

# JOURNÉE DES ANIMAUX DE TRAIT

19 novembre

8 à 12 ans



Montrez aux élèves les **Images des animaux de trait** pour qu'ils puissent avoir une idée de tous les animaux de trait existants, et des services qu'ils nous rendent. Pour rendre cela plus intéressant, vous pouvez simplement montrer un petit détail de chaque image en cachant la plus grande partie de l'image avec du papier pour que les élèves puissent deviner de quel animal il s'agit.



Dessinez une échelle de 0 à 5 sur le tableau et expliquez que cette échelle représente à quel point la vie est difficile pour ces animaux: 0 signifie que ces animaux n'ont pas la vie dure du tout, et 5 signifie que ces animaux ont une vie très dure.



Demandez à plusieurs élèves de venir au tableau et de faire une marque représentant ce qu'ils pensent: ils doivent faire une marque au niveau des chiffres 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 selon leur propre jugement. Discutez des résultats. Vous pourriez demander : « Pourquoi penses-tu cela ? » « As-tu déjà vu un animal souffrir ? » etc...



Jouez au jeu « **Mets-toi à sa place** ». Les élèves vont tirer une lourde charge afin de se rendre compte de ce que cela représente pour l'animal de trait : placez une longue corde autour de la poitrine d'un volontaire et laissez deux autres élèves tenir les extrémités de cette corde. L'élève représentant un cheval, une mule ou un âne doit essayer d'avancer tandis que les deux autres essaient de le retenir, ce qui représente le poids que l'animal doit tirer. Recommencez avec plusieurs élèves et une fois le jeu terminé, demandez-leur de tirer des conclusions par rapport aux animaux de trait : est-ce facile pour eux ? Est-ce intéressant ? agréable ?



Demandez aux élèves d'écrire une « lettre de remerciement » aux animaux qui aident les gens quotidiennement et d'afficher les lettres dans l'école.

