

Tout sur la rage !

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



Repose sur la **Théorie Intelligences multiples**

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

Ce pack comprend :

- Des activités individuelles et de 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, mathématiques, sciences, arts visuels, musique
et art dramatique !

QuickTime™ et un décompresseur sont nécessaires pour voir cette image.

QuickTime™ et un décompresseur sont nécessaires pour voir cette image.

SOMMAIRE

. Introduction	3
Notes aux professeurs	
Le cadre derrière les matériels éducatifs :	
La Théorie Intelligences multiples	
. Section Langue et Littérature	14
Activité 1: « Joey, le chien qui saute »	
Activité 2: « Apprendre à s'occuper d'animaux de compagnies »	
Activité 3: « Que faire si tu es mordu par un chien ? »	
Feuille d'activité: « Joey, le chien qui saute »	
Feuille d'activité: « Apprendre à s'occuper d'animaux de compagnies »	
Devoir: « Mots croisés » ; « Quiz » ; « Trouve les mots manquants »	
. Section Sciences	28
Activité 1: « Fais des recherches et explique à tes amis ce qu'est la rage »	
Activité 2: « Chasse au trésor M & R (Les Mammifères et la Rage) »	
Activité 3: « Safari dans le voisinage »	
Feuille d'activité: Informations sur la rage	
Feuille d'activité: Des messages pour le jeu	
Devoir: « Vrai ou faux ? » ; « Entoure les bonnes réponses » ; « Quiz: teste tes connaissances sur la rage »	
. Section Arts visuels	48
Activité 1: « Dessiner l'histoire de Joey, le chien qui saute »	
Activité 2: « Les animaux dangereux et non dangereux »	
Activité 3: « Faire une publicité pour arrêter la rage »	
Feuille d'activité: « Joey, le chien qui saute »	
. Section Mathématiques	67
Activité 1: « Se déplacer pour faire une étude sur les animaux de compagnies »	
Activité 2: « Rapport sur les animaux errants »	
Activité 3: « Diagramme de Venn pour les animaux »	
Devoir: « Résolution de problèmes »	
Feuille d'activité: « Enquête sur les animaux de compagnies »	
Feuille d'activité: « Rapport sur les animaux errants »	
Fiches de devoir : « Résolution de problèmes »	
. Section Musique et art dramatique	76
Activité 1: « Le concours de la chanson sur la rage »	
Activité 2: « Jeu de rôles : Mon chien s'est fait mordre ! ... ou ... Un animal m'a mordu ! »	
. Fin du niveau	79
Jeux pour centres logiques et d'art dramatique	
. Informations sur la rage	89
. Liens utiles, contacts et notes	92

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

Cher professeur,

Nous espérons que vous travaillerez bien avec ce matériel éducatif. Il a été conçu pour commémorer la Journée Mondiale contre la Rage. Le but de cette manifestation est d'éveiller les consciences à l'échelle mondiale sur l'impact de la rage et de pousser les gens à travailler ensemble pour mettre fin à cette maladie. L'éducation joue un rôle essentiel puisqu'elle donne les informations nécessaires à rester indemne. Ainsi, en associant le contrôle de l'animal et la vaccination, il sera possible d'arrêter la diffusion du virus.

Ce programme a été conçu afin de permettre à vos élèves d'appliquer leurs intelligences multiples au fur et à mesure qu'ils accroissent leurs compétences dans cinq domaines (les arts, les mathématiques, la langue et la littérature, la musique et l'art dramatique 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 ces 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
- Mathématiques : 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 art dramatique : 2 Activités + Fiches d'activités
- Activité de fin : 3 activités d'apprentissage
- Des présentations sur la Rage
- Des jeux à copier et à reproduire !

Bien que nous vous recommandions de suivre le programme de toutes les activités, vous pouvez choisir celles que vous voulez utiliser, puisque la plupart d'entre elles sont indépendantes. Nous vous recommandons fortement de terminer ce projet par l'activité de fin qui permettra aux enfants 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 suivrez ces activités avec vos élèves, nous espérons que vous aurez l'opportunité de toucher une plus vaste communauté. Ainsi, ensemble, nous pourrions éviter qu'il y ait d'autres victimes de la rage.

Nous vous remercions de votre dévouement et nous espérons que vous trouverez dans ce document des matières bénéfiques pour votre 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 largement accepté et mis en pratique cette théorie.

La théorie des intelligences multiples (IM) fournit un cadre pour comprendre les capacités humaines. La théorie montre aux professeurs que les enfants ont une vaste gamme d'intelligences, qu'ils apprennent de différentes manières 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'intéresser les élèves. Elle fournit également la clé pour apprendre aux enfants à vivre dans un monde global, afin d'encourager chaque enfant à apprendre selon son style d'apprentissage puis de lui offrir 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, musicienne, corporelle-kinesthésique, spatiale, interpersonnelle, intrapersonnelle et naturaliste. Nous disposons tous de ces intelligences. Toutefois, chacun a son propre profil intellectuel, unique. Cela signifie que, de par notre prédisposition biologique et notre éducation, nous développons plus certaines intelligences que d'autres.

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

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

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 l'écriture. Il semble donc que son intelligence linguistique ne soit pas très 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 cette 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 leurs intelligences multiples, apprendront et seront davantage sensibilisés à ce sujet.

Les huit intelligences sont...

L'intelligence interpersonnelle

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

L'intelligence intrapersonnelle

« Implique la capacité à se comprendre, à avoir son propre modèle de travail efficace – y compris ses propres désirs, ses peurs et ses capacités – et à utiliser ces informations de manière efficace pour régler sa propre vie. »

L'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. »

L'intelligence musicale

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

L'intelligence logico-mathématique

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

« Implique la capacité d'analyser des problèmes de manière logique, de résoudre des opérations mathématiques et de rechercher des solutions de manière scientifique. »

L'intelligence spatiale

« Se caractérise par le potentiel de reconnaître et manipuler les grands espaces (ceux qu'utilisent, par exemple, les pilotes et les navigateurs), ainsi que des espaces plus confinés (comme ceux des artistes graphiques, des joueurs d'échecs ou des chirurgiens) ».

L'intelligence corporelle-kinesthésique

« Entraîne le potentiel d'utiliser son propre corps ou des parties de celui-ci (comme la main ou la bouche) pour résoudre des problèmes ou confectionner des produits. »

L'intelligence naturaliste

« Désigne l'expertise dans la reconnaissance et la classification de différentes espèces – de la faune et de la flore – de son propre environnement. Cette discrimination peut être mobilisée par les voitures, ..., 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 qu'enseignant, vous pourrez guider les enfants à tirer le plus de profit de leurs expériences d'apprentissage. Les enseignants pourront ainsi appliquer la théorie IM de nombreuses manières, y compris par l'approche des Points d'entrée, des centres d'apprentissage, du modèle des chemins et l'approche Reggio Emilia.

Approche Points d'entrée

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

Les chercheurs du Projet zéro proposent que le même contenu peut être compris, montré et découvert de nombreuses façons pour aborder l'apprentissage. Ces « fenêtres » d'apprentissages sont :

- *Narrative*. Ce point d'entrée permet aux élèves d'explorer et de comprendre un sujet ou un thème par le biais de la narration d'histoires.
- *Fondamental*. Ce point d'entrée implique la pensée abstraite et la réflexion. Les enfants peuvent comprendre et explorer un sujet en posant des questions sur sa signification et sur les conséquences de certains comportements.
- *Logique*. Les relations avec les autres peuvent donner l'impression de ne pas être basées sur la logique, mais ce n'est pas le cas. Lorsque les enfants essaient de résoudre un problème, ils doivent en planifier la résolution en suivant une séquence logique d'étapes.
- *Numérique / Quantitative*. Ce point d'entrée implique les aspects numériques d'un sujet.
- *Esthétique*. Grâce à ce point d'entrée, les élèves comprennent et explorent un sujet ou un thème en se reposant sur des informations visuelles et sensibles.
- *Expérimentale*. Ce point d'entrée comprend l'apprentissage et la compréhension au moyen d' « une participation active », telle que l'expérimentation, le vécu de scénarios et la fabrication 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 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 l'enseignant a un rôle de guide et que les enfants 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, l'art dramatique, la logique et le langage.

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

- Centre d'art : Sur différents posters, dessinez des animaux sauvages qui vivent dans la forêt, dans la jungle et dans la savane.
- Centre d'art dramatique : Pensez à un animal sauvage en particulier. Comment réagirait-il s'il se sentait menacé ? Mettez-vous dans la peau de cet animal et inventez une histoire, puis représentez-la.
- Langue : rédigez une histoire sur les relations entre les êtres humains et les animaux sauvages.
- Logique : faites un bingo comprenant des animaux sauvages de différents habitats.

Modèle des trajectoires / séquences ???

Ce modèle (Baum, Viens & Slatin, 2005) est une manière efficace d'utiliser la théorie des intelligences multiples dans l'éducation. Ce modèle est composé de cinq trajectoires. Chacune de ces trajectoires peut être appliquée à différents moments au cours de l'année scolaire.

- La *Trajectoire d'exploration*: 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 faciliter l'alphabétisation et la maîtrise des compétences.
- La *Trajectoire de compréhension* : les enseignants peuvent offrir aux élèves des opportunités d'accéder au matériel et les aider à comprendre en utilisant au mieux leurs points forts et leur centres d'intérêt.
- La *Trajectoire des problèmes réels* : les élèves peuvent développer de véritables expériences d'apprentissage basées sur les problèmes, en se utilisant 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.

Approche Reggio Emilia

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

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 la compréhension des expériences des enfants et stimule les discussions et le développement des compétences des enseignants. La documentation est également cruciale pour accompagner systématiquement et analyser les manières dont les 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 de projets peuvent venir d'une variété d'expériences où les enfants et les enseignants ont construit une connaissance commune.

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

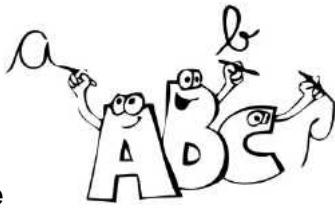
Intelligences multiples et l'application de la théorie aux matériels éducatifs sur la rage

Les matériels éducatifs de ce projet ont été conçus de sorte rendre les élèves conscients de la prévention et du traitement de la rage, responsables de leur animal de compagnie en pratiquant les intelligences de manière sensée. Etant donné que les élèves ont différentes manières d'apprendre, les principaux concepts sont illustrés au moyen des *points d'entrée* ou « fenêtres » en vue de l'apprentissage.

Les activités sont organisées en cinq sujets ou disciplines : la langue, les arts, la musique et l'art dramatique, les mathématiques et la science. Chaque niveau comprend également une activité de conclusion, où les élèves mettent en pratique les concepts qu'ils ont appris.

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)



Langue

Les principales intelligences impliquées dans les activités de cette discipline sont les intelligences linguistique et interpersonnelle. L'intelligence linguistique est essentielle pour communiquer efficacement 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 aux animaux de compagnies et à la rage. Elles aident les élèves à l'alphabétisation et à la compréhension de la lecture, elles les poussent aussi à s'exprimer. Par exemple, les élèves des trois niveaux ont des devoirs qui comprennent des mots croisés, des quiz, des tests d'association de définitions et de termes correspondants et des recherches de mots manquants. Au cours des activités, les élèves devront également lire des informations, écrire des articles, réaliser 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 aux 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 en s'occupant des animaux de compagnies » 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 2 (de 9 à 11 ans)

apprendre et à suivre une 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 utilisant les arts dans des concepts ou des idées de communication sur la prévention de la rage et le soin aux animaux. 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 une bande dessinée sur la prévention de la rage. De plus, les élèves développent des tâches motrices associées à l'intelligence corporelle-kinesthésique en pratiquant de manière répétée des activités telles que la découpe, 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 de découvrir comment prendre soin des animaux de compagnies tandis qu'ils élaborent pour eux une présentation de mode ou qu'ils leur créent une classe.

- Expérience :

. Les activités de cette discipline sont essentiellement pratiques, c'est les réalisant que les élèves apprendront.

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)



Maths

La principale intelligence impliquée dans les activités de cette discipline est l'intelligence logico-mathématique. L'intelligence logico-mathématique s'utilise essentiellement lors de la résolution de problèmes et d'opérations de base. Par exemple, les devoirs des élèves des trois niveaux comprennent la résolution de problèmes adaptés à leur 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 dans cette discipline ont recours aux points d'entrée suivants :

Numérique / Quantitatif :

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

- Logique :

. Des activités telles que « Diagrammes de Venn », « Enquête sur les animaux de compagnies » et « Rapport sur les chiens errants » incitent les élèves à établir des relations entre des 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 apprenant comment le virus de la rage se répand dans le corps.

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

L'intelligence linguistique est utilisée pour acquérir des informations par la lecture et l'écoute.

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

- Logique :

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

- Expérience :

. Les activités de cette discipline sont essentiellement pratiques, c'est les réalisant que les élèves apprendront.



Musique et art dramatique

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 sons et créer des paroles en rythme avec la musique. L'intelligence corporelle-kinesthésique s'applique lors d'activités pendant lesquelles les élèves prétendent être des animaux ou des personnes dans des circonstances particulières.

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

- Expérience :

. Les activités de cette discipline sont essentiellement pratiques, c'est les réalisant que les élèves apprendront.

Introduction

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)



Fin de niveau

Les élèves ont l'opportunité de choisir entre trois centres d'apprentissage : la logique, les arts et l'art dramatique. 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 d'art dramatique

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

- Centre d'arts

Les élèves utilisent essentiellement leur intelligence spatiale en créant des produits à la mode qui transmettent leur perception de la rage.

- Logique

Les élèves utilisent essentiellement leur intelligence 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 2 (de 9 à 11 ans)

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

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux de compagnies ou non.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Apprendre à approcher des animaux et à s'occuper d'eux.
- . Apprendre à éviter d'être mordu par un animal.
- . Apprendre à appliquer les premiers soins après la morsure d'un animal.
- . Apprendre que consulter un médecin après les premiers soins est une nécessité.
- . Intéresser les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Lecture: lecture d'un texte simple.
- . Compréhension de la lecture : répondre aux questions à propos du texte.
- . Rédaction : grammaire et contenu.
- . Compétences motrices.

Matériels

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

DURÉE : Environ 45 min.

Instructions étape par étape

1. Demandez aux élèves de lire l'histoire ensemble. Informez-les qu'il s'agit de l'introduction à un projet qu'ils feront ensemble les jours/semaines prochains. Finissez d'abord l'histoire avant de débattre du sujet avec les enfants, de sorte à ce qu'ils puissent déduire leurs propres hypothèses.
2. Distribuez une copie de l'histoire à chaque élève ou une pour deux élèves. Demandez à chaque élève de lire un paragraphe à voix haute.
3. Posez des questions à la fin de chaque paragraphe afin de tester leur niveau de compréhension. Par exemple: « Qui est Joey ? » ; « Qu'est-ce Timo a appris à Joey ? » ; « Qui est Tyson ? » ; « Qu'est-il arrivé à Tyson ? » ; « Comment Joey a-t-il aidé Maiko ? » ; « Que s'est-il passé à la fin de l'histoire ? »
4. Encouragez les élèves à exprimer leurs opinions et à discuter sur les valeurs et les attitudes. Essayez de faciliter la compréhension des points d'apprentissage.
5. Assurez-vous que vos élèves ont compris et que :
 - jamais ils ne s'approcheront ni ne toucheront des animaux qu'ils ne connaissent pas ;
 - ils resteront immobiles et qu'ils feront semblant d'être un arbre lorsqu'ils seront face à un animal non docile ou agressif ;


Langue et Littérature NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

- ils se mettront en boule et feront semblant d'être un rocher s'ils sont attaqués par un animal ;
- ils vaccineront leurs animaux afin d'éviter certaines maladies.

6. Demandez aux élèves quel sujet ils pensent étudier dans les jours à venir.

7. Discutez sur la fin de l'histoire. Poussez les enfants à discuter sur le besoin de la vaccination.

- Qu'est-ce qui fait que l'histoire a une fin heureuse ?
- Qu'aurait-il pu se passer si Tyson n'avait pas été transporté à l'hôpital ?
- Aiment-ils être vaccinés ? Pourquoi est-il important que les enfants le soient ?

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

Langue et Littérature NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

ACTIVITÉ 2 « Apprendre à s'occuper des animaux de compagnies »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Apprendre à s'occuper d'animaux.
- . Réfléchir sur l'importance de prendre soin des animaux de compagnies, que ce soit pour l'animal lui-même et pour les personnes qui sont en contact avec lui.
- . Intéresser les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Lecture et compréhension d'un texte.
- . Écouter les autres.
- . Exposer ses propres idées et opinions.
- . Respecter les opinions et les idées des autres.

Matériels

- . Feuille d'activité : Des messages à débattre.
- . Stylos et papier.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.
- . Fiches de devoir : « Mots croisés » ; « Compléter les mots manquants ».

DURÉE : Environ 45 min.

Instructions étape par étape

1. Demandez aux enfants s'ils ont des animaux de compagnies et qui s'occupe d'eux à la maison.
2. Ecoutez leurs histoires et écrivez les principaux concepts au tableau, p. ex. nourriture, abri, comportement, santé, etc.
3. Divisez les élèves en groupes de 4 ou 5 et préparez une présentation sur le soin aux animaux de compagnies.
4. Désignez les groupes qui prépareront leur présentation du point de vue de l'ANIMAL DE COMPAGNIE et les groupes qui présenteront du point de vue de l'HUMAIN. En d'autres termes, demandez aux enfants de discuter les messages et de répondre aux questions en fonction de leur rôle : ils feront semblant d'être soit l'animal de compagnie soit le propriétaire d'un animal de compagnie.
5. Demandez-leur s'ils préfèrent faire une présentation orale ou pour dessiner un poster et l'expliquer.
6. Vous pourrez distribuer quelques messages aux groupes. En voici quelques uns déjà préparés :

Langue et Littérature NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

NOURRITURE :

- Quel genre de nourriture un animal domestique peut-il manger ? Quelle quantité de nourriture par jour ?
- Que peut boire un animal de compagnie ?

ABRI :

- Où un animal de compagnie dort-il ? L'abri est-il identique en été et en hiver ?
- Que peut-il se passer si un animal de compagnie quitte la maison seul ?

SANTÉ :

- Pourquoi est-il important d'emmener son animal de compagnie chez le vétérinaire ?
- Pourquoi est-il important de faire vacciner son animal de compagnie ?


COMPORTEMENT :

- Comment votre animal de compagnie se comporte-t-il ?
- Lui avez-vous/a-t-il appris des tours ?
- Sais-tu reconnaître quand ton animal de compagnie est content ou en colère ?
- Ton animal de compagnie mord-il ou est-ce que tu le mords ? Comment se comporte-t-il ou comment te comportes-tu avec d'autres animaux ?

7. Pendant la présentation, présenter le mot RAGE pour le nom de la maladie. Assurez-vous que les enfants discutent sur ce qui suit :

- Fais vacciner ton animal de compagnie afin d'éviter des maladies.
- Ne laisse pas ton animal de compagnie aller partout où il veut.
- Maintient ton animal de compagnie éloigné d'animaux errants.

8. Dans chaque groupe, désignez un leader pour faire la présentation orale sur un ou sur tous les domaines dont ils ont parlé en sous-groupes: la nourriture, l'abri, la santé et le comportement.

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

Langue et Littérature NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

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

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatial
- Naturalist

Objectifs

- . Apprendre à appliquer les premiers soins après une morsure d'animaux de compagnies.
- . Réfléchir sur l'importance des soins médicaux après les premiers soins.

Compétences pratiquées

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


Matériels

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

DURÉE : Environ 45 min.

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 par un animal de compagnie. Demandez-leur de décrire ce qui s'est passé et posez des questions afin de comprendre ce qui est arrivé avant, pendant et après l'événement.
2. Mettez l'accent sur ce qu'il s'est passé après.
3. Expliquez les étapes des premiers soins et la nécessité 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 inférieures en faisant un poster.

 **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, de Bert Sonnenschein

Timo est en train de brosser Joey dans la cour. « Je veux que tu sois beau aujourd'hui », dit Timo. Joey aboie avec 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 ? » 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 place sa main droite devant.

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

- « Et bien, vous devriez faire votre tour sur le marché. Tu pourrais 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'écrie 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 voisinage, qui aboie et saute fortement autour d'une vieille voiture accidentée qui se trouve dans la rue depuis longtemps. En s'approchant, ils entendent les pleurs d'un enfant.

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

Langue et Littérature NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

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 » , murmure-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 vous ne bougez pas, vous n'êtes pas une menace ! ... Ni de la nourriture ! », ajoute-t-il en souriant.

En un rien de temps, Tyson se désintéresse d'eux 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, ramène-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.

- « C'était très sage de faire ça Timo », reconnaît le docteur. « Je me demande si Tyson est vacciné... »

Langue et Littérature NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

- « 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 ? », répond 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 contre la rage à B-Boy», 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. »

Langue et Littérature NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

Feuille d'activité 2

« Apprendre à s'occuper des animaux de compagnies »

- Découpez ces messages et distribuez-les à vos élèves.

NOURRITURE :

- Quel genre de nourriture un animal de compagnie peut-il manger ? Quelle quantité de nourriture lui faut-il par jour ?
- Que peut boire un animal de compagnie ?

ABRI :

- Où l'animal de compagnie dort-il ? Est-ce au même endroit en été et en hiver ?
- Que peut-il se passer si l'animal de compagnie quitte la maison seul ?

SANTÉ :

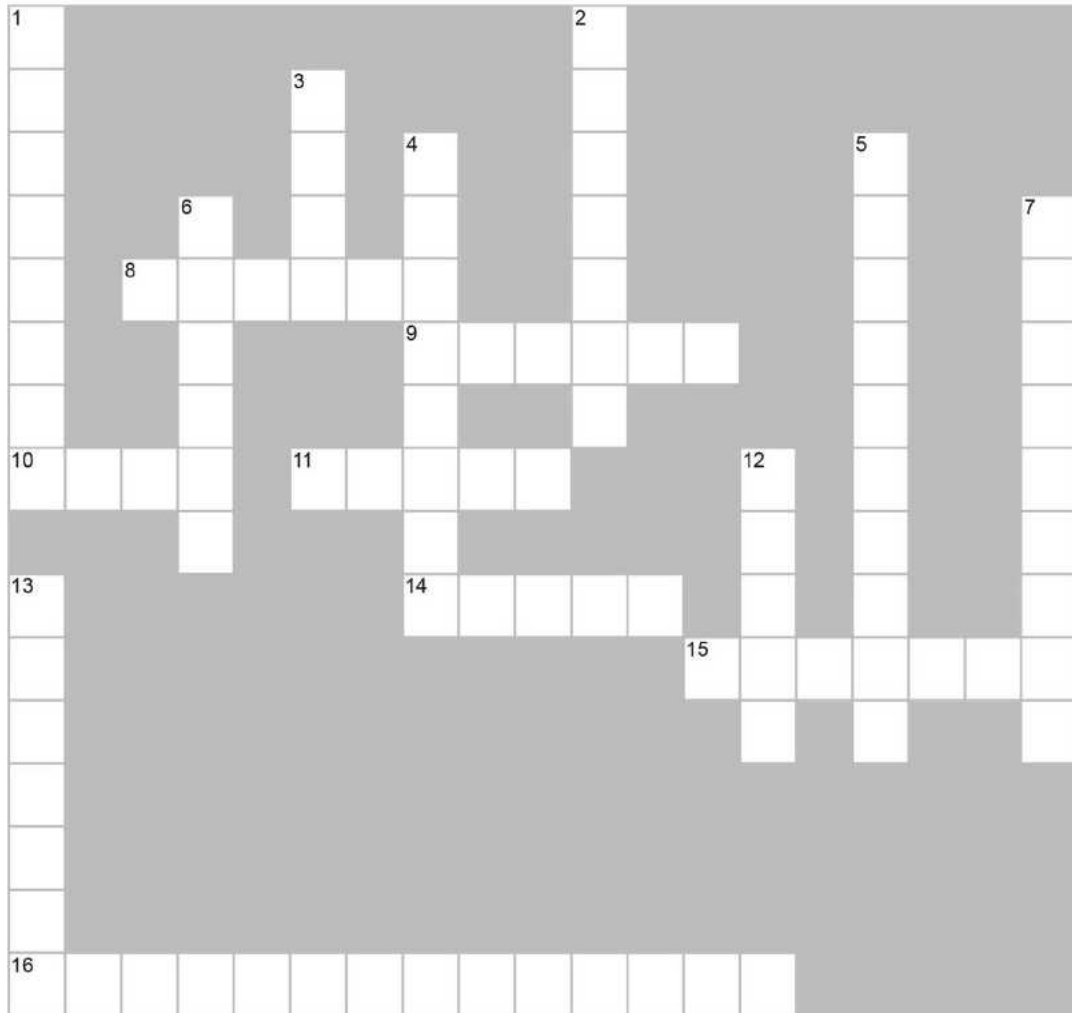
- Pourquoi est-il important d'emmener son animal de compagnie chez le vétérinaire ?
- Pourquoi est-il important de faire vacciner son animal de compagnie ?

COMPORTEMENT :

- Comment te comporte-tu ? Comment ton animal de compagnie se comporte-t-il ?
- Lui as-tu appris des tours / en a-t-il appris ?
- Sais-tu reconnaître quand ton animal domestique est content ou en colère ?
- Ton animal mord-il ou est-ce que toi, tu mords ? Comment se comporte-t-il avec d'autres animaux et toi, comment te comportes-tu ?

FICHES DE DEVOIRS

Mots croisés



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 aime 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

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 appelée une fable.
2. Dans le monde animal, tout ce qui bouge est soit de la nourriture soit un danger.
3. Pour calmer un chien, reste 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) : des hommes et des chiens étaient enterrés ensemble, dans la même tombe.
5. Il y a environ 1 chien pour chaque 35-36 personnes sur terre, soit un total de 200 à 300 millions de chiens à l'échelle mondiale.
6. A l'échelle mondiale, les 3 animaux de compagnies 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. On a rapporté que des chiens hurlent lorsque leurs propriétaires meurent, même s'ils sont séparés par des milliers de kilomètres.
10. Vers 450 avant JC, 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 lui a donné la dignité et le singe la curiosité et l'espièglerie.

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 de plus 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 premiers soins pour éviter la rage consistent à laver la plaie avec de l'eau et du savon ou du désinfectant pendant environ 15 minutes.

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

DEVOIR

Compléter les mots manquants

1. Emmène ton animal de compagnie chez le v_____
_____.

2. Fais v_____ ton animal.

3. Ne laisse pas ton a_____ aller partout où il veut.

4. Mets un couvercle sur les o_____.

5. Demande de l'aide pour retirer les animaux e_____

6. Tu peux a_____ la rage !

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

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

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

Compétences pratiquées :

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

Matériels


- . Feuille d'activité : Informations sur la rage
- . Stylos et papier.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . Fiches de devoir : « Vrai ou faux ? » ; « Entoure les bonnes réponses » ; « Quiz »
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE : Environ 60 min. *

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

Instructions étape par étape

1. Demandez aux enfants de faire les chercheurs pendant quelques heures en étudiant la rage.
2. Divisez les élèves en groupes de 4 ou de 5 et distribuez des copies du document sur la rage. Si vous disposez d'un projecteur, vous pouvez présenter le PowerPoint (compris à la fin de ce chapitre) à l'un des groupes. Chaque groupe devra disposer d'informations différentes. Ainsi, lorsqu'ils feront leur présentation, les autres groupes apprendront d'autres 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 ?
 - . 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. Encouragez-les à préparer la présentation en utilisant des signes visuels.
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.

ACTIVITÉ 2 « Chasse au trésor M & R (Les mammifères et la rage) »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Apprendre la classification des animaux (mammifères).
- . Savoir quels sont les animaux qui peuvent être atteints de la rage.

Compétences pratiquées

- Poser des questions :
- . Faire une hypothèse.
- . Renforcement d'une hypothèse avec des informations.
- . Classification.
- Autres :
- . Travail d'équipe.
- . Compréhension de la lecture.


Matériels

- . Feuille d'activité : messages pour le jeu
- . Du ruban adhésif et une paire de ciseaux.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.
- . Fiches de devoir : « Vrai ou faux ? » ; « Entoure les bonnes réponses » ; « Quiz ».

DURÉE : Environ 40 min.

Instructions étape par étape

1. Présenter la question : Quels sont les animaux qui peuvent être atteints de la rage ? Pourquoi ?
2. Ecrivez l'hypothèse au tableau.
3. Divisez la classe en groupes de 4 ou 5 et demandez à chaque groupe de faire un jeu.
4. Servez-vous de la fiche d'activité préparée pour ce jeu. Découpez le texte le long des lignes pointillées et cachez les bandes dans la classe. Chaque bande de papier contient une partie de l'information nécessaire à répondre à la question. Les groupes devront trouver les textes et les coller au tableau. Ensuite, tous ensemble, les enfants devront organiser les informations qu'ils auront trouvées afin de construire un texte cohérent.
5. Lisez le texte avec les enfants puis testez l'hypothèse qu'ils ont fait contre l'information réelle.

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

ACTIVITÉ 3 « Safari autour du voisinage »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Apprendre la classification des animaux (mammifères).
- . Apprendre des informations sur la rage et ses caractéristiques.
- . Savoir quels animaux peuvent être atteints de la rage.
- . Apprendre la prévention et le traitement de la rage.

Compétences pratiquées (compétences d'enquête)

- . Observation et collecte de données.
- . Enregistrement des observations.
- . Tirer des conclusions.
- . Communiquer sur les découvertes.

Matériels

- . Stylos et papier.
- . Fiches de devoir : « Vrai ou faux ? » ; « Entoure les bonnes réponses » ; « Quiz ».
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.


DURÉE : Environ 40 min.

Instructions étape par étape

1. Emmenez les enfants faire une promenade dans le voisinage. Assurez-vous qu'ils emportent un bloc-notes et un stylo. Essayez d'inviter un vétérinaire ou un étudiant vétérinaire à participer.
2. Demandez à vos élèves de repérer le plus d'animaux possible. Cela comprend les animaux domestiques et sauvages, ainsi que les insectes et les reptiles. Vous pouvez attribuer différents rôles aux enfants : certains enfants pourront être chargés de l'observation d'animaux sauvages, tandis que d'autres devront repérer les animaux de compagnies.
3. Encouragez-les à observer les animaux et à écrire ou à dessiner leurs caractéristiques.
4. Pendant la promenade, parlez de la fonction des animaux dans l'environnement et des maladies dont ils peuvent être porteurs.
5. En ce qui concerne les mammifères (notamment les chiens et les chats), insistez sur les points suivants :

- la rage est une maladie qui peut se transmettre, notamment aux enfants.
- c'est la responsabilité du propriétaire de l'animal de compagnie de le faire vacciner.
- empêchez les animaux de compagnies de divaguer alentour.
- restez immobiles lorsqu'un animal est nerveux ou qu'il se sent menacé.
- faites semblant d'être un rocher si un chien vous attaque.
- en cas de morsure, laver la plaie, de préférence avec du savon, un désinfectant ou des cendres pendant 15 minutes
- consultez immédiatement un médecin après cela et déclarez la morsure aux services vétérinaires.

6. De retour en classe, demandez aux enfants de partager leurs observations et leurs notes en petits groupes.

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

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

Qu'est-ce que la rage ?

La rage est une maladie qui affecte le cerveau. En général, elle se transmet entre animaux, mais les animaux peuvent également la transmettre aux humains. La rage est provoquée par un virus. Un virus est un germe très petit que vous ne pouvez observer qu'avec un microscope spécial.

N'importe quel mammifère peut attraper la rage. Te souviens-tu ce qu'est un mammifère ? Les mammifères sont des animaux à sang chaud avec un pelage. Nous sommes des mammifères, ainsi que la plupart de nos animaux de compagnie comme les chats et les chiens. De nombreux animaux de la ferme, comme les vaches et les chevaux sont également des mammifères, ainsi que les animaux sauvages comme les renards et les singes. Nous pouvons tous attraper la rage. Même les chauves-souris !

Aux Etats Unis, les ratons-laveurs, les moufettes, les renards et les chauves-souris sont les principaux animaux à être atteints de la rage.

La rage est un grand problème en Asie, en Afrique et en Amérique Latine. En effet, ces pays manquent parfois de médicaments et de vaccins. Ainsi, si quelqu'un est mordu par un animal enragé, il se peut qu'elle n'obtienne pas l'aide appropriée immédiatement.

La rage est une maladie sérieuse. Cette année, plus de 55 000 personnes décéderont de la rage dans le monde. Cela correspond à une personne toutes les 10 minutes. La moitié des personnes qui meurent de rage ont moins de 15 ans.

Comment sais-tu si un animal a la rage ?

Il est impossible de savoir si un animal est atteint de la rage en le regardant. Toutefois, si ton animal se comporte de manière étrange, cela pourrait être inquiétant.

Certains animaux pourront se comporter comme s'ils étaient fous lorsqu'ils sont atteints de la rage. Ils seront hostiles, agressifs et pourront essayer de te mordre ou de mordre d'autres animaux. Dans les films, les animaux atteints de la rage présentent une mousse à la bouche. Cela se produit car les nerfs de l'animal ne fonctionnent plus correctement et il ne parvient pas à avaler sa propre salive.

Plus souvent, les animaux semblent timides ou ils se cachent lorsqu'ils ont la rage. Il se peut qu'un animal sauvage se déplace plus lentement ou n'ait pas peur des gens. Tu pourrais ainsi facilement t'en approcher. Etant donné que les animaux sauvages ne se comportent pas ainsi en général, souviens-toi que cela veut dire que quelque chose ne va probablement pas.

La seule manière qu'un médecin puisse savoir avec certitude si un animal ou une personne est atteinte de la rage est de faire un test en laboratoire.

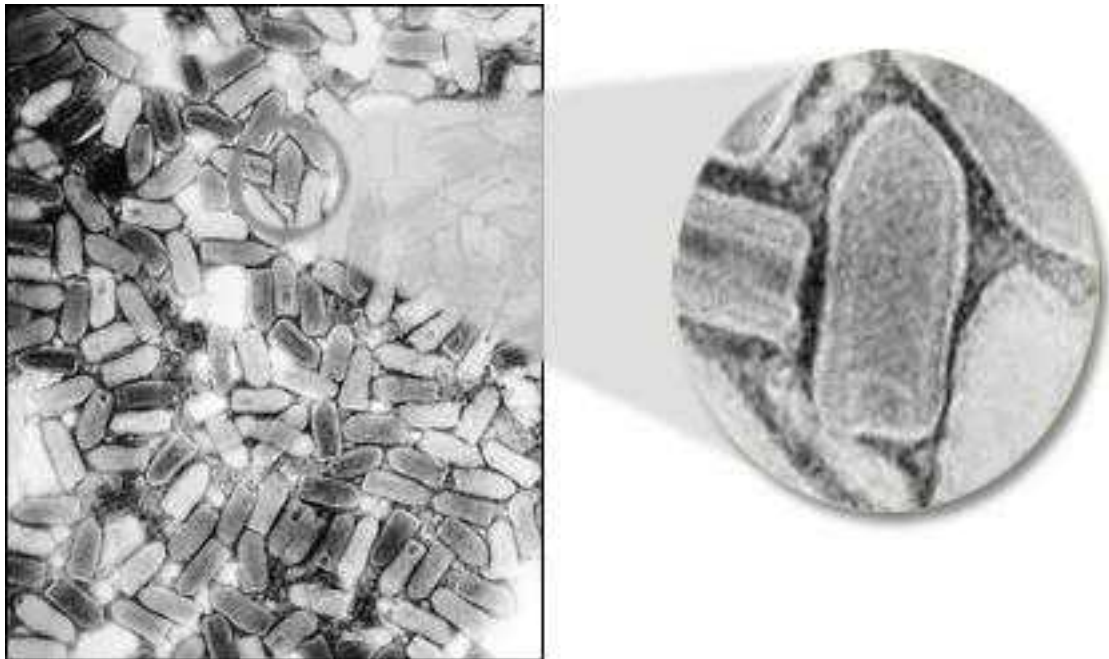


La meilleure chose à faire est de ne jamais nourrir ou s'approcher d'un animal sauvage. Agis prudemment avec les animaux de compagnies que tu ne connais pas. Si tu vois un

chien ou un chat errant, ne le caresse pas. Et si un animal se comporte de manière étrange, téléphone au centre de contrôle animalier local pour demander de l'aide.

Le virus de la rage

La rage est provoquée par un virus. Un virus est un germe très petit. Ainsi, vous ne pourrez observer ce germe que si vous disposez d'un très puissant microscope. Voici une image du virus de la rage :



Que fait un virus ?

Les scientifiques ont découvert plus de 300 virus chez les animaux. Certains ne sont pas transmissibles à l'homme. D'autres pourront occasionner une maladie. La rhinopharyngite et la rougeole sont provoquées par des virus. Il en est de même pour la grippe, la Varicelle et le SIDA.

Comment un virus se développe-t-il ?

Les virus ne peuvent pas se nourrir ou se développer tout seuls. Ils ne peuvent se développer que s'ils pénètrent à l'intérieur de cellules d'autres organismes, appelés les « hôtes ».

Sciences

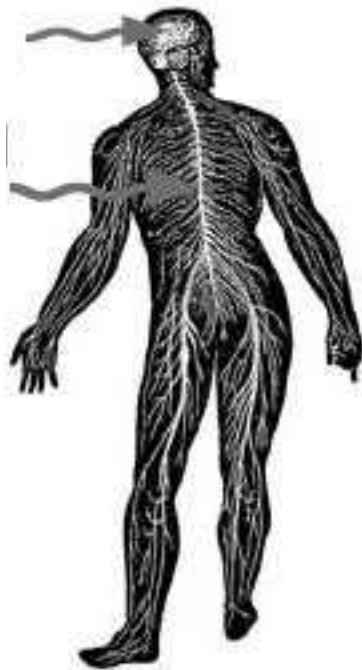
NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

Les virus attaquent ces cellules hôte et s'en servent pour se multiplier. Ensuite, les virus qui ont été fabriqués vont attaquer d'autres cellules hôte et recommencent le processus.

Comment le virus de la rage nous rend-il malade ?

Cerveau

Moelle
épineière



Le virus de la rage veut coloniser les cellules nerveuses, la plus petite partie de notre système nerveux central. Le système nerveux central est composé de notre cerveau et de la moelle épinière, ainsi que de toutes les autres parties de nos corps qui contrôlent tout ce que nous faisons, depuis la respiration jusqu'à la marche.

En cas de morsure d'un animal enragé, les virus s'attachent à une cellule nerveuse saine. Ensuite le virus se multiplie, produisant des virus fils identiques à lui. Ces virus se déplacent et s'attaquent d'autres cellules nerveuses jusqu'à ce qu'ils atteignent éventuellement le cerveau. Le virus pourra provoquer l'enflure du cerveau. Ainsi, la personne atteinte de la rage pourra tomber dans le coma et mourir.

Informations retirées de : <http://www.cdc.gov/rabiesandkids>

Sciences

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

La rage est provoquée par un **virus**.

Tu peux être infecté du virus de la rage si un animal te mord, surtout les chiens.

La rage se transmet également entre animaux.

La rage est une maladie qui affecte le cerveau et la moelle épinière.

USUALLY TO GET

Ces animaux ne peuvent pas attraper la rage :

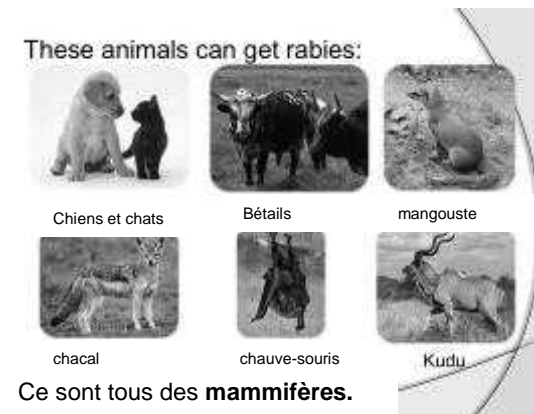
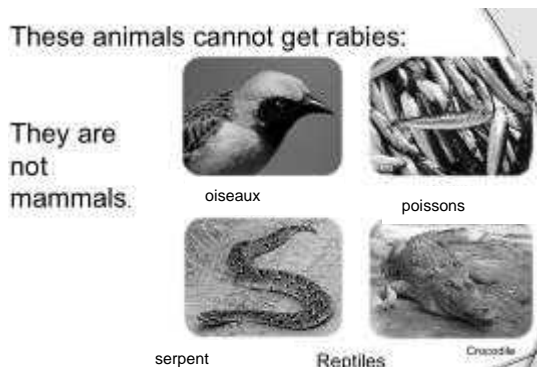
Ces animaux peuvent attraper la rage :

RABIES CAN ALSO BE

Ce ne sont pas des mammifères.

ed
from animal to animal.

Rabies is a disease that attacks the brain and the spinal cord.



Comment les animaux et les humains sont-ils atteints de la rage ?

par la salive
- par le biais de morsures ,
léchage et de griffures

Quelques signes évocateurs de la rage :

Ecume à la bouche

___ L'animal veut mordre tout ce qui bouge

How do animals and people get rabies?



Saliva
– through bites,
licking, scratching



sang
fèces
urine

Il est impossible d'attraper la rage en touchant un animal enragé.

Some warning signs of rabies:



Foams at the mouth



Wants to bite everything



Difficultés à marcher



Se comporte timidement

Ne t'approche pas des animaux que tu ne connais pas.

Ne t'approche pas des animaux qui se comportent de manière étrange.

Souviens-toi... Il se peut que les animaux errants ne soient pas vaccinés contre la rage.



NE JAMAIS déranger un chien qui...



s'occupe des chiots



dort



mange

Si un chien t'attaque :

Recroqueville-toi
comme un ballon
en rentrant ta tête.

in.



Mets les
mains
derrière
ton cou.

**Reste immobile
et calme.**

Imagine que tu es un **rocher**.

Si un chien s'approche de toi :

Reste calme.

Reste immobile.

Baisse tes
bras et
croise les
mains.

Imagine que
tu es un
arbre.



Regarde tes
pieds.



Compte indéfiniment
dans ta tête jusqu'au
plus grand nombre
que tu connais
jusqu'à ce que le
chien soit parti.



Arrête la rage !

1. Fais vacciner ton animal de compagnie



Arrête la rage !

2. Fais stériliser ton animal de compagnie.



Arrête la rage !

3. Ne laisse pas ton animal aller partout où il veut.



Arrête la rage !

4. Garde un couvercle sur les ordures.



Arrête la rage !

5. Demande de l'aide pour retirer les animaux errants.



Sciences

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

Symptômes de la rage chez les humains :

Fièvre

Maux de tête

Mal de gorge

Fatigue

Visions

Confusion

Incapacité à se déplacer

Peur panique de l'eau

Difficulté à avaler

Salivation importante

ACTIVITÉ 2 « Chasse au trésor M & R (Les mammifères et la rage) »

Découpez les rectangles et cachez les informations à la classe.

La rage est une maladie qui

affecte le cerveau.

En général, elle se transmet entre animaux, mais les animaux peuvent également la transmettre aux humains. La rage est provoquée par un virus.

Un virus est un germe très petit.

et, vous ne pourrez observer ce germe que si vous disposez d'un très puissant microscope.

N'importe quel mammifère peut être atteint de la rage.

Les mammifères sont

des animaux au sang chaud et avec un pelage.

Nous sommes des mammifères, ainsi que la plupart de nos animaux de compagnies comme les chats et les chiens.

Beaucoup d'animaux de la ferme, comme

les vaches et les chevaux sont également des mammifères, ainsi que les animaux sauvages comme les renards et les singes. Nous pouvons tous attraper la rage. Même les chauves-souris !

Aux Etats Unis, les ratons-laveurs, les moufettes, les renards et les chauves-souris sont les principaux animaux à être atteints de la rage.

La rage est un grave problème en Asie, en Afrique et en Amérique Latine.

En effet, ces pays manquent parfois de médicaments et de vaccins. Ainsi, si quelqu'un est mordu par un animal enragé, il se peut qu'elle n'obtienne pas les soins appropriés immédiatement.

La rage est une maladie grave.

Cette année, plus de 55 000 personnes décéderont de la

rage à l'échelle mondiale. Cela correspond à une personne toutes les 10 minutes. La moitié des personnes qui décèdent de la rage sont âgées de moins de 15 ans.

DEVOIR**Vrai ou faux ?**

1. La rage est provoquée par un virus.
2. Tous les chiens ont la rage.
3. Seuls les mammifères peuvent être atteints de la rage.
4. Il est impossible de soigner la rage.
5. Il est impossible de prévenir la rage.
6. La rage se transmet par la salive.
7. Il est facile de dire si un animal a la rage.
8. Tous les animaux errants sont vaccinés.
9. La rage est une maladie qui affecte le cerveau et la moelle épinière.

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 des victimes mordues par des 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 à partir de:

Sciences

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

l'urine
malades

la salive

le sang

les fèces des animaux

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

Pour éviter que la rage se répande, tu devrais

- te faire vacciner
- uniquement faire vacciner tes chats et tes chiens
- vacciner tous les mammifères autour de ta maison, y compris le bétail, les chèvres et les cochons
- faire vacciner tout le 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

Sciences

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

C. consulter un médecin

D. d'abord 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'ancienne 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.

ACTIVITÉ 1 « Dessiner l'histoire de Joey, le chien qui saute » *

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux de compagnies ou pas.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Apprendre à s'approcher et à manipuler des animaux.
- . Apprendre à éviter d'être mordu par un animal.
- . Apprendre à appliquer les premiers soins après la morsure d'un animal de compagnie.
- . Apprendre que consulter un médecin après les premiers soins est nécessaire.
- . Impliquer les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Compétences motrices.
- . Communiquer au moyen d'un support visuel.
- . Exploiter l'utilisation de lignes et des couleurs primaires.
- . Créativité.
- . Exprimer une compréhension d'une histoire en utilisant des images.
- . L'utilisation d'une technique d'art apprise en classe.

Matériels

- . Feuille d'activité: Copies de « *L'histoire de Joey, le chien qui saute* » (une par élève ou par groupe)
- . Feuilles blanches de papier (environ 5 ou 6 par histoire)
- . Crayons ou marqueurs de couleur et papier.

DURÉE : Environ 60 min.

* Cette activité ne peut être réalisée qu'après avoir conclu l'Activité 1 Langue et littérature

Instructions étape par étape

Après l'Activité 1 Langue et littérature, demandez aux enfants de créer leur propre livre « *Joey, le chien qui saute* ».


OPTION 1 : ACTIVITÉ INDIVIDUELLE

1. Si vous avez une copie par élève et que vous souhaitez que vos élèves travaillent individuellement, distribuez une copie de l'histoire et cinq ou six feuilles blanches à chaque élève.
2. Demandez aux enfants de relire l'histoire et de créer leur propre livre.

3. Encouragez les enfants à imaginer les caractéristiques des principaux personnages et à visualiser les scènes en fonction de la description dans le texte, puis à reproduire ces images sur le papier.
4. Assurez-vous qu'ils dessinent la couverture avant et arrière du livre de l'histoire.
5. Encouragez l'utilisation de couleurs et l'application de techniques qu'ils ont apprises en cours d'arts.
6. Demandez aux enfants de partager leurs histoires avec le reste de la classe.
7. Vous pouvez également faire lire par les enfants cette histoire dans des classes inférieures et ainsi les amener à promouvoir l'importance de la prévention de la rage.

OPTION 2 : ACTIVITÉ DE GROUPE

1. Divisez la classe en petits groupes (moins de 5 élèves par groupe, si possible). Essayez de former des équipes selon les points forts des enfants.
2. Une fois que les élèves seront en groupe, demandez-leur de décider qui est bon en dessin ou en peinture, qui est bon en lecture, qui est bon pour communiquer des idées et qui est bon pour diriger le groupe. Une fois que vous aurez ces informations, regroupez les enfants de façon à ce que ces différentes compétences soient réunies dans chaque groupe.
3. Lorsque les groupes sont prêts, distribuez une copie de l'histoire à chaque groupe.
4. Demandez aux enfants de relire l'histoire en groupe et de créer leur propre livre.
5. Encouragez les enfants à imaginer les caractéristiques des principaux personnages et à visualiser les scènes en fonction du texte, puis à reproduire ces images sur le papier.
6. Assurez-vous qu'ils dessinent la couverture avant et arrière du livre de l'histoire.
7. Encouragez l'utilisation de couleurs et l'application de techniques qu'ils ont déjà apprises en cours d'arts.
8. Demandez aux enfants de partager leurs histoires avec le reste de la classe.
9. Vous pouvez également faire lire par les enfants cette histoire dans des classes inférieures et ainsi les amener à promouvoir l'importance de la prévention de la rage.

 **exercice** : Dessinez un chien dont on s'occupe bien. Rappelez aux enfants de dessiner l'eau, la nourriture et un abri.

ACTIVITÉ 2 « Animaux dangereux et non-dangereux »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Classer les animaux.
- . Différencier les situations à risque avec des animaux et celles qui ne le sont pas.
- . Apprendre comment faire attention aux animaux dangereux.

Compétences pratiquées

- . Communiquer au moyen d'un support visuel.
- . Explorer l'utilisation d'expressions sur des masques.
- . Créativité.
- . Compétences motrices.
- . Se servir de son corps pour représenter un concept, une idée.

Matériels

- . Carton ou feuilles de papier blanc pour les masques.
- . Des marqueurs ou des crayons de couleur.
- . Du scotch.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE : Environ 60 min.

Instructions étape par étape

1. Rapportez-vous à l'histoire de *Joey, le chien qui saute*. Demandez à vos élèves ce dont ils se souviennent de l'histoire. Demandez-leur avec quels animaux, domestiques ou sauvages, ils sont de compagnies, s'ils ont des animaux de compagnies ou non à la maison, s'ils les emmènent chez le vétérinaire, etc. Ne réservez pas plus de 10 minutes à cette activité.
2. Ensuite, demandez aux élèves de faire le masque d'un animal qu'ils aiment, individuellement ou en groupe. Il peut s'agir d'un animal sauvage ou domestique, d'un animal gentil comme Joey ou d'un animal dangereux comme Tyson.
3. Vous pouvez distribuer du carton ou des feuilles blanches de papier pour les masques.
4. Ensuite, en groupes de deux, demandez aux élèves de représenter un animal dangereux ou un animal non-dangereux. Encouragez-les à représenter une situation conflictuelle entre un animal et une personne, ou bien une situation charmante et harmonieuse.
5. Avant de faire cette activité, discutez sur ce qui peut rendre un animal dangereux ou non, particulièrement en ce qui concerne la rage. Demandez-leur de réfléchir sur


le fait que ce qui rend un animal dangereux a beaucoup à faire avec ce la manière dont on s'en occupe. Demandez-leur de faire une liste de leurs idées.

6. En groupes de deux, demandez aux élèves de représenter une situation. Le reste de la classe pourra discuter sur le genre de situation ils représentent et sur sa cause. Par exemple, un oiseau n'est pas un animal dangereux pour la rage car ce n'est pas un mammifère ; un chien vacciné n'est pas dangereux, contrairement à un chien errant ; si vous dérangez un chien pendant qu'il mange, c'est une situation dangereuse, etc.

7. Conclusion :

- Il faut s'occuper des animaux domestiques et les vacciner ;
- Les animaux qui sont en train de manger, malades ou avec des petits peuvent facilement se sentir menacés et mordre.
- Les animaux qui ne vous connaissent pas pourront se sentir menacés et vous mordre.
- Les animaux sauvages sont toujours potentiellement dangereux, et particulièrement lorsqu'ils sont en train de manger, de s'alimenter, s'ils sont malades ou menacés.

8. A la fin de la classe, rappelez aux enfants les étapes à suivre si un animal dangereux les mord. Vous trouverez la procédure dans la présentation PowerPoint fournie (ou dans le PDF).

 **exercice** : Dessinez un chien dont on s'occupe bien. Rappelez aux enfants de dessiner l'eau, la nourriture et un abri.

ACTIVITÉ 3 « Faire une publicité pour arrêter la rage »*

INTELLIGENCES IN ACTION

- Linguistic
- Logical-mathematical
- Interpersonal
- Intrapersonal
- Bodily-kinesthetic
- Musical
- Spatial
- Naturalist

Objectifs

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

Compétences pratiquées

- . Communiquer au moyen d'un support visuel.
- . Exploiter l'utilisation de lignes et des couleurs primaires.
- . Créativité.
- . L'utilisation d'une technique artistique apprise en classe.

Matériels

- . De grandes feuilles de papier blanc pour faire les posters.
- . Stylos, crayons et / ou marqueurs de couleur.
- . Magazines.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE : 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 sur 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, vous pouvez aussi télécharger 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, fixez-le au tableau. N'utilisez pas de posters de la santé publique ; utilisez uniquement des publicités de produits ou de services commerciaux.
3. Introduisez le thème : Arts et publicité. Demandez aux élèves d'analyser les posters. 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 (directif, attractif, poétique) ? Quelle audience pensez-vous que le poster essaie d'attirer ? Analysez le cadre des publicités.
4. Discutez de l'objectif de persuader et de séduire des clients potentiels en utilisant de belles images et des textes poétiques avec beaucoup d'adjectifs et d'humour. Discutez sur la manière dont la publicité influence l'inconscient du client.
5. Rappelez 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 aux animaux de compagnies, en utilisant des formes d'art et les techniques de la publicité.

6. Les thèmes possibles sont : comment se comporter avec les animaux – (demander aux enfants de rester immobiles, de ne pas jeter de pierres) ; prendre soin de sa famille et de ses animaux de compagnies 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 la prise de conscience sur la prévention de la rage.

 **exercice** : Dessinez un chien dont on s'occupe bien. Rappelez aux enfants de dessiner l'eau, la nourriture et un abri.

FEUILLE D'ACTIVITÉ

Activité 1 « Dessiner l'histoire de Joey, le chien qui saute »

Il s'agit d'un exemple de découpage du texte de l'histoire pour faire un livre.

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

ACTIVITÉ 1 « Déplacement autour d'une enquête sur les animaux »

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux de compagnies ou non.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Impliquer les parents et la communauté.

Compétences utilisées

- . Opérations basiques : addition, soustraction, multiplication et division.
- . Résolution de problèmes.
- . Avoir recours à des graphiques pour interpréter l'information.

Matériels


- .Feuille d'activité : Enquête sur les animaux de compagnies.
- .Crayons et papier.
- Fiches de devoir : Résolution de problèmes.
- .PowerPoint sur la rage.
- A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE: environ 45 min.

Instructions pas à pas

1. Si vous avez de la place dans la classe, mettez les tables de côté et faites cette activité debout. Inscrivez les nombres au tableau. Si vous n'avez pas de place, allez dans la cour. N'oubliez pas d'emmener une feuille de papier et un stylo pour inscrire les nombres.
2. Vous pouvez désigner un élève pour être votre assistant afin qu'il écrive les résultats au tableau ou sur le papier.
3. Demandez aux élèves de former un cercle et demandez-leur de compter combien ils sont, en commençant par 1.
4. Demandez aux élèves combien d'animaux de compagnies ou pas ils ont chez eux. Demandez aux élèves qui n'ont pas d'animaux de compagnies d'aller dans un coin et demandez-leur de se compter. Demandez aux élèves ayant un animal de compagnie de se grouper dans un autre coin et demandez-leur de se compter. Procédez de la même manière pour ceux ayant 3, 4 ou plus de 4 animaux de compagnies.

5. Demandez-leur de calculer le nombre d'animaux domestiques par groupe en se servant de la multiplication. Comptez le nombre d'animaux de compagnies au nombre d'élèves.
6. S'ils connaissent la division, demandez-leur de calculer le rapport élève-animal de compagnie équivalent au rapport famille-animal de compagnie, pour autant qu'il n'y ait pas de frère ou soeur dans la classe.
7. Vous pouvez procéder de la même manière pour d'autres animaux. Calculez le rapport élève-chien, le rapport élève-chat, le rapport élève-chèvre, ... en fonction de votre situation locale.
8. Demandez à nouveau à tous les élèves de former un cercle. Demandez-leur s'ils ont déjà été mordus par un animal. Divisez-les en deux groupes : un groupe avec les enfants qui ont été mordus et un autre ceux qui n'ont pas été mordus. Demandez-leur de compter le nombre d'élèves de chaque groupe et faites la somme. Dites aux élèves comment ils peuvent éviter de se faire mordre (rester immobile comme un arbre, faire semblant d'être un rocher en cas d'attaque, ne pas s'approcher des animaux pendant qu'ils se nourrissent, ou bien quand ils sont malades ou lorsqu'ils sont avec leurs petits).
9. Demandez aux élèves s'ils savent ce qu'est un vétérinaire. Divisez la classe en deux groupes et demandez aux élèves de compter le nombre d'élèves de chaque groupe et de faire le total. Informez-les de l'importance d'emmener leurs animaux de compagnies chez le vétérinaire.
10. Maintenant, demandez aux enfants de former de petits groupes et demandez-leur de mettre toutes les informations qu'ils ont collectées sur les graphiques. Encouragez-les à se servir de leur créativité pour résoudre ce problème. Ils peuvent utiliser des diagrammes à barres, des camemberts ou tout autre outil.
11. Demandez aux groupes de partager leurs diagrammes avec le reste de la classe.
12. Vous pouvez également leur dire de remplir la fiche d'activité « Enquête sur les animaux domestiques ».

 **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
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux de compagnies ou pas.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Différencier les animaux errants des animaux non-errants.
- . Trouver des moyens pour aider les animaux errants.
- . Impliquer les parents et la communauté.

Compétences utilisées

- . Observation.
- . Avoir recours à des graphiques pour collecter et interpréter l'information.
- . Opérations basiques : addition, soustraction, multiplication et division.
- . 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.

DURÉE : Environ 45 min.

* Cette activité peut être réalisée en même temps que l'Activité 3, Science.

Instructions pas à pas

Si vous faites cette activité en relation avec l'activité 3, Science : « Safari dans le voisinage » :

1. Emmenez les enfants faire une promenade dans le voisinage. Demandez leur de prendre un bloc-notes et un stylo. Essayez d'inviter un vétérinaire ou un étudiant vétérinaire à participer.
2. Avant de quitter la classe, assurez-vous que vos élèves ont bien compris que l'objectif principal est de faire un rapport sur les chiens errants.
3. Discutez sur la réalisation d'un rapport et sur la façon dont les élèves peuvent prendre des notes.
4. Assurez-vous qu'ils savent faire la différence entre les animaux errants et les animaux non-errants. Donnez des exemples.

5. Lorsque vous serez dehors, demandez aux élèves de repérer le plus d'animaux possible et de compter le nombre d'animaux errants qu'ils voient.
6. Retournez en classe et réfléchissez sur cette expérience.
7. Mettez en exergue la rage et les animaux errants.
8. Demandez aux enfants de trouver des manières afin d'aider les animaux errants.

Si vous faites cette activité indépendamment de l'activité 3, Science : « Safari dans le voisinage » :

1. Demandez aux enfants de faire un rapport sur les animaux errants pour la semaine suivante.
2. Expliquez ce que signifie un rapport.
3. Expliquez-leur comment ils peuvent prendre des notes.
4. Assurez-vous qu'ils savent faire la différence entre les animaux errants et les animaux non-errants. Donnez des exemples.
5. Distribuez une fiche de devoir à chaque élève : Rapport sur les animaux errants.
6. Demandez leur de compter les chiens errants qu'ils voient tous les jours pendant une semaine. Ils pourront prendre un petit bloc-notes afin d'écrire le nombre à chaque fois qu'ils en voient un.
7. Ils devront observer si les chiens errants se déplacent seuls ou en groupes. Ils devront noter l'emplacement de chaque animal errant.
8. En se reposant sur ces informations, les élèves dessineront un pictogramme afin de montrer le nombre de chiens qu'ils ont vu à chaque endroit.
9. Chaque élève apportera sa recherche personnelle à la classe et tout le monde discutera des résultats.



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

ACTIVITÉ 3 « Diagramme de Venn pour les animaux »

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux de compagnie ou pas.
- . Réfléchir sur l'importance de la prévention de la rage.

Compétences pratiquées

- . Addition et soustraction.
- . Rapport.
- . Avoir recours à des graphiques pour communiquer les résultats.
- . Résolution de problèmes

Matériels

- . Stylos et papier.
- . PowerPoint sur la rage.
- . Fiches de devoir : Résolution de problèmes.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE : environ 30 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 les groupes 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. Rappelez tous les élèves à l'intérieur du cercle et dites-leur de se donner la main. Comptez les 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 lesquels aiment les chiens. Dites-leur d'entrer dans le cercle et d'y 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 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 dans la

population d'élèves. Ecrivez à l'intérieur du cercle plus grand : nombre d'élèves qui n'aiment pas les chiens = n_2 .

5. Demandez-leur de calculer la proportion d'élèves qui aiment les chiens parmi le nombre total d'élèves (n_1/n). Procédez de la même manière pour les élèves qui n'aiment pas les chiens (n_2/n). Demandez-leur de faire la somme des rapports : $n_1/n + n_2/n = (n_1+n_2)/n = n/n$. Déduisez-en que la réponse est 1.

6. Répétez l'exercice pour les élèves qui aiment les chats. Le grand cercle pourra n'accueillir que peu ou aucun élève, mais il devra rester visible au tableau. Si vous faites cet exercice dans la cour, utilisez de la craie, des cônes ou des pierres pour marquer le plus grand cercle.

7. Demandez aux élèves lesquels d'entre eux aiment les chats et les chiens. Dites-leur de former un troisième cercle qui croisera les deux autres cercles (voir dessin). Demandez-leur de compter le nombre d'élèves qui aiment les chiens (I_1), le nombre d'élèves qui aiment les chats (I_2), ceux qui aiment les chats et les chiens (I_3) et ceux qui n'aiment pas les animaux (I_4). Vérifiez avec eux que :

le nombre total d'élèves $n = I_1+I_2+I_3+I_4$

le nombre total d'élèves qui aiment les animaux $n_3 = I_1+I_2+I_3$

le nombre total d'élèves qui aiment les chiens $n_4 = I_1 + I_3$

le nombre total d'élèves qui aiment les chats $n_5 = I_2 + I_3$

le nombre total d'élèves qui n'aiment pas les animaux $n_6 = n - I_1 - I_2 - I_3 = n - n_3$.

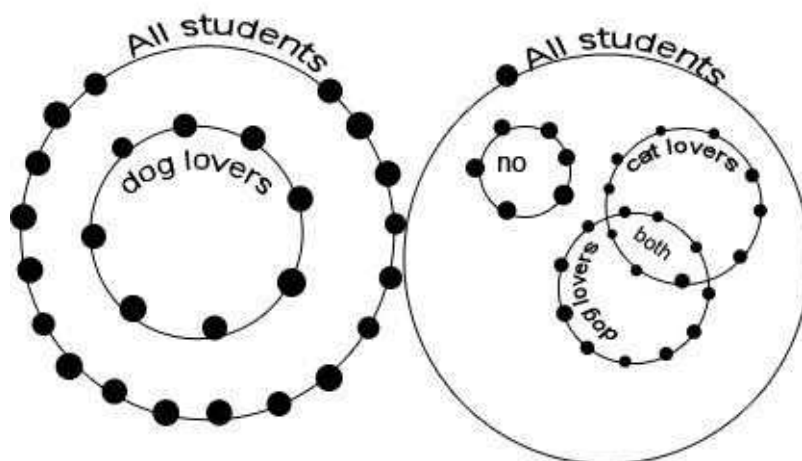
Ensuite, demandez-leur de calculer les ratios r_3, r_4, r_5, r_6 .


Vérifiez si $r_3 + r_4 + r_5 + r_6 = 1$.

8. Ensuite, demandez aux enfants de se servir des diagrammes de Venn avec d'autres informations, comme le nombre d'enfants ayant des animaux de compagnie (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.

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

10. Discutez avec les élèves sur ce qu'ils peuvent faire pour prévenir la rage au sein de leur communauté. Mettez l'accent sur l'importance de la vaccination et des rendez-vous chez le vétérinaire pour leurs animaux de compagnie.



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

FEUILLE D'ACTIVITÉ

ACTIVITÉ 1 : « ENQUÊTE SUR LES ANIMAUX DOMESTIQUES »

- Combien y a-t-il d'élèves dans ta classe ? _____
- Combien d'élèves ont des animaux de compagnie?
 - Chiens _____
 - Chats _____
 - Autres _____
- Fais un diagramme pour montrer le nombre d'enfants ayant chaque type d'animal.
- Parmi ces chiens, combien sont vaccinés contre la rage ? _____

FEUILLE D'ACTIVITÉ**ACTIVITÉ 2 : « RAPPORT SUR LES ANIMAUX ERRANTS »**

- Pendant une semaine, compte le nombre de chiens errants que tu vois.
- Ecris l'endroit où tu les vois.
- Indique s'ils sont seuls ou en groupes.
- Dessine un pictogramme pour montrer le nombre de chiens que tu vois à chaque endroit.

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
Chaque marque correspond à un chien							
NOMBRE DE CHIENS PAR JOUR							

NOMBRE TOTAL DE CHIENS ERRANTS EN UNE SEMAINE :

DEVOIR**Résolution de problèmes**

La rage tue une personne toutes les 10 minutes.

Combien de personnes meurent de la rage
par HEURE ? _____

Combien de personnes meurent de la rage
par JOUR ? _____

FAIS UN GRAPHIQUE

1. Parmi les 55 000 morts de la rage tous les ans, 24 000 ont lieu en Afrique.
2. Dessine un diagramme en cercle pour montrer cette information.
3. Pense à ajouter des étiquettes à ton graphique.
4. Trouve le nombre de morts de la rage ayant lieu sur d'autres continents.
5. Dessine un autre diagramme pour montrer cette information.

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

INTELLIGENCES EN ACTION

- Linguistique
- Logique-mathématique
- Interpersonnelle
- Intra-personnelle
- Corporelle-kinesthésique
- Musicale
- Spatiale
- Naturaliste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves sur les animaux de compagnie et les autres animaux.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Apprendre à prévenir la rage.
- . Impliquer les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

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

Matériels

- . Feuille d'activité : Exemples de chansons.
- . PowerPoint sur la rage.
- . A chaque fois que cela sera possible : un CD avec des chansons et un lecteur CD
- . Stylos et papier

DURÉE : Environ 45 min.

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 de nommer quelques unes des 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 lors 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 telle sorte que la nouvelle chanson évoque les animaux de compagnie, les interactions homme-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 animal-homme. A la fin de chaque présentation, insistez 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 vous confronter à une plus vaste communauté 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 les soins à donner aux animaux de compagnie.

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

INTELLIGENCES EN ACTION

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

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux de compagnie et les autres animaux.
- . Apprendre ce qu'il faut faire si un animal te mord.
- . Apprendre à s'occuper d'animaux de compagnie.
- . Apprendre à appliquer les premiers soins lors de morsures par des animaux de compagnie.
- . Apprendre qu'il faut aller consulter un médecin après les premiers soins.
- . Impliquer les parents et la communauté.

matériels

- . PowerPoint sur la rage.
- . Stylos et papier.


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.

DURÉE : 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, pourquoi ils ont été mordus et ce qu'ils ont fait après la morsure. Ensuite, demandez-leur si leur animal de compagnie a déjà été mordu par un autre animal et analysez ce qu'il s'est passé alors.
2. Expliquez aux élèves les étapes à suivre dans les deux cas. Vous pouvez vous servir de la présentation PowerPoint ou du PDF pour étayer votre explication.
3. Demandez aux élèves de faire un sketch sur l'un de ces deux sujets : un animal mord un autre animal ou un animal mord quelqu'un.
4. Faites des groupes de 3 ou 5 élèves. Chaque membre 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 la fiche d'information de la Journée mondiale contre la rage.
7. Demandez à chaque équipe de jouer le sketch en classe et, si possible, organisez une représentation au sein de votre école afin de le partager avec les autres classes.

 **exercice** : Ecris un poème sur les soins aux animaux de compagnie.

DERNIÈRE ACTIVITÉ

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

Deux options sont possibles : elle peut impliquer les élèves de votre classe ou bien impliquer la communauté.

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

Option 1 : En classe

Définissez des centres d'apprentissage autour des sujets du projet sur 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 en utilisant les contenus et les compétences appris au cours des activités précédentes sur la rage.

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

Instructions étape par étape :

1. Préparez la disposition de la classe : répartissez 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 groupe.
3. Présentez l'activité aux élèves : ils auront l'opportunité de travailler dans des centres d'apprentissage. Bien que chaque groupe soit associé à un mode d'apprentissage différent, ils auront tous le même objectif : prendre conscience de la rage. La différence entre chaque groupe 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 de l'art dramatique.
4. Expliquez ce que fait chaque groupe et encouragez les élèves à réfléchir sur leur style d'apprentissage et leurs points d'intérêts, avant de choisir leur groupe.
5. Il est recommandé que chaque groupe ait le même nombre d'élèves. Si un a trop d'élèves, encouragez-les à trouver des manières créatives pour se répartir dans d'autres groupes. Vous pouvez également suggérer aux élèves de choisir leurs centres favoris puis attribuer un même nombre d'élèves à chaque groupe.
6. Donnez les matériels et les instructions à chaque groupe et demandez aux élèves de faire l'activité seuls.
7. A la fin de l'activité, invitez chaque groupe à partager son apprentissage avec le reste de la classe.

Dernière activité

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

CENTRE D'ART

Matériels: Si vous appliquez l'activité 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 morceaux de papier et de plastique recyclés.

1. Vous pouvez décider de suivre l'Activité 3, si ce n'est pas encore fait.
2. Ou, demandez aux élèves de choisir un concept important qu'ils ont appris sur la rage ou quelque chose qui a attiré leur attention, et de l'exprimer au moyen des arts visuels. Donnez des exemples :

S'OCCUPER DES ANIMAUX DE COMPAGNIE, QUE FAUT-IL FAIRE SI UN ANIMAL TE MORD ? QUE FAUT-IL FAIRE SI ANIMAL A MORDU TON ANIMAL DE COMPAGNIE?

3. Cela pourra être sous le format d'un poster, EN RELIEF 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.

CENTRE LOGIQUE

Matériels : Si vous suivez l'activité 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 de suivre l'Activité 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 à la classe.

CENTRE DE D'ART DRAMATIQUE

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

1. Vous pouvez décider de suivre 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 mime 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.

Dernière activité

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

<u>Option 2 : Participation de la communauté</u>
--

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

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, distribuez-en une à 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 maître du jeu, il piochera dans la boîte ou le sac et sélectionnera une carte à la fois.
4. Pendant que le maître du jeu lit la carte à voix haute, les joueurs devront vérifier dans leurs grilles de jeu si la réponse de la carte énoncée correspond à l'une de leurs propositions. Si c'est le cas, ils font une croix sur la phrase.
5. Les joueurs qui termineront leurs grilles en premier auront gagné.
6. Demandez aux vainqueurs de lire les phrases à haute voix.

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

<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>

<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>

Dernière activité

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

CARTE ÉNONCÉES

mange	traitement	maladie évitable
rage	virus	des mammifères
la salive infectée	faire vacciner ton animal	. Consulter 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 D'ART DRAMATIQUE : 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 bonne santé
Fais comme si tu étais une chauve-souris qui entre dans une maison	Fais semblant d'être un vétérinaire qui vaccine un chat pour le protéger de la rage

Dernière activité

NIVEAU 2 (de 9 à 11 ans)

Fais semblant d'emmener ton animal chez le vétérinaire parce qu'il 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)

Information sur la Rage Niveau 2 (de 9 à 11 ans)

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 (uniquement les mammifères) et se transmet aux humains par le biais de morsures et de griffures. Bien que les gens soient normalement contaminés par les chiens, ils peuvent également être infectés par les chauves-souris, les renards, les ratons-laveurs, les mangoustes et les furets. Potentiellement, tous les mammifères peuvent transmettre la maladie aux humains. A l'échelle mondiale, tous les ans 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, parce qu'elles ont attendu trop longtemps avant de consulter un médecin ou parce qu'elles n'ont pas suivi complètement le traitement. Bon nombre d'entre elles sont des enfants.

Quels sont les symptômes de la rage ?

. *La rage est une infection virale.* Tout comme le virus du SIDA, la rage peut dormir pendant une certaine période, généralement entre plusieurs jours jusqu'à trois mois. Au cours de cette 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 toujours par mourir. Comme 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 blessure. Les animaux enrégés perdent l'appétit, cessent de boire et peuvent sembler vouloir s'isoler. Certains animaux enrégés mordent à la moindre provocation, tandis que d'autres sont somnolents et engourdis. Après le début des symptômes, l'animal peut devenir vicieux ou montrer des signes de paralysie. Dès les premiers signes de paralysie, la maladie évolue très rapidement et l'animal meurt.

Le début de la maladie chez l'homme peut être confondu avec une légère grippe : on se sent faible et fiévreux, avec un léger mal de tête. Ensuite, les symptômes évoluent en douleurs aiguës avec spasmes, excitation incontrôlable, dépression et hydrophobie ou « peur de l'eau ». Lorsque la maladie évolue vers sa phase finale, la personne

Information sur la Rage Niveau 2 (de 9 à 11 ans)

présente des hallucinations, de l'épuisement puis 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 de vous assurer que votre animal est en bonne santé et qu'il ne présente aucun risque pour la communauté. Protégez vos animaux contre les 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 de compagnie, vous pouvez les stériliser ou les castrer afin de réduire leur tendance à errer et à se battre avec d'autres animaux. Cela réduira le risque d'attraper la rage ou d'autres maladies.

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

Les animaux sauvages peuvent transmettre la rage ou d'autres maladies à vos animaux de compagnie ou aux animaux de rente et, pire, 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 sont attirés par de jolis petits animaux qui d'habitude les fuient. Toutefois, ils devront être extrêmement prudents et ne pas toucher ceux qui ne semblent pas être apprivoisés et ne les fuient pas. Il est probable qu'il soient malades et puissent être infectés par la rage. Apprenez aux enfants à observer les animaux sauvages à distance et dites-leur de faire particulièrement attention à ceux qui réagissent différemment des autres.

Fermez soigneusement vos poubelles et gardez à part 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 qui ne vous sont pas familiers - même s'ils vous semblent gentils ;

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

Information sur la Rage Niveau 2 (de 9 à 11 ans)

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 découvrez des traces de morsures sur votre animal de compagnie ou non, il se peut qu'il se soit battu avec un animal enragé. Si votre animal de compagnie 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 trouvez 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 ?

A la différence 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 contre la rage. Tous les ans, 15 millions de personnes sont mordues par des animaux potentiellement enragés. Ces personnes reçoivent un traitement appelé prophylaxie post-exposition. Environ 55000 personnes ne reçoivent pas de traitement médical approprié et meurent de cette maladie. La rage est une maladie toujours fatale. Si votre animal de compagnie ou un autre animal vous mord ou mord un membre de la famille, un enfant 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 sans prendre de risque inconsidéré et faites-le examiner par un vétérinaire.

Liens utiles, contacts et notes NIVEAU 2 (de 9 à 11 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 tous les ans.

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