



Padomā, pirms dari!

Padomā pirms kaut ko dari
Padomā pirms kaut ko spied
Internetā uzmanīgi
Lapas veram vaļā, ciet
Lapas veram vaļā, veram ciet



Nesteidzies, bet izlasi
Ja nesaproti, pagaidi
Drošāk ir, ja nedari
Nekā visu saspaidi



Jo vīrusi un krāpnieki
Tie negrib, lai tu lasi
Negrib, lai tu domā līdzī
Negrib, lai tu prasi



Internetā piesardzīgi (piesardzīgi, piesardzīgi)
Nespied neko lieku (nespied neko lieku)
Atņemt var tev nemanāmi (nemanāmi..)
Svarīgāko, kas tev ir
Svarīgāko lietu



Darba lapa

1. uzdevums



Klausies dziesmu un atrodi piecus apslēptos dārgumus!



1. Atrodi dārgumu, kas slēpjas dziesmas pirmajā pantā un saistās ar šo:

uzmanīgi

2. Atrodi dārgumu, kas slēpjas dziesmas otrajā pantā un saistās ar šo:



Nesteidzies, bet

3. Atrodi dārgumus, kas slēpjas dziesmas trešajā pantā un nodara daudz ļauna interneta lietotājiem!

Jo un

4. Atrodi dārgumu – dziesmas garāko vārdu!

Internetā

5. Atrodi dārgumu, kas slēpjas dziesmas nosaukumā!

pirms spied

Visus atrastos vārdus iesaisti stāstījumā par drošību internetā!



Darba lapa

2. uzdevums



Lasi un apvelc:

zaļā krāsā to, ko negrib krāpnieki un vīrusi;

sarkanā krāsā to, ko grib krāpnieki un vīrusi.

! Lai tu lasi
Lai tu domā
Lai tu prasi padomu
Lai tu esi piesardzīgs
Lai tu nesteidzies
Lai tu nelasi
X Lai tu nedomā
X Lai tu steidzies
Lai tu neprasi padomu
Lai tu neesi piesardzīgs

Spēle

"Pauze!"



1. Spēles dalībnieki izveido apli un sastājas cieši cits citam blakus.
2. Tiek izvēlēts viens spēles vadītājs.
3. Vadītājs skrien apkārt aplim pa tā ārpusi un kādā brīdī pieskaras vienam no dalībniekiem.
4. Tas, kuram vadītājs pieskāries, atstāj savu vietu un skrien apkārt uz pretējo pusi.
5. Kad abi dalībnieki satiekas, viņi abi apstājas un skaļi noskaita līdz pieci un tikai tad dalībnieki drīkst turpināt skriet.
6. Dalībnieku uzdevums ir nokļūt pirmajam līdz brīvajai vietai. Spēlētājs, kurš nokavē, izvēlas citu dalībnieku, ar kuru sacensties.
7. Pēc spēles tiek pārrunāts, ko interneta vidē dod apdomīga rīcība, nogaidīšana un nesasteigta "klikšķināšana".

Spēle

"Drošs vai nedrošs"

1. Spēlētāji nostājas vai sasēžas vienā rindā.
2. Pēc tam, sākot no vienas malas, spēlētājs met bumbu blakus esošajam spēlētājam un sauc kādu lietu, kas vai nu raksturo, vai neraksturo drošu interneta lietošanu.
3. Ja rīcība ir droša, tad bumba jāķer, ja rīcība ir nedroša, tad bumbu nedrīkst ķert.
4. Spēlētājs, kurš noķer bumbu, kad nosaukta nedroša rīcība, izstājas no spēles.

