

# 5.1 Animaux de compagnie

## Bien s'occuper de la santé de son animal de compagnie

### Plan du cours - Guide enseignant (GE2)



#### Introduction

1. Commencer le cours en demandant aux élèves combien d'entre eux ont des animaux domestiques, de quel type d'animal il s'agit et comment ils les ont obtenus.
2. Discuter avec la classe de la manière dont les élèves s'occupent de leur animal, leur demander où il dort, où il s'alimente. Leur expliquer qu'il existe de nombreux parallèles entre la santé de l'être humain et la santé des animaux (vous pouvez utiliser la présentation Powerpoint « Les similitudes entre la santé animale et la santé de l'être humain » pour expliquer les principaux aspects aux élèves).
  - Tout d'abord, l'être humain et l'animal sont porteurs de microbes. Les microbes utiles, tels que ceux qui constituent la flore intestinale, contribuent à protéger leur bonne santé et certains microbes pathogènes peuvent les rendre malades, tout comme l'humain. Les animaux peuvent aussi attraper des infections qui leur sont propres, par exemple des infections virales qui peuvent même être mortelles, telles que la leucémie du chat et la maladie de Carré du chien.
  - Certains microbes pathogènes peuvent se transmettre de l'animal à l'être humain (par exemple, les teignes du chat ou du chien) et vice versa.
  - La transmission des microbes par les mains est la plus fréquente, d'où l'importance du lavage des mains après avoir caressé l'animal.
  - Expliquer aux élèves que notre animal de compagnie a, tout comme nous, ses propres défenses immunitaires qui l'aident à combattre les infections. Pour aider ces défenses à fonctionner, il faut bien le nourrir, le déparasiter, surveiller son état dentaire, son pelage et le laver avec des produits adaptés. Il doit aussi avoir un coin de repos personnel qu'il faut nettoyer et désinfecter régulièrement.
  - Pour les animaux aussi, il y a des vaccins qui aident à prévenir des infections qui peuvent être graves. Chaque espèce a son propre calendrier vaccinal. La rage a disparu en France grâce à la vaccination, comme par exemple la variole chez l'être humain.
  - Quand notre animal de compagnie tombe malade, il faut consulter le vétérinaire. Celui-ci dispose de quelques tests rapides d'orientation diagnostique (TROD), comme le médecin en cas d'angine par exemple. Si le vétérinaire fait le diagnostic d'une infection bactérienne qui nécessite un traitement antibiotique, il est important de bien respecter la dose et la durée du traitement prévues par son ordonnance. Il ne faut par contre jamais réutiliser les antibiotiques d'un traitement précédent. Mieux vaut rapporter les antibiotiques restants au pharmacien ou au vétérinaire.
  - L'utilisation des antibiotiques doit respecter les mêmes règles que chez l'humain. La conséquence d'une utilisation inappropriée des antibiotiques est, comme chez l'humain, le développement de résistances bactériennes qui rendent les antibiotiques inefficaces. Ces bactéries résistantes peuvent s'abriter dans l'intestin après un traitement antibiotique et



peuvent être transmises par les mains sales entre l'animal et l'humain (ou vice versa) et bien sûr d'humain à humain.

3. Dire aux élèves qu'ils vont apprendre comment s'occuper de leur animal de compagnie.

## Activité Principale

Cette activité montre les similitudes entre la santé de l'être humain et la santé de l'animal. Chaque carte met en scène une situation à laquelle les enfants peuvent être confrontés en prenant soin de leur animal domestique et, en parallèle, la même situation concernant leur propre santé.

### Règles du jeu

1. Il s'agit d'apparier les deux cartes similaires pour la santé de l'humain (couleur bleue) et pour la santé de l'animal domestique (couleur verte).
2. Partager la classe en deux équipes par jeu, une pour la santé de l'humain (couleur bleue) et une pour la santé de l'animal domestique (couleur verte).
3. Mélanger puis retourner toutes les cartes sur une table.
4. Un joueur de chaque équipe retourne à tour de rôle une carte de sa propre couleur.
5. Tous les joueurs essaient de mémoriser l'emplacement des cartes.
6. Quand un joueur pense avoir mémorisé un « couple » de cartes et que c'est son tour, il peut garder ce couple et pourra rejouer. L'équipe obtient un point par couple de cartes mémorisées.
7. Attention, si un joueur se trompe, il doit rendre un couple de cartes déjà accumulé par son équipe.
8. Il existe une carte de santé animale qui n'a pas d'équivalent de santé humaine (« Je déparasite mon animal de compagnie »). L'équipe qui retourne cette carte doit rendre un couple de cartes.
9. L'équipe qui a obtenu le plus de couples de cartes gagne.