

# **Animaux de compagnie**

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

### **Plan de séquence - Guide enseignant (GE2)**

**Age : 7-12 ans**



Questionner le monde :

- Reconnaître des comportements favorables à la santé
- Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : habitudes quotidiennes de propreté (dents, mains, corps)
- Soin du corps, de l'environnement immédiat et plus lointain.
- La responsabilité de l'individu et du citoyen dans l'environnement et la santé.

### **Objectifs d'apprentissage**

Tous les élèves apprendront :

- Qu'il y a beaucoup de points communs entre la santé de l'être humain et la santé des animaux ;
- Que ce que l'on fait pour aider son animal à être en bonne santé est identique à ce qu'il faut faire pour soi-même.

### **Objectifs facultatifs**

Comprendre :

- Que certains microbes puissent se transmettre de l'animal à l'être humain et vice versa ;
- Que si l'animal de compagnie tombe malade, il faut consulter le vétérinaire ;
- Que, comme pour nous, l'animal ne doit prendre des antibiotiques que si c'est nécessaire ;
- Que si le vétérinaire lui prescrit des antibiotiques, il faut bien suivre les indications de l'ordonnance et lui faire prendre le traitement jusqu'au bout même si l'animal va mieux rapidement ;
- Qu'il faut éloigner les animaux des surfaces de préparation des aliments et leur donner une alimentation adaptée ;
- Qu'il faut se laver les mains après avoir touché les animaux.

### **Abréviations**

DTE : Document de travail élèves

DCE : Document complémentaire élèves

GE : Guide enseignant



## Introduction

Vous pouvez diffuser le PPT « Bien s'occuper de la santé de son animal de compagnie » et demander aux élèves comment ils s'occupent de leur animal de compagnie. Toutes les notions à aborder sont détaillées dans le GE3.

## 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.

L'organisation, les règles du jeu et le matériel sont détaillées dans le GE4. Les cartes sont imprimables avec le DCE1

Après le jeu, assurez-vous que les élèves ont bien compris qu'il existe de nombreux parallèles entre la santé de l'humain et la santé des animaux de compagnie en posant des questions (propositions de questions dans le GE4).

En conclusion, vérifier que les élèves ont compris le message principal : ce que l'on fait pour favoriser la bonne santé de son animal de compagnie est identique à ce qu'il faut faire pour soi-même.

## Activités complémentaires

1. Poster : demander aux élèves de créer en groupe des posters (dessins, collages...) qui illustrent les similitudes entre la santé de l'humain et la santé de l'animal en proposant des slogans adaptés.  
Ces posters peuvent être affichés dans la classe ou dans l'école. Cette activité complémentaire peut aussi être déclinée en une activité individuelle où ceux qui ont un animal de compagnie peuvent créer un tableau mettant en scène leur animal et eux-mêmes dans des situations similaires (par exemple : je me vaccine / je fais vacciner mon animal de compagnie). Ceux qui n'ont pas d'animal peuvent inventer l'animal qu'ils souhaiteraient avoir.
2. Des jeux, quiz, révisions, informations sur les infections, galeries de portraits de célébrités scientifiques, sciences à domicile, téléchargements... sont disponibles sur le site eBug, partie « ressources élèves ».