан табиғи ландшафттарының алуан түрлілігін айқындайды. Бұл локация сынақ пен қиындықтарды еңсерудің символы ретінде қабылданады және ойынның негізгі идеясына — кедергілерді еңсеру арқылы тілді біртіндеп меңгеруге үйлесімді түрде үндеседі.

4. 3D кейіпкерлерді, иллюстрацияларды, сондай-ақ ойынның жалпы визуалды стилі мен дизайнын жасау

STEPPE RIDER ойынының визуалды стилін әзірлеу кезеңінде басты 3D кейіпкерлерді жасауға және оларды жобаның жалпы дизайнына кіріктіруге айрықша көңіл бөлінді. Кейіпкерлер сюжет пен ойыншылардың эмоциялық қатыстылығының негізгі тасымалдаушылары болғандықтан, олардың бейнелері көркемдік және техникалық тұрғыдан мұқият әзірленді.

4.1. Басты кейіпкер — бала (Айдос)

Кейіпкер мультфильмдік, достық сипаттағы стильде жасалды, ол балалар мен жасөспірімдерге – ойынның негізгі нысаналы аудиториясына түсінікті әрі жақын. Оның бейнесі қарапайым пішіндер мен айқын ұлттық акценттердің үйлесімін қамтиды. Киімінде қазақы өрнек элементтері бар, бұл мәдени колоритті айқындап, дәстүрлерге тиістілік сезімін қалыптастырады. Бала кейіпкер зерек, шытырман оқиғаларға ашық тұлға ретінде бейнеленген, бұл ойыншыларға өзін онымен сәйкестендіруге және саяхатты жеке бастан өткендей қабылдауға мүмкіндік береді.

STEPPE RIDER ойынының басты кейіпкерін жасау барысында визуалды шешімдерді таңдау мен сынаудың кезеңдік процесі жүргізілді. Негізгі міндет – кейіпкерді балаларға бір мезгілде достық әрі түсінікті етіп көрсету, ұлттық элементтерді сақтау және сонымен бірге анимацияға да, ойын процесіне кіріктіруге де технологиялық тұрғыдан ыңғайлы ету болды.

Бастапқы кезеңде бірнеше концептуалды нұсқалар дайындалды. Олардың әрқайсысы стиль, пропорция және детализация жағынан ерекшеленді:

● Кейбір нұсқаларда назар мультфильмдік бейнеге аударылды: үлкен көздер мен қарапайым бет әлпеті арқылы кейіпкер балаларға бірден ілтипат тудыратындай жасалды.

● Басқа нұсқаларда кейіпкер шынайы стильге жақын етіп бейнеленді: дәстүрлі қазақ киімі және қатаңдау формалар қолданылып, мәдени контекст айқын көрсетілді.

● Сонымен қатар заманауи стильдегі үлгілер де сыналды (өрнегі бар спорттық кофта, кроссовка), бұл кейіпкерді жасөспірімдерге жақындатып, аудиторияға барынша бейімдеуге бағытталды.

Осыдан кейін дизайнерлер мен әзірлеушілер тобы тапсырыс берушімен бірлесе отырып, әрбір модельдің күшті және әлсіз жақтарына талдау жасады. Бағалау критерийлері ретінде эмоционалдық тартымдылық, экранда қабылдаудың қолайлылығы, ұлттық стильге сәйкестік, сондай-ақ техникалық параметрлер (полигондар саны, мимика мен қимылдарды анимациялау мүмкіндігі) тексерілді.

Қорытынды кезеңде мультфильмдік стиль мен ұлттық элементтерді үйлестірген оңтайлы нұсқа таңдалды. Бала кейіпкердің соңғы моделі достық сипаттағы бет әлпетіне, үлкен әрі мәнерлі көздерге ие, ал киімінде қазақи ою-өрнек элементтері қолданылды. Мұндай тәсіл ойыншыларда сенім сезімін тудыратын, оңай танылатын және локациялар мен басқа кейіпкерлердің визуалды стилімен үйлесімді кейіпкерді жасауға мүмкіндік берді.

Осылайша, басты кейіпкердің бейнесі бірден таңдалған жоқ, бірнеше прототипті салыстыру мен жетілдіру нәтижесінде қалыптасты. Бұл ең жоғары сапалы визуалды нәтижеге қол жеткізуге мүмкіндік берді.

STEPPE RIDER ойынының визуалды стилін әзірлеу аясында басты кейіпкер үшін тоғыз бірегей скин жасалды. Олардың әрқайсысы мінездің әртүрлі қырларын, мәдени мотивтерді немесе қиял-ғажайып интерпретацияларды бейнелейтін жеке көркем бейне болып табылады.

Скиндер ойыншыларға прогресс сезімін беріп, кейіпкерді жекелендіруге мүмкіндік жасайды және ойынды өтуге деген қосымша қызығушылықты қалыптастырады.

1. Тастан жасалған бала – ТАСТӨРЕ

Бұл скин бала бейнесін тасқа қашалғандай етіп көрсетеді. Оның денесі мен киімінде минералдарға тән текстура, жарықтар мен тамырлар бар, кейіпкер тастың қалың қабатынан тіріліп шыққандай әсер қалдырады. Визуалды тұрғыда ол ауыр, берік және дерлік мызғымас болып көрінеді.

Образдың идеясы – дәстүрдің мықтылығын және білімнің тұрақтылығын бейнелеу. Тас жер жадымен және мәдени негіздердің беріктігімен астасады, олар ұрпақтан ұрпаққа жалғасып келеді. Мұндай скин кейіпкердің табиғатпен және дала мәдениетімен байланысын айқындай түседі.

2. Кибер бала – КИБЕР-ҰЛАН

Футуристік скин киберпанк стилінде орындалған. Кейіпкер неонды жарықпен безендірілген киім киген, оның бойында технологиялық аксессуарлар болуы мүмкін — қосымша шындық көзілдірігі, костюміндегі жарқыраған элементтер. Түстер палитрасы қою реңктер мен көк немесе күлгін неонның жарқын акценттерінің үйлесіміне негізделген.

Бұл образ дәстүр мен болашақтың синтезін бейнелейді, қазақ тілі мен мәдениетінің цифрлық дәуірге табиғи түрде интеграциялана алатынын көрсетеді. Скин технологиялар мен виртуалды мәдениетке қызығатын жасөспірімдерге ерекше жақын.

3. Оттан жасалған бала – ЖАЛЫН

Бұл образда бала оттан тоқылғандай көрінеді: оның бейнесі жылы жарық шашып, киімінде жалынның тілдері жылтырайды, ал шашы мен қимылдары от ұшқындарының әсерімен анимацияланған. Түстер палитрасы қызыл-сарғыш реңктерге негізделген.

Образ энергияны, ұмтылысты және рух қуатын бейнелейді. **«Жалын»** – кейіпкердің ыстық жүрегі, кедергілерге қарамастан алға ұмтылуға деген оның табандылығы. Мұндай скин кейіпкерге ерекше динамика мен жарқырау береді, оны басқалардан визуалды түрде айрықша етеді.

4. Батыр бала – БАТЫРХАН

Дәстүрлі эпикалық образ қазақ батырлары туралы аңыздардан шабыт алған. Бала ұлттық өрнектермен безендірілген жеңіл сауыт киіп, батырдың дулығасын немесе бас киімін тағады. Қолында символдық элемент болуы мүмкін (мысалы, шағын найза немесе қалқан).

Бұл скин батылдықты, ар-намысты және отанды қорғаушының күшін бейнелейді. Ол ойыншыларға ерлікке толы өткенді еске салып, тілді меңгеру де өзінше бір ерлік екенін көрсетеді.

5. Жас ғалым – БІЛГЕБЕК

Бұл скинде бала жас зерттеуші бейнесінде ұсынылған. Оның киімі ғалымның стилінде жасалған — жилет, жейде, қосалқы элементтер. Қолында кітаптар немесе жазбалары бар планшет болуы мүмкін. Визуалды тұрғыда образ сабырлы әрі зейінді көрінеді.

Бұл скин зеректік пен білімге құштарлықты, ғылыми көзқарасты бейнелейді. Ол кейіпкердің тек батыр немесе шытырман оқиға іздеуші ғана емес, сонымен қатар тілді зерттеу мен талдау арқылы меңгере алатын ойшыл екенін көрсетеді.

6. Робот бала – РОБО-БАТЫР

Фантастикалық образ – механикалық баланың бейнесі. Оның денесі металл сегменттерінен құралған, буындары айқын көрініп тұрады және бойында жарық шығаратын энергия сызықтары бар. Дизайн мультфильмдік мәнерде орындалғанымен, күш пен технологиялық сипатқа басымдық берілген.

Бұл скин төзімділікті, прогресті және адам мен машинаның үйлесімін бейнелейді. Ол тіл үйренудің ғылыми фантастикамен қатар ойын түрінде де жүзеге аса алатынын көрсетеді, сондай-ақ балалардың роботтар мен техникаға деген қызығушылығын бейнелейді.

7. Жас ғарышкер – ҒАЛАМЖАН

Астронавт бала образы скафандрда бейнеленген. Костюмінде ғарыштық жабдықты еске салатын элементтер бар: мөлдір қалқаны бар дулыға, жарқын түстермен ерекшеленген герметикалық киім. Фон ретінде жұлдыздар мен ғаламшарларды елестетуге болады.

Бұл скин зерттеуге және жаңа көкжиектерді игеруге деген ұмтылысты бейнелейді. Ол болашақ туралы армanмен, саяхаттармен және беймәлімді танумен астасады.

8. Сиқырлы бала – ТЫЛСЫМБЕК

Кейіпкердің сиқырлы образы. Оның костюмі мистикалық өрнектермен безендірілген, ал айналасында жарқыраған бөлшектер қалықтап жүруі мүмкін. Баланың көзі немесе қолы сәл жарық шашып, сиқыр әсерін қалыптастырады.

Бұл скин ертегіні, қиялды және құпияны бейнелейді. Ол ойыншыға тіл үйренудің де бір түрдегі сиқыр екенін, жаңа әлемдерге жол ашатынын сезіндіреді.

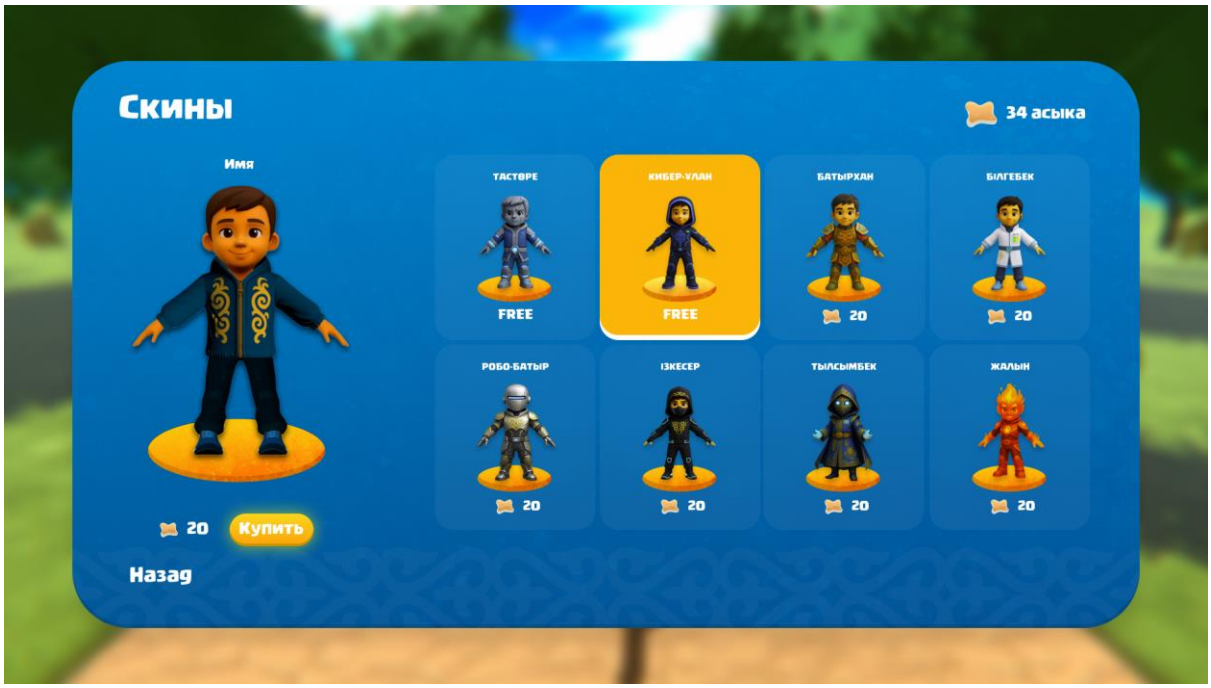
9. Ниндзя-бала – ІЗКЕСЕР

Шығыс жауынгері – ниндзя образы. Кейіпкердің үстінде қара немесе қою түсті костюм, тек көзін ашық қалдыратын байлауыш бар. Оның бейнесінде ептілік пен жасырын қимыл баса көрсетілген. Бұл скиндегі анимациялар жылдам әрі жеңіл қозғалыстарды қамтуы мүмкін.

Бұл скин шапшаңдықты, реакцияны және шеберлікті бейнелейді. Ол раннердің динамикасымен ерекше үйлеседі, себебі ойынның спорттық және бәсекелестік қырын айқындайды.

Әрбір скиннің өзіндік мінезі және мәдени немесе қиял-ғажайып негізі бар. Олар кейіпкерді безендіріп қана қоймай, тіл үйрену процесін білімнің, қиялдың, прогрестің және күштің түрлі бейнелерімен байланыстырып, білім беру міндетін күшейтеді.

Скиндер басты мәзірдегі лоббиде таңдалады:



4.2. Барыс — басты кейіпкердің серігі

Бала кейіпкерінен айырмашылығы, бірнеше скиндер мен визуалды нұсқалары қарастырылған жоқ, Барыс тұтас бір кейіпкер ретінде жасалды. Ол – сиқырлы сөздіктің сақтаушысы әрі ойыншының бүкіл саяхат барысында адал серігі болып табылатын мифтік қар барысы.

Барыс тек декоративті элемент ретінде емес, бірден бірнеше функцияны орындайтын толыққанды бейне ретінде ойластырылды. Бір жағынан, ол ойынның символы: қар барысы дәстүрлі түрде күштің, даналықтың және дала мәдениетінің белгісі болып саналады. Екінші жағынан, ол ойыншының эмоциялық «жолсерігі» ретінде әрекет етеді: жетістіктер мен қателіктерге жауап береді (қуаныштан секіреді, ырылдайды, көңілсізденеді немесе сәтсіздікте тоқтап қалады), осылайша оқыту процесін тірі әрі эмоцияға қанық етеді.

Визуалды тұрғыда Барыс мультфильмдік стильде орындалған, бұл оны балалар үшін тартымды етеді. Сонымен қатар, қар барысына тән белгілер сақталған: дақты жүн, ірі табандар және ұзын құйрық, олар оның айбындылығын және ұлттық сипатын айқындайды.

Барыс бір ғана нұсқада ұсынылғандықтан және балама скиндері жоқ болғандықтан, ол өзгермейтін одақтас әрі қорғаушы ретінде қабылданады. Мұндай шешім оның сюжеттік рөлін – сөздіктің тұрақты сақтаушысы және баланың сенімді досы ретіндегі орнын баса көрсетеді.

Барыс кейіпкерін жасау жеке бір кезең болды, өйткені ол басты кейіпкердің негізгі серігі және ойынның символы саналады. Барыс балаларға достық сипатта көрінуі тиіс, сонымен бірге қар барысына тән танымал белгілерін сақтап, жобаның мультфильмдік визуалды стиліне оңай кірігуі қажет болды.

Бастапқыда бірнеше концептуалды модельдер әзірленді, олар пропорциясы, түстік гаммасы және жүз мәнері бойынша ерекшеленді. Кейбір нұсқаларда реалистік қабылдауға басымдық берілді: ұзынша корпус, табиғи жүн түсі, қатаңдау бет әлпеті. Басқаларында мультфильмдік стиль басым болды: үлкен көздер, жұмсартылған пішіндер, жеңілдетілген жүн текстурасы. Жеке нұсқаларда тәжірибелік түстер қолданылды — жасыл және алтын түстен бастап ашық сұр реңктерге дейін.

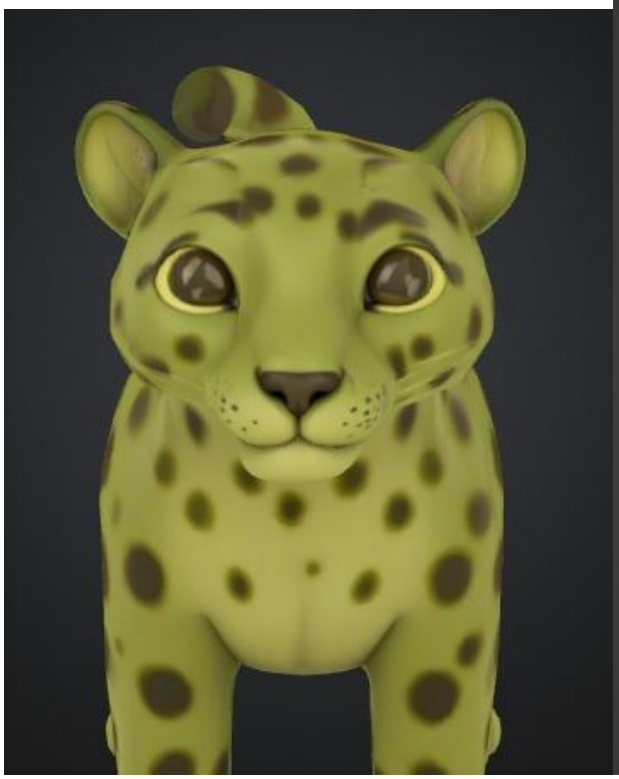
Әрбір нұсқа эмоционалдық қабылдау тұрғысынан талданды:

- Барыстың балаларда қаншалықты жақтырту сезімін тудыратыны;
- оның локациялар фонында (дала, шөл, орман, тау) қалай көрінетіні;
- таңдалған стильдің ойынның жалпы көркемдік концепциясына сәйкестігі.

Тестілеу барысында үлкен көздері мен жұмсақ бейнелеу сипаттары бар мультфильмдік нұсқалар негізгі аудиторияға – балалар мен жасөспірімдерге анағұрлым қолайлы екені анықталды. Мұндай модельдер жылы қабылданды, ал Барыс жай ғана серік емес, баламен бірге ойынға қатысатын «досқа» айналды.

Нәтижесінде Барыстың соңғы нұсқасы таңдалды — айқын да достық сипаттағы, ерекше дақты жүні, үлкен әрі мәнерлі көздері және жұмсақ пішіндері бар қар барысы. Бұл образ ең үйлесімді болып шықты: ол шынайы жануар бейнесімен байланысты сақтайды, сонымен қатар ойынның мультфильмдік әлеміне оңай еніп, ойыншылар тарапынан жағымды қабылданады.

Осылайша, бала кейіпкеріндегідей, Барыстың да соңғы бейнесі бірнеше модельді салыстыру нәтижесінде жасалды, мұнда көркемдік қана емес, эмоциялық және білім беру критерийлері де ескерілді.



Барыстың соңғы нұсқасы

4.3 Ойынның жалпы визуалды стилі

Кейіпкерлер мен иллюстрацияларды жасау барысында бірыңғай көркемдік принциптер қолданылды: жұмсақ пішіндер, ашық түстер, қабылдаудың қарапайымдылығы. Мұндай тәсіл біртұтас визуалды тілді қалыптастыруға мүмкіндік берді, онда кейіпкерлер локациялармен (дала, орман, шөл, таулар) және интерфейс элементтерімен үйлесімді бірігеді. Дизайн мультфильмдік стильде орындалған, басты назар достыққа, қолжетімділікке және эмоциялық тартымдылыққа қойылған.

Кейіпкерлердің ойын процесіндегі рөлі:

Басты кейіпкер мен Барыс әрдайым кадрда болып, ойыншының білім алу саяхатында сенімді серіктесіне айналады. Бала пайдаланушыны бейнелейді — ол ойыншының ойындағы цифрлық бейнесі. Ал Барыс қолдауды, көмекті және күш пен төзімділіктің символын білдіреді. Олардың өзара әрекеттестігі анимациялар арқылы көрініс табады: Барыс жетістіктер мен қателіктерге, ал бала ойын нәтижесіне байланысты эмоцияларын өзгертеді.

Бұл кейіпкерлерді және визуалды стильді жасау ойынның бүкіл көркемдік концепциясының негізі болды. Солардың арқасында ойын тек оқыту құралы ретінде ғана емес, сонымен қатар кейіпкерлердің бейнесі ойыншылардың қызығушылығы мен мотивациясына тікелей әсер ететін эмоциялық тұрғыда тартымды шытырман оқиға ретінде қабылданады.

5. Сценалар, фондар, кейіпкерлер анимациясы, интерфейс элементтері мен визуалды эффектілерді жасау

Осы кезеңде ойынның визуалды мазмұнын және оның бірегей көркемдік стилін қалыптастыруға байланысты кешенді жұмыстар атқарылды. Мақсат – әрбір ойын сессиясын жарқын да шынайы шытырман оқиға ретінде қабылдату, ал визуалды элементтердің білім беру механикасын қолдап, ойыншының назарын шамадан тыс жүктемеуі болды.

Төрт негізгі локация әзірленді: дала, орман, шөл және таулар. Олардың әрқайсысында ұлттық колоритті және Қазақстан табиғатының алуан түрлілігін айқындайтын өзіндік декоративті элементтер жиынтығы бар (ағаштар, бұталар, бархандар, жартастар және т.б.). Фондар тереңдік пен қозғалыс әсерін тудыратындай етіп жасалған: аспанда бұлттар баяу қозғалады, далада шөп желмен тербеледі, шөлде ыстық пен ауаның дірілі сезіледі. Мұндай тәсіл қоршаған ортаны тірі әрі алуан қылып көрсеткенімен, ойыншыны негізгі міндеттен – әріптер мен сөздерді жинаудан алаңдатпайды.

Басты кейіпкер мен Барыс үшін базалық және қосымша анимациялар дайындалды: жүгіру, секіру, қашу, кедергілерге соқтығысу.

STEPPE RIDER ойынындағы визуалды эффектілер ойын процесінің әрбір элементін айқын әрі түсінікті кері байланыспен сүйемелдейтіндей етіп жасалды. Олар оқытуды көрнекі етеді, динамика қосады және эмоциялық қабылдауды күшейтеді.

Ойын объектілерін ерекшелеуге ерекше назар аударылды:

- Монеталар пайда болғанда жеңіл жарқыраумен белгіленеді, ал жиналған кезде алтын түсті қысқа жарқыл мен жоғалу анимациясымен бірге тән дыбыс шығады. Бұл олардың құндылығын айқындайды және көбірек ресурс жинауға ынталандырады.

- Әріптер түрлі түстермен ерекшеленіп тұрады.

- Бустерлер арнайы эффектілермен белгіленеді: олар көк, күлгін, сары түстермен жыпылықтап, айналасында жарқырау тудырады. Бустер іске қосылғанда экран жарқыл әсерімен сүйемелденеді, ал

Барыс бейнесі қосымша жарқыраумен немесе уақытша «аура»-эффектісімен көрінеді. Бұл күшейтудің визуалды түрде көрсетілуіне мүмкіндік береді.

Осылайша, визуалды эффектілер ойынды көріктендіріп қана қоймай, сонымен қатар практикалық білім беру функциясын атқарады: олар ойыншыға ойын процесінде оңай бағдар алуға, дұрыс және қате әрекеттерге жылдам жауап қайтаруға көмектеседі және нәтижеге жеткен сәтте жағымды эмоциялар қалыптастырады.

7. Ойынның пайдаланушылық интерфейсін (UI/UX) жасау

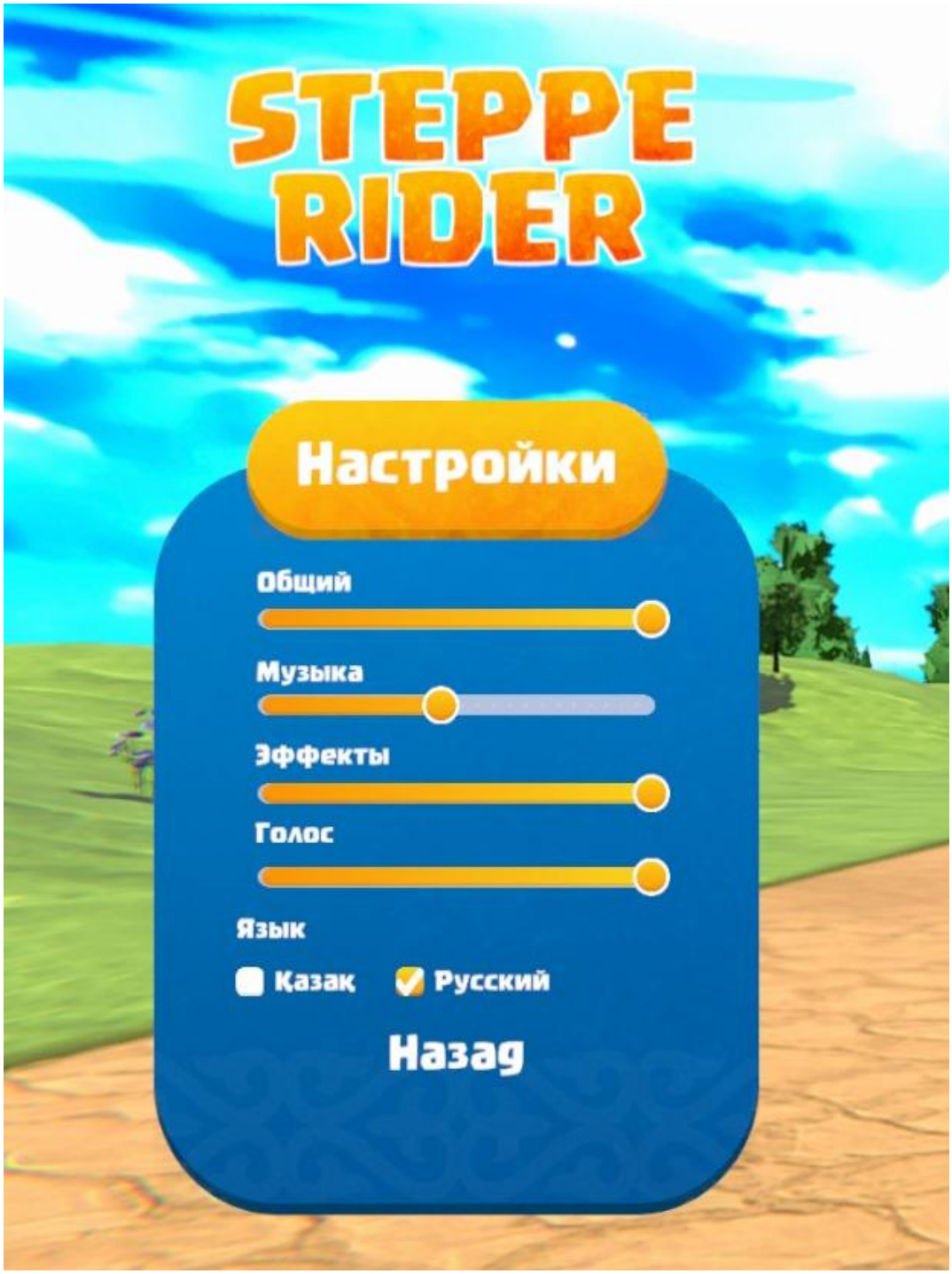
STEPPE RIDER ойынын әзірлеу барысында пайдаланушы интерфейсінің жүйесі жасалды, ол ыңғайлы навигацияны, интуитивті басқаруды және жарқын визуалды стильді қамтамасыз етеді. Негізгі міндет – балалар аудиториясы үшін қарапайымдылық пен қолжетімділікті ұлттық мотивтер мен шытырман рухын бейнелейтін эстетикамен ұштастыру болды.

Бастапқы мәзір.

Басты мәзір ашық түстер палитрасында (қызғылт сары мен көктің үйлесімі) безендірілген, мұнда әрбір батырма ірі көлемде және ыңғайлы орналасқан. Негізгі бөлімдер («Бастау», «Күрделілік», «Баптаулар», «Шығу») тік түрде топтастырылған, бұл қабылдауды жеңілдетеді. Қосымша элементтер, мысалы, «Көшбасшылар кестесі», «Сөздік» және «Скиндер» және викторина оң жақта орналасқан дөңгелек таңбаша түрінде берілген. Бұл мәтіндік және визуалды элементтердің арасындағы тепе-теңдікті қамтамасыз етеді.

Баптаулар мәзірі

Ойыншы негізгі параметрлерді басқара алатын ықшам әрі функционалды терезе әзірленді: дыбыс пен әуеннің дауысын реттеу, сондай-ақ интерфейс тілін (қазақ немесе орыс тілі) таңдау мүмкіндігі бар. Қарапайым сырғытпалар (ползунки) ашық маркерлермен және ірі ауыстырғыштармен қолданылды. Бұл әсіресе жас аудитория үшін маңызды, өйткені олар интерфейсті оңай түсініп, еркін пайдалана алуы тиіс.



Күрделілік мәзірі

STEPPE RIDER ойынында үш деңгейлі қиындық жүйесі қарастырылған. Бұл тәсіл ойыншылардың жас ерекшелігі мен дайындық деңгейін ескеріп, біртіндеп дамуға мүмкіндік береді.

1. Жеңіл деңгей.

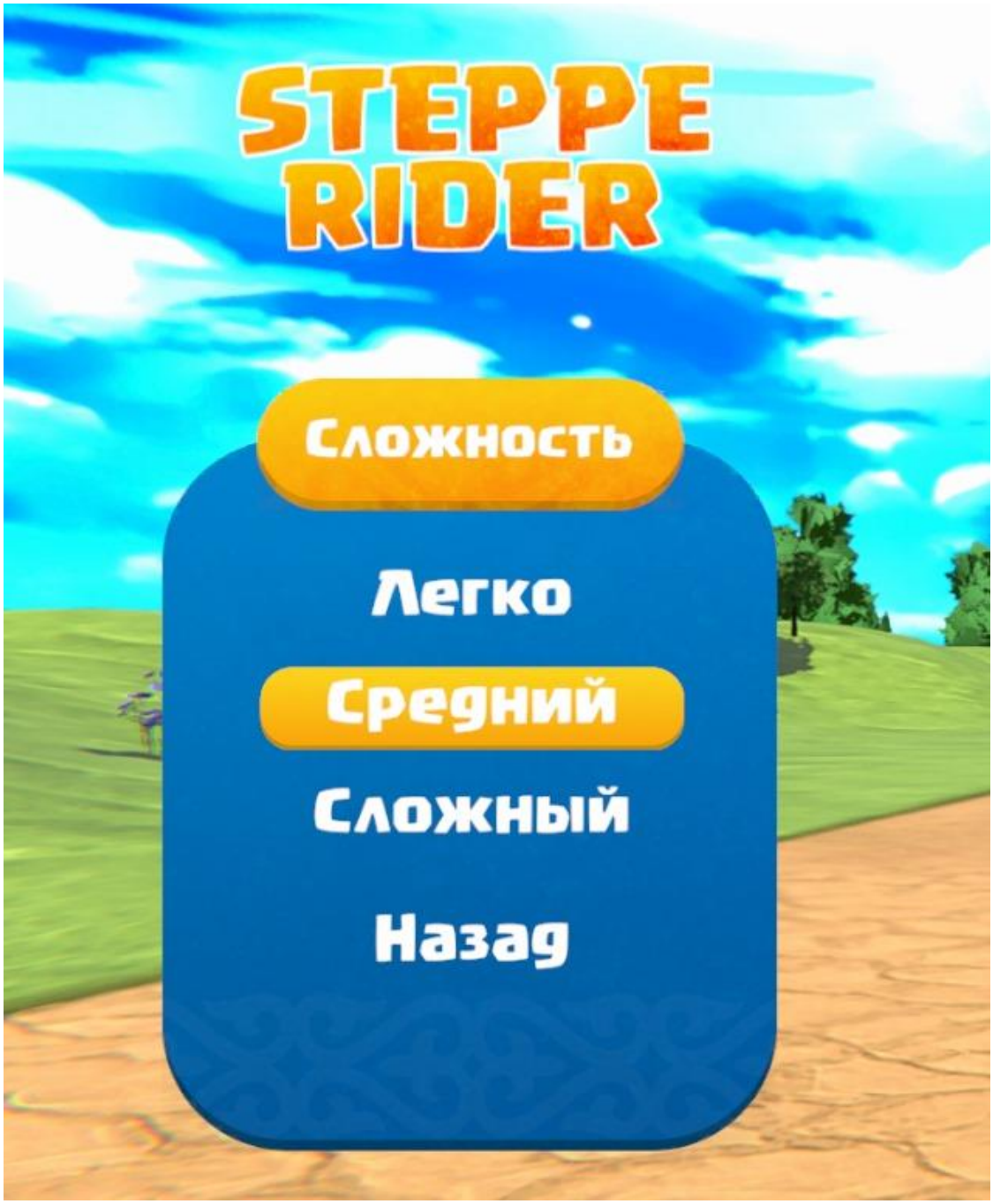
Бұл деңгей жаңадан бастағандар үшін қолайлы. Экранда сөз орыс тілінде көрсетіледі, ал оның қазақша аудармасы әріптері жартылай мөлдір болып белгіленеді. Ойыншыға сөзді әріптер бойынша жинау қажет. Дұрыс таңдау визуалды түрде расталады, ал сөз толық жиналған соң қазақ тілінде дыбысталып оқылады. Бұл кезеңде ойыншыға негізгі ережелерді меңгеру жеңілдетіліп, оқу процесі ойын түрінде басталады.

2. Орташа деңгей.

Бұл кезеңде экранда сөз орыс тілінде беріледі, бірақ қазақша нұсқасында бір әріп әдейі түсіп қалады (мысалы, «С_Т»). Әріптердің арасында дұрыс емес нұсқалар да кездеседі. Ойыншы дұрыс символды таңдап, сөзді толықтыруы тиіс. Қателік жасаған жағдайда айыппұл қолданылады: ұпай азаяды, денсаулық немесе жылдамдық төмендейді. Көмекші құралдар берілмейді, ойыншы тек жеңіл деңгейде алған біліміне сүйенеді.

3. Күрделі деңгей.

Ең қиын режим тәжірибелі ойыншыларға арналған. Мұнда қазақша сөздің толық аудармасы жасырын, ойыншы сөзді әріптер бойынша ешқандай көмексіз жинауы қажет. Қате әрекет (әріпті шатастыру немесе ретімен қоймау) сөзді жинау процесін қайта бастауға мәжбүрлейді. Бұл кезең ойыншының білімін нығайтып, жылдам реакциясын және тілді толық меңгеру қабілетін шыңдайды.


STEPPE
RIDER
Сложность
Легко
Средний
Сложный
Назад

Пауза мәзірі

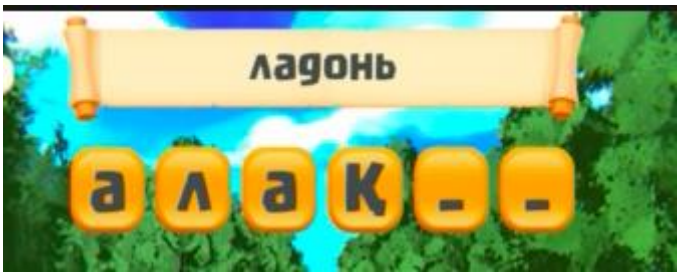
Ойын тоқтатылған кезде ойыншы стандартты функциялар жиынтығына қол жеткізеді: «Жалғастыру», «Баптаулар», «Басты бетке», «Шығу». Батырмалар тік түрде орналасқан және түспен ерекшеленген: белсенді батырма («Жалғастыру») сары түспен белгіленіп, негізгі әрекетке назар аудартады. Мұндай тәсіл қателік ықтималдығын азайтады және шешім қабылдауды жеңілдетеді.

Ойын интерфейсі

Жүгіру барысында экранда негізгі элементтер көрсетіледі:

● Экранның жоғарғы бөлігінде денсаулық, бір сессияда жиналған сөздер саны мен монета/асық индикаторлары;

- Ортасында сөз бен әріптері бар көмекші көрсетілім;



UX-шешімдер.

- Интерфейсті әзірлеу барысында балалар аудиториясының қабылдау ерекшеліктері ескерілді:
- Ірі батырмалар мен мәзірдің минималистік құрылымы;
- Ашық түстер мен жұмсақ дөңгеленген пішіндерді қолдану;
- Батырмаға басқанда анимация (жарықтандыру, өлшемін өзгерту);
- Басқаруды тез меңгеруге көмектесетін қалқымалы кеңестер.

Визуалды стиль

Дизайн мультфильмдік стилистикада орындалған, түстер ашық, бірақ назарды шамадан тыс жүктемейді. Негізінде ұлттық ою-өрнектер мен заманауи интерфейстік тәсілдің үйлесімі жатыр. Барлық экрандардың визуалды тілі біркелкі сақталған: жұмсақ пішіндер, түсінікті таңбашалар, үйлесімді түстер үйлесімі.

STEPPE RIDER ойынының пайдаланушы интерфейсі қарапайым, функционалды және тартымды болып шықты. Ол басқарудың жеңілдігін, оқытудың қолайлылығын қамтамасыз етіп, ойынның жалпы көркемдік стилімен үйлесімді кірікті.

7. Бәсекелестік режимді әзірлеу

STEPPE RIDER ойынында бәсекелестік режим геймификация элементін енгізу және ойыншыларды оқыту процесіне белсендірек қатысуға ынталандыру мақсатында әзірленді. Бұл режим бәсекелестік рухын қалыптастыруға ықпал етеді және ойыншыларға өз жетістіктерін өзгелермен салыстыруға мүмкіндік береді, бұл ойынға деген қызығушылықты айтарлықтай арттырады.

Көшбасшылар кестесіне қол жеткізу мүмкіндігі басты мәзірдің оң жағында орналасқан:

Негізгі концепция

Бәсекелестік режим ойыншылардың нәтижелерін нақты уақыт ішінде немесе белгілі бір кезең бойынша салыстыру принципіне негізделген. Ол ойынға барынша қызығушылық тудырып, ойыншыларға үздік нәтиже, жиналған сөздер саны, тапсырмаларды орындау жылдамдығы және деңгейден өту уақыты бойынша жарысуға мүмкіндік береді.

Бәсекелестік режим ойыншылардың нәтижелерін салыстыруға сүйенеді. Негізгі мақсат — мүмкіндігінше көп сөзді бір сессияда жинау. Бұл режим ойыншыны тек жылдамдыққа ғана емес, тапсырмаларды сапалы орындауға да ынталандыратын элементтерді қамтиды.

Көшбасшылар кестесі

Бәсекелестік атмосфераны күшейту үшін арнайы көшбасшылар кестесі жасалды. Онда мынадай көрсеткіштер бейнеленеді:

- **Ойыншының никнеймі:** әрбір ойыншы өз атын таңдап, оны рейтингте көрсете алады.
- **Жиналған сөздер саны:** жетістік деңгейін анықтайтын негізгі көрсеткіш. Ол ойыншыларды көбірек сөз жинап, деңгейлерден өтуге ынталандырады.
- **Өту уақыты:** ойыншы деңгейден немесе жүгірістен өткен уақытын тіркейді.

Көшбасшылар кестесі

Нақты уақыт режимінде жаңартылып отырады, бұл ойыншыларға өздерінің ағымдағы орындарын және басқа қатысушылардың нәтижелерін көруге мүмкіндік береді. Бұл бәсекелестік рухын қалыптастырып, нәтижелерін жақсартуға деген ұмтылысты ынталандырады.

Уақытқа сайысу

Бұл режимде ойыншылар деңгейді ең қысқа уақытта аяқтау үшін жарысады, ал негізгі өлшемшарт – тапсырмаларды орындау жылдамдығы. Ойыншы сөздерді неғұрлым тез жинаса, оның кестедегі орны соғұрлым жоғары болады. Өту уақыты тіркеліп, ойыншының жалпы рейтингіне тікелей әсер етеді.

Психологиялық әсері мен мотивация

Сайыс режимі бәсекелестікті қалыптастыруға ықпал етеді, бұл ойыншылардың қызығушылығын арттырып, ойынды қайта жалғастыруға деген ынтасын күшейтеді. Балалар мен жасөспірімдер өз есімдерін көшбасшылар кестесінен көргенде, нәтижесін жақсартып, басқа ойыншылардан озуға ұмтылады. Бұл оқу мен тұрақты тәжірибеге оң ынталандыру жасайды.

Осылайша, STEPPE RIDER ойынындағы сайыс режимі тек ойын процесін жақсартып қана қоймай, қазақ тілін үйренуді тартымды әрі қызықты етеді. Ол ойыншыларға өзгелермен бәсекелесе отырып, өздерін жетілдіруге мүмкіндік береді және дағдыларын дамытуға көмектеседі.

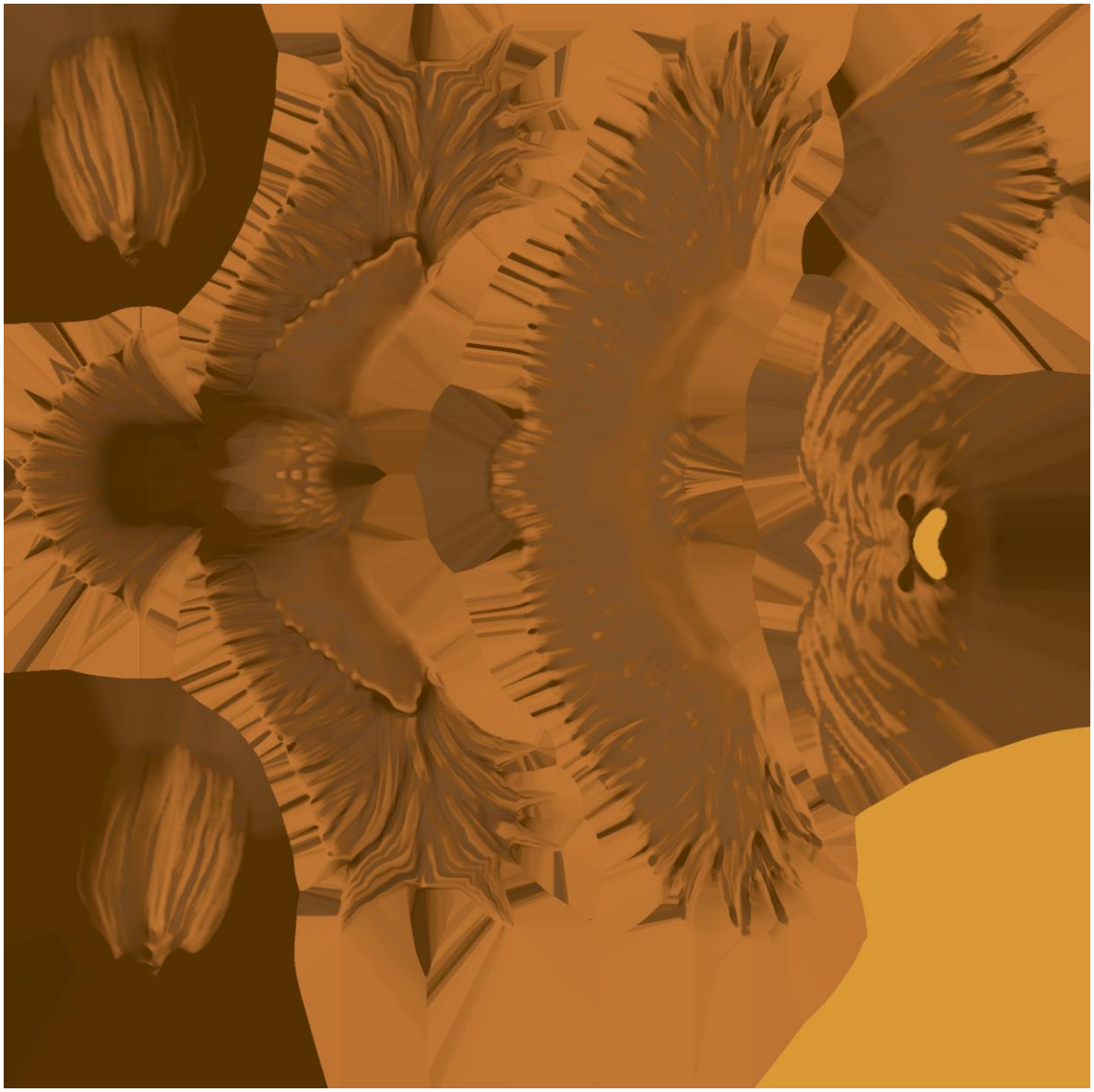
8. Сюжеттік ілгерілеуді қамтамасыз ететін NPC кейіпкерлерді әзірлеу

Динамикалық әрі шиеленісті ойын процесін құру үшін кейіпкерге тікелей қауіп төндіріп, кедергі келтіретін бірнеше NPC-кейіпкер әзірлеу туралы шешім қабылданды. Әрбір NPC ойында **өзіндік ерекше механикаға** және ойыншымен өзара әрекеттесу ерекшеліктеріне ие. Бұл шешім ойын процесін түрлендіріп, қиындық деңгейін арттыруға мүмкіндік береді.

8.1. Бүркіт

- **Рөлі:** Бүркіт ойында ойыншыға жоғарыдан шабуыл жасайтын **жыртқыш қарсылас** рөлін атқарады. Ол - биікте қалықтап жүріп, ойыншыға қауіп төндіретін қуатты NPC.
- **Шабуыл механикасы:** Бүркіт ойыншыға төніп келіп, тырнағы мен тұмсығы арқылы зақым келтіреді.
- **Қиындық деңгейі:** Жоғары деңгейлерде бүркіттің шабуылдары жылдамырақ әрі күрделірек болады, бұл ойыншыдан жедел реакцияны және дұрыс стратегияны талап етеді

Концептуалды дизайн: Алғашқы кезеңде кейіпкердің эскиздері мен концепттері жасалды. Мұнда бүркіттің табиғи белгілерін (қанаты, тұмсығы, бейнесі) сақтай отырып, ойынның мультяшты стиліне үйлесімді болуы үшін аздап қиял-ғажайып элементтер қосу маңызды болды.



Концепттер бекітілгеннен кейін бүркіттің жоғары деңгейлі детализациясы бар 3D-моделі жасалды. Негізгі міндет — құстың ұшқан кездегі қозғалысын табиғи әрі шынайы етіп жеткізу болды. Үлгіні жасау үшін **Blender** және **Maya** сияқты арнайы бағдарламалар қолданылды, бұл шынайылық пен бейнестиль арасындағы үйлесімділікке қол жеткізуге мүмкіндік берді.

Анимация

Бүркітке арналған **ұшу, төмен құлдырау және шабуыл қимылдарының** анимациясы жасалды. Әсіресе әртүрлі деңгейдегі шабуылдардың егжей-тегжейі пысықталды: жоғары деңгейлерде құлдырау жылдамдығы мен шабуыл қарқындылығы арта түседі.

Тестілеу

Тестілеу кезеңінде қозғалыстың бірқалыптылығы және қоршаған ортамен өзара әрекеттесу дұрыстығы тексерілді. Маңызды тұстардың бірі — ойыншының бүркіт шабуылына реакциясы: олар шиеленіс тудыратындай күрделі болуы тиіс, бірақ тым қиындатпай, өтуге мүмкіндік беруі қажет.

8.2. Сарышаян

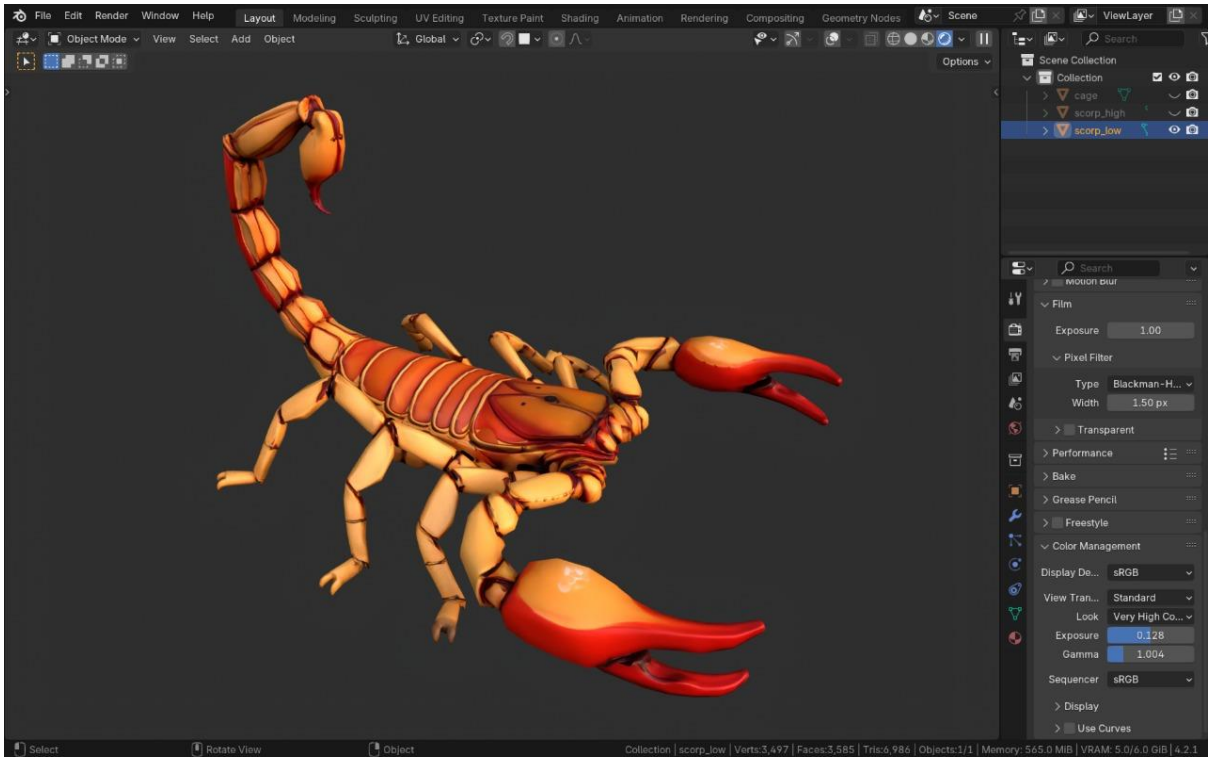
- Рөлі: **Сарышаян** — орташа көлемдегі қарсылас, ол ойыншыға шымшуыр қолдары мен улы құйрығы арқылы зиян келтіреді.
- Шабуыл механикасы: Ол ойыншыға секіріп, шымшуырлары мен құйрығын қолданып шабуыл жасайды.
- Қиындық деңгейі: Жоғары деңгейлерде қозғалысы жылдамдап, соққылары күрделене түседі. Бұл ойыншыдан ерекше зейінділікті және жедел реакцияны талап етеді.

Концептуалды жобалау: Сарышаянға арналған ерекше сыртқы бейне жасалды, басты назар оның қуатты шымшуырлары мен құйрығына аударылды. Концепт нақты бейнелерге негізделіп, киял-ғажайып элементтермен толықтырылды.

Модельдеу: Модельдеу процесі **Maya** бағдарламасы арқылы орындалды, онда барлық бөлшектер - құйрығынан бастап шымшуырларының қозғалысына дейін мұқият жасалды. Әсіресе қозғалыс физикасына назар аударылды.

Анимация: Шымшуырларымен және құйрығымен шабуыл жасауға арналған бірнеше анимация жасалды.

Ойынға енгізу: әртүрлі ойын деңгейлеріне енгізілді, онда ол ойыншыға шабуыл жасап, өту барысын қиындатады. Тестілеу процесі анимациялардың дұрыстығын және қоршаған нысандармен өзара әрекеттесуін тексеруді қамтыды.

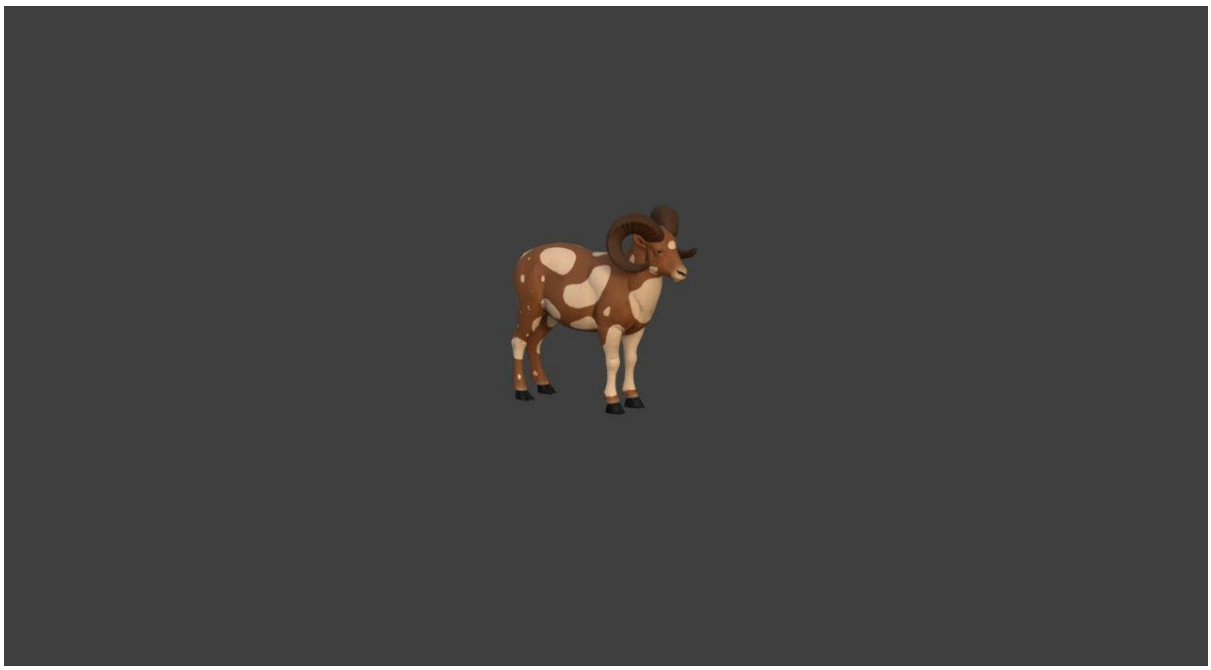


8.3. Арқар

Арқар — бұл күшті әрі агрессивті қарсылас, ол ойыншыға **мүйіздерімен** шабуыл жасайды.

Шабуыл механикасы: Арқар жылдамдық жинап, мүйізімен алға ұмтылады, ойыншыны құлатып немесе жақын қашықтықта зақым келтіреді.

Қиындық деңгейі: Жоғары деңгейлерде Арқардың қозғалысы жылдамдап, соққы күші арта түседі. Бұл ойыншыны жедел шешім қабылдауға мәжбүрлейді

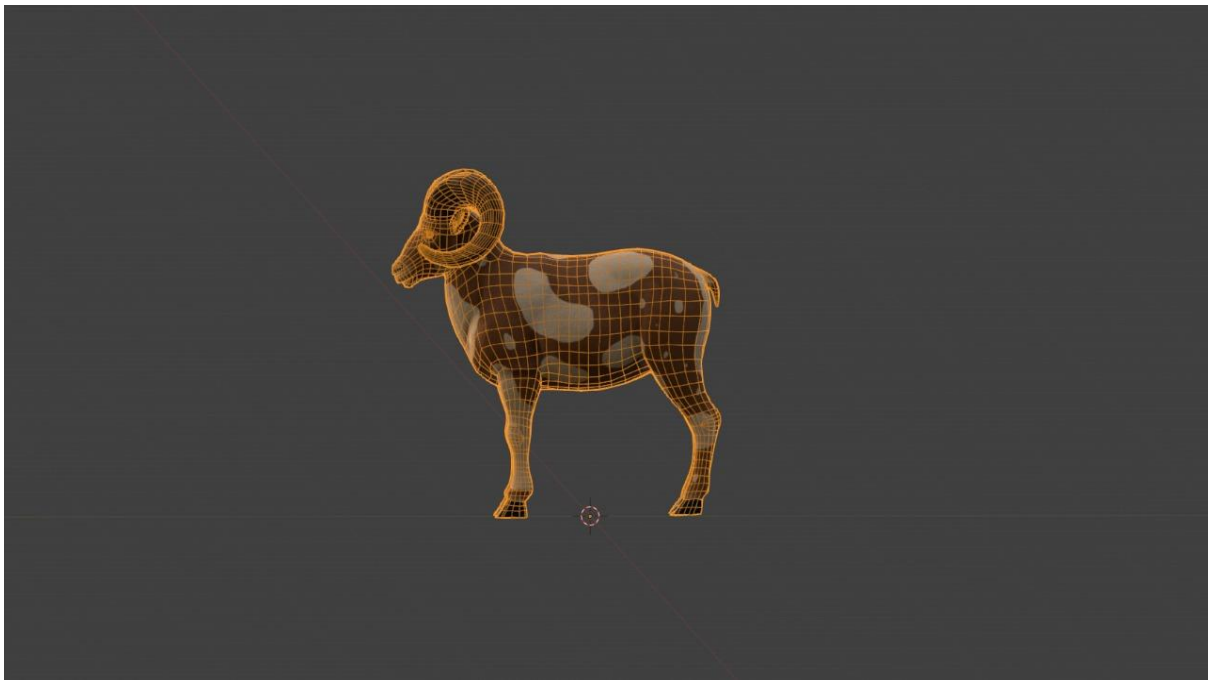


Концептуалды дизайн: Арқар оның табиғи ерекшеліктерін ескере отырып жасалды, бейнесіне күш пен динамика элементтері қосылды. Визуализацияда таулы аймақпен байланысын айқындау үшін табиғи мотивтердің элементтері пайдаланылды.

Модельдеу: 3D модельдеу процесі Maya бағдарламасында жүзеге асырылды. Кейіпкер табиғи көрінуі үшін тек мүйіздері ғана емес, сонымен қатар жүннің текстуралары да мұқият жасалды.

Анимация: Қозғалу, мүйіздерімен шабуыл жасау және секіру анимациялары әзірленді. Бұл анимациялар күрделілік деңгейімен синхрондалды: жоғарғы деңгейлерде Арқардың жылдамдығы мен күші арта түсті.

Ойынға енгізу: Арқар белгілі бір деңгейлерге орналастырылды, онда оның шабуылдарынан қашып құтылуға мүмкіндік бар.



8.4. Ара

Рөлі: Ара — кішкентай, бірақ жылдам қарсылас, ол ойын барысында ойыншыға шабуыл жасайды. Ол ойыншыны шағып, зиян келтіреді.

Шабуыл механикасы: Ара ойыншыға қайта-қайта шабуыл жасап, бүкіл деңгей бойы қауіп тудырады. Ойыншы оның шабуылдарынан қашып құтылуы тиіс.

Концептуалды жобалау: Ара жылдамдық пен қауіптілікті сездіру үшін жасалды. Визуалды түрде ара жау ретінде ерекшеленуі үшін ашық әрі агрессивті түстермен бейнеленді.

Модельдеу: Араны модельдеу **Blender** бағдарламасында жүргізілді, онда оның қанаттары мен денесінің бөлшектері ұшу анимациясын бірқалыпты ету үшін мұқият жасалды.

Анимация: Араға ұшу және шабуыл анимациялары әзірленді. Әсіресе шағу мен жылдам шабуыл эффектілерін жасауға ерекше назар аударылды.

Ойынға енгізу: Ара ойын механикасына енгізілді, мұнда ол ойыншыға жеке қауіп ретінде де, сондай-ақ топ болып та шабуыл жасайды. Бұл ойын барысындағы қауіптілікті күшейтеді.

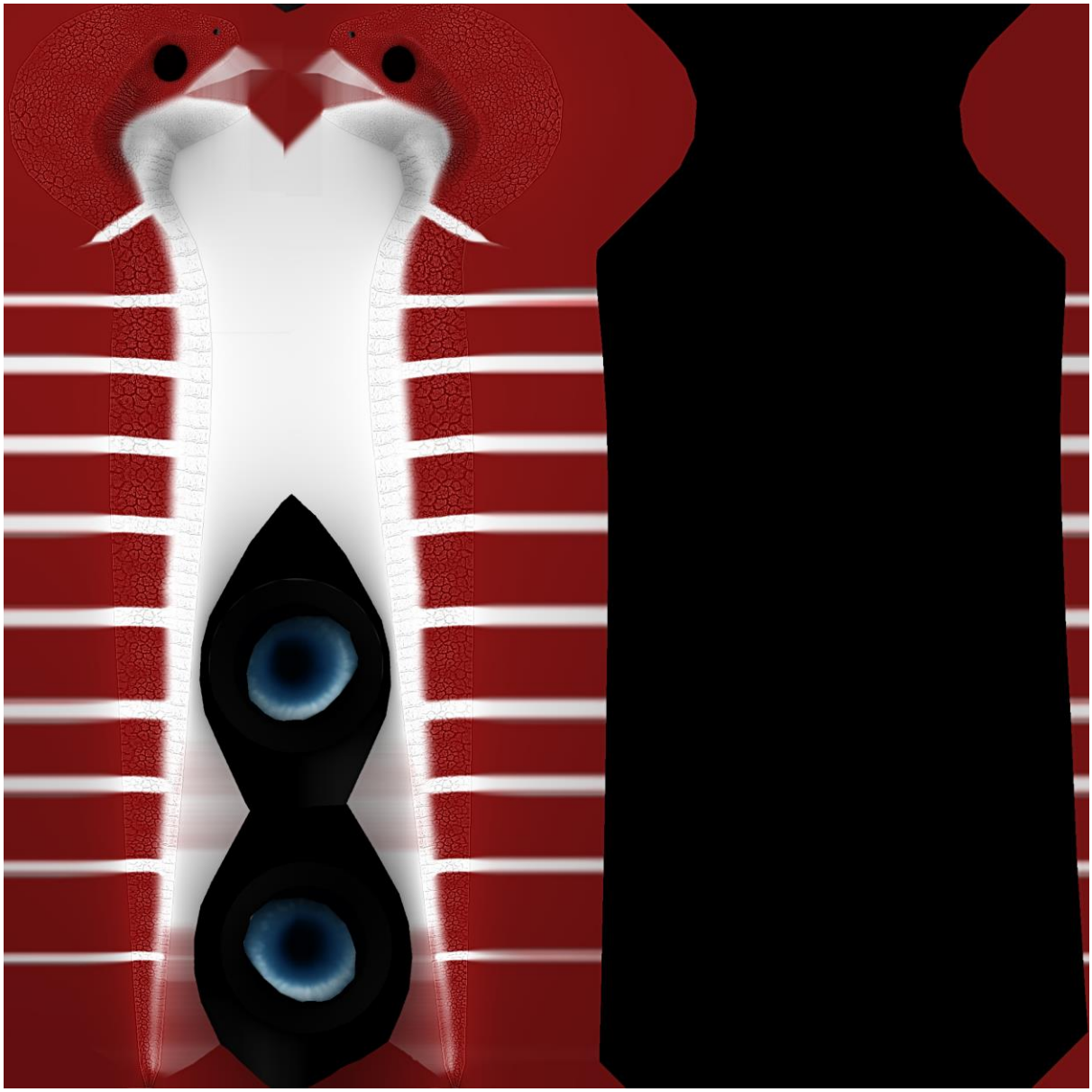
8.5. Жылан

Рөлі: Жылан — ойыншы жолында тосқауыл болатын стационарлық қарсылас. Ол Барыс пен баланың жүгіретін жолында тұрып, кедергі жасап, деңгейден өтуді қиындатады.

Шабуыл механикасы: Жыланға ойыншы жақындағанда ол шабуыл жасайды. Қарсыласқан сәтте жылан улы шағу арқылы зақым келтіреді. Жылан деңгейдің негізгі бөліктерінде орналастырылып, ойыншыны мұқият әрі сақ болуға мәжбүр етеді.

Жасалу үдерісі:

Концептуалды жобалау: Жылан ойыншы жолында тұрған нақты қауіп ретінде жасалды. Визуалды түрде ол сұсты әрі үрейлі бейнеде бейнеленіп, оның қауіптілігін ерекше көрсетеді.



Модельдеу: Жыланның модельдеуі **Blender** бағдарламасында жасалды. Процесс барысында жылан денесінің бірқалыпты иілу сызықтары құрылып, ол жолдағы орнын табиғи түрде алып тұра алатындай етілді. Сонымен қатар бейнесі визуалды түрде агрессивті әрі шиеленісті болып көрінуіне ерекше көңіл бөлінді.

Анимация: Жыланға арналған шабуыл анимациялары жасалды: кейіпкер жақындағанда ол қорқынышты қалыпқа келіп, шабуылға дайындалады. Сондай-ақ шағу сәтін айқын көрсету үшін арнайы анимация қосылды.

Ойынға енгізу: Жылан деңгейдің әртүрлі бөліктеріне орналастырылды, ойыншы оны айналып өтуі немесе абайлап өтуі тиіс. Ойыншы оның орналасқан жерін мұқият қадағалап, шабуыл аймағына түспеуі қажет.

9. Ұлттық колоритке сай түпнұсқалық аудио-видео контент әзірлеу

STEPPE RIDER жобасын әзірлеу кезеңінде ойын процесіне сәйкес келетін аудио-визуалды контент жасауға ерекше назар аударылды. Бұл тек ойынның білім беру бөлігіне көңіл аудартып қана қоймай, сонымен қатар оны балалар мен жасөспірімдер үшін тартымды әрі қызықты етеді.

Әсерлер мен дыбыстар

Объектілермен әрекеттесу дыбыстары (мысалы, әріптер мен тиындарды жинау) өзіндік әуендер мен эффектілермен сүйемелденіп, әрекетті орындаудан қанағаттану сезімін тудырады.

Бейне-контент

Ойынның визуалды бөлігі аудиомен тығыз байланысты, бұл тұтас атмосфераны қалыптастырып, ойыншыны процеске барынша терең енгізеді.

Кіріспе анимация

Әрбір оқиғаның басында көрсетілетін кіріспе ролик мультфильм бейнесінде жасалып, ойынның жалпы тұжырымдамасына енгізілген. Роликте баланың сиқырлы сөздікті тауып, одан сөздердің бүкіл әлемге таралуы баяндалады. Бұл бейнеролик тек сюжетті бастамай, сонымен қатар ойын эстетикасымен таныстырады: жарқын түстер, қазақы ою-өрнек элементтері және тыныш, бірақ эмоциялық тұрғыдан қанық музыкалық фон.

Визуалды және аудио-визуалды эффектілер

Ойын атмосферасына тереңірек ену үшін белгілі бір әрекеттерді орындау кезінде (мысалы, сөзді аяқтау немесе бустерді пайдалану) жарқын визуалды эффектілер мен анимациялар қосылады, олар аудиоформаттармен синхрондалады. Бұл элементтер ойын процесін қызықты етіп қана қоймай, эмоционалды қызығушылықты қолдап, әрбір жетістікті айқындайды.

STEPPE RIDER ойынындағы аудио-визуалды безендірудің маңызды элементі — раннер барысында жиналған сөздердің дыбысталып берілуі. Әрбір рет ойыншы сөзді сәтті құрастырған кезде, ол сөз **диктор даусымен** айтылады. Бұл дауыс жұмсақ әрі анық естіледі, сондықтан ақпаратты қабылдау жеңіл болып, ойын процесінен алаңдатпайды. Әйел дауысын

таңдау ойынды нәзіктік пен үйлесімділікке толтырып, жас аудитория үшін жағымды атмосфера қалыптастыруға мүмкіндік берді.

Әрбір сөз айқын интонациямен дыбысталады, бұл ойыншыларға дұрыс жазуды ғана емес, сонымен қатар қазақша сөздердің айтылуын да жақсартып есте сақтауға көмектеседі. Осылайша, сөздерді дыбыстау ойынның **білім беру құрамдасын** қолдайды: бала визуалды түрде ғана емес, сонымен бірге есту арқылы да үйреніп, сөздерді дұрыс қабылдауды меңгереді.

Бұл шешім оқу процесіне қосымша атмосфера сыйлайды, ал әйел даусы функционалды ғана емес, сонымен қатар эмоционалды қолдау рөлін атқарып, ойыннан және әрбір жаңа жетістіктен алынатын жағымды әсерді күшейтеді.

Ұлттық колориттегі аудио-визуалды контент STEPPE RIDER ойынындағы ең маңызды құрамдас бөліктің біріне айналды. Ол Қазақстанның мәдени дәстүрлерін бейнелеп қана қоймай, оқу мен ойын үшін ерекше атмосфера қалыптастырады. Бірегей локациялармен, кейіпкерлермен және интерфейстік шешімдермен үйлесімде бұл контент ойыншыларға толыққанды әрі үйлесімді тәжірибе сыйлап, тілді де, мәдениетті де қызықты ойын процесі арқылы сүюге баулиды.

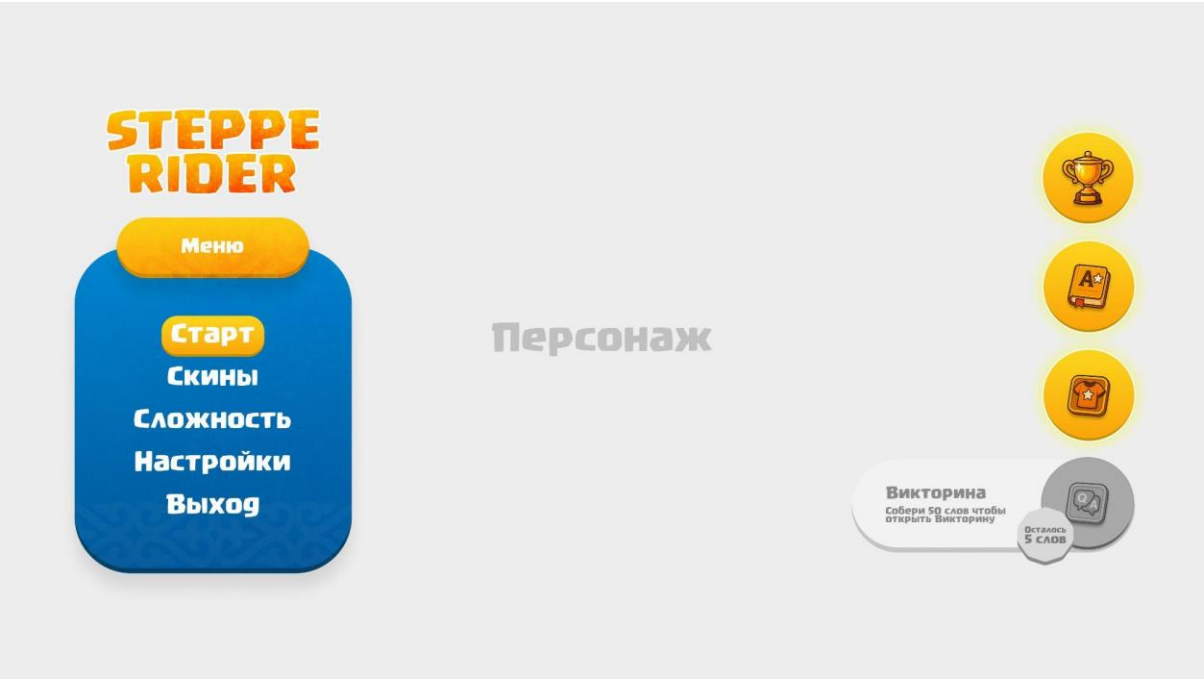
10. Викторина режимін әзірлеу

Викторина режимінің мақсаты – лексиканы қайталауды қызықты, ынталандыратын және өлшенетін ойын тәжірибесіне айналдыру. Ол ойыншыға сөздерді «жинауға» (дағды алу), оларды бірнеше рет сәтті өту арқылы бекітуге және прогресс барысында жаңа деңгейлерді ашуға көмектеседі.

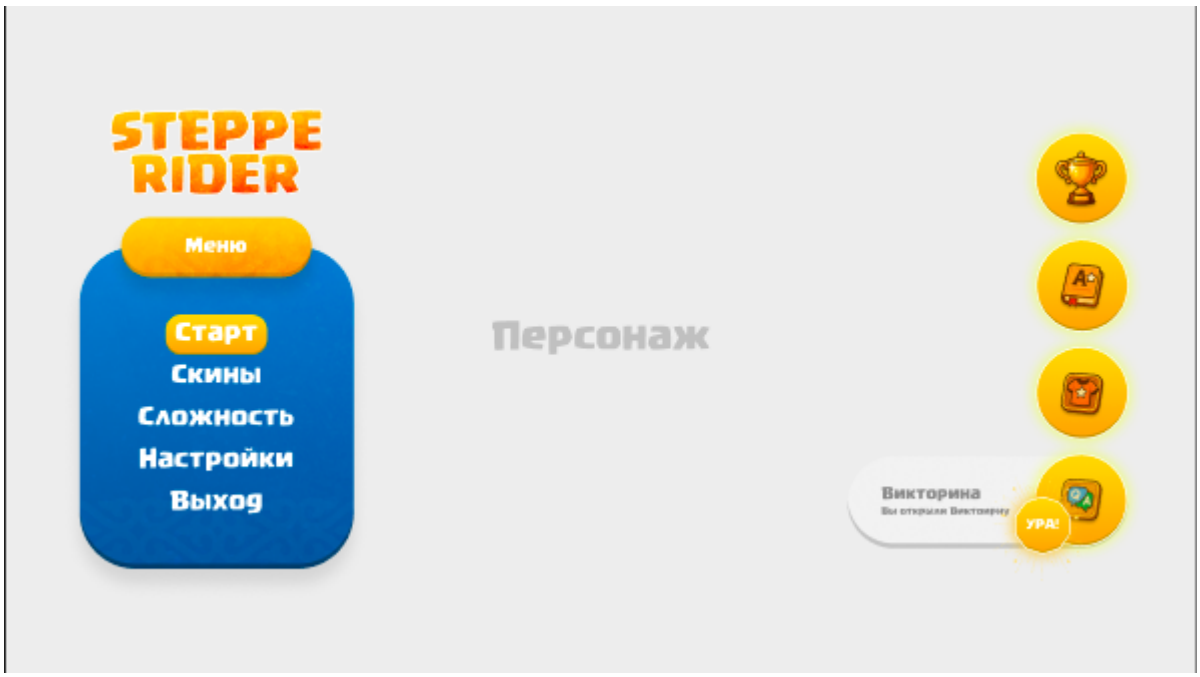
Викторина келесі мүмкіндіктерді береді:

1. Пайдаланушылардың қызығушылығын арттыру (сессияны ұзарту/қайта кірулерді көбейту).
2. «Раннер → викторина → сөздерді жинау» тізбегі арқылы қызығушылықты арттыру.
3. Сөздерді тереңірек меңгеру.
4. Қолданба валютасымен («асықтар») интеграциялау — монетизация/геймификация үшін.
5. Контентті жақсарту үшін объективті телеметрияны жинау (жетістіктер, қателер, қиын сөздер).

Викторинаға қолжетімділік пайдаланушы раннер режимінде кемінде елу сөз жинағаннан кейін ашылады. Бұл шектеу кездейсоқ жасалған жоқ: осылайша ойыншы алдымен базалық сөздік қорын қалыптастырады, содан кейін ғана білімін тексеруге көшеді. Негізгі мәзір экранында шарт орындалмаған кезде викторинаға кіру батырмасы белсенді болмайды, ал оның жанында режимді ашу үшін не істеу керектігін түсіндіретін кеңес көрсетіледі.

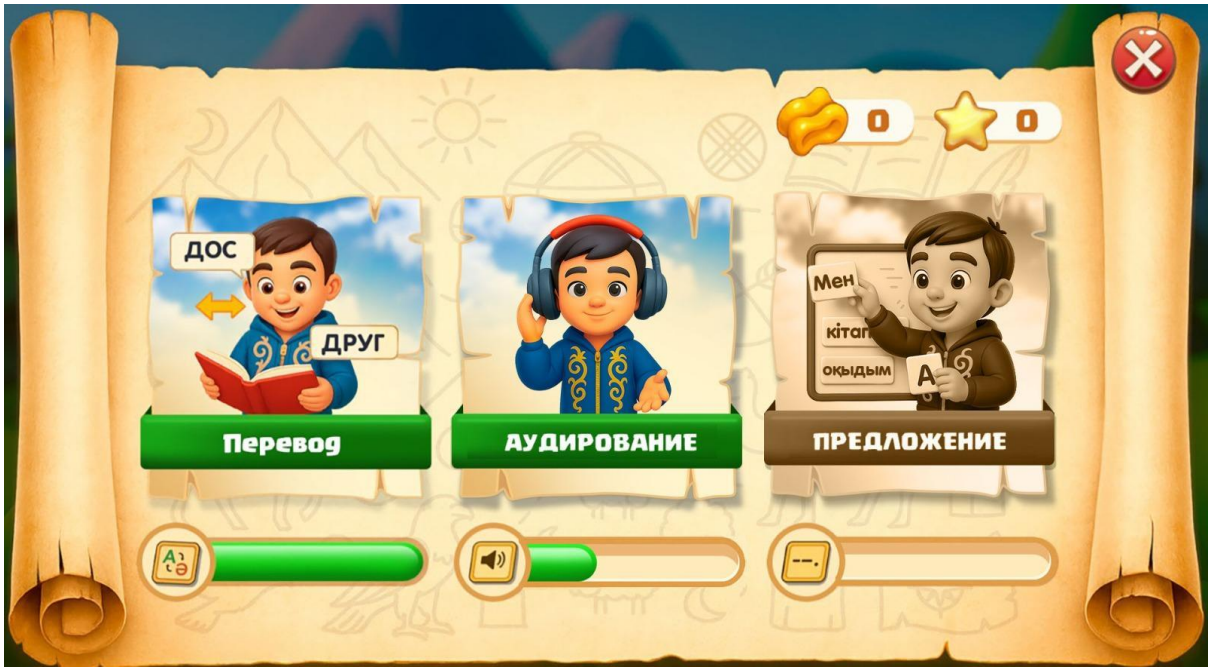


Қажетті прогреске қол жеткізілгеннен кейін батырма белсенді болады, ал интерфейс ойынның іске қосуға дайын екенін визуалды түрде көрсетеді.



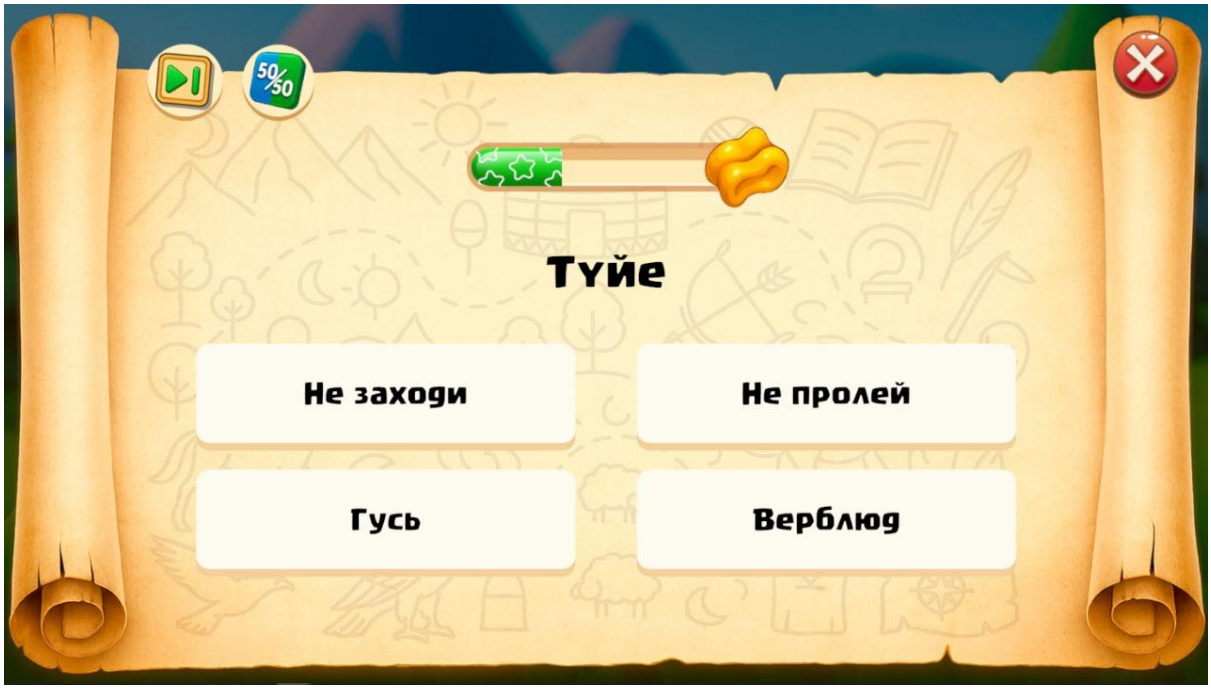
Викторинаға кіргеннен кейін пайдаланушы деңгейлерді таңдау экранына өтеді. Барлығы үш күрделілік деңгейі қарастырылған: біріншісі – сөздерді аударуға, екіншісі – тыңдалымға, ал үшіншісі – сөйлем құрастыруға байланысты. Бастапқыда тек бірінші деңгей ашық болады, қалған екеуі құлып белгісімен жабық күйде қалады. Әр деңгей карточкасының астында ойыншы өзінің ағымдағы прогресін — жиналған сөздердің санын көреді.

Мұндай тәсіл біртіндеп алға жылжуға ынталандырады және жаңа тапсырмаларды ашуға қанша қалғанын нақты түсінуге мүмкіндік береді.



Викторина процесі қысқа ойын сессияларының айналасында құрылған, олардың әрқайсысы он тапсырмадан тұрады. Бұл сессияларды қалыптастыру кезінде жүйе басымдықты ескереді: алдымен әлі жиналмаған сөздер немесе ойыншы толық меңгермеген сөздер таңдалады. Бұл пайдаланушының уақытын толық игерілген емес, шынымен қажет материалды бекітуге жұмсауын қамтамасыз етеді.

Сұрақ экраны минималистік стильде орындалған: ортасында тапсырма орналасады (деңгейге байланысты ол мәтін, аудиофайл немесе сөйлем болуы мүмкін), ал төменде төрт жауап нұсқасы көрсетіледі. Ойыншы олардың бірін таңдап алуы керек.



Жүйенің пайдаланушы әрекетіне реакциясы бірден орындалады: дұрыс жауап бергенде таңдалған нұсқа жасыл түске боялып, сәттілікті білдіретін дыбыс қосылады, ал қате жауап болған жағдайда — нұсқа қызыл түске боялып, сонымен қатар дұрыс жауап көрсетіліп, қате дыбысы шығарылады. Мұндай жедел кері байланыс білімді бекітуге ғана емес, мүмкін болатын олқылықтарды бірден түзетуге мүмкіндік береді.

Жүйенің дұрыс жауапқа реакциясы:

Жүйенің қате жауапқа реакциясы:

Әрбір сөзді бекіту үшін жұлдызшалар түріндегі прогресс жүйесі қарастырылған. Сөз «жинақталды» деп есептелуі үшін ойыншы оған байланысты сұраққа қатарынан үш рет дұрыс жауап беруі керек. Бұл тек қосымша сынақ қана жасап қоймай, оқу процесін үдете түседі: бір реттік дұрыс жауап толық меңгеру ретінде саналмайды.

Прогрестің визуализациясы барынша қарапайым әрі түсінікті етіп жасалған әр сөздің жанында алынған жұлдызшалардың саны көрсетіледі, ал толық жиналғанда ол алтын түспен ерекшеленеді.

Викторина әзірлеу барысында ойыншының сөздігіне ерекше назар аударылды. Бұл арнайы бөлімде раннерде жиналған барлық сөздер олардың прогресс мәртебесімен бірге көрсетіледі. Қолайлылық үшін сүзгілер қарастырылған: сөздерді әліпби әріптері бойынша шығаруға болады. Осылайша сөздік ойыншының жеке білім қорына айналады және ол кез келген уақытта қайталау үшін қайта орала алады.

Викторина режимінің бағдарламалық жүзеге асырылуы бірнеше модульден тұрады. Біріншіден, ол — прогресті сақтап, оны нақты пайдаланушыға байланыстыратын **авторизация және профиль модулі**. Екіншіден, аудармалар, аудиофайлдар мен тақырыптарға бөлінген сөйлемдерді қамтитын **сөздер мен тапсырмалар базасы модулі**. Ең маңыздысы — сұрақтарды генерациялап, жауаптарды тексеру логикасын қамтамасыз ететін **викторина сессиялары модулі**. Сонымен қатар **көмекші модульдер** бар: көмек жүйесі, прогресті есептеу және валютаны тағайындау. Визуалды бөлікті **UI/UX-модулі** қамтамасыз етеді, ал фондық музыкаға, дыбыстауға және анимацияларға **мультимедиа-модулі** жауап береді.

Режимнің жұмыс логикасы бірізді түрде құрылған. Ойыншы ойынды іске қосып, жиналған сөздер санына қарай деңгейлерге қол жеткізеді, бес тапсырмадан тұратын сессиядан өтеді және нәтижесін алады. Жүйе әрбір сөз бойынша прогресті автоматты түрде жаңартып, статистиканы сақтайды. Белгіленген межелік мәндерге жеткенде жаңа деңгейлер ашылады, бұл **ілгерілеу әсерін** тудырып, оқуды жалғастыруға ынталандырады.

11.1 Викторинаның алғашқы (прототип) нұсқалары

Викторинаны әзірлеудің бастапқы кезеңінде болашақ модульдің құрылымын айқындаған интерфейс дизайнының алғашқы нұсқасы дайындалды. Бұл нұсқада күрделілік деңгейін таңдау экраны үш негізгі тапсырма карточкасынан тұрды:

- **«Дұрыс жауапты тап»** (негізгі режим);
- **«Тыңдалым»** (100 сөз жинағаннан кейін ашылады);
- **«Сөйлем құрастыр»** (150 сөз жинағаннан кейін ашылады).

Әрбір карточкада тапсырманың қысқаша сипаттамасы, оны ашу шарттары және бастау түймесі болды. Мұндай тәсіл ойыншыға викторинаның құрылымын және оқу мақсатын бірден көрсетуге мүмкіндік берді — қарапайым тапсырмалардан күрделілерге дейін ілгерілеу.

Визуалды тұрғыда интерфейс қарапайым стильде жасалды: фонда ойын локациясының бұлдыр суреті, ал алдыңғы бөлікте ақ мәтіні бар ашық-көк панельдер мен түймелер орналастырылды. Тапсырмаларды белгілеу үшін иконкалар қолданылды (кітап, құлаққап, блокнот), ал прогресс жиналған сөздердің саны арқылы көрсетілді.

Бұл алғашқы дизайн кейінгі жетілдірулер үшін негіз болды:

● деңгейлердің құрылымы және оларды қажетті сөздер санына жеткенде ашу шарттары нақтыланды;

● көмекші функциялардың логикасы қайта өңделді (50/50, өткізіп жіберу);

● дұрыс/қате жауаптар үшін анимациялар, дыбыстау және визуалды эффектілер қосылды;

● экрандар арасындағы навигация жетілдірілді, прогресс пен деңгейлердің қолжетімділігін көрсететін индикаторлар енгізілді.

Осылайша, бастапқы дизайн викторинаның логикасын тестілеуге мүмкіндік берген прототипке айналды, кейін ол жетілдіріліп, интерфейсі анағұрлым заманауи, динамикалық және көзге тартымды финалдық нұсқаға айналды.

Викторина сұрақтары бетінің бастапқы дизайны

Викторина интерфейсін прототиптеу кезеңінде сұрақтар экранының алғашқы нұсқасы жасалды, ол кейіннен финалдық шешімнің негізіне алынды.

Бастапқыда бет барынша жеңілдетілген түрде ұсынылды және келесі элементтерден тұрды:

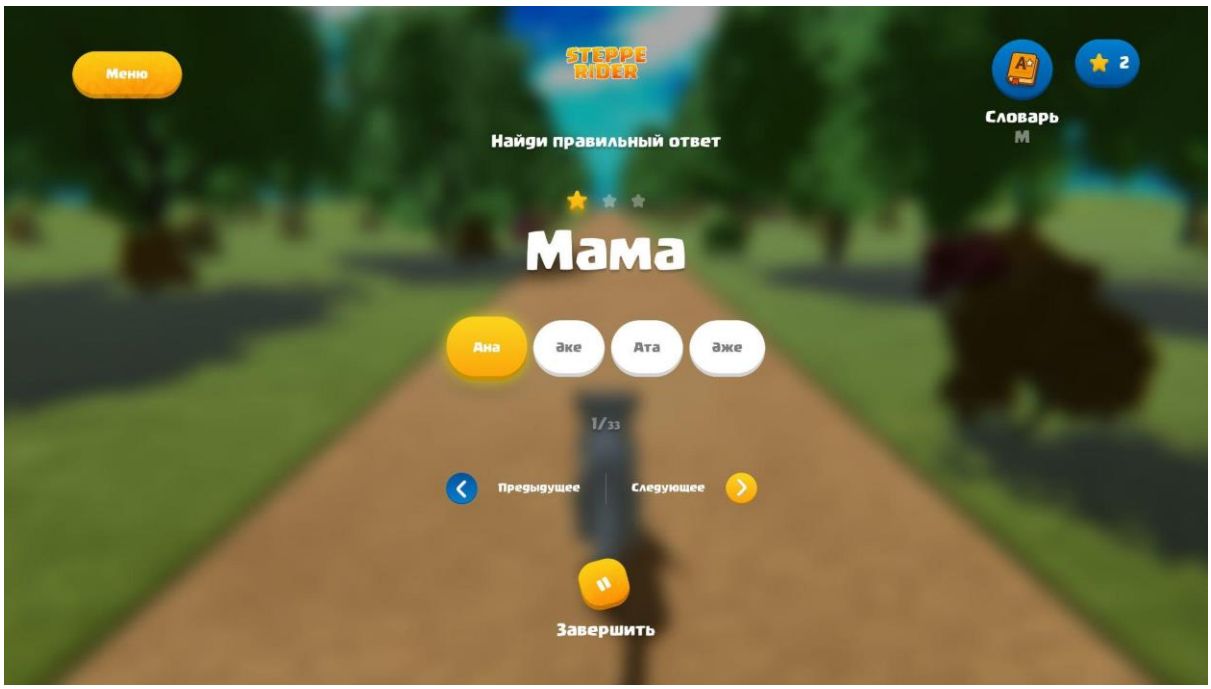
- жоғарғы бөлігінде «Дұрыс жауапты тап» тапсырмасының тақырыбы орналастырылды;
- ортасында қазақ тіліне аударылуы тиіс орысша сөз көрсетілді (мысалы, «Мама»);
- төменгі жағында мәтіні бар дөңгелек түймелер түрінде төрт жауап нұсқасы ұсынылды;
- дұрыс жауап жасыл түспен, қате жауап қызыл түспен ерекшеленді;
- жоғарғы бөлігінде «прогресс жұлдызшалары» (0/3 → 3/3) көрсетілді, олар сөзді бекіту үшін қатарынан қанша дұрыс жауап беру керектігін білдірді;

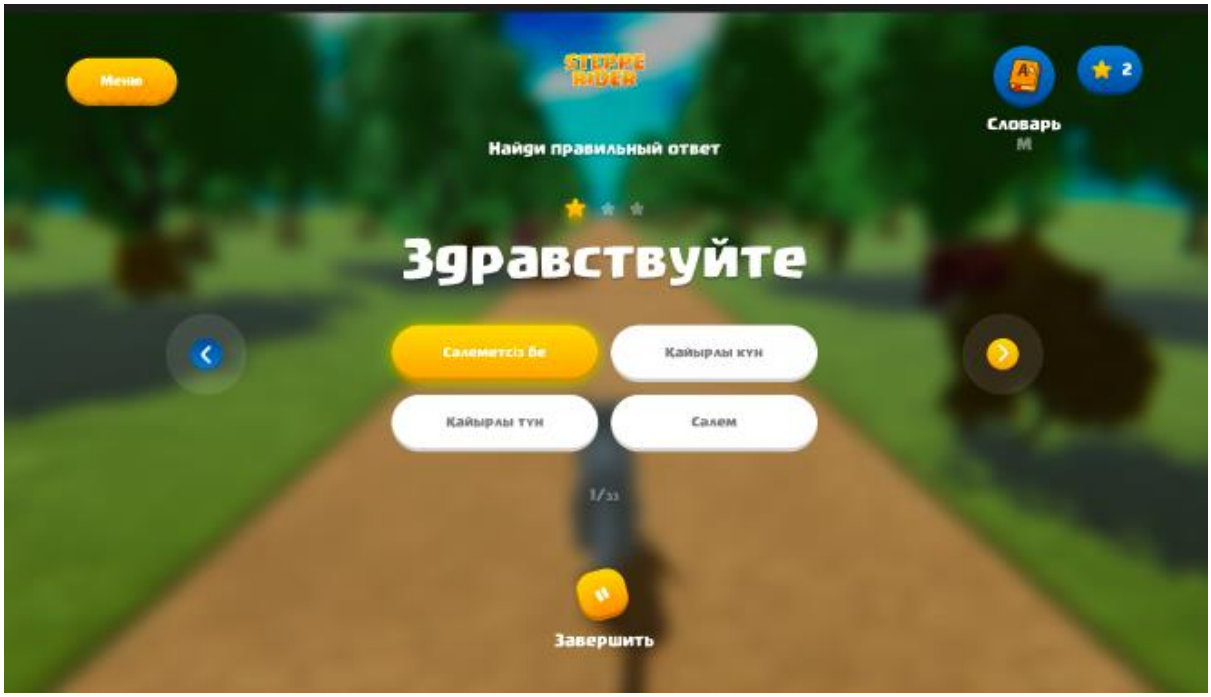
- төменгі бөлігінде навигация түймелері («Алдыңғы», «Келесі»), сондай-ақ сессиядан шығу үшін «Аяқтау» түймесі орналастырылды.

Қосымша ретінде бетте көмекші элементтер де болды: ойыншының сөздігіне өту түймесі, жиналған монеталар/асықтар индикаторы, сондай-ақ басты экранға оралуға арналған «Мәзір» түймесі.

Мұндай прототип викторина механикасын тестілеуге мүмкіндік берді: жауаптың дұрыстығын тексеру, визуалды кері байланыс және сөздер бойынша прогресті есептеу логикасы. Кейін тестілеуден соң дизайн жетілдірілді: айқын визуалды эффектілер қосылды, түймелердің орналасуы жақсартылды және ойыншылардың қызығушылығын арттырған анимациялар енгізілді.

Аударма бөлімінің бастапқы нұсқасы:





Аудирование сұрақтары

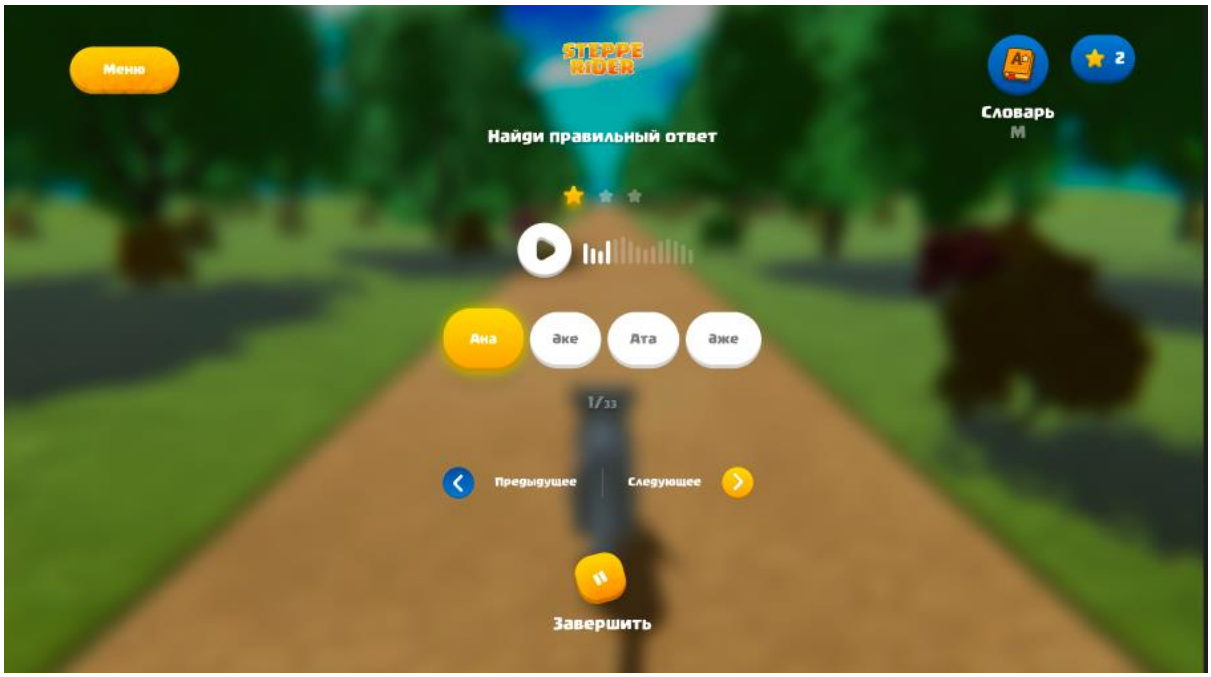
Викторинаның бастапқы жобалау кезеңінде сөздерді құлақпен қабылдау механизмін тексеруге мүмкіндік берген базалық экран прототипі жасалды.

Бұл нұсқадағы интерфейс барынша қарапайым болды және минималды элементтер жиынтығын қамтыды:

- Экран ортасында дыбыс толқыны анимациясымен «Play» батырмасы орналасты. Ойыншы қазақ тіліндегі сөзді немесе қысқа фразаны тыңдай алды.
- Аудио-блоктың астында төрт жауап нұсқасы мәтіні бар дөңгелек батырмалар түрінде берілді. Тыңдалған сөзге сәйкес дұрыс нұсқаны таңдау қажет болды.
- Дұрыс жауап таңдалғанда батырма сары түспен жанып, прогресс (жұлдызшалар) бекітілді; қате жағдайда батырма қызылға боялып, дұрыс жауап көрсетілді.
- Сұрақтар бойынша навигация «Алдыңғы», «Келесі» батырмалары және сессиядан шығу үшін «Аяқтау» батырмасы арқылы жүзеге асты.
- Экранның жоғарғы бөлігінде ағымдағы сөз бойынша прогресс жұлдыздар түрінде көрсетілді (0/3 → 3/3).

Мұндай минималистік нұсқа негізгі механизмді сынауға мүмкіндік берді — аудиофрагмент пен дұрыс сөзді таңдау арасындағы байланысты. Бұл кезеңде басты назар қабылдау ыңғайлылығын тексеруге аударылды: ойыншы жазбаны анық ести ме, бірнеше рет тыңдап үлгере ме және дұрыс жауапты тез таба ала ма.

Дәл осы прототип кейінгі аудирование модулін жетілдіруге негіз болды: финалдық нұсқада «Келесі сұраққа кқшу», «50/50» батырмалары қосылды, прогресс-бар жетілдірілді, визуалды эффектілер мен анимациялар қайта өңделді, сондай-ақ сессияларды сәтті өту үшін марапаттау жүйесі енгізілді.



Сұрақтар – Сөйлем құрастыру

STEPPE RIDER ойынындағы викторинада арнайы тапсырма түрі енгізілді - сөйлем құрастыру. Ол грамматикалық құрылымдарды және сөздердің қолданылу контекстін бекітуге арналған.

Механика:
Экранда ойыншыға бір сөзі түсіп қалған толық емес сөйлем көрсетіледі. Мысалы:
«Бүгін … серуендеуге барамыз» (Сегодня … пойдём гулять).

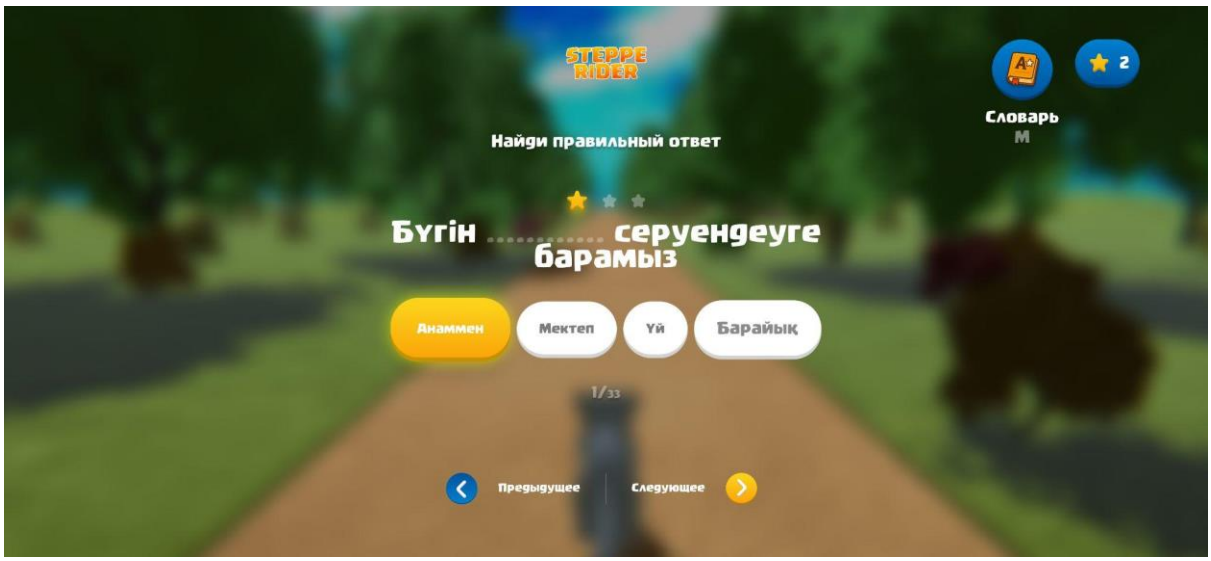
Ойыншыға бірнеше жауап нұсқасы ұсынылады. Әр нұсқада сөйлемге сәйкес келуі мүмкін сөз жазылған. Дұрыс нұсқаны таңдау қажет — ол сөйлемді грамматикалық және логикалық жағынан толықтырады.

Интерфейс құрылымы:

- Экранның жоғарғы бөлігінде «Дұрыс жауапты тап» тапсырмасының тақырыбы көрсетіледі.
- Ортасында — көп нүктемен белгіленген бос орны бар сөйлем.
- Төменде — сөз нұсқалары батырмалар түрінде орналасады (мысалы: «Анаммен», «Мектеп», «Үй», «Барайық»).
- Дұрыс жауап таңдалғанда батырма жасыл түспен жанады, жетістік дыбысы шығады және прогресс (жұлдызша) қосылады.
- Қате жауапта батырма қызыл түспен жанады, ал дұрыс сөз ерекше белгіленіп көрсетіледі.
- Сұрақтар арасында «Алдыңғы», «Келесі» батырмалары арқылы ауысуға болады. Экранның төменгі жағында «Аяқтау» батырмасы бар.

Білімдік құндылығы:

Сөйлем құрастыруға арналған тапсырмалар ойыншыда сөздерді контексте қолдану дағдысын қалыптастырады, дұрыс грамматикалық формаларды таңдауды үйретеді және грамматиканы бекітеді. Негізгі тапсырмалардан (сөзді аудару) және тыңдаудан айырмашылығы, бұл сұрақтар ойыншыны тұтас сөйлемдермен ойлауға үйретеді және тілді шынайы жағдайларда жақсырақ қабылдауға мүмкіндік береді.



10.2. Викторинаның соңғы нұсқасы

Алғашқы прототип жасалғаннан кейін викторина бөлімдерін таңдау экранының дизайны қайта өңделіп, мақсатты аудиторияға - балалар мен жасөспірімдерге бейімделген жаңа тұжырымдамаға ие болды.

Негізгі өзгерістер:

- **Ертегілік стиль:** минималистік карточкалардың орнына қазақ мәдениетінің ою-өрнектері мен символдарымен безендірілген шиыршық түріндегі экран жасалды. Бұл шешім ойынға сиқырлық элементін қосты және ұлттық колорит атмосферасына жақсы үйлесті.
- **Үш викторина бөлімі:**
  - *«Аударма»* — кітап ұстаған бала, сөздермен жұмыс жасауды бейнелейді.
  - *«Аудирование»* — құлаққаптағы бала, дыбысты тыңдап тұр.
  - *«Сөйлем құрастыру»* — тақта алдында тұрған бала, сөйлем құрап жатыр.
- **Түстік кодтау:** Белсенді бөлімдер ашық түстермен (мысалы, жасыл) ерекшеленеді, ал қолжетімсіздері сұр-қоңыр реңкте көрсетіледі. Бұл ойыншының прогресін бірден айқын көрсетеді.
- **Прогресс шкалалары:** әр бөлімнің астына жиналған сөздердің санын және тапсырмаларды меңгеру деңгейін көрсететін индикаторлар қосылды.
- **Ойын атмосферасы:** жарқын түймелер, жұмсақ жиектер және фондағы шиыршық текстурасы интерфейсті «тірі» етіп көрсетіп, ұлттық мәдениет пен шытырман рухын айқындайды.

Қорытынды: қайта өңделген дизайн визуалды тұрғыдан тартымдырақ қана қоймай, функционалды да болды. Ол ойыншыға әр бөлімдегі өз прогресін бірден көруге мүмкіндік береді және викторинаның жаңа деңгейлерін ашуға ынталандырады.

Викторина әзірлеу кезеңінде «Аударма» типіндегі тапсырмаларға арналған бет жүзеге асырылды. Бұл бетте ойыншыға орыс тіліндегі сөз ұсынылады, ал төменгі жағында сол сөздің қазақ тіліне аудармасының төрт нұсқасы көрсетіледі.

Интерфейс құрылымы:

Экранның жоғарғы бөлігінде екі қосымша батырма орналасқан:

«Сұрақты өткізіп жіберу» — ағымдағы сұраққа жауап бермей, келесі сұраққа өтуге мүмкіндік береді;

«50/50» — екі қате нұсқаны алып тастап, бір дұрыс және бір кездейсоқ нұсқаны қалдырады, осылайша сәттілік мүмкіндігін арттырады.

Ортасында тапсырма (сөз) көрсетіледі, ал төменде — төрт жауап нұсқасы батырма түрінде беріледі.

Экранның жоғарғы бөлігінде 10 сұрақтан тұратын сессияның өту барысын көрсететін прогресс-жолағы да бар. Прогресс жасыл жұлдызшалар түрінде визуализацияланып, біртіндеп шкаланы толтырады.

Оң жақ жоғарғы бұрышта жиналған ресурстардың индикаторлары орналасқан: жиналған асықтардың саны.

Жүйе марапаты:

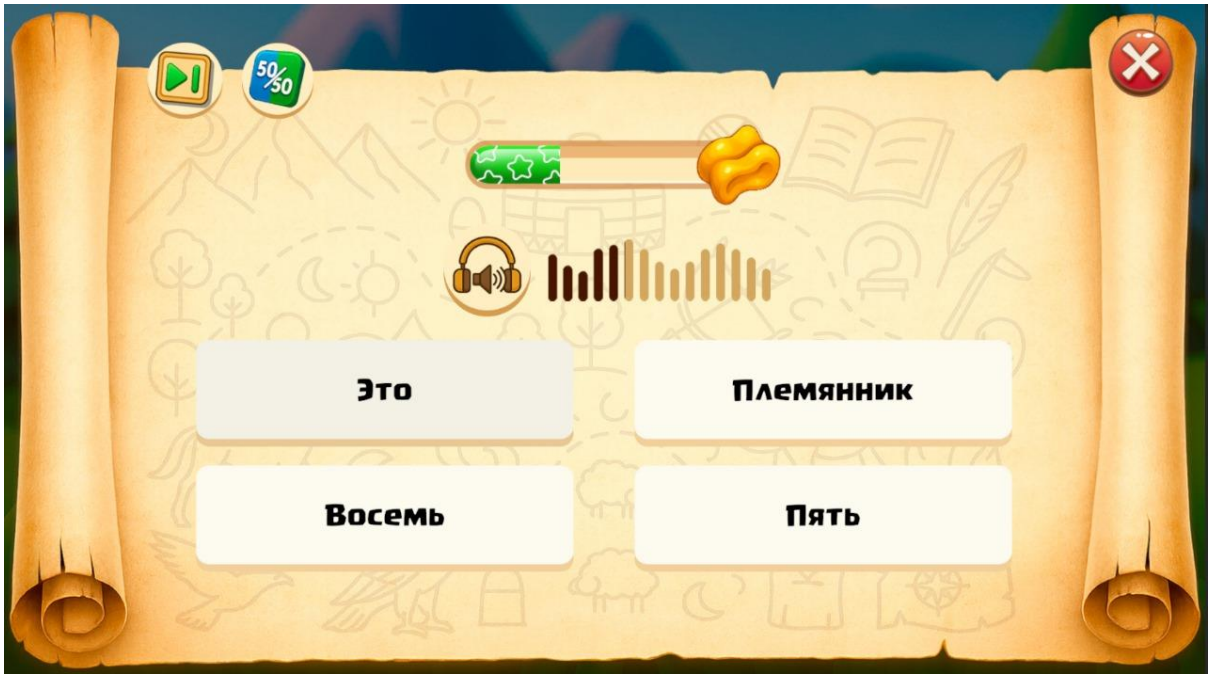
Дұрыс жауаптар үшін ойыншы біртіндеп прогресс-жолағын толтырады. Егер ол сессиядағы 10 сұраққа дұрыс жауап берсе, онда 1 асық алады — бұл негізгі ойын валютасы. Бұл ойыншыларды сессияларды мінсіз орындауға ынталандырады және тапсырмаларды мұқият орындау әдетін қалыптастырады.

Білім беру құндылығы:

Бұл экран сөздік қорды бекітуге көмектеседі, орыс және қазақ сөздерінің арасындағы тұрақты ассоциацияны қалыптастырады. Ішкі көмекші құралдар (өткізіп жіберу және 50/50) оқу процесін икемдірек етеді: жаңадан бастаушылар қолдау алады, ал тәжірибелі ойыншылар көмекке жүгінбей-ақ білімдерін жетілдіруге тырысады.

Сөзді аудару экраны қарапайымдылықты, ыңғайлылықты және мотивацияны үйлестіреді: интуитивті интерфейс оқу процесін жеңілдетеді, ал марапаттау жүйесі ойыншыларды тапсырмаларды барынша сәтті орындауға ынталандырады.

STEPPE RIDER ойынындағы викторинада тыңдалымға арналған жеке тапсырма түрі жүзеге асырылған. Ол есту арқылы қабылдауды дамытуға және сөздердің дұрыс айтылуын бекітуге бағытталған.



Интерфейс құрылымы:

Экранның жоғарғы бөлігінде екі қосымша батырма орналасқан:

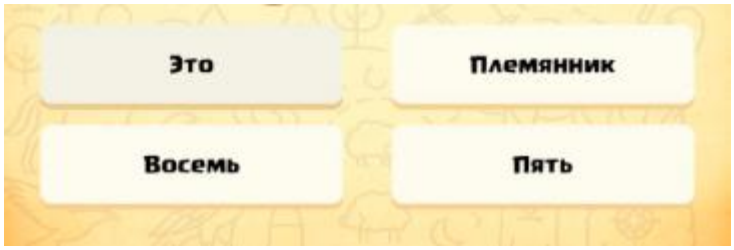
«Сұрақты өткізіп жіберу» — ағымдағы сұраққа жауап бермей, келесі сұраққа өтуге мүмкіндік береді;

«50/50» — екі қате нұсқаны алып тастап, бір дұрыс және бір кездейсоқ нұсқаны қалдырады, осылайша сәттілік мүмкіндігін арттырады.

Интерфейс ортасында құлаққап белгішесі мен дыбыс толқынының анимациясы бар тыңдалым блогы орналасқан. Ойыншы қазақ тіліндегі сөзді немесе сөз тіркесін тыңдауы керек.

Ойнатуды басқару үшін «Play» және «Pause» батырмалары қосылған. Бұл сөзді қажет болған жағдайда бірнеше рет қайталап тыңдауға мүмкіндік береді.

Төменгі бөлігінде жауап нұсқалары бар батырмалар орналасқан — ойыншы тыңдалған сөздің дұрыс аудармасын таңдауы керек.



Жоғарғы бөлігінде жасыл жұлдыздар түріндегі прогресс-бар көрсетіледі, ол сессияның орындалуын бейнелейді. Викторинаның басқа режимдеріндегі сияқты, қателіксіз сұрақтар сериясынан өткен жағдайда ойыншы 1 асыққа ие болады.

Оң жақ жоғарғы бұрышында жиналған ресурстардың индикаторлары көрсетіледі: асықтар мен жұлдыздардың саны.

Білім беру құндылығы:

Тыңдалым тапсырмалары ойыншыларды сөздер мен сөз тіркестерін есту арқылы қабылдауға үйретеді, бұл тілді меңгерудің маңызды кезеңі болып табылады. Жазбаны бірнеше рет тыңдау мүмкіндігі дұрыс айтылымды бекітуге көмектеседі. Бірнеше нұсқаның ішінен таңдау зейінділікті арттырады және есту жадын дамытады.

Осылайша, тыңдалым экраны викторина жүйесін толықтырып, үдерісті анағұрлым кешенді етеді: ол көру және есту қабылдауын біріктіреді, сондай-ақ ойыншыларда сөздердің дыбысталуы туралы тұрақты түсінік қалыптастырады.

«Сөйлем құрастыру» деңгейі

STEPPE RIDER ойынындағы викторинада негізгі тапсырмалардың бірі - сөйлем құрастыру. Бұл бөлім грамматикалық дағдыларды дамытуға және лексиканы контексте дұрыс қолдануға бағытталған.

Интерфейс құрылымы:

Экранның жоғарғы бөлігінде бос орны бар толық емес сөйлем түріндегі тапсырма көрсетіледі.

Мысалы:
«Мысық сүт ...»

Ойыншыға бірнеше жауап нұсқасы ұсынылады (бұл жағдайда: «Ішеді», «Жазады», «Салады», «Оқиды»). Міндеті — сөйлемді логикалық әрі грамматикалық тұрғыдан дұрыс аяқтайтын сөзді таңдау.

Экранның ортасында жауап беруге арналған төрт батырма орналасқан, олардың әрқайсысы бірдей көлемде жасалған және ыңғайлы таңдау үшін фоннан ерекшеленіп тұрады.

Экранның жоғарғы бөлігінде тапсырмалардың орындалу табысын көрсететін прогресс-жолақ бар. Дұрыс жауап берген сайын шкала жасыл жұлдызшалармен толтырылады.

Ойын механикасы:

● Дұрыс жауап таңдалған жағдайда батырма жасыл түске боялады, жетістік сигналы шығады және прогресс-жолаққа нәтиже қосылады.

● Қате болғанда таңдалған нұсқа қызыл түске боялады, ал ойыншыға дұрыс жауап көрсетіледі. Қате прогреске әсер етеді: тәжірибе ұпайлары немесе сессиядағы жұлдыздар азаяды.

Оқу құндылығы:

Бұл тапсырма түрі ойыншыларда мына дағдыларды дамытады:
● қазақ тілінің грамматикалық құрылымын түсіну;
● сөздерді мағынасына және формасына қарай таңдау қабілеті;
● лексиканы күнделікті сөйлеуге жақын контексте бекіту.

Осылайша, сөйлем құрастыру тапсырмалары викторинаны тек сөздік жаттығу құралы емес, синтаксис негіздерін меңгеру құралына айналдырады. Бұл ойыншыларға жеке сөздермен емес, толық сөйлемдермен ойлау дағдысын қалыптастырады, ал бұл тілді тәжірибелік тұрғыдан меңгеру үшін өте маңызды.

10.3 Көмекші кейіпкерлер мен мадақтау жүйесі

Визуалды көмекшілер жүйесі - басты кейіпкер (ұл бала) мен оның серігі Барыс түрінде жасалған. Олар ойыншыны ойын барысында тек қана сүйемелдеп қоймайды, сонымен қатар кеңестер, түсініктемелер мен мадақтау арқылы белсенді түрде әрекеттеседі.

Кеңестер мен түсініктемелер

Интерфейспен жұмыс кезінде (мысалы, «Сұрақты өткізіп жіберу» немесе «50/50» батырмаларын қолданғанда) кейіпкерлерден түсініктемелері бар қалқымалы терезелер пайда болады.

- Ұл бала батырмалардың мақсатын түсіндіріп, ойыншыны викторинаның мүмкіндіктерін дұрыс пайдалануға үйретеді.
- Барыс эмоционалды қолдау рөлін атқарады: оның репликалары мен анимациялары ойыншы қате жібергенде шиеленісті азайтады.

Мадақтау және мотивация

Сәтті жауаптардан немесе сессияны аяқтағаннан кейін ұл бала мен Барыс ойыншыны мадақтайды. Бұл келесі түрде жүзеге асырылады:

- визуалды хабарламалар («Жарайсың!», «Өте жақсы!»),
- анимациялар (жымию, «бас бармақ жоғары» ишарасы),
- асықтар мен жұлдыздардың бейнелері бар марапаттау экрандары.

Эмоциялық тартымдылық

Көмекшілер жүйесінің арқасында ойын процесі анағұрлым әсерлі және эмоционалды болды. Ойыншы өз жетістіктерінің байқалып, бағаланатынын сезінеді, ал қателер жазалау себебі емес, керісінше кейіпкерлердің қолдауымен қайтадан көруге мүмкіндік ретінде қабылданады.

Оқыту құндылығы

Көмекшілер тәлімгер рөлін орындайды: олар ойын механикасын түсіндіреді, оқуды жалғастыруға ынталандырады және ойыншыда кіріктірілген кеңестерді пайдалану дағдысын қалыптастырады. Осылайша, оқыту достық ниеттегі «достардың» қолдауымен жүріп жатқандай әсер қалдырады.

11. Қазақ тілін үйретуге бағытталған викторинаға арналған контент әзірлеу (A1, A2 деңгейлері)

Ойын контентінің тақырыптары

STEPPE RIDER ойынының мазмұны бірнеше модульдерге бөлінген. Әр модуль нақты тақырыпты қамтиды және ойыншыларға қазақ тілінің негізгі қырларын меңгеруге, сөздік қорын кеңейтуге, грамматикалық дағдыларын дамытуға көмектеседі.

A1 және A2 деңгейіндегі тақырыптарға мысал:

- **Отбасы (Семья):** «ата» (дедушка), «әке» (отец), «қыз» (дочь), «ұл» (сын), «жене» (сноха), «дос» (друг) және т.б.
- **Түстер (Цвета):** «ақ» (белый), «қызыл» (красный), «жасыл» (зелёный), «көк» (синий).
- **Заттар (Предметы):** «қалам» (ручка), «кітап» (книга), «кілт» (ключ), «құмыра» (кувшин).
- **Жануарлар мен құстар (Животные и птицы):** «ит» (собака), «мысық» (кошка), «қоян» (заяц), «тоты» (попугай), «бүркіт» (орёл).

- **Қоршаған орта (Окружающая среда):** «ауа» (воздух), «су» (вода), «тақыр» (песок), «жұлдыз» (звезда), «жел» (ветер).
- **Киім (Одежда):** «көйлек» (платье), «шалбар» (брюки), «қалпақ» (шляпа), «аяқ киім» (обувь).
- **Етістіктер (Глаголы):** «жаз» (пиши), «оқы» (читай), «биле» (танцуй), «көр» (смотри), «жүр» (иди).
- **Жануарлар, жәндіктер, құстар (Животные, насекомые, птицы):** «құс» (птица), «арқар» (горный козёл), «қоңыз» (жук), «түлкі» (лиса).

Қиындық деңгейлері

Әр викторина модулі тапсырмаларды ойыншының деңгейіне сәйкес ұсынады.

A1 деңгейі: жеңіл тапсырмалар, негізгі сөздер мен қарапайым тіркестерді қамтиды.

A2 деңгейі: күрделірек тапсырмалар ұсынылады, олар сөздерді контексте қолдануды, сонымен қатар грамматика мен сөздік қорды кеңейтуге арналған қосымша жаттығуларды қамтиды.

Контент құрылымы

Әрбір викторина тапсырмасы нақты дағдыны дамытуға бағытталған:

- **Аударма:** сөздерді орыс тілінен қазақ тіліне аудару тапсырмалары.
- **Тыңдалым:** сөздер мен сөз тіркестерін естіп түсіну тапсырмалары.
- **Сөйлем құрастыру:** сөздері түсіп қалған сөйлемді дұрыс құрастыруға арналған тапсырмалар.

Сөздер бойынша прогресс

Әр сөз ойыншының прогресіне байланысты бағаланады (мысалы: 0/3, 1/3, 2/3, 3/3).
Сөз толық меңгерілген болып саналуы үшін оған қатысты үш рет дұрыс жауап берілуі керек.

Контентті ойын түріне бейімдеу

Қызығушылық пен мотивацияны сақтау үшін тапсырмалар араластырылып беріледі, визуалды және дыбыстық элементтер қолданылады. Ойын анимациялармен сүйемелденеді және қателік жіберілген жағдайда ойыншыға көмекші нұсқаулар көрсетіледі. Бұл оқу процесін қызықты әрі стресстен тыс етеді.

**** Викторинаға арналған контент 1-қосымшада көрсетілген.***

12. Серверлік бөліктермен интеграция жасау

Осы кезеңде Steppe Rider жобасының серверлік бөліктермен интеграциялау жұмыстары аяқталды. Негізгі мақсат - ойынның клиенттік нұсқасы мен сервер арасындағы тұрақты байланысты қамтамасыз ету, пайдаланушылардың прогресін, деректерін және статистикасын орталықтандырылған жүйеде сақтау болды.

Интеграцияның негізгі мақсаттары

- Ойыншылардың жеке профилдерін жасау және сақтау.
- Прогресс пен жетістіктерді (сөздік, рекордтар, асықтар, монеталар) серверде тіркеу.
- Лидерборд (таблица лидеров) жүйесін іске қосу.
- Викторина және раннер режимдерінің нәтижелерін сервермен үйлестіру.
- Ойыншылар арасындағы онлайн-бәсекелестікке негізделген функционалды қамтамасыз ету.

Техникалық шешімдер

- **API сервері:** RESTful архитектурасында жасалған, деректер алмасу JSON форматында жүргізіледі.
- **Деректер базасы:** PostgreSQL негізінде құрастырылды, ойыншылардың прогрессі, нәтижелері және транзакциялары сақталады.
- **Авторизация модулі:** Token-based жүйесі (JWT) қолданылды, ол ойыншылардың жеке мәліметтерін қорғауды қамтамасыз етеді.
- **Синхронизация:** Ойын ішіндегі әрекеттер (сөз жинау, асықтар, бустерлер қолдану) сервермен нақты уақыт режимінде синхрондалады.
- **Қорғау:** Серверлік инфрақұрылымда деректерді шифрлау (SSL) және DDOS-қа қарсы алдын алу шаралары енгізілді.

Нәтижелер

- Ойыншылардың барлық жетістіктері (сөздік, рекордтар, деңгейлер) серверде сақталатын болды.
- Лидерборд жүйесі іске қосылып, ойыншылар арасындағы бәсекелестік элементтері толықтай жұмыс істей бастады.
- Викторина нәтижелері мен раннер режиміндегі жетістіктер нақты уақыт режимінде жаңартылып тұрады.
- Серверлік интеграция ойынның тұрақтылығын арттырды және болашақта көпойыншы (multiplayer) режимін енгізуге мүмкіндік беретін база қалыптастырды.

13. Функционалдық тестілеу

Steppe Rider ойыны бойынша жүргізілген функционалдық тестілеу нәтижесінде ойынның негізгі және қосымша мүмкіндіктері талаптарға сәйкес жұмыс істейтіні анықталды. Тексеру барысында раннер режиміндегі кейіпкердің қозғалысы, кедергілерден қашу және әріптер жинап сөз құрастыру логикасы толық тексерілді. Монета мен асық жүйесі дұрыс жұмыс істеп, ресурстарды жинау және конвертациялау процестері қателіксіз орындалды. Викторина режимінде үш түрлі деңгей: сөздерді аудару, тыңдалым арқылы тану және сөйлем құрастыру тапсырмалары сыналды, олардың барлығы пайдаланушының прогресін дұрыс есептеп, жұлдызша арқылы нәтиже көрсетіп отырды. Көмекші батырмалар мен визуалды эффектілер де ойдағыдай жұмыс істейді. Бустерлерді пайдалану кезінде «Пламенный рывок», «Неуязвимость», «Притягивание монет» және «Удвоение монет» дұрыс іске қосылып, экранда дыбыстық және визуалды әсерлермен бірге көрініс тапты. NPC кейіпкерлері – бүркіт, арқар, жылан, ара мен сарышаян – өздеріне тән шабуыл логикасымен әрекет етіп, ойын барысына күрделілік қосты. Пайдаланушы интерфейсі балалар мен жасөспірімдер үшін ыңғайлы және түсінікті болып шықты: басты мәзір, күрделілік деңгейлері, прогресс индикаторлары мен анимациялар дұрыс бейімделіп жұмыс істейді. Серверлік синхронизация тексерілгенде лидерборд уақтылы жаңарып, пайдаланушының профилі, асықтар мен рекордтар деректері еш кідіріссіз сақталды. Тест кезінде тек ұсақ кемшіліктер ғана анықталды: кейбір құрылғыларда экран өлшеміне байланысты элементтердің орналасуы өзгеріп кетуі мүмкін және сирек жағдайларда бустердің уақытша эффектілері біршама кеш қосылады.

Жалпы алғанда, функционалдық тестілеу сәтті өтті, барлық негізгі жүйелер мен модульдер тұрақты жұмыс істейді, анықталған қателер критикалық емес және оңай түзетіледі. Steppe Rider ойыны пайдаланушыларға ұсынуға дайын, әрі әрі қарай дамытып, кеңейтуге жарамды, дегенмен жобаны жетілдіру бойынша жұмыстар әлі де жалғасуда.

Тестілеу әдістемесі

- **Қолмен тестілеу (manual testing):** негізгі сценарийлер, пайдаланушы әрекеттері, навигация.
- **Функционалдық сценарийлер:** әрбір модуль бойынша сынақ жағдайлары (test cases).

- **Кроссплатформалық тестілеу:** Windows, Android, iOS эмуляторлары арқылы тексеру.
- **Интеграциялық тестілеу:** клиент пен сервер арасындағы деректер алмасу.
- **Регрессиялық тестілеу:** жаңа өзгерістерден кейін бұрынғы функционалдың бұзылмауын тексеру.

Негізгі тексерілген функционал

1. **Раннер режимі:**
   - кейіпкердің қозғалысы, кедергілерден қашу;
   - әріптер жинау арқылы сөз құрастыру;
   - монета мен асық жүйесі.
2. **Викторина режимі:**
   - үш деңгей: сөз аударма, тыңдалым, сөйлем құрастыру;
   - көмекші батырмалар (50/50, сұрақты өткізу);
   - жұлдызша арқылы прогресс есептеу.
3. **Бустерлер:**
   - «Пламенный рывок», «Неуязвимость», «Притягивание монет», «Удвоение монет»;
   - визуалды және дыбыстық эффектілердің синхронды жұмысы.
4. **NPC:**
   - Бүркіт, арқар, жылан, ара, сарышаян — әрқайсысының шабуыл логикасы.
5. **UI/UX:**
   - басты меню, күрделілік деңгейлері, кіру/шығу батырмалары;
   - прогресс-барлар, индикаторлар, анимациялар.
6. **Серверлік функционал:**
   - лидерборд (нақты уақыттағы жаңарту);
   - деректерді сақтау (асықтар, рекордтар, сөздер);
   - пайдаланушы профилін синхрондау.

14. UX-тестілеу

Steppe Rider ойыны бойынша UX-тестілеу барысында пайдаланушылардың интерфейспен өзара әрекеттесу ыңғайлылығы, түсініктілігі және эмоциялық қабылдауы жан-жақты зерттелді. Тестілеу барысында балалар мен жасөспірімдер арасынан жасақталған бірнеше фокус-топтар ойынның негізгі экрандары мен функцияларын қолданып көрді.

Нәтижесінде басты мәзірдің құрылымы қарапайым әрі түсінікті екендігі анықталды, ірі батырмалар мен ашық түстердің қолданылуы балалар үшін ыңғайлы болды. Күрделілік деңгейлерін таңдау мәзірінде үш деңгейдің («Жеңіл», «Орташа», «Күрделі») анық әрі нақты көрсетілгені пайдаланушылардың оң қабылдауына ие болды, алайда кейбір қатысушылар түсіндірме мәтіндерді қысқа әрі көрнекі қылып жақсарту қажет екенін атап өтті.

Викторина бөлігінде аударма, тыңдалым және сөйлем құрастыру тапсырмаларының интерфейсі тексерілді: экрандағы тапсырма, жауап нұсқалары мен прогресс жұлдызшаларының орналасуы ойыншыларға түсінікті әрі қолайлы болды. Сонымен қатар, көмекші батырмалар («Пропуск», «50/50») балалар тарапынан оң бағаланды, өйткені олар қателік жіберген жағдайда оқу процесін жеңілдетті. Жиналған пікірлерге сүйенсек, ойынның визуалды стилі мультяшты, ұлттық орнаменттермен толықтырылған және пайдаланушыларда жағымды эмоция тудырады, ал Барыс кейіпкерінің реакциялары ойыншылардың қызығушылығын арттырып, эмоционалдық қолдау берді.

Дегенмен UX-тестілеу кезінде бірқатар ұсыныстар да жасалды: кейбір экрандарда қосымша анимациялар тым жиі қайталанғанда назарды алаңдатуы мүмкін екені байқалды және ұялы құрылғылардың шағын экрандарында кейбір элементтердің орналасуын оңтайландыру қажеттігі анықталды. Жалпы алғанда, UX-тестілеу нәтижелері Steppe Rider ойынының пайдаланушы тәжірибесі оң екендігін көрсетті: интерфейс қарапайым, түсінікті, ұлттық колоритпен безендірілген және балалар мен жасөспірімдерге бейімделген. Жоба әрі қарай дамытылып, қолданушылардың ұсыныстары негізінде жетілдіру жұмыстары жалғасуда.

15. Қателерді анықтау және түзету

Ойынның әрбір модулі – раннер, викторина, бустерлер, NPC және интерфейс – жеке-жеке тексеріліп, олардың дұрыс жұмыс істеуі бақылауға алынды. Тестілеу барысында бірнеше техникалық және визуалдық қателер тіркелді. Атап айтқанда, кейбір мобильді құрылғыларда экран өлшеміне байланысты батырмалардың орналасуы ыңғайсыз болып шықты, нәтижесінде басқару элементтері бір-біріне тым жақын орналасты. Сонымен қатар, бустерлердің уақытша әсерлері сирек жағдайларда кешігіп іске қосылып, ойыншының тәжірибесіне кері әсер етті. Викторина бөлімінде жауап беру кезінде кейбір дыбыстық сигналдар дұрыс синхрондалмай, визуалды эффектілерден кейін шығатын жағдайлар байқалды. NPC кейіпкерлерінің қозғалысында да ұсақ техникалық сәйкессіздіктер болды: мысалы, беркуттың шабуылы кейде тым ерте немесе кеш басталды, ал ара кейде топтық шабуыл кезінде бір-бірімен қабаттасып қалды. Барлық анықталған қателер техникалық топқа жолданып, түзетулер енгізілді. Интерфейс элементтерінің орналасуы қайта оңтайландырылып, бустердің кешігу мәселесі шешілді, дыбыстық және визуалды эффектілердің синхронизациясы жақсартылды. Сонымен қатар NPC қозғалыстары мен шабуыл логикасы қайта қаралып, табиғилық пен тепе-теңдік сақталды. Жүргізілген түзетулерден кейін ойынның тұрақтылығы артты, қателердің қайталануы байқалмады. Жалпы алғанда, қателерді анықтау және түзету кезеңі жобаның сапасын айтарлықтай жақсартты, пайдаланушы тәжірибесін ыңғайлы етті және ойынды әрі қарай дамытуға сенімді негіз қалады. Жұмыстар алдағы уақытта да жалғасын тауып, жаңа функционал енгізілген сайын қателерді тестілеу және түзету үздіксіз жүргізілетін болады.

16. Оқытылған материалды меңгеру деңгейін және білім беру мақсаттарына қол жеткізуді тексеру әдістері мен тәсілдерін әзірлеу

Steppe Rider ойынында оқытылған материалды меңгеру деңгейін және білім беру мақсаттарына қол жеткізуді тексеру арнайы әдістер мен тәсілдер арқылы жүзеге асырылады. Ойын механикасына енгізілген әрбір тапсырма тек қана ойын процесін қызықтыруға емес, сонымен қатар білім беру тиімділігін бақылауға бағытталған.

Ең алдымен, **лексикалық меңгеруді бағалау** әдісі қолданылады. Раннер режимінде әріптерді жинап сөз құрастыру арқылы пайдаланушының сөздік қорын кеңейту деңгейі бақыланады. Дұрыс жиналған әрбір сөз автоматты түрде жеке «сөздікке» енгізіліп, оған прогресс көрсеткіші қойылады. Бір сөзді толық меңгерілген деп санау үшін ойыншы оған қатысты тапсырманы бірнеше рет дұрыс орындауы қажет.

Қайталау жүйесі – білімді бекіту тәсілдерінің бірі. Әрбір сөз немесе грамматикалық құрылым бірнеше деңгейде қайталанып кездеседі: жеңіл деңгейде – көмекші элементтермен, орташада – шектеулі қолдаумен, күрделіде – мүлде көмекші құралсыз. Бұл ойыншының білімін кезең-кезеңімен тексеруге және нақты ілгерілеуді бағалауға мүмкіндік береді.

Викторина режимі оқушылардың меңгеру деңгейін тікелей бағалауға арналған. Мұнда үш түрлі тапсырма түрі бар: сөздерді аудару, тыңдалым және сөйлем құрастыру. Әрбір дұрыс жауап үшін жұлдызшалар беріледі, ал толық меңгеру үшін үш рет қатарынан дұрыс жауап қажет. Бұл тәсіл кездейсоқ «басып көруді» емес, нақты меңгеруді көрсетеді.

Телеметрия және статистика – әдістемелік бақылаудың маңызды бөлігі. Жүйе әр ойыншының қателерін, ең жиі қиындық туғызатын сөздерді немесе грамматикалық құрылымдарды тіркейді. Бұл деректер әрі қарай контентті жетілдіруге және білім беру бағдарламасын бейімдеуге қолданылады.

Мотивациялық бағалау тәсілдері де қолданылған: асықтар мен монеталар түріндегі сыйақылар, лидербордтағы орын, жеке рекордтар жүйесі. Бұл оқушының тексеруден өткен сайын жетістігін сезінуіне мүмкіндік береді.

Сонымен қатар, **сапалық тексеру әдістері** де қарастырылған: ойын барысында дұрыс емес әрекет жасағанда ойын дереу кері байланыс береді – қате таңдалған сөз қызылмен белгіленіп, дұрыс нұсқа көрсетіледі. Бұл бірден қателерді түзетуге және есте сақтауды нығайтуға көмектеседі.

Қорытындысында Steppe Rider ойынының білім беру тиімділігі тек ойын процесімен шектелмей, нақты бағалау және бақылау жүйелері арқылы қамтамасыз етілетінін айта кеткен жөн. Жасалған әдістер мен тәсілдер оқушының меңгеру деңгейін жан-жақты қадағалауға мүмкіндік береді: әрбір сөзді толық игеру үшін бірнеше рет қайталап дұрыс орындау міндеттелген, қателерді бірден көрсетіп, дұрыс нұсқасын ұсыну арқылы материалды жедел бекіту қамтамасыз етіледі. Викторина режиміндегі түрлі типтегі сұрақтар - аудару, тыңдалым және сөйлем құрастыру - тілдік дағдыларды кешенді тексеруге жағдай жасайды.

Сонымен қатар, ойын барысында жиналған телеметриялық деректер оқушылардың әлсіз тұстарын анықтап, әрі қарай контентті жетілдіруге мүмкіндік береді. Сыйақы мен марапат жүйесі арқылы мотивацияны арттыру, лидербордтағы бәсекелестік пен жетістікті визуалды көрсету оқушыларды тұрақты түрде ойнап, тілді меңгеруге ынталандырады.

Осылайша, Steppe Rider ойынында енгізілген бақылау және бағалау тәсілдері оқу процесін бір жағынан қызықты әрі ойын түрінде етсе, екінші жағынан нақты әдістемелік құралға айналдырады. Бұл шешімдер тіл үйренушілердің білім деңгейін жүйелі бағалауға, білім беру мақсаттарына жоспарлы түрде қол жеткізуге және оқу тәжірибесін үздіксіз жетілдіруге мүмкіндік береді.

1-қосымша

Викторинаға арналған контент

Викторинаға тапсырмалар
1-деңгей
1 модуль. Отбасы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дедушка

А) әке
В) ата
С) әже
Д) ана

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

старший брат

А) әпке
В) бала
С) ана
Д) аға

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мальчик

А) қыз
В) дос
С) әйел
Д) ұл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

отец

А) әпке
В) әке
С) әже
Д) аға

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

старшая сестра

А) әпке
В) әже

С) сіңлі
Д) әйел

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мама

А) отбасы
В) әже
С) ана
Д) бала

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

гость

А) отбасы
В) қонақ
С) туыс
Д) қарындас

8. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

сосед

А) кешір
В) көрші
С) келін
Д) көше

9. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

народ

А) халық
В) көрші
С) дос
Д) достық

10. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дружба

А) дос
В) достық
С) дұшпан
Д) көрші

11. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

знакомый

А) туыс
В) дос
С) таныс
Д) іні

12. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

женщина

А) әйел
В) ана
С) келін
Д) әпке

13. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

внук

А) отбасы
В) немере
С) ұл
Д) қыз

14. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

друг

А) қонақ
В) достық
С) дос
Д) дұшпан

15. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

враг

А) дос
В) дұшпан
С) достық
Д) халық

16. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

девочка

А) бала
В) ұл
С) қыз

Д) қарындас

17. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

бабушка

А) ата
В) әже
С) ана
Д) әке

18. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ребенок

А) бала
В) ұл
С) қыз
Д) іні

19. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

младший брат

А) аға
В) ұл
С) іні
Д) әке

20. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

родственник

А) таныс
В) дос
С) туыс
Д) отбасы

21. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мой дедушка

А) әжең
В) атам
С) досың
Д) ағаң

22. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

моя бабушка

А) әкем

В) анам
С) <u>әжем</u>
Д) атам

23. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твой дедушка

А) әжең
В) әкең
С) <u>атаң</u>
Д) анаң

24. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мой отец

А) <u>әкем</u>
В) әжең
С) ағасы
Д) досым

25. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

моя мама

А) қызым
В) әжем
С) әпкем
Д) <u>анам</u>

26. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мой брат

А) атам
В) <u>ағам</u>
С) інім
Д) әкем

27. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мой друг

А) <u>досым</u>
В) қызым
С) балам
Д) інім

28. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мой сын

А) ағаң
В) інім
С) досым
Д) ұлым

29. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мой младший брат

А) аға
В) іні
С) інім
Д) көрші

30. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твоя бабушка

А) аға
В) іні
С) әжең
Д) көрші

31. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

Ваш друг

А) ағаңыз
В) досыңыз
С) ініңіз
Д) көршіңіз

32. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

его брат

А) ағасы
В) досы
С) баласы
Д) қызы

33. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

моя дочь

А) қызым
В) ұлым
С) әпкем
Д) көршім

34. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твой отец

А) қызым
В) ұлым
С) әпкем
Д) әкең

35. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

Ваш дедушка

А) балаңыз
В) әкеңіз
С) атаңыз
Д) көршіңіз

36. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твоя мама

А) анаң
В) сіңлің
С) әпкең
Д) әжең

37. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

Ваш ребенок

А) қызыңыз
В) көршіңіз
С) балаңыз
Д) досыңыз

38. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твой сосед

А) балаң
В) досың
С) қызың
Д) көршің

39. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твой брат

А) ағаң
В) балаң
С) ұлың
Д) досың

40. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

его дедушка

А) әкесі
В) атасы
С) ағасы
Д) баласы

41. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

его дочь

А) қызы
В) көршісі
С) баласы
Д) әпкесі

42. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

его мама

А) баласы
В) әжесі
С) қызы
Д) анасы

43. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твой сын

А) досың
В) қызың
С) ұлың
Д) ұлтың

44. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

его младший брат

А) інісі
В) ағасы
С) баласы
Д) досы

45. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твоя дочь

А) ұлың
В) ағаң
С) інің
Д) қызың

46. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твой друг

А) ағаң
В) досың
С) інің
Д) ұлың

47. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

его отец

А) атасы
В) әкесі
С) туысы
Д) танысы

48. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

твой младщий брат

А) ұлың
В) ағаң
С) інің
Д) досың

49. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

его ребёнок

А) баласы
В) досы
С) інісі
Д) ұлың

50. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

его сын

А) досы
В) ағасы
С) інісі
Д) ұлы

51. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

его друг

А) дұшпаны
В) көршісі
С) досы

Д) ұлы

52. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мой внук

А) немерем
В) көршісі
С) досы
Д) ұлы

53. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мой сосед

А) көршім
В) сіңлің
С) әпкең
Д) әжең

54. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

Ваша бабушка

А) әкеңіз
В) әжеңіз
С) анаңыз
Д) әпкеңіз

2-модуль. Түстер – Цвета

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

белый

А) қара
В) ақшыл
С) сұр
Д) ақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

чёрный

А) қоңыр
В) <u>қара</u>
С) қарға
Д) қызыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

красный

А) қара
В) <u>қызыл</u>
С) қоңыр
Д) күлгін

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

коричневый

А) <u>қоңыр</u>
В) күлгін
С) көк
Д) қара

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

светлый

А) ақ
В) <u>ақшыл</u>
С) сұр
Д) ақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

зелёный

А) шұбар
В) сары
С) <u>жасыл</u>
Д) жирен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

жёлтый

А) күлгін
В) ақшыл
С) жирен
Д) <u>сары</u>

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

синий

А) қара
В) <u>көк</u>
С) күлгін
Д) көгілдір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

серый

А) сары
В) <u>сұр</u>
С) шұбар
Д) жирен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пёстрый

А) <u>шұбар</u>
В) ақшыл
С) сұр
Д) ақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

рыжий

А) қара
В) ақшыл
С) <u>жирен</u>
Д) жасыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

фиолетовый

А) көгілдір
В) <u>күлгін</u>
С) көк
Д) қоңыр

3 модуль. Кім? Не?

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ручка

А) қайшы
В) <u>қалам</u>

С) кітап
Д) дос

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ножницы

А) құжат
В) қошатыр
С) қақпа
Д) қайшы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

тетрадь

А) өшіргіш
В) дәрі
С) дәптер
Д) доп

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

книга

А) дәптер
В) қалам
С) кітап
Д) дос

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

флаг

А) ту
В) құжат
С) мемлекет
Д) ел

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ключ

А) көпір
В) кеме
С) кесе
Д) кілт

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мяч

А) дос
В) доп
С) қақпа

Д) қақпашы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ворота

А) қайшы
В) <u>қақпа</u>
С) қасық
Д) қабырға

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

вратарь

А) доп
В) қақпа
С) <u>қақпашы</u>
Д) ойын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

группа

А) <u>топ</u>
В) тақта
С) достық
Д) дос

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

документ

А) қол
В) <u>құжат</u>
С) куәлік
Д) сурет

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

кувшин

А) қайшы
В) кілт
С) <u>құмыра</u>
Д) қасық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

окно

А) <u>терезе</u>
В) бөлме
С) үстел

Д) орындық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

цветок

А) өсімдік
В) раушан
С) гүл
Д) құмыра

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

зонт

А) қолшатыр
В) қалам
С) қол
Д) көзілдірік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лекарство

А) дәріхана
В) дәрі
С) дәрігер
Д) дене

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

поликлиника

А) аурухана
В) асхана
С) емхана
Д) кітапхана

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

столовая

А) мейрамхана
В) дәріхана
С) емхана
Д) асхана

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

аптека

А) аурухана
В) дәріхана

С) емхана
Д) дәрі

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мост

А) <u>көпір</u>
В) кеме
С) қайшы
Д) өзен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ложка

А) қасқыр
В) кесе
С) <u>қасық</u>
Д) шанышқы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

посуда

А) <u>ыдыс</u>
В) кесе
С) киім
Д) тәрелке

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

зеркало

А) сағат
В) бөлме
С) орамал
Д) <u>айна</u>

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

потолок

А) бұрыш
В) <u>төбе</u>
С) пәтер
Д) жиһаз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

сумка

А) қолшатыр
В) көзілдірік
С) сөмке
Д) күрте

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

часы

А) уақыт
В) күн
С) сағат
Д) апта

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

расчёска

А) айна
В) тарақ
С) бөлме
Д) қайшы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ластик

А) өмір
В) өрік
С) өшіргіш
Д) сызғыш

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

линейка

А) сызғыш
В) көзілдірік
С) сөмке
Д) күрте

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пила

А) балға
В) ара
С) балта
Д) желім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

молоток

А) балға
В) шеге
С) кеме
Д) ара

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

гвоздь

А) шелек
В) шеге
С) шешім
Д) күрте

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

топор

А) баға
В) бала
С) балта
Д) бал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пуговица

А) жіп
В) тарақ
С) ине
Д) түйме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

игла

А) ине
В) сөмке
С) мата
Д) инелік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

нить

А) жастық
В) жел
С) қайшы
Д) жіп

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дорога

А) қол
В) жол
С) бал
Д) тал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

еда

А) жұмыртқа
В) тамақ
С) тарақ
Д) қуырдақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

магазин

А) азық-түлік
В) көзілдірік
С) дүкен
Д) күрте

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

школа

А) оқулық
В) оқушы
С) мұғалім
Д) мектеп

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

аэропорт

А) ұшақ
В) аспан
С) зымыран
Д) әуежай

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

парк

А) саяхат
В) саябақ
С) ескерткіш
Д) әткеншек

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

бумага

А) қағаз
В) қалам
С) қармақ
Д) ағаш

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

человек

А) ақыл
В) адал
С) арман
Д) адам

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мёд

А) ара
В) бал
С) тал
Д) мал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

комната

А) пәтер
В) бөлме
С) үй
Д) жиһаз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

одежда

А) бас киім
В) күрте
С) киім
Д) аяқ киім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

село

А) арман
В) ауыл
С) қала
Д) көше

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

буква

А) дыбыс
В) әнші
С) әліпби
Д) әріп

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

письмо

А) хат
В) хабар
С) қағаз
Д) қалам

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

улица

А) аялдама
В) қала
С) ауыл
Д) көше

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

город

А) қала
В) ауыл
С) көше
Д) аудан

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дом

А) ауыл
В) пәтер
С) үй
Д) көше

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

двор

А) қала
В) аудан
С) ауыл
Д) аула

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

полотенце

А) орамал
В) орман
С) сабын
Д) тарақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мыло

А) айна
В) сабын
С) орамал
Д) сағыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

рисунок

А) сурет
В) сабын
С) бояу
Д) қағаз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

игрушка

А) ойын
В) қуыршақ
С) ойыншық
Д) қақпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

кукла

А) ойыншық
В) қуыршақ
С) қонжық
Д) ойын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

остановка

А) аудан
В) дүкен
С) әуежай
Д) аялдама

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

штора

А) терезе
В) перде
С) бөлме
Д) үстел

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

удочка

А) қармақ
В) қайық
С) балық
Д) көл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

бинокль

А) тау
В) дөңгелек
С) дүрбі
Д) домалақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

путешествие

А) тау
В) саяхат
С) демалыс
Д) орман

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

транспорт

А) жол
В) көзілдірік
С) көмек
Д) көлік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

корабль

А) қайық
В) кеме
С) ұшақ

Д) көлік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лодка

А) жол
В) қармақ
С) көмек
Д) қайық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

стол

А) орындық
В) жиһаз
С) үстел
Д) есік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

стул

А) үстел
В) орындық
С) терезе
Д) есік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мебель

А) орын
В) гауһар
С) жиһаз
Д) терезе

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дверь

А) есік
В) терезе
С) бөлме
Д) кілт

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пол

А) қабырға
В) еден
С) төбе

Д) бөлме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

подушка

А) жіп
В) көрпе
С) жастық
Д) жылы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

одеяло

А) көрпе
В) еден
С) төбе
Д) бөлме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

стена

А) қала
В) қалам
С) төбе
Д) қабырға

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

напиток

А) шырын
В) сусын
С) сағыз
Д) сабын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

жевательная резинка

А) сабын
В) қарбыз
С) шырын
Д) сағыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

нож

А) пышақ

В) қасық
С) шанышқы
Д) қалам

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

вилка

А) шырын
В) шана
С) қасық
Д) шанышқы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

утюг

А) үкі
В) үтік
С) үлкен
Д) киім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

подарок

А) сырға
В) сабын
С) сыйлық
Д) сағат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

игра

А) ойын
В) ойыншық
С) қуыршақ
Д) ойна

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пол

А) қабырға
В) еден
С) төбе
Д) бөлме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лыжи

А) шаңғы
В) шана
С) шаңсорғыш
Д) шаң

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

сани

А) сана
В) шана
С) күрек
Д) шаңғы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ученик

А) мұғалім
В) оқы
С) мектеп
Д) оқушы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

серьги

А) алқа
В) сырға
С) жүзік
Д) сыйлық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

кольцо

А) сырға
В) жүзік
С) алқа
Д) сағат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

природа

А) ағаш
В) көл
С) өзен
Д) табиғат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

доска

А) бор
В) тамақ
С) тақта
Д) терезе

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

история

А) әдебиет
В) тарих
С) тіл
Д) мәдениет

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

сказка

А) ертегі
В) әңгіме
С) ертең
Д) кітап

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

привычка

А) әдемі
В) тәрбие
С) әдепті
Д) әдет

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ночь

А) таертең
В) түн
С) кеш
Д) ертең

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

самолёт

А) ұшақ
В) әуежай
С) ұшқыш

Д) зымыран

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

оценка

А) оқытушы
В) оқушы
С) баға
Д) бес

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

песня

А) ән
В) ертегі
С) күй
Д) әнші

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

счастье

А) бақыт
В) ақыл
С) арман
Д) білім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мечта

А) мақсат
В) бақыт
С) арман
Д) жоспар

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

цель

А) достық
В) жеңіс
С) бақыт
Д) мақсат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

победа

А) жұлдыз
В) жеңіс

С) жоспар
Д) арман

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ум

А) ақылды
В) еңбек
С) ақмақ
Д) ақыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

золото

А) гауһар
В) жүзік
С) тас
Д) алтын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

серебро

А) алтын
В) күміс
С) байлық
Д) достық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

бронза

А) қола
В) темір
С) алтын
Д) күміс

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

уголь

А) мұнай
В) көмір
С) алтын
Д) темір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

нефть

А) темір
В) көмір
С) мұнай
Д) күміс

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

деньги

А) ақша
В) мемлекет
С) заң
Д) ақыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

танец

А) ән
В) күй
С) бақыт
Д) би

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

время

А) күн
В) уақыт
С) ай
Д) жыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

труд

А) еңбек
В) еңбекқор
С) жұмыс
Д) демалыс

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

план

А) мақсат
В) бақыт
С) жоспар
Д) жыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

проект

А) жоспар
В) жоба
С) заң
Д) мақсат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

совесть

А) ақыл
В) бақыт
С) мақсат
Д) ар

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

земля

А) табиғат
В) жер
С) өзен
Д) көл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ворона

А) қарға
В) құс
С) торғай
Д) жануар

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

упражнение

А) есеп
В) дәптер
С) жазу
Д) жаттығу

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

задание

А) тапсырма
В) ән
С) күй
Д) сабақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ошибка

А) дұрыс
В) жақсы
С) қайтала
Д) қате

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

вопрос

А) жауап
В) сұрақ
С) тапсырма
Д) сабақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ответ

А) жауап
В) мақсат
С) заң
Д) ақыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

помощь

А) уақыт
В) бақыт
С) мақсат
Д) көмек

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

грипп

А) тұмау
В) ауру
С) тамақ
Д) жүрек

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

знание

А) ақыл
В) сабақ
С) білім
Д) ақыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

духи

А) әтір
В) әнші
С) әтеш
Д) сөмке

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ведро

А) апта
В) қағаз
С) арман
Д) ведро

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

клей

А) қағаз
В) желім
С) өшіргіш
Д) қайшы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пиала

А) кеме
В) кесе
С) ыдыс
Д) құмыра

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дерево

А) ағаш
В) аға
С) қағаз
Д) желім

4-модуль. Есімдіктер

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он

А) біз
В) сендер
С) олар
Д) ол

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

Вы

А) сен
В) сіз
С) мен
Д) сіздің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я

А) сен
В) сіз
С) мен
Д) менің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты

А) мен
В) ол
С) біз
Д) сен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мой/моя

А) мен
В) сіздің
С) менің
Д) сіздің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я сам/ я сама

А) өзім
В) ол
С) менде
Д) сенде

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

Вы

А) сен
В) сіз
С) мен
Д) сіздің

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

у тебя

А) менде
В) сізде
С) онда
Д) сенде

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

его

А) оның
В) сенің
С) сіздің
Д) біздің

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

это

А) мен
В) сен
С) бұл
Д) сіз

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

у нас

А) бізде
В) сенде
С) біз
Д) сізде

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

твой

А) менің
В) сенің
С) сіздің
Д) біздің

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

все

А) өзім
В) ешкім
С) кімде?
Д) бәрі

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

кто?

А) не?
В) кім?
С) кімде?
Д) қалай?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

у вас

А) менде
В) оған
С) сізде
Д) кімде?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

какой?

А) қандай?
В) кім?
С) не?
Д) неше?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

чей?

А) неше?
В) кім?
С) қайда?
Д) кімнің?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

вот это

А) біреу

B) осы
C) әр
Д) өзіңіз

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ваш/ваша

A) менде
B) оның
C) сіздің
Д) менің

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

у неё/у него

A) сізде
B) бізде
C) менде
Д) онда

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

что?

A) не?
B) кім?
C) қашан?
Д) қалай?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

кого?

A) нені?
B) кімде?
C) қашан?
Д) кімді?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

как?

A) не?
B) қалай?
C) не?
Д) қашан?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

где?

А) қашан?
В) кімде?
С) қайда?
Д) кімнің?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

у кого?

А) ненің?
В) кімде?
С) кімнен?
Д) кім?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

сколько?

А) неше?
В) не?
С) неге?
Д) қашан?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

у меня

А) сенде
В) бізде
С) ол
Д) менде

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты сам/ ты сама

А) біз
В) сіз
С) өзің
Д) мен

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

который?

А) қашан?
В) қай?
С) неше?
Д) кімде?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

кто-то

А) менде
В) сенде
С) сізде
Д) біреу

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

чего?

А) менің
В) ненің?
С) сіздің
Д) оның

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

перед

А) жақын
В) алыс
С) алды
Д) үсті

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

вниз

А) төмен
В) жоғары
С) арты
Д) алды

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

под/низ

А) алыс
В) жақын
С) үсті
Д) асты

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

вы сами

А) мен
В) өзіңіз
С) сен
Д) ол

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

рядом

А) жанында
В) арты
С) алды
Д) үсті

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

каждый

А) әрқашан
В) үнемі
С) әр
Д) ешкім

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он сам/сама

А) өзі
В) ешкім
С) ешбір
Д) өзім

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ничто

А) ешқашан
В) өзім
С) ешкім
Д) ештеңе

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

над/верх/сверху

А) асты
В) үсті
С) қасы
Д) жаны

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

за/позади

А) арты
В) үсті
С) қасы
Д) жақын

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

близко

А) үсті
В) жаны
С) жақын
Д) алыс

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

никто

А) ешкім
В) ешқашан
С) ешкімге
Д) әрқашан

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

внутри

А) сырты
В) алды
С) үсті
Д) іші

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

против

А) алды
В) қарсы
С) төмен
Д) ешкім

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

следующий

А) келесі
В) кеше
С) кешке
Д) қашан?

• **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

вверх

А) қарсы

В) жаны
С) үсті
Д) жоғары

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ни один

А) ештеңе
В) ешкім
С) ешбір
Д) ешқашан

5-модуль. Жануарлар. Жәндіктер. Құстар.
Животные. Насекомые. Птицы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лошадь

А) қой
В) ешкі
С) құлын
Д) жылқы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

корова

А) бұзау
В) сиыр
С) қозы
Д) құс

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

жеребёнок

А) бұзау
В) сиыр
С) қозы
Д) құлын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

кошка

А) мысық
В) күшік
С) ит
Д) қасқыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

теленок

А) құлын
В) қозы
С) бұзау
Д) сиыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ягнёнок

А) қонжық
В) күшік
С) лақ
Д) қозы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

верблюжонок

А) түйе
В) бота
С) ешкі
Д) сиыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

волк

А) құлын
В) түлкі
С) аю
Д) қасқыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

тигр

А) жолбарыс
В) қоян
С) керік
Д) сиыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

щенок

А) мысық
В) ит
С) лақ

Д) <u>күшік</u>

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

заяц

А) шаян
В) <u>қоян</u>
С) қой
Д) керік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

верблюд

А) <u>түйе</u>
В) тауық
С) түлкі
Д) бота

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

олень

А) барыс
В) балық
С) маймыл
Д) <u>бұғы</u>

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

овца

А) қасқыр
В) <u>қой</u>
С) қозы
Д) ешкі

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

медведь

А) <u>аю</u>
В) қой
С) қозы
Д) ешкі

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

коза

А) <u>ешкі</u>
В) есек

С) қой
Д) сиыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

козлёнок

А) қозы
В) күшік
С) лақ
Д) бота

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

попугай

А) тоты
В) құс
С) тауық
Д) түлкі

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

осел

А) ешкі
В) елік
С) есек
Д) түйе

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лиса

А) түйе
В) түлкі
С) арыстан
Д) тауық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

жираф

А) жолбарыс
В) арыстан
С) керік
Д) піл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

кабан

А) маймыл
В) доңыз
С) көбелек
Д) жануар

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лев

А) арыстан
В) жолбарыс
С) тасбақа
Д) қасқыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

собака

А) күшік
В) ит
С) мысық
Д) үкі

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

сайгак

А) киік
В) күшік
С) піл
Д) ит

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

стрекоза

А) маса
В) өрмекші
С) инелік
Д) шыбын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

муха

А) өрмекші
В) маса
С) шыбын
Д) инелік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пчела

А) ара
В) жылан
С) маса
Д) инелік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

слон

А) керік
В) піл
С) қой
Д) шыбын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

обезьяна

А) ешкі
В) маймыл
С) піл
Д) киік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

комар

А) маса
В) шыбын
С) өрмекші
Д) инелік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

курица

А) үйрек
В) тауық
С) қаз
Д) тоты

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

змея

А) жылан
В) бақа
С) керік
Д) қолтырауын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

журавль

А) құс
В) тышқан
С) тырна
Д) қарға

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

цыплёнок

А) күшік
В) балапан
С) торғай
Д) үйрек

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лебедь

А) аққу
В) тырна
С) үйрек
Д) қаз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

гусь

А) үйрек
В) тауық
С) қаз
Д) тырна

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

воробей

А) тоты
В) тырна
С) торғай
Д) қарға

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

жук

А) маса
В) шыбын
С) доңыз
Д) қоңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

медвежонок

А) қасқыр
В) күшік
С) <u>қонжық</u>
Д) аю

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

соловей

А) торғай
В) аққу
С) <u>бұлбұл</u>
Д) қаз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ёж

А) <u>кірпі</u>
В) киік
С) күшік
Д) керік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

утка

А) қаз
В) тауық
С) түйе
Д) <u>үйрек</u>

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мышь

А) мысық
В) <u>тышқан</u>
С) тоты
Д) тауық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

орёл

А) <u>бүркіт</u>
В) құс
С) қарға

Д) тырна

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

белка

А) тиін
В) кірпі
С) күшік
Д) керік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

паук

А) өсімдік
В) жәндік
С) өрмекші
Д) шыбын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

птица

А) құс
В) тырна
С) қарға
Д) торғай

6-модуль. Қоршаған орта.
Окружающая среда

1. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

воздух

А) ауыл
В) су
С) ауа
Д) суық

2. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

остров

А) жер

В) арал
С) мұхит
Д) көл

3. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

река

А) өзен
В) көл
С) мұхит
Д) теңіз

4. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

лес

А) өсімдік
В) тоғай
С) ағаш
Д) орман

5. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

родник

А) теңіз
В) бұлақ
С) мұхит
Д) өзен

6. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

звезда

А) күн
В) ай
С) бұлт
Д) жұлдыз

7. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

небо

А) жұлдыз
В) аспан
С) ай
Д) бұлт

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ветер

А) жел
В) жол
С) қар
Д) жаңбыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

океан

А) теңіз
В) көл
С) мұхит
Д) су

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

снег

А) жел
В) аяз
С) қар
Д) тұман

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

град

А) боран
В) бұршақ
С) бұлт
Д) бұлақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

море

А) өзен
В) теңіз
С) көл
Д) мұхит

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

зверь

А) аңшы
В) аң
С) құс
Д) жәндік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дождь

А) жаңбыр
В) жел
С) бұлт
Д) боран

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

солнце

А) түн
В) ай
С) күн
Д) жұлдыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

озеро

А) теңіз
В) өзен
С) көл
Д) бұлақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

гора

А) өзен
В) тау
С) көл
Д) табиғат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

вода

А) өзен
В) су
С) жер
Д) жел

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

камень

А) тау
В) тас
С) шөп
Д) күн

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

роща

А) орман
В) көл
С) тоғай
Д) ағаш

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

луна

А) күн
В) ай
С) жұлдыз
Д) бұлт

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

буран

А) жел
В) тоғай
С) қар
Д) боран

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

облако

А) бұлт
В) көл
С) аспан
Д) боран

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

мороз

А) аяз
В) ауа
С) аспан
Д) ағаш

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

жара

А) салқын
В) ыстық
С) суық

Д) жылы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дерево

А) орман
В) ағаш
С) тоғай
Д) тал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

трава

А) шөп
В) көл
С) гүл
Д) ағаш

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

холод

А) ыстық
В) жылы
С) салқын
Д) суық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

песок

А) тас
В) құм
С) тау
Д) жел

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ель

А) шана
В) ағаш
С) тал
Д) шырша

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

берёза

А) орман
В) емен

С) <u>қайың</u>
Д) қарағай

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дуб

А) қайың
В) <u>емен</u>
С) шырша
Д) ағаш

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

роза

А) <u>раушан</u>
В) гүл
С) қызғалдақ
Д) қарағай

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

растение

А) жанур
В) көл
С) <u>өсімдік</u>
Д) ағаш

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

животное

А) жәндік
В) <u>жануар</u>
С) тоғай
Д) табиғат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

паук

А) тасбақа
В) <u>өрмекші</u>
С) өсімдік
Д) қоңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

насекомое

А) шыбын

В) жәндік
С) маса
Д) жануар

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лист

А) орман
В) шөп
С) өсімдік
Д) жапырақ

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

лягушка

А) тасбақа
В) бақа
С) балық
Д) жылан

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

червь

А) құрт
В) шыбын
С) маса
Д) жәндік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

бабочка

А) тасбақа
В) инелік
С) көбелек
Д) маса

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

черепаха

А) бақа
В) тасбақа
С) жылан
Д) ұлу

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

улитка

А) жылан
В) шаян
С) ұлу
Д) үкі

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

рак

А) шаян
В) бақа
С) шортан
Д) балық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

туман

А) боран
В) тұман
С) жел
Д) жаңбыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

молния

А) найзағай
В) жаңбыр
С) боран
Д) дауыл

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

жук

А) құлын
В) жәндік
С) қоңыз
Д) қасқыр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

цветок

А) гүл
В) өсімдік
С) шөп
Д) раушан

7-модуль. Киім

Одежда

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

платье

А) жылан
В) бақа
С) <u>көйлек</u>
Д) тиін

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

брюки

А) тон
В) <u>шалбар</u>
С) күрте
Д) қолғап

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

куртка

А) көйлек
В) етік
С) <u>күрте</u>
Д) қолғап

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

шуба

А) пәлте
В) <u>тон</u>
С) күрте
Д) кеудеше

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

головной убор

А) <u>баскиім</u>
В) орамал
С) аяқкиім
Д) күнқағар

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

обувь

А) киім
В) баскиім
С) алқа

Д) аяққиім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

сапоги

А) есік
В) етік
С) бәтеңке
Д) төпли

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ботинок

А) бөкебай
В) белдемше
С) шұлық
Д) бәтеңке

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

туфли

А) етік
В) төпли
С) пима
Д) бәтеңке

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

плащ

А) жемпір
В) жейде
С) желетке
Д) жадағай

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пальто

А) перде
В) бөкебай
С) пәлте
Д) белдемше

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

носки

А) жейде
В) етік

С) бөкебай
Д) шұлық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

шарф

А) баскиім
В) бөкебай
С) белдемше
Д) белдік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

платок

А) орамал
В) алқа
С) белдік
Д) баскиім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

рубкашка

А) жемпір
В) жеңіл
С) жейде
Д) күрте

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

рукавицы

А) жылан
В) бақа
С) көйлек
Д) қолғап

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

колье

А) алқа
В) орамал
С) сырға
Д) жүзік

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ремень/пояс

А) алқа
В) қолғап
С) белдік
Д) белдемше

8-модуль. Етістіктер

1. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

выйди

А) кір
В) отыр
С) жат
Д) шық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

сядь

А) оқы
В) отыр
С) ойна
Д) ойлан

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

слушай

А) тыңда
В) тұр
С) таңда
Д) тұрма

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

встань

А) жүр
В) кір
С) шық
Д) тұр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

иди

А) биле
В) жүгір
С) бар
Д) жат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

танцуй

А) биле
В) бер
С) бұрыл
Д) баста

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

читай

А) оқулық
В) жаз
С) қайтала
Д) оқы

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пей

А) құй
В) жу
С) іш
Д) пісір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пиши

А) жат
В) жаз
С) оқы
Д) қайтала

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дай

А) бер
В) кел
С) жүр
Д) ал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

умойся

А) жина
В) жу

С) жап
Д) жуын

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

одевайся

А) үтікте
В) пісір
С) жина
Д) киін

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

раздевайся

А) киін
В) жуын
С) шешін
Д) жина

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

спи

А) жуын
В) ұйықта
С) көр
Д) демал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

приготовь

А) тазала
В) жу
С) ал
Д) пісір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

закрой

А) жина
В) жап
С) аш
Д) дайында

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

открой

А) аш
В) жап
С) көтер
Д) қой

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

зайди

А) шық
В) отыр
С) жап
Д) кір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

выйди

А) кір
В) жат
С) шық
Д) жап

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

посмотри

А) тыңда
В) айнал
С) көр
Д) демал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

принеси

А) бұрыл
В) әкел
С) ұйықта
Д) күт

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

убери

А) жина
В) шашпа
С) ал
Д) жу

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

крутись

А) ойна
В) отыр
С) айнал
Д) тазала

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

подумай

А) ойлан
В) ойна
С) белгіле
Д) жүгір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

отдохни

А) ұйықта
В) сана
С) жат
Д) демал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

летать

А) ұйықтау
В) күту
С) ұшу
Д) отыру

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

плавать

А) күту
В) ұшу
С) ұйықтау
Д) жүзу

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

помой

А) ки
В) жу
С) аш
Д) іш

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

одевай

А) шеш
В) ки
С) жат
Д) жап

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

погладь

А) жу
В) тазала
С) үтікте
Д) өшір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

почисти

А) сүрт
В) тазала
С) жу
Д) пісір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

прости

А) күт
В) абайла
С) сұра
Д) кешір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

прыгай

А) бұрыл
В) лақтыр
С) секір
Д) жүгір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ложись

А) жаз
В) ұйықта

С) жу
Д) жат

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

спи

А) жина
В) ұйықта
С) тазала
Д) сүрт

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

подними

А) түсір
В) көтер
С) күт
Д) кел

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

возьми

А) ал
В) іш
С) қой
Д) сал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

приходи

А) кет
В) күт
С) кел
Д) жүр

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

беги

А) жүр
В) жүгір
С) жат
Д) жаз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

жди

А) күт

В) сүрт
С) айт
Д) шық

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не жди

А) айтпа
В) <u>күтпе</u>
С) шықпа
Д) жатпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ешь

А) ішпе
В) <u>же</u>
С) ал
Д) сал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не наливай

А) <u>құйма</u>
В) жума
С) ашпа
Д) жазба

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

начни

А) аяқта
В) қайтала
С) белгіле
Д) <u>баста</u>

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не играй

А) секірме
В) <u>ойнама</u>
С) ұйықтама
Д) жүгірме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

налей

А) күт
В) қой
С) жап
Д) <u>құй</u>

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

повесь

А) <u>іл</u>
В) іш
С) жу
Д) ал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

скажи

А) <u>айт</u>
В) жап
С) сал
Д) бар

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

играй

А) тыңда
В) қара
С) <u>ойна</u>
Д) ойла

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

двигайся

А) секір
В) <u>қозғал</u>
С) лақтыр
Д) жүгір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

посмотри

А) сал
В) қайтала
С) <u>қара</u>
Д) ойна

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не пей

А) күтпе
В) ішпе
С) жеме
Д) салма

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не пиши

А) оқыма
В) айтпа
С) жазба
Д) берме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

отнеси

А) әкел
В) апар
С) жина
Д) сал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

спроси

А) сұра
В) тыңда
С) сал
Д) секір

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не заходи

А) жүрме
В) шықпа
С) күлме
Д) кірме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не выходи

А) кірме
В) барма
С) шықпа
Д) алма

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не садись

А) жатпа
В) отырма
С) кірме
Д) айтпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не стой

А) тұрма
В) жатпа
С) отырма
Д) жүрме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не раскидывай

А) жаппа
В) айтпа
С) шашпа
Д) шықпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не бегай

А) жүрме
В) жатпа
С) жүгірме
Д) жазба

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не открывай

А) алма
В) жаппа
С) ашпа
Д) айтпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не наступай

А) баспа
В) жума
С) салма
Д) секірме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не спеши

А) сұрама
В) жина
С) шашпа
Д) асықпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не опаздывай

А) ұмытпа
В) асықпа
С) кешікпе
Д) шашпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не шуми

А) шашпа
В) шулама
С) шешпе
Д) кешікпе

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не бери

А) барма
В) берме
С) салма
Д) алма

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не ешь

А) ішпе
В) шашпа
С) жеме
Д) құйма

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не пей

А) сұрама
В) ішпе
С) салма
Д) жеме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не приходи

А) келме
В) тыңдама
С) барма
Д) шықпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

считай

А) сана
В) сұра
С) сөйле
Д) сал

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не смотри

А) қайталама
В) қалма
С) қара
Д) қарама

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не смейся

А) келме
В) күтпе
С) күлме
Д) кетпе

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не обманывай

А) келме
В) сөйле
С) ашпа

Д) алдама

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не говори

А) жазба
В) санама
С) айтпа
Д) асықпа

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не закрывай

А) айтпа
В) жаппа
С) ашпа
Д) алдама

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не пролей

А) отырма
В) алма
С) барма
Д) төкпе

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не смотри

А) келме
В) айтпа
С) көрме
Д) алдама

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не ходи

А) барма
В) жүгір
С) көрме
Д) берме

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

учись

А) істе
В) жаз
С) жаса
Д) үйрен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не забывай

А) істе
В) ұмытпа
С) жаса
Д) үйрен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

найди

А)істе
В) тап
С) жаса
Д) үйрен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

покрась

А)істе
В) боя
С) жаса
Д) үйрен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

держи

А) ұста
В) жаз
С) жаса
Д) үйрен

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не уходи

А) ұстама
В) жазба
С) кетпе
Д) үйренбе

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

не верь

А) ұстама
В) жазба
С) салма
Д) сенбе

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

заходите

А) жабыңыз
В) кіріңіз
С) шығыңыз
Д) алыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

берите

А) беріңіз
В) шығыңыз
С) салыңыз
Д) алыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

открывайте

А) ашыңыз
В) кіріңіз
С) шығыңыз
Д) жабыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

закрывайте

А) жүгіріңіз
В) жүріңіз
С) жатыңыз
Д) жабыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

читайте

А) ашыңыз
В) оқыңыз
С) салыңыз
Д) жабыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пишите

А) ашыңыз
В) оқыңыз
С) жазыңыз
Д) жабыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

идите

А) ашыңыз
В) оқыңыз
С) барыңыз
Д) жабыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

говорите

А) айтыңыз
В) оқыңыз
С) барыңыз
Д) жабыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

пейте

А) ішіңіз
В) оқыңыз
С) барыңыз
Д) жабыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

смотрите

А) ішіңіз
В) оқыңыз
С) жіберіңіз
Д) көріңіз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

играйте

А) беріңіз
В) ойнаңыз
С) жіберіңіз
Д) көріңіз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

дайте

А) беріңіз
В) ойнаңыз
С) жіберіңіз
Д) көріңіз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я надел

А) бердім
В) ойнадым
С) жібердім
Д) кидім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я пил

А) бердім
В) іштім
С) жібердім
Д) кидім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я написал

А) бердім
В) салдым
С) жаздым

Д) кидім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я ходил

А) бардым
В) салдым
С) жаздым
Д) кидім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я читал

А) көрдім
В) оқыдым
С) жаздым
Д) жудым

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я играл

А) ойнадым
В) оқыдым
С) жаздым
Д) күттім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я помыл

А)жудым
В) оқыдым
С) жаздым
Д) күттім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я смотрел

А) жудым
В) оқыдым
С) жаздым
Д) көрдім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я ждал

А) <u>күттім</u>
В) оқыдым
С) жаздым
Д) көрдім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

я дал

А) күттім
В) оқыдым
С) <u>бердім</u>
Д) көрдім

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты читал

А) күттің
В) <u>оқыдың</u>
С) бердің
Д) көрдің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты писал

А) күттің
В) <u>жаздың</u>
С) бердің
Д) көрдің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты пил

А) күттің
В) жаздың
С) бердің
Д) <u>іштің</u>

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты играл

А) күттің
В) <u>ойнадың</u>
С) бердің

Д) іштің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты ходил

А) күттің
В) бардың
С) бердің
Д) іштің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты ждал

А) күттің
В) бардың
С) бердің
Д) іштің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты умывался

А) күттің
В) жуындың
С) бердің
Д) іштің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ты оделся

А) киіндің
В) жуындың
С) бердің
Д) іштің

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

Вы пили

А) іштіңіз
В) жуындыңыз
С) бердіңіз
Д) жедіңіз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

Вы ходили

А) іштіңіз

В) жуындыңыз
С) бердіңіз
Д) бардыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

Вы оделись

А) іштіңіз
В) киіндіңіз
С) бердіңіз
Д) бардыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

Вы брали/ Вы взяли

А) алдыңыз
В) киіндіңіз
С) бердіңіз
Д) бардыңыз

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он оделся

А) алды
В) киді
С) берді
Д) барды

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он пил

А) ішті
В) киді
С) берді
Д) барды

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он написал

А) киді
В) айтты
С) берді
Д) жазды

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он ходил

A) барды
B) киді
C) айтты
Д) көрді

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он прочитал

A) айтты
B) киді
C) оқыды
Д) көрді

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он играл

A) айтты
B) ойнады
C) ойлады
Д) көрді

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он помыл

A) жуды
B) қарады
C) ойлады
Д) көрді

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он видел

A) жуды
B) қарады
C) ойлады
Д) көрді

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он ждал

A) жуды
B) қарады
C) ойлады
Д) күтті

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он дал

А) берді
В) қарады
С) ойлады
Д) күтті

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он оделся

А) киінді
В) қарады
С) ойлады
Д) күтті

- **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

он умылся

А) киінді
В) қарады
С) жуынды
Д) күтті

9-модуль. Дене мүшелері – Части тела

1. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

тело

А) бас
В) дене
С) бел
Д) арқа

2. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

голова

А) бас
В) дене
С) бел
Д) арқа

3. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

волосы

А) дене
В) шаш

С) тырнақ
Д) қас

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

лоб

А) шаш
В) маңдай
С) бел
Д) қас

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

глаз

А) қас
В) маңдай
С) көз
Д) мұрын

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

нос

А) тіл
В) маңдай
С) мұрын
Д) шаш

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

лицо

А) бет
В) тіл
С) мұрын
Д) қас

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

рот

А) ауыз
В) тіл
С) мұрын
Д) қас

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

зуб

А) табан
В) ауыз
С) мұрын
Д) тіс

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

язык

А) ерін
В) тіл
С) мұрын
Д) тіс

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ресницы

А) өкше
В) мойын
С) кірпік
Д) тіс

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

нога

А) аяқ
В) мойын
С) тізе
Д) тіс

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

рука

А) қол
В) мойын
С) тізе
Д) тіс

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ухо

А) көз
В) құлақ
С) тізе
Д) тіс

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

шея

А) иық
В) құлақ
С) мойын
Д) қол

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

плечо

А) табан
В) құлақ
С) иық
Д) тіс

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ноготь

А) қол
В) тырнақ
С) иық
Д) тіс

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

спина

А) бет
В) аяқ
С) арқа
Д) табан

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

губа

А) ауыз
В) тіл
С) ерін
Д) өкше

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ступня

А) өкше
В) аяқ
С) саусақ

Д) табан

21.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

пятка

А) саусақ
В) тізе
С) аяқ
Д) өкше

22.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

палец

А) саусақ
В) шынтақ
С) ерін
Д) өкше

23.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

колено

А) шынтақ
В) саусақ
С) тізе
Д) өкше

24.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сердце

А) жүрек
В) бүйрек
С) іш
Д) асқазан

25.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

почка

А) жүрек
В) бүйрек
С) іш
Д) асқазан

26.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

печень

А) асқазан
В) өт
С) іш
Д) жүрек

27.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

желудок

А) жүрек
В) өт
С) іш
Д) асқазан

28.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

кровь

А) жүрек
В) өт
С) қан
Д) алақан

29.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ладонь

А) алақан
В) өт
С) қан
Д) жүрек

30.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

живот

А) жүрек
В) іш
С) қан
Д) алақан

31.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

рост

А) арық
В) бой
С) қан
Д) толық

32.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

худой

А) қан
В) бой
С) арық
Д) толық

33.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

полный

А) бой
В) арық
С) қан
Д) толық

10-модуль. Сын есімдер – прилагательное

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

большой

А) қысқа
В) ұзын
С) тар
Д) үлкен

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

длинный

А) кішкентай
В) ұзын
С) тар
Д) үлкен

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

узкий

А) кең
В) ұзын
С) тар
Д) үлкен

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

широкий

А) толық
В) ұзын
С) кең
Д) үлкен

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

низкий

А) аласа
В) ұзын
С) кең
Д) үлкен

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

короткий

А) үлкен
В) қысқа
С) кең
Д) аласа

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

кривой

А) түзу
В) қысқа
С) қисық
Д) үлкен

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

прямой

А) дөңгелек
В) қысқа
С) қисық
Д) түзу

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

высокий

А) биік
В) қысқа
С) қисық
Д) түзу

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

долгий

А) ұзақ
В) қысқа
С) қисық
Д) түзу

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

горький

А) түзу
В) ащы
С) қисық
Д) ұзақ

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

пресный

А) ащы
В) тұщы
С) қисық
Д) түзу

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сладкий

А) тәтті
В) ащы
С) жалпақ
Д) жылы

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вкусный

А) дәмсіз
В) дәмді
С) жалпақ
Д) жылы

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

плоский

А) қалың
В) дәмді
С) жалпақ
Д) жылы

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

теплый

А) ыстық
В) салқын
С) суық
Д) жылы

17. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

толстый

А) толық
В) кір
С) жұқа
Д) қалың

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

тонкий

А) таза
В) кір
С) жұқа
Д) қалың

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

грязный

А) ұзақ
В) кір
С) жұқа
Д) қалың

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

чистый

А) таза
В) кір
С) жұқа
Д) қалың

21.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

грязь

А) тас
В) лас

С) жұқа
Д) қалың

22.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

крупный

А) ірі
В) қышқыл
С) ақылды
Д) аңқау

23.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

кислый

А) аңқау
В) қышқыл
С) ақылды
Д) ірі

24.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

умный

А) ақымақ
В) сабырлы
С) ақылды
Д) аңқау

25.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

наивный

А) пысық
В) білімді
С) ақылды
Д) аңқау

26.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сильный

А) мықты
В) жақсы
С) жаман
Д) қатал

27.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

хороший

А) қатал

В) жақсы
С) жаман
Д) мықты

28.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

плохой

А) қарапайым
В) жақсы
С) жаман
Д) қатал

29.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

строгий

А) күшті
В) жақсы
С) жаман
Д) қатал

30.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

тихий, робкий

А) жуас
В) бай
С) кедей
Д) кәрі

31.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

богатый

А) кәрі
В) бай
С) кедей
Д) жуас

32.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

бедный

А) нашар
В) бай
С) кедей
Д) кәрі

33.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

старый

А) жуас
В) бай
С) кедей
Д) кәрі

34.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

молодой

А) жас
В) әдемі
С) білімді
Д) адал

35.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

красивый

А) сүйкімді
В) әдемі
С) білімді
Д) адал

36.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

образованный

А) тәртіпті
В) әдемі
С) білімді
Д) адал

37.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

честный

А) жас
В) әдемі
С) білімді
Д) адал

38.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

хитрый

А) қу
В) жалқау
С) жылдам
Д) тез

39.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

лентяй

А) пысық
В) жалқау
С) жылдам
Д) тез

40.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

быстрый

А) жалқау
В) қу
С) жылдам
Д) тез

41.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

быстро

А) ақырын
В) жалқау
С) жылдам
Д) тез

42.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

дешёвый

А) арзан
В) қиын
С) оңай
Д) жеңіл

43.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

трудный

А) әлсіз

В) қиын
С) оңай
Д) жеңіл

44.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

лёгкий, несложный

А) ауыр
В) қиын
С) оңай
Д) жеңіл

45.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

лёгкий

А) жіңішке
В) қиын
С) оңай
Д) жеңіл

46.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

тяжёлый

А) ауыр
В) алыс
С) әдепті
Д) пайдалы

47.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

далеко

А) пайдалы
В) алыс
С) әдепті
Д) ауыр

48.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вежливый

А) тәртіпті
В) алыс
С) әдепті
Д) пайдалы

49.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

полезный

А) құнды
В) алыс
С) әдепті
Д) пайдалы

50.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вредно

А) зиян
В) аз
С) жоқ
Д) көп

51.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мало

А) мол
В) аз
С) жоқ
Д) көп

52.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

много

А) кем
В) аз
С) жоқ
Д) көп

53.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

нет

А) бар
В) аз
С) жоқ
Д) көп

54.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

да

А) иә
В) әлсіз
С) жаңа
Д) ескі

55.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

слабый

А) күшті
В) әлсіз
С) жаңа
Д) мықты

56.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

новый

А) көне
В) әлсіз
С) жаңа
Д) ескі

57.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

старый

А) жасанды
В) әлсіз
С) жаңа
Д) ескі

58.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

глупый

А) ақылды
В) әлсіз
С) білімді
Д) ақымақ

59.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

злой

А) ашулы

В) сабырлы
С) ширақ
Д) ақымақ

60.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

платный

А) ақылы
В) әлсіз
С) жаңа
Д) ақымақ

11-модуль. Азық-түлік – Продукты

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

хлеб

А) айран
В) нан
С) сүт
Д) шай

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

кефир

А) сүт
В) нан
С) айран
Д) шай

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

молоко

А) қымыз
В) нан
С) сүт
Д) шай

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

чай

А) су
В) нан
С) сүт
Д) шай

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

творог

А) сүзбе
В) тұз
С) су
Д) қант

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вода

А) ұн
В) тұз
С) су
Д) қант

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

соль

А) шекер
В) тұз
С) су
Д) қант

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сахар

А) жент
В) тұз
С) су
Д) қант

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мука

А) ет

В) ұн
С) қаймақ
Д) бұрыш

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

перец

А) тұз
В) ұн
С) қаймақ
Д) бұрыш

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сметана

А) айран
В) ірімшік
С) қаймақ
Д) бұрыш

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мясо

А) ет
В) ұн
С) балық
Д) бұрыш

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сок

А) шырын
В) картоп
С) балық
Д) май

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

рыба

А) ет
В) картоп
С) балық
Д) май

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

картофель

А) пияз
В) картоп
С) сарымсақ
Д) май

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

масло

А) су
В) сүт
С) айран
Д) май

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

еда

А) күріш
В) жүгері
С) ботқа
Д) тамақ

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

каша

А) қарақұмық
В) жүгері
С) ботқа
Д) тамақ

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

рис

А) күріш
В) жүгері
С) ботқа
Д) жарма

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

кукуруза

А) күріш
В) жүгері
С) ботқа
Д) тамақ

21.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

блины

А) қаймақ
В) құймақ
С) сорпа
Д) көже

22.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

горох

А) бұршақ
В) құймақ
С) сорпа
Д) көже

23.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

суп

А) күріш
В) қаймақ
С) сорпа
Д) көже

24.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

бульон

А) су
В) құймақ
С) сорпа
Д) көже

12-модуль. Жеміс-жидек, көкөністер – фрукты-овощи

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

груша

А) алма
В) алмұрт
С) жүзім
Д) өрік

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

виноград

А) долана
В) алмұрт
С) жүзім
Д) өрік

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

яблоко

А) алма
В) алмұрт
С) жүзім
Д) өрік

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

абрикос

А) алмұрт
В) қауын
С) жүзім
Д) өрік

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

арбуз

А) қауын
В) қант
С) қызылша
Д) қарбыз

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

дыня

А) қауын
В) көкөніс
С) жеміс
Д) қарбыз

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

свёкла

А) қызанақ
В) қант
С) қызылша
Д) қарбыз

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

смородина

А) құлпынай
В) қарақат
С) қатты
Д) қарбыз

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

огурец

А) сәбіз
В) қияр
С) қызанақ
Д) пияз

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

лук

А) пияз
В) картоп
С) жидек
Д) сәбіз

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

помидор

А) қызылша
В) қияр
С) қызанақ
Д) қырыққабат

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

морковь

А) кәді
В) асқабақ
С) сағыз
Д) сәбіз

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вишня

А) анар
В) алхоры
С) бұрыш
Д) шие

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

гранат

А) өрік
В) анар
С) асқабақ
Д) аскөк

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

кабачок

А) жидек
В) кәді
С) жеміс
Д) күріш

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

тыква

А) асқабақ
В) кәді
С) қауын
Д) жидек

18. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ягода

А) жеміс
В) дән
С) көкөніс
Д) жидек

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

фрукты

А) асқабақ
В) кәді
С) жеміс
Д) жидек

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

перец

А) бұршақ

В) пияз
С) бұрыш
Д) көкөніс

21. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

картофель

А) қауын
В) картоп
С) кәді
Д) жеміс

13- модуль. Сан есімдер – Числительное

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

один

А) бір
В) екі
С) жеті
Д) үш

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

два

А) сегіз
В) екі
С) жеті
Д) үш

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

три

А) төрт
В) екі
С) жеті
Д) үш

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

четыре

А) тоғыз
В) алты

С) төрт
Д) жеті

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

пять

А) бес
В) алты
С) төрт
Д) жеті

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

шесть

А) екі
В) алты
С) төрт
Д) жеті

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

семь

А) бір
В) алты
С) төрт
Д) жеті

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

восемь

А) он
В) тоғыз
С) жиырма
Д) сегіз

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

девять

А) жеті
В) тоғыз
С) жиырма
Д) сегіз

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

десять

А) он
В) тоғыз
С) жиырма
Д) сегіз

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

двадцать

А) жетпіс
В) тоғыз
С) жиырма
Д) сегіз

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

тридцать

А) елу
В) қырық
С) отыз
Д) алпыс

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сорок

А) тоқсан
В) қырық
С) отыз
Д) алпыс

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

пятьдесят

А) елу
В) қырық
С) отыз
Д) алпыс

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

шестьдесят

А) отыз
В) қырық
С) тоқсан

Д) алпыс

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

семьдесят

А) жетпіс
В) тоқсан
С) сексен
Д) жүз

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

восемьдесят

А) жүз
В) тоқсан
С) сексен
Д) жүз

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

девяносто

А) жетпіс
В) тоқсан
С) сексен
Д) жүз

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сто

А) мың
В) тоқсан
С) сексен
Д) жүз

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

тысяча

А) он мың
В) тоқсан
С) сексен
Д) мың

21. **Дұрыс нұсқаны табыңыз.**

ноль

А) нөл
В) он
С) сегіз
Д) жүз

14- модуль. Ай-апта атаулары. Мезгіл
Месяц, дни недели, время года

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вчера

А) кеше
В) бүгін
С) ертең
Д) түсте

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сегодня

А) түсте
В) бүгін
С) ертең
Д) кеше

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

завтра

А) бүгін
В) кеше
С) ертең
Д) түсте

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

В полдень

А) бүрсігүні
В) бүгін
С) ертең
Д) түсте

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в этом году

А) ертең
В) былтыр
С) түнде
Д) биыл

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вечером

А) кешке
В) былтыр
С) түнде
Д) биыл

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в прошлом году

А) күндіз
В) былтыр
С) түнде
Д) биыл

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ночью

А) кешке
В) былтыр
С) түнде
Д) биыл

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

неделя

А) апта
В) ай
С) жыл
Д) күн

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

месяц

А) тәулік
В) ай
С) жыл
Д) күн

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

год

А) уақыт
В) ай
С) жыл
Д) күн

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

понедельник

А) дүйсенбі
В) сейсенбі
С) сәрсенбі
Д) бейсенбі

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вторник

А) сәрсенбі
В) сейсенбі
С) дүйсенбі
Д) бейсенбі

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

четверг

А) сәрсенбі
В) сейсенбі
С) дүйсенбі
Д) бейсенбі

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

пятница

А) жұма
В) сейсенбі
С) сенбі
Д) сәрсенбі

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

суббота

А) сәрсенбі
В) сейсенбі

С) сенбі
Д) жұма

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

воскресенье

А) дүйсенбі
В) сейсенбі
С) жексенбі
Д) жұма

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

зима

А) қыс
В) көктем
С) жаз
Д) күз

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

весна

А) жаз
В) көктем
С) қыс
Д) күз

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

лето

А) қыс
В) көктем
С) жаз
Д) күз

21.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

осень

А) көктем
В) қыс
С) жаз
Д) күз

22.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

январь

А) қаңтар
В) ақпан
С) наурыз
Д) сәуір

23.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

февраль

А) сәуір
В) ақпан
С) наурыз
Д) мамыр

24.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

март

А) шілде
В) ақпан
С) наурыз
Д) сәуір

25.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

апрель

А) маусым
В) ақпан
С) наурыз
Д) сәуір

26.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

май

А) мамыр
В) маусым
С) шілде
Д) тамыз

27.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

июнь

А) наурыз
В) маусым
С) шілде
Д) тамыз

28.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

июль

А) маусым
В) мамыр
С) шілде
Д) тамыз

29.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

август

А) қыркүйек
В) маусым
С) шілде
Д) тамыз

30.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сентябрь

А) қыркүйек
В) қазан
С) қараша
Д) желтоқсан

31.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

октябрь

А) қаңтар
В) қазан
С) қараша
Д) желтоқсан

32.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ноябрь

А) желтоқсан
В) қазан
С) қараша
Д) қыркүйек

33.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

декабрь

А) қыркүйек
В) қазан

С) қараша
Д) желтоқсан

15-модуль. Мамандық. Кәсіп
Профессия

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

певец/певица

А) әнші
В) биші
С) тігінші
Д) етікші

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

танцор

А) етікші
В) биші
С) тігінші
Д) әнші

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

портной, швея

А) сынықшы
В) биші
С) тігінші
Д) етікші

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

сапожник

А) күйші
В) биші
С) тігінші
Д) етікші

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мастер

А) шебер
В) сатушы
С) аспаз

Д) даяшы

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

продавец

А) даяшы
В) сатушы
С) аспаз
Д) шебер

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

повар

А) сатушы
В) шебер
С) аспаз
Д) даяшы

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

официант

А) балуан
В) сатушы
С) аспаз
Д) даяшы

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

юрист

А) заңгер
В) зергер
С) аңшы
Д) ақын

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ювелир

А) ақын
В) зергер
С) аңшы
Д) заңгер

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

охотник

А) сазгер
В) зергер
С) аңшы
Д) ақын

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

поэт

А) заңгер
В) ғалым
С) аңшы
Д) ақын

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

писатель

А) жазушы
В) ғалым
С) дәрігер
Д) мұғалім

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

учёный

А) мұғалім
В) ғалым
С) дәрігер
Д) ғылым

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

врач

А) аңшы
В) ғалым
С) дәрігер
Д) мұғалім

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

учитель

А) зергер
В) ғалым
С) дәрігер
Д) мұғалім

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

шахтёр

А) кенші
В) суретші
С) сазгер
Д) ұшқыш

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

художник

А) сазгер
В) суретші
С) кенші
Д) ұшқыш

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

композитор

А) сәулетші
В) суретші
С) сазгер
Д) ұшқыш

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

летчик; пилот

А) ғарышкер
В) суретші
С) сазгер
Д) ұшқыш

21.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

охранник

А) күзетші
В) хатшы
С) балықшы
Д) бастық

22.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

секретарь

А) кеңесші
В) хатшы

С) балықшы
Д) бастық

23.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

рыбак

А) жүргізуші
В) хатшы
С) балықшы
Д) бастық

24.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

начальник

А) аспаз
В) хатшы
С) балықшы
Д) бастық

16. БАҒЫТ – НАПРАВЛЕНИЕ

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

направо

А) оңға
В) солға
С) алға
Д) артқа

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

налево

А) алға
В) солға
С) оңға
Д) артқа

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

вперед

А) артқа
В) солға
С) алға
Д) оңға

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

назад

А) оңға
В) солға
С) алға
Д) артқа

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

домой

А) үйге
В) жұмысқа
С) мектепке
Д) сабаққа

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на работу

А) кеңсеге
В) жұмысқа
С) мектепке
Д) сабаққа

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в школу

А) аялдамаға
В) жұмысқа
С) мектепке
Д) сабаққа

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на урок

А) мектепке
В) жұмысқа
С) саябаққа
Д) сабаққа

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в гости

А) қонаққа
В) дүкенге
С) саябаққа
Д) театрға

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в магазин

А) іссапарға
В) дүкенге
С) саябаққа
Д) театрға

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в парк

А) сабаққа
В) саяхатқа
С) саябаққа
Д) театрға

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в театр

А) қонаққа
В) дүкенге
С) саябаққа
Д) театрға

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в село

А) тауға
В) ауылға
С) қалаға
Д) көлге

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в город

А) далаға
В) ауылға
С) қалаға
Д) көлге

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на озеро

А) сапарға
В) ауылға
С) қалаға

Д) көлге

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на реку

А) өзенге
В) әуежайға
С) аспанға
Д) жерге

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в аэропорт

А) аялдамаға
В) әуежайға
С) аспанға
Д) жерге

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

мальчику

А) ұлға
В) қызға
С) ұшаққа
Д) кемеге

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

девочке

А) ұлға
В) қызға
С) ұшаққа
Д) кемеге

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в самолет

А) орынға
В) көлікке
С) ұшаққа
Д) кемеге

21.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на корабль

А) көлікке
В) тікұшаққа
С) ұшаққа
Д) кемеге

22.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в комнату

А) бөлмеге
В) пәтерге
С) үйге
Д) орынға

23.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в квартиру

А) асүйге
В) пәтерге
С) балаға
Д) оқушыға

24.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ребенку

А) бөлмеге
В) пәтерге
С) балаға
Д) оқушыға

25.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

ученику

А) балаға
В) ұлыма
С) оқытушыға
Д) оқушыға

26.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

певцу

А) әншіге
В) бишіге
С) үстелге
Д) дәптерге

27.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

танцору

А) күйшіге
В) бишіге
С) сазгерге
Д) дәптерге

28.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

к столу

А) орындыққа
В) терезеге
С) үстелге
Д) дәптерге

29.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в тетрадь

А) кітапқа
В) параққа
С) үстелге
Д) дәптерге

30.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в сумку

А) сөмкеге
В) дәрігерге
С) еденге
Д) бұрышқа

31.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

к врачу

А) дәріханаға
В) дәрігерге
С) дәмханаға
Д) дәкеге

32.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на пол

А) қабырғаға
В) кіреберіске
С) еденге
Д) бұрышқа

33.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в угол

А) есікке
В) төбеге
С) еденге
Д) бұрышқа

17. Қайда? – Где? Кімге? – Кому?

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

дома

А) үйде
В) жұмыста
С) мектепте
Д) бөлмеде

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на работе

А) жиналыста
В) жұмыста
С) мектепте
Д) бөлмеде

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в школе

А) мұражайда
В) сабақта
С) мектепте
Д) мұрағатта

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в комнате

А) үйде
В) жұмыста
С) мектепте
Д) бөлмеде

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на улице

А) көшеде
В) қалада
С) ауылда
Д) аулада

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в городе

А) ауданда
В) қалада
С) ауылда
Д) аулада

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в селе

А) көшеде
В) қалада
С) ауылда
Д) аулада

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

во дворе

А) ауданда
В) аялдамада
С) ауылда
Д) аулада

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в магазине

А) дүкенде
В) ұшақта
С) кемеде
Д) саябақта

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в самолете

А) көлікте
В) ұшақта
С) кемеде
Д) пойызда

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на корабле

А) пойызда
В) ұшақта
С) кемеде
Д) көлікте

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в парке

А) сапарда
В) сабақта
С) саяхатта
Д) саябақта

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в гостях

А) қонақта
В) балада
С) қызда
Д) оқушыда

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

у ребенка

А) қонақта
В) балада
С) қызда
Д) оқушыда

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

у девочки

А) ұлда
В) балада
С) қызда
Д) оқушыда

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

у ученика

А) қонақта
В) балада
С) қызда
Д) оқушыда

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

у певца/цы

А) әншіде
В) бишіде
С) заңгерде
Д) зергерде

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

у танцора

А) ақында
В) бишіде
С) заңгерде
Д) әншіде

19.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

у юриста

А) зергерде
В) бишіде
С) заңгерде
Д) суретшіде

20.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на столе

А) арбада
В) сөреде
С) сөмкеде
Д) үстелде

21.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в сумке

А) сөмкеде
В) кітапта
С) еденде
Д) бұрышта

22.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в книге

А) көрмеде
В) кітапта
С) тақтада
Д) бұрышта

23.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

на полу

А) төбеде
В) төменде
С) еденде
Д) қабырғада

24. Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в квартире

А) үйде
В) пәтерде
С) еденде
Д) бөлмеде

18. **Қашан? – Когда?**
Нешеде? – Во сколько?

1.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

летом

А) жазда
В) қыста
С) күзде
Д) ақпанда

2.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

зимой

А) күзде
В) қыста
С) жазда

Д) көктемде

3.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

осенью

А) қыста
В) жазда
С) күзде
Д) ақпанда

4.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в феврале

А) наурызда
В) қаңтарда
С) мамырда
Д) ақпанда

5.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в апреле

А) сәуірде
В) мамырда
С) шілдеде
Д) тамызда

6.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в мае

А) маусымда
В) мамырда
С) шілдеде
Д) тамызда

7.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в июле

А) сәуірде
В) мамырда
С) шілдеде
Д) тамызда

8.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в августе

А) қазанда
В) күзде

С) шілдеде
Д) тамызда

9.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в октябре

А) ақпанда
В) мамырда
С) жазда
Д) қазанда

10.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в час

А) бірде
В) екіде
С) үште
Д) төртте

11.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в два

А) үште
В) екіде
С) төртте
Д) бірде

12.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в три

А) он бірде
В) екіде
С) үште
Д) төртте

13.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в четыре

А) жетіде
В) екіде
С) үште
Д) төртте

14.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в пять

А) бесте

В) алтыда
С) жетіде
Д) сегізде

15.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в шесть

А) сегізде
В) алтыда
С) жетіде
Д) сегізде

16.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в семь

А) бесте
В) алтыда
С) жетіде
Д) сегізде

17.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в восемь

А) алтыда
В) үште
С) жетіде
Д) сегізде

18.Дұрыс нұсқаны табыңыз.

в десять

А) төртте
В) алтыда
С) жетіде
Д) онда

Викторинаға тапсырмалар
2-деңгей
1 модуль. Отбасы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ата

А) әке
В) ата
С) әже
Д) ана

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аға

А) әпке
В) бала
С) ана
Д) аға

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ұл

А) қыз
В) дос
С) әйел

Д) ұл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әке

А) әпке
В) әке
С) әже
Д) аға

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әпке

А) әпке
В) әже
С) сіңлі
Д) әйел

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ана

А) отбасы
В) әже
С) ана
Д) бала

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қонақ

А) отбасы
В) қонақ
С) туыс
Д) қарындас

8. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көрші

А) кешір
В) көрші
С) келін
Д) көше

9. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

халық

А) халық
В) көрші
С) дос
Д) достық

10. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

дос

А) дос
В) достық
С) дұшпан
Д) көрші

14. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

таныс

А) туыс
В) жеңге
С) таныс
Д) келін

15. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әйел

А) әйел
В) ана
С) келін
Д) әпке

16. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

немере

А) отбасы
В) немере
С) ұл
Д) қыз

17. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

дұшпан

А) дос
В) дұшпан
С) достық

Д) халық

18. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қыз

А) бала
В) ұл
С) қыз
Д) қарындас

19. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әже

А) ата
В) әже
С) ана
Д) әке

20. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бала

А) бала
В) ұл
С) қыз
Д) іні

21. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

іні

А) аға
В) ұл
С) іні
Д) әке

22. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

туыс

А) таныс
В) дос
С) туыс
Д) отбасы

23. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

атам

А) әжең

В) атам
С) досың
Д) ағаң

24. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әжем

А) әкем
В) анам
С) әжем
Д) атам

25. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

атаң

А) әжең
В) әкең
С) атаң
Д) анаң

26. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әкем

А) әкем
В) әжең
С) ағасы
Д) досым

27. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

анам

А) қызым
В) әжем
С) әпкем
Д) анам

28. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ағам

А) атам
В) ағам
С) інім
Д) әкем

29. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

досым

А) досым
В) қызым
С) балам
Д) інім

30. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұлым

А) ағаң
В) інім
С) досым
Д) ұлым

31. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

інім

А) аға
В) іні
С) інім
Д) көрші

32. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әжең

А) аға
В) іні
С) әжең
Д) көрші

33. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

досыңыз

А) ағаңыз
В) досыңыз
С) ініңіз
Д) көршіңіз

34. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ағасы

А) ағасы
В) досы
С) баласы
Д) қызы

35. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қызым

A) <u>қызым</u>
B) ұлым
C) әпкем
Д) көршім

36. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әкең

A) әжем
B) тәтем
C) ағам
Д) <u>әкең</u>

37. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

атаңыз

A) балаңыз
B) әкеңіз
C) <u>атаңыз</u>
Д) көршіңіз

38. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

анаң

A) <u>анаң</u>
B) сіңлің
C) әпкең
Д) әжең

39. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

балаңыз

A) қызыңыз
B) көршіңіз
C) <u>балаңыз</u>
Д) досыңыз

40. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

көршің

A) балаң
B) досың
C) қызың
Д) <u>көршің</u>

41. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ағаң

A) ағаң
B) балаң
C) ұлың
Д) досың

42. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

атасы

A) әкесі
B) атасы
C) ағасы
Д) баласы

43. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қызы

A) қызы
B) көршісі
C) баласы
Д) әпкесі

44. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

көршің

A) досың
B) көршің
C) жездең
Д) құдаң

45. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

анасы

A) баласы
B) әжесі
C) қызы
Д) анасы

46. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұлың

A) досың
B) қызың
C) ұлың
Д) ұлтың

47. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

інісі

A) інісі
B) ағасы
C) баласы
Д) досы

48. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қызың

A) ұлың
B) ағаң
C) інің
Д) қызың

49. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

досың

A) ағаң
B) досың
C) інің
Д) ұлың

50. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әкесі

A) атасы
B) әкесі
C) туысы
Д) танысы

51. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

інің

A) ұлың
B) ағаң
C) інің
Д) досың

52. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

баласы

A) баласы
B) досы
C) інісі

Д) ұлың

53. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұлы

А) досы
В) ағасы
С) інісі
Д) ұлы

54. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

досы

А) дұшпаны
В) көршісі
С) досы
Д) ұлы

2-модуль. Түстер – Цвета

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ақ

А) қара
В) ақшыл
С) сұр
Д) ақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қара

А) қоңыр
В) қара
С) қарға
Д) қызыл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қызыл

А) қара
В) қызыл
С) қоңыр
Д) күлгін

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қоңыр

А) <u>қоңыр</u>
В) күлгін
С) көк
Д) қара

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ақшыл

А) ақ
В) <u>ақшыл</u>
С) сұр
Д) ақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жасыл

А) шұбар
В) сары
С) <u>жасыл</u>
Д) жирен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сары

А) күлгін
В) ақшыл
С) жирен
Д) <u>сары</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көк

А) қара
В) <u>көк</u>
С) күлгін
Д) көгілдір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сұр

А) сары
В) <u>сұр</u>
С) шұбар
Д) жирен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шұбар

А) шұбар
В) ақшыл
С) сұр
Д) ақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жирен

А) қара
В) ақшыл
С) жирен
Д) жасыл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күлгін

А) көгілдір
В) күлгін
С) көк
Д) қоңыр

3 модуль. Кім? Не?

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қалам

А) қайшы
В) қалам
С) кітап
Д) дос

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қайшы

А) құжат
В) қошатыр
С) қақпа
Д) қайшы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

дәптер

А) өшіргіш
В) дәрі
С) дәптер

Д) доп

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кітап

А) дәптер
В) қалам
С) кітап
Д) дос

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ту

А) ту
В) құжат
С) мемлекет
Д) ел

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кілт

А) көпір
В) кеме
С) кесе
Д) кілт

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

доп

А) дос
В) доп
С) қақпа
Д) қақпашы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қақпа

А) қайшы
В) қақпа
С) қасық
Д) қабырға

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қақпашы

А) доп
В) қақпа
С) қақпашы
Д) ойын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

топ

А) топ

В) тақта
С) достық
Д) дос

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құжат

А) қол
В) <u>құжат</u>
С) куәлік
Д) сурет

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құмыра

А) қайшы
В) кілт
С) <u>құмыра</u>
Д) қасық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

терезе

А) <u>терезе</u>
В) бөлме
С) үстел
Д) орындық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

гүл

А) өсімдік
В) раушан
С) <u>гүл</u>
Д) құмыра

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қолшатыр

А) <u>қолшатыр</u>
В) қалам
С) қол
Д) көзілдірік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

дәрі

А) дәріхана
В) дәрі
С) дәрігер
Д) дене

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

емхана

А) аурухана
В) асхана
С) емхана
Д) кітапхана

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

асхана

А) мейрамхана
В) дәріхана
С) емхана
Д) асхана

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

дәріхана

А) аурухана
В) дәріхана
С) емхана
Д) дәрі

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көпір

А) көпір
В) кеме
С) қайшы
Д) өзен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қасық

А) қасқыр
В) кесе
С) қасық
Д) шанышқы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ыдыс

A) ыдыс
B) кесе
C) киім
Д) тәрелке

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

емхана

A) аурухана
B) асхана
C) емхана
Д) кітапхана

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

айна

A) сағат
B) бөлме
C) орамал
Д) айна

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

төбе

A) бұрыш
B) төбе
C) пәтер
Д) жиһаз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сөмке

A) қолшатыр
B) көзілдірік
C) сөмке
Д) күрте

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сағат

A) уақыт
B) күн
C) сағат
Д) апта

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тарақ

А) айна
В) тарақ
С) бөлме
Д) қайшы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

өшіргіш

А) өмір
В) өрік
С) өшіргіш
Д) сызғыш

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сызғыш

А) сызғыш
В) көзілдірік
С) сөмке
Д) күрте

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ара

А) балға
В) ара
С) балта
Д) желім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

балға

А) балға
В) шеге
С) кеме
Д) ара

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шеге

А) шелек
В) шеге
С) шешім
Д) күрте

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

балта

А) баға
В) бала
С) балта
Д) бал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

түйме

А) жіп
В) тарақ
С) ине
Д) түйме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ине

А) ине
В) сөмке
С) мата
Д) инелік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жіп

А) жастық
В) жел
С) қайшы
Д) жіп

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жол

А) қол
В) жол
С) бал
Д) тал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тамақ

А) жұмыртқа
В) тамақ
С) тарақ
Д) қуырдақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

дүкен

А) азық-түлік
В) көзілдірік
С) дүкен
Д) күрте

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

мектеп

А) оқулық
В) оқушы
С) мұғалім
Д) мектеп

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әуежай

А) ұшақ
В) аспан
С) зымыран
Д) әуежай

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

емхана

А) емхана
В) аурухана
С) дәріхана
Д) асхана

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

саябақ

А) саяхат
В) саябақ
С) ескерткіш
Д) әткеншек

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қағаз

А) қағаз
В) қалам
С) қармақ

Д) ағаш

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

адам

А) ақыл
В) адал
С) арман
Д) адам

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бал

А) ара
В) бал
С) тал
Д) мал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бөлме

А) пәтер
В) бөлме
С) үй
Д) жиһаз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

киім

А) бас киім
В) күрте
С) киім
Д) аяқ киім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ауыл

А) арман
В) ауыл
С) қала
Д) көше

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әріп

А) дыбыс
В) әнші
С) әліпби
Д) әріп

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

хат

А) хат
В) хабар
С) қағаз
Д) қалам

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көше

А) аялдама
В) қала
С) ауыл
Д) көше

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қала

А) қала
В) ауыл
С) көше
Д) аудан

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

үй

А) ауыл
В) пәтер
С) үй
Д) көше

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аула

А) қала
В) аудан
С) ауыл
Д) аула

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

орамал

А) орамал
В) орман
С) сабын

Д) тарақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сабын

А) айна
В) сабын
С) орамал
Д) сағыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сурет

А) сурет
В) сабын
С) бояу
Д) қағаз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойыншық

А) ойын
В) қуыршақ
С) ойыншық
Д) қақпа

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қуыршақ

А) ойыншық
В) қуыршақ
С) қонжық
Д) ойын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аялдама

А) аудан
В) дүкен
С) әуежай
Д) аялдама

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

перде

А) терезе
В) перде

С) бөлме
Д) үстел

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қармақ

А) <u>қармақ</u>
В) қайық
С) балық
Д) көл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

дүрбі

А) тау
В) дөңгелек
С) <u>дүрбі</u>
Д) домалақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

саяхат

А) тау
В) <u>саяхат</u>
С) демалыс
Д) орман

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көлік

А) жол
В) көзілдірік
С) көмек
Д) <u>көлік</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кеме

А) қайық
В) <u>кеме</u>
С) ұшақ
Д) көлік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қайық

А) қармақ

B) жол
C) көмек
Д) қайық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

үстел

A) орындық
B) жиһаз
C) үстел
Д) есік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

орындық

A) үстел
B) орындық
C) терезе
Д) есік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жиһаз

A) орын
B) гауһар
C) жиһаз
Д) терезе

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

есік

A) есік
B) терезе
C) бөлме
Д) кілт

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

еден

A) қабырға
B) еден
C) төбе
Д) бөлме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жастық

A) жіп

В) көрпе
С) жастық
Д) жылы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көрпе

А) көрпе
В) еден
С) төбе
Д) бөлме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қабырға

А) қала
В) қалам
С) төбе
Д) қабырға

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сусын

А) шырын
В) сусын
С) сағыз
Д) сабын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сағыз

А) сабын
В) қарбыз
С) шырын
Д) сағыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

пышақ

А) пышақ
В) қасық
С) шанышқы
Д) қалам

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шанышқы

А) шырын
В) шана
С) қасық
Д) шанышқы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

үтік

А) үкі
В) үтік
С) үлкен
Д) киім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сыйлық

А) сырға
В) сабын
С) сыйлық
Д) сағат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойын

А) ойын
В) ойыншық
С) қуыршақ
Д) ойна

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

еден

А) қабырға
В) еден
С) төбе
Д) бөлме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шаңғы

А) шаңғы
В) шана
С) шаңсорғыш
Д) шаң

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шана

А) сана
В) шана
С) күрек
Д) шаңғы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

оқушы

А) мұғалім
В) оқы
С) мектеп
Д) оқушы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сыйлық

А) сырға
В) сабын
С) сыйлық
Д) сағат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сырға

А) алқа
В) сырға
С) жүзік
Д) сыйлық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жүзік

А) сырға
В) жүзік
С) алқа
Д) сағат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

табиғат

А) ағаш
В) көл
С) өзен

Д) табиғат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тақта

А) бор
В) тамақ
С) тақта
Д) терезе

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тарих

А) әдебиет
В) тарих
С) тіл
Д) мәдениет

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ертегі

А) ертегі
В) әңгіме
С) ертең
Д) кітап

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әдет

А) әдемі
В) тәрбие
С) әдепті
Д) әдет

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

түн

А) таертең
В) түн
С) кеш
Д) ертең

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ұшақ

А) ұшақ

В) әуежай
С) ұшқыш
Д) зымыран

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тілек

А) сыйлық
В) бата
С) гүл
Д) тілек

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

баға

А) оқытушы
В) оқушы
С) баға
Д) бес

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ән

А) ән
В) ертегі
С) күй
Д) әнші

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бақыт

А) бақыт
В) ақыл
С) арман
Д) білім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

арман

А) мақсат
В) бақыт
С) арман
Д) жоспар

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

мақсат

А) достық
В) жеңіс
С) бақыт
Д) мақсат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жеңіс

А) жұлдыз
В) жеңіс
С) жоспар
Д) арман

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

баға

А) оқытушы
В) оқушы
С) баға
Д) бес

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ақыл

А) ақылды
В) еңбек
С) ақмақ
Д) ақыл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

алтын

А) гауһар
В) жүзік
С) тас
Д) алтын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күміс

А) алтын
В) күміс
С) байлық
Д) достық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қола

А) <u>қола</u>
В) темір
С) алтын
Д) күміс

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көмір

А) мұнай
В) <u>көмір</u>
С) алтын
Д) темір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

мұнай

А) темір
В) көмір
С) <u>мұнай</u>
Д) күміс

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ақша

А) <u>ақша</u>
В) мемлекет
С) заң
Д) ақыл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

би

А) ән
В) күй
С) бақыт
Д) <u>би</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

уақыт

А) күн
В) <u>уақыт</u>
С) ай
Д) жыл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

еңбек

А) еңбек
В) еңбекқор
С) жұмыс
Д) демалыс

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жоспар

А) мақсат
В) бақыт
С) жоспар
Д) жыл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жоба

А) жоспар
В) жоба
С) заң
Д) мақсат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ар

А) ақыл
В) бақыт
С) мақсат
Д) ар

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жер

А) табиғат
В) жер
С) өзен
Д) көл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қарға

А) қарға
В) құс
С) торғай
Д) жануар

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жаттығу

А) есеп
В) дәптер
С) жазу
Д) жаттығу

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тапсырма

А) тапсырма
В) ән
С) күй
Д) сабақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қате

А) дұрыс
В) жақсы
С) қайтала
Д) қате

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сұрақ

А) жауап
В) сұрақ
С) тапсырма
Д) сабақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жауап

А) заң
В) мақсат
С) жауап
Д) ақыл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көмек

А) уақыт
В) бақыт
С) мақсат

Д) <u>көмек</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тұмау

А) <u>тұмау</u>
В) ауру
С) тамақ
Д) жүрек

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

білім

А) ақыл
В) сабақ
С) <u>білім</u>
Д) ақыл

3-модуль. Есімдіктер

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ол

А) біз
В) сендер
С) олар
Д) <u>ол</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сіз

А) сен
В) <u>сіз</u>
С) мен
Д) сіздің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

мен

А) менің
В) сіздің
С) <u>мен</u>
Д) сен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сен

А) мен
В) ол
С) біз
Д) сен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

менің

А) мен
В) сіздің
С) менің
Д) сіздің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

өзім

А) өзім
В) ол
С) менде
Д) сенде

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сіз

А) сен
В) сіз
С) мен
Д) сіздің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сенде

А) менде
В) сізде
С) онда
Д) сенде

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

оның

А) оның
В) сенің
С) сіздің
Д) біздің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бұл

А) мен
В) сен
С) бұл
Д) сіз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бізде

А) бізде
В) сенде
С) біз
Д) сізде

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сенің

А) менің
В) сенің
С) сіздің
Д) біздің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бәрі

А) өзім
В) ешкім
С) кімде?
Д) бәрі

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кім?

А) не?
В) кім?
С) кімде?
Д) қалай?

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сізде

А) менде
В) оған
С) сізде

Д) кімде?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қандай?

А) <u>қандай?</u>
В) кім?
С) не?
Д) неше?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кімнің?

А) неше?
В) кім?
С) қайда?
Д) <u>кімнің?</u>

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

осы

А) біреу
В) <u>осы</u>
С) әр
Д) өзіңіз

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сіздің

А) менде
В) оның
С) <u>сіздің</u>
Д) менің

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

онда

А) сізде
В) бізде
С) менде
Д) <u>онда</u>

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

не?

А) <u>не?</u>

В) кім?
С) қашан?
Д) қалай?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кімді?

А) нені?
В) кімде?
С) қашан?
Д) кімді?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қалай?

А) не?
В) қалай?
С) не?
Д) қашан?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қайда?

А) қашан?
В) кімде?
С) қайда?
Д) кімнің?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кімде?

А) ненің?
В) кімде?
С) кімнен?
Д) кім?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

неше?

А) неше?
В) не?
С) неге?
Д) қашан?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

менде

А) сенде
В) бізде
С) ол
Д) менде

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

өзің

А) біз
В) сіз
С) өзің
Д) мен

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қай?

А) қашан?
В) қай?
С) неше?
Д) кімде?

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

біреу

А) менде
В) сенде
С) сізде
Д) біреу

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ненің?

А) менің
В) ненің?
С) сіздің
Д) оның

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

алды

А) жақын
В) алыс
С) алды
Д) үсті

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

төмен

А) <u>төмен</u>
В) жоғары
С) арты
Д) алды

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

асты

А) алыс
В) жақын
С) үсті
Д) <u>асты</u>

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

өзіңіз

А) мен
В) <u>өзіңіз</u>
С) сен
Д) ол

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жанында

А) <u>жанында</u>
В) арты
С) алды
Д) үсті

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әр

А) әрқашан
В) үнемі
С) <u>әр</u>
Д) ешкім

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

өзі

А) <u>өзі</u>
В) ешкім
С) ешбір
Д) өзім

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ештеңе

А) ешқашан
В) өзім
С) ешкім
Д) ештеңе

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

үсті

А) асты
В) үсті
С) қасы
Д) жаны

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

арты

А) арты
В) үсті
С) қасы
Д) жақын

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жақын

А) үсті
В) жаны
С) жақын
Д) алыс

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ешкім

А) ешкім
В) ешқашан
С) ешкімге
Д) әрқашан

• **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

іші

А) сырты
В) алды

С) үсті
Д) іші

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қарсы

А) алды
В) қарсы
С) төмен
Д) ешкім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

келесі

А) келесі
В) кеше
С) кешке
Д) қашан?

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жоғары

А) қарсы
В) жаны
С) үсті
Д) жоғары

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ешбір

А) ештеңе
В) ешкім
С) ешбір
Д) ешқашан

5-модуль. Жануарлар. Жәндіктер. Құстар. Животные. Насекомые. Птицы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жылқы

А) қой
В) ешкі
С) құлын
Д) жылқы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сиыр

А) бұзау
В) сиыр
С) қозы
Д) құс

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құлын

А) қозы
В) бота
С) бұзау
Д) құлын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

мысық

А) мысық
В) күшік
С) ит
Д) қасқыр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бұзау

А) құлын
В) қозы
С) бұзау
Д) сиыр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қозы

А) қонжық
В) күшік
С) лақ
Д) қозы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бота

А) түйе
В) бота
С) ешкі
Д) сиыр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қасқыр

А) құлын
В) түлкі
С) аю
Д) <u>қасқыр</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жолбарыс

А) <u>жолбарыс</u>
В) қоян
С) керік
Д) сиыр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күшік

А) мысық
В) ит
С) лақ
Д) <u>күшік</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қоян

А) шаян
В) <u>қоян</u>
С) қой
Д) керік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

түйе

А) <u>түйе</u>
В) тауық
С) түлкі
Д) бота

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бұғы

А) барыс
В) балық
С) маймыл

Д) бұғы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қой

А) қасқыр
В) қой
С) қозы
Д) ешкі

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аю

А) аю
В) қой
С) қозы
Д) ешкі

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ешкі

А) ешкі
В) есек
С) қой
Д) сиыр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

лақ

А) қозы
В) күшік
С) лақ
Д) бота

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тоты

А) тоты
В) құс
С) тауық
Д) түлкі

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

есек

А) ешкі

B) елік
C) есек
Д) түйе

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

түлкі

A) түйе
B) түлкі
C) арыстан
Д) тауық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

керік

A) жолбарыс
B) арыстан
C) керік
Д) піл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

доңыз

A) маймыл
B) доңыз
C) көбелек
Д) жануар

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

арыстан

A) арыстан
B) жолбарыс
C) тасбақа
Д) қасқыр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ит

A) күшік
B) ит
C) мысық
Д) үкі

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

киік

А) киік
В) күшік
С) піл
Д) ит

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

инелік

А) маса
В) өрмекші
С) инелік
Д) шыбын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шыбын

А) өрмекші
В) маса
С) шыбын
Д) инелік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ара

А) ара
В) жылан
С) маса
Д) инелік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

піл

А) керік
В) піл
С) қой
Д) шыбын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

маймыл

А) ешкі
В) маймыл
С) піл
Д) киік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

маса

А) маса
В) шыбын
С) өрмекші
Д) инелік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тауық

А) үйрек
В) тауық
С) қаз
Д) тоты

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жылан

А) жылан
В) бақа
С) керік
Д) қолтырауын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тырна

А) құс
В) тышқан
С) тырна
Д) қарға

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

балапан

А) күшік
В) балапан
С) торғай
Д) үйрек

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аққу

А) аққу
В) тырна
С) үйрек
Д) қаз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қаз

А) үйрек
В) тауық
С) <u>қаз</u>
Д) тырна

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

торғай

А) тоты
В) тырна
С) <u>торғай</u>
Д) қарға

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қоңыз

А) маса
В) шыбын
С) доңыз
Д) <u>қоңыз</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қонжық

А) қасқыр
В) күшік
С) <u>қонжық</u>
Д) аю

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бұлбұл

А) торғай
В) аққу
С) <u>бұлбұл</u>
Д) қаз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кірпі

А) <u>кірпі</u>
В) киік
С) күшік
Д) керік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

үйрек

А) қаз
В) тауық
С) түйе
Д) <u>үйрек</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тышқан

А) мысық
В) <u>тышқан</u>
С) тоты
Д) тауық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бүркіт

А) <u>бүркіт</u>
В) құс
С) қарға
Д) тырна

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тиін

А) тасбақа
В) тырна
С) <u>тиін</u>
Д) тышқан

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

өрмекші

А) өсімдік
В) керік
С) <u>өрмекші</u>
Д) үйрек

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құс

А) тауық
В) бұлбұл
С) <u>құс</u>
Д) жануар

6-модуль. Қоршаған орта.
Окружающая среда

1. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ауа

А) ауыл
В) су
С) ауа
Д) суық

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

арал

А) жер
В) арал
С) мұхит
Д) көл

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

өзен

А) өзен
В) көл
С) мұхит
Д) теңіз

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

орман

А) өсімдік
В) тоғай
С) ағаш
Д) орман

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бұлақ

А) теңіз
В) бұлақ
С) мұхит
Д) өзен

6. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жұлдыз

А) күн
В) ай
С) бұлт
Д) жұлдыз

7. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аспан

А) жұлдыз
В) аспан
С) ай
Д) бұлт

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жел

А) жел
В) жол
С) қар
Д) жаңбыр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

мұхит

А) теңіз
В) көл
С) мұхит
Д) су

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қар

А) жел
В) аяз
С) қар
Д) тұман

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бұршақ

А) боран
В) бұршақ
С) бұлт
Д) бұлақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

теңіз

А) өзен
В) теңіз
С) көл
Д) мұхит

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аң

А) аңшы
В) аң
С) құс
Д) жәндік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жаңбыр

А) жаңбыр
В) жел
С) бұлт
Д) боран

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күн

А) түн
В) ай
С) күн
Д) жұлдыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көл

А) теңіз
В) өзен
С) көл
Д) бұлақ

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тау

А) өзен
В) тау
С) көл
Д) табиғат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

су

А) тас
В) <u>су</u>
С) жер
Д) жел

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тас

А) тау
В) <u>тас</u>
С) шөп
Д) күн

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тоғай

А) орман
В) көл
С) <u>тоғай</u>
Д) ағаш

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ай

А) күн
В) <u>ай</u>
С) жұлдыз
Д) бұлт

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

боран

А) жел
В) тоғай
С) қар
Д) <u>боран</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бұлт

А) <u>бұлт</u>
В) көл
С) аспан

Д) боран

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аяз

А) аяз
В) ауа
С) аспан
Д) ағаш

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ыстық

А) салқын
В) ыстық
С) суық
Д) жылы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ағаш

А) орман
В) ағаш
С) тоғай
Д) тал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шөп

А) шөп
В) көл
С) гүл
Д) ағаш

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

суық

А) ыстық
В) жылы
С) салқын
Д) суық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құм

А) тас
В) құм

С) тау
Д) жел

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шырша

А) шана
В) ағаш
С) тал
Д) шырша

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қайың

А) орман
В) емен
С) қайың
Д) қарағай

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

емен

А) қайың
В) емен
С) шырша
Д) ағаш

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

раушан

А) раушан
В) гүл
С) қызғалдақ
Д) қарағай

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

өсімдік

А) жанур
В) көл
С) өсімдік
Д) ағаш

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жануар

А) жәндік
В) <u>жануар</u>
С) тоғай
Д) табиғат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

өрмекші

А) тасбақа
В) <u>өрмекші</u>
С) өсімдік
Д) қоңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жәндік

А) шыбын
В) <u>жәндік</u>
С) маса
Д) жануар

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жапырақ

А) орман
В) шөп
С) өсімдік
Д) <u>жапырақ</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құрбақа

А) тасбақа
В) <u>құрбақа</u>
С) балық
Д) жылан

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құрт

А) <u>құрт</u>
В) шыбын
С) маса
Д) жәндік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көбелек

А) тасбақа
В) инелік
С) <u>көбелек</u>
Д) маса

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тасбақа

А) бақа
В) <u>тасбақа</u>
С) жылан
Д) ұлу

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ұлу

А) жылан
В) шаян
С) <u>ұлу</u>
Д) үкі

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шаян

А) <u>шаян</u>
В) бақа
С) шортан
Д) балық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тұман

А) боран
В) <u>тұман</u>
С) жел
Д) жаңбыр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

найзағай

А) <u>найзағай</u>
В) жаңбыр
С) боран
Д) дауыл

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

гүл

А) жел
В) гүл
С) көл
Д) шөп

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қоңыз

А) жылан
В) бақа
С) қоңыз
Д) тиін

7-модуль. Киім
Одежда

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көйлек

А) жылан
В) бақа
С) көйлек
Д) тиін

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шалбар

А) тон
В) шалбар
С) күрте
Д) қолғап

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күрте

А) көйлек
В) етік
С) күрте
Д) қолғап

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тон

А) пәлте
В) тон
С) күрте
Д) кеудеше

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

баскиім

А) баскиім
В) орамал
С) аяққиім
Д) күнқағар

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аяққиім

А) киім
В) баскиім
С) алқа
Д) аяққиім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

етік

А) есік
В) етік
С) бәтеңке
Д) төпли

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бәтеңке

А) бөкебай
В) белдемше
С) шұлық
Д) бәтеңке

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

төпли

А) етік
В) төпли
С) пима
Д) бәтеңке

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жадағай

А) жемпір
В) жейде
С) желетке
Д) жадағай

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

пәлте

А) перде
В) бөкебай
С) пәлте
Д) белдемше

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шұлық

А) жейде
В) етік
С) бөкебай
Д) шұлық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бөкебай

А) баскиім
В) бөкебай
С) белдемше
Д) белдік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

орамал

А) орамал
В) алқа
С) белдік
Д) баскиім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жейде

А) жемпір
В) жеңіл
С) жейде
Д) күрте

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қолғап

А) жылан
В) бақа
С) көйлек
Д) <u>қолғап</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

алқа

А) <u>алқа</u>
В) орамал
С) сырға
Д) жүзік

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

белдік

А) алқа
В) қолғап
С) <u>белдік</u>
Д) белдемше

8-модуль. Етістіктер

1. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

шық

А) кір
В) отыр
С) жат
Д) <u>шық</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

отыр

А) оқы
В) <u>отыр</u>
С) ойна
Д) ойлан

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тыңда

А) тыңда
В) тұр
С) таңда
Д) тұрма

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тұр

А) жүр
В) кір
С) шық
Д) тұр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бар

А) биле
В) жүгір
С) бар
Д) жат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

биле

А) биле
В) бер
С) бұрыл
Д) баста

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

оқы

А) оқулық
В) жаз
С) қайтала
Д) оқы

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

іш

А) құй
В) жу
С) іш

Д) пісір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жаз

А) жат
В) жаз
С) оқы
Д) қайтала

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бер

А) бер
В) кел
С) жүр
Д) ал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жуын

А) жина
В) жу
С) жап
Д) жуын

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

киін

А) үтікте
В) пісір
С) жина
Д) киін

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шешін

А) киін
В) жуын
С) шешін
Д) жина

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ұйықта

A) жуын
B) ұйықта
C) көр
Д) демал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

пісір

A) тазала
B) жу
C) ал
Д) пісір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жап

A) жина
B) жап
C) аш
Д) дайында

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

аш

A) аш
B) жап
C) көтер
Д) қой

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кір

A) шық
B) отыр
C) жап
Д) кір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шық

A) кір
B) жат
C) шық
Д) жап

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көр

А) тыңда
В) айнал
С) <u>көр</u>
Д) демал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

әкел

А) бұрыл
В) <u>әкел</u>
С) ұйықта
Д) күт

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жина

А) <u>жина</u>
В) шашпа
С) ал
Д) жу

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

айнал

А) ойна
В) отыр
С) <u>айнал</u>
Д) тазала

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойлан

А) <u>ойлан</u>
В) ойна
С) белгіле
Д) жүгір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

демал

А) ұйықта
В) сана
С) жат
Д) <u>демал</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ұшу

А) ұйықтау
В) күту
С) ұшу
Д) отыру

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жүзу

А) күту
В) ұшу
С) ұйықтау
Д) жүзу

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жу

А) ки
В) жу
С) аш
Д) іш

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ки

А) ки
В) шеш
С) жат
Д) жап

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

үтікте

А) жу
В) тазала
С) үтікте
Д) өшір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тазала

А) сүрт
В) тазала

С) жу
Д) пісір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кешір

А) күт
В) абайла
С) сұра
Д) кешір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

секір

А) бұрыл
В) лақтыр
С) секір
Д) жүгір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жат

А) жаз
В) ұйықта
С) жу
Д) жат

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көтер

А) түсір
В) көтер
С) күт
Д) кел

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ал

А) ал
В) іш
С) қой
Д) сал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кел

А) кет

B) күт
C) кел
Д) жүр

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жүгір

A) жүр
B) жүгір
C) жат
Д) жаз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күт

A) күт
B) сүрт
C) айт
Д) шық

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күтпе

A) айтпа
B) күтпе
C) шықпа
Д) жатпа

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

же

A) ішпе
B) же
C) ал
Д) сал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құйма

A) құйма
B) жума
C) ашпа
Д) жазба

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

баста

A) аяқта

В) қайтала
С) белгіле
Д) баста

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойнама

А) секірме
В) ойнама
С) ұйықтама
Д) жүгірме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

құй

А) күт
В) қой
С) жап
Д) құй

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

іл

А) іл
В) іш
С) жу
Д) ал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

айт

А) айт
В) жап
С) сал
Д) бар

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойна

А) тыңда
В) қара
С) ойна
Д) ойла

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қозғал

А) секір
В) <u>қозғал</u>
С) лақтыр
Д) жүгір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қара

А) сал
В) қайтала
С) <u>қара</u>
Д) ойна

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ішпе

А) күтпе
В) <u>ішпе</u>
С) жеме
Д) салма

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жазба

А) оқыма
В) айтпа
С) <u>жазба</u>
Д) берме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

апар

А) әкел
В) <u>апар</u>
С) жина
Д) сал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сұра

А) <u>сұра</u>
В) тыңда
С) сал
Д) секір

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кірме

А) жүрме
В) шықпа
С) күлме
Д) кірме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шықпа

А) кірме
В) барма
С) шықпа
Д) алма

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

отырма

А) жатпа
В) отырма
С) кірме
Д) айтпа

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тұрма

А) тұрма
В) жатпа
С) отырма
Д) жүрме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шашпа

А) жаппа
В) айтпа
С) шашпа
Д) шықпа

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жүгірме

А) жүрме
В) жатпа
С) жүгірме

Д) жазба

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ашпа

А) алма
В) жаппа
С) ашпа
Д) айтпа

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

баспа

А) баспа
В) жума
С) салма
Д) секірме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

асықпа

А) сұрама
В) жина
С) шашпа
Д) асықпа

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кешікпе

А) ұмытпа
В) асықпа
С) кешікпе
Д) шашпа

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

шулама

А) шашпа
В) шулама
С) шешпе
Д) кешікпе

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

алма

А) барма

В) берме
С) салма
Д) алма

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жеме

А) ішпе
В) шашпа
С) жеме
Д) құйма

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ішпе

А) сұрама
В) ішпе
С) салма
Д) жеме

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

келме

А) келме
В) тыңдама
С) барма
Д) шықпа

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сана

А) сана
В) сұра
С) сөйле
Д) сал

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

қарама

А) қайталама
В) қалма
С) қара
Д) қарама

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күлме

А) келме
В) күтпе
С) <u>күлме</u>
Д) кетпе

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

алдама

А) келме
В) сөйле
С) ашпа
Д) <u>алдама</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

айтпа

А) келме
В) сөйле
С) <u>айтпа</u>
Д) алдама

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жаппа

А) айтпа
В) <u>жаппа</u>
С) ашпа
Д) алдама

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

төкпе

А) келме
В) сөйле
С) барма
Д) <u>төкпе</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көрме

А) келме
В) сөйле
С) <u>көрме</u>
Д) алдама

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

барма

А) барма
В) сөйле
С) көрме
Д) алдама

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

үйрен

А) істе
В) сөйле
С) жаса
Д) *үйрен*

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ұмытпа

А) істе
В) ұмытпа
С) жаса
Д) үйрен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

тап

А) жаз
В) тап
С) жаса
Д) үйрен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

боя

А) іш
В) боя
С) жаса
Д) үйрен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ұйықтама

А) істе

B) ұйықтама
C) жаса
Д) үйрен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ұста

A) ұста
B) жаз
C) жаса
Д) үйрен

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кетпе

A) ұстама
B) жазба
C) кетпе
Д) үйренбе

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

сенбе

A) ішпе
B) ұстама
C) жеме
Д) сенбе

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кіріңіз

A) жабыңыз
B) кіріңіз
C) салыңыз
Д) алыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

алыңыз

A) оқыңыз
B) жабыңыз
C) жаттаңыз
Д) алыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ашыңыз

A) ашыңыз

В) кіріңіз
С) салыңыз
Д) алыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жабыңыз

А) ашыңыз
В) ішіңіз
С) жатыңыз
Д) жабыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

оқыңыз

А) ашыңыз
В) оқыңыз
С) салыңыз
Д) жабыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жазыңыз

А) көріңіз
В) айтыңыз
С) жазыңыз
Д) жабыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

барыңыз

А) ашыңыз
В) оқыңыз
С) барыңыз
Д) жабыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

айтыңыз

А) айтыңыз
В) оқыңыз

С) барыңыз
Д) бармаңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ішіңіз

А) ішіңіз
В) оқыңыз
С) барыңыз
Д) жабыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көріңіз

А) жүріңіз
В) жазыңыз
С) жіберіңіз
Д) көріңіз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойнаңыз

А) беріңіз
В) ойнаңыз
С) жіберіңіз
Д) лақтырыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

беріңіз

А) беріңіз
В) ойнаңыз
С) жіберіңіз
Д) көріңіз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

кидім

А) бердім
В) ойнадым
С) жібердім
Д) кидім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

іштім

А) әкеодім
В) іштім
С) жібердім
Д) оқыдым

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жаздым

А) бердім
В) салдым
С) жаздым
Д) кидім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бардым

А) бардым
В) ойнадым
С) айттым
Д) сөйледім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

оқыдым

А) көрдім
В) оқыдым
С) жаздым
Д) жудым

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойнадым

А) ойнадым
В) оқыдым
С) жаздым
Д) күттім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жудым

А) жудым
В) тыңдадым
С) айттым

Д) бардым

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көрдім

А) жудым
В) оқыдым
С) жаздым
Д) <u>көрдім</u>

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күттім

А) <u>күттім</u>
В) жаздым
С) тыңдадым
Д) алдым

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бердім

А) күттім
В) жудым
С) <u>бердім</u>
Д) көрдім

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

оқыдың

А) күттің
В) <u>оқыдың</u>
С) бердің
Д) көрдің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жаздың

А) оқыдың
В) <u>жаздың</u>
С) іштің
Д) айттың

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

іштің

А) бердің

В) алдың
С) күттің
Д) іштің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойнадың

А) оқыдың
В) ойнадың
С) бердің
Д) іштің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бардың

А) іштің
В) бардың
С) бердің
Д) күттің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күттің

А) күттің
В) бардың
С) бердің
Д) іштің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жуындың

А) тандадың
В) жуындың
С) жаздың
Д) аштың

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

киіндің

А) киіндің
В) жуындың
С) бердің
Д) іштің

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

іштіңіз

A) іштіңіз
B) жуындыңыз
C) бердіңіз
Д) жедіңіз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бардыңыз

A) күлдіңіз
B) келдіңіз
C) көрдіңіз
Д) бардыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

киіндіңіз

A) ояндыңыз
B) киіндіңіз
C) бердіңіз
Д) сөйлестіңіз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

алдыңыз

A) алдыңыз
B) киіндіңіз
C) бердіңіз
Д) бардыңыз

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

киді

A) алды
B) киді
C) берді
Д) барды

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ішті

A) ішті
B) киді
C) берді
Д) барды

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жазды

А) айтты
В) барды
С) оқыды
Д) жазды

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

барды

А) айтты
В) киді
С) барды
Д) көрді

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

оқыды

А) жазды
В) салды
С) оқыды
Д) көрді

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

ойнады

А) айтты
В) ойнады
С) ойлады
Д) көрді

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жуды

А) жуды
В) қарады
С) ойлады
Д) көрді

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

көрді

А) жуды
В) қарады

С) ойлады
Д) көрді

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

күтті

А) айтты
В) көрді
С) сөйлесті
Д) күтті

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

берді

А) берді
В) қарады
С) ойлады
Д) күтті

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

киінді

А) киінді
В) қарады
С) ойлады
Д) күтті

- **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

жуынды

А) демалды
В) айтты
С) жуынды
Д) қарады

9-модуль. Дене мүшелері – Части тела

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

дене

А) қас
В) дене
С) бел
Д) арқа

2. **Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.**

бас

А) бас
В) құлақ
С) мұрын
Д) ауыз

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

шаш

А) шаш
В) дене
С) бел
Д) қас

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

маңдай

А) көз
В) маңдай
С) бет
Д) қол

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

көз

А) маңдай
В) шаш
С) көз
Д) аяқ

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мұрын

А) іш
В) табан
С) мұрын
Д) бас

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бет

А) бет
В) тіл
С) мұрын
Д) қас

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ауыз

А) ауыз
В) тіл
С) мұрын
Д) қас

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тіс

А) табан
В) тіл
С) мұрын
Д) тіс

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тіл

А) тіс
В) тіл
С) мойын
Д) иық

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кірпік

А) өкше
В) мойын
С) кірпік
Д) тіс

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

аяқ

А) аяқ
В) мойын
С) тізе
Д) тіс

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қол

А) қол
В) саусақ
С) тіл
Д) кеуде

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

құлақ

А) бел
В) <u>құлақ</u>
С) тізе
Д) тіс

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мойын

А) құлақ
В) қол
С) <u>мойын</u>
Д) алақан

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

иық

А) тіл
В) бас
С) <u>иық</u>
Д) кеуде

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тырнақ

А) қол
<u>В) тырнақ</u>
С) иық
Д) ауыз

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

арқа

А) аяқ
В) қол
С) <u>арқа</u>
Д) табан

19. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ерін

А) мұрын
В) табан
С) <u>ерін</u>

Д) тіл

20. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

табан

А) аяқ
В) тіл
С) ерін
Д) табан

21. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

өкше

А) қол
В) бас
С) шаш
Д) өкше

22. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

саусақ

А) саусақ
В) шынтақ
С) ерін
Д) табан

23. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тізе

А) саусақ
В) шаш
С) тізе
Д) бет

24. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жүрек

А) жүрек
В) бүйрек
С) іш
Д) асқазан

25. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бүйрек

А) бауыр
В) бүйрек
С) ішек
Д) өкпе

26. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

өт

А) асқазан
В) өт
С) іш
Д) жүрек

27. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

асқазан

А) өкпе
В) бауыр
С) көкбауыр
Д) асқазан

28. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қан

А) жүрек
В) іш
С) қан
Д) алақан

29. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

алақан

А) жүрек
В) қол
С) аяқ
Д) алақан

30. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

іш

А) жүрек
В) іш
С) алақан
Д) бауыр

31. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бой

А) қан
В) бой
С) арық
Д) толық

32. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

арық

А) арық
В) ұзын
С) қан
Д) толық

33. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

толық

А) мықты
В) күшті
С) арық
Д) толық

10-модуль. Сын есімдер – прилагательное

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

үлкен

А) кішкентай
В) ұзын
С) тар
Д) үлкен

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұзын

А) қысқа
В) ұзын
С) кең
Д) тар

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тар

А) қалың
В) аласа
С) тар
Д) үлкен

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кең

А) кішкентай
В) ұзын
С) кең
Д) биік

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

аласа

А) аласа
В) кішкентай
С) кең
Д) үлкен

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қысқа

А) аласа
В) қысқа
С) ауыр
Д) тар

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қисық

А) биік
В) кең
С) қисық
Д) үлкен

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

түзу

А) жұқа
В) қысқа
С) жаңа
Д) түзу

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

биік

A) биік
B) қысқа
C) аласа
Д) кең

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұзақ

A) ұзақ
B) қысқа
C) алыс
Д) түзу

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ащы

A) тар
B) ащы
C) түзу
Д) ыстық

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тұщы

A) тез
B) тұщы
C) қисық
Д) аласа

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тәтті

A) тәтті
B) дәмді
C) жалпақ
Д) жылы

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

дәмді

A) ащы
B) дәмді
C) суық
Д) ыстық

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жалпақ

А) дәмді
В) ыстық
С) жалпақ
Д) жылы

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жылы

А) тәтті
В) тұщы
С) суық
Д) жылы

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қалың

А) таза
В) кір
С) жұқа
Д) қалың

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жұқа

А) таза
В) кір
С) жұқа
Д) қалың

19. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кір

А) жаңа
В) кір
С) биік
Д) кең

20. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

таза

А) таза
В) жаңа

С) қалың
Д) ескі

21. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

лас

А) кір
В) лас
С) жұқа
Д) қалың

22. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ірі

А) ірі
В) қышқыл
С) ақылды
Д) аңқау

23. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қышқыл

А) ашық
В) қышқыл
С) аңқау
Д) жұмсақ

24. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ақылды

А) қышқыл
В) қатты
С) ақылды
Д) адал

25. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

аңқау

А) ұқыпты
В) ауыр
С) биік
Д) аңқау

26. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мықты

А) мықты
В) жақсы

С) жаман
Д) қатал

27. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жақсы

А) сабырлы
В) жақсы
С) зерек
Д) жалқау

28. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жаман

А) адал
В) мейрімді
С) жаман
Д) әдемі

29. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қатал

А) сенімді
В) биік
С) сабырлы
Д) қатал

30. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жуас

А) жуас
В) бай
С) кедей
Д) кәрі

31. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бай

А) жас
В) бай
С) салақ
Д) момын

32. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кедей

А) сабырлы
В) жұмсақ

С) кедей
Д) кәрі

33. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кәрі

А) әдемі
В) бай
С) жуас
Д) кәрі

34. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жас

А) жас
В) сабырлы
С) білімді
Д) адал

35. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әдемі

А) кәрі
В) әдемі
С) ақылды
Д) жуас

36. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

білімді

А) үлкен
В) қиын
С) білімді
Д) әдемі

37. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

адал

А) әдепті
В) ақылды
С) білімді
Д) адал

38. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қу

A) <u>қу</u>
B) жалқау
C) жылдам
Д) тез

39. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жалқау

A) қысқа
B) <u>жалқау</u>
C) үлкен
Д) баяу

40. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жылдам

A) тез
B) өтірікші
C) <u>жылдам</u>
Д) жалқау

41. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тез

A) қу
B) ашушаң
C) сенімді
Д) <u>тез</u>

42. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

арзан

A) <u>арзан</u>
B) жеңіл
C) оңай
Д) қиын

43. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қиын

A) қымбат
B) <u>қиын</u>
C) қатты
Д) жеңіл

44. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

оңай

А) жеңіл
В) қатты
С) оңай
Д) тез

45. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жеңіл

А) арзан
В) қиын
С) ауыр
Д) жеңіл

46. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ауыр

А) ауыр
В) алыс
С) әдепті
Д) пайдалы

47. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

алыс

А) жақын
В) алыс
С) кішкентай
Д) биік

48. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әдепті

А) тез
В) алыс
С) әдепті
Д) қысқа

49. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

пайдалы

А) ауыр
В) жақын
С) ұзын

Д) пайдалы

50. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

зиян

А) зиян
В) аз
С) жоқ
Д) көп

51. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

аз

А) тез
В) аз
С) тар
Д) көп

52. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

көп

А) қысқа
В) кең
С) биік
Д) көп

53. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жоқ

А) таза
В) аз
С) жоқ
Д) зиян

54. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

иә

А) иә
В) әлсіз
С) жаңа
Д) ескі

55. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әлсіз

А) жоқ

В) <u>әлсіз</u>
С) ескі
Д) кір

56. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жаңа

А) иә
В) кең
С) <u>жаңа</u>
Д) үлкен

57. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кәрі

А) әлсіз
В) кір
С) биік
Д) <u>кәрі</u>

58. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ақымақ

А) иә
В) ескі
С) жаңа
Д) <u>ақымақ</u>

59. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ашулы

А) <u>ашулы</u>
В) әлсіз
С) жаңа
Д) ақымақ

60. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ақылы

А) <u>ақылы</u>
В) әдепті
С) таза
Д) жуас

11-модуль. Азық-түлік – Продукты

1. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

нан

А) айран
В) нан
С) сүт
Д) шай

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

айран

А) айран
В) күріш
С) нан
Д) май

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сүт

А) қант
В) шай
С) сүт
Д) нан

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

шай

А) айран
В) май
С) қант
Д) шай

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сүзбе

А) сүзбе
В) тұз
С) су
Д) ет

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

су

А) нан
В) тұз
С) су
Д) күріш

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тұз

А) сүзбе
В) тұз
С) су
Д) нан

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қант

А) бауырсақ
В) қамыр
С) күріш
Д) қант

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұн

А) ет
В) ұн
С) қаймақ
Д) бұрыш

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бұрыш

А) май
В) бал
С) балық
Д) бұрыш

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қаймақ

А) жеміс

В) ұн
С) <u>қаймақ</u>
Д) сүт

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ет

А) <u>ет</u>
В) қамыр
С) бұрыш
Д) сүт

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

шырын

А) <u>шырын</u>
В) картоп
С) балық
Д) май

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

балық

А) су
В) күріш
С) <u>балық</u>
Д) қаймақ

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

картоп

А) шырын
В) <u>картоп</u>
С) ет
Д) нан

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

май

А) кеспе
В) бидай
С) балық
Д) <u>май</u>

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тамақ

А) күріш
В) жүгері
С) ботқа
Д) тамақ

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ботқа

А) қияр
В) сәбіз
С) ботқа
Д) қызаңақ

19. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

күріш

А) күріш
В) бидай
С) картоп
Д) тамақ

20. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жүгері

А) айран
В) жүгері
С) шырын
Д) су

21. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

құймақ

А) бұршақ
В) құймақ
С) сорпа
Д) көже

22. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бұршақ

А) бұршақ
В) қамақ
С) кеспе
Д) сүт

23. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

көже

А) қамыр
В) құймақ
С) сорпа
Д) көже

24. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сорпа

А) қант
В) қымыз
С) сорпа
Д) кеспе

12-модуль. Жеміс-жидек, көкөністер – фрукты-овощи

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

алмұрт

А) алма
В) алмұрт
С) жүзім
Д) өрік

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жүзім

А) шие
В) құлпынай
С) жүзім
Д) қияр

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

алма

А) алма
В) шие

С) бұрыш
Д) сәбіз

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

өрік

А) алмұрт
В) қарбыз
С) жүзім
Д) өрік

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қарбыз

А) қауын
В) қарақат
С) қызылша
Д) қарбыз

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қауын

А) қауын
В) кәбіл
С) сәбіз
Д) шие

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қызылша

А) қызынақ
В) қарақат
С) қызылша
Д) өрік

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қарақат

А) пияз
В) қарақат
С) алма
Д) қарбыз

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қияр

А) сәбіз
В) <u>қияр</u>
С) қызанақ
Д) алмұрт

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

пияз

А) <u>пияз</u>
В) шие
С) қызанақ
Д) сәбіз

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қызанақ

А) жүзім
В) қарбыз
С) <u>қызанақ</u>
Д) қияр

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сәбіз

А) асқабақ
В) қияр
С) алма
Д) <u>сәбіз</u>

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

шие

А) өрік
В) анар
С) бұрыш
Д) <u>шие</u>

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

анар

А) қауын
В) <u>анар</u>
С) қияр
Д) шие

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кәді

А) шие
В) кәді
С) жеміс
Д) жидек

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

асқабақ

А) асқабақ
В) құлпынай
С) алқапшы
Д) нәрі

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жидек

А) қарбыз
В) кәді
С) жүзім
Д) жидек

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бұрыш

А) бұршақ
В) қауын
С) бұрыш
Д) картоп

13- модуль. Сан есімдер – Числительное

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бір

А) бір
В) екі
С) жеті

Д) үш

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

екі

А) бес
В) екі
С) төрт
Д) бір

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

үш

А) төрт
В) алты
С) жеті
Д) үш

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

төрт

А) бес
В) тоғыз
С) төрт
Д) жеті

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бес

А) бес
В) алты
С) үш
Д) екі

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

алты

А) он
В) алты
С) төрт
Д) жеті

7. ңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жеті

А) бес

В) тоғыз
С) алты
Д) жеті

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сегіз

А) он
В) отыз
С) жиырма
Д) сегіз

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тоғыз

А) үш
В) тоғыз
С) отыз
Д) бір

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

он

А) он
В) жеті
С) жиырма
Д) алты

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жиырма

А) екі
В) тоғыз
С) жиырма
Д) сегіз

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

отыз

А) елу
В) қырық
С) отыз
Д) алпыс

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қырық

А) он
В) қырық
С) үш
Д) жетпіс

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

елу

А) елу
В) тоғыз
С) отыз
Д) алпыс

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

алпыс

А) жеті
В) қырық
С) тоқсан
Д) алпыс

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жетпіс

А) жетпіс
В) тоқсан
С) сексен
Д) жүз

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сексен

А) отыз
В) алпыс
С) сексен
Д) жүз

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тоқсан

А) жеті
В) тоқсан
С) қырық

Д) бір

19. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жүз

А) жетпіс
В) алпыс
С) сексен
Д) жүз

20. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мың

А) қырық
В) тоқсан
С) алпыс
Д) мың

21. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

нөл

А) мың
В) жүз
С) он
Д) нөл

14- модуль. Ай-апта атаулары. Мезгіл
Месяц, дни недели, время года

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кеше

А) кеше
В) бүгін
С) ертең
Д) түсте

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бүгін

А) ертең

B) бүгін
C) таңертең
Д) кешке

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ертең

A) бүгін
B) жазда
C) ертең
Д) көктемде

4. Тңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

түсте

A) қыста
B) бүгін
C) күзде
Д) түсте

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

биыл

A) кешке
B) былтыр
C) түнде
Д) биыл

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кешке

A) кешке
B) түнде
C) таңертең
Д) кеше

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

былтыр

A) ертең
B) былтыр
C) түнде
Д) биыл

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

түнде

A) жазда

В) күзде
С) <u>түнде</u>
Д) былтыр

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

апта

А) <u>апта</u>
В) ай
С) жыл
Д) көктем

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ай

А) түн
В) <u>ай</u>
С) жыл
Д) таң

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жыл

А) күн
В) қыс
С) <u>жыл</u>
Д) апта

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

дүйсенбі

А) <u>дүйсенбі</u>
В) сейсенбі
С) сәрсенбі
Д) бейсенбі

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сейсенбі

А) жұма
В) <u>сейсенбі</u>
С) сенбі

Д) жексенбі

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бейсенбі

А) жексенбі
В) сейсенбі
С) жұма
Д) бейсенбі

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жұма

А) жұма
В) дүйсенбі
С) сенбі
Д) сәрсенбі

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сенбі

А) жексенбі
В) сейсенбі
С) сенбі
Д) бейсенбі

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жексенбі

А) жұма
В) сәрсенбі
С) жексенбі
Д) сейсенбі

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қыс

А) қыс
В) көктем
С) жаз
Д) күз

19. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

көктем

А) жаз
В) <u>көктем</u>
С) күз
Д) қыс

20. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жаз

А) көктем
В) қыс
С) <u>жаз</u>
Д) күз

21. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

күз

А) қыс
В) таң
С) көктем
Д) <u>күз</u>

22. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қаңтар

А) <u>қаңтар</u>
В) ақпан
С) наурыз
Д) сәуір

23. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ақпан

А) шілде
В) <u>ақпан</u>
С) тамыз
Д) қазан

24. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

наурыз

А) қаңтар

В) мамыр
С) наурыз
Д) маусым

25. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сәуір

А) қыркүйек
В) ақпан
С) маусым
Д) сәуір

26. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мамыр

А) мамыр
В) қараша
С) шілде
Д) тамыз

27. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

маусым

А) қазан
В) маусым
С) шілде
Д) сәуір

28. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

шілде

А) қаңтар
В) қараша
С) шілде
Д) тамыз

29. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тамыз

А) мамыр
В) маусым
С) ақпан
Д) тамыз

30. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қыркүйек

А) қыркүйек
В) қазан
С) қараша
Д) желтоқсан

31. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қазан

А) ақпан
В) қазан
С) желтоқсан
Д) қараша

32. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қараша

А) маусым
В) тамыз
С) қараша
Д) желтоқсан

33. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

желтоқсан

А) шілде
В) қазан
С) тамыз
Д) желтоқсан

15-модуль. Мамандық. Кәсіп
Профессия

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әнші

А) әнші
В) биші
С) тігінші
Д) етікші

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

биші

А) мұғалім
В) биші
С) етікші
Д) тігінші

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тігінші

А) ұшқыш
В) заңгер
С) тігінші
Д) мұғалім

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

етікші

А) дәрігер
В) биші
С) тілші
Д) етікші

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

шебер

А) шебер
В) сатушы
С) аспаз
Д) даяшы

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сатушы

А) биші
В) сатушы
С) құрылысшы
Д) даяшы

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

аспаз

А) шебер
В) заңгер
С) аспаз
Д) тігінші

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

даяшы

А) дәрігер
В) аспаз
С) биші
Д) даяшы

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

заңгер

А) заңгер
В) зергер
С) аңшы
Д) ақын

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

зергер

А) дәрігер
В) зергер
С) әнші
Д) сатушы

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

аңшы

А) биші
В) ақын
С) аңшы
Д) зергер

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ақын

А) мұғалім
В) зергер
С) сатушы
Д) ақын

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жазушы

A) жазушы
B) ғалым
C) дәрігер
Д) мұғалім

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ғалым

A) ақын
B) ғалым
C) сатушы
Д) дәрігер

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

дәрігер

A) әнші
B) мұғалім
C) дәрігер
Д) суретші

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мұғалім

A) жазушы
B) тілші
C) заңгер
Д) мұғалім

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кенші

A) кенші
B) суретші
C) сазгер
Д) ұшқыш

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

суретші

A) биші
B) суретші
C) ұшқыш

Д) сатушы

19. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сазгер

А) құрылысшы
В) биші
С) сазгер
Д) ұшқыш

20. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұшқыш

А) кенші
В) дәрігер
С) сатушы
Д) ұшқыш

21. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

күзетші

А) күзетші
В) хатшы
С) балықшы
Д) бастық

22. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

хатшы

А) тілші
В) хатшы
С) құрылысшы
Д) заңгер

23. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

балықшы

А) бастық
В) күзетші
С) балықшы
Д) хатшы

24. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бастық

А) ғалым
В) ақын
С) әнші
Д) бастық

16. БАҒЫТ – НАПРАВЛЕНИЕ

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

оңға

А) оңға
В) солға
С) алға
Д) артқа

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

солға

А) төмен
В) солға
С) артқа
Д) алдыға

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

алға

А) жоғары
В) артқа
С) алға
Д) солға

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

артқа

А) төмен
В) алға
С) солға
Д) артқа

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

үйге

А) үйге
В) сабаққа

С) мектепке
Д) жұмысқа

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жұмысқа

А) дүкенге
В) жұмысқа
С) дәрігерге
Д) мектепке

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мектепке

А) үйге
В) алысқа
С) мектепке
Д) сабаққа

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сабаққа

А) жұмысқа
В) артқа
С) асханаға
Д) сабаққа

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қонаққа

А) қонаққа
В) дүкенге
С) саябаққа
Д) театрға

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

дүкенге

А) саябаққа
В) дүкенге
С) театрға
Д) көшеге

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

саябаққа

А) дәрігерге
В) мектепке
С) саябаққа
Д) үйге

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

театрға

А) дүкенге
В) асханаға
С) жұмысқа
Д) театрға

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сөмкеге

А) сөмкеге
В) ауылға
С) қалаға
Д) көлге

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ауылға

А) үйге
В) ауылға
С) досыма
Д) қонаққа

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қалаға

А) көшеге
В) төменге
С) қалаға
Д) алдыға

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

көлге

А) ауылға
В) досыма
С) мектепке
Д) көлге

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

өзенге

A) өзенге
B) әуежайға
C) аспанға
Д) жерге

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әуежайға

A) көлге
B) әуежайға
C) саябаққа
Д) көшеге

19. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұлға

A) ұлға
B) қызға
C) ұшаққа
Д) кемеге

20. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қызға

A) ұшаққа
B) қызға
C) кемеге
Д) көлікке

21. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұшаққа

A) немереге
B) қызға
C) ұшаққа
Д) кемеге

22. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кемеге

A) әжеме

B) далаға
C) үйге
Д) кемеге

23. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бөлмеге

A) бөлмеге
B) пәтерге
C) балаға
Д) оқушыға

24. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

пәтерге

A) оқушыға
B) пәтерге
C) көлге
Д) ұстазға

25. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

балаға

A) бөлмеге
B) дәрігерге
C) балаға
Д) оқушыға

26. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

оқушыға

A) ұшаққа
B) пәтерге
C) көлге
Д) оқушыға

27. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әншіге

A) әншіге
B) бишіге
C) үстелге
Д) дәптерге

28. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бишіге

А) ұстазға
В) бишіге
С) дәптерге
Д) көшеге

29. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

үстелге

А) әншіге
В) бишіге
С) үстелге
Д) дәптерге

30. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

дәптерге

А) ұшаққа
В) үстелге
С) көлге
Д) дәптерге

31. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

дәрігерге

А) бұрышқа
В) дәрігерге
С) жұмысқа
Д) еденге

32. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

еденге

А) сөмкеге
В) дәрігерге
С) еденге
Д) бұрышқа

33. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бұрышқа

А) сөмкеге
В) дәрігерге
С) еденге
Д) бұрышқа

17. Қайда? – Где?
Кімге? – Кому?

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

үйде

А) үйде
В) жұмыста
С) мектепте
Д) бөлмеде

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жұмыста

А) далада
В) жұмыста
С) көшеде
Д) мектепте

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мектепте

А) дәрігерде
В) бөлмеде
С) мектепте
Д) ауылда

4. Тыңаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бөлмеде

А) тауда
В) жерде
С) жағажайда
Д) бөлмеде

5. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

көшеде

A) көшеде
B) қалада
C) дүкенде
Д) аулада

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қалада

A) ауылда
B) қалада
C) көлде
Д) үйде

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ауылда

A) мектепте
B) жарыста
C) ауылда
Д)қонақта

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

дүкенде

A) дүкенде
B) кемеде
C) ұшақта
Д) саябақта

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ұшақта

A) сауда орталығында
B) ұшақта
C) асханада
Д) ас үйде

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кемеде

A) кітапханада

В) қайықта
С) кемеде
Д) жағажайда

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

саябақта

А) университетте
В) қонақ үйде
С) балабақшада
Д) саябақта

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қонақта

А) қонақта
В) қызда
С) балада
Д) оқушыда

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

балада

А) сатушыда
В) балада
С) ұлда
Д) ұстазда

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қызда

А) оқушыда
В) дәрігерде
С) қызда
Д) тіс дәрігерінде

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

оқушыда

А) тәрбиешіде
В) орындықта
С) сөмкеде
Д) оқушыда

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

әншіде

А) <u>әншіде</u>
В) бишіде
С) заңгерде
Д) үстелде

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бишіде

А) қабырғада
В) <u>бишіде</u>
С) еденде
Д) сөреде

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

заңгерде

А) жазушыда
В) өрт сөндірушіде
С) <u>заңгерде</u>
Д) төсекте

19. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

үстелде

А) адвокатта
В) қорапта
С) мұғалімде
Д) <u>үстелде</u>

20. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сөмкеде

А) <u>сөмкеде</u>
В) кітапта
С) еденде
Д) бұрышта

21. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

кітапта

А) жұмыста

В) кітапта
С) дәптерде
Д) журналда

22. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

еденде

А) көлікте
В) ғимаратта
С) еденде
Д) бөлмеде

23. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

пәтерде

А) пәтерде
В) бөлмеде
С) көшеде
Д) үйде

24. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

аулада

А) ауылда
В) артта
С) аулада
Д) алда

18. **Қашан? – Когда? Нешеде? – Во сколько?**

1.Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жазда

А) жазда
В) қыста
С) күзде
Д) ақпанда

2. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қыста

А) көктемде
В) қыста
С) ертең
Д) түнде

3. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

күзде

А) дүйсенбіде
В) жазда
С) күзде
Д) маусымда

4. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

ақпанда

А) қыста
В) күзде
С) көктемде
Д) ақпанда

5. ыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сәуірде

А) сәуірде
В) мамырда
С) шілдеде
Д) тамызда

6. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

мамырда

А) маусымда
В) мамырда
С) тамызда
Д) қыркүйекте

7. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

шілдеде

А) кешке
В) таңертең
С) шілдеде
Д) қарашада

8. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

тамызда

А) сәуірде

B) мамырда
C) шілдеде
Д) тамызда

9. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

қазанда

A) ақпанда
B) маусымда
C) наурызда
Д) қазанда

10. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бірде

A) бірде
B) екіде
C) үште
Д) төртте

11. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

екіде

A) бесте
B) екіде
C) жетіде
Д) төртте

12. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

үште

A) алтыда
B) тоғызда
C) үште
Д) сегізде

13. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

төртте

А) бірде
В) сегізде
С) екіде
Д) <u>төртте</u>

14. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

бесте

А) <u>бесте</u>
В) алтыда
С) жетіде
Д) сегізде

15. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

алтыда

А) екіде
В) <u>алтыда</u>
С) тоғызда
Д) жетіде

16. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

жетіде

А) бесте
В) төртте
С) <u>жетіде</u>
Д) сегізде

17. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

сегізде

А) жетіде
В) алтыда
С) бірде
Д) <u>сегізде</u>

18. Тыңдаңыз, сәйкес нұсқаны белгілеңіз.

онда

A) үште
B) тоғызда
C) сегізде
Д) онда