

## ЭСТАФЕТА «ЗАКРОЙ КРАН»

**Описание игры:** Разделите детей на две команды. Напротив каждой команды стоит тазик с водой (это «река») и пустой стаканчик. Дети по очереди должны добежать до «реки», зачерпнуть стаканчиком воду, аккуратно донести ее до финиша и перелить в тазик. Но главное условие: перед тем как бежать обратно, нужно добежать до «крана» и сделать вид, что ты его сильно-сильно закрываешь (покрутить рукой). Если ребенок забывает «закрыть кран», команда получает штрафное очко.

**Реквизит:** Два тазика с водой, два пустых стаканчика, два «крана» (картонные втулки)



## СОРТИРОВКА «ХОРОШО — ПЛОХО»

**Реквизит:** Два ведерка (зеленое и красное) или смайлики (веселый и грустный). Набор картинок.

**Картинки:**

*Плохо:* Из открытого крана льется вода, мальчик поливает тротуар из шланга, сломанная труба фонтан.

*Хорошо:* Девочка поливает цветы водой из лейки (которую набрала заранее), семья чинит кран, человек моет машину ведром и тряпкой (а не из шланга).

**Задание:** Разложить картинки: что мы будем делать (зеленое/веселый), а чему скажем «Так нельзя!» (красное/грустный).



## ПАЗЛ «СОБЕРИ ПРАВИЛО»

**Реквизит:** Разрезанные на 3-4 части карточки с нарисованными правилами.

Например: картинка «Закрывай кран» разрезана на части:

1. Человек чистит зубы,
2. Стаканчик с водой,
3. Закрытый кран.

**Ход игры:** Дети собирают пазл и объясняют, что за правило спрятано на картинке.



## ИГРА «ВОДОМЕРЫ»

**Реквизит:** Две одинаковые пластиковые бутылки с наклеенными отметками (уровень воды), две воронки, два ведерка с водой, два стаканчика.

**Ход игры:** Задача команд — наполнить свою бутылку водой точно до отметки, не больше и не меньше. Игроки по очереди бегут с полным стаканчиком к своей бутылке, аккуратно через воронку наливают воду и возвращаются.

**Фишка:** Если команда перельет воду выше отметки, она получает штрафные очки (или начинает заново). Выигрывает та команда, которая смогла набрать ровно столько, сколько нужно, не пролив ни капли мимо.



## ИГРА «ПОЖАРНЫЕ-СПАСАТЕЛИ»

**Реквизит:** Несколько «горящих» предметов (кубики, кегли), игрушечные ведра, большой таз с водой (река).

**Ход игры:** Дети делятся на две команды пожарных. Напротив каждой команды стоит таз с водой. На линии финиша разложены «горящие» игрушки. Нужно добежать до таза, зачерпнуть воду в ведро, добежать до «пожара» и потушить его (полить игрушку, либо просто вылить воду в специальную емкость, стоящую рядом с игрушкой).

**Важное условие:** Воду нужно нести очень бережно, чтобы не расплескать по дороге (потому что каждая капля дорога для тушения). Кто меньше пролил — тот молодец.



## КВЕСТ «В ГОСТЯХ У КАПИТОШКИ»

**Легенда:** Капитошка (игрушка или нарисованный персонаж) живет в капельке воды. Но его домик (лужица) высыхает, потому что кто-то забывает закрывать краны. Он просит детей помочь ему собрать новую капельку.

### **Задания:**

1. Найти в комнате картинки, где вода тратится зря (специально разложенные карточки-ошибки) и исправить их (перевернуть на правильную сторону).
2. Отгадать загадки про воду.
3. Собрать пазл «Закрытый кран».

**Награда:** За каждое выполненное задание дети получают по кусочку синей мозаики или по синему лего-кубику. В конце они собирают из кусочков большую «каплю» и понимают, что спасли воду.



## ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ ТАЗИК»

**Реквизит:** Тазик с водой, мелкие непромокаемые игрушки (киндеры, шарики, рыбки), сачки, ложки.

**Ход игры:** Обычная игра "Достань игрушку", но с экологическим подтекстом. Воду наливают в тазик. Детям предлагается достать все игрушки со дна, но воду выливать нельзя. Можно вылавливать ложкой или сачком.

**Итог:** Когда все игрушки выловлены, ведущий обращает внимание: «Смотрите, вода осталась в тазике чистая и ее много. Если бы мы ее выплескивали, она бы пропала. А теперь мы можем полить этой водой цветы!» И дети вместе поливают комнатное растение.



## ИГРА «МАГАЗИН ВОДЫ»

**Реквизит:** Игрушечные монетки или жетоны, две «колонки с водой» (коробки), емкости разного объема (стакан, чашка, маленькая кастрюля, большая кастрюля).

**Ход игры:** Один ребенок — продавец воды. Остальные — покупатели. Они приходят со своей посудой. Продавец объявляет цену: стакан воды стоит 1 монетку, чашка — 2 монетки, маленькая кастрюля — 5 монеток, большая — 10.

**Задача:** Детям нужно выбрать, какую посуду купить, чтобы хватило и попить, и суп сварить, но при этом потратить как можно меньше монеток. Идет обсуждение: «А может, лучше взять две маленькие кастрюльки? Нет, одна большая дешевле, чем две маленькие, потому что воды уходит меньше, и платим мы меньше».



## ИГРА «ПОЧИНИ ТРУБУ»

**Реквизит:** Конструктор (крупный Лего или любые трубы/втулки от бумажных полотенец), маленький шарик (изображает капельку), стулья и коробки для создания препятствий.

**Ход игры:** Детям нужно построить из подручных материалов (коробок, втулок, конструктора) закрытый желоб (трубу) от стола до стула, чтобы запустить по нему «капельку» (шарик). Если в трубе есть дырка, капелька потеряется.

**Итог:** Обсуждаем, что трубы должны быть целыми, чтобы вода не утекала зря в землю, а доходила до нашего дома.



## ИГРА «СТРОИМ ОЧИСТНЫЕ СООРУЖЕНИЯ»

**Реквизит:** Таз с водой, где плавают мелкие кусочки бумаги, листики, пробки (мусор). Воронки, ватные диски, марля, пустые бутылки.

**Ход игры:** Вода в реке стала грязной. Нужно ее очистить, чтобы зря не выливать. Дети придумывают, как с помощью фильтра (ватный диск, марля) перелить грязную воду в чистую бутылку так, чтобы мусор остался в фильтре.



## ИГРА «ВОДОПРОВОДЧИКИ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ»

**Реквизит:** Детские инструменты (пластмассовые отвертки, гаечные ключи), «трубы» (картонные втулки или разрезанные пластиковые бутылки), тазик с водой.

**Ход игры:** Поступил сигнал о аварии — где-то капает вода. Дети — бригада водопроводчиков. Им нужно найти место протечки. Ведущий прячет несколько капелек воды (настоящие лужицы на поддоне или нарисованные капли). Задача — найти все места, где «капает», и «починить» их: подкрутить краны, замотать трубы изолентой (можно просто понарошку или настоящей бумажной лентой).



## ИГРА «СПАСИ ПОДВОДНЫЙ МИР»

**Реквизит:** Большой контейнер с водой, плавающие игрушки (рыбки, кораблики), и пластиковый мусор (крышки, фантики, обертки).

**Ход игры:** В море случилась беда — люди бросили мусор, и рыбкам стало трудно плавать. Задача детей — спасти рыбок и очистить море. Но воду выливать нельзя! Нужно руками, сачками, ложками выловить весь мусор, не повредив рыбок.



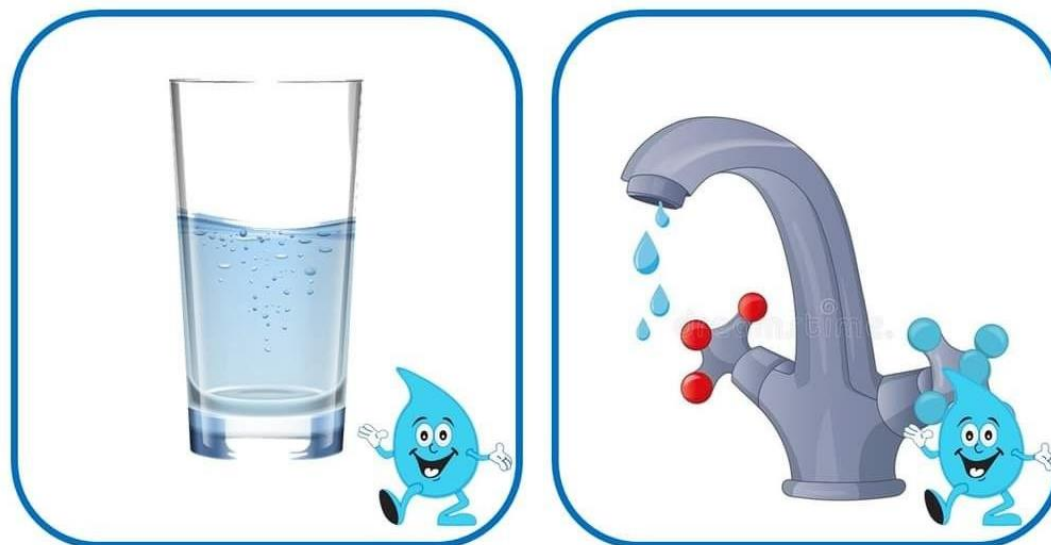
## ИГРА «НАЙДИ ПАРУ: ЭКОНОМНЫЙ И РАСТОЧИТЕЛЬНЫЙ»

**Реквизит:** Карточки, перевернутые рубашкой вверх (или наклеенные на кубики). На одних картинках изображены экономные поступки, на других — расточительные.

**Ход игры:** Классическое мемори. Дети открывают по две карточки. Если попались экономный и расточительный вариант одного действия (например, «чистит зубы с закрытым краном» и «чистит зубы с открытым краном»), они забирают пару себе.

Выигрывает тот, кто собрал больше пар.

**Обсуждение:** Почему эти картинки подходят друг другу? Чем они отличаются?



## ИГРА «ЛАДОШКИ-ОБЕЩАЛКИ»

**Реквизит:** Большой лист ватмана, краски/фломастеры.

**Ход игры:** Детям предлагается заключить «Договор о сбережении воды». Каждый ребенок обводит свою ладошку на общем листе. Внутри ладошки взрослый записывает обещание ребенка (или ребенок рисует символ: закрытый кран, капельку).

**Обыгрывание:** Этот плакат вешается в ванной или в умывальной комнате. Если кто-то забыл закрыть кран, ему напоминают: «Смотри, твоя ладошка обещала!».



## ИГРА «КАПЕЛЬКА РАДОСТИ»

**Реквизит:** Прозрачная банка с водой и синие камушки/пуговицы.

**Ход игры:** В начале дня банка пустая. Каждый раз, когда воспитатель замечает, что ребенок правильно поступил с водой (закрыл кран, не пролил, набрал ровно столько, сколько нужно), ребенок кладет в банку один синий камушек.

**Итог дня:** В конце дня все вместе смотрят, сколько капелек (камушков) они спасли. Можно пересчитать и порадоваться. Это создает позитивное подкрепление без критики.

