

Jaunesnieji skautai

PILIE TINIO ATSPARUMO IR PASIPRIEŠINIMO

MODULIS



Pilietinio atsparumo ir pasipriešinimo modulis skirtas Lietuvos skautijos nariams, siekiant stiprinti jų atsparumą, kritinį mąstymą ir išgyvenimo įgūdžius.

Šiuo moduliu siekiame, kad skautai būtų pasirengę savarankiškai ir atsakingai elgtis įvairiose neeilinėse ar ekstremaliose situacijose, gebėtų įvertinti galimas grėsmes, priimti apgalvotus sprendimus ir pasirūpinti ne tik savimi, bet ir aplinkiniais. Taip pat skatinti įsitraukti į jaunesnių skautų švietimą atsparumo ir pilietinio pasirengimo klausimais. Šiame modulyje siekiama nuosekliai ugdyti tiek praktinius, tiek socialinius ir pilietinius gebėjimus.

Toliau pateikiamos gairės ir pasiekimų lygiai pritaikyti skirtingoms Lietuvos skautijos amžiaus grupėms. Medžiaga suskirstyta atsižvelgiant į skautų amžių ir gebėjimus, kuriuos siekiama ugdyti. Tokiu būdu sudaromos sąlygos nuosekliai gilinti žinias ir įgūdžius – nuo pagrindinių saugaus elgesio ir pasirengimo principų iki gebėjimo savarankiškai veikti, padėti kitiems ir perduoti įgytas žinias.



Svarbu atkreipti dėmesį, kad pilietinio atsparumo ir pasirengimo temose informacija bei rekomendacijos gali keistis atsižvelgiant į besikeičiančias aplinkybes, naujausias praktikas ir oficialių institucijų nurodymus. Todėl, naudojantis šiomis gairėmis, rekomenduojama aktualią informaciją papildomai patikrinti oficialiuose valstybės institucijų puslapiuose arba kreiptis į **Lietuvos skautijos Pilietinio atsparumo ir pasipriešinimo skyrių**.

“

**SKAUTŲ NIEKAS
NENUSTEBINA – JIE TIKSLIAI
ŽINO, KĄ DARYTI, KAI
ATSITINKA KAŽKAS
NETIKĖTO**

”

*Robertas Baden-
Povelis*



MODULIO ŽENKLAS



Saga – pasirengimo ir atsakomybės simbolis

Baigęs Lietuvos skautijos pilietinio atsparumo ir pasipriešinimo modulį, skautas gauna specialų sagos ženklą, kuris įsiuvamas vietoje įprastos kišenės sagos.

Ši saga simbolizuoja įgytas **žinias**, **pasirengimą veikti** ir **atsakomybę** už save bei savo bendruomenę. Kaip saga patikimai užsega kišenę, taip pilietinis atsparumas padeda žmogui išlikti ramiam, kritiškai mąstyti, priimti atsakingus sprendimus ir tapti atrama kitiems.

Įsiūta saga primena:

*Aš žinau. Esu pasiruošęs. Aš visada **budžiu**.*

Tai ne tik modulio baigimą žymintis ženklas, bet ir kasdienis priminimas būti sąmoningu, atsakingu Lietuvos piliečiu.



Jaunesnieji skautai

Metodinės kryptys

Ši metodinė medžiaga skirta 6–9 metų jaunesniesiems skautams. Veiklos paremtos žaidimais, vaidmenimis, komandine patirtimi ir refleksijomis. Pagrindinis tikslas – ne gąsdinti jaunesniuosius skautus pavojais, o ugdyti jų gebėjimą ramiai reaguoti, klausyti nurodymų, rūpintis savimi ir kitais.

Rekomenduojama:

- vengti perteklinių karo vaizdinių;
- vartoti jaunesniesiems skautams suprantamą kalbą;
- veiklas pateikti kaip misijas, nuotykius ir komandinius iššūkius;
- po kiekvienos veiklos skirti laiko aptarimui;
- stiprinti ne baimę, o pasitikėjimą savimi ir komanda.

Saugumo taisyklė vadovui (Etika):

Jei pastebite, kad žaidimo ar kitos veiklos metu jaunesnysis skautas tampa pernelyg neramus, jautriai reaguoja į vykdomą veiklą ar užsisklendžia, nedelsdami sustabdykite jo dalyvavimą veikloje. Leiskite jam stebėti veiklą iš šalies arba užsiimti kita veikla.



JAUNESNIŲJŲ SKAUTŲ VADOVO ATMINTINĖ

Ši metodinė medžiaga yra tik įrankis. Svarbiausia jos dalis – jūsų ryšys su jaunesniaisiais skautais. Kad sueiga paliktų teigiamą įspūdį, vadovaukitės šiomis gairėmis:

- **Ramybės ratas:** kiekvieną užsiėmimą užbaikite ramiu ratu, susėdę kartu. Tai padeda jaunesniesiems skautams nusiraminti po aktyvių žaidimų ir sugrįžti į ramybės būseną.
- **Tinkamas akcentas:** pabrėžkite, kad visi šie žaidimai yra skautiško pasirengimo dalis. Kaip ruošiamės stovyklai ar žygiui, taip ruošiamės būti budrūs bet kurioje gyvenimo situacijoje. Žinojimas yra mūsų stiprybė, o ne baimės šaltinis.
- **Emocinis saugumas:** jei pastebite, kad žaidimų metu jaunesnysis skautas tapo neramus, jautrus ar užsisiklėdė, leiskite jam išsipasakoti. Priminkite ir patikinkite, kad suaugusieji (tėvai, vadovai, mokytojai) yra šalia, turi veiksmų planą ir pasirūpins jo saugumu.
- **„Budėk!“:** nors jaunesniųjų skautų šūkis yra „Stengsiuos!“, šiame modulyje skatiname jaunesnius skautus ugdyti budrumą ir pasirengimą veikti įvairiose situacijose. Todėl, atsižvelgiant į modulio tematiką, užsiėmimus galima užbaigti skautišku šūkiu **„Budėk!“** – **„Vis budžiu!“**, primenant, kad būti budriam reiškia būti dėmesingam, atsakingam ir pasiruošusiam pasirūpinti savimi bei padėti kitiems.



Rekomenduojamas emocijų suvaldymo, nusiraminimo žaidimas kiekvienos sueigos pabaigoje

„EMOCINIS ORO UOSTAS“

1. Po aktyvios veiklos jaunesnieji skautai pakviečiami „nutūpti“ ant kilimėlių.
2. Vadovas sako: „Įsivaizduokite, kad jūsų pirštas yra magiška plunksna. Pūskite į ją taip švelniai, kad ji tik truputį pajudėtų, bet nenuskristų.“
3. Jaunesnieji skautai lėtai įkvepia per nosį ir labai lėtai pučia į savo pirštą.
4. Tada vadovas klausia: „Kokia dabar jūsų nuotaika?“
5. Jaunesnieji skautai rodo nykštį: į viršų („Jaučiuosi stiprus ir ramus“), į šoną („Šiek tiek neramu“), į apačią („Man baisu“).
6. Jei yra nuleistų nykščių, grupė kartu „nupučia“ baimę dar kelis kartus, giliai ir ramiai kvėpuodama.



Aptarimas po žaidimo:

- Ar dabar širdelė plaka lėčiau?
- Ar dabar lengviau klausytis, ką sako vadovas?
- Kurią šios dienos „supergalią“ (išmoktą įgūdį) labiausiai norėtum papasakoti savo tėvams?
- Ką darytum, jei pamatytum, kad tavo draugui vis dar truputį baisu?

KODĖL TAI SVARBU?

Stresinėje situacijoje svarbu suvaldyti paniką, kad būtų galima ramiai įvertinti situaciją ir priimti tinkamus sprendimus.



TIKSLAS

Atpažinti savo baimę ir išmokti ją „nutupdyti“ naudojant ramų kvėpavimą.



VADOVUI SVARBU

- Tai puikus įrankis grupės emocinei būsenai po jautrių temų įvertinti.
- Niekada nesijuokti, jei jaunesnysis skautas sako, kad jam baisu, – skatinti jį ramiai kvėpuoti kartu su visais.



1. Žino tėvų (globėjų) vardus ir pavardes, atmintinai moka jų telefono numerius ir gyvenamosios vietos adresus

1.1. „TELEFONŲ KNYGA GALVOJE“

1. Vadovas paaiškina, kodėl svarbu mokėti artimųjų telefono numerius.
2. Kiekvienas jaunesnysis skautas pasirenka vieną telefono numerį.
3. Skaičiai paverčiami ritmu arba trumpa dainele.
4. Jaunesnieji skautai pristato savo ritmą kitiems.
5. Po kelių pakartojimų vadovas patikrina, kiek telefono numerio skaitmenų jaunesnieji skautai įsiminė.



Aptarimas po žaidimo:

- Kas padėjo lengviausiai įsiminti telefono numerį?
- Ar ritmas padėjo?
- Kada gyvenime gali prireikti šios informacijos?

KODĖL TAI SVARBU?

Kritinėje situacijoje jaunesnysis skautas turi gebėti pasakyti svarbiausius kontaktinius duomenis net ir neturėdamas telefono.



PRIEMONĖS

- Popieriaus lapai;
- rašikliai;
- galima naudoti būgnelį arba plojimus.



VADOVUI SVARBU

- Nespausti jaunesniųjų skautų garsiai sakyti jautrios informacijos visai grupei.
- Leisti jaunesniesiems skautams mokytis dalytis informacija savo tempu.
- Akcentuoti ne klaidas, o įsiminimo būdus.



REKOMENDACIJA VADOVUI

Priminti tėvams (globėjams), kad į jaunesniojo skauto kuprinę ar drabužių kišenę įdėtų lapelį su svarbiausiais tėvų (globėjų), skautų vadovo ir bendruoju pagalbos telefono numeriu 112 bei reikalingais adresais. Žaidimas padeda lavinti atmintį, tačiau stresinėje situacijoje informaciją gali būti sunkiau prisiminti, todėl svarbu turėti ir užrašytus kontaktinius duomenis.



1. Žino tėvų (globėjų) vardus ir pavardes, atmintinai moka jų telefono numerius ir gyvenamosios vietos adresus

1.2. „TIESA AR MELAS?“

1. Kiekvienas žaidėjas pasako tris teiginius apie save.
2. Du teiginiai turi būti teisingi, vienas – melagingas.
3. Kiti jaunesnieji skautai spėja, kuris teiginys yra neteisingas.
4. Už teisingą spėjimą skiriamas taškas.
5. Žaidimas tęsiamas, kol visi sudalyvauja.



Aptarimas po žaidimo:

- Kas padėjo atpažinti melą?
- Kodėl svarbu atidžiai klausytis?
- Kada gyvenime reikia tikrinti informaciją?

KODĖL TAI SVARBU?

Gebėjimas įsiminti faktus ir kritiškai klausytis padeda saugiau elgtis įvairiose situacijose.



PRIEMONĖS

- Popierius rezultatams;
- rašikliai.



VADOVUI SVARBU

- Užtikrinti, kad jaunesnieji skautai nesakytų jautrios asmeninės informacijos.
- Neleisti jaunesniesiems skautams šaipytis iš kitų atsakymų.
- Akcentuoti žaidimo smagumą ir budrumą.



2. Yra aptarę su tėvais (globėjais), kaip elgtis prasidėjus ekstremaliai situacijai, ir yra susipažinę su šeimos veiksmų planu

2.1. „SLAPTAS AGENTAS: MARŠRUTAS“

1. Vadovas paruošia maršrutą.
2. Jaunesnieji skautai turi pasiekti saugią vietą, vengdami kliūčių.
3. Pakeliui jie turi įvardyti:
 - kur būtų vanduo;
 - kur būtų vaistinė;
 - kur būtų saugi vieta.
4. Užduotis gali būti atliekama komandomis.



Aptarimas po žaidimo:

- Kur buvo sunkiausia orientuotis?
- Kas padėjo prisiminti kelią?
- Kodėl svarbu turėti sutartą susitikimo vietą?

KODĖL TAI SVARBU?

Jaunesniajam skautui svarbu žinoti, kur eiti ir ką daryti pasimetus ar susidarius ekstremaliajai situacijai.



PRIEMONĖS

- Kreida arba lipni juosta;
- paprastas patalpų ar kiemo planas;
- kliūtys.



VADOVUI SVARBU

- Naudoti jaunesniesiems skautams pažįstamą aplinką.
- Nėkurti bauginančių scenarijų.
- Akcentuoti komandinį veikimą.



2. Yra aptarę su tėvais (globėjais), kaip elgtis prasidėjus ekstremaliai situacijai, ir yra susipažinę su šeimos veiksmų planu

2.2. „LOBIO PAIEŠKA“

1. Jaunesnieji skautai nupiešia savo „lobio žemėlapy“.
2. Žemėlapyje pažymi:
 - susitikimo vietą;
 - saugų žmogų;
 - vietą, kur galima rasti vandens;
 - vietą poilsiui.
3. Jaunesnieji skautai sukuria simbolius nykštukams ir pagalbininkams.
4. Kiekvienas pristato savo maršrutą.



Aptarimas po žaidimo:

- Kur būtų saugiausia vieta?
- Kaip suprasti, į ką galima kreiptis pagalbos?
- Ką svarbiausia prisiminti?

KODĖL TAI SVARBU?

Gebėjimas orientuotis ir žinoti, kur ieškoti pagalbos, stiprina savarankiškumą.



PRIEMONĖS

- Popierius;
- pieštukai;
- lipdukai arba simboliai.



VADOVUI SVARBU

- Leisti jaunesniesiems skautams kurti fantazijos elementus.
- Vengti realistiškų katastrofų scenarijų.
- Pabrėžti pagalbos ieškojimą.



2. Yra aptarę su tėvais (globėjais), kaip elgtis prasidėjus ekstremaliai situacijai, ir yra susipažinę su šeimos veiksmų planu

2.3. „KAS Į KUPRINĘ, O KAS Į SPINTĄ?“

1. Vadovas rato viduryje išdėlioja visus daiktus.
2. Jaunesnieji skautai suskirstomi į komandas arba užduotį atlieka po vieną.
3. Užduotis – iš visos daiktų krūvos išrinkti 5–7 svarbiausius daiktus, kurie tilptų į kuprinę ir padėtų „išgyventi nuotykyje“.
4. Kiekvieno pasirinkto daikto reikalingumą reikia pagrįsti (pvz.: „Vanduo – kad netrokštume“, „Švilpukas – kad prisišauktume pagalbą“).
5. Vadovas paaiškina, kad vieną nedidelį žaislą pasiimti galima (dėl drąsos!), tačiau kiti daiktai turi būti praktiški.



Aptarimas po žaidimo:

- Kodėl neėmėme visų žaislų ir sunkių knygų? (Nes kuprinė būtų per sunki nešti.)
- Kokie trys daiktai yra patys svarbiausi?
- Kas tavo pasirinktoje kuprinėje padėtų ne tik tau, bet ir tavo draugui?

KODĖL TAI SVARBU?

Ekstremaliosios situacijos metu svarbu pasiimti tik tai, kas padės išlikti saugiam, sveikam ir sočiam.



PRIEMONĖS

- Kuprinė;
- įvairūs daiktai, vadovaukitės [lt72.lt](https://www.lt72.lt) pateikta informacija.



VADOVUI SVARBU

- Akcentuoti, kad daiktai turi būti lengvi.
- Pabrėžti švilpuko ir prožektoriaus svarbą (šviesos ir garso signalai).
- Priminti, kad svarbiausia „išgyvenimo krepšio“ dalis yra vanduo.



3. Žino, kur eiti ir kaip elgtis susidarius ekstremaliai situacijai

3.1. „SAUGUMO KLIŪČIŲ RUOŽAS“

1. Vadovas sudėlioja kliūtis ir parodo saugų maršrutą tarp jų.
2. Jaunesnieji skautai juda erdvėje.
3. Išgirdę signalą, turi saugiai pasiekti numatytą vietą.
4. Galima pridėti užduotis:
 - judėti tyliai;
 - judėti pritūpus;
 - padėti komandos draugui.



Aptarimas po žaidimo:

- Kas padėjo greitai sureaguoti?
- Kodėl svarbu klausyti signalų?
- Kaip tu padėjai savo draugui suspėti kartu su visais?
- Ką tavo draugas padarė, kad tu jaustumėsi drąsiau?

KODĖL TAI SVARBU?

Kartojami judesiai padeda formuoti saugaus elgesio refleksus.



PRIEMONĖS

- Kūgiai arba kitos kliūtys;
- kėdės;
- švilpukas.



VADOVUI SVARBU

- Neorganizuoti veiklos per greitai.
- Stebėti jaunesniųjų skautų emocinę būseną.
- Pabrėžti saugų judėjimą.



3. Žino, kur eiti ir kaip elgtis susidarius ekstremaliai situacijai

3.2. „PAVOJŲ DETEKTYVAS“

1. Vadovas paskiria teritoriją.
2. Jaunesnieji skautai ieško vietų, kurios galėtų būti nesaugios.
3. Surastas vietas pažymi lipdukais.
4. Grupė aptaria, kodėl tos vietos gali būti pavojingos.



Aptarimas po žaidimo:

- Kurios vietos buvo pavojingiausios?
- Kaip būtų galima jas padaryti saugesnes?
- Ką svarbu prisiminti?

KODĖL TAI SVARBU?

Gebėjimas atpažinti pavojingas vietas padeda priimti saugesnius sprendimus.



PRIEMONĖS

- Lipnūs lapeliai;
- pieštukai.



VADOVUI SVARBU

- Nekritikuoti jaunesniųjų skautų atsakymų.
- Skatinti argumentuoti savo pasirinkimus.
- Kalbėti apie prevenciją, o ne baimę.



3. Žino, kur eiti ir kaip elgtis susidarius ekstremaliai situacijai

3.3. „PELĖ IR KATINAS“

1. Vadovas aptaria saugias slėptuves.
2. Vienas žmogus tampa katinu.
3. Likę jaunesnieji skautai tyliai slepiasi.
4. Katinas ieško pelių.
5. Negalima kalbėti ar judinti daiktų.
6. Po žaidimo aptariama, kurios vietos buvo saugiausios.



Aptarimas po žaidimo:

- Kas padėjo išlikti tyliai?
- Kur slėptis buvo saugiausia?
- Kaip jautėsi kūnas, kai reikėjo sustingti?

KODĖL TAI SVARBU?

Kritinėse situacijose jaunesniajam skautui svarbu nepanikuoti, o gebėti trumpam sustingti, pasislėpti ir išlikti tyliai.



PRIEMONĖS

- Kėdės;
- stalai;
- saugios slėptuvės.



VADOVUI SVARBU

- Nevartoti gąsdinančių terminų.
- Neuždaryti jaunesniųjų skautų ankštose vietose.
- Stebėti jautresnius jaunesniusius skautus.



3. Žino, kur eiti ir kaip elgtis susidarius ekstremaliai situacijai

3.4. „NENUTRŪKSTAMA GRANDINĖ“

1. Jaunesnieji skautai sustoja į eilę ir tvirtai paima priekyje stovintį draugą už pečių arba kuprinės diržų.
2. Vadovas duoda užduotį nueiti nuo taško A iki taško B, įveikiant kliūtis (pvz., apeiti kėdes, pralįsti po stalu).
3. **Svarbiausia taisyklė:** jei kas nors paleidžia draugą, visa grandinė sustoja ir sušunka „Stop!“. Judėti galima tik tada, kai grandinė vėl susijungia.
4. Užduotį galima pasunkinti užgesinant šviesą arba paprašant užsimerkti visiems, išskyrus pirmąjį eilėje.



Aptarimas po žaidimo:

- Kas buvo sunkiausia saugant grandinę?
- Kodėl negalima tiesiog bėgti vienam?
- Ką darytum, jei tavo draugas pavargtų ar išsigąstų viduryje kelio?
- Kaip jautėtės, kai grandinė nutrūko ir teko vieniems kitų laukti?

KODĖL TAI SVARBU?

Ekstremalių situacijų metu svarbiausia neatsilikti ir nepamesti savo draugų. Jaunesnysis skautas mokosi judėti grupėje nepasimetant ir jausti atsakomybę už šalia esantį draugą.



PRIEMONĖS

- Virvė (pasirinktinai);
- kliūtys (kėdės, tuneliai, virvės, po kuriomis reikia pralįsti).



VADOVUI SVARBU

- Stebėti, kad jaunesnieji skautai netampytų vieni kitų už drabužių per stipriai.
- Pabrėžti, kad pirmasis eilėje (vadovas arba skiltininkas) turi judėti tokiu tempu, kad spėtų visi.



4. Žino, kaip elgtis išgirdus civilinės saugos signalą ir atpažįsta pagalbos tarnybas

4.1. „SIGNALŲ MEDŽIOTOJAI“

1. Vadovas supažindina jaunesnius skautus su pagrindiniu signalu „Dėmesio visiems“ (kaukiančia sirena).
2. Jaunesnieji skautai juda erdvėje (žaidžia, bėgioja).
3. Išgirdę sirenos garsą, visi turi sustoti, nutolti nuo langų (jei yra viduje) ir prieiti prie vadovo išklausti „žinios“.
4. Jei skamba kiti garsai (pvz., muzika ar paukščiai), jaunesnieji skautai tęsia veiklą.
5. Žaidimas kartojamas keičiant garsus ir greitinant reakciją.
6. Vadovas paleidžia skirtingus garsus:
 - sirenas;
 - policijos;
 - greitosios;
 - gaisrinės signalus.
7. Jaunesnieji skautai spėja, ką girdėjo.
8. Aptariama, ką reikėtų daryti išgirdus civilinės saugos signalą.
9. Jaunesnieji skautai mokosi:
 - sustoti;
 - klausytis;
 - ieškoti suaugusiojo.



Aptarimas po žaidimo:

- Kurį garsą buvo lengviausia atpažinti?
- Ar lengva buvo atskirti sireną nuo kitų garsų?
- Kodėl svarbu klausyti signalų?
- Ką pirmiausia darytum, jei išgirstum tokį garsą būdamas lauke?
- Kodėl svarbu iškart prieiti prie suaugusiojo?

KODĖL TAI SVARBU?

Išgirdus signalą svarbu nesutrikti ir žinoti, kad reikia ieškoti informacijos bei klausyti suaugusiųjų.



Tęsinys kitame puslapyje

4. Žino, kaip elgtis išgirdus civilinės saugos signalą ir atpažįsta pagalbos tarnybas

PRIEMONĖS

- Garso įrašai (civilinės saugos sirenos, žinybinių automobilių garso signalai, bažnyčios varpai)
- Telefonas arba kolonėlė
- Kortelės su simboliais (pvz., ausis – klausyti, namas – grįžti, radijas – įsijungti informaciją)



VADOVUI SVARBU

- Naudoti tik trumpus signalus.
- Neleisti garsų per stipriai.
- Nekurti stresinės atmosferos.



4. Žino, kaip elgtis išgirdus civilinės saugos signalą ir atpažįsta pagalbos tarnybas

4.2. „SAUGŪS PAGALBININKAI“

1. Vadovas parodo:

- Lietuvos karių;
- policininkų;
- medikų;
- ugniagesių nuotraukas.

2. Vilkai turi atlikti sutartą veiksmą:

- Ugniagesiai – imituoti vandens pylimą;
- Policija – pridėti ranką prie kaktos (saliutuoti);
- Greitoji – užsidėti įsivaizduojamą kaukę.

3. Jaunesnieji skautai turi pasakyti, kuo šie žmonės padeda.

4. Galima žaisti poravimo ar bingo žaidimą.

5. Jaunesnieji skautai spalvina uniformas.



Aptarimas po žaidimo:

- Į ką galima kreiptis pagalbos?
- Kaip atpažinti pareigūnus?
- Kodėl svarbu nebijoti prašyti pagalbos?

KODĖL TAI SVARBU?

Jaunesniajam skautui svarbu žinoti, kas gali padėti nelaimės ar pasimetimo atveju, į ką kreiptis pagalbos, jei šalia nėra tėvų ar vadovo.



PRIEMONĖS

- Nuotraukos arba kortelės;
- Spalvinimo lapai;
- Lipdukai.



VADOVUI SVARBU

- Akcentuoti pasitikėjimą pagalbos tarnybomis.
- Jei įmanoma, organizuoti susitikimą su pareigūnais.
- Leisti jaunesniesiems skautams užduoti klausimus.
- Jei pastebima, kad jaunesnysis skautas tapo neramus, leiskite jam išsipasakoti ir patikinkite, kad suaugusieji visada yra šalia, kad jį apsaugotų.



4. Žino, kaip elgtis išgirdus civilinės saugos signalą ir atpažįsta pagalbos tarnybas

4.3. „112“

1. Vadovas paaiškina, kada reikia skambinti numeriu 112.
2. Jaunesnieji skautai kartu kartoja:
 - viena (1) burna;
 - viena (1) nosis;
 - dvi (2) akys.
3. Jaunesnieji skautai vaidina trumpus pokalbius su Bendrojo pagalbos centro operatoriumi.
4. Mokomasi pasakyti:
 - kas nutiko;
 - kur esi;
 - savo vardą.



Aptarimas po žaidimo:

- Kada reikia skambinti numeriu 112?
- Ką svarbiausia pasakyti?
- Kodėl negalima skambinti numeriu 112 juokais?

KODĖL TAI SVARBU?

Jaunesnysis skautas turi žinoti, kaip išsikviesti pagalbą.



PRIEMONĖS

- Kortelės su skaičiais;
- žaislinis telefonas.



VADOVUI SVARBU

- Nenaudoti tikrų skambučių numeriu 112.
- Informaciją pakartoti kelis kartus.
- Pabrėžti, kad kalbėti reikia ramiai.
- Paaiškinti jaunesniesiems skautams:
- numeriu 112 galima paskambinti ir be SIM kortelės bei iš užrakinto telefono;
- skambinant numeriu 112, tam tikrais atvejais gali būti nustatoma skambinančiojo buvimo vieta, todėl pagalbą galima suteikti ir tuomet, kai vaikas nežino tikslaus savo buvimo vietos adreso.



5. Žino, kaip elgtis, jei netoliese įvyko sproginas arba susidarė kita pavojinga situacija

5.1. „VĖŽLYS Į NAMELĮ“

1. Vadovas paaiškina, kaip elgtis:

- sustoti;
- pritūpti;
- užsidengti galvą;
- ieškoti saugios vietos.

2. Išgirdę sutartą signalą, jaunesnieji skautai turi kuo greičiau atlikti nurodytus veiksmus.

3. Po žaidimo aptariama:

- kurios vietos buvo saugiausios;
- kaip pavyko išlikti ramiams.



Aptarimas po žaidimo:

- Kas padėjo greitai sureaguoti?
- Kodėl svarbu saugoti galvą?
- Kuriose vietose jautėtės saugiausiai?

KODĖL TAI SVARBU?

Netikėto triukšmo ar pavojaus metu jaunesniajam skautui svarbu ne bėgti bet kur, o sustoti, prisidengti ir klausyti vadovo nurodymų.



PRIEMONĖS

- Kilimėliai arba pledai;
- kėdės arba stalai;
- garso signalas arba sutartas žodis.



VADOVUI SVARBU

- Nevartoti jaunesniesiems skautams galinčių kelti baimę ar nerimą detalių.
- Pabrėžti saugumą ir tinkamą elgesį, o ne kelti baimę.
- Neorganizuoti pernelyg realistiškų ar bauginančių situacijų.



5. Žino, kaip elgtis, jei netoliese įvyko sproginimas arba susidarė kita pavojinga situacija

5.2. „TYLIOJI MISIJA“

1. Vadovas paskelbia „tyliąją misiją“.
2. Jaunesnieji skautai turi:
 - greitai ir ramiai pasitraukti į nurodytą saugią vietą;
 - išjungti įrenginių garsus;
 - tylėti;
 - stebėti ir klausyti vadovo sutartų ženklų bei nurodymų.
3. Vadovas stebi, ar grupė geba išlikti rami ir laikytis nurodymų.
4. Po kelių minučių žaidimas užbaigiamas.



Aptarimas po žaidimo:

- Kas buvo sunkiausia?
- Kaip sekėsi išlikti tyliems ir ramiems?
- Kodėl pavojingoje situacijoje svarbu klausyti vadovo ar kito atsakingo asmens nurodymų?

KODĖL TAI SVARBU?

Kai kuriose pavojingose situacijose svarbu išlikti ramiam, netriukšmauti, neatkreipti į save dėmesio ir atidžiai klausyti vadovo ar kito atsakingo asmens nurodymų.



PRIEMONĖS

- Stalai;
- kėdės;
- iš anksto parinktos saugios vietos.



VADOVUI SVARBU

- Nenaudoti ginklų ar kitų pavojingų objektų imitacijų.
- Veiklos nesieti su šaudymu ar kitais vaikams galinčiais kelti baimę scenarijais.
- Veiklą pateikti kaip saugaus elgesio ir gebėjimo klausyti nurodymų pratimą.
- Po veiklos skirti laiko aptarimui ir leisti jaunesniesiems skautams pasidalyti savo savijauta bei kilusiais klausimais.



5. Žino, kaip elgtis, jei netoliese įvyko sprogimas arba susidarė kita pavojinga situacija

5.3. „SAUGUS KAMPAS“

1. Vadovas parodo patalpą ir paaiškina užduotį.
2. Jaunesnieji skautai ieško vietos:
 - kurios nesimato pro duris;
 - kuri yra toliau nuo langų;
 - kurioje galima ramiai ir tyliai susiburti.
3. Kartu aptariama, kuo pasirinktos vietos skiriasi ir kodėl viena vieta tam tikroje situacijoje gali būti saugesnė už kitą.



Aptarimas po žaidimo:

- Kuri vieta atrodė saugiausia? Kodėl?
- Kodėl tam tikrose pavojingose situacijose nesaugu būti prie langų?
- Kaip komandos nariai gali padėti vieni kitiems?

KODĖL TAI SVARBU?

Gebėjimas įvertinti aplinką ir pasirinkti saugesnę vietą padeda greičiau bei ramiau reaguoti į netikėtą pavojų.



PRIEMONĖS

- Klasė arba sueigos patalpa;
- patalpoje esantys baldai;
- durys ir kiti patalpos elementai, padedantys mokytis įvertinti aplinką.



VADOVUI SVARBU

- Nenaudoti bauginančių ar pernelyg realistiškų scenarijų.
- Akcentuoti aplinkos stebėjimą, budrumą ir gebėjimą ramiai įvertinti situaciją.
- Paaiškinti, kad saugiausia vieta priklauso nuo konkretaus pavojaus ir atsakingų asmenų nurodymų.
- Užtikrinti jaunesniųjų skautų fizinį saugumą visos veiklos metu.



6. Žino, kaip elgtis patekus po nuolaužomis

6.1. „URVO TYRINĖTOJAS“

1. Vadovas iš saugių priemonių sukuria simbolinį „urvą“.
2. Jaunesnieji skautai mokosi:
 - pasirinkti saugią kūno padėtį;
 - rankomis apsaugoti galvą ir kaklą;
 - prisidengti nosį ir burną audiniu, kad į kvėpavimo takus patektų kuo mažiau dulkių.
3. Trumpą laiką jaunesnieji skautai pabūna ramiai ir tyliai, mokosi napanikuoti ir tausoti jėgas.
4. Aptariama, kas padėjo išlikti ramiems.



Aptarimas po žaidimo:

- Kaip jautėtės būdami mažesnėje erdvėje?
- Kodėl svarbu išlikti ramiems ir tausoti jėgas?
- Kaip galima apsaugoti kvėpavimo takus nuo dulkių?
- Kaip galima pranešti kitiems apie savo buvimo vietą?

KODĖL TAI SVARBU?

Patekus po nuolaužomis svarbu napanikuoti, saugoti save, ramiai kvėpuoti ir tausoti jėgas.



PRIEMONĖS

- Antklodės;
- pagalvės;
- stalas arba suolai.



VADOVUI SVARBU

- Neuždaryti jaunesniųjų skautų ankštose ar uždaroje vietose.
- Naudoti tik minkštas ir saugias priemones, kurios negali užkristi ar sužeisti.
- Stebėti jaunesniųjų skautų savijautą ir leisti bet kuriuo metu pasitraukti iš veiklos.
- Akcentuoti ramybę, saugų elgesį ir pagalbos laukimą, o ne kurti baimę ar imituoti tikrą nelaimę.



6. Žino, kaip elgtis patekus po nuolaužomis

6.2. „ŽINUTĖ IŠ AKMENŲ PILIES“

1. Vadovas parodo paprastą beldimo ritmą.
2. Jaunesnieji skautai mokosi jį atkartoti.
3. Vienas jaunesnysis skautas įsitaisto saugiai įrengtame simboliniame „urve“.
4. Kiti jaunesnieji skautai klausosi ir bando išgirsti bei atpažinti siunčiamą signalą.
5. Aptariama, kodėl svarbu išlikti ramiems ir tausoti jėgas.



Aptarimas po žaidimo:

- Kurį garsą buvo lengviausia išgirsti?
- Kodėl pavojingoje situacijoje nereikėtų nuolat šaukti?
- Jei po ranka neturėtum metalinio puodelio, į kokį kitą daiktą ar paviršių galėtum belsti, kad garsas būtų gerai girdimas?
- Kaip padėjote vieni kitiems išlikti tyliems, kol vienas jaunesnysis skautas siuntė signalą?
- Kaip jautėtės būdami tyliai?

KODĖL TAI SVARBU?

Patekus į situaciją, kai sunku išsikviesti pagalbą, svarbu tausoti jėgas. Beldimas į tinkamą paviršių gali būti girdimas geriau nei nuolatinis šaukimas ir padėti gelbėtojams nustatyti žmogaus buvimo vietą.



PRIEMONĖS

- Šaukštas;
- metalinis puodelis arba kitas saugus, gerai garsą skleidžiantis daiktas;
- stalas.



VADOVUI SVARBU

- Vengti bauginančių ar pernelyg realistiškų scenarijų.
- Pabrėžti ramaus kvėpavimo ir jėgų tausojo svarbą.
- Paaiškinti, kad belsti reikėtų tik tuomet, kai tai galima daryti saugiai.
- Veiklą pateikti kaip žaidimą, skirtą mokytis signalizuoti apie savo buvimo vietą.



6. Žino, kaip elgtis patekus po nuolaužomis

6.3. „LĖTAS KVĖPAVIMAS“

1. Jaunesnieji skautai patogiai atsisėda.
2. Vadovas parodo paprastą ramaus kvėpavimo pratimą:
 - lėtai įkvėpti;
 - trumpam sulaikyti kvėpavimą;
 - lėtai iškvėpti.
3. Jaunesnieji skautai kartu su vadovu skaičiuoja ir stengiasi kvėpuoti ramiai.
4. Pratimas pakartojamas kelis kartus.



Aptarimas po žaidimo:

- Kaip jautėtės po pratimo?
- Ar buvo lengviau nusiraminti?
- Kada toks kvėpavimas gali padėti?
- Kodėl pavojingoje situacijoje svarbu stengtis išlikti ramiam?

KODĖL TAI SVARBU?

Lėtas ir ramus kvėpavimas gali padėti nusiraminti, sumažinti įtampą ir aiškiau mąstyti stresinėje ar pavojingoje situacijoje.



PRIEMONĖS

- Kilimėliai arba pledai;
- rami vieta veiklai.



VADOVUI SVARBU

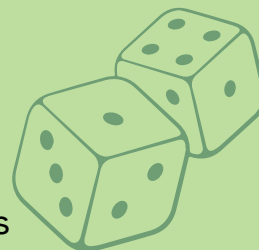
- Nevertinti jaunesniųjų skautų pagal tai, kaip jiems pavyko atlikti pratimą.
- Leisti jaunesniesiems skautams kvėpuoti jiems patogiu tempu ir neversti sulaikyti kvėpavimo, jei tai nemalonu.
- Sukurti ramią ir saugią atmosferą.
- Paaiškinti, kad kvėpavimo pratimas yra vienas iš būdų nusiraminti ir susikaupti stresinėje situacijoje.



6. Žino, kaip elgtis patekus po nuolaužomis

6.4. „ŠVYTURIAI TAMSOJE“

1. Patalpa pritemdoma. Vadovas atsistoja kitame patalpos gale ir tampa „švyturiu“.
2. Jaunesnieji skautai turi pasiekti vadovą, tačiau judėti gali tik tada, kai vadovas trumpam įjungia prožektorių ir duoda sutartą signalą. Šviesai užgesus, jaunesnieji skautai sustoja.
3. Galima susitarti dėl skirtingų šviesos signalų reikšmių, pavyzdžiui:
 - vienas trumpas blykstelėjimas – žengti žingsnį į priekį;
 - du trumpi blykstelėjimai – sustoti ir pritūpti.
4. Žaidimą galima pakartoti leidžiant jaunesniesiems skautams patiems naudotis prožektoriais ir saugiai rodyti kelią kitiems grupės nariams.



Aptarimas po žaidimo:

- Kaip jautėtės pritemdytoje patalpoje?
- Ar šviesos signalai padėjo jaustis ramiau ir lengviau orientuotis?
- Kodėl naudinga žinoti, kur namuose laikomas prožektorius?
- Kokius kitus saugius šviesos šaltinius galėtume panaudoti dingus elektrai?
- Kaip šviesa gali padėti visai grupei saugiai judėti ir orientuotis?

KODĖL TAI SVARBU?

Ekstremaliosios situacijos metu gali sutrikti elektros tiekimas, todėl jaunesniajam skautui svarbu mokėti išlikti ramiam tamsoje, saugiai orientuotis aplinkoje ir naudotis turimais šviesos šaltiniais.



PRIEMONĖS

- Keli prožektoriai;
- saugi patalpa, kurią galima pritemdyti.



VADOVUI SVARBU

- Patalpos visiškai neužtemdyti – turi likti tiek šviesos, kad vadovas galėtų stebėti jaunesnius skautus ir užtikrinti jų saugumą.
- Prieš veiklą pašalinti daiktus, už kurių galima užkliūti, ir įsitikinti, kad erdvėje nėra kitų kliūčių ar pavojingų vietų.
- Nešviesti prožektoriumi tiesiai į akis.
- Jei jaunesnysis skautas bijo tamsos ar jaučiasi nejaukiai, leisti jam judėti kartu su vadovu ar kitu grupės nariu arba naudotis savo prožektoriumi.
- Pabrėžti ramų ir atsargų judėjimą, o ne greitį.



7. Žino, kaip elgtis pastebėjus įtartiną daiktą, galimą sprogmenį ar įtartinai besielgiantį asmenį

7.1. „DETEKTYVO AKIS“

Jaunesnieji skautai tampa saugumo detektyvais, kurie mokosi pastebėti neįprastus daiktus ir taikyti saugaus elgesio taisyklę:

„Pastebėk – pasitrauk – pranešk“.

1. Vadovas patalpoje iš anksto padeda „neįprastą daiktą“.
2. Jaunesnieji skautai turi jį pastebėti, tačiau nesiartinti ir neliesti.
3. Pastebėję daiktą, jaunesnieji skautai:
 - jo neličia ir nejudina;
 - saugiai atsitraukia;
 - įspėja kitus nesiartinti;
 - praneša vadovui ar kitam atsakingam suaugusiajam.
4. Kartu aptariama, kodėl svarbu neliesti ir netyrinėti nepažįstamų ar įtartinų daiktų.



Aptarimas po žaidimo:

- Kas padėjo pastebėti neįprastą daiktą?
- Kodėl negalima jo liesti, judinti ar atidaryti?
- Ką reikia daryti pastebėjus įtartiną daiktą?
- Kam reikėtų apie jį pranešti tikroje situacijoje?
- Kodėl svarbu perspėti kitus nesiartinti?

KODĖL TAI SVARBU?

Jaunesniajam skautui svarbu suprasti, kad pastebėjus nepažįstamą ar įtartiną daiktą jo negalima liesti, judinti, atidaryti ar kitaip tyrinėti. Svarbiausia – saugiai atsitraukti ir apie pastebėtą daiktą pranešti suaugusiajam.



PRIEMONĖS

- Kuprinė, dėžutė ar kitas saugus kasdienis daiktas;
- keli įprasti daiktai;
- lipdukai arba ženklai.



VADOVUI SVARBU

- Nevartoti jaunesniesiems skautams galinčių kelti baimę detalių.
- Nenaudoti tikrų pavojingų daiktų ir nekurti realistiškų sprogmenų imitacijų.
- Pabrėžti paprastą veiksmų seką: pastebėti, neliesti, pasitraukti ir pranešti.
- Paaiškinti, kad tikroje situacijoje jaunesnysis skautas neturėtų pats bandyti nustatyti, ar daiktas iš tiesų pavojingas.
- Akcentuoti saugų atsitraukimą, kitų perspėjimą ir kreipimąsi pagalbos.



7. Žino, kaip elgtis pastebėjus įtartiną daiktą, galimą sprogmenį ar įtartinai besielgiantį asmenį

7.2. „SAUGUS ATSTUMAS“

1. Aplink jaunesnįjį skautą virve, kreida ar kitu būdu pažymima simbolinė „saugumo zona“.
2. Vadovas pateikia įvairias kasdienes situacijas ir jas kartu su jaunesniaisiais skautais aptaria.
3. Jei nepažįstamas žmogus prieina per arti, prašo eiti kartu ar jaunesnysis skautas dėl jo elgesio pasijunta nesaugiai, mokomasi:
 - atsitraukti ir išlaikyti saugų atstumą;
 - aiškiai ir garsiai pasakyti „NE“;
 - neiti kartu su nepažįstamu žmogumi;
 - kreiptis į patikimą suaugusįjį ir papasakoti, kas nutiko.
4. Aptariamoms skirtingoms situacijoms ir galimi saugaus elgesio būdai.



Aptarimas po žaidimo:

- Koks atstumas jums atrodo saugus?
- Kokiose situacijose reikėtų atsitraukti ir kreiptis pagalbos?
- Kaip galima suprasti, kad dėl kito žmogaus elgesio jaučiatės nejaukiai ar nesaugiai?
- Ką galite daryti, jei nuojauta sako, kad situacija nėra saugi?
- Kas yra patikimi suaugusieji, į kuriuos galima kreiptis pagalbos?
- Ką daryti, jei šalia nėra tėvų, globėjų ar vadovo?

KODĖL TAI SVARBU?

Jaunesniajam skautui svarbu žinoti, kad jei kito žmogaus elgesys kelia nerimą, baimę ar verčia jaustis nesaugiai, jis turi teisę atsitraukti, aiškiai pasakyti „NE“ ir kreiptis pagalbos į patikimą suaugusįjį.



PRIEMONĖS

- Virvė arba kreida;
- kortelės su skirtingomis situacijomis.



Tęsinys kitame puslapyje

7. Žino, kaip elgtis pastebėjus įtartiną daiktą, galimą sprogmenį ar įtartinai besielgiantį asmenį

VADOVUI SVARBU

- Nekurti jaunesniesiems skautams kaltės jausmo ir pabrėžti, kad jie visada gali kreiptis pagalbos.
- Neformuoti nuostatos, kad žmogaus pavojingumą galima nustatyti pagal jo išvaizdą. Svarbu vertinti žmogaus elgesį ir situaciją.
- Mokyti jaunesniuosius skautus atpažinti situacijas, kuriose jie jaučiasi nejaukiai ar nesaugiai, ir į tokius pojūčius reaguoti.
- Aptarti, kas gali būti patikimas suaugusysis: tėvai ar globėjai, skautų vadovas, mokytojas, policijos pareigūnas ar kitas atsakingas asmuo.
- Pabrėžti, kad jaunesniojo skauto užduotis nėra pačiam aiškintis situaciją ar susidurti su įtartinai besielgiančiu asmeniu – svarbiausia atsitraukti į saugią vietą ir pranešti suaugusiajam.



7. Žino, kaip elgtis pastebėjus įtartiną daiktą, galimą sprogmenį ar įtartinai besielgiantį asmenį

7.3. „KAS PASIKEITĖ?“

1. Vienas žmogus atsistoja prieš grupę.
2. Jaunesnieji skautai jį stebi 30 sekundžių ir stengiasi įsiminti kuo daugiau išvaizdos detalių.
3. Jaunesnieji skautai nusišuka.
4. Stebimas žmogus pakeičia vieną išvaizdos detalę, pavyzdžiui, nusiima kepurę, užsiriša šaliką ar užsideda akinius.
5. Jaunesnieji skautai atsisuka ir bando įvardyti, kas pasikeitė.
6. Žaidimą galima kartoti keičiant skirtingas detales.



Aptarimas po žaidimo:

- Ką buvo lengviausia pastebėti ir įsiminti?
- Kokias žmogaus išvaizdos detales galime apibūdinti?
- Kodėl svarbu atkreipti dėmesį į drabužių spalvas ir kitus išskirtinius požymius?
- Kodėl svarbu stebėti aplinką?
- Kaip galėtumėte apibūdinti žmogų kitam asmeniui, kuris jo nematė?

KODĖL TAI SVARBU?

Gebėjimas pastebėti ir įsiminti žmogaus išvaizdos detales, pavyzdžiui, drabužius, jų spalvas ar kitus išskirtinius požymius, gali padėti tiksliau papasakoti suaugusiajam apie matytą žmogų ar įvykusią situaciją.



PRIEMONĖS

- Kpurė;
- šalikas;
- akiniai ar kiti aksesuarai.



VADOVUI SVARBU

- Neakcentuoti baimės ar pavojaus situacijų.
- Veiklą pateikti kaip žaismingą pastabumo ir atminties lavinimo žaidimą.
- Leisti jaunesniesiems skautams klysti ir skatinti juos pastebėti vis daugiau detalių.
- Mokyti apibūdinti objektyviai matomus požymius, pavyzdžiui, drabužius, jų spalvas, ūgį, plaukų spalvą ar turimus daiktus, o ne daryti prielaidas apie žmogų.



8. Atpažįsta Lietuvos simbolius – Lietuvos valstybės vėliavą, Vyčių ir Gediminaičių stulpus

8.1. „SIMBOLIŲ MEDŽIOKLĖ“

1. Jaunesnieji skautai gauna užduotį surasti Lietuvos simbolius savo aplinkoje arba tarp vadovo paruoštų paveikslėlių.
2. Ieškoma:
 - Lietuvos valstybės vėliavos;
 - Vyčio;
 - Gediminaičių stulpų.
3. Suradę simbolius, jaunesnieji skautai juos pažymi užduoties lape, nupiešia arba įvardija.
4. Kartu aptariama, kokius simbolius pavyko rasti, kur jie buvo pastebėti ir ką jie reiškia.
5. Vadovas trumpai pristato kiekvieną simbolį ir papasakoja, kur jį galima pamatyti kasdienėje aplinkoje.



Aptarimas po žaidimo:

- Kur dažniausiai galime pamatyti Lietuvos simbolius?
- Kurį simbolį buvo lengviausia atpažinti? Kodėl?
- Ką jums primena šie simboliai?
- Kodėl valstybės turi savo simbolius?
- Kurį iš šių simbolių esate matę anksčiau ir kur?
- Kaip galėtumėte apibūdinti žmogų kitam asmeniui, kuris jo nematė?

KODĖL TAI SVARBU?

Lietuvos simbolių pažinimas padeda stiprinti jaunesniųjų skautų ryšį su savo šalimi, jos istorija ir kultūra bei ugdo pilietiškumą ir tapatumo jausmą.



PRIEMONĖS

- Lietuvos valstybės vėliavos, Vyčio ir Gediminaičių stulpų atvaizdai;
- užduočių arba piešimo lapai;
- pieštukai ar kitos piešimo priemonės.



Tęsinys kitame puslapyje

8. Atpažįsta Lietuvos simbolius – Lietuvos valstybės vėliavą, Vyčių ir Gediminaičių stulpus

VADOVUI SVARBU

- Naudoti aiškius ir teisingai pavaizduotus Lietuvos simbolių atvaizdus.
- Leisti jaunesniesiems skautams dalytis savo žiniomis, patirtimis ir asociacijomis.
- Pasakojimą papildyti jaunesniųjų skautų amžiui tinkamomis istorijomis apie Lietuvos simbolių kilmę ir reikšmę.
- Naudoti kuo daugiau vaizdinių ir praktinių priemonių, kad jaunesnieji skautai išmokytų simbolius ne tik įvardyti, bet ir atpažinti skirtingoje aplinkoje.



9. Atpažįsta Lietuvos policijos pareigūnus ir žino, kada į juos kreiptis pagalbos

9.1. „KAS MAN GALI PADĖTI“

1. Vadovas parodo Lietuvos policijos pareigūnų uniformų, skiriamųjų ženklų ir transporto priemonių nuotraukas.
2. Kartu aptariama, pagal ką galima atpažinti Lietuvos policiją:
 - pareigūnų uniformas;
 - skiriamuosius ženklus ir emblemas;
 - policijos transporto priemones;
 - šviesą atspindinčias liemenes ir kitas tarnybines priemones.
3. Jaunesnieji skautai žaidžia poravimo žaidimą, kuriame sieja:
 - pareigūną su jo atliekamomis užduotimis;
 - skirtingas situacijas su tarnybomis, į kurias reikėtų kreiptis pagalbos.
4. Jaunesnieji skautai atlieka užduotis, padedančias įsiminti Lietuvos policijos skiriamuosius ženklus ir pareigūnų išvaizdą.



Aptarimas po žaidimo:

- Kaip galima atpažinti Lietuvos policijos pareigūną?
- Kokiais atvejais galima kreiptis į policiją pagalbos?
- Kaip policijos pareigūnai padeda žmonėms?
- Ką darytumėte, jei pasiklystumėte ir pamatytumėte policijos pareigūną?
- Kokiu numeriu reikia skambinti, jei skubiai reikalinga policijos ar kitų pagalbos tarnybų pagalba?

PRIEMONĖS

- Lietuvos policijos pareigūnų uniformų, skiriamųjų ženklų ir transporto priemonių nuotraukos;
- situacijų ir poravimo kortelės;
- užduočių arba spalvinimo lapai.



KODĖL TAI SVARBU?

Jaunesniajam skautui svarbu žinoti, kaip atpažinti policijos pareigūną, kokiais atvejais policija padeda žmonėms ir kada į ją galima kreiptis pagalbos.



Tęsinys kitame puslapyje

9. Atpažįsta Lietuvos policijos pareigūnus ir žino, kada į juos kreiptis pagalbos

VADOVUI SVARBU

- Naudoti tikras ir aktualias Lietuvos policijos pareigūnų uniformų, skiriamųjų ženklų ir transporto priemonių nuotraukas.
- Pabrėžti, kad prireikus pagalbos galima kreiptis į policijos pareigūnus.
- Paašškinti, kad skubios pagalbos atveju reikia skambinti bendruoju pagalbos numeriu 112.
- Leisti jaunesniesiems skautams dalytis savo patirtimi ir užduoti klausimus.
- Jei yra galimybė, organizuoti susitikimą su Lietuvos policijos pareigūnais ir suteikti jaunesniesiems skautams galimybę tiesiogiai susipažinti su jų darbu.



9. Atpažįsta Lietuvos policijos pareigūnus ir žino, kada į juos kreiptis pagalbos

9.2. „PAGALBOS KOMANDA“

1. Vadovas pateikia įvairias jaunesniesiems skautams suprantamas situacijas, pavyzdžiui:
 - kilo gaisras;
 - pasiklydo vaikas;
 - žmogus susižeidė;
 - pastebėta pavojinga vieta ar situacija.
2. Jaunesnieji skautai turi pasirinkti:
 - kas galėtų padėti konkrečioje situacijoje;
 - kokios pagalbos reikėtų prašyti.
3. Kartu aptariama, kokias funkcijas atlieka skirtingų tarnybų atstovai ir pagal kokius požymius juos galima atpažinti.
4. Jaunesnieji skautai susieja situacijų korteles su atitinkamų tarnybų ar institucijų atvaizdais.



Aptarimas po žaidimo:

- Kuo rūpinasi skirtingos pagalbos tarnybos?
- Kaip galima atpažinti policijos pareigūnus, ugniagesius gelbėtojus ir greitosios medicinos pagalbos darbuotojus?
- Kuo karių veikla skiriasi nuo pagalbos tarnybų veiklos?
- Kokiu numeriu reikia skambinti, kai skubiai reikalinga pagalba?
- Kodėl svarbu nebijoti prašyti pagalbos?

PRIEMONĖS

- Policijos, ugniagesių gelbėtojų, greitosios medicinos pagalbos darbuotojų ir karių nuotraukos;
- lipdukai;
- kortelės su skirtingomis situacijomis.



KODĖL TAI SVARBU?

Jaunesniajam skautui svarbu žinoti, kuo skiriasi pagalbos tarnybos, kaip jas atpažinti ir kas gali padėti skirtingose situacijose.



Tęsinys kitame puslapyje

9. Atpažįsta Lietuvos policijos pareigūnus ir žino, kada į juos kreiptis pagalbos

VADOVUI SVARBU

- Pateikti aiškius, tikslius ir jaunesniųjų skautų amžiui suprantamus pavyzdžius.
- Paaiškinti, kad policija, ugniagesiai gelbėtojai ir greitoji medicinos pagalba atlieka skirtingas funkcijas, tačiau skubios pagalbos atveju kreipiamasi bendruoju pagalbos numeriu 112.
- Paaiškinti, kad kariai nėra pagalbos tarnyba, į kurią įprastai kreipiamasi nutikus nelaimei.
- Naudoti aktualias Lietuvos tarnybų uniformų ir transporto priemonių nuotraukas.
- Vengti perteklinių ar jaunesniesiems skautams bauginančių detalių.
- Jei įmanoma, organizuoti susitikimą su pagalbos tarnybų atstovais ar kariais.



10. Žino, kad negalima fotografuoti karinių objektų, karinės technikos ir kitų saugumo požiūriu jautrių objektų

10.1. „INFORMACIJOS SAUGOTOJAI“

1. Vadovas rodo įvairius paveikslėlius, pavyzdžiui:

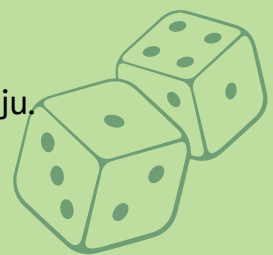
- gamtos vaizdus;
- draugus stovykloje;
- gyvūnus;
- karinę techniką;
- karinius objektus.

2. Jaunesnieji skautai, padedami vadovo, sprendžia:

- ką galima fotografuoti ir viešinti;
- ko nereikėtų fotografuoti ar viešinti;
- kada prieš fotografuojant ar viešinant reikėtų pasitarti su suaugusiuoju.

3. Kartu aptariama, kodėl kai kurių objektų, žmonių ar informacijos fotografavimas ir viešinimas gali būti netinkamas arba nesaugus.

4. Jaunesnieji skautai paveikslėlius pažymi kortelėmis „Galima“, „Negalima“ arba „Paklausk“.



Aptarimas po žaidimo:

- Kodėl ne visa informacija turėtų būti vieša?
- Kodėl prieš fotografuojant kartais svarbu paklausti?
- Kodėl nereikėtų fotografuoti ar viešinti karinių objektų ir karinės technikos?
- Ką darytumėte, jei nežinotumėte, ar galima fotografuoti?
- Kaip atsakingas elgesys internete gali padėti saugoti save ir kitus?

KODĖL TAI SVARBU?

Kai kuri informacija, objektai ir jų buvimo vieta gali būti svarbūs valstybės bei žmonių saugumui. Todėl jaunesniajam skautui svarbu mokytis atsakingai fotografuoti, dalytis informacija ir suprasti, kad prieš ką nors viešinant verta pagalvoti, ar tai yra saugu.



Tęsinys kitame puslapyje

10. Žino, kad negalima fotografuoti karinių objektų, karinės technikos ir kitų saugumo požiūriu jautrių objektų

VADOVUI SVARBU

- Informaciją pateikti paprastai, aiškiai ir jaunesniųjų skautų amžiui suprantama kalba.
- Neaptarinėti neviešos ar jautrios informacijos apie konkrečius karinius objektus, jų paskirtį ar veiklą.
- Pabrėžti atsakingą elgesį ir saugumą, o ne vien draudimus.
- Priminti, kad prieš fotografuojant žmones taip pat svarbu gauti jų sutikimą.
- Mokyti paprastos taisyklės: **jei abejoji, ar galima fotografuoti arba viešinti – pirmiausia paklausk vadovo, tėvų (globėjų) ar kito atsakingo suaugusiojo.**



10. Žino, kad negalima fotografuoti karinių objektų, karinės technikos ir kitų saugumo požiūriu jautrių objektų

10.2. „KĄ GALI DĖTI Į INTERNETĄ?“

1. Vadovas rodo skirtingas situacijas.
2. Jaunesnieji skautai nusprendžia:
 - ar galima nuotrauką kelti į internetą;
 - ar geriau jos neskelbti.
3. Aptariama:
 - privatumas;
 - saugumas;
 - atsakomybė.



Aptarimas po žaidimo:

- Kodėl reikia pagalvoti prieš keliant nuotrauką?
- Kas gali matyti informaciją internete?
- Ką daryti, jei abejoji?

KODĖL TAI SVARBU?

Jaunesniesiems skautams svarbu suprasti, kad internete dalijamasi ne viskuo.



PRIEMONĖS

- Kortelės su nuotraukų situacijomis;
- dvi dėžutės: „Saugus pasirinkimas“ ir „Neskelbti“.



VADOVUI SVARBU

- Nekaltinti jaunesniųjų skautų dėl klaidų.
- Mokyti atsakingo elgesio.
- Akcentuoti klausimą: „Ar tai saugu?“



JAUNESNIŲJŲ SKAUTŲ BINGO

Moka tėvų
(globėjų)
vardus ir
pavardes

Moka tėvų
(globėjų)
telefono
numerius

Moka tėvų
(globėjų)
gyvenamąjį
adresą

Yra aptaręs su
tėvais, kaip
reikėtų elgtis
prasidėjus
karui ir yra
susipažinęs su
šeimos planu

Žino, kad
negalima
fotografuoti
Lietuvos
kariuomenės
ir
sąjungininkų
karinių
objektų,
pajėgų ir jų
judėjimo,
technikos

Žino, kur
pirmiausia
reikėtų eiti
prasidėjus
karui

Žino, kaip
elgtis
išgirdus
civilinės
saugos
signalą

Žino, ką daryti,
jeigu šalia
įvyko
sprogimas
arba vyksta
susišaudymas

Žino, kaip
elgtis patekus
po
nuolaužomis

Žino, ką daryti
pastebėjus
įtartinę daiktą
ar sprogmenį

Atpažįsta
Lietuvos
simboliką

Atpažįsta
Lietuvos
policiją

PAPILDOMOS VEIKLOS JAUNESNIOJO SKAUTO ĮGŪDŽIAMS STIPRINTI

Tai yra pasiūlymai, galintys praturtinti sueigas ar stovyklas, kartu paliekant laisvę vadovams patiems išplėtoti ir pritaikyti pateiktas idėjas.

- Kuprinės susidėjimo estafetė
- Naudojimosi radiju praktika
- Žygis ieškant civilinės saugos ženklų
- Pirmosios pagalbos stotelės
- Žaidimas „Mafija“ budrumui ugdyti
- Judėjimas užrištomis akimis, klausant komandos nurodymų
- Nusiramino patimai
- Kvėpavimo žaidimai
- Saugaus elgesio internete veiklos



Jaunesniųjų skautų modulio vertinimo lapas

Vadovas įvertina skauto gebėjimus ir atitinkamai pasirašo prie kiekvieno punkto. Kai visi punktai yra pasirašyti, skautas įgyja Pilietinio pasipriešinimo ir atsparumo modulio ženklą, kurį gali prisisiūti ant uniformos.

1. Žino tėvų (globėjų) vardus ir pavardes, atmintinai moka jų telefono numerius ir gyvenamosios vietos adresus
2. Yra aptarę su tėvais (globėjais), kaip elgtis prasidėjus ekstremaliai situacijai, ir yra susipažinę su šeimos veiksmų planu
3. Žino, kur eiti ir kaip elgtis susidarius ekstremaliai situacijai
4. Žino, kaip elgtis išgirdus civilinės saugos signalą ir atpažįsta pagalbos tarnybas
5. Žino, kaip elgtis, jei netoliese įvyko sprogimas arba susidarė kita pavojinga situacija
6. Žino, kaip elgtis patekus po nuolaužomis
7. Žino, kaip elgtis pastebėjus įtartinę daiktą, galimą sprogmenį ar įtartinais besielgiantį asmenį
8. Atpažįsta Lietuvos simbolius – Lietuvos valstybės vėliavą, Vytį ir Gediminaičių stulpus
9. Atpažįsta Lietuvos policijos pareigūnus ir žino, kada į juos kreiptis pagalbos
10. Žino, kad negalima fotografuoti karinių objektų, karinės technikos ir kitų saugumo požimių jautrių objektų

Aš patvirtinu, kad jaunesnysis skautas / jaunesnioji skautė

Skauto vardas, pavardė

įgijo pilietinio pasipriešinimo ir atsparumo žinių, įgyvendinant modulio programą.

Jaunesniojo skauto vadovo vardas, pavardė ir parašas



Modulio ženklas

JAUNESNIŲJŲ SKAUTŲ BUDRUMO RATELIS

Užbaigus visas užduotis ir aptarimus, rekomenduojama visus jaunesniuosius skautus sukviesti į bendrą ratą. Tai padeda jaunesniesiems skautams pasijusti saugesniems, vieningiems ir labiau pasitikėti savo jėgomis.

Vadovas sako:

„Mes daug ko išmokome ir žaidėme kaip tikri herojai! Jaunesniojo skauto stiprybė – jo žinios, drąsa ir budrumas. O dabar visi kartu garsiai pasakykime, ką reiškia būti budriu jaunesnioju skautu.“

Visi kartu (arba kartodami paskui vadovą) sako:

„Aš esu jaunesnysis skautas – budrus ir drąsus! Žinau, kaip saugoti save ir padėti kitam.“

Vadovas pabaigoje sušunka skautišką šūkį: **„Budėk!“ – „Vis budžiu!“**

P.S. Tai sustiprina nuostatą, kad visas šis pasirengimas yra ne apie baimę, o apie skautišką pareigą ir pasirengimą įvairiems gyvenimo iššūkiams.

Ceremonijos metu įteikiamas modulio ženklas – saga.



