

JOURNÉE CONTRE LA RAGE

28 septembre



8 à 12 ans



Organisez vos élèves en équipes de 4 ou 5 et dites-leur qu'ils vont participer à un quiz portant sur la rage (utilisez la fiche de **Quiz**). Si vous avez le temps, laissez-les s'asseoir en équipe et laissez-les répondre à chaque question en équipe, après avoir conféré. Si vous ne disposez pas de beaucoup de temps, demandez à toute la classe de voter pour la réponse à chaque question (il y a un choix de 2 à 3 réponses). Les questions 2 et 9 sont des questions pièges : toutes les réponses possibles sont justes.



Après le quiz, discutez des questions 7, 8 et 9 du quiz avec les élèves et demandez-leur de pratiquer les poses qu'ils devraient prendre s'ils sont approchés par un chien. Ceci peut être accompli en jouant d'abord au jeu **La sécurité avant tout!** expliqué ci-dessous.



La sécurité avant tout! Expliquez aux élèves que vous allez leur donner des phrases spécifiques, auxquelles ils devront réagir en adoptant les positions correspondantes, le plus rapidement possible. Ces poses représentent des aspects du langage corporel du chien et de l'humain. Surveillez le jeu attentivement : les élèves qui se tromperont auront perdu. Jouez jusqu'à ce que vous ayez un ou plusieurs gagnants ou jusqu'à ce que l'intérêt diminue.

Les poses correctes des humains:



Phrase 1 : '**Un chien inconnu s'approche !**' – les élèves doivent se tenir droits, les yeux au sol, les bras près du corps, et ne pas bouger.



Phrase 2: '**Attaque de chien!**' – les élèves doivent se mettre au sol en boule, se protégeant la tête avec les bras et rester immobiles.

Les poses correctes des chiens:

- ▶▶▶▶ Phrase 3 : '**Chien joyeux!**' – les élèves doivent se tenir relâchés et plein d'entrain, la bouche ouverte et la langue sortie.
- ▶▶▶▶ Phrase 4 : '**Chien craintif**' – les élèves doivent placer leurs mains à plat sur la tête pour imiter les oreilles du chien en arrière, corps et tête abaissés. Ils lèvent de grands yeux écarquillés avec un air apeuré.
- ▶▶▶▶ Phrase 5 : '**Chien agressif**' – les élèves ont les bras ouverts pour imiter le poil hérissé. Ils montrent leurs dents, froncent les sourcils et grognent.
- ▶▶▶▶ Phrase 6 : '**Chien joueur**' – mains au sol mais postérieur en l'air, la langue est pendue et les élèves sourient ; ils font de petits sauts de côté et aboient joyeusement pour demander à quelqu'un de jouer.

▶▶▶▶ Voici un autre jeu appelé : **Le chien enragé**. Ce jeu se joue comme 'le loup' ; c'est-à-dire qu'un seul élève essaye d'attraper les autres.

▶▶▶▶ Un élève est désigné comme étant le « chien enragé ». Les autres s'enfuient et crient. Le chien les « mord » (il les touche de la main) s'il les attrape avant qu'ils n'aient adopté la position de « l'arbre » en se tenant immobiles, silencieux.

▶▶▶▶ Tant que les élèves restent dans la position de l'arbre, le chien les ignorera. Ceux qui sont attrapés pendant qu'ils se déplacent ou ceux qui crient pendant qu'ils sont immobiles, ont perdu. Les joueurs ne peuvent rester immobiles et silencieux que pendant un maximum de trois secondes. Le gagnant est le dernier à rester en jeu.

