**Коллективно-творческое дело**

**"НЕПОСЕДА"**

*Цели и задачи:*

\_ привлечь внимание молодежи к проблеме коррупции;

\_ создать условия для активного взаимодействия участников;

\_ восстановить в памяти логику акции и названия купонов.

*Участники:* ведущий, жюри, 3-5 команд по 7-10 человек.

*Возраст:* учащиеся старших классов.

*Реквизит:* ватманы, листы, ручки.

*Время проведения:* 1 час.

*Ход игры (конкурсы):*

1. Н – новичок. Название, кричалка и девиз команды.
2. Е – егоза. Нарисовать антикоррупционный плакат, на котором в занимательной форме должны быть отражены все члены команды.
3. П – правовед. Необходимо вспомнить как можно больше сказок, где процветают те или иные формы коррупции.
4. О – озорник. Каждая команда изображает одну поговорку или пословицу, связанную с коррупцией: “рука руку моет”, “скупой платит дважды”, “не имей 10 рублей, а имей 100 друзей”, “не подмажешь – не поедешь” и т. д.
5. С – спорщик. От каждой команды выбираются по одному представителю. Им на спину прикрепляется буква. Задача участников увидеть букву своего соперника и не показать свою.
6. Е – ералаш. Команды должны написать рассказ на антикоррупционную тематику, в котором бы все слова начинались бы на ту букву, которая была на спине у их представителей конкурса, кроме союзов и предлогов.

Жюри оценивает не только количество слов, использованных в письме, но и его коррупционную тематику.

1. Д – дирижер. Проведение какой\_нибудь игры с залом. Одна команда проводит самую длинную игру, другая – самую веселую, третья – самую короткую и т.д.
2. А – автор. Командам нужно придумать кричалку о проекте.

Например:

Мы играем в «Непоседу»,

Боремся с коррупцией.

Лучше нас команды нету.

Мы сегодня лучшие!

Кроха сын к отцу пришел

И сказал папаше:
«Тыщу долларов на стол-

И пятерка наша».