# Проект.

 Тема: " **Литературная игра «Крестики-нолики»**

**по произведению А.Волкова «Волшебник изумрудного города».**

**Цель:** познакомить детей с произведением.

**Задачи:**

1. Расширить и углубить знания детей о сказках русских писателей.
2. Учить детей делиться впечатлениями с окружающими, используя художественные средства выразительности.
3. Побуждать детей к выражению своих чувств.
4. Воспитывать в детях любовь к литературе.

**Подготовительная работа.**

1. Подготовить материал для игры.
2. Прочесть детям произведение.
3. Договориться с родителями о том, чтобы дома с детьми они посмотрели иллюстрации к произведению, мультфильм.

**План.**

1. Прочесть детям произведение.
2. Рисование героев произведения.
3. Провести игру.

**Реализация проекта.**

1. Рассматривание сюжетных картин, иллюстраций по теме.
2. Художественно-творческая деятельность: рисование героев произведения. Выставка рисунков.
3. Чтение отрывков произведения и их анализ.

**Содержание проекта.**

1. Подборка книг по теме.
2. Конспект литературной игры.
3. Подборка рисунков, сделанных воспитателем.
4. Консультативный материал для родителей.
5. Рисунки детей.

**Литературная игра «Крестики-нолики»**

**по произведению А.Волкова «Волшебник изумрудного города».**

 ***Оборудование:*** портрет А.Волкова, поле для игры на листе ватмана с 9 секторами, названия которых закрыты, иллюстрации к произведению, проектор, презентация к сказке ( см. приложение). Призы. Доска - мольберт с частичным изображением Страшилы.

 ***Правила игры***

В игре участвуют две команды: «Крестики» и «Нолики». Ставя свой знак на одно из полей ( при этом открывается запись на выбранном поле), команда выполняет задание этого поля.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Герои» | «Что перепутано» | «Кто это сказал» |
| «Дорисуй портрет героя» | «Автор» | «Восстанови последовательность событий» |
| «Угадай, чей голос» | «Проведи по лабиринту» | «Волшебные предметы» |

***Ход мероприятия.***

1. ***Организационный момент.***

Происходит деление на 2 команды. Выбор капитана.

1. ***Ход занятия.***

Воспитатель. Мы закончили с вами чтение произведения «Волшебник Изумрудного города» и сегодня отправляемся в путешествие по следам его героев. Нам предстоит сыграть в игру « Крестики-нолики», но в клетках на игровом поле спрятаны задания. Правильный ответ- вашей команде балл. Если ответ неправильный, может ответить вторая команда. Команда-победитель завоевывает право для всех чтения следующей сказки Волкова «Урфин Джюс и его деревянные солдаты». **(Слайд 1)**.

Мы начинаем с вами игру. Выберите клетку под любым номером **.**

1. ***Поле «Герои» .*(Слайд 2).**

Найдите лишнего героя сказки: Элли, Лев,Тотошка, котенок по имени Гав, Страшила, Железный Дровосек.

1. ***Поле «Что перепутано»* .(Слайд 3).**

Найди ошибки у художника…

1. ***Поле «Кто это сказал».* (Слайд 4).**

Узнай по фразам- кому принадлежали эти высказывания:

 «Я забыл, что мне нельзя плакать. Вода вредна мне во всех видах…» (Железный Дровосек)

«А я все-таки предпочитаю мозги: когда нет мозгов, тогда и сердце ни к чему». (Страшила)

«Как я ни стараюсь скрыть свою трусость, а дело все-таки выплывает наружу. Я всегда был трусом, но ничего не могу с этим поделать!» (Лев).

1. ***Поле «Дорисуй портрет героя».*** **(Слайд 5).**

Вам нужно дорисовать портрет Страшилы.

1. ***Поле «Автор».* (Слайд 6).**

Узнай портрет автора.

1. ***Поле «Восстанови последовательность событий» ».*(Слайд 7).**

Элли попадает в страну Жевунов .

Встреча Элли со Страшилой.

Встреча Элли с Железным Дровосеком.

1. ***Поле «Угадай, чей голос».*(Слайд 8)**
2. ***Поле «Проведи по карте».* (Слайд 9).**

Вам нужно найти выход из лабиринта для Элли и ее друзей.

1. ***Поле «Выбери волшебные предметы из этой сказки». (Слайд 10).***

Отлично поработали, ребята! Вы были молодцы и очень старались, победитель заслужил право для всех - чтения следующей сказки Волкова «Урфин Джюс и его деревянные солдаты». А теперь призы всем участникам игры. Спасибо!