

Tout sur la rage !

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



Repose sur la **théorie des intelligences multiples**

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

Ce pack comprend :

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

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

SOMMAIRE

| | |
|---|----|
| . Section d'introduction | 3 |
| Notes adressées aux professeurs | |
| Le cadre derrière les matériels éducatifs : | |
| La théorie des intelligences multiples | |
| . Section Langue et Littérature | 14 |
| Activité 1 : « Joey, le chien qui saute » | |
| Activité 2 : « Ce qu'il faut faire et ne pas faire lorsque l'on s'occupe d'animaux » | |
| Activité 3 : « R-A-G-E » | |
| Feuille d'activité : « Joey, le chien qui saute » | |
| Devoir : « Mots correspondants et définitions » | |
| « Compléter les mots manquants » | |
| Section Arts visuels | 25 |
| Activité 1 : « Dessiner l'histoire de Joey, le chien qui saute » | |
| Activité 2 : « Les animaux dangereux et non dangereux » | |
| Activité 3 : « Créer un animal pour la classe » | |
| Section sciences | 42 |
| Activité 1 : « La journée de l'animal domestique » | |
| Activité 2 : « Jeu de mémoire M & R (Les mammifères et la rage) » | |
| Activité 3 : « Safari autour du voisinage » | |
| Feuille d'activité : « Cartes du jeu de mémoire » | |
| Devoir : « Entourer le mammifère » | |
| . Section maths | 52 |
| Activité 1 : « Se déplacer pour faire une étude sur les animaux domestiques » | |
| Activité 2 : « Rapport sur les animaux errants » | |
| Activité 3 : « Nombres pairs et impairs de l'histoire Joey, le chien qui saute » | |
| Fiche d'activité : « Etude sur les animaux » ; « Rapport sur les animaux errants » | |
| Devoir : « Résolution de problèmes » | |
| . Section musique et drame | 60 |
| 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 ! » | |
| . Activité de fermeture | 63 |
| Jeux pour centres logiques et de drame | |
| . Informations sur la rage | 73 |
| Liens utiles, contacts et notes | 76 |

Introduction

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

Cher professeur,

Nous espérons que vous profiterez de ce support d'apprentissage. En effet, il a été conçu pour commémorer la Journée Mondiale contre la Rage. Celle-ci prétend éveiller les consciences, à l'échelle mondiale, sur l'impact de la rage et comment nous pouvons travailler ensemble pour mettre fin à cette maladie.

L'éducation joue un rôle essentiel puisqu'elle donne les informations nécessaires concernant la sécurité. Ainsi, conjointement avec le contrôle et la vaccination, il sera possible d'éviter que ce virus ne se répande.

Ce programme a été conçu afin de permettre à vos élèves d'appliquer leurs intelligences multiples, au fur et à mesure qu'ils pratiquent leurs compétences dans cinq domaines (les arts, les maths, la langue et la littérature, la musique et le drame, les sciences) et qu'ils apprennent des informations concernant la prévention et le traitement de la rage. Ainsi, vous avez l'opportunité d'inclure les activités dans votre programme quotidien, tout en aidant les enfants à avoir davantage d'informations concernant la rage.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Imaginez également que ce même enfant présente quelques difficultés d'apprentissage de l'alphabet et qu'il ne semble pas intéressé par la lecture et l'écriture. Il semblerait donc que son intelligence linguistique ne soit pas très bien développée. Toutefois, et parce que nous pourrions tirer profit de chacune de

Introduction

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

nos intelligences pour apprendre le même sujet, cet enfant très doué en musique pourra se servir de son intelligence musicale pour apprendre l'alphabet.

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

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

Les huit intelligences sont...

Intelligence interpersonnelle

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

Intelligence intrapersonnelle

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

Intelligence linguistique

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

Intelligence musicale

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

Intelligence logico-mathématique

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

Introduction

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

Intelligence spatiale

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

Intelligence corporelle-kinesthésique

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

Intelligence naturaliste

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

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

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

Intelligences multiples en classe

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

Approche Points d'entrée

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

- *Narration*. Ce point d'entrée permet aux élèves d'exploiter et de comprendre un sujet ou un thème par le biais de la narration d'histoires.
- *Théorique*. Ce point d'entrée implique la pensée abstraite et la réflexion. Les enfants

Introduction

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

peuvent comprendre et exploiter un sujet en posant des questions sur sa signification ainsi que sur les conséquences de certains comportements.

- *Logique*. Il se peut que le rapport avec les autres ne revête pas un aspect logique. Ce n'est toutefois pas le cas. Lorsque les enfants essaient de résoudre un problème, ils doivent planifier la résolution en suivant une séquence logique d'étapes.

- *Numérique / Quantitatif*. Ce point d'entrée implique les aspects numériques d'un sujet.

- *Esthétique*. Grâce à ce point d'entrée, les élèves comprennent et exploitent un sujet ou un thème en se reposant sur des informations visuelles et sensibles.

- *Expérience*. Ce point d'entrée comprend l'apprentissage et la compréhension au moyen d' « expériences actives », telles que l'expérimentation, la reproduction de scénarios et la réalisation de produits.

- *Social*. Cet aspect se concentre sur l'analyse des expériences sociales et sur l'utilisation des approches collaboratives et introspectives pour l'apprentissage des expériences.

Centres d'apprentissage

Il s'agit d'une manière pratique d'appliquer l'approche Points d'entrée en concevant des centres d'apprentissages au sein desquels 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 le suivant : le professeur agit en tant que guide et les élèves deviennent plus autonomes dans leur apprentissage.

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

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

- Centre de drame : Pensez à un animal sauvage en particulier. Comment réagirait-il s'il se sentait menacé ? Faites semblant d'être cet animal et inventez une histoire, puis représentez-la.

- Langue : rédigez une histoire sur les relations entre les êtres vivants et les animaux sauvages.

- Logique : faites un bingo comprenant les animaux sauvages de différents habitats.

Introduction

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

Modèle de trajectoires

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

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

Approche Reggio Emilia

L'approche Reggio Emilia stimule la documentation, se concentre sur le projet de travail et met en exergue le processus d'apprentissage. Le pouvoir de la documentation est essentiel dans l'approche Reggio Emilia. La documentation comprend les photos, la transcription des remarques des enfants, les discussions et toute autre forme de représentation de leur pensée et apprentissage. Elle facilite une meilleure compréhension des expériences des enfants et stimule les discussions et la croissance professionnelle des enseignants. La documentation est également cruciale pour accompagner systématiquement et analyser les groupes dans lesquels les enfants pourront développer 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 être à l'origine de plusieurs expériences où les enfants et les enseignants construisent une connaissance ensemble.

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

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

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

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



Langue

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

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

- Narration :

Introduction

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

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

- Théorique :

. Grâce à l'histoire *Joey, le chien qui saute* et d'autres activités telles que « Ce qu'il faut faire et ne pas faire lorsque l'on s'occupe d'animaux » ou « Le risque de la rage », les élèves réfléchissent aux interactions entre les humains et les animaux. De même, ils se poseront des questions sur les conséquences de certains comportements (par exemple, l'interaction avec des animaux sauvages ou bien caresser un chien pendant qu'il mange).

- Logique :

. L'activité « Que faire si tu es mordu par un chien » encourage les élèves à apprendre et à suivre une certaine séquence logique d'étapes.



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

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

- Esthétique :

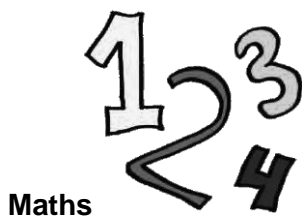
. Les élèves ont ainsi l'opportunité d'apprendre à s'occuper d'animaux domestiques tandis qu'ils conçoivent une exposition de mode pour animaux ou qu'ils créent un animal pour la classe.

- Expérience :

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

Introduction

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)



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

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

- Numérique / Quantitatif :

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

- Logique :

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

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

Science

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 en comparant des animaux et des maladies, tout en apprenant la manière dont le virus de la rage se répand dans tout le corps.

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

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

Introduction

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

- Logique :

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

- Expérience :

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

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

Musique et drame

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

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

- Expérience :

. Les activités de cette discipline sont essentiellement actives. Ainsi, les élèves se servent de leurs corps pour apprendre.



Activité de fermeture

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

Centres d'apprentissage :

- Centre de drame

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

- Arts

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

- Logique :

Les élèves appliquent 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 camarades, résoudre des problèmes, échanger des idées, communiquer leurs résultats, etc.

ACTIVITÉ 1 « Joey, le chien qui saute »

INTELLIGENCES EN ACTION

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

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Apprendre à s'approcher et à s'occuper d'animaux.
- . Apprendre à éviter de se faire mordre par un animal.
- . Apprendre à appliquer les premiers secours contre les morsures d'animaux domestiques.
- . Savoir qu'il faut consulter un médecin après les premiers secours.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Lecture : commencer à lire des mots ou des phrases d'un texte simple.
- . Compréhension de lecture : répondre aux questions concernant le texte.
- . Rédaction : commencer à écrire des mots ou des phrases.
- . Compétences motrices.

Matériels

- . Fiches d'activités avec l'histoire : une fiche par élève ou une fiche pour deux élèves. Vous n'aurez pas à faire de copies si vous décidez de lire l'histoire à voix haute.
- . Fiches de devoir : « Compléter les mots manquants » ; « Mots correspondants et définitions. »

DURÉE : Environ 45 min.

Instructions étape par étape

1. Demandez aux élèves de lire l'histoire ensemble. Informez-les qu'il s'agira d'une 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 copie pour deux élèves. Lisez l'histoire et demandez aux élèves d'accompagner la lecture en regardant le texte tandis que vous lisez. Sinon, vous pourrez également lire l'histoire sans distribuer de copies et demandez simplement aux enfants de vous écouter. Si certains élèves peuvent lire, demandez-leur de lire quelques paragraphes 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 des valeurs et des attitudes. Essayez de construire une compréhension des points d'apprentissage.

5. Assurez-vous que vos élèves ont compris et qu'ils :


- s'occuperont de leurs animaux domestiques ;
- ne s'approcheront ou ne toucheront jamais des animaux qu'ils ne connaissent pas ;
- resteront immobiles et qu'ils feront semblant d'être un arbre lorsqu'ils seront face à un animal non docile ou agressif ;
- vaccinent leurs animaux domestiques et animaux afin d'éviter certaines maladies.

6. Demandez aux élèves s'ils savent quel sujet ils étudieront les prochains jours.

7. Discutez de la fin de l'histoire. Stimulez les enfants à associer le besoin de vaccination.

- Pourquoi l'histoire se termine-t-elle bien ?
- Qu'aurait-il pu se passer si Tyson n'avait pas été transporté à l'hôpital ?
- Aiment-ils se faire vacciner ? Pourquoi est-il important que les enfants le fassent ?

8. Demandez à vos élèves de faire une rédaction sur ce qu'ils ont appris sur l'histoire. Vous pourrez écrire des mots clé ou des phrases au tableau. Ils pourront ainsi choisir les concepts qui leurs sont importants. Ou bien, encouragez les élèves à écrire spontanément en fonction de leur niveau d'alphabétisation.

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

ACTIVITÉ 2 « Ce qu'il faut faire et ne pas faire lorsque l'on s'occupe d'animaux »

INTELLIGENCES EN ACTION

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

Objectifs

- . Apprendre à s'occuper d'animaux.
- . Réfléchir sur l'importance de prendre soin d'animaux domestiques, que ce soit pour l'animal ou les personnes qui sont en contact avec lui.

Compétences pratiquées

- . Rédaction : écrire quelques mots ou quelques phrases.
- . Lecture et compréhension d'un texte.
- . Écouter les autres.
- . Exprimer oralement ses propres idées et opinions.
- . Respecter les opinions et les idées des autres.

Matériels

- . Posters en blanc (2 ou plus)
- . Marqueurs ou crayons et papier.
- . PowerPoint sur la rage.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.
- . Fiches de devoir : « Compléter les mots manquants » ; « Mots correspondants et définitions. »

Instructions étape par étape

1. Demandez aux enfants s'ils ont des animaux domestiques et qui s'occupent d'eux à la maison. Demandez-leur ce qu'ils font lorsqu'ils s'en occupent.
2. Ecoutez leurs histoires et encouragez-les à considérer des éléments tels que la nourriture, un abri, les comportements et la santé. Voici quelques sujets sur lesquels vous pourrez discuter :

NOURRITURE :

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

ABRI :

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

SANTÉ :


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

COMPORTEMENT :

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

3. Ecrivez les principaux concepts au tableau.

4. Demandez aux enfants de faire un poster, un pour ce qu'il FAUT faire et un autre pour CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE LORSQUE L'ON S'OCCUPE D'ANIMAUX DOMESTIQUES.
5. Divisez les élèves en groupes de 4 ou de 5 et attribuez une ou deux catégories à chaque groupe.
6. Demandez-leur d'écrire des phrases sur des morceaux de papier puis collez leur papier sur le poster principal.
7. Assurez-vous que les enfants comprennent les concepts suivants :
 - Fais vacciner ton animal domestique afin d'éviter des maladies.
 - Ne laisse pas ton animal aller partout où il veut.
 - Maintient ton animal éloigné d'animaux errants.
8. Accrochez le poster dans votre classe ou sur les murs de l'école pour que les autres élèves puissent le lire.

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

ACTIVITÉ 3 « R-A-G-E »**INTELLIGENCES EN ACTION**

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

Objectifs

- . Apprendre la signification du mot rage.
- . Réfléchir sur l'importance de la prévention.

Compétences pratiquées

- . Lecture et rédaction :
 - Conscience phonologique.
 - Lecture courante.
 - Compréhension de la lecture
- . Gain de vocabulaire.
- . Se servir d'un dictionnaire.

Matériels


- . Dictionnaire.
- . Crayons et papier.
- . Une petite balle (si vous n'en avez aucune sous la main, faites une balle en papier).
- . PowerPoint sur la rage.
- . A chaque fois que cela sera possible : informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE : Environ 45 min.

Instructions étape par étape

1. Ouvrez le débat en demandant à la classe si elle a déjà entendu parler du mot RAGE.
2. Demandez-leur d'expliquer ce qu'ils pensent être la rage.
3. Demandez-leur d'épeler le mot et désignez un élève pour l'écrire au tableau.
4. Ensuite, sans dire si le mot est correctement écrit, demandez-leur de le chercher dans le dictionnaire. Revoyez comment chercher des mots dans un dictionnaire.
5. Demandez aux élèves de vérifier si le mot est correctement écrit et écrivez sa signification.
6. Revoyez la signification et expliquez-en les caractéristiques. Vous pouvez vous servir de la présentation PowerPoint ou du fichier PDF sur la rage.
7. Demandez aux enfants de faire un jeu afin de stimuler la conscience phonologique et l'orthographe. Ainsi, vous direz un mot et les élèves devront épeler le son de chaque lettre dans le bon ordre (tout cela sera effectué sans écrire le mot). L'élève qui commence le jeu est celui qui a la balle. Cet élève prononcera le premier son du mot, puis il passera la balle à un autre élève. Ainsi, cet élève devra prononcer le second son du mot, puis passer la balle à un autre élève de la classe et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot ait entièrement été épelé. En même temps, un élève écrira au tableau les sons que les autres élèves prononcent. Ensuite, ils chercheront le mot (tel qu'il aura été écrit au tableau) dans le dictionnaire et vérifieront s'il a correctement été écrit ou non.

8. Commencez par le mot RAGE puis choisissez des mots se rapportant à ce concept, comme SALIVE, VIRUS, VACCINATION, MAMMIFÈRE, etc.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- « Tu as vu maman ! », demande Timo.

Joey court vers Timo en aboyant et en remuant de la queue avec excitation. Timo lui donne un autre biscuit. « Bon chien Joey, bon chien ».

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

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

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

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

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

- « Dis-leur d'arrêter » aboie Joey.

-« Quoi ? » demande Timo en regardant Joey.

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

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

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

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

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

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

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

- « Fais-moi confiance », ordonne Joey.

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

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

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

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

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

- « Joey, ramènes-moi du savon ! » ordonne-t-il.

Timo commence à laver la plaie avec beaucoup d'eau.

Joey revient avec du savon.

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

A l'hôpital, le docteur examine la plaie.

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

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

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

Joey aboie et sautille.

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

Joey aboie.

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

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

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

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

DEVOIR

Complète les mots manquants

1. La rage est provoquée par un v _____.
2. Seuls les m _____ peuvent être atteints de la rage.
3. Si un chien s'approche, reste immobile comme un a_____.
4. Ne dérange jamais un chien qui m _____.
5. Il faut que ton animal domestique soit v _____.

Si tu as besoin d'aide, tu trouveras les mots ici :

tree - vaccinated - mammals eating - virus

(arbre, vacciné, mammifères, mange, virus)

DEVOIR

Mots correspondants et définitions

Fais correspondre chaque mot à la définition correcte.

1 vétérinaire

(a) danger

2 enragé

(b) cause la mort

3 risque

(c) infecté de la rage

4 rage

(d) un docteur pour les animaux

5 fatal

(e) une injection contre

6 vaccination

infection

(f) une maladie provoquée

par un virus que l'on

trouve dans la salive des

animaux enragés

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

INTELLIGENCES EN ACTION

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

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Apprendre à s'approcher et à s'occuper d'animaux.
- . Apprendre à éviter de se faire mordre par un animal.
- . Apprendre à appliquer les premiers secours contre les morsures d'animaux domestiques.
- . Savoir qu'il faut consulter un médecin après les premiers secours.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

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

Matériels

- . Feuille d'activité : Copies 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

* Cette activité peut être réalisée en même temps que l'Activité 3 de Maths

Instructions étape par étape

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


OPTION 1 : ACTIVITÉ INDIVIDUELLE

- Si vous avez une copie par élève et que vous souhaitez qu'ils travaillent individuellement, distribuez une copie de l'histoire et cinq ou six feuilles blanches à chaque élève.
- Demandez aux enfants de relire l'histoire et de créer leur propre livre.
- Encouragez les enfants à imaginer les caractéristiques des principaux personnages et à visualiser les scènes en fonction de la description du texte. Demandez-leur de reproduire ces images sur le papier.

- Assurez-vous qu'ils dessinent la couverture avant et arrière du livre de l'histoire.
- Encouragez l'utilisation de couleurs et l'application de techniques qu'ils ont déjà apprises en cours d'arts.
- Demandez aux enfants de partager leurs histoires avec le reste de la classe.
- Vous pouvez également organiser une classe pour raconter des histoires avec les niveaux les plus jeunes afin que les enfants lisent l'histoire et stimulent l'importance de la prévention contre la rage.

OPTION 2 : ACTIVITÉ DE GROUPE

- Divisez la classe en deux petits groupes (pas plus de 5 élèves par groupe, si possible). Essayez de former des équipes selon les points forts des enfants.
- 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 et pour communiquer des idées et qui est bon pour diriger le groupe. Une fois que vous aurez ces informations, regroupez les enfants de sorte à ce que le groupe ait une combinaison de points forts.
- Lorsque les groupes sont prêts, distribuez une copie de l'histoire à chaque groupe.
- Demandez aux enfants de relire l'histoire en groupe et de créer leur propre livre.
- Encouragez les enfants à imaginer les caractéristiques des principaux personnages et à visualiser les scènes en fonction de la description du texte. Demandez-leur de reproduire ces images sur le papier.
- Assurez-vous qu'ils dessinent la couverture avant et arrière du livre.
- Encouragez l'utilisation de couleurs et l'application de techniques qu'ils ont déjà apprises en cours d'arts.
- Demandez aux enfants de partager leurs histoires avec le reste de la classe.
- Vous pouvez également organiser une classe pour raconter des histoires avec les niveaux les plus jeunes afin que les enfants lisent l'histoire et stimulent l'importance de la prévention contre 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
- Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Classer les animaux
- . Différencier les situations dangereuses et non-dangereuses entre animaux.
- . Apprendre à identifier les animaux dangereux.

Compétences pratiquées

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

Matériels

- . Du carton pour les masques.
- . Des marqueurs ou des crayons de couleur.
- . Du scotch.
- . A chaque fois que cela sera possible : des informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE : Environ 60 min.


Instructions étape par étape

- Rapportez-vous à l'histoire de *Joey, le chien qui saute*. Demandez à vos élèves ce dont ils se souviennent. Demandez-leur avec quels animaux ils sont familiers, qu'il s'agisse d'animaux domestiques ou sauvages, s'ils ont des animaux domestiques ou autres à la maison, s'ils l'emmènent chez le vétérinaire, etc.
Ne consacrez pas plus de 10 minutes à cette activité.
- Ensuite, demandez aux élèves de faire le masque d'un animal qu'ils aiment, que ce soit individuellement ou en groupe. Il peut s'agir d'un animal sauvage ou domestique. Il peut également s'agir d'un animal gentil comme Joey ou d'un animal dangereux comme Tyson.
- Vous pourrez distribuer du carton pour les masques. Vous pourrez même le pré-couper vous-même ou demandez à vos élèves de découper des formes ovales dans le carton.
- Ensuite, deux par deux, demandez aux élèves de représenter un animal dangereux ou un animal non-dangereux. Encouragez-les à représenter une situation de conflit entre un animal et une personne, ou bien une situation d'entente et d'harmonie.
- Avant de faire cette activité, discutez du fait de ce qui peut rendre un animal dangereux ou non dangereux, particulièrement en ce qui concerne la rage. Demandez-leur de réfléchir sur ce qui rend un animal dangereux et comment nous pouvons nous en occuper. Demandez-leur de faire une liste de leurs idées.

- Deux par deux, demandez aux élèves de représenter la situation, et le reste de la classe devra devenir la situation représentée et pourquoi. Par exemple, un oiseau est un animal non-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, vous vous retrouverez dans une situation dangereuse.

Conclure :

- Il faudra s'occuper des animaux domestiques et les vacciner.
- Les animaux qui sont en train de manger, malades ou ayant des petits peuvent facilement se sentir menacés et ils pourront donc vous mordre.
- Les animaux qui ne vous connaissent pas bien pourront se sentir menacés et vous mordre.
- Les animaux sauvages sont toujours potentiellement dangereux, et particulièrement lorsqu'ils mangent, lorsqu'ils nourrissent, lorsqu'ils sont malades ou se sentent menacés.
- 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.

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

INTELLIGENCES EN ACTION

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

ACTIVITÉ 3 « Créer un animal pour la classe »

Objectifs

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

Compétences pratiquées

- . Communiquer au moyen d'un support visuel.
- . Exploiter l'utilisation de lignes et des couleurs primaires.
- . Créativité.
- . Empathie envers les animaux.
- . S'occuper des autres.
- . Travail d'équipe.


Matériels

- . Tissu, marqueurs de couleurs et des matériels tels que de la mousse ou du coton, pour fabriquer un animal.
- . De la colle ou un kit de couture.
- . Présentation PowerPoint sur la rage.

DURÉE : Environ 45 min.

Instructions étape par étape

1. Demandez à vos élèves de créer leur propre animal domestique pour la classe. Il peut s'agir d'un animal inventé ou imaginaire (par exemple, ils pourront dessiner les oreilles d'un chien, la queue d'un chat, le nez d'un porc, etc.).
2. Vous pourrez d'abord diviser la classe en groupes de 4 ou 6 élèves et leur demander de dessiner un animal imaginaire pour la classe.
3. Demandez aux groupes de montrer leur travail et d'expliquer pourquoi ils ont choisi cet animal.
4. Ensuite, demandez à toute la classe se réunir et de créer un animal domestique sous un format 3D. Montrez les matériels dont vous disposez et partagez les idées.
5. Vous pourrez distribuer des travaux à chaque groupe (par exemple, une équipe chargée de dessiner la tête, une autre pour le corps et une autre pour les pattes et la queue).
6. Stimulez le travail d'équipe et mettez l'accent sur l'importance de chaque groupe dans la réalisation de l'animal.
7. Lorsque vous aurez l'animal, les élèves pourront lui donner un nom. Vous pourrez décider de faire un concours pour élire le nom.
8. Discutez comment les élèves prendront soin de leur animal à partir de maintenant, puisqu'il sera membre de la classe pour le restant de l'année. Il s'agira d'un exercice de rôle : parler de l'abri, de la nourriture, du comportement, etc.
9. De même, associez comment ils s'occuperont de l'animal en classe et comment ils s'occupent des animaux en dehors de la classe.

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

ACTIVITÉ 1 « La journée de l'animal »

- INTELLIGENCES EN ACTION**
- Linguistique
 - Logique-mathématique
 - Interpersonnelle
 - Intra-personnelle
 - Corporelle-kinesthésique
 - Musicale
 - Spatiale
 - Naturiste

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Apprendre aux enfants à s'approcher et à s'occuper d'animaux.
- . Apprendre aux enfants à éviter d'être mordu par un animal.
- . Apprendre aux enfants à dresser un chien
- . Apprendre aux enfants les premiers soins contre les morsures d'animaux domestiques.
- . Apprendre aux enfants qu'ils doivent consulter le médecin après les premiers soins
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées (compétences d'enquête)

- . Données d'observation et de compréhension.
- . Poser des questions.
- . Faire des inférences.
- . Faire des prévisions.
- . Interpréter des données.

Matériels

- .Présentation PowerPoint sur la rage.
- .Crayons et papier.
- Fiches de devoir : «Quels sont les animaux mammifères ?»
- .A chaque fois que cela sera possible: informations supplémentaires collectées par l'enseignant.

DURÉE : Environ 60 min.

Instructions étape par étape


1. Organiser un événement pour votre classe ou pour toute l'école. Vous pourrez considérer vous connecter aux services vétérinaires ou une université afin de rendre cet événement un événement de vaccination.
2. Si vous n'avez pas le temps ou les ressources nécessaires pour organiser un événement de cette envergure, faites un événement simple! Demandez à 3-6 élèves d'amener leurs animaux domestiques. Assurez-vous d'avoir les informations concernant les animaux qu'ils ramèneront, y compris l'assurance des propriétaires et que les animaux ne stressent pas facilement.
3. Demandez à vos élèves de préparer une brève exposition sur leurs animaux.
4. Si cette situation vous met mal à l'aise, ne leur demandez pas d'apporter leurs animaux à l'école. Demandez-leur simplement de préparer une brève présentation avec des images ou des dessins de leurs animaux.
5. Permettez à la classe de poser des questions. Préparez vous-même quelques questions: Pourquoi ont-ils choisi cet animal? Le gardent-ils à la maison ou dans un enclos? Est-ce qu'il se promène librement dans le voisinage? L'animal s'est-il déjà montré méchant avec un membre de la famille ? A quoi cela se devait-il? L'animal a-t-il déjà été blessé ou malade ? L'ont-ils emmené chez un vétérinaire/docteur? L'ont-ils emmené chez un vétérinaire/docteur pour un traitement préventif ? Savent-ils si l'animal peut leur transmettre une quelconque maladie ?

6. Elaborez un peu les réponses. Donnez des informations sur les maladies connues localement et pouvant être transmises des animaux aux humains, comme la malaria, la dengue, la maladie de Lyme et la rage. Demandez-leur s'ils connaissent la définition de la rage.

7. Expliquez à la classe ce qu'est la rage et insistez sur les points ci-dessous:

- le besoin de prendre soin des animaux,
- il est indispensable de ne pas stresser les animaux afin d'éviter toute morsure,
- il est indispensable de faire vacciner ses animaux domestiques afin de protéger l'animal et vous-même de maladies,
- il est indispensable de laver la plaie et de consulter un médecin en cas de morsure.

8. Vous pouvez comparer l'importance des animaux qui se rendent chez le vétérinaire aux élèves qui se rendent chez le médecin afin de savoir s'ils grandissent sainement.

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

ACTIVITÉ 2 « Jeu de mémoire M & R (Les mammifères et la rage) »

INTELLIGENCES EN ACTION

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

Objectifs

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

Compétences pratiquées

- . Faire une hypothèse.
- . Renforcement d'une hypothèse avec des informations.
- . Classification.
- . Mémoire visuelle.


Matériels

- . Feuille d'activité: images pour le jeu de mémoire (noir et blanc ou de couleur)
- . Présentation PowerPoint sur la rage.
- . Fiches de devoir: « Quels sont les mammifères ? »

DURÉE : Environ 60 min.

Instructions étape par étape

1. Introduire la question: A votre avis, quels sont les animaux qui peuvent être atteints de la rage ? Pourquoi?
2. Ecrivez l'hypothèse au tableau.
3. Ensuite, expliquez que seuls les mammifères peuvent être atteints de la rage, et donnez la définition du mot *mammifères*. Donnez des exemples de mammifères. Vous pouvez vous servir de votre présentation PowerPoint sur la rage ou les exemples PDF concernant les animaux mammifères. Ensuite, décrivez les caractéristiques des autres animaux (non mammifères), comme les reptiles ou les insectes, et expliquez pourquoi ce ne sont pas des mammifères. Demandez aux enfants de donner des exemples de mammifères et de non mammifères.
4. Ensuite, demandez-leur de participer à un jeu de mémoire. Au cours du jeu de mémoire, plutôt que de regarder des images identiques, ils feront des paires avec des animaux mammifères et non-mammifères.
5. Si possible, faites suffisamment de copies des images du jeu de mémoire, afin de pouvoir diviser la classe en groupes de 4 ou 5, et invitez-les à faire un jeu. Si ce n'est pas le cas, toute la classe pourra participer au jeu, et élargissez les copies des images, afin qu'elles puissent être placées au tableau et utilisées comme panneau de jeu.
6. A la fin de la classe, demandez aux élèves de se souvenir des caractéristiques d'un mammifère, et discutez du sujet de la rage.

 **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
- Naturiste

Objectifs

- . Apprendre des informations sur la rage.
- . Observer les animaux et les différencier entre eux.
- . Revoir les actions nécessaires pour prévenir la rage.

Compétences pratiquées (compétences d'enquête)

- . Observation et collecte de données.
- . Registre des observations.
- . Faire des inférences.
- . Communiquer les découvertes.

Matériels


- . Présentation PowerPoint sur la rage et / ou fiche technique de la Journée mondiale contre la rage.
- . Fiches de devoir : « Quels sont les animaux mammifères ? »
- . A chaque fois que cela sera possible: des informations supplémentaires collectées par l'enseignant.
- . Stylos et papier

DURÉE : Environ 40 min.

* Cette activité peut être réalisée en même temps que l'Activité 2 de Langue.

Instructions étape par étape :

1. Emmenez les enfants faire une promenade dans le voisinage. Laissez-les prendre 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 chargé de l'observation d'animaux sauvages, tandis que d'autres feront le guet.
3. Encouragez-les à observer les animaux et à écrire ou 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 ci-dessous :
 - o la rage est une maladie qui peut se transmettre, notamment aux enfants.
 - o le propriétaire de l'animal domestique est responsable de le faire vacciné.
 - o évitez que les animaux ne deviennent errants.
 - o restez immobiles lorsqu'un animal est nerveux ou qu'il se sent menacé.
 - o faites semblant d'être un rocher si un chien vous attaque.
 - o en cas de morsure, lavez la plaie, de préférence avec du savon, un désinfectant ou des cendres pendant 15 minutes.
 - o consultez immédiatement un médecin après cela et rapportez la morsure aux services vétérinaires.
6. Lorsque vous serez 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.

FEUILLE D'ACTIVITÉ

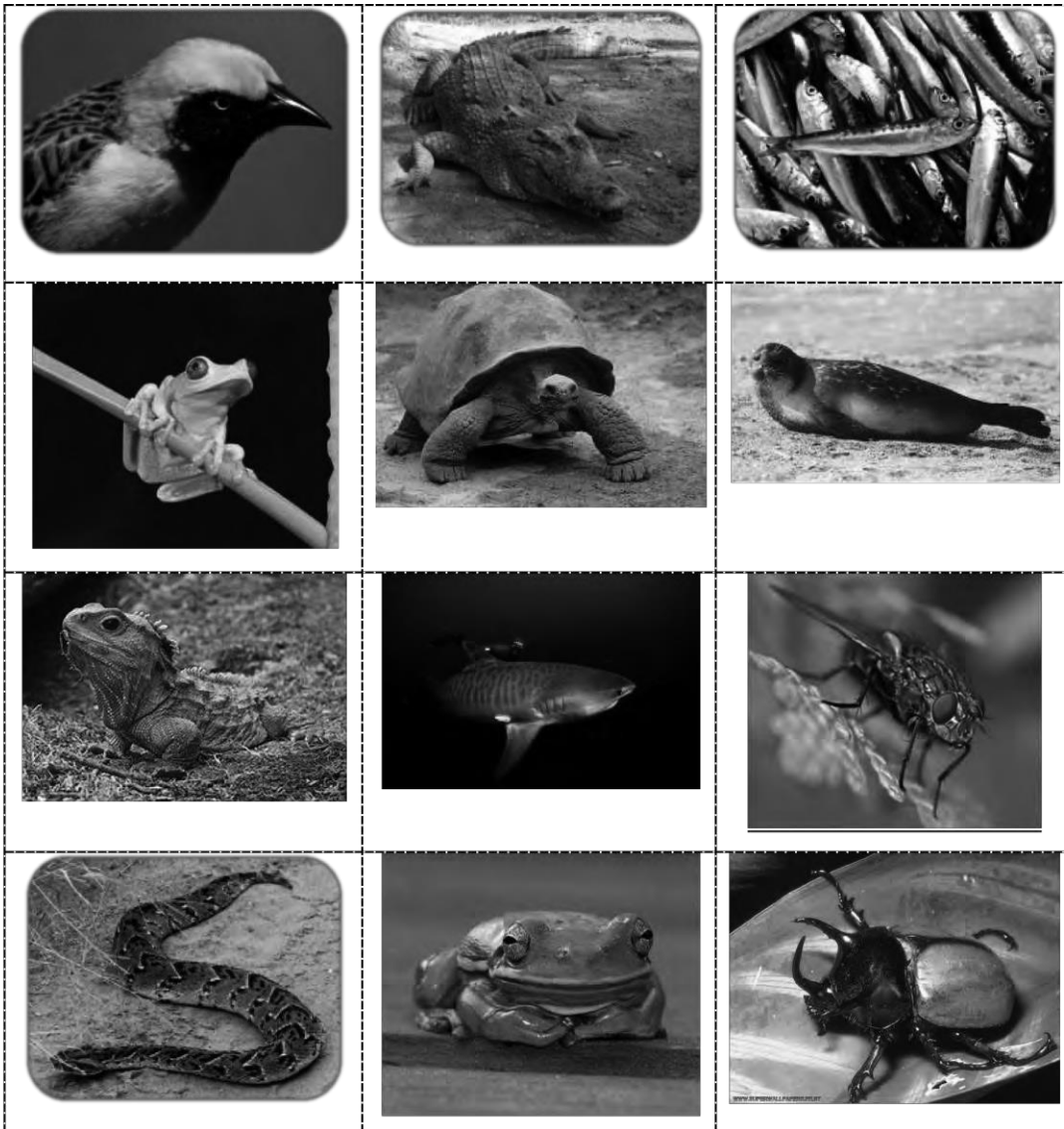
Jeu de mémoire. Découpez chaque carte du jeu. Vous pouvez les coller au tableau afin de les épaissir.

MAMMIFÈRES





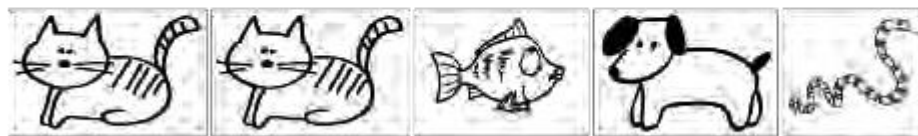
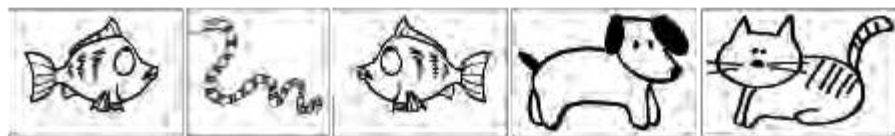
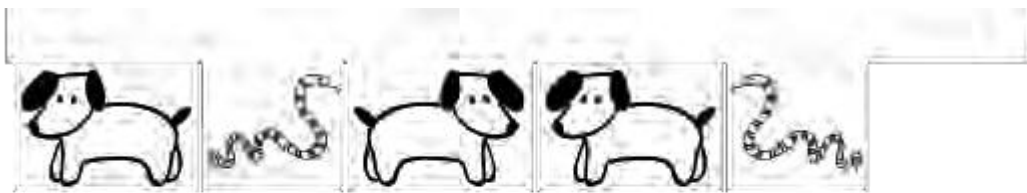
NON-MAMMIFÈRES





DEVOIR

Dessiner un cercle autour du mammifère



Combien de mammifères as-tu trouvé ? _____

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

- INTELLIGENCES EN ACTION**
- Linguistique
 - Logique-mathématique
 - Interpersonnelle
 - Intra-personnelle
 - Corporelle-kinesthésique
 - Musicale
 - Spatiale
 - Naturiste

Objectifs

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

Compétences pratiquées

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

Matériels

- .Feuille d'activité : Enquête sur les animaux domestiques
- .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 étape par étape :

1. Si vous avez de la place dans la classe, mettez les tables les unes à côté des autres et faites cette activité en vous levant. Inscrivez les numéros au tableau. Si vous n'avez pas d'espace, allez dans la cour. N'oubliez pas d'emmener une feuille de papier et un stylo pour inscrire les numéros.
2. Vous pouvez désigner un élève pour être votre assistant afin qu'il écrive le résultat 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 domestiques (ou d'animaux) ont-ils chez eux. Dites aux élèves qui n'ont pas d'animaux domestiques d'aller à un coin. Demandez-leur de compter le nombre d'élèves de ce groupe. Demandez aux élèves ayant 1 animal domestique de se diriger à un autre coin. Demandez-leur de compter le nombre d'élèves formant ce groupe. Procédez de la même manière pour ceux ayant 3, 4 ou plus de 4 animaux domestiques.
5. Vous pourrez suivre la même procédure. Toutefois, pour ceux qui ont des animaux, faites des groupes avec ceux qui ont des chiens, des chats, des oiseaux, etc.).
6. Demandez-leur de calculer le nombre d'animaux domestiques par groupe. Constatez combien d'animaux domestiques il y a-t-il en plus des élèves, ou vice-versa.
7. Rappelez à nouveau tous les élèves à l'intérieur du 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 groupe avec les élèves qui n'ont pas été mordus. Demandez-leur de compter le nombre d'élèves de chaque groupe et ajoutez-les.
8. 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 mangent ou qu'ils 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-les en deux groupes : un groupe pour ceux qui savent, et un autre avec ceux qui ne savent pas. Demandez aux élèves de compter le nombre de chaque groupe et de faire l'addition. Informez-les de l'importance d'emmener leurs animaux domestiques chez le vétérinaire.

10. Divisez la classe en petits groupes et demandez aux enfants de mettre toutes les informations qu'ils ont collecté sur les graphiques. Encouragez-les à se servir de leur créativité et à choisir le type de graphique qu'ils souhaitent utiliser. Ils peuvent utiliser des diagrammes à barres, à cercles, ou tout autre outil avec lequel ils seraient familiers.

11. Demandez aux enfants de partager leurs diagrammes avec le reste de la classe.

12. Vous pouvez également utiliser la fiche de travail « Enquête sur les animaux domestiques », afin que les élèves la remplissent.

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

- INTELLIGENCES EN ACTION**
- Linguistique
 - Logique-mathématique
 - Interpersonnelle
 - Intra-personnelle
 - Corporelle-kinesthésique
 - Musicale
 - Spatiale
 - Naturiste

ACTIVITÉ 2 « Rapport sur les animaux errants »

Objectifs

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

Compétences pratiquées

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

Instructions étape par étape


Si vous faites cette activité conjointement avec l'activité 3, Science : « Safari autour du voisinage » :

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. Avant de quitter la classe, assurez-vous que vos élèves comprennent que l'objectif principal de l'activité est de faire un Rapport sur les chiens errants.
3. Discutez sur la réalisation d'un rapport et comment les élèves peuvent prendre des notes (pour les plus jeunes, encouragez-les à faire des dessins s'ils ne savent pas encore écrire).
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 autour du voisinage » :

1. Demandez aux enfants de faire un rapport sur les animaux errants pour la semaine prochaine.
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 la fiche de travail *Rapport sur les animaux errants* à chaque élève.
6. Pendant une semaine, les élèves devront compter le nombre de chiens errants qu'ils aperçoivent. Ils pourront prendre un petit bloc-notes afin d'écrire le nombre à chaque fois qu'ils voient un animal errant.
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 « Nombres pairs et impairs avec Joey, le chien qui saute »*

INTELLIGENCES EN ACTION

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

Objectifs

- . Satisfaire la curiosité des élèves concernant les animaux domestiques et les animaux.
- . Apprendre à s'occuper des animaux.
- . Réfléchir sur l'importance de la vaccination.
- . Atteindre les parents et la communauté.

Compétences pratiquées

- . Comparaison des numéros.
- . Exercice sur les nombres pairs et impairs.
- . Compter de 2, 3 et 5.
- . Résolution de problèmes.

Matériels


- . Feuille d'activité : L'histoire de Joey, le chien qui saute (partagé avec l'Activité 1 - Arts).
- . 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 1 des Arts.

Instructions étape par étape

1. L'activité 1 des Arts permet aux élèves de créer leur propre histoire de *Joey, le chien qui saute*, en dessinant des parties de l'histoire, ainsi qu'en illustrant les couvertures avant et arrière.
2. Vous pourrez vous servir de ce livre pour pratiquer les nombres pairs et impairs. Demandez aux élèves d'écrire les chiffres sur chaque page, en expliquant que tous les livres ont des chiffres impairs à droite et des chiffres pairs à gauche.
3. Vous pouvez également compter de 2 en 2, de 3 en 3 ou de 5 en 5. Faites un jeu en demandant à un groupe d'élèves de lire uniquement les pages multiples de 2, un autre groupe les pages multiples de 3 et enfin, à un dernier groupe les pages multiples de 5.
4. Demandez aux élèves de partager leur lecture de l'histoire.
5. A la fin de l'activité, discuter avec les élèves de comment ils peuvent éviter la rage dans leur communauté. Mettez l'accent sur l'importance de la vaccination et des rendez-vous chez le vétérinaire avec leurs animaux.

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

FEUILLE D'ACTIVITÉ

ENQUÊTE SUR LES ANIMAUX DOMESTIQUES

- Combien d'élèves y a-t-il dans ta classe? _____
- Combien d'élèves ont des animaux domestiques ?
 - 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

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**

Tom a compté 3 chiens errants dans la Rue A, puis 10 chiens errants dans la Rue B, et finalement, 5 chiens errants dans la Rue C. Combien de chiens errants Tom a-t-il compté au total ?

Mary est dans une animalerie. Elle achète 3 boîtes de traitement pour son chien. Chaque boîte contient 8 traitements. Combien de traitements le chien de Mary a-t-il au total ?

Le Dr. Peter Corber, vétérinaire, vaccine 20 animaux domestiques par jour. Aujourd'hui, il a déjà vacciné 7 chiens et 3 chats. Combien d'animaux doit-il encore vacciner ?

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

INTELLIGENCES EN ACTION

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

Objectifs

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

Compétences pratiquées

- . Se servir de la musique pour exprimer ses idées.
- . Ajouter des paroles à une mélodie.
- . Utiliser un rythme.

Matériels

- . Feuille d'activité : Exemple de chansons.
- . PowerPoint sur la rage.
- . A chaque fois que possible, un lecteur cd et un cd avec des chansons.
- . Stylos et papier.

DURÉE : Environ 45 min.


Instructions étape par étape

1. Demandez aux élèves de créer une chanson sur la rage, en se reposant sur les chansons traditionnelles pour enfants.
2. Faites d'abord référence à l'histoire de *Joey, le chien qui saute*, et demandez aux élèves ce qu'ils ont retenu de l'histoire. Ecrivez les mots-clés sur la prévention de la rage, au fur et à mesure que les élèves vous donnent des informations de l'histoire.
3. Rapportez-vous à la feuille d'activité pour des idées de chansons ou créez des nouvelles paroles pour une chanson traditionnelle avec laquelle vos élèves sont familiers.
4. Demandez aux élèves de chanter la chanson traditionnelle ensemble. Par exemple, sur le thème Joyeux Anniversaire.
5. Distribuez ensuite les paroles (par exemple, celles que vous avez écrites pour la mélodie de la chanson Joyeux anniversaire). Laissez aux enfants le soin de remplir quelques mots clés manquants. Vous pouvez également écrire les paroles au tableau. Stimulez les enfants à utiliser certains des mots clé de l'histoire *Joey, le chien qui saute*.
6. Les enfants pourront travailler deux par deux afin de remplir les mots manquants.
7. Demandez aux élèves de chanter les chansons qu'ils écrivent.
8. Vous pourrez organiser un concours dans votre école, votre district ou même à de plus grandes communautés sur le Web.
9. 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

Exemple pour la mélodie Joyeux anniversaire

Joyeuse journée mondiale
contre la rage, emmenez votre
animal chez le vétérinaire,
n'approchez pas d'animaux
errants et faites la fête avec vos
amis.

Encouragez-les à apprendre les
paroles.

 **exercice** : Chante la chanson que tu as écrite à tes parents ou à tes amis.

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

INTELLIGENCES EN ACTION

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

Objectifs

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

Compétences pratiquées

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

Matériels

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

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

ACTIVITÉ DE FERMETURE

La présente activité de fermeture prétend fournir aux élèves l'opportunité d'appliquer les concepts et les compétences acquis au cours des activités précédentes.

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

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

Option 1 : En classe

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

Centre d'art, centre logique et centre dramatique

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

CENTRE D'ART

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

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

S'OCCUPER DES ANIMAUX DOMESTIQUES, QUE FAUT-IL FAIRE SI UN ANIMAL TE MORD. QUE FAUT-IL FAIRE SI UN ANIMAL A MORDU TON ANIMAL DOMESTIQUE.

3. Cela pourra être sous le format d'un poster, 3d ou en utilisant de la pâte à modeler ou du plastique.
4. Encouragez-les à se servir de leur créativité et à travailler en équipe.

CENTRE LOGIQUE

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

1. Vous pouvez décider d'appliquer l'Activité 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 DRAME

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

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

Activité de fermeture

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

Option 2 : Atteindre la communauté

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

Si vous en avez l'opportunité, prenez des photos ou scannez les posters et chargez-les sur le site de la Journée mondiale contre la rage : www.worldrabiesday.org

CENTRE LOGIQUE : BINGO

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

CARTE A

| | |
|-------------|---------------------|
| VACCINATION | RAGE |
| VIRUS | ANIMAUX SAUVAGES |
| MORSURE | ABRI |
| EAU | TRUCS |

CARTE B

RAGE

MAMMIFÈRES

| | |
|------------|-------------|
| TRAITEMENT | VÉTÉRINAIRE |
| VIRUS | SALIVE |
| EAU | MORSURE |

| | |
|-----------------|-------------|
| ANIMAUX ERRANTS | RAGE |
| VÉTÉRINAIRE | TRANSMETTRE |
| NOURRITURE | EAU |
| TRUCS | SALIVE |

CARTE ÉNONCÉES

| | | |
|--------------------|-----------------------------|----------------------------|
| RAGE | MAMMIFÈRES | TRANSMETTRE |
| TRAITEMENT | VÉTÉRINAIRE | ANIMAUX ERRANTS |
| VIRUS | SALIVE | TRUCS |
| EAU | MORSURE | ABRI |
| VACCINATION | ANIMAUX SAUVAGES | NOURRITURE |

CENTRE DE DRAME : CHARADES

Découpez chaque carte.

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

Activité de fermeture

NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

| | |
|--|--|
| <p>Fais comme si tu te rendais chez le vétérinaire parce-que ton chien s'est fait mordre par un autre animal</p> | <p>Fais comme si un chien inconnu s'approchait de toi. Reste immobile comme un arbre</p> |
| <p>Fais comme si tu étais le virus de la rage</p> | <p>Fais comme si tu étais un chien errant à la recherche de nourriture et d'un abri</p> |
| <p>(crée ton propre message)</p> | <p>(crée ton propre message)</p> |

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

Quels sont les symptômes de la rage ?

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

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

Informations sur la rage NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Que faire si votre animal présente des lésions de morsure ?

Informations sur la rage NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

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

Que faire si un animal vous mord ?

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

- . Laver la plaie avec beaucoup d'eau pendant au moins 15 minutes, de préférence avec du savon, un désinfectant ou des cendres ;
- . Consultez le médecin le plus proche de chez vous ou les services vétérinaires ;
- . Rapporter la morsure aux services vétérinaires ;

Si possible, capturez l'animal en sécurité et faites-le examiner par un vétérinaire.

Liens utiles, contacts et notes NIVEAU 1 (de 6 à 8 ans)

Liens

Journée mondiale contre la rage : www.worldrabiesday.org

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

CDC : www.cdc.gov/rabies

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

NASPHV : www.nasphv.org/documentsCompendia

Contacts

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

+1-570-899-4885 (USA)

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

Développé par Valeria Fontanals, Ed. M
Edité par Belen Hornos

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

Publié par GARC en décembre 2011

