

Tout sur la rage !

Un pack éducatif amusant reposant sur les activités pour les enfants âgés de 6 à 14 ans, et qui met l'accent sur l'appartenance responsable d'animaux, la prévention et le traitement de la rage.

Click Start™ and a
second window will
appear to help you get started.

Repose sur la **théorie des intelligences multiples**

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

Ce pack comprend :

- Des activités individuelles et en groupe
- Des fiches d'activité
- Des fiches de devoir
- Des jeux
- Des centres d'apprentissage
- Une présentation PowerPoint sur la rage

A utiliser pour les matières suivantes : langue et littérature, maths, sciences, arts visuels et la musique et drame !

SOMMAIRE

. Section d'introduction	2
Notes adressées aux professeurs	
Le cadre derrière les matériels éducatifs :	
La théorie des intelligences multiples	
. Section Langue et Littérature	15
Activité 1: « Joey, le chien qui saute »	
Activité 2: « Deviens journaliste ! Le risque de la rage »	
Activité 3: « Que faire si tu es mordu par un chien? »	
Feuille d'activité: « Joey, le chien qui saute »	
Devoir: « Mots croisés » ; « Quiz »	
. Section des sciences	28
Activité 1: « Fais des recherches et explique à tes amis ce qu'est la rage »	
Activité 2: « De la morsure au cerveau »	
Activité 3: « Comparaison de maladies »	
Feuille d'activité: « Faits sur la rage et points à débattre »	
Devoir: « Vrai ou faux ? » ; « Entoure les bonnes réponses » ;	
Quiz – Teste tes connaissances sur la rage.	
. Arts visuels	38
Activité 1: « Design et publicité :	
La rage peut être évitée à 100% »	
Activité 2: « La mode pour les animaux »	
Activité 3: « L'humour pour prévenir la rage »	
. Maths	42
Activité 1: « Diagramme de Venn pour les animaux »	
Activité 2: « Rapport sur les animaux errants »	
Activité 3: « Diagramme à barres sur la rage »	
Feuille d'activité : « Diagramme à barres sur la rage »	
Devoir: « Résolution de problèmes »	
. Musique et drame	50
Activité 1: « Le concours de la chanson pour la rage »	
Activité 2: « Jeu de rôles : Mon chien s'est fait mordre! ...	
... ou... Un animal m'a mordu ! »	
. Activité de fermeture	53
Jeux pour centres logiques et de drame	
. Informations sur la rage	63
. Liens utiles et notes	66

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

Cher professeur,

Nous espérons que vous travaillerez bien avec ce matériel d'apprentissage. En effet, il a été conçu pour commémorer la Journée Mondiale contre la Rage. Celle-ci prétend éveiller les consciences à l'échelle mondiale sur l'impact de la rage et comment nous pouvons travailler ensemble pour mettre fin à cette maladie. L'éducation joue un rôle essentiel puisqu'elle donne les informations nécessaires concernant la sécurité. Ainsi, conjointement avec le contrôle d'animal et la vaccination, il sera possible d'éviter que ce virus ne se répande. Ce programme a été conçu afin de permettre à vos élèves d'appliquer leurs intelligences multiples, au fur et à mesure qu'ils pratiquent leurs compétences dans cinq domaines (les arts, les maths, la langue et la littérature, la musique et le drame et les sciences) et qu'ils apprennent des informations concernant la prévention et le traitement de la rage. Ainsi, vous avez l'opportunité d'inclure les activités dans votre programme quotidien, tout en aidant les enfants à avoir davantage d'informations concernant la rage.

Ce matériel est divisé en trois niveaux : niveau 1 (pour les enfants âgés de 6 à 8 ans), niveau 2 (pour les enfants de 9 à 11 ans) et le niveau 3 (pour les enfants de 12 à 14 ans). Pour chaque niveau, vous trouverez :

- Langue et littérature : 3 Activités + Fiches de devoir + Fiches d'activité
- Maths : 3 Activités + Fiches de devoir + Fiches d'activité
- Sciences : 3 Activités + Fiches de devoir + Fiches d'activité
- Arts visuels : 3 Activités + Fiches de devoir + Fiches d'activité
- Musique et Drame : 2 Activités + Fiches d'activités
- Activité de fermeture : 3 activités pour centre d'apprentissage
- Des présentations PowerPoint sur la Rage
- Des jeux à copier et à reproduire !

Bien que nous vous recommandions d'appliquer toutes les activités, vous pourrez choisir celles que vous prétendez utiliser, puisque la plupart d'entre elles n'ont aucun rapport. Nous vous recommandons fortement de terminer ce projet par l'activité de fermeture. En effet, les enfants auront ainsi l'opportunité d'appliquer tous les concepts qu'ils ont appris tout en s'amusant !

Tout au long des activités, les enfants sont encouragés à travailler en groupes, à faire des recherches, à se servir de leur créativité, de leur corps et bien plus !

Au fur et à mesure que vous ferez les activités avec vos élèves, nous espérons que vous aurez l'opportunité d'atteindre une plus vaste communauté. Ainsi, ensemble, nous pourrons éviter qu'il n'y ait d'autres victimes de la rage.

Nous vous remercions de votre dévouement et nous espérons que vous trouverez les matières bénéfiques pour la classe.

Le cadre derrière les matériels éducatifs : La théorie des intelligences multiples

La théorie des intelligences multiples a été développée il y a plus de 25 ans par le Dr. Howard Gardner, Professeur à l'école d'éducation de Harvard. Les professeurs ont ainsi largement accepté et implanté cette théorie.

La théorie des intelligences multiples (IM) fournit le cadre pour comprendre les capacités humaines. La théorie montre aux professeurs que les enfants ont une vaste gamme d'intelligences, qu'ils apprennent de manière différente et qu'il est essentiel que les enfants puissent explorer différents domaines afin de développer leurs capacités. Les professeurs qui ont recours à cette théorie sont conscients qu'il est essentiel de fournir différentes manières d'engager les étudiants. Elle fournit également la clé pour apprendre aux enfants à vivre dans un monde global, afin d'éduquer chaque enfant selon son style d'apprentissage puis offrir des contextes et des opportunités pour améliorer ce potentiel.

La théorie IM prouve qu'il n'y a pas une seule manière d'être intelligent, mais au moins 8 !

Les huit intelligences sont : linguistique, logico-mathématique, musique, corporelle-kinesthésique, spatiale, interpersonnelle, intrapersonnelle et naturaliste. Nous disposons tous de ces intelligences. Toutefois, nous avons tous un profil intellectuel unique. Cela signifie que, de par notre prédisposition biologique et nos opportunités éducatives, nous développons plus certaines intelligences que d'autres.

Pensez à un enfant issu d'une famille « musicale », où les deux parents travaillent dans une philharmonique. Cet enfant aura été exposé au monde de la musique dès sa conception, et il est probable que ses parents lui donnent l'opportunité d'apprendre à jouer d'un instrument dès sa plus tendre enfance. Il est ainsi très probable que cet enfant développe davantage son intelligence musicale par rapport à un enfant dont le contexte ne lui permet pas d'exploiter ce domaine.

Imaginez également que ce même enfant présente quelques difficultés d'apprentissage de l'alphabet et qu'il ne semble pas intéressé par la lecture et

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

l'écriture. Il semble donc que son intelligence linguistique ne soit pas très bien développée. Toutefois, et parce que nous pouvons tirer profit de chacune de nos intelligences pour apprendre le même sujet, cet enfant très doué en musique pourra se servir de son intelligence musicale pour apprendre l'alphabet.

Comment ? Les enseignants ou les parents pourront lui apprendre une chanson sur l'alphabet, l'encourager à jouer une chanson avec l'instrument qu'il a appris à jouer dès son plus jeune âge. De plus, il pourra créer un nouveau rythme pour la chanson de l'alphabet et le montrer à ses amis.

Les matériels éducatifs présentés dans ce projet porteront sur l'éducation concernant la rage. Les enfants, en se servant de leurs intelligences multiples, apprendront et seront davantage sensibles à ce sujet.

Les huit intelligences sont...

Intelligence interpersonnelle

« Dénote la capacité qu'une personne peut avoir pour comprendre les intentions, les motivations et les désirs des autres et donc, de travailler efficacement avec les autres. »

Intelligence intrapersonnelle

« Implique la capacité de comprendre quelqu'un, d'avoir un modèle de travail effectif de quelqu'un – y compris les propres désirs, les peurs et les capacités de cette personne – et d'utiliser ces informations de manière effective pour régler la vie de quelqu'un. »

Intelligence linguistique

« Implique la sensibilité envers les langues écrites et parlées, la capacité d'apprendre des langues et de s'en servir pour atteindre certains objectifs. »

Intelligence musicale

« Entraîne la compétence dans la performance, la composition et l'appréciation de modèles musicaux. »

Intelligence logico-mathématique

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

« Implique la capacité d'analyser des problèmes de manière logique, de résoudre des opérations mathématiques et de faire des études sur les problèmes de manière scientifique. »

Intelligence spatiale

« Se caractérise par le potentiel de reconnaître et manipuler les standards de l'espace (ceux utilisés, par exemple, par les pilotes et les navigateurs), ainsi que les modèles d'espaces plus confinés (comme les artistes graphiques, les joueurs d'échecs ou les chirurgiens) ».

Intelligence corporelle-kinesthésique

« Entraîne le potentiel d'utiliser le corps ou les parties du corps (comme la main ou la bouche) pour résoudre des problèmes ou confectionner des produits. »

Intelligence naturaliste

« Désigne l'expertise dans la reconnaissance et la classification de différentes espèces – la faune et la flore – de l'environnement de quelqu'un. Cette discrimination peut être mobilisée par les voitures, les tennis, et ainsi de suite. »

Références : Gardner, Howard (1999). *Intelligence Reframed*. Basic Books:USA.

Gardner, Howard (2006). *The development and education of the mind*. Grande-Bretagne: Routledge.

Intelligences multiples en classe

En tant que professeur, vous pourrez guider les enfants à tirer le plus de profit de leurs expériences d'apprentissages. Les enseignants pourront ainsi appliquer la théorie IM de nombreuses manières, y compris l'approche Points d'entrée, les centres d'apprentissage, le modèle de chemins et l'approche Reggio Emilia.

Approche Points d'entrée

Les chercheurs du Projet zéro proposent que le même contenu soit compris, montré

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

et découvert de nombreuses façons pour aborder l'apprentissage. Ces « fenêtres » d'apprentissages sont :

- *Narration*. Ce point d'entrée permet aux élèves d'exploiter et de comprendre un sujet ou un thème par le biais de la narration d'histoires.
- *Théorique*. Ce point d'entrée implique la pensée abstraite et la réflexion. Les enfants peuvent comprendre et exploiter un sujet en posant des questions sur sa signification et sur les conséquences de certains comportements.
- *Logique*. Il se peut que le rapport avec les autres ne revête pas un aspect logique. Ce n'est toutefois pas le cas. Lorsque les enfants essaient de résoudre un problème, ils doivent planifier la résolution en suivant une séquence logique d'étapes.
- *Numérique / Quantitatif*. Ce point d'entrée implique les aspects numériques d'un sujet.
- *Esthétique*. Grâce à ce point d'entrée, les élèves comprennent et exploitent un sujet ou un thème en se reposant sur des informations visuelles et sensibles.
- *Expérience*. Ce point d'entrée comprend l'apprentissage et la compréhension au moyen d' « expériences actives », telles que l'expérimentation, le vécu de scénarios et la réalisation de produits.
- *Social*. Cet aspect se concentre sur l'analyse des expériences sociales et sur l'utilisation des approches collaboratives et introspectives pour l'apprentissage des expériences.

Des centres d'apprentissage

Il s'agit d'une manière pratique d'appliquer l'approche Points d'entrée en concevant des centres d'apprentissages où de petits groupes d'élèves travaillent en même temps et sur le même contenu. Toutefois, chaque groupe apprend par le biais d'un point d'entrée principal. Le principal objectif est que les élèves et le professeur qui exécute un rôle de guide deviennent plus autonomes dans leur apprentissage.

Par exemple, si vous enseignez un sujet sur les animaux sauvages à des enfants de huit ans, vous pourrez créer quatre centres d'apprentissages : l'art, le drame, la logique et la langue.

- Centre d'art : Sur différents posters, dessinez des animaux sauvages qui vivent dans la forêt, dans la jungle et dans la savane.

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

- Centre de drame : Pensez à un animal sauvage en particulier. Comment réagirait-il s'il se sentait menacé ? Faites semblant d'être cet animal et inventez une histoire, puis représentez-la.
- Langue : rédigez une histoire à propos des relations entre les êtres vivants et les animaux sauvages.
- Logique : faites un bingo comprenant les animaux sauvages de différents habitats.

Modèle de trajectoires

Le Modèle de Trajectoires (Baum, Viens & Slatin, 2005) est une manière effective d'implanter la théorie des intelligences multiples dans l'éducation. Ce modèle est composé de cinq trajectoires. Par ailleurs, chacune de ces trajectoires peut être appliquée plusieurs fois au cours de l'année scolaire.

- La *Trajectoire d'exploitation* : les adultes peuvent observer les points forts et les intérêts des enfants, et enrichir leur environnement afin de leur offrir des expériences dans les différents domaines.
- La *Trajectoire de transition* : les enseignants tiennent compte des domaines où les enfants sont les plus forts afin de supporter le développement de l'alphabétisation et les compétences assurées.
- La *Trajectoire de compréhension* : les enseignants peuvent offrir aux élèves des opportunités d'accéder au matériel et montrer leur compréhension afin d'aligner leurs points forts et leur centres d'intérêt.
- La *Trajectoire problèmes authentiques* : les élèves peuvent implanter des expériences d'apprentissage reposant sur des problèmes, en se basant sur le modèle de travail d'IM.
- La *Trajectoire Développement de talent* : les enseignants peuvent développer des programmes qui identifient et alimentent les talents des enfants.

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

Approche Reggio Emilia

L'approche Reggio Emilia stimule la documentation, se concentre sur le projet de travail et met en exergue le processus d'apprentissage. Le pouvoir de la documentation est essentiel dans l'approche Reggio Emilia. La documentation comprend les photos, la transcription des remarques des enfants, les discussions et toute autre forme de représentation de leur pensée et apprentissage. Elle facilite une meilleure compréhension des expériences des enfants et stimule les discussions et la croissance professionnelle parmi les enseignants. La documentation est également cruciale pour accompagner systématiquement et analyser les manières dans quels groupes d'enfants développent des théories, des idées et des compréhensions (Projet zéro et Reggio Children, Italie, 2001).

Les expériences d'apprentissage selon l'approche Reggio Emilia sont des projets reposant sur les enquêtes. Des idées pour des projets peuvent être à l'origine de plusieurs expériences où les enfants et les enseignants ont construit une connaissance ensemble.

Les enseignants peuvent prendre ces concepts clé et les appliquer aux initiatives et aux idées de leurs propres élèves.

Intelligences multiples et l'application de la théorie aux matériels éducatifs sur la rage

Les matériels éducatifs de ce projet ont été pensés de sorte à encourager les élèves à être conscients de la prévention et du traitement de la rage, et de la propriété responsable d'animaux en pratiquant les intelligences de manière significative. Etant donné que les élèves ont différentes manières d'apprentissage, les principaux concepts sont illustrés au moyen des *points d'entrée* ou des « fenêtres » en vue de l'apprentissage.

Les activités sont organisées en cinq sujets ou disciplines : la langue, les arts, la musique et le drame, les maths et la science. Chaque niveau comprend également une activité de fermeture, où les élèves mettent en pratique les concepts qu'ils auront assimilés.



Langue

Les principales intelligences impliquées dans les activités de cette discipline sont les intelligences naturaliste et interpersonnelle. L'intelligence linguistique est essentielle pour communiquer effectivement avec les autres. Les activités développées dans ce programme stimulent l'intelligence linguistique au fur et à mesure que les élèves construisent leur vocabulaire, se rapportant aux soins d'animaux et à la rage. Elles aident les élèves à pratiquer des compétences d'alphabétisation et de compréhension de lecture, les stimulant également à s'exprimer. Par exemple, les devoirs pour les élèves des trois niveaux comprennent les mots croisés, les quiz, les définitions et termes correspondants, et les activités pour compléter les mots manquants. Au cours des activités, les élèves devront également lire des informations, écrire des articles ou des posters, préparer des présentations, etc.

Les activités sous cette discipline ont recours aux points d'entrée suivants :

- Narration :

. L'histoire « *Joey, le chien qui saute* » aide les élèves à comprendre les concepts de la prévention de la rage et du soin des animaux.

- Théorique :

. Par le biais de l'histoire « *Joey, le chien qui saute* » et d'autres activités telles que « Ce qu'il faut faire et ne pas faire dans le soin des animaux » ou « Le risque de la rage », les élèves réfléchissent sur les interactions entre les humains et les animaux et se posent des questions sur les conséquences de certains comportements (par exemple, l'interaction avec des animaux sauvages ou bien caresser un chien tandis qu'il mange).

- Logique :

. L'activité « Que faire si tu es mordu par un chien » encourage les élèves à

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

apprendre et à suivre une certaine séquence logique d'étapes.



Les principales intelligences impliquées dans les activités de cette discipline sont les intelligences spatiale et corporelle-kinesthésique. L'intelligence spatiale est essentiellement appliquée en communiquant des concepts ou des idées sur la prévention de la rage et le soin d'animaux au moyen de l'art. Par exemple, les élèves dessinent et peignent les images de l'histoire de « *Joey, le chien qui saute* », conçoivent une publicité pour lutter contre la rage et réalisent un livre humoristique pour prévenir la rage. De plus, les élèves développent des tâches motrices associées à l'intelligence corporelle-kinesthésique en pratiquant continuellement des activités telles que la coupe, le collage, la peinture et le dessin.

Les activités sous cette discipline ont recours aux points d'entrée suivants :

- Esthétique :

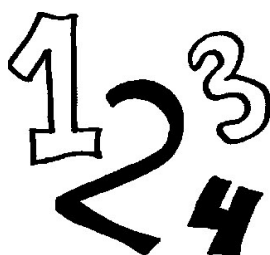
. Les élèves ont ainsi l'opportunité d'exploiter comment prendre soin d'animaux tandis qu'ils élaborent une représentation à la mode pour les animaux ou qu'ils créent un animal pour la classe.

- Expérience :

. Les activités de cette discipline sont essentiellement actives. Ainsi, c'est en pratiquant que les élèves apprendront.

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)



Maths

La principale intelligence impliquée dans les activités de cette discipline est l'intelligence logico-mathématique. L'intelligence logico-mathématique s'applique essentiellement au moyen de l'utilisation de résolutions de problèmes et d'opérations de base. Par exemple, les devoirs pour les élèves des trois niveaux comprennent la résolution de problèmes, en fonction de leur niveau d'aptitude au calcul (addition, soustraction, multiplication, division, pourcentages, etc.). Les principales activités comprennent la réalisation d'enquêtes, de diagrammes de Venn, et de diagrammes à barres.

Les activités sous cette discipline ont recours aux points d'entrée suivants :

- Numérique / Quantitatif :

. Les élèves travaillent sur leurs aptitudes au calcul tout en collectant des informations sur le contrôle de la rage.

- Logique :

. Des activités telles que les « Diagrammes de Venn », « Enquête d'animaux » et les « Rapport sur les chiens errants » stimulent les élèves à établir des relations entre les variables.



Sciences

Les principales intelligences impliquées dans les activités de cette discipline sont les intelligences naturaliste et linguistique. L'intelligence naturaliste est essentiellement appliquée en reconnaissant et comparant des animaux et des maladies, tout en

Introduction

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

apprenant comment le virus de la rage se répand dans tout le corps. L'intelligence linguistique est utilisée pour acquérir des informations au moyen de la lecture et de l'écoute.

Les activités sous cette discipline ont recours aux points d'entrée suivants :

- Logique :

. Les activités « Recherche et explique à tes amis », « Jeu de mémoire M&R », « Comparaison de maladies », stimulent les élèves à établir des relations entre les variables et à trouver une procédure logique.

- Expérience :

. Les activités de cette discipline sont essentiellement actives. Ainsi, c'est en pratiquant que les élèves apprendront.



Musique et drame

Les principales intelligences impliquées dans les activités de cette discipline sont les intelligences musicale et corporelle-kinesthésique. On a recours à l'intelligence musicale pour identifier différents tons et créer des paroles en rythme avec ces tonalités. L'intelligence corporelle-kinesthésique s'applique lors d'activités pendant lesquelles les élèves prétendent être des animaux ou des personnes sous des circonstances particulières.

Les activités sous cette discipline ont recours aux points d'entrée suivants :

- Expérience :

. Les activités de cette discipline sont essentiellement actives. Ainsi, c'est en se servant de leurs corps que les élèves apprendront.



Activité de fermeture

Les élèves ont l'opportunité de choisir entre trois centres d'apprentissage : la logique, les arts et le drame. Le choix est effectué au moyen de leur intelligence intrapersonnelle. En d'autres termes, ils devront réfléchir sur leurs styles d'apprentissage et choisir le centre d'apprentissage qui correspond le mieux à leurs points forts.

Centres d'apprentissage :

- Centre de drame

Les élèves appliquent essentiellement leur intelligence corporelle-kinesthésique en bougeant leurs corps, faisant semblant d'être un animal ou une personne dans une situation associée à la prévention ou au traitement contre la rage.

- Centre d'arts

Les élèves appliquent essentiellement leur intelligence spatiale en créant des produits à la mode qui font part de leur compréhension de la rage.

- Logique

Les élèves appliquent essentiellement leurs intelligences logico-mathématique tandis qu'ils font un Bingo ou un jeu de mémoire.

L'intelligence interpersonnelle est impliquée dans TOUS les sujets. La plupart des activités sont réalisées en groupe. Ainsi, les élèves se doivent d'interagir avec leurs pairs, résoudre des problèmes, échanger des idées, communiquer ce qu'ils trouvent, etc.

Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

ACTIVITÉ 1 « L'histoire de Joey, le chien qui saute »

INTELLIGENCES IN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Apprendre à s'approcher et à s'occuper d'animaux.
- . Apprendre à éviter d'être mordu par un animal.
- . Apprendre à appliquer les premiers soins contre les morsures d'animaux domestiques.
- . Apprendre à consulter un médecin après les premiers soins.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Compréhension de la lecture : répondre aux questions à propos du texte.
- . Rédaction : grammaire et contenu.
- . Se servir de la créativité pour l'écriture.
- . Apprentissage coopératif.

Matériels

- . Fiches d'activités avec l'histoire : une fiche par élève ou une fiche pour deux élèves.
- . Stylos et papier.
- . PowerPoint sur la rage.
- . Fiches de devoir : « Recherche de mots » ; « Mots croisés »
- . A chaque fois que cela sera possible: informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

TIME: 60 min. approx

Instructions étape par étape

1. Demandez aux élèves de lire l'histoire à voix basse. Dites-leur qu'il s'agit d'une histoire pour des élèves plus jeunes, et que vous aimeriez qu'ils l'analysent ce que l'histoire prétend leur apprendre.
2. Analysez le texte avec les élèves. De quoi parle-t-il ? S'agit-il d'une histoire vraie ou d'une fiction ? Pourquoi ? Qui est le principal personnage ? Comment le texte est-il organisé (introduction – développement – fin) ? Que pensent-ils à propos de Tyson ? Que pensent-ils à propos de Maiko ? Est-il un père et un propriétaire d'animal responsable ? Qu'est-ce que l'histoire prétend dire au lecteur ?
3. Discutez de l'importance de la vaccination, du risque de maladie (aussi bien pour les humains comme les animaux) et du fait de s'occuper des animaux.
4. Divisez la classe en groupes de 5 ou de 6. Demandez aux élèves d'écrire une histoire créative comprenant des thématiques comme : s'occuper d'animaux, la rage, traiter d'animaux, premiers soins de secours, etc.

Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)


5. Il s'agira d'un exercice d'écriture collaborative et se déroulera de la manière suivante :

- Chaque élève du groupe écrira les premières lignes d'une histoire. Lorsque le professeur leur demandera d'arrêter (au bout de 10 ou 15 minutes), les élèves passeront leur histoire à la personne qui se trouve sur leur droite. Ensuite, cet élève continuera l'histoire de son ou de sa camarade de classe.
- Le professeur leur demandera de répéter cette procédure au bout de 10 ou 15 minutes.

6. Ainsi, il y aura autant d'histoires que d'élèves. Toutefois, les histoires n'appartiendront pas à l'auteur, mais à l'intégralité du groupe.

7. A la fin de la classe, lisez les histoires à voix haute.

8. Vous pourrez publier les histoires sur le mur extérieur de votre classe. Vous pouvez également rassembler les meilleures histoires dans un livre et contacter une station de radio locale. Ainsi, elles pourront être lues à l'antenne par un artiste local ou les élèves eux-mêmes.

 **exercice** : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

ACTIVITE 2 « Deviens journaliste ! » Le risque de la rage » *

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Apprendre quels sont les risques de la rage.
- . Réfléchir sur l'importance de prendre soin d'animaux domestiques, que ce soit pour l'animal ou les personnes qui sont en contact avec eux.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Distinguer deux types de texte.
- . Exprimer ses propres idées et opinions par écrit.
- . Respecter les opinions des autres.

Matériels

- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et points à débattre.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . Stylos et papier.
- . Fiches de devoir : « Recherche de mots » ; « Mots croisés ».
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE :

Deux séances de 45 min.


* Faites cette activité après avoir fait l'Activité 1, Sciences. Ils devront également faire l'activité de langue et des arts, puisqu'ils devront lire l'histoire « Joey, le chien qui saute ».

Instructions étape par étape

1. Demandez à vos élèves d'être des JOURNALISTES. Expliquez-leur qu'ils s'exerceront sur plusieurs aspects du métier de journaliste ;
Recherche, écriture, édition et relecture, communication.
2. Demandez-leur d'écrire un article de journal assez court ou un script de radio afin d'informer les propriétaires de chiens des risques de la rage et ce qu'ils peuvent faire pour l'éviter.
3. Présentez le thème de la rage à vos élèves. Rappelez-leur la feuille d'activité 1 « Joey, le chien qui saute ».
4. De même, revoyez les contenus de l'Activité 1, Sciences et / ou demandez à vos élèves de lire les informations à propos de la rage.

Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

5. Donnez des exemples d'articles de journaux et de scripts radio afin que les étudiants puissent avoir un modèle pour travailler.
6. Vous pouvez demander aux élèves de faire l'activité individuellement ou en par deux.
7. Demandez-leur de relire la fiche informative. Recherchez sur le Net si cette dernière est disponible et / ou montrez-leur la présentation PowerPoint.
8. Ensuite, demandez-leur d'écrire un brouillon.
9. Lorsqu'ils auront terminé le brouillon de leur article ou script, demandez aux élèves de donner leur papier à un autre élève pour procéder à l'édition et la relecture.
10. Demandez-leur de vérifier les suggestions qui ont été faites, et d'apporter toute modification nécessaire avant de le recopier. Il se peut qu'un second tour d'édition soit nécessaire.
11. Vous pouvez planifier de partager les articles ou le script auprès d'un journal ou d'une station radio. Ils pourront même décider de les publier !

 **exercice** : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

ACTIVITÉ 3 « Que faire si tu es mordu par un chien ? »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Apprendre à appliquer les premiers soins contre les morsures d'animaux domestiques.
- . Réfléchir sur l'importance des soins médicaux après les soins de secours.

Compétences pratiquées

- . Rédaction : utilisation de parties du discours ; orthographe.
- . Communiquer une procédure.
- . Écouter les autres.
- . Suivre les instructions.


Matériels

- . Stylos et papier (nous recommandons toutefois des stylos de couleurs ou des marqueurs).
- . PowerPoint sur la rage.
- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et points à débattre.
- . A chaque fois que cela sera possible: informations supplémentaires collectées par l'enseignant.
- . Fiches de devoir : « Recherche de mots » ; « Mots croisés ».

TIME: 45 min. approx

Instructions étape par étape

1. Ouvrez le débat en demandant aux élèves s'ils ont déjà été mordus ou s'ils connaissent quelqu'un qui s'est fait mordre. Demandez-leur de décrire ce qu'il s'est passé et posez des questions afin de comprendre ce qu'il s'est passé avant, pendant et après l'événement.
2. Mettez l'accent sur ce qu'il s'est passé ensuite.
3. Expliquez les étapes des soins de secours et l'importance de consulter un médecin, que ce soit en ayant recours au PowerPoint fourni ou en expliquant les concepts clés et en les écrivant au tableau.
4. Demandez aux enfants de partager leur connaissance avec les classes les plus jeunes en faisant un poster.
5. Encouragez-les à intégrer les étapes à suivre après une morsure.

 **exercice** : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

FEUILLE D'ACTIVITÉ

Feuille d'activité 1 « Joey, le chien qui saute »

Joey, le chien qui saute, by Bert Sonnenschein

Timo est en train de coiffer Joey dans la cour. « Je veux que tu sois beau aujourd'hui », dit Timo. Joey aboie de joie.

- « Je suis désolé pour hier Joey, j'avais beaucoup de devoirs à faire.

Mais aujourd'hui, nous pouvons nous promener et jouer. C'est promis ! » dit Timo.

- « Tu crois vraiment qu'il te comprend, n'est-ce pas ? » demande la mère de Timo en riant.

« Bien sûr qu'il comprend maman, regarde. » « Assis », ordonne Timo.

Joey s'assoit. Il incline sa tête vers la droite et redresse son oreille gauche.

Timo s'éloigne, prend un cerceau avec sa main gauche et le tient avec la main droite.

- « Mesdames et messieurs, je vous demande un instant d'attention pour Joey, le chien qui saute », annonce Timo. « Sautes Joey ! »

Joey court vers Timo et saute à travers le cerceau, en faisant un saut périlleux. Il prend un biscuit dans la main de Timo et atterrit sur ses pieds.

- « Tu as vu maman ! », demande Timo.

Joey court vers Timo en aboyant et en remuant de la queue avec excitation.

Timo lui donne un autre biscuit. « Bon chien Joey, bon chien ».

- « Ouah, vous devriez faire votre tour sur le marché. Tu pourras peut-être gagner un peu d'argent et m'acheter quelques biscuits », dit sa mère en riant.

- « Tu es vraiment sérieuse maman ? Allons-y Joey ! » dit Timo et ils s'éloignent. « Hey... » s'exclame la mère, mais Timo et Joey n'ont pas attendu de réponse et ont déjà disparu.

Timo saute dans les rues tandis que Joey passe entre ses jambes à chaque pas. Lorsqu'ils arrivent au coin de la rue, ils aperçoivent Tyson, le plus gros chien du voisin, qui aboie et saute fortement autour d'une vieille voiture accidentée qui se trouve dans la rue depuis longtemps. Au fur et à mesure qu'ils s'approchent, ils entendent les pleurs d'un enfant.

Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

C'est B-Boy, le cadet de Maiko, le propriétaire de Tyson. Il est enfermé à l'intérieur de la voiture.

De l'autre côté de la rue, les amis de B-Boy essaient de chasser Tyson en lui lançant des pierres. Mais cela ne fait que l'embêter encore plus. Il court dans tous les sens entre les garçons et la voiture, menaçant les enfants et B-Boy.

- « Dis-leur d'arrêter » aboie Joey.

-« Quoi ? » demande Timo en regardant Joey.

- « Dis-leur d'arrêter de jeter des pierres et de rester immobiles », aboie Joey.

-« Hey, arrêtez de lancer des pierres », ordonne Timo.

-« B-Boy est enfermé à l'intérieur ! »

répondent les enfants. Timo regarde Joey sans savoir quoi faire.

- « Nous devons le calmer », dit Joey. « Restez immobiles et ne le regardez pas dans les yeux. Il pensera que vous êtes un arbre. »

Bien que dans le doute, Timo s'immobilise, croise ses mains devant lui et regarde par terre.

-« J'espère que ton truc marchera », espère-t-il.

- « Fais-moi confiance », ordonne Joey.

Les autres enfants suivent l'exemple de Timo. Stupéfaits, Timo et les autres enfants constatent que Tyson se calme doucement.

- « Restez immobiles », aboie Joey. « Si tu ne bouges pas, tu n'es pas une menace ! ... Ni de la nourriture ! », ajoute-t-il en souriant.

En un rien de temps, Tyson perd l'intérêt et disparaît.

Timo marche vers la vieille voiture et ouvre la portière. B-Boy est toujours en larmes.

- « Est-ce-qu'il t'a mordu ? » demande Timo. B-Boy lui montre sa main.

- « Joey, ramènes-moi du savon ! » ordonne-t-il. Timo commence à laver la plaie avec beaucoup d'eau. Joey revient avec du savon.

-« Bon chien », dit Timo, tandis qu'il lave la plaie. « Nous devons t'emmener à l'hôpital et parler de la morsure. »

A l'hôpital, le docteur examine la plaie.

Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

- « C'était très sage de faire ça Timo », reconnaît le docteur. « Je me demande si Tyson est vacciné... »
- « Il ne l'est pas », interrompt un homme grand en entrant. « C'est mon chien. Comment va mon fils ? »
- « Il va bien », dit le docteur, mais nous devons emmener Tyson chez le vétérinaire et faire le test de la rage.
- « Vous plaisantez ? », demande l'homme. « La dernière fois que j'ai essayé d'emmener Tyson chez le vétérinaire il m'a mordu ! Tyson meurt de peur dès qu'il voit une aiguille ! »

Timo rigole en regardant Joey qui ne croit pas ce qu'il entend : Le grand Tyson a peur des aiguilles.

- « Dans ce cas, je dois administrer un traitement à B-Boy contre la rage », affirme le médecin. « Mais nous devons tout de même trouver un moyen d'emmener Tyson chez le vétérinaire pour le faire vacciner ».
- « Joey peut l'emmener chez le vétérinaire ! » affirme Timo.
- « Qui est Joey ? » demande Maiko.

Joey aboie et sautille.

- « Ton chien peut emmener le mien chez le vétérinaire ? » demande Maiko incrédule.
- « Ils parlent la même langue », répond Timo en souriant.
- « Tu plaisantes ! » répond Maiko. « Pour un paquet de biscuits ? » lance Timo en défiant Maiko.

Joey aboie.

- « Pour deux paquets de biscuits », corrige Timo.

En fin d'après-midi, Timo et Joey entrent dans la cour.

- « Où étais-tu passé ? » demande sa mère. Timo ne répond pas. C'est en faisant un grand sourire qu'il lui montre trois paquets de biscuits. « Un paquet pour chacun », dit-il. Joey saute et aboie de joie.

Timo fait un clin d'œil à sa mère, « Nous nous comprenons. »

DEVOIR

Recherche de mots

Les origines du vaccin contre la rage

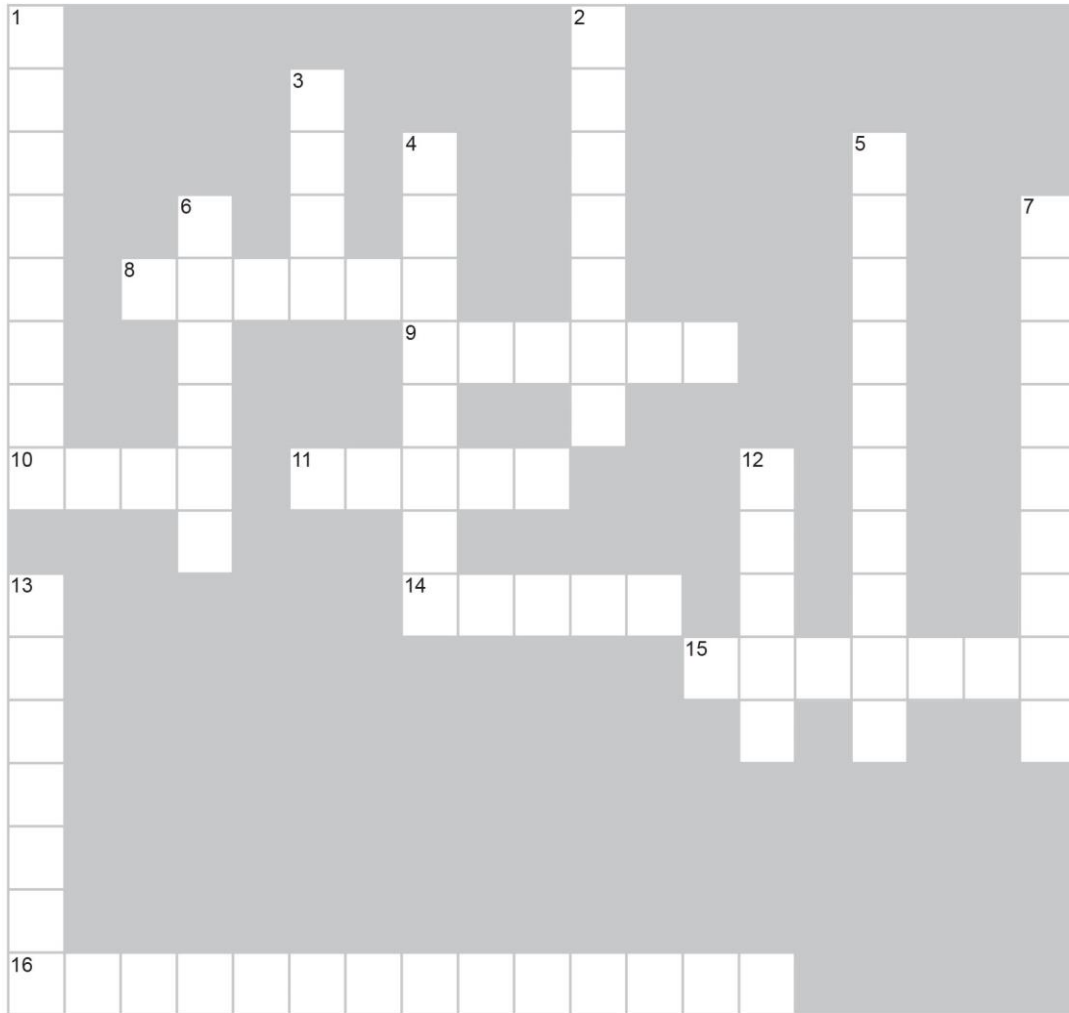
En 1885, un scientifique français, Louis Pasteur, développe un vaccin contre la rage.

Découvre quels autres vaccins utiles Louis Pasteur a développé.

Et découvre ce que signifie le mot « pasteurisation ».

DEVOIR

Mots croisés



Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

Horizontal

8. Avec quoi les chats aiment-ils jouer ?
9. Un animal peut mordre pour protéger ses
10. Une infection virale
11. Quel est le plus rapide des deux : le chien ou le chat
14. D'après une légende chinoise, le père du chat
15. La personne que tu dois consulter après avoir lavé une plaie de morsure
16. Ce qu'il faut faire pour calmer un chien

Vertical

1. Ce qu'il faut faire pour éviter que ton chat ait la rage
2. Ce qu'un chat aiment manger
3. Un chien peut le flairer
4. Tu t'en sers pour entraîner ton chien
5. Animaux pouvant transmettre la rage
6. Un chien ne mordra pas un...
7. Cela peut être un danger pour les animaux
12. Que fais-tu après avoir été mordu par un animal
13. Ne jamais..... les animaux que tu ne connais pas

Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

Quiz

Utilisez les informations ci-dessous pour compléter les mots croisés.

1. Une histoire où les animaux ou les plantes ont des qualités humaines, comme parler, est désigné une fable.
2. Dans le monde animal, tout ce qui bouge est soit de la nourriture soit un danger.
3. Pour calmer un chien, restes immobile comme un arbre. Si tu es attaqué, fais semblant d'être un rocher.
4. La preuve la plus ancienne de cohabitation entre animaux et humains date de 15 000 ans (en Allemagne), puisque les hommes et les chiens étaient enterrés ensemble.
5. Il y a environ 1 chien pour chaque 35-36 personnes sur terre, soit un total de 2 à 3 millions de chiens à l'échelle mondiale.
6. A l'échelle mondiale, les 3 animaux domestiques les plus fréquents sont : 1 – les chiens, 2 – les chats, 3 – les poissons.
7. Le chien le plus rapide au monde est le lévrier, qui peut atteindre jusqu'à 72 km/h ou 45m/min. Le chat domestique le plus rapide est le mau égyptien, qui peut atteindre jusqu'à 58 km/h ou 36 m/min.
8. Dans la culture chinoise, on croit que le chien fu (ou lion chinois) est synonyme de bonheur et de chance.
9. Nous savons que les chiens hurlent lorsque leurs propriétaires meurent, même s'ils sont séparés par des milliers de kilomètres.
10. Vers 450 AEC, toute personne qui tuait un chat en Egypte était punie de la peine de mort.
11. D'après une légende chinoise, le chat est un croisement entre une lionne et un singe – la lionne est dotée de dignité et le singe de curiosité et d'espièglerie.

Langue et Littérature Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

12. Il est rapporté qu'un chat a survécu à une chute de 46 étages, soit plus de 100 mètres.

13. Les chiens peuvent ressentir la peur et certaines maladies. Ils peuvent également ressentir des empreintes d'une semaine.

14. Les chats voient six fois mieux que les humains dans le noir.

15. Le virus de la rage peut vivre dans n'importe quel mammifère, y compris les chiens et les chats. La rage s'en prend au système nerveux et au cerveau.

16. Environ cinquante-cinq mille personnes meurent de la rage tous les ans. Les soins de secours pour la rage impliquent laver la plaie avec de l'eau et du savon ou du désinfectant pendant environ 15 minutes.

17. Une personne ayant probablement été infectée du virus de la rage devra commencer un traitement médical sous 24 heures.

ACTIVITÉ 1 « Fais des recherches et explique à tes amis ce qu'est la rage »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Apprendre sur la rage et sur ses caractéristiques chez les animaux et les gens.
- . Réfléchir sur l'importance de prendre soin d'animaux domestiques afin d'éviter la rage.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- Poser des questions :
 - . Observation et compréhension de données.
 - . Poser des questions.
 - . Faire des inférences.
 - . Faire des prévisions.
 - . Interpréter des données.
- Autres :
 - . Compréhension de la lecture.
 - . Travail d'équipe.
 - . Présentation orale.

Matériels

- . Feuille d'activité : Faits sur la rage et points à débattre.
- . Stylos et papier.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et Points à débattre.
- . Connecte-toi au Net :
<http://www.youtube.com/watch?v=ZX2EvXkn8OM&feature=related>
- . Fiches de devoir : « Entoure la bonne réponse » ; « Quiz » ; « Vrai ou faux ? ».
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

* DUREE : Environ 60-90 min.

* Cette activité peut être divisée en deux parties. Par exemple, les enfants peuvent préparer la présentation pendant une classe et la présenter le lendemain.


Instructions étape par étape

1. Demandez aux enfants de faire des recherches pendant quelques heures sur la rage.
2. Divisez les élèves en groupes de 4 ou de 5 et distribuez des copies sur la rage. Si vous disposez d'un projecteur, montrez la présentation PowerPoint et / ou la vidéo à l'un des groupes. Chaque groupe devra disposer d'informations différentes. Ainsi, lorsqu'ils feront la présentation, les groupes restants apprendront sur différents sujets. Par exemple, vous pouvez demander à chaque groupe de répondre à une question différente :
 - . Qu'est-ce que la rage ?
 - . Comment sais-tu si un animal a la rage ?

Sciences

Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

- . Que peut-il se produire si un animal enragé te mord ?
 - . Que faut-il faire pour éviter la rage ?
3. Laissez les enfants lire et discuter des informations pendant environ 20 minutes.
 4. Demandez au leader de chaque groupe de faire une présentation devant toute la classe.

 **exercice** : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

ACTIVITE 2 « De la morsure au cerveau »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Apprendre le chemin infectieux du virus de la rage dans le corps.
- . En apprendre davantage sur les stratégies pour éviter la rage.

Compétences pratiquées

- . Faire une hypothèse.
- . Renforcement d'une hypothèse avec des informations.
- . Compréhension de la lecture.
- . Communication et compréhension par le biais de moyens visuels et de la langue
- . Travail en groupe.


Matériels

- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . De grandes feuilles blanches de papier pour faire les posters.
- . Marqueurs noirs et / ou de couleur.
- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et Points à débattre.
- . Fiches de devoir : « Entoure la bonne réponse » ; « Quiz » ; « Vrai ou faux ? ».
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE : Environ 40-60 min.

Instructions étape par étape

1. Introduire la question : A ton avis, comment le virus de la rage affecte-t-il notre corps?
2. Ecrivez l'hypothèse au tableau.
3. Divisez la classe en groupes de 4 ou 5 et distribuez les informations du PDF.
4. Demandez à chaque groupe de lire la fiche et d'expliquer au reste de la classe ce qu'il a compris du texte.
5. Demandez-leur de concevoir et de créer un poster informatif montrant le chemin infectieux du virus de la rage, de la morsure au cerveau.
6. Discuter des manières d'éviter le virus de la rage. Les élèves pourront également inclure ces informations sur le poster.
7. Vous pouvez accrocher les posters aux murs de l'école afin que tous les élèves puissent les voir.

 **exercice** : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

ACTIVITE 3 « Comparaison de maladies »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturalist

Objectifs

- . Apprendre des informations sur les maladies zoonotiques.
- . Comparer et distinguer les maladies affectant les humains (vs. maladies affectant les animaux).
- . Savoir comment les maladies se transmettent.

Compétences pratiquées

- . Comparaison d'informations.
- . Compréhension de la lecture.
- . Faire des inférences.
- . Communiquer les découvertes.
- . Travail d'équipe.


Matériels

- . Stylos et papier.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et Points à débattre.
- . Fiches de devoir : « Entoure la bonne réponse » ; « Quiz » ; « Vrai ou faux ? ».
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant (et brochures des services vétérinaires et médicaux).

TIME: 40-60 min. approx

Instructions étape par étape

1. Divisez la classe en groupes de 5 ou de 6. Introduisez le thème en posant des questions sur les maladies qu'ils connaissent. Ils pourront donner des exemples de maladies qui touchent leurs familles, leurs animaux ou la communauté.
2. Si vous avez fait la Feuille d'activité 1, la rage sera l'une des maladies qu'ils mentionneront. Si ce n'est pas le cas, suggérez vous-même la maladie.
3. Il serait préférable que vous ayez quelques prospectus et brochures des services vétérinaires et médicaux, des OGN ou des organisations des NU afin que les élèves puissent les consulter.
4. Regroupez les maladies deux par deux et demandez aux élèves de les comparer et de les distinguer en utilisant les informations dont ils disposent. Posez les questions à partir du tableau ci-dessous.
5. Lancez un défi aux groupes en leur attribuant 10 points pour chaque bonne réponse.
6. S'ils ne répondent pas correctement à certaines questions, ils pourront « acheter » des réponses aux autres groupes.
7. Consacrez les 20 dernières minutes aux présentations en groupe. Les groupes présenteront les résultats et, pour chaque bonne réponse, ils auront un bon point. S'ils achètent la réponse à un autre groupe, les deux groupes auront alors un-demi-point.
8. Félicitez l'équipe gagnante ainsi que les autres équipes pour avoir complété le tableau.

 **exercice** : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

Exemple de présentation :

Maladie	SIDA	Rage
Qu'est-ce qui peut provoquer la maladie ?	Le virus VIH	Le virus de la rage
Qui peut être affecté par la maladie ?	Les humains	Tous les mammifères, y compris les humains
Comment la maladie pénètre-t-elle dans notre corps ?	En ayant des rapports sexuels non protégés, par le biais d'objets pointus infectés par le sang, transmission de la maladie mère-enfant	Via les morsures et les griffures
Comment sais-tu si tu es atteint de la maladie ?	En faisant un test au bout de quelques semaines	En observant et faisant des tests à l'animal qui t'a mordu
Dans le corps, où peux-tu trouver le virus ?	Les fluides corporels, comme le sperme et le sang	La salive
Quels sont les conséquences de la maladie ?	La maladie détruit le système immunitaire	La maladie attaque le système nerveux et le cerveau.
Quels sont les symptômes de la maladie ?	Au départ, aucun. Par la suite, des problèmes cutanés, de la	Au départ, aucun. Puis une légère grippe : malaise, perte d'appétit, se sentir fiévreux, maux de tête ;

Sciences

Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

	toux et la tuberculose	plus tard, des spasmes apparaîtront, ainsi que l'hydrophobie (peur de l'eau), agressivité
La maladie est-elle fatale ?	Elle l'est si elle n'est pas traitée	Elle l'est si elle n'est pas traitée
Combien de temps après l'infection la maladie devient-elle apparente (temps d'incubation) ?	3 mois – 10 ans	3 jours – 3 mois (parfois plus)
Comment peut-on éviter d'être infecté	En ayant des rapports sexuels protégés	En s'occupant des animaux en faisant attention. En évitant les morsures et griffures d'animaux En faisant vacciner ses animaux domestiques et bétail En évitant les animaux étrangers et sauvages En se faisant un vaccin de prévention
Comment peut-on traiter la maladie ?	Aucun traitement n'est disponible.	Aucun traitement n'est disponible si la maladie se répand et qu'elle devient apparente. En lavant la plaie et en recevant des injections appropriées après avoir été mordu. Il sera ainsi possible d'éviter que le virus ne se répande et d'être atteint par la maladie.
Peut-on vivre avec la maladie ?	Oui, en prenant les médicaments appropriés	Non, le traitement doit être administré avant que les symptômes de la maladie n'apparaissent.
Quand faut-il	Dès que le	Dès que possible suivant la

Sciences

Niveau 3 (de 12 à 14 ans)

commencer le traitement ?	médecin te l'aura recommandé	morsure. De préférence, sous 24 heures.
---------------------------	------------------------------	---

DEVOIR

Entoure les bonnes réponses

1. Combien de personnes meurent de la rage tous les ans ?

550 5500 55000 550000

2. Quel est l'âge de la plupart de victimes mordues par les chiens ?

moins de 15 ans plus de 15 ans

3. La plupart des personnes qui meurent de la rage sont mordues par quels animaux infectés :

chats chevaux singes chiens souris

4. Le temps entre la morsure et les symptômes peut être de :

minutes heures jours semaines mois

5. Les animaux et les gens peuvent attraper la rage depuis :

l'urine infectée la salive infectée le sang infecté les
fèces infectées

DEVOIR**Quiz – Teste tes connaissances sur la rage.**

Pour calmer un chien, tu devras

- lui caresser le dos
- faire semblant d'être un rocher
- rester immobile et faire semblant d'être un arbre
- rester immobile et le regarder droit dans les yeux

Les animaux qui peuvent transmettre la rage sont

- les chats et les animaux
- tous les animaux qui mordent, comme les chiens et les serpents
- tous les mammifères
- uniquement les chats et les chiens

Pour éviter de répandre la rage, tu devras

- se faire vacciner
- ne faire vacciner que les chats et les chiens
- faire vacciner tous les mammifères qu'il y a chez soi, y compris le bétail, les chèvres et les cochons
- faire vacciner tout son bétail, y compris les poulets et les canards

Quand tu es mordu par un animal, tu dois :

- A. laver la plaie pendant 15 minutes
- B. rester immobile comme un arbre
- C. consulter d'abord un médecin
- D. a) puis c)

Pour apprendre des tours à un chien, tu devras :

- t'entraîner tous les jours
- manger beaucoup de biscuits
- récompenser chaque bonne action
- toutes les réponses ci-dessus

Les chats peuvent voir dans le noir...

- mieux que toi
- moins bien qu'un chien
- mieux que toi et le chien

les chats ne voient pas mais peuvent sentir dans le noir

Les chauves-souris sont...

- des oiseaux
- des rats volants
- des mammifères
- des chiens volants

Il est toujours possible de dire si un animal est atteint de la rage.

- faux
- quand il mord
- s'il bave
- s'il se comporte de manière très agressive

Dans la culture chinoise, les chats fu-a sont synonymes de bonheur et de chance.

- Vrai.
- Faux, ils sont synonymes de tristesse et de mauvaise chance
- Faux, cela s'applique aux chiens Fu
- Faux, il s'agit d'une légende de l'ancien Egypte

La rage est une maladie dans tous les pays.

- Faux, elle ne concerne que le nord de l'équateur
- Faux, elle ne concerne que le sud de l'équateur
- Vrai
- Vrai, mais ce n'est pas le cas dans mon pays.

DEVOIR**Vrai ou faux ?**

1. La rage est provoquée par un virus.
2. Tous les chiens ont la rage.
3. Les animaux vaccinés peuvent transmettre la rage.
4. Seuls les mammifères peuvent être atteints de la rage.
5. Il est impossible de soigner la rage.
6. Il est impossible de faire la prévention de la rage.
7. La rage se transmet au moyen du sang.
8. Il est facile de dire si un animal a la rage.
9. Les chiens transmettent la rage aux animaux sauvages.
10. La rage est une maladie qui affecte le cerveau et la moelle épinière.

ACTIVITE 1 « Design et publicité : La rage peut être évitée à 100% » *

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Apprendre sur la rage et sur ses caractéristiques chez les animaux et les gens.
- . Réfléchir sur l'importance de prendre soin d'animaux domestiques afin d'éviter la rage.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Communiquer au moyen d'un support visuel.
- . Identifier et implanter des modes de persuasion.
- . Créativité.
- . L'utilisation d'une technique d'art apprise en classe.

Matériels

- . De grandes feuilles blanches de papier pour faire les posters.
- . Stylos, crayons et / ou marqueurs de couleur.
- . Publicités de magazines, retirées d'Internet, etc.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et Points à débattre.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DUREE : Environ 45 min.

* Il est recommandé de faire cette activité après n'importe laquelle des activités de science.

Instructions étape par étape

1. Demandez aux élèves d'organiser une campagne d'école pour la prévention de la rage.
2. Divisez la classe en groupes de 5 ou de 6. Assurez-vous d'avoir une publicité d'un magazine pour chaque groupe. Si vous en avez l'opportunité, téléchargez de la publicité sur Internet. Vous pourrez également obtenir des posters dans un magasin local ou imprimer les publicités attachées ici. Si vous n'avez qu'un seul grand poster, collez-le au tableau. N'utilisez pas de posters de la santé publique ; utilisez uniquement des publicités de produits et services commerciaux.
3. Introduire le thème : Arts et publicité. Demandez aux élèves d'analyser les publicités. Quels sont les éléments utilisés (photo, texte, logos) ? A quoi ressemble la photo et que nous raconte-t-elle (est-elle attrayante ou effrayante) ? Qu'est-ce que le texte essaie de nous dire ? Quel style utilise le texte ? (ordre, attrayant, poétique). Quelle audience pensez-vous que le poster essaie d'attirer ? Analysez le cadre des publicités.

4. Discutez de l'objectif de persuader et séduire des clients potentiels en utilisant de belles images et des textes poétiques avec beaucoup d'adjectifs et d'humour. Discutez comment la publicité influence l'inconscient du client.
5. Souvenez-vous de l'histoire « Joey, le chien qui saute » en posant quelques questions. Pour les groupes, la tâche consiste à faire un poster ou une publicité pour une campagne de santé publique sur le soin des animaux domestiques, en utilisant les formes d'art et les techniques de la publicité.
6. Les thématiques possibles sont : Interaction sûre avec les animaux – (demandez aux enfants de rester immobiles, de ne pas jeter de pierres) ; prendre soin de leur famille et de leurs animaux domestiques en les vaccinant ; sauver la vie d'un enfant en sachant ce qu'il faut faire en cas de morsure d'un animal. Assurez-vous que chaque poster ne se rapporte qu'à un seul thème !
7. Affichez tous les posters dans la classe et demandez aux enfants d'exprimer leurs idées, leurs doutes et leurs sentiments pour chaque poster. Si certains des posters ne transmettent pas clairement leurs idées, encouragez les enfants à faire quelques modifications.
8. Vous pouvez accrocher les posters aux murs de l'école pour aider à construire une conscience sur la prévention contre la rage.

 **exercice** : Partage la publicité avec ta famille et tes amis.

ACTIVITE 2 « Le design à la mode pour les animaux »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Réfléchir sur l'importance de prendre soin d'animaux domestiques afin d'éviter la rage.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées


- . Communiquer au moyen d'un support visuel.
- . Exploiter l'utilisation de la mode pour exprimer une idée.
- . Créativité.
- . Compétences motrices.

Matériels

- . Des feuilles blanches et des marqueurs de couleur.
- . Du tissu, des boutons et tout autre matériel pour créer des vêtements.
- . De la colle ou un kit de couture.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

Instructions étape par étape

1. Discutez avec vos élèves de la manière de s'occuper des animaux domestiques. Demandez-leur s'ils ont des animaux domestiques ou autres à la maison, s'ils l'emmènent chez le vétérinaire, etc. Ne consacrez pas plus de 10 minutes à cette activité.
2. Comment s'occuper d'un animal domestique : lui offrir un abri, lui donner de la nourriture et de l'eau, l'emmener chez le vétérinaire, etc.
3. Lors d'un cours d'art, demandez aux élèves de devenir des créateurs de mode pour une journée, et dessinez des vêtements pour animaux !
4. Vous pouvez distribuer des feuilles de papier aux élèves et des marqueurs de couleur pour qu'ils dessinent leurs créations.
5. Si vous disposez du matériel disponible, demandez-leur de créer les vêtements en utilisant des tissus, des boutons, etc.
6. Si possible, organisez une Exposition de mode pour animaux, où les animaux domestiques porteront les vêtements que vos élèves auront créés !

 **exercice** : Partage tes vêtements avec ta famille et tes amis.

ACTIVITÉ 3 « L'humour pour prévenir la rage »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Réfléchir sur l'importance de prendre soin d'animaux domestiques afin d'éviter la rage.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées


- . Communiquer au moyen d'un support visuel.
- . Exploiter l'humour pour exprimer une idée.
- . Créativité.
- . Compétences motrices.

Matériels

- . Des feuilles blanches et des marqueurs de couleur.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et Points à débattre.

Instructions étape par étape

1. Discutez avec vos élèves de la manière de s'occuper des animaux domestiques. Demandez-leur s'ils ont des animaux domestiques ou autres à la maison, s'ils l'emmènent chez le vétérinaire, etc. Ne consacrez pas plus de 10 minutes à cette activité.
2. Discutez de l'importance de s'occuper d'un animal domestique : lui offrir un abri, lui donner de la nourriture et de l'eau, l'emmener chez le vétérinaire, etc.
3. Lors d'un cours d'art, demandez aux élèves de créer leur propre livre humoristique afin de transmettre à leur communauté ce qu'ils savent sur la rage.
4. Ils pourront inventer les histoires individuellement ou par deux.
5. Dites-leurs de partager leur bande dessinée avec les autres élèves, qui pourront la relire et l'éditer.
6. Dès que les bandes dessinées seront prêtes, demandez aux élèves d'en donner une copie à la bibliothèque de l'école, voire même de la distribuer aux élèves d'autres classes.

 **exercice** : Partage ta bande dessinée avec ta famille et tes amis.

ACTIVITÉ 1 « Diagramme de Venn pour les animaux »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Réfléchir sur l'importance de la prévention de la rage.

Compétences pratiquées

- . Ratios.
- . Avoir recours à des graphiques pour communiquer les résultats.
- . Résolution de problèmes

Matériels

- . Feuille d'activité : Résolution de problèmes.
- . Stylos et papier.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DUREE : Environ 40 min.

Instructions étape par étape

Un diagramme de Venn est un concept mathématique pour classer et analyser des données. Il s'agit d'un simple graphique qui montre les relations entre différents types de données. C'est un premier pas vers la probabilité, les statistiques, la logique et la programmation d'ordinateur. Jouer autour du concept d'un diagramme de Venn peut être amusant pour les élèves.

1. Demandez aux élèves de former un grand cercle et de se donner la main. Comptez le nombre d'enfants et souvenez-vous du nombre. Si vous êtes en classe, dessinez un grand cercle au tableau et écrivez : nombre d'élèves = n.
2. Demandez aux élèves lequel d'entre eux aime les chiens. Dites-leur d'entrer dans le cercle et de former un cercle plus petit en se tenant les mains. Ensuite, demandez-leur de compter le nombre d'élèves qui aiment les chiens.
3. Dessinez un cercle plus petit au tableau, à l'intérieur du plus grand, et écrivez : nombre d'élèves qui aiment les chiens = n1.
4. Demandez-leur de soustraire le nombre d'élèves qui aiment les chiens du nombre total d'élèves. Cela leur donnera le nombre d'élèves qui n'aiment pas les chiens entre la population d'élèves. Ecrivez à l'intérieur du cercle plus grand : nombre d'élèves qui n'aiment pas les chiens = n2.
5. Demandez-leur de calculer le ratio d'élèves qui aiment les chiens comme partie du nombre total d'élèves (n1/n). Procédez de la même manière pour le ratio d'élèves qui n'aiment pas les chiens (n2/n). Demandez-leur de faire la somme des ratios: $n1/n + n2/n = (n1+n2)/n = n/n$. Déduisez-en que la réponse est 1.
6. Répétez l'exercice pour les élèves qui aiment les chats. Le cercle plus grand devra accueillir peu ou aucun élève, mais il devra rester lisible au tableau. Si vous faites cet

Maths

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

exercice dans la cour, utilisez de la craie, des cônes ou des pierres pour marquer le plus grand cercle.

7. Demandez aux élèves lequel d'entre eux aime les chats et les chiens. Dites-leur de former un troisième cercle afin que ceux qui aiment les chiens et les chats s'intersectent avec les deux autres cercles (voir dessin). Demandez-leur de compter le nombre d'élèves qui aiment les chiens (I1), le nombre d'élèves qui aiment les chats (I2), ceux qui aiment les chats et les chiens (I3) et ceux qui n'aiment pas les animaux (I4).

Vérifiez avec eux :

le nombre total d'élèves $n = L1+L2+L3+L4$

le nombre total d'élèves qui aiment les animaux $n3 = L1+L2+L3$

le nombre total d'élèves qui aiment les chiens $n4 = L1 +L3$

le nombre total d'élèves qui aiment les chats $n5 = L2 + L3$

le nombre total d'élèves qui n'aiment pas les animaux $n6 = n - L1 - L2 - L3 = n - n3$

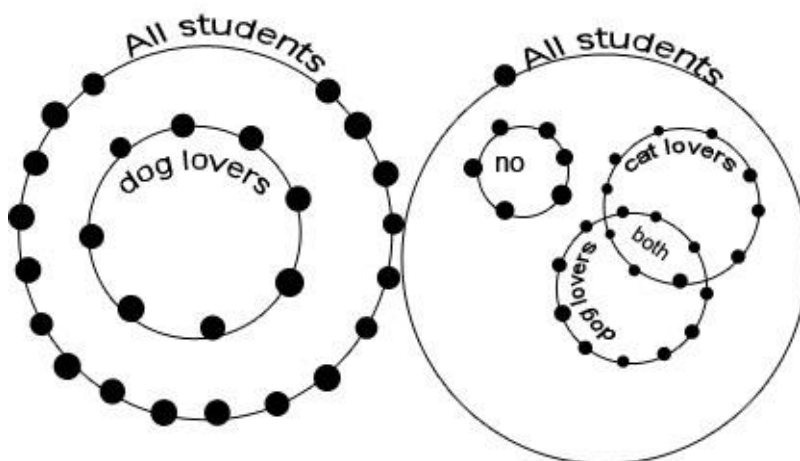
8. Demandez-leur de calculer les ratios, $r3, r4, r5, r6$.


Vérifiez si $r3 + r4 + r5 + r6 = 1$.

9. Ensuite, demandez aux enfants de se servir des diagrammes de Venn avec d'autres informations, comme le nombre d'enfants ayant des animaux domestiques (chiens ou chats) et si leurs animaux ont été vaccinés, ou le nombre d'enfants ayant des animaux par rapport à ceux qui n'en ont pas, et s'ils ont été mordus, etc.

10. Demandez aux enfants de dessiner des diagrammes de Venn pour expliquer les résultats.

11. Discutez avec les élèves de comment ils peuvent prévenir la rage au sein de leur communauté. Mettez l'accent sur l'importance de la vaccination et des rendez-vous chez le vétérinaire.



 **exercice** : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

ACTIVITÉ 2 « Rapport sur les animaux errants »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Différencier les animaux errants des animaux non-errants.
- . Trouver des moyens pour aider les animaux errants.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Observation.
- . Comparaison.
- . Avoir recours à des graphiques pour collecter et interpréter l'information.
- . Pourcentages.
- . Résolution de problèmes.

Matériels

- . Feuille d'activité : Rapport sur les animaux errants.
- . Stylos et papier.
- . Fiches de devoir : Résolution de problèmes.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DUREE : Environ 45 min.

Instructions étape par étape

1. Demandez aux enfants chercher des animaux errants dans leur communauté et de montrer leurs résultats dans un Rapport sur les animaux errants la semaine prochaine.
2. Expliquez-leur comment faire la recherche et prendre des notes : se rendre chez un vétérinaire, regarder dans les rues, faire des recherches sur internet, etc.
3. Ils devront communiquer ce qu'ils ont trouvé (en chiffre) et choisir la meilleure manière de les partager : avoir recours à des graphiques, des pourcentages, etc.
4. Demandez-leur de recueillir des informations sur le nombre de chiens errants dans leur voisinage, leur ville, leur pays ; le montant que le gouvernement concède à ce problème et les stratégies appliqués ; comparer le nombre de morsures de chiens errants et de chiens non-errants, etc.
5. Les élèves pourront faire des recherches et les présenter en groupe ou individuellement. Il s'agit de débattre les résultats ensemble lors du prochain cours.



exercice : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

ACTIVITE 3 « Diagramme à barres sur la rage »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . En savoir plus sur les procédures à suivre après une morsure.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Résolution de problèmes.
- . Avoir recours à des graphiques pour interpréter l'information.
- . Travail d'équipe.
- . Communiquer les découvertes.

Matériels

- . Feuille d'activité : Choisir entre les deux projets.
- . Faits sur la rage
- . Stylos et papier.
- . PowerPoint sur la rage.
- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et Points à débattre.
- . Fiches de devoir : Résolution de problèmes.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DUREE: Environ deux séances de 45 min.

Instructions étape par étape

1. Demandez aux élèves de former des équipes de 4 ou 5 membres. Chaque équipe aura l'opportunité de choisir entre deux projets.
2. Expliquez chaque projet et demandez aux élèves d'en choisir un. Assurez-vous d'avoir un nombre pair d'équipes dans chaque projet.
3. Distribuez les instructions et demandez aux équipes de travailler seules.

Projet A: Etude sur la rage

Instructions :

. Faites une étude et interviewez 10 personnes pour savoir si elles ont déjà été mordues par un chien. Le connaissaient-ils ? Que faisaient-elles pendant qu'elles étaient mordues ? Quelle partie du corps a été mordue ?

. Recueillez les résultats de tout le monde et faites un graphique pour les montrer.

Projet B: La rage en Afrique et dans les autres pays

Instructions :

- Chaque année, parmi les 55 000 décès des suites de la rage, 24 000 ont lieu en Afrique. Le saviez-vous ?

Dessine un cercle sur le graphique pour montrer cette information.

Pense à ajouter des étiquettes à ton graphique.

- Trouve le nombre de morts de la rage ayant lieu sur d'autres continents.

Dessine un autre cercle sur le graphique pour montrer cette information.

- Trouve le nombre de morts de la rage dans ton pays.

Dessine un autre cercle sur le graphique pour montrer cette information.

4. Demandez aux groupes de partager leurs résultats avec le reste de la classe.



exercice : Vous pourrez distribuer les fiches de devoir et corriger les réponses en groupes lors du prochain cours.

FEUILLE D'ACTIVITÉ**Activité 3 : « Diagramme à barres sur la rage »**

Choisis l'un de ces projets avec ton groupe.

Projet A : Etude sur la rage

Instructions :

. Faites une étude et interviewez 10 personnes pour savoir si elles ont déjà été mordues par un chien. Le connaissaient-ils ? Que faisaient-elles pendant qu'elles étaient mordues ? Quelle partie du corps a été mordue ?

. Recueillez les résultats de tout le monde et faites un graphique pour les montrer.

Projet B : La rage en Afrique et dans les autres pays

Instructions :

- Chaque année, parmi les 55 000 décès des suites de la rage, 24 000 ont lieu en Afrique. Le saviez-vous ?

Dessine un cercle sur le graphique pour montrer cette information.

Pense à ajouter des étiquettes à ton graphique.

- Trouve le nombre de morts de la rage ayant lieu sur d'autres continents.

Dessine un autre cercle sur le graphique pour montrer cette information.

- Trouve le nombre de morts de la rage dans ton pays.

Dessine un autre cercle sur le graphique pour montrer cette information.

DEVOIR**RÉSOLUTION DE PROBLÈMES**

1. Tous les ans, 15 millions de personnes sont exposées au traitement de la rage. Nous comptons 300 millions de chiens dans le monde entier. En supposant que les 15 millions ont été mordus par un chien (ce qui n'est pas tout à fait vrai) et que chaque chien ne mord qu'une seule personne, combien de chiens faudrait-il avant qu'une personne ne soit mordue ?

2. Comparez ce nombre au nombre de chiens de la classe ou de la communauté. Combien de camarades de classe seront mordus tous les ans ?

3. Chaque traitement post-exposition de la rage coûte 40 USD (utiliser la monnaie locale). Le vaccin coûte 1 USD par chien et par an. Combien cela coûte-t-il de faire vacciner chaque chien par an ?

4. Le traitement est-il plus ou moins cher que la vaccination ? Combien de fois ?

5. Fais une recherche et écris le nombre de chiens de ton pays. Assure-toi d'avoir une estimation d'une source fiable, ou repose-toi sur l'estimation moyenne de la classe. Nous comptons 300 millions de chiens et 55 000 de morts de rage / an.

Maths

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

Quel est le ratio décès / chien ?

En se reposant sur l'estimation du nombre de chiens dans le pays, quelle est la prévision de décès annuels de la rage dans le pays ?

Ton pays est-il au-dessus ou en-dessous de la moyenne mondiale ?
Pourquoi ?

ACTIVITÉ 1 « Le concours de la chanson pour la rage »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Apprendre des informations sur la prévention de la rage.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Se servir de la musique pour exprimer ses idées.
- . Ajouter des paroles à une mélodie.
- . Distinguer et utiliser les rythmes.

Matériels

- . Feuille d'activité : Exemple de chansons.
- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et Points à débattre.
- . PowerPoint sur la rage.
- . A chaque fois que cela sera possible : un cd avec des chansons et un lecteur CD
- . Stylos et papier

TIME: 45 min. approx

Instructions étape par étape :

1. Demandez aux élèves d'inventer une chanson sur la rage.
2. Divisez la classe en groupes de 5 ou de 6. Demandez aux élèves d'attribuer un nom aux quelques chansons les plus populaires. Répartissez les chansons entre les groupes. Assurez-vous qu'il y a au moins un élève par groupe qui sache chanter cette chanson.
3. Avant qu'ils ne commencent, ravivez la mémoire des élèves avec les informations sur la rage, et encouragez-les à réfléchir sur ce qu'ils ont appris des activités précédentes. Par exemple, posez-leur des questions sur l'histoire de Joey, le chien qui saute, revoyez les étapes à suivre si quelqu'un est mordu par un animal, et réfléchissez sur la manière dont les gens peuvent éviter d'attraper la rage.
4. Vous pouvez également fournir des informations à partir de la présentation PowerPoint ou PDF pour aider à revoir ces sujets. Les élèves pourront trouver utile d'utiliser des parties du texte pour leurs chansons.
5. Tout d'abord, demandez-leur d'écrire les paroles des chansons qu'ils connaissent. Ensuite, demandez-leur de modifier le texte de sorte à ce que la nouvelle chanson concerne les animaux domestique, les interactions humain-animal et une connaissance précise sur la rage. La fiche d'activité pour cet exercice comprend des exemples de chansons de différents pays, qui pourront être utiles pour votre classe.
6. Demandez aux groupes de présenter leurs chansons. Pendant les présentations, assurez-vous que les chansons transmettent les bons messages sur les interactions

Activité de fermeture

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

animal-humain. A la fin de chaque présentation, mettez l'accent sur le message et corrigez toute information incorrecte, ou demandez à la classe d'identifier toute inexactitude.

7. Vous pourrez organiser un concours dans votre école, votre district ou même à de plus grandes communautés sur le Web.

8. Si vous en avez l'opportunité, encouragez vos élèves à enregistrer leurs chansons et à les charger sur YouTube. Pour plus d'informations, consultez le site WRD : www.worldrabiesday.org



exercice : Ecris un poème sur prendre soin des animaux domestiques.

ACTIVITÉ 2 « Jeu de rôles : Mon chien s'est fait mordre ! ... ou... Un animal m'a mordu ! »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Connaître les étapes à suivre si un animal te mord.
- . Apprendre à s'occuper d'animaux.
- . Apprendre à appliquer les premiers soins contre les morsures d'animaux domestiques.
- . Apprendre à consulter un médecin après les premiers soins.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Se servir de son corps pour représenter une idée.
- . Coordination de compétences motrices.
- . Travail d'équipe.
- . Interpréter les intentions et les idées des autres.

Matériels

- . Informations sur la rage : Faits sur la rage et Points à débattre.
- . PowerPoint sur la rage.
- . Stylos et papier.

DUREE : Environ 45 min.

Instructions étape par étape :

1. Demandez aux élèves s'ils ont déjà été mordus par un animal, ou s'ils connaissent quelqu'un qui s'est fait mordre. Demandez-leur de décrire la situation. A leur avis, pourquoi cette personne a-t-elle été mordue et quelles sont les procédures à suivre après une morsure. Ensuite, demandez-leur si leur animal domestique a été mordu par un autre animal et exploitez ce qu'il s'est passé dans cette situation.
2. Expliquez aux élèves les étapes à suivre dans les deux cas. Vous pouvez vous servir de la présentation PowerPoint ou du PDF pour soutenir votre explication.
3. Demandez aux élèves de faire une parodie sur l'un de ces deux cas : un animal mord un autre animal, ou un animal mord quelqu'un.
4. Faites des groupes de 3 ou 5 élèves. Chaque participant de l'équipe devra avoir un rôle dans la représentation.
5. Accordez 15 minutes aux groupes afin d'échanger leurs idées. Assurez-vous qu'ils planifient l'endroit où l'action se déroulera, quelle sera l'interaction homme-animal, etc. Les enfants pourront prendre des notes, écrire le script ou improviser.
6. Aidez les enfants à se souvenir des étapes à suivre après une morsure en écrivant les informations au tableau, ou distribuez-leur une fiche d'information de la WRD.
7. Demandez à chaque équipe de faire la représentation en classe et, si possible, organisez un événement au sein de votre école afin de le partager avec les autres classes.



exercice : Ecris un poème sur prendre soin des animaux domestiques.

ACTIVITÉ DE FERMETURE

Le principal objectif de cette activité est de permettre à vos élèves d'appliquer les concepts et les compétences acquis lors d'activités précédentes.

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturiste

Deux options sont possibles. L'une peut être appliquée par les élèves de votre classe et l'autre concerne l'implication de la communauté.

Option 1 : En classe

Dessinez des centres d'apprentissage autour des sujets appliqués dans le Projet de la rage :

Centre d'art, centre logique et centre dramatique

Le principal objectif de cette activité est de permettre à vos élèves d'appliquer leurs intelligences multiples, au fur et à mesure qu'ils pratiquent les contenus et les compétences apprises au cours d'activités précédentes sur la rage.

Les élèves seront autonomes lors de leur apprentissage : ils choisiront le centre d'apprentissage auquel ils souhaitent participer et implanteront l'activité en tant qu'équipe, sans la direction de l'enseignant.

Instructions étape par étape :

1. Préparez le modèle de la classe : divisez les chaises et/ou les tables en groupes de 3 ou 4 (selon le nombre de centres que vous définissez).
2. Préparez les matériels pour chaque centre.
3. Présentez l'activité aux élèves : ils auront l'opportunité de travailler dans des centres d'apprentissage. Bien que chaque centre soit associé à un apprentissage différent, ils auront tous le même objectif : conscience de la rage. La différence entre chaque centre est que les élèves exprimeront leur compréhension du sujet de différentes manières, que ce soit par le biais de l'art, de la langue, de la logique-mathématique ou du drame.
4. Expliquez ce que fait chaque centre et encouragez les élèves à réfléchir sur leur style d'apprentissage et points d'intérêts, avant de choisir leur centre.
5. Il est recommandé que chaque centre ait le même nombre d'élèves. Si un centre a trop d'élèves, encouragez-les à trouver des manières créatives pour être divisés dans d'autres groupes. Vous pouvez également suggérer que les élèves choisissent leurs centres favoris puis attribuer un nombre pair d'élèves à chaque centre.
6. Donnez les matériels et les instructions pour chaque centre et demandez aux élèves de faire l'activité seuls.
7. A la fin de l'activité, invitez chaque groupe à partager leur apprentissage avec le reste de la classe.

CENTRE D'ART

Matériels : si vous appliquez l'activité 2 ou 3 des activités des Arts visuels, vérifiez les matériels sur la page correspondante. En ce qui concerne l'activité décrite ci-dessous, distribuez une grande feuille de papier blanc, des magazines, des crayons de couleur ou des marqueurs, des ciseaux et de la colle. Si possible, de la pâte à modeler ou des pièces recyclées de papier et plastique.

1. Vous pouvez décider d'appliquer l'Activité 2 ou 3, si ce n'est pas encore fait.
2. Ou, demandez aux élèves de choisir un concept qu'ils ont appris sur la rage ou quelque chose qui a attiré leur attention, et exprimez-le au moyen des arts visuels.
3. Cela pourra être sous le format d'un poster, 3D ou en utilisant de la pâte à modeler ou du plastique.
4. Encouragez-les à se servir de leur créativité et à travailler en équipe.
5. Ils devront communiquer leur compréhension de la rage et comment l'éviter.

CENTRE LOGIQUE

Matériels : Si vous appliquez l'activité 2 ou 3 des Maths, vérifiez les matériels sur la page correspondante. En ce qui concerne l'activité décrite ci-dessous, faites une copie des fiches d'activités pour le Bingo et découpez chaque carte. Assurez-vous d'avoir une copie pour chaque élève.

1. Vous pouvez décider d'appliquer l'Activité 2 ou 3, si ce n'est pas encore fait.
2. Ou bien demandez-leur de participer au Bingo. Un élève est désigné pour diriger le jeu, distribuer les cartes et les lire au groupe.
3. Les grilles doivent être prêtes à être découpées à la fin de cette activité. Nous vous invitons également à en créer de nouvelles !

CENTRE DE DRAME

Matériels : Si vous appliquez l'activité 2 des activités Musique et drame, vérifiez les matériels sur la page correspondante. En ce qui concerne l'activité décrite ci-dessous, faites une copie des fiches d'activités pour les Charades et découpez chaque carte.

1. Vous pouvez décider d'appliquer l'Activité 2, si ce n'est pas encore fait.
2. Ou bien demandez aux élèves de participer aux charades. Chaque joueur prend une carte et exprime le concept en se servant de son corps, sans utiliser de mots. Le reste de l'équipe doit essayer de deviner. Les élèves jouent à tour de rôle afin que tout le monde puisse participer.

Activité de fermeture

NIVEAU 3 (de 12 à 14 ans)

Option 2 : Atteindre la communauté

Préparez une kermesse afin de montrer les projets des activités précédentes (posters, histoires, jeux de rôles, graphiques et/ou enquêtes) aux parents et aux membres de la communauté.

Atteindre la communauté

Vous pourrez utiliser les posters de différentes manières afin d'atteindre de plus grandes (école) communautés. Vous pourrez accrocher les posters à l'extérieur de la classe ou dans les magasins locaux. Si vous en avez l'opportunité, prenez des photos ou scannez les posters et chargez-les sur le site de la WRD : www.worldrabiesday.org

CENTRE LOGIQUE : BINGO

1. Faites des copies des grilles de jeu A, B et C, une pour chaque joueur. De même, faites une copie des cartes puis découpez-les.
2. Placez les cartes énoncées dans une boîte ou dans un sac.
3. Désignez un élève en tant que leader, qui prendra la boîte ou le sac et sélectionnera une carte à la fois.
4. Alors que le leader lit la carte à voix haute, les joueurs devront vérifier leurs grilles de jeu pour voir si la réponse de la carte énoncée correspond à l'une de leurs déclarations. Si c'est le cas, ils croiseront la phrase.
5. Les joueurs qui termineront leurs grilles en premier auront gagné.
6. Demandez aux vainqueurs de lire les phrases à haute voix.

Activité de fermeture

NIVEAU 2 (de 12 à 14 ans)

CARTE A

Animaux pouvant transmettre la rage	La rage se transmet au moyen de la
La rage est provoquée par...	Une manière d'éviter la rage est
Une maladie provoquée par un virus que l'on trouve dans la salive des animaux enragés	Si un animal te mord, tu dois

CARTE B

<p>Une manière d'éviter la rage est</p>	<p>Ne jamais déranger un chien qui...</p>
<p>Le temps entre la morsure et les symptômes peut être de</p>	<p>Il n'y a pas de... pour la rage</p>
<p>Si elle n'est pas traitée, la rage peut être</p>	<p>La rage est une ...</p>

Activité de fermeture

NIVEAU 2 (de 12 à 14 ans)

CARTE C

<p>Le temps entre la morsure et les symptômes peut être de</p>	<p>La rage se transmet au moyen de la</p>
<p>Une manière d'éviter la rage est</p>	<p>Animaux pouvant transmettre la rage</p>
<p>Si un chien s'approche, reste immobile comme un ...</p>	<p>Si un animal te mord, tu dois</p>

Activité de fermeture

NIVEAU 2 (de 12 à 14 ans)

CARTE ÉNONCÉES

mange	traitement	maladie évitable
rage	virus	des mammifères
la salive infectée	fais vacciner ton animal	.Visiter le docteur .Rapporter la morsure aux services vétérinaires
lave la plaie, de préférence avec du savon pendant 15 minutes	ne touche pas les animaux sauvages	arbre
semaines ou mois	fatal	maintiens ton animal éloigné d'animaux errants.

CENTRE DE DRAME : CHARADES

Découpez chaque carte.

Fais semblant d'être un chien enragé	Fais semblant qu'un chien t'a mordu, et lave la plaie avec du savon
Fais semblant de prendre bien soin de ton chien	Fais semblant d'être un chien en santé
Fais comme si tu étais une chauve-souris qui entre dans une maison	Fais semblant d'être un vétérinaire qui vaccine un chat afin d'éviter la rage

Activité de fermeture

NIVEAU 2 (de 12 à 14 ans)

Fais semblant d'emmener ton animal chez le vétérinaire parce-que ton chien s'est fait mordre par un autre animal

Fais semblant qu'un chien inconnu s'approche de toi. Reste immobile comme un arbre

Fais comme si tu étais le virus de la rage

Fais comme si tu étais un chien errant à la recherche de nourriture et d'un abri

(crée ton propre message)

(crée ton propre message)

Faits sur la rage et points à débattre

Qu'est-ce que la rage ?

La rage est une maladie virale. Le virus est présent dans la salive d'animaux enrégés (notamment les mammifères) et se transmet aux humains par le biais de morsures et de griffures. Bien que les gens soient normalement infectés par les chiens, ils peuvent également être infectés par les chauves-souris, les ratons-laveurs, les mangoustes et les furets. Potentiellement, tous les mammifères peuvent transmettre la maladie aux humains. A l'échelle mondiale, environ 15 millions de personnes sont mordues par des mammifères et reçoivent un traitement médical connu sous le nom de Prophylaxie post-exposition (PPE). Environ 55 000 meurent pour cause de non traitement ou qu'elles attendent trop longtemps avant de consulter un médecin. Bon nombre d'entre elles sont des enfants.

Quels sont les symptômes de la rage ?

. *La rage est une infection virale.* Tout comme le SIDA, la rage peut dormir pendant une certaine période, généralement entre plusieurs jours jusqu'à trois mois. Au cours de la période d'incubation, l'animal semble être en bonne santé. Le virus met un certain temps à se multiplier et à voyager au long de la moelle épinière jusqu'au cerveau. Dès que les symptômes se manifestent, la maladie évolue rapidement et l'animal finit par mourir.

Tout comme pour toute personne malade, un animal malade se comporte « différemment ». Tout signe de « comportement inhabituel » est suspect et un signe de maladie, de trouble digestif ou de lésion. Les animaux enrégés perdent l'appétit, cessent de boire et peuvent faire ressentir qu'ils souhaitent être seuls. Certains animaux enrégés mordent à la moindre provocation, tandis que d'autres sont somnolents et engourdis. Après la constatation initiale des symptômes, l'animal peut devenir vicieux ou montrer des signes de paralysie. Dès qu'il aura montré des signes de paralysie, la maladie évoluera très rapidement et l'animal mourra. Sous les phases initiales, les symptômes chez les humains peuvent être confondus avec une légère grippe : il se sent faible et fiévreux, avec un léger mal de tête. Ensuite, les symptômes évoluent en douleurs aiguës, spasmes, excitation non contrôlable, dépression et hydrophobie ou « la peur de l'eau ». Lorsque la maladie évolue vers sa phase finale, la personne passe par l'obsession et l'épuisement, entre dans le coma et meurt.

La prévention de la rage commence chez le propriétaire de l'animal

En tant que propriétaire d'un animal, vous êtes tenu d'assurer que votre animal est en bonne santé et qu'il ne présente aucun risque pour la communauté. Protégez vos animaux contre l'exposition aux maladies en les vaccinant et en ne les laissant pas errer librement, notamment des animaux qui sont fréquemment en contact avec des personnes, comme les chiens, les chats, les furets, le bétail et les chevaux. Si vous avez des animaux, vous pouvez les stériliser ou les castrer afin de réduire leur tendance à errer et lutter avec d'autres animaux. Cela réduira la chance d'être infecté de la rage ou d'autres maladies.

Réduire le risque d'exposition à la rage de la vie sauvage

Les animaux sauvages peuvent être porteurs de la rage ou d'autres maladies à vos animaux domestiques et animaux, pire, ils peuvent transmettre la maladie à votre famille et à vos enfants. Ainsi, il serait sage de ne pas attirer d'animaux sauvages chez vous. Les enfants sont curieux et se sentent attirés par cet animal qui court dans tous les sens. Toutefois, ils devront être extrêmement prudents et ne pas toucher ceux qui ne semblent pas être apprivoisés et ne pas courir. Il est probable qu'il soit malade et infecté de la rage. Apprenez aux enfants à apprécier les animaux sauvages à distance et dites-leur de faire particulièrement attention à ceux qui réagissent différemment.

Fermez soigneusement vos poubelles et jetez des bols vides après avoir alimenté et donné à boire aux animaux

Les poubelles ouvertes et les bols vides attireront les animaux sauvages ou errants ;

Ne jamais toucher des animaux non familiers - même s'ils vous semblent gentils ;

Les animaux sauvages ne devront pas être considérés comme des animaux domestiques. Si vous voyez un animal sauvage qui se comporte de manière étrange, faites-en part aux services vétérinaires ;

Les chauves-souris peuvent être porteuses de la rage, mettez donc votre maison à l'abri des chauves-souris.

Que faire si votre animal présente des lésions de morsure ?

Si vous apercevez des morsures sur votre animal domestique, il se peut qu'il ait lutté avec un animal enragé. Si votre chien n'est pas vacciné, il se peut qu'il soit infecté de la rage ou d'autres maladies. Un jour ou l'autre il pourra tomber malade et vous transmettre la maladie, à votre famille ou à vos voisins. Si vous apercevez des morsures, emmenez immédiatement votre animal chez le vétérinaire et faites-le examiner. Demandez à votre vétérinaire où vous devez rapporter la morsure.

Que faire si un animal vous mord ?

Tout comme pour d'autres maladies comme la polio, les enfants ne sont pas vaccinés contre la rage. Seules les personnes ayant des professions à risque, comme les vétérinaires et les rangers, sont vaccinés pour éviter la maladie. Tous les ans, 15 millions de personnes sont mordues par des animaux potentiellement enragés. Ainsi, ces personnes reçoivent un traitement à base de prophylaxie post-exposition. Environ 55 mille personnes ne reçoivent pas un traitement médical approprié et meurent de cette maladie. La rage est une maladie fatale. Si votre animal domestique ou un autre animal vous mord, un membre de la famille, un élève ou un voisin et si vous ignorez s'il a été vacciné contre la rage, voici ce que vous devez faire :

- . Laver la plaie avec beaucoup d'eau pendant au moins 15 minutes, de préférence avec du savon, un désinfectant ou des cendres ;
- . Consultez le médecin le plus proche de chez vous ou les services vétérinaires ;
- . Rapporter la morsure aux services vétérinaires ;
- . Si possible, capturez l'animal en sécurité et faites-le examiner par un vétérinaire.

Liens utiles, contacts et notes NIVEAU 3 (de 12 a 14 ans)

Liens

Journée mondiale contre la rage : www.worldrabiesday.org

Alliance mondiale contre la rage (GARC) : www.globalrabiescontrol.org

CDC : www.cdc.gov/rabies

WHO : www.who.int/rabies/en/

NASPHV : www.nasphv.org/documentsCompendia

Contacts

Journée mondiale contre la rage : peter.costa@worldrabiesday.org

+1-570-899-4885 (USA)

Ce pack a été développé pour célébrer la Journée mondiale contre la rage, célébrée le 28 septembre.

Développé par Valeria Fontanals, Ed. M

Edité par Belen Hornos

Remerciements spéciaux à Bert Sonnenschein, puisque certaines activités ont été prises des matériels éducatifs de *Joey, le chien qui saute*.

Publié par GARC en décembre 2011