



2^e année: Les chiens, nos copains *Plan d'apprentissage*

Introduction

L'éducation relative à la protection des animaux s'intéresse à la relation entre les animaux et les humains et reconnaît que leurs besoins physiques et émotionnels sont communs. Les concepts appris aident à promouvoir et à encourager le développement d'importantes aptitudes de caractère, telle l'empathie, la sensibilité, la responsabilité, le respect, la compassion et la bonté envers tous les êtres vivants. Cet apprentissage permet aussi aux élèves de développer leur capacité de prendre des décisions fondées sur la compassion, ce qui contribue à rendre la communauté plus agréable pour tous.

Les objectifs d'apprentissage

Cette leçon en trois parties vise à apprendre aux élèves les façons sécuritaires de se comporter lorsqu'ils sont en présence de chiens dans la communauté. Au terme de la leçon :

- Les élèves comprendront les concepts de base du comportement et du langage corporel des chiens;
- Les élèves apprendront les façons sécuritaires de se comporter lorsqu'ils rencontrent un chien errant;
- Les élèves apprendront comment approcher et interagir avec un chien amical (en présence de son propriétaire).

Liens de la leçon aux programmes-cadres de l'Ontario en matière d'éducation

Toutes les leçons de la SPA d'Ottawa portant sur les différents aspects de l'éducation relative à la protection des animaux sont disponibles et adaptées à tous les niveaux scolaires et s'intègrent aux programmes-cadres de l'Ontario en matière d'éducation. La leçon *Les chiens, nos copains* s'intègre à la composante **Vie active: sécurité** du programme-cadre **d'éducation physique et santé** de 2^e année. En accord avec les objectifs identifiés dans ce programme-cadre, les élèves devraient, lorsqu'ils auront complété leur 2^e année, être en mesure de :

- Connaître et comprendre les pratiques qui contribuent à assurer leur sécurité personnelle à la maison et à l'extérieur (à savoir, la prudence qui est de mise lorsqu'on est en présence d'un animal).

Sommaire du plan d'apprentissage

Jour 1: Leçon *Les chiens, nos copains* (Annexe 1)

- Commencez à enseigner la leçon en animant la présentation *Les chiens, nos copains*. Les enseignants peuvent réserver un éducateur en bien-être animal de la SPA d'Ottawa pour animer la présentation en cliquant sur le lien suivant - <https://ottawahumane.ca/youth-programs/teacher-resources/classroom-presentations/>.
- La présentation et le scénario qui accompagne sont aussi disponibles pour les enseignants qui préféreraient animer la présentation eux-mêmes. On met notre contenu à jour régulièrement pour assurer qu'il est toujours actuel et précis. Pour assurer que les enseignants ont accès au contenu mis à jour, la présentation PowerPoint et scénario sont disponibles électroniquement en envoyant un courriel à bienetreanimal@ottawahumane.ca.
- Permettez le temps nécessaire pour une session de questions/réponses à la fin de la leçon. Les élèves aiment partager les expériences qu'ils ont vécues avec leurs animaux de compagnie ou avec les animaux en général. Si le temps le permet, donnez-leur l'occasion de partager ces histoires et encouragez-les à en tirer des conclusions qui se rapporte à la leçon.

Jour 2: Activité *Exercice portant sur les précautions à prendre en présence d'un chien* (Annexe 2)

- Suivez les directives fournies dans le document *Exercice portant sur les précautions à prendre en présence d'un chien*.

Jour 3: Activité *Jeu sans morsure* (Annexe 3)

- Suivez les directives fournies dans le document *Jeu sans morsure*.
- Ce jeu permettra de renforcer les leçons apprises durant les jours 1 et 2.

Annexe 1: Leçon *Nos amis les chiens*

Cette présentation est d'une durée d'une heure et est directement liée au programme-cadre d'**Éducation physique et santé** de 2^e année du ministère de l'Éducation de l'Ontario, composante **Vie active : sécurité**. Tout au cours de la leçon, les élèves vont recevoir de l'information sur les précautions à prendre pour rester en sécurité en présence des chiens et pour prévenir les morsures. Les sujets suivants seront couverts :

- *Une introduction à la SPA d'Ottawa;*
- *Le comportement et le langage corporel des chiens;*
- *Savoir quand ne pas approcher ou toucher un chien (emphasis mise sur la sécurité personnelle);*
- *Quoi faire si un chien errant inconnu s'approche;*
- *Comment rencontrer de façon appropriée un chien en présence de son propriétaire.*

RAPPEL – Les enseignants peuvent réserver un éducateur en bien-être animal de la SPA d'Ottawa pour animer la présentation en cliquant sur le lien suivant - <https://ottawahumane.ca/youth-programs/teacher-resources/classroom-presentations/>. Autrement, le scénario et la présentation PowerPoint sont disponibles électroniquement en envoyant un courriel à bienetreanimal@ottawahumane.ca.

Annexe 2 – Activité *Exercice sur les précautions à prendre en présence d'un chien*

Aperçu

En participant à cette activité, les élèves vont être mis au défi de se rappeler rapidement des précautions à prendre pour être en sécurité lorsqu'ils sont en présence de chiens. Cette activité est semblable au jeu de groupe «*Chevaliers, Cavaliers*».

Objectif	Les élèves seront invités à se rappeler des précautions à prendre pour rester en sécurité dans toutes sortes de situations mettant en cause des chiens.
Durée	20 minutes.
Matériaux requis	<ul style="list-style-type: none">• Copie imprimée du document <i>Exercice portant sur les précautions à prendre en présence d'un chien – Situations/Réactions</i> (page suivante)• Grand espace ouvert permettant aux élèves de se tenir debout et de participer à l'activité

Procédure

1. Expliquez l'activité et les règles à toute la classe. Chaque fois que l'enseignant lit une des situations mentionnées à la page suivante, tous les élèves doivent rapidement y répondre en adoptant la réaction appropriée dans les circonstances.
2. Lorsque vous faites part des situations aux élèves, assurez-vous de bien expliquer les réactions possibles (par ex., croiser les bras pour former un X veut dire que l'élève resterait à une bonne distance de la situation).
3. Il pourrait être utile de procéder à quelques répétitions avant de commencer l'exercice pour aider les élèves à se rappeler des positions et des réactions appropriées pour chaque situation.
4. Une fois que les élèves seront familiers avec les réactions que requière chacune des situations, vous pouvez introduire un élément de compétition à l'activité et éliminer les élèves qui n'adoptent pas la bonne réaction (et position correspondante) et ceux qui tardent à réagir.
5. Pour jouer, il vous suffit de mentionner au hasard une des situations figurant à la page suivante et de répéter l'exercice jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un élève à ne pas avoir été éliminé.

Exercice portant sur les précautions à prendre en présence d'un chien – Situations/réactions

Un chien qui mange	↔	Les élèves croisent les bras en forme de X pour indiquer qu'ils ne s'approcheraient pas du chien.
Un chien qui ronge un os	↔	Les élèves reculent de trois pas pour indiquer qu'ils maintiendraient une distance sécuritaire entre eux et le chien.
Un chien errant à l'horizon	↔	Les élèves placent une main à leur oreille, comme s'ils tenaient un téléphone, pour indiquer qu'ils demanderaient à un adulte d'appeler le 311.
Un chien errant s'approchant de vous	↔	Les élèves prennent la position d'un arbre pour indiquer qu'ils demeureraient immobiles.
Un chien agressif s'approchant de vous	↔	Les élèves prennent la position ou d'une bûche de bois pour indiquer qu'ils protégeraient leur tête et leur cou afin d'éviter qu'ils ne soient mordus par le chien.
1^{ère} étape: Rencontrer un chien	↔	Les élèves lèvent la main pour indiquer qu'ils commenceraient par demander la permission au propriétaire du chien avant de s'en approcher et de le caresser.
2^{ème} étape: Rencontrer un chien	↔	Les élèves tendent la main et ferment les doigts pour former un poing pour indiquer qu'ils permettraient au chien de les renifler.
3^{ème} étape: Rencontrer un chien	↔	Les élèves se grattent sous le menton pour indiquer qu'ils caresseraient d'abord le chien sous son menton.
Un chien joyeux	↔	Les élèves font comme un chien qui remue la queue pour indiquer que le chien est joyeux.
Un chien effrayé	↔	Les élèves se cachent leur visage derrière un de leur bras pour indiquer que le chien est nerveux ou effrayé.
Un chien en colère	↔	Les élèves montrent les dents et grognent pour indiquer que le chien est en colère ou irrité.

Annexe 3: Activité *Jeu sans morsure*

Aperçu

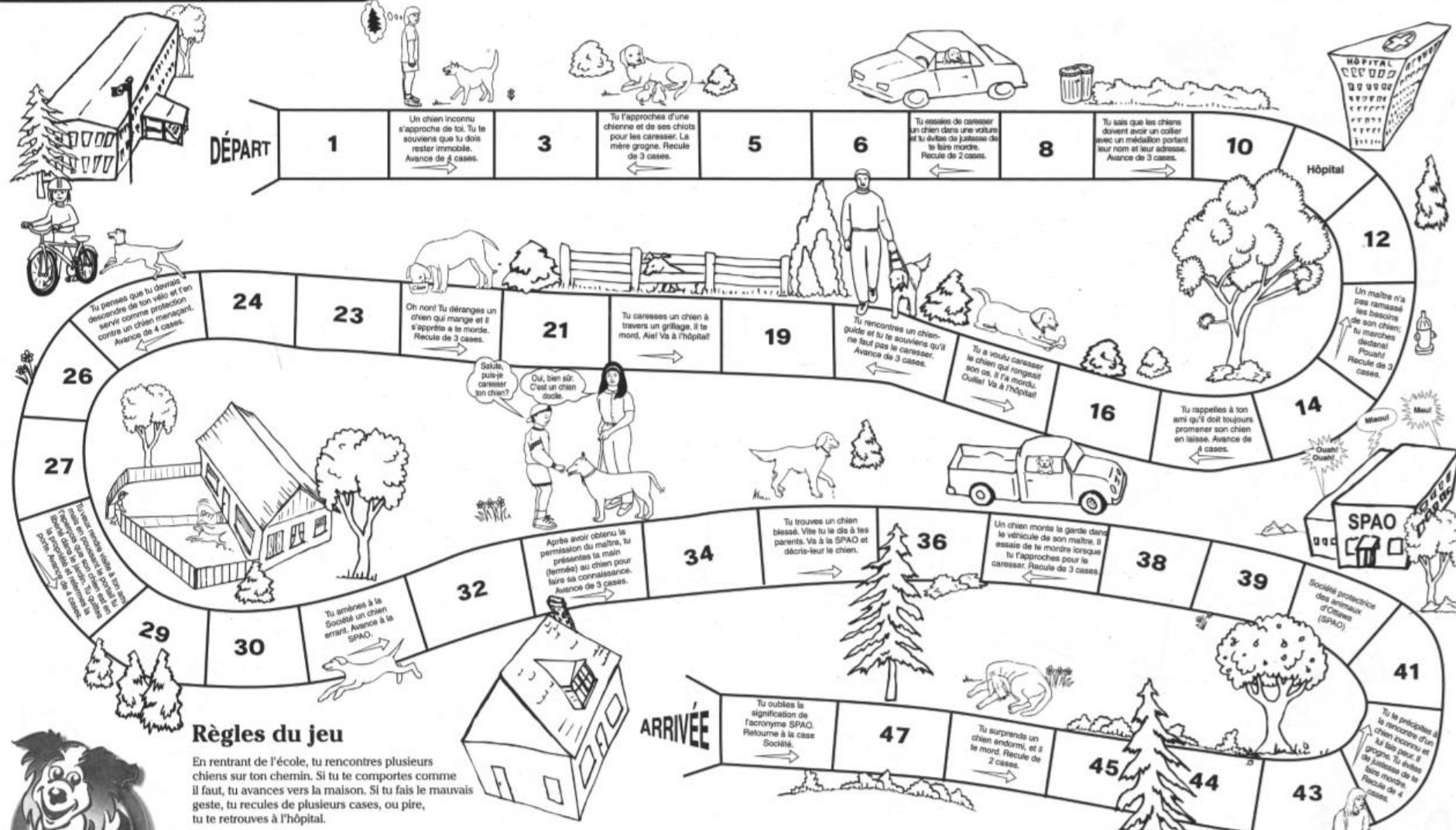
Les élèves vont colorier le tableau de jeu et jouer au *Jeu sans morsure*.

Objectif	Les élèves comprendront les façons appropriées de se comporter pour assurer leur sécurité lorsqu'ils marchent à l'extérieur seuls et qu'ils sont en présence de chiens (comme par exemple lorsqu'ils rentrent de l'école à la maison).
Durée	60 minutes.
Matériaux requis	<ul style="list-style-type: none">• Copies imprimées du tableau de jeu - <i>Jeu sans morsure</i>• Un dé à jouer pour chaque groupe (2 à 4 élèves par groupe)• Pions à remettre à chaque élève (cailloux, effaces ou pièces de monnaie)• Marqueurs ou crayons de couleur

Procédure

1. Divisez la classe en petits groupes de deux à quatre élèves.
2. Remettez une copie du tableau *Jeu sans morsure* à chaque groupe. Expliquez à la classe que l'objectif du jeu est que les élèves se rendent en sécurité de l'école à la maison, bien qu'ils rencontreront sur leur chemin des obstacles sous forme de chiens pouvant menacer leur sécurité.
3. Donnez aux groupes de 20 à 30 minutes pour colorier le tableau *Jeu sans morsure* que vous leur avez remis.
4. Remettez un dé à jouer à chaque groupe et un pion à chaque élève.
5. Expliquez les règles du jeu à toute la classe:
 - Chaque joueur commence à l'école, là où se trouve la case DÉPART sur le tableau de jeu.
 - Chaque membre de l'équipe lance le dé à jouer pour savoir quel membre du groupe jouera en premier (à savoir, le joueur qui obtient le nombre le plus élevé).
 - À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace son pion sur le tableau de jeu.
 - Au fur et à mesure que le pion d'un joueur se déplace sur le tableau de jeu il rencontrera des chiens dans toutes sortes de situations différentes. Les cases figurant sur le tableau de jeu indiqueront au joueur s'il peut continuer à avancer ou s'il doit reculer à la fin de son tour.
 - Le joueur qui gagne est celui qui, lorsqu'il est près de la case ARRIVÉE, lance son dé et obtient le nombre exact lui permettant de se rendre à cette case. Si le joueur n'obtient pas nombre exact, il doit attendre le prochain tour avant de lancer le dé à nouveau et tenter d'atteindre la case ARRIVÉE.

Jeu sans morsure



Règles du jeu

En rentrant de l'école, tu rencontres plusieurs chiens sur ton chemin. Si tu te comportes comme il faut, tu avances vers la maison. Si tu fais le mauvais geste, tu recules de plusieurs cases, ou pire, tu te retrouves à l'hôpital.

Pour jouer tu as besoin d'un dé et d'un pion pour chaque joueur. Tout le monde commence à l'école (case départ). Celui qui obtient le plus grand chiffre joue le premier. Chacun votre tour, lancez le dé et suivez les indications tout au long du parcours. Le gagnant est celui qui arrive le premier à la case d'arrivée avec le chiffre exact. Recommencez jusqu'à ce que vous atteigniez la maison.

