

Hygiène à la ferme

Plan de séquence (suite) - Guide enseignant (GE3)



Après l'activité en classe OU la visite à la ferme

1. Discuter avec les élèves de ce qu'ils ont appris :
 - Se rappeler qu'il existe surtout beaucoup de microbes utiles à la ferme qui aident les fermiers à produire nos aliments chaque jour ;
 - Savoir que les animaux peuvent être porteurs de microbes pathogènes et qu'il faut donc avoir une bonne hygiène pour se protéger et ainsi éviter d'être infecté.
2. Demander à la classe de citer des comportements qu'on peut adopter pour se protéger lorsqu'on visite une ferme.
Par exemple :
 - Se laver les mains à l'eau et au savon après avoir touché les animaux et avant de manger ou de boire ;
 - Manger dans des lieux désignés ;
 - Ne pas manger ce qui est tombé par terre.
3. Mettre à profit cette discussion pour renforcer les messages-clés :
 - Les microbes utiles aident le fermier à produire des aliments ;
 - Les animaux de la ferme peuvent être porteurs de microbes pathogènes tels que Salmonella, E. coli et Campylobacter, qui peuvent nous rendre malades ;
 - C'est très important de se laver les mains à l'eau et au savon, surtout après avoir touché les animaux et avant de boire ou de manger ;
 - Il ne faut pas embrasser les animaux ni toucher leur museau, leur arrière-train ou leurs pattes et les enfants doivent éviter de se toucher le visage ou la bouche quand ils sont à la ferme ;

Si les enfants tombent malades après avoir visité une ferme, les parents doivent prévenir leur médecin traitant et les enfants ne doivent pas se rendre à l'école jusqu'à deux jours après disparition des vomissements et de la diarrhée, pour diminuer le risque de transmission de l'infection aux autres élèves



Activités complémentaires

- Le jeu « On s’amuse à la ferme » met l’accent sur les précautions nécessaires pour empêcher la transmission des infections à la ferme. Les élèves peuvent mobiliser les connaissances vues précédemment (DTE8).
1. Imprimer le plateau de jeu (format A3), les pions et les cartes en nombre suffisant, sachant que chaque groupe devra disposer de l’ensemble des éléments.
 2. Séparer la classe en groupes d’environ 6 élèves et donner à chaque groupe un plateau de jeu, des pions, 2 dés et le jeu de cartes.
 3. Les élèves jouent chacun leur tour en jetant les dés et en déplaçant leur pion sur le support de jeu. Si le joueur arrive sur une case microbe utile (bleue) ou sur une case microbe pathogène (jaune), il doit répondre à une question. Le joueur à sa droite doit prendre une carte correspondante et lui poser la question qui figure dessus. La carte est ensuite placée sous la pile et le joueur suivant jette les dés.
 4. Le premier qui arrive à la case 60, ou la dépasse, est le gagnant.

On peut aussi jouer à ce jeu avant une visite à la ferme afin de la préparer. Les scénarios peuvent alors être reliés aux activités des élèves prévues à la ferme (comme une promenade en tracteur) ou bien joués selon la description ci-dessus avant le début de la visite.