Fiche 1 : Dessine-moi la vaccination

Activité courte Activité longue
7-9 ans
Prendre des décisions constructives
Communiquer de façon constructive
Avoir conscience de soi

Matériel

Annexes

Introduction:

Utiliser une technique de présentation lors d'un atelier favorise à la fois la prise de contact et l'instauration d'un climat favorable entre les participants et l'animateur.

Nous vous proposons ici une technique d'animation en lien avec la thématique qui pourra vous permettre, en plus de créer le lien et la cohésion de groupe, d'évaluer les connaissances et d'initier le travail sur les représentations du groupe.

Objectifs:

> Se présenter de façon ludique

- Avoir la possibilité de se livrer pour favoriser l'esprit de groupe
- > Evaluer les connaissances du groupe

Techniques utilisées :

> Présentation par le dessin

Déroulé de l'animation :

O⁵ min Temps 1 : Explication des règles du jeu

L'animateur distribue du matériel de dessin (feuilles, crayons...) et explique les règles : les participants auront 15 minutes pour créer une composition représentant pour eux la vaccination. Cette création pourra être du dessin, associé à différentes créations manuelles (découpage, collage...)

O15 min Temps 2 : Temps individuel

Chacun produit sa composition "Moi et la vaccination"

O^{20 min} Temps 3 : Restitution

A tour de rôle, chaque volontaire donne son prénom et présente sa composition.

Variante :

Afin de favoriser les échanges et la coopération, les productions pourront se faire en équipe de deux ou trois enfants.

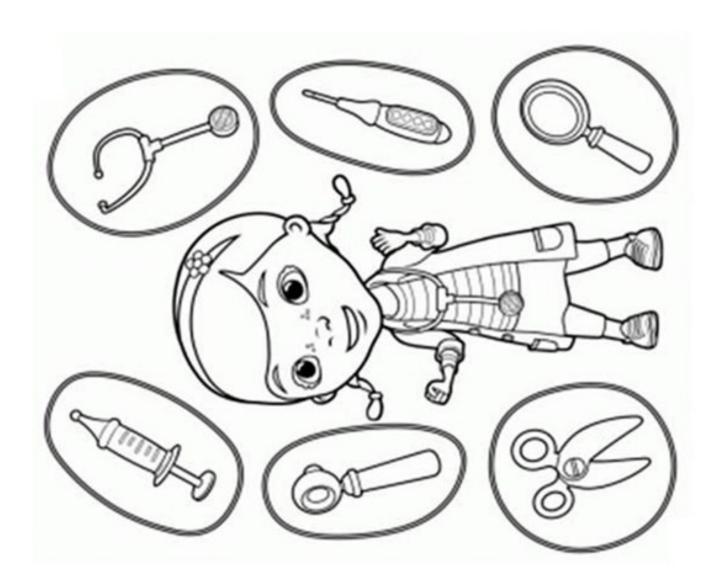


Pour aller plus loin:

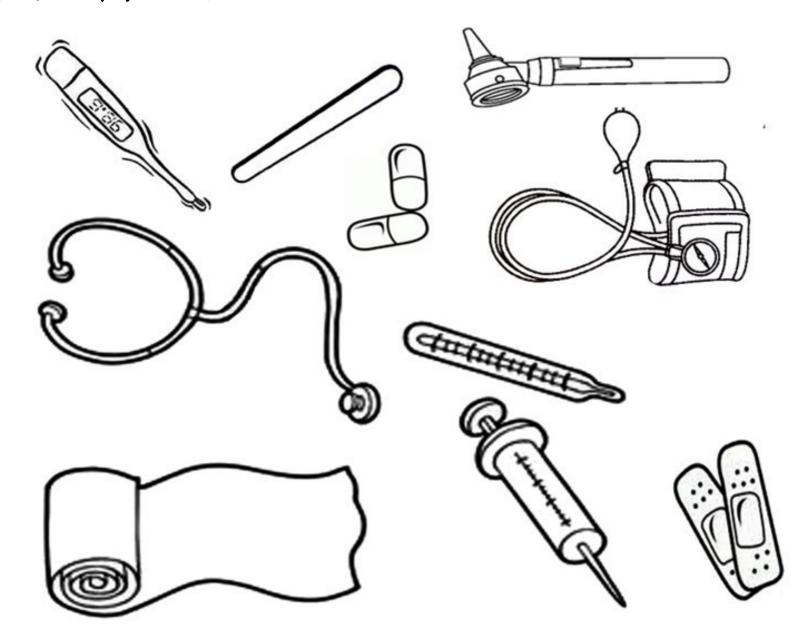
Techniques d'animation en promotion de la santé



Annexe 1.1: Moi et la vaccination



Annexe 1.2 : Moi et la vaccination



Fiche 2: La vaccination ça me fait penser à ...

Activité courte Activité longue 10-12 ans Développer des relations constructives Communiquer de façon constructive Avoir conscience de soi

Matériel

Aucun

Introduction:

Utiliser une technique de présentation lors d'un atelier favorise à la fois la prise de contact et l'instauration d'un climat favorable entre les participants et l'animateur.

Nous vous proposons ici une technique d'animation en lien avec la thématique qui pourra vous permettre, en plus de créer le lien et la cohésion de groupe, d'évaluer les connaissances et d'initier le travail sur les représentations du groupe.

Objectifs:

Se présenter de façon ludique

- Avoir la possibilité de se livrer pour favoriser l'esprit de
- Evaluer les connaissances du groupe

Déroulé de l'animation :

O^{5 min}Temps 1 : Explication des règles du jeu

L'animateur invite les participants à s'installer en cercle. Consigne illustrée par le déplacement de l'animateur : « les uns après les autres nous allons aller au milieu du cercle pour dire une chose qui nous fait penser à la vaccination.

Chaque participant se déplace au milieu du cercle, et commence en disant « je m'appelle ... et le mot (ou l'idée) ... me fait penser à la vaccination »

O^{15 min} Temps 2:

Chaque participant va au milieu du cercle à tour de rôle.

Durant l'activité, l'adulte est attentif à ce que chacun participe, sans obliger les enfants. Les participants qui n'auraient pas pris la parole, sont invités à donner leur prénom.

O^{10 min}Temps 3 : Conclusion

Chacun a l'opportunité de pouvoir s'exprimer sur ses ressentis durant l'animation.

Piste de poursuite :

Les idées émises dans le premier temps peuvent être inscrites sur un support collectif, type tableau, afin de proposer une définition collective de la vaccination.

Techniques utilisées :

> "un mot/une idée qui me fait penser à..."



Pour aller plus loin :

> Techniques d'animation en promotion de la santé





Fiche 3 : Ce que fait le vaccin dans mon corps

Activité courte Activité longue 9-12 ans Avoir conscience de soi Communiquer de façon constructive

Matériel

- Annexes
- Fiche d'accompagnement

Introduction:

Cette activité permettra de comprendre le processus de vaccination dans le corps et d'aborder les mécanismes de défense de l'organisme.

Objectifs:

- > Comprendre ce qu'est un microbe, différencier les bonnes et les mauvaises bactéries.
- > Comprendre comment le corps se défend face à un mauvais microbe
- Comprendre de quoi est fait un vaccin et comment il aide l'organisme à se défendre contre les mauvais microbes

Techniques utilisées :

- Mémo
- ➤ Echanges

Déroulé de l'animation :

O 5 min Temps 1 : Présentation de l'activité

Les illustrations à découper (annexe 3.2) présentent les effets d'un vaccin, les bons et mauvais microbes. Les affirmations à découper (annexe 3.1) correspondent à chaque image.

(1) 15 min Temps 2 : Associer les phrases aux images

Les images et les phrases sont distribuées en individuel ou par groupe de 2. Il faut retrouver quel texte va avec quelle image.

(1)20 min Temps 3 : Remettre dans l'ordre les étapes des effets du vaccin dans le corps Une fois les images et phrases associées, prendre les paires de cartes qui ont une étoile en haut à gauche. Il faut les remettre dans l'ordre pour retrouver les différentes étapes de l'action du vaccin dans l'organisme.

Une fois les cartes remises dans l'ordre, un temps d'échange sur les différentes étapes est à réaliser (cf. fiche d'accompagnement).

Le gang des microbes

sert un vaccin?

Pour aller plus loin:

Vidéo "Les essentiels de Jamy" : Comment fonctionne un vaccin



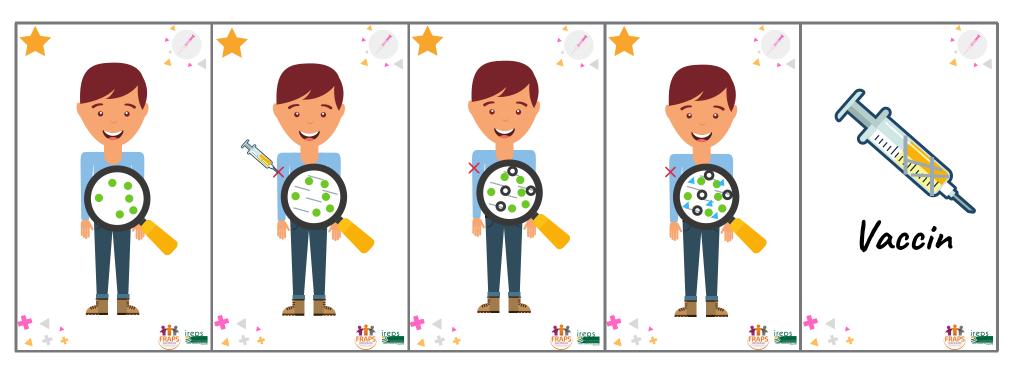




NB : Une carte indice est proposée pour quider les enfants.

Fiche d'accompagnement : Ce que fait le vaccin dans mon corps

Les réponses - temps 1



Je suis en bonne santé. Des bactéries aident mon organisme à bien fonctionner.

Je me fais vacciner. les virus du vaccin circulent dans mon organisme.

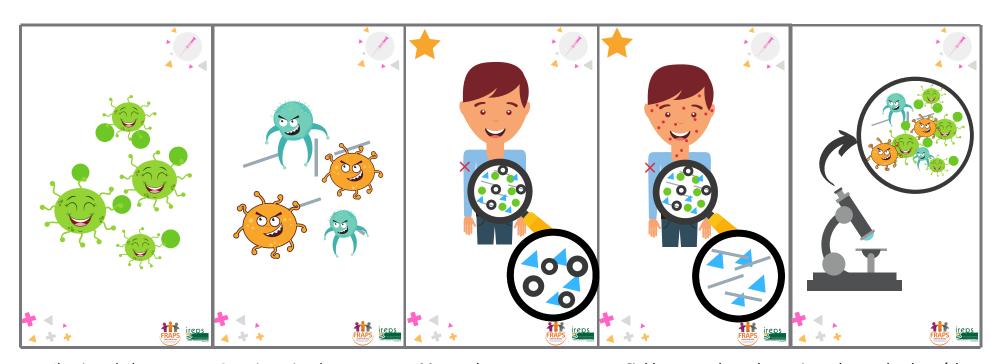
Mon système immunitaire se réveille pour défendre mon organisme. Il produit des globules blancs.

Mes globules blancs Ils produisent des anticorps pour le détruire.

Le vaccin contient des virus repèrent le mauvais virus. et des bactéries non vivants. Ils servent à entraîner mon organisme contre les maladies.

Fiche d'accompagnement : Ce que fait le vaccin dans mon corps

Les réponses - temps 1



Il existe de bonnes bactéries qui aident mon organisme à fonctionner. Certains microbes peuvent me rendre gravement malade.

Mes anticorps attaquent et détruisent les virus contenus dans le vaccin.

J'ai la rougeole mais comme j'ai été vacciné contre la rougeole, mon organisme sait se défendre.

Je guéris plus facilement.

Les virus et les bactéries sont des microbes. On ne les voit pas à l'oeil nu.

Fiche d'accompagnement : Ce que fait le vaccin dans mon corps

Les réponses - temps 2

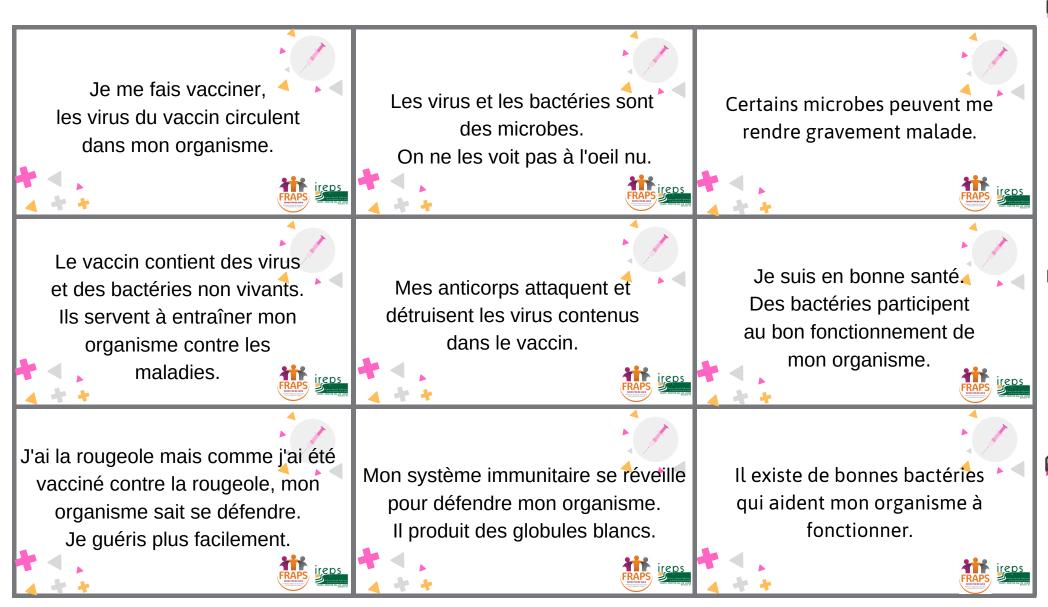


Je suis en bonne santé. Des bactéries aident mon organisme à bien fonctionner. Je me fais vacciner, les virus du vaccin circulent dans mon organisme. Mon système immunitaire se réveille pour défendre mon organisme. Il produit des globules blancs. Mes globules blancs repèrent le mauvais virus. Ils produisent des anticorps pour le détruire. Mes anticorps attaquent et détruisent les virus contenus dans le vaccin.

J'ai la rougeole mais comme j'ai été vacciné contre la rougeole, mon organisme sait se défendre.

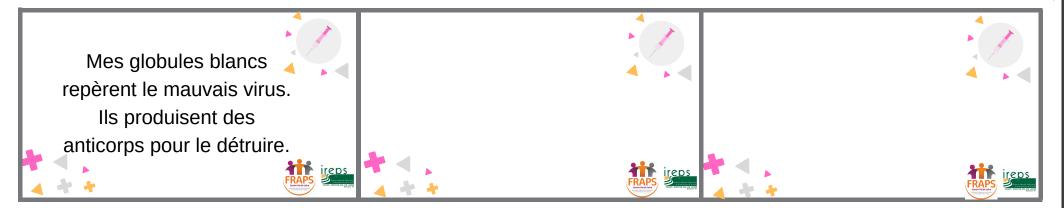
Je guéris plus facilement.

Annexe 3.1: Affirmations

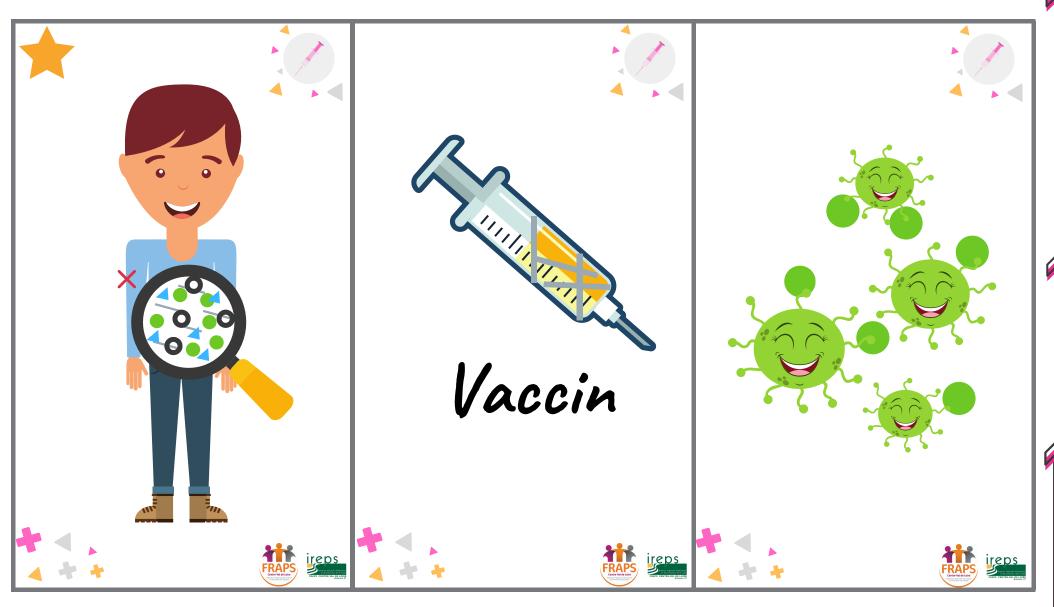


ioi, les vaccins et les autres

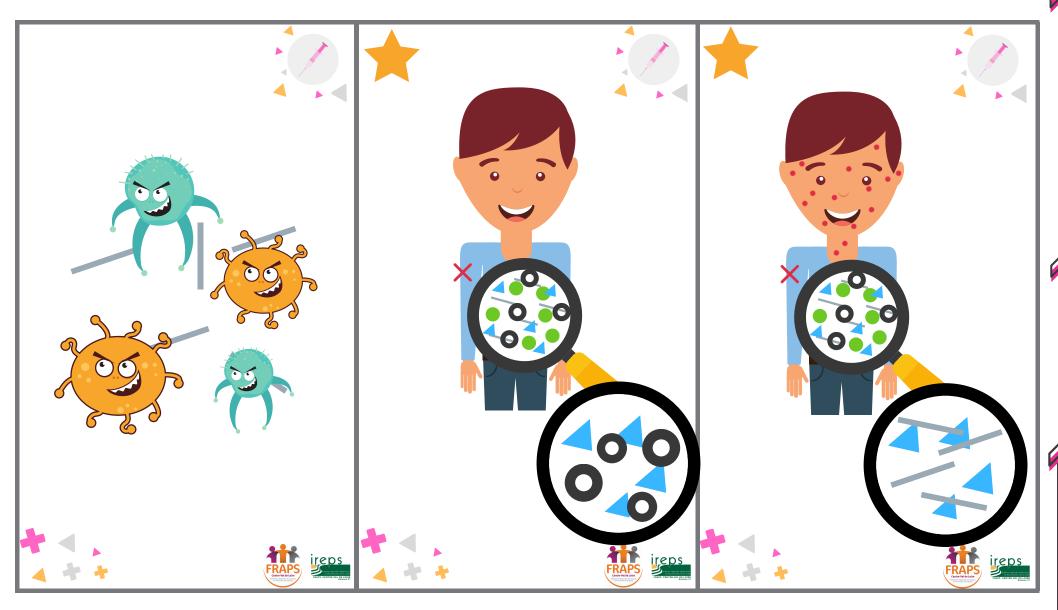
Annexe Fiche 3.1: Affirmations

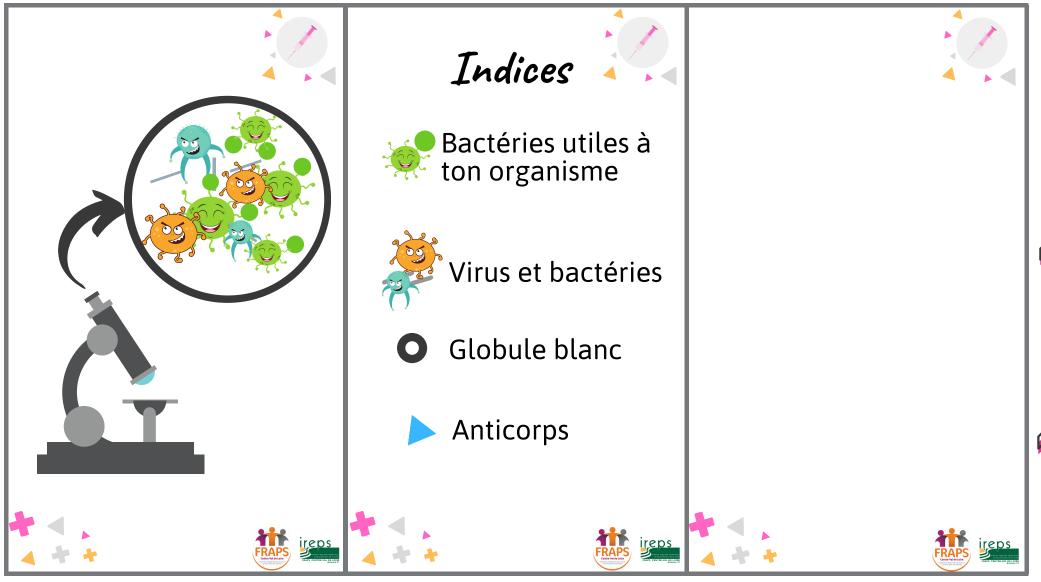






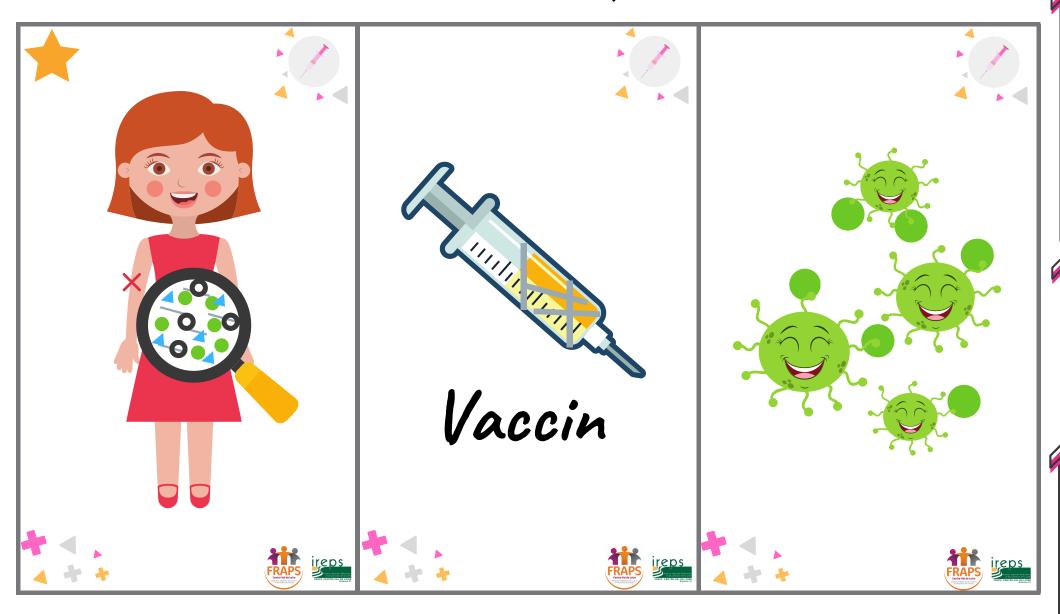
La vaccination





La vaccination

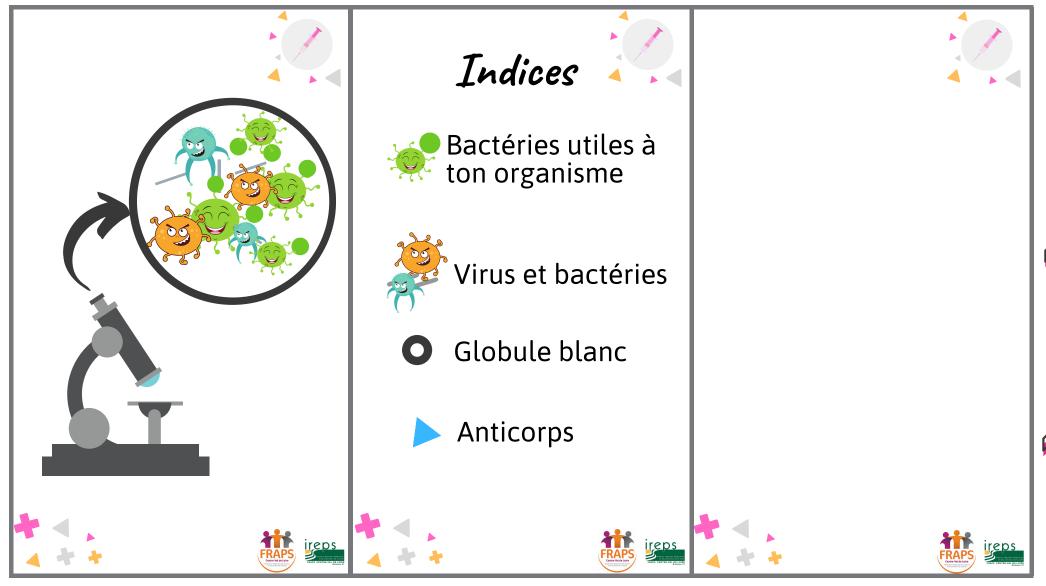




La vaccination



Annexe 3.2 : Illustrations effet sur le corps



Moi et les vaccins

Fiche 4 : La place de la vaccination dans notre histoire

Activité courte Activité longue 10-12 ans Prendre des décisions constructives Avoir conscience de soi

Matériel

Annexes

Introduction:

L'évolution de l'hygiène a permis de diminuer la propagation des maladies mais cela ne suffit pas.

Dans l'histoire de la santé publique, la vaccination a, quant à elle, permis d'éradiquer certaines maladies et reste la meilleure des protections.

Cette activité permettra aux enfants de situer les étapes importantes de l'hygiène et de la vaccination dans l'Histoire.

Objectifs:

S'interroger et découvrir l'évolution des mesures de protection vis-à-vis des maladies

Techniques utilisées :

Echange

> Ligne du temps (inspirée du jeu "timeline")

Déroulé de l'animation :

O^{5 min} Temps 1 : Explication des règles du jeu

L'animateur mélange les cartes (annexe 4.2). Les participants doivent les remettre dans l'ordre sur l'échelle du temps (annexe 4.1). Ils choisissent chacun leur tour une carte parmi les deux thèmes proposés : hygiène (jaune) ou vaccination (rose) (annexe 4.2). Puis la place sur le plateau, à la date exacte. Les participants vérifie la date (au dos de la carte) et échangent sur l'importance de l'événement. Si l'emplacement n'est pas bon, retirez la carte, replacez la dans la pioche et le joueur passe son tour. Si l'emplacement est bon, continuez.

O^{60 min} Temps 2 : Déroulé de la ligne du temps

Pour chaque date trouvée, la phrase sous la date donne le thème de la discussion. L'animateur questionne tous les participants et leur demande une explication sur l'événement

Pour aller plus loin :

> Histoire de la vaccination. Institut Français de l'Education (Ifé), 2018



Les modes de transmission des microbes : La lique contre le cancer, 2020. - 4 films.



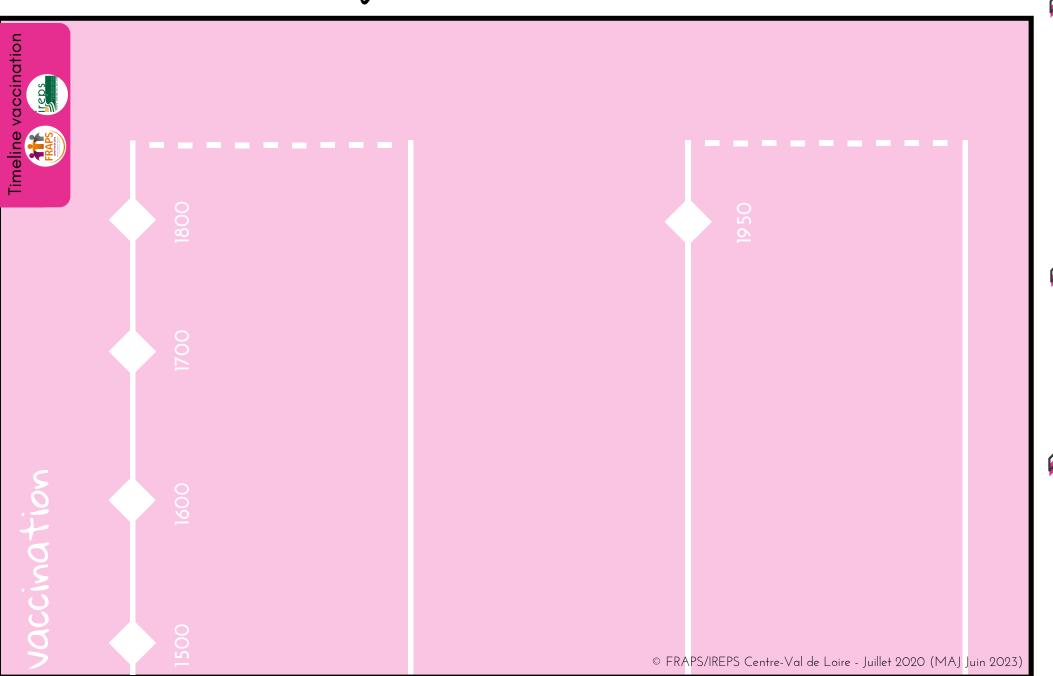
> Vaccin d'hier à aujourd'hui



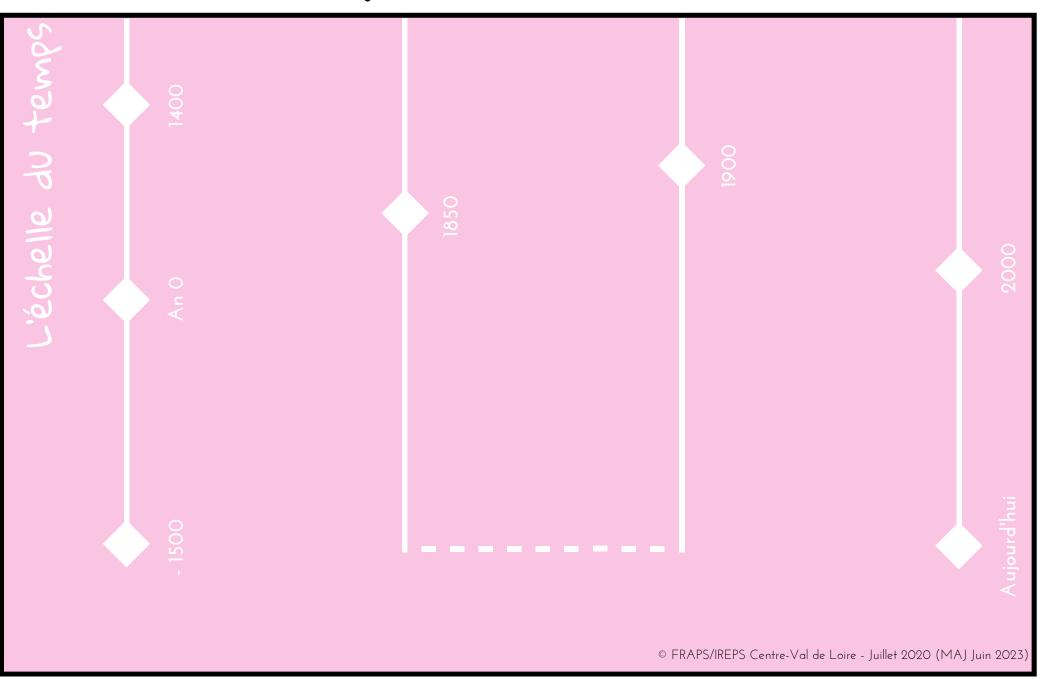
> Fiche ebug histoire de la vaccination (petite saynète)



Annexe 4.1 : Plateau de jeu



Annexe 4.1 : Plateau de jeu

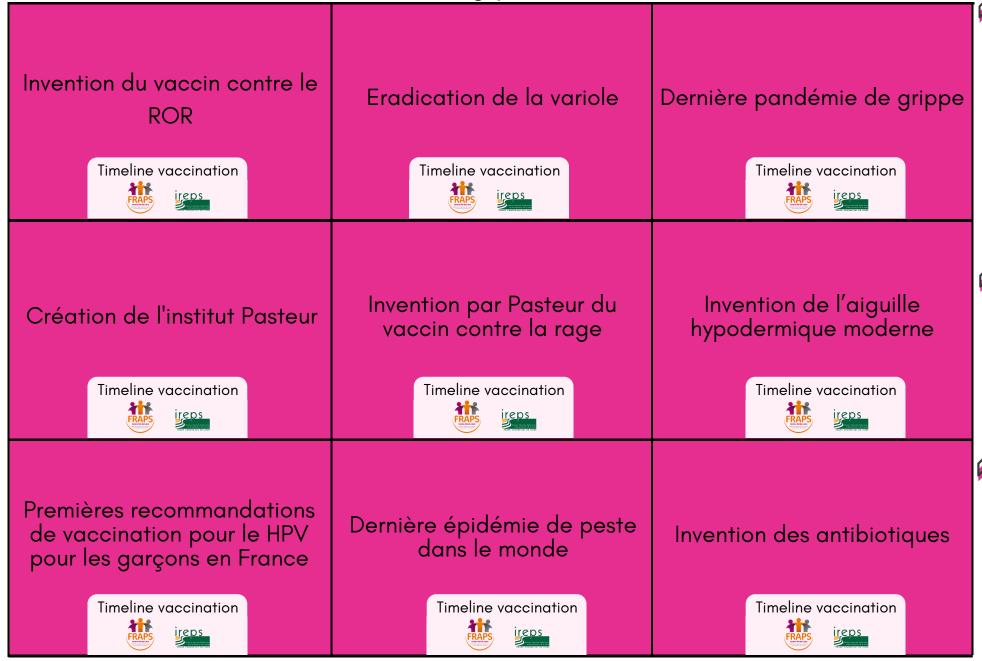


Moi, les vaccins et les autres

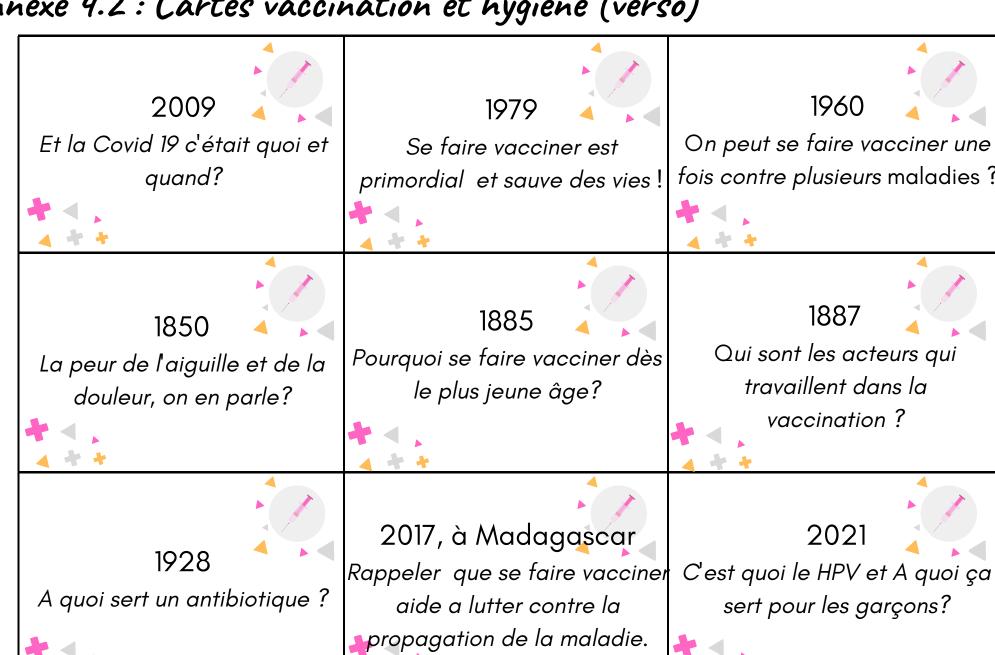
Noi et les vaccins

ot quoi un vaccin ?

Annexe 4.2 : Cartes vaccination et hygiène (recto)



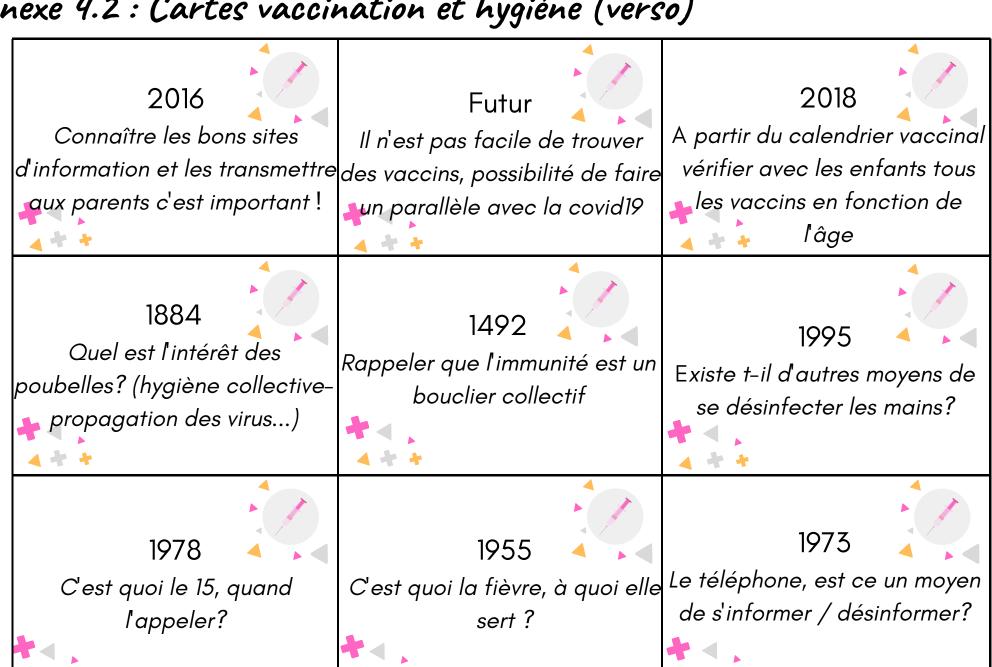
Annexe 4.2 : Cartes vaccination et hygiène (verso)



Annexe 4.2 : Cartes vaccination et hygiène (recto)

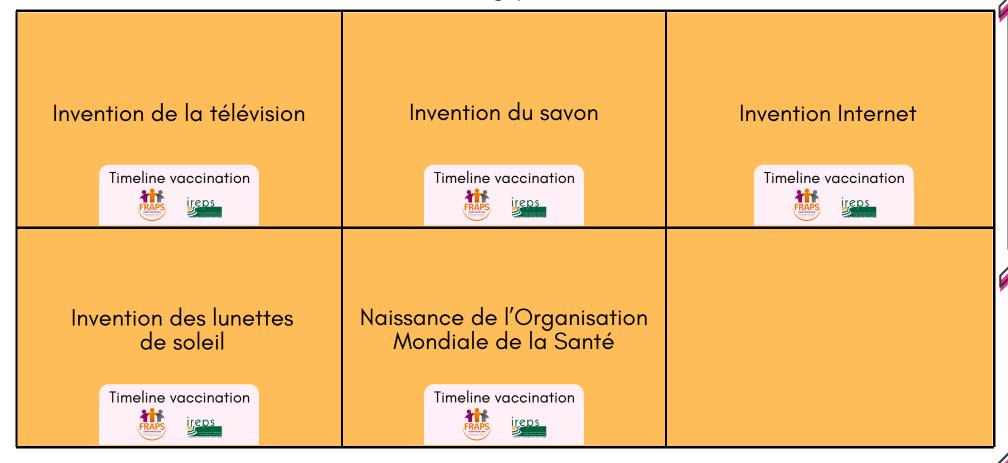
Obligation de vaccination Invention du vaccin Création du site de pour 11 vaccins en France contre le VIH vaccination Info service Timeline vaccination Timeline vaccination Timeline vaccination ireps ireps ireps Invention du gel Découverte de l'Amérique Invention de la poubelle hydroalcoolique Timeline vaccination Timeline vaccination Timeline vaccination Invention du premier Invention du 15 Invention du paracétamol téléphone portable Timeline vaccination Timeline vaccination Timeline vaccination ireps <u>ireps</u> <u>ireps</u>

Annexe 4.2 : Cartes vaccination et hygiène (verso)

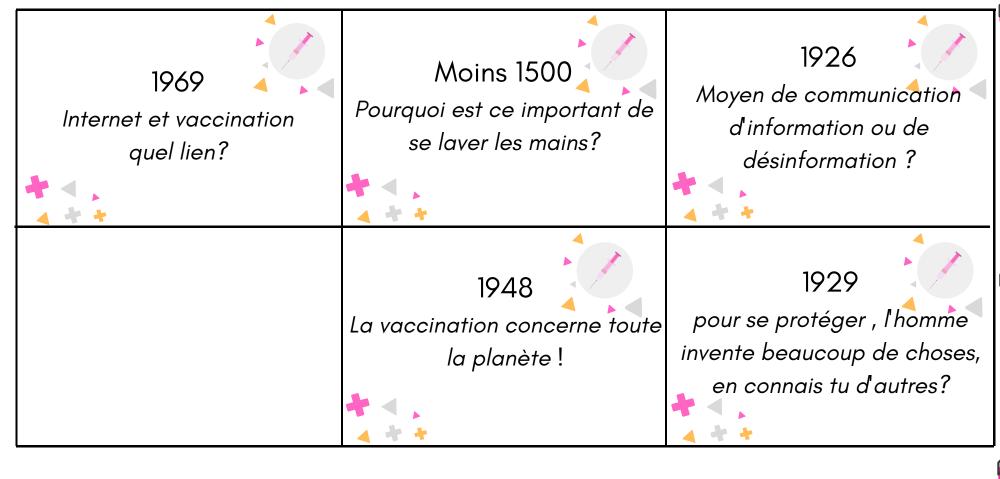


Moi, les vaccins et les autres

Annexe 4.2 : Cartes vaccination et hygiène (recto)



Annexe 4.2 : Cartes vaccination et hygiène (verso)



Fiche 5 : Piqure pas de stress

Matériel

Annexe

Introduction:

La vaccination peut mettre l'enfant dans un état émotionnel qu'il a du mal à gérer. A travers les différents temps d'animation, les enfants sont invités à s'interroger sur les sources de leur stress et ce qu'ils mettent déjà en place pour y faire face. L'enfant est ensuite invité à tester différentes techniques qui pourraient l'aider à surmonter son stress.

Objectifs:

- Identifier les situations stressantes face à la vaccination
- > Identifier les ressources à disposition pour y faire face
- Tester de nouvelles techniques de gestion du stress qui pourront être réutilisées

Déroulé de l'animation :

O^{30 min} Temps 1 : Je me sens...quand...

Les participants sont installés en cercle. Tour à tour, chaque participant s'exprime et complète la phrase suivante : "Quand je dois aller me faire vacciner, je me sens ...' L'animateur peut demander à l'enfant de décrire la situation concrète, qu'est ce qui se passe, comment il se sent, à quoi il pense quand il vit cette situation.

L'animateur explique ce que sont les émotions et comment un état émotionnel négatif peut être surmonté.

O^{15 min} Temps 2 : Quelle technique j'utilise déjà

L'animateur invite les enfants à partager/proposer des solutions pour gérer leurs émotions à ce moment-là.

L'animateur devra être attentif à la répartition de la parole : les enfants ne proposeront qu'une seule idée à la fois et à tour de rôle.

Ols min Temps 3 : Boîte de retour au calme

Les participants pourront expérimenter des techniques de retour au calme (annexes 5.1 et 5.2):

- > 1 posture de yoga
- > 1 exercice de respiration
- > 1 coloriage

Techniques utilisées :

Activité courte

Réguler ses émotions

Gérer son stress

7-9 ans

Communiquer de façon constructive

- > Je me sens...quand....
- > Boite de retour au calme

Activité longue

Explication des émotions : Les émotions sont des messages envoyés par le cerveau pour nous dire si la situation dans laquelle nous sommes nous convient ou non. Ainsi, si la situation est désagréable, nous adopterons un nouveau comportement pour modifier la situation. Il est donc important d'accompagner l'enfant dans la gestion de ses émotions et de ne pas l'empêcher de les exprimer.



Pour aller plus loin :

> 100% yoga des petits



➤ Les cahiers Filliozat. Mes émotions





Annexe 5.1 : Techniques de retour au calme

POSTURE DE YOGA

> La posture de l'enfant

Proche de la position foetale, la posture de l'enfant est une posture relaxante. Elle permet de détendre le corps et l'esprit.

Pour la pratiquer :

- 1. Pose tes fesses sur tes talons
- 2. Étire tes bras en avant, en posant tes mains à plat sur le sol. Ton front doit reposer sur le sol pour détendre ton cou
- 3. Tu peux maintenir cette posture si tu le souhaites.

EXERCICE DE RESPIRATION

➤ Le gâteau d'anniversaire

Imagine qu'il y a un gâteau d'anniversaire devant toi. Il y a une bougie sur ce gâteau.

Prends une grande inspiration et souffle doucement sur la bougie pour la faire danser mais sans l'éteindre.

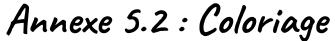
Tu peux recommencer autant de fois qu'il y a de bougies à souffler selon ton âge.

L'expiration étant prolongée, cet exercice a un effet relaxant.



Annexe 5.2 : Coloriage







et les Moi, les vaccins

Activité longue 7-12 ans Avoir conscience de soi Savoir communiquer efficacement

Fiche 6 : La vaccination en 10 étapes

Etre habile dans les relations interpersonnelles

Activité courte

Matériel

- Annexes
- Fiche d'accompagnement

Introduction:

Cette activité permettra d'échanger avec les enfants sur les différentes étapes de la vaccination, de la prescription à la pigûre. Cela permet aux enfants d'échanger sur ces étapes, échanger sur l'importance de chacune et sur les émotions ressenties.

Objectifs:

- Identifier les étapes de la vaccination
- Evaluer les connaissances du groupe
- Acquérir des connaissances sur la vaccination
- Favoriser la coopération dans le groupe

Techniques utilisées :

> Echanges

Déroulé de l'animation :

O 10 min Temps 1 : Présentation de l'animation

L'animateur dispose les affichettes (annexe 6.1) et leur boite (annexe 6.2) étape, en cercle, dans l'ordre des étapes de la vaccination. L'animateur repère la position de l'étape 1. Il se met au centre et invite le groupe à se positionner seul ou par deux devant une affichette et sa boite.

O^{45 min} Temps 2 : Les étapes de la vaccination

L'animateur invite un participant (ou duo) positionné devant l'étape 1 à découvrir le contenu de son affichette et sa boite, et de les présenter. L'animateur peut compléter les informations et s'assurer que le groupe a acquis les connaissances nécessaires pour passer à l'étape suivante. Il invite le groupe positionné devant l'étape 2 à dévoiler son étape... ainsi de suite jusqu'à la dixième étape.

O^{45 min} Temps 3 : A vous de jouer!

Dans la continuité du temps 2 ou bien quelques jours après, l'animateur dispose les boites et affichettes en cercle en les mélangeant. L'animateur invite le groupe à se positionner seul ou par deux devant l'une des affichettes et boites.

Puis en échangeant et coopérant avec le reste du groupe, ils remettent dans l'ordre les étapes. Ensuite chaque groupe représente son étape. Un dernier temps de réponses aux questions est proposé.



Pour aller plus loin :

> SanteBD mieux comprendre la vaccination





Fiche d'accompagnement : La vaccination en 10 étapes

- > ETAPE 1: Je dois me faire vacciner
- > ETAPE 2 : Aller chercher le vaccin à la pharmacie
- > ETAPE 3 : Ranger le vaccin dans le réfrigérateur
- > ETAPE 4 : Prendre rendez-vous pour se faire vacciner
- ETAPE 5 : C'est le jour J : je vais me faire vacciner !
- ETAPE 6 : Vérification de l'état de santé
- > ETAPE 7 : Désinfection de la zone de piqûre
- > ETAPE 8 : C'est l'heure de la piqûre
- ETAPE 9 : Après la piqûre, on me met un pansement
- ETAPE 10 : Noter dans le carnet de santé que le vaccin a été fait



La vaccination

Annexe 6.1 : Les affichettes

0

médecin

SON

^□

demander

ordonnance pour un vaccin.

on a besoin d'un vaccin

que si

calendrier vaccinal

Vérifier sur le

Explications:

ETAPE : Je dois me faire vacciner

ETAPE : Aller chercher mon vaccin à la pharmacie

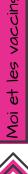
Explications:

JSe rendre à la pharmacie avec sa carte vitale et son ordonnance pour récupérer son vaccin.

© FRAPS/IREPS Centre-Val de Loire - Juillet 2020 (MAJ Janvier 2023



quoi un vaccin





et les

vaccins

Annexe 6.1 : Les affichettes

Afin de préserver la qualité du vaccin, ils doivent être conservés au

réfrigérateur.

Explications:

ETAPE : Ranger le vaccin dans

réfrigérateur

pour ETAPE: Prendre rendez-vous se faire vacciner

Explications:

Prendre rendez-vous avec un professionnel qui vaccine ; médecin, infirmière, pédiatre,...

Peuvent vacciner, quel que soit leur lieu d'exercice :

- Cabinet de ville
 - Centre de santé
 - Hôpital
- Centre de protection maternelle et infantile (PMI)
 - Centre de vaccination

© FRAPS/IREPS Centre-Val de Loire - Juillet 2020 (MAJ Janvier 2023

Centre d'examens de santé de l'assurance maladie

ll est aussi possible de se faire vacciner : par un infirmier, dans un centre de vaccination, par une sage-femme, par un pharmacien.





Annexe 6.1 : Les affichettes

Explications:

ETAPE : C'est le jour J : je vais me faire vacciner !

ou mon carnet de Je vais voir la personne qui me vaccin (médecin, pédiatre, infirmier, (parents, de rattachement tuteur...), mon vaccin, mon carnet de santé all as carte vitale (ou avec ma vaccination.

ETAPE : Vérification de l'état de santé

Explications:

- Avant de vacciner, un certain nombre de points sont vérifiés par le vaccinateur :
- e carnet de santé ou le carnet de vaccination ;
 - Votre état de santé
- es indications et contre-indications du vaccin ;
- Vos réactions aux vaccinations précédentes et vos allergies éventuelles.

© FRAPS/IREPS Centre-Val de Loire - Juillet 2020 (MAJ Janvier 2023



Annexe 6.1 : Les affichettes

Explications:

ETAPE : Désinfection de la zone

piqûre

Ta peau va être désinfectée à l'endroit de la piqûre avec un coton afin de nettoyer et éviter que les microbes rentrent au moment de l'injection. (c'est un peu froid, mais il n'y a aucune douleur !)

ETAPE : C'est l'heure de la piqûre

Explications:

➤ Le docteur me fait la piqûre, c'est très rapide.

La piqûre est un peu désagréable

© FRAPS/IREPS Centre-Val de Loire - Juillet 2020 (MAJ Janvier 2023





La vaccination

Annexe 6.1 : Les affichettes

met

on me

ETAPE :Après la piqûre,

un pansement

Explications:

💙 Après la piqûre, le vaccinateur me met un pansement.

On note dans le carnet santé ETAPE:

Explications:

>> Le docteur note le vaccin sur mon carnet de santé ou carnet de vaccination

Il note : la date, le nom du vaccin et le numéro de lot et quand je dois refaire le vaccin.

© FRAPS/IREPS Centre-Val de Loire - Juillet 2020 (MAJ Janvier 2023





C'est

Moi, les vaccins et les autres

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE: Je dois me faire vacciner •



Que mettre dans la boite ?

Exemple d'ordonnance vaccination

Calendrier vaccinal



2023
calendrier simplifié

		Vaccinations obligatoires pour les nourrissons												
Âge approprié	1 mois	2 mais	3 mais	4 mais	5 mais	11 mais	12 mais	16-18 mois	Pauz	11-13	143NS	25 ans	45 ans	653115 et.*
BCG														
DTP														Tous les 10 ans
Coqueluche														
Hib														
Hépatite B														
Pneumocoque														
ROR														
Méningocoque C														
Rotavirus														
Méningocoque B														
HPV														
Grippe														Tous les ans
Zona														





les vaccins

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE : Aller chercher son vaccin à la pharmacie

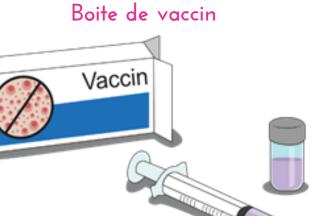


Que mettre dans la boite ?

Exemple de carte vitale

Phamacie







Caducée





Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE: Ranger son vaccin dans le réfrigérateur

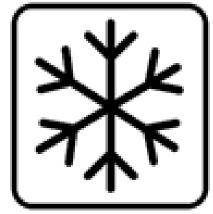


Que mettre dans la boite ?

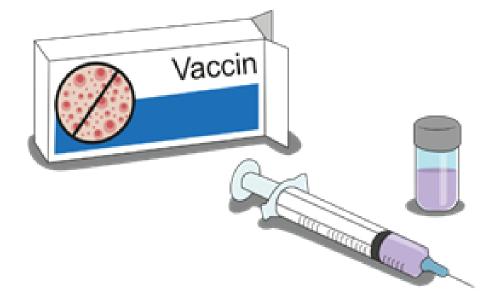
Ranger dans le réfrigérateur







Boite de vaccin



Source des images : Santé BD

Moi, les vaccins et les autres

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE : Prendre rendez-vous pour se faire vacciner



Que mettre dans la boite ?

Professionnels de santé pouvant vacciner

Centre de vaccination





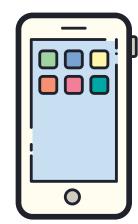




Plateforme de rendez-vous en ligne



Téléphone



A ajouter également

Adresses des hôpitaux, centres de vaccination à proximité... Brochures des structures...



les vaccins

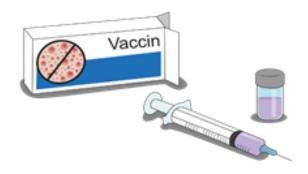
Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE : C'est le jour J : je vais me faire vacciner !



Que mettre dans la boite?

Boite de vaccin



Rendez-vous chez les professionnels de santé



Exemple de carte vitale



Source des images : Santé BD

Carnet de santé ou de vaccination



Carnet de vaccination
NOW — PRENOM — DATE DE NAISSANCE — ADRESSE
TELEPHONE

Moi, les vaccins et les autres

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

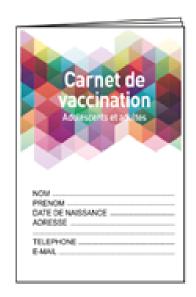
ETAPE : Vérification de l'état de santé



Que mettre dans la boite ?

Carnet de santé ou de vaccination







Moi, les vaccins et les autres

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

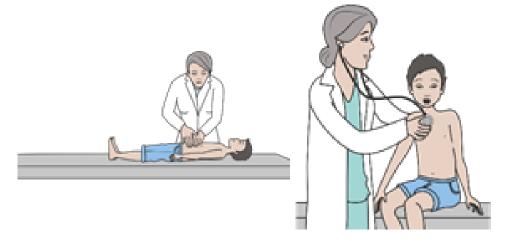
ETAPE : Vérification de l'état de santé



Que mettre dans la boite ?

Étapes de l'examen médical











Source des images : Santé BD

Moi, les vaccins et les autre

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE : Désinfection de la zone de piqûre



Que mettre dans la boite ?

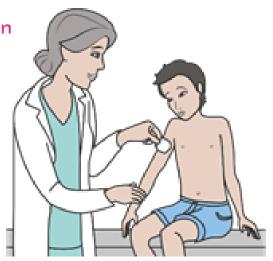




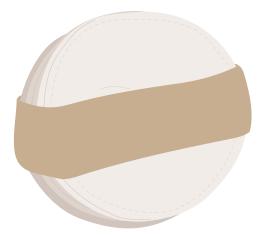


Flacon de désinfectant





Cotons



Moi, les vaccins et les autres

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE : C'est l'heure de la piqûre



Que mettre dans la boite ?













Source des images : Santé BD

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE : Après la piqûre, on me met un pansement



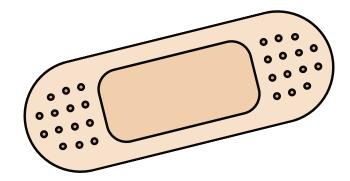
Que mettre dans la boite ?











Moi, les vaccins et les autres

Annexe 6.2 : Les images pour les boites

ETAPE : On note dans le carnet de santé

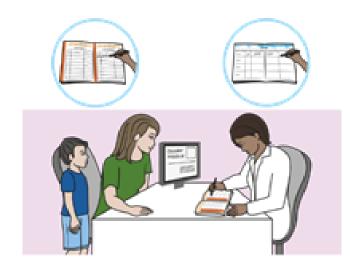






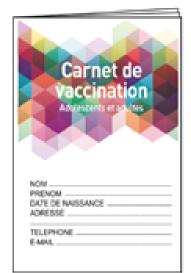


Que mettre dans la boite ?



Carnet de santé ou de vaccination





Fiche 7 : Connaître les bons gestes pour se protéger des virus

Activité courte 8-12 ans Prendre des décisions constructives Communiquer de façon constructive Développer des relations constructives

Matériel

- Annexes
- Fiche d'accompagnement

Introduction:

L'évolution de l'hygiène a permis de diminuer la propagation des virus et donc des maladies. Les recommandations de base en matière d'hygiène sont appelées les "gestes barrières" et les transmettre dès le plus jeune âge est primordial. L'accès à ces informations permet de stopper la maladie plus rapidement. Cette activité donne aux enfants les moyens de comprendre et de connaître l'importance des gestes recommandés.

Objectifs:

- > Comprendre les modes de transmission d'un virus
- Connaître les gestes barrières des virus comme la grippe, la COVID-19 ou la gastro-entérite
- > Comprendre l'intérêt de ces gestes

Déroulé de l'animation :

Olo min Temps 1 : Création des équipes et explication des règles

Les participants se mettent en ligne ou cercle par mois et jour de leur anniversaire. L'animateur divise en deux parties équitables janvier/juin d'un coté et juillet /décembre de l'autre (environ).

L'équipe des premiers mois est contre l'équipe des derniers mois. Il s'agit d'un "battle". On peut mettre des points fictifs pour la mise en jeu, mais le but est la réflexion. L'animateur donne les cartes (annexe 7.1) en les mélangeant. A chaque carte, seuls 2 enfants jouent, les autres regardent et peuvent pourquoi pas participer!

- Pour les cartes MIME 🐾 : la personne doit mimer et obtenir la réponse précise.
- Pour les cartes NOMMER : l'enfant décrit à voix haute une action sans nommer les mots inscrits.
- Pour les cartes CONNAISSANCE : l'enfant répond de façon détaillée à la question. Des éléments de réponse sont présents sur la carte pour l'animateur.
- Pour les **DÉFIS/HUMOUR** 6 : l'enfant doit les réaliser en respectant les gestes barrières.

O 50 min Temps 2 : Le jeu

L'animateur donne une carte aux deux premiers joueurs. Les joueurs font l'action de la carte et ainsi de suite.

Techniques utilisées :

- > Mimes, devinettes
- Echanges

Pour aller plus loin :

- > Le gang des microbes
- Gestes barrières : jeu des 7 familles
- Deux posters pour expliquer le port du masque aux enfants







Fiche d'accompagnement : Connaître les bons gestes pour se protéger

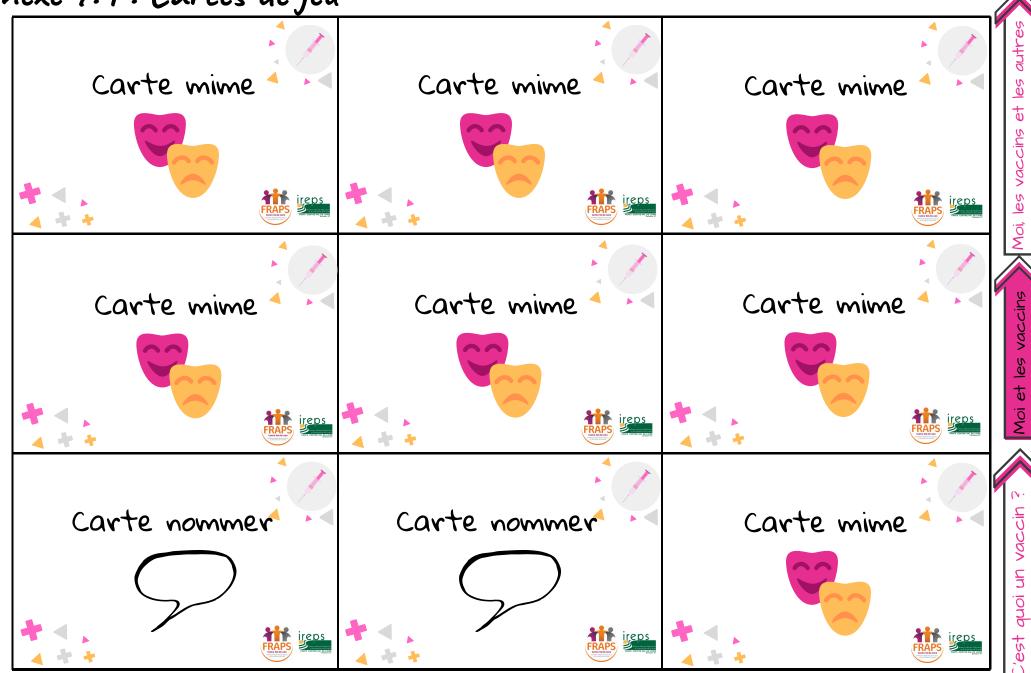
des virus

Les réponses aux cartes questions

Questions	Réponses	
A quelle famille appartiennent les épidémies ?	La famille des virus (grippe, COVID-19, gastro)	
Comment voit-on les virus ?	Les microbes, impossible de les voir à l'œil nu, on peut les voir au microscope	_
Comment voyagent les microbes ?	Par l'air, les postillons, les goutelettes, en fonction du virus	
Comment fait-on pour arrêter une épidémie ?	Un vaccin et les gestes barrières (connus depuis les progrès de la médecine et l'hygiène)	
Combien de temps faut-il se laver les mains pour que le lavage soit efficace ?	Le temps de chanter 2 Joyeux Anniversaire	_
Quand on éternue, quelle est la vitesse d'un postillon ?	50 Km/h. Les postillons peuvent aller jusqu'à 6/9 mètres	
Pourquoi doit-on éternuer dans le coude?	C'est l'endroit le plus rapide à trouver! L'éternuement est brusque et ne prévient pas	

Fiche d'accompagnement: Connaître les bons gestes pour se protéger des virus Les réponses aux cartes questions

Questions	Réponses				
A quoi sert l'éternuement ?	Les éternuements, en dehors d'un contexte de rhume ou d'allergie, interviennent lorsque le système de purification nasal commence à dysfonctionner. Ils permettent de faire circuler l'air dans le nez et de redynamiser les petits cils de la muqueuse nasale, censés piéger les impuretés.				
Combien de temps un microbe reste-t-il sur une surface ?	Il n'y a pas de règles. C'est en fonction de la surface, humide ou non, lisse ou rugueuse				
Où peut-on se transmettre le plus les microbes dans la maison ?	Sur les poignées de porte, dans la cuisine et dans la salle de bain				
Quand dois-je porter un masque ?	Quand je suis avec d'autres personnes et lorsque la maladie est dangereuse et contagieuse				
Quelle est la différence entre épidémie et pandémie ?	Une pandémie est une épidémie mondiale				

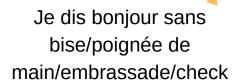


Je dois échanger un objet.

Trouve une solution pour se passer un objet en respectant les gestes barrières

Je me lave les mains? frotter le dos, les ongles et entre les doigts, le temps de chanter 2 "Joyeux anniversaire"

Je me mouche et jette mes mouchoirs en papier dans la poubelle fermée

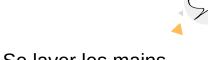


Je me sèche les mains après me les être lavées.
Ni souffleur/ni serviette. Il faut se les sécher avec du papier jetable ou à l'air libre

Je tousse (dans mon coude)

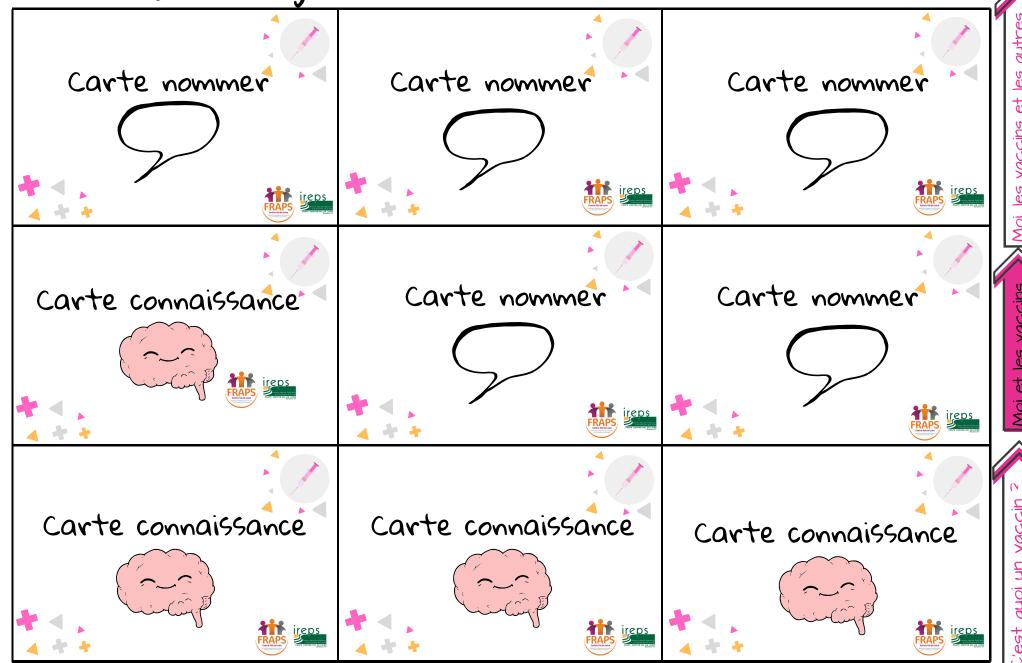


Je mets et enlève un masque (en ne touchant que les élastiques)

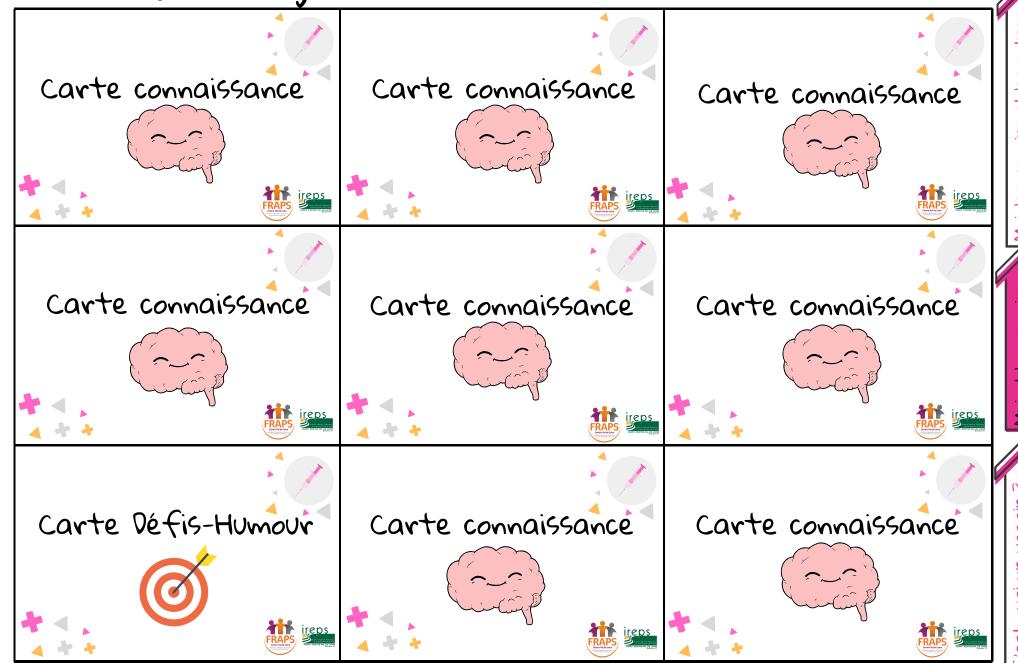


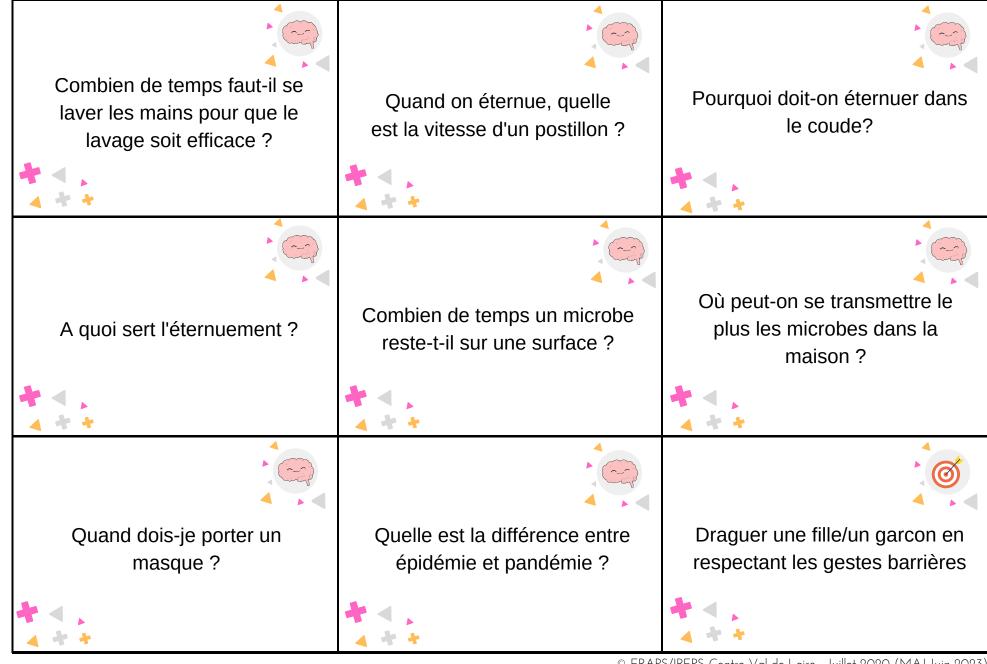
Se laver les mains (Mots interdits : laver-eaumain-savon) Se moucher dans un mouchoir en papier

(**Mots interdits :** moucher - mouchoir-papier-nez)













Fiche 8 : A quoi ça sert un vaccin ? L'exemple de la rougeole

Matériel

Annexe

Introduction:

La vaccination sert à se protéger soi et les autres notamment les personnes fragiles non vaccinées. La vaccination a permis d'éradiquer certaines maladies, mais suite à une couverture vaccinale insuffisante, des pathologies telle que la rougeole réapparaissent, notamment en France. Cette activité permettra aux enfants de comprendre de façon ludique la propagation des virus et d'échanger sur l'importance de se faire vacciner.

Objectifs:

- Comprendre l'enjeu de santé publique de la vaccination
- Comprendre le mécanisme de propagation des virus

Techniques utilisées :

Activité longue

- > Loup touche-touche couleur
- Débat

Activité courte

Avoir conscience de soi

7-12 ans

Communiquer de façon constructive

Déroulé de l'animation :

10 min Temps 1 : Mise en place du jeu

Un participant est le loup. Le loup est le participant infecté par la rougeole.

La moitié (ou plus ou moins, selon votre choix) des autres enfants représentent les enfants "vaccinés" et portent une chasuble (cf. Guide de l'animateur pour des techniques de constitution de groupe)

L'autre partie du groupe représente les participants "non vaccinés" et ne portent pas de chasuble.

Le loup doit toucher les participants et les "infecter" en les marquant soit avec des gommettes, des paillettes, un tampon, ou une éponge de peinture. Quand le loup touche un participant, il le marque soit sur la chasuble (pour les "vaccinés") soit sur le pull/tee-shirt (pour les "non vaccinés")

Une fois touchés les "vaccinés" sortent du jeu et les "non vaccinés" deviennent des loups et continuent le jeu. Le jeu est terminé quand tous les "non vaccinés" sont devenus des loups.

(1)30 min Temps 2 : Réalisation du jeu

O^{15 min} Temps 3 : Débrief du jeu (annexe 8.1)

- Les participants avec une chasuble l'enlèvent : qu'est-ce que le groupe constate?
- > Si personne n'était pas vaccinée, qu'est-ce qui se passerait ?
- > Si tout le monde était vacciné, qu'est-ce qui se passerait ?

> A quoi ça sert de se faire vacciner ?



Pour aller plus loin :

> Vidéo "comprendre la vaccination"



Les modes de transmission des microbes:





quoi un vaccin

'est

Annexe 8.1: Infographie

Les mécanismes de la vaccination au niveau collectif



Une classe d'école



Un élève a la rougeole.

Le résultat : une épidémie de rougeole



2. Quelques enfants vaccinés

Si quelques enfants sont vaccinés.



Que va-t-il se passer?



Les enfants vaccinés sont protégés.



3. Suffisamment d'enfants vaccinés

Si suffisamment d'enfants sont vaccinés.



Que va-t-il se passer ?



Il n'y a pas d'épidémie.





Fiche 9: Les aventures d'Adam

Activité courte 7-12 ans Communiquer de façon constructive Résoudre des difficultés Gérer ses émotions

Matériel

Annexe

Introduction:

Cette activité a pour objectif de faire prendre conscience aux participants des différentes émotions que peuvent produire le fait de devoir se faire vacciner à travers des saynètes. Adam est un jeune garçon qui doit aller chez le médecin pour se faire vacciner. Il n'est pas très à l'aise et se pose plein de questions. Aidez-le à se rassurer en lui apportant les informations sur la vaccination.

Objectifs:

- > Identifier les émotions et pouvoir les exprimer
- > Réfléchir au lien entre vaccination et émotions
- > Identifier le ou les problèmes et réfléchir ensemble à des solutions
- > Connaître, s'approprier les principes de la vaccination et des médicaments

Techniques utilisées :

- Saynètes
- Débat

Déroulé de l'animation :

1 Temps 1 : Appropriation des saynètes

L'animateur propose les différentes saynètes (annexe 9.1). Elles peuvent être lues, projetées sur un écran ou mises en situation sur l'idée du « jeu de rôle ».

O^{30 min} Temps 2 : Expression des émotions

Echanges autour des saynètes : demander aux participants d'exprimer les émotions ressenties lors de chaque saynète. Voir les pistes de réflexion en annexe 9.

O^{20 min} Temps 3 : Pistes de solutions

Reprendre les saynètes pour améliorer les situations et limiter les émotions négatives telles que la peur.



Pour aller plus loin :

- Cartable des compétences IREPS Pays de la Loire - fiches activités "Les émotions en tableau"
- Le langage des émotions. Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial
- Affiche des émotions. Editions Midi Trente





Annexe 9.1 : Les saynètes

SAYNETES

Adam et sa maman

Adam est dans son lit depuis qu'il est rentré de l'école, il ne se sent pas bien du tout ; il tousse, a mal à la gorge et quelques petits boutons. Sa maman vient le voir et lui prend sa température. Elle lui dit qu'elle va prendre rendez-vous chez le médecin mais lui dit que ce n'est pas grave, que ça ne peut pas être la rougeole.

REPERES POUR L'ANIMATION

- Que se passe-t-il ?
- > Pourquoi sa maman est-elle si peu inquiète?
- ➤ Quels conseils donneriez-vous à la maman d'Adam?
- > Que ressent Adam ? Est-il inquiet, rassuré par sa maman?

Laila et Adam

Laila a la gastro. Elle s'ennuie et va voir son frère dans sa chambre et demande de jouer avec elle. Adam s'énerve et lui dit de partir car elle est malade, Laila ne comprend pas pourquoi et se sent rejetée.

- > Qu'est se passe-t-il, que ressent Adam?
- > Que pourrait-il dire à sa soeur pour expliquer son attitude? (gestes barrières, contamination...

Adam et Laila

Adam et Laila ont un exposé à faire sur la grande peste au Moyen Age. Ils vont ensemble sur Internet et cherchent des renseignements pour leur exposé. En allant sur internet, ils tombent sur un site qui explique que la vaccination est dangereuse.

- ➤ Que s'est-il passé ?
- > Comment pensez-vous qu'ils se sentent?
- ➤ Que peuvent-ils faire?

Adam et Valery

Adam et Valery sont amis, ils discutent souvent ensemble de choses et d'autres. Aujourd'hui Adam semble bizarre, il avoue à Valery qu'il doit se faire vacciner dans l'après-midi et qu'il a très peur de se faire piquer. Mais il n'ose pas le dire à sa mère, ni au docteur.

- > Que se passe-t-il ? Quelle est la situation ?
- > Quel est le(s) problème(s)?
- Comment peut réagir Adam?
- > Si Valery vous demandait conseil pour rassurer Adam que lui diriez-vous ?
- Qu'est-ce que pourrait faire Adam pour se rassurer'? Qu'est-ce que pourrait faire Valery pour rassurer Adam?



Fiche 10: Infos/Intox vaccination

Activité courte

7-12 ans

Avoir conscience de soi

Communiquer de façon constructive

Développer des relations constructives

Matériel

Annexes

Introduction:

L'outil permettra d'initier un échange entre les enfants et l'animateur afin de travailler sur les représentations et croyances liées à la thématique vaccination.

Objectifs:

- > Acquérir des connaissances sur la vaccination
- Développer leur esprit critique par rapport aux croyances et représentations sur la vaccination
- > Savoir se positionner sur une thématique de santé publique
- > Savoir expliquer à l'oral son choix

Techniques utilisées :

Débat

Déroulé de l'animation :

O^{15 min} Temps 1 : Explication des consignes

L'animateur informe qu'il va énoncer des affirmations sur la vaccination. Si le participant pense que l'affirmation est vraie, il lève la carte verte ; s'il pense que l'information est fausse, il lève la carte rouge.

O^{30 min} Temps 2 : Réalisation du jeu

L'animateur sélectionne les cartes questions en fonction du groupe et des cartes déjà vues.

O²⁰ min Temps 3 : Pistes de solutions

L'animateur interroge les participants sur leur choix afin de connaître l'origine de l'information : cette information a-t-elle été entendue dans les médias, apprise par les parents, apprise par les pairs, enseignée à l'école, supposée par le participant ? Si le participant répond correctement (il trouve l'info ou l'intox), l'animateur valide cette connaissance. Dans le cas contraire, l'animateur apporte l'information correcte et permet l'appropriation de celle-ci.



Pour aller plus loin:

Site vaccination info service





INFO/INTOX Vaccination

Les vaccins vendus sont vérifiés avant d'être utilisés par la population.



Il existe un vaccin pour lutter contre toutes les maladies.



INFO/INTOX Vaccination

Il existe un vaccin contre le VIH/Sida.



On peut se faire vacciner sans aiguille.







INFO/INTOX Vaccination

Les vaccins sont tous obligatoires.



INFO/INTOX Vaccination

Je n'ai pas besoin de ces vaccins puisque plus personne n'a ces maladies.

INTOX

Malheureusement, il n'existe pas de vaccin universel. Chaque vaccin correspond à une maladie précise.

Cependant, il existe des vaccins qui combinent plusieurs maladies comme la rougeole, la rubéole et les oreillons. Donc moins de piqûres!

INFO

Le développement d'un vaccin peut prendre de 9 à 14 ans voire plus. Il y a plusieurs tests avant la mise sur le marché. Un vaccin doit recevoir une autorisation de mise sur le marché donnée par l'Agence Nationale de Sécurité du Médicament et des Produits de Santé. Un vaccin ne peut pas être mis en vente s'il n'a pas une autorisation de mise sur le marché. Il y a d'abord une phase de développement préclinique. Cette phase a lieu en laboratoire, chez l'animal. Cette phase permet de déterminer la dose nécessaire de vaccin qui permet de protéger les personnes. Il y a ensuite une phase d'essai clinique. Des essais sont réalisés sur des personnes en bonne santé, sur un petit nombre et sur un nombre de plus en plus important (sur plusieurs milliers de personnes). Enfin, des études sont réalisées après la mise en place du vaccin pour voir s'il y a des effets indésirables au vaccin.

INFO

Selon les cas, le vaccin s'avale, se fait par piqûre ou par une petite coupure sur la peau.

INTOY

Le Sida est une maladie provoquée par un virus. Ce virus rentre dans le corps par différents moyens : les relations sexuelles, en donnant son sang, les mamans enceintes peuvent aussi le transmettre à leur bébé. Le sida est connu depuis 1981 et touche 37 millions de personnes dans le monde dont 26 millions en Afrique. Aujourd'hui, il n'existe toujours pas de vaccin.

INTOX

Grâce aux programmes de vaccination, toutes les maladies évitables par la vaccination ont diminué dans le monde. Toutefois, lorsque les taux de vaccination baissent, ces maladies peuvent revenir en force. C'est le cas de la rougeole. La rougeole est une infection virale très contagieuse et potentiellement grave pour laquelle il n'existe pas de traitement. En mars 2018, ce sont plus de 1 000 personnes qui ont eu la rougeole. De nombreuses maladies évitables par la vaccination qui sont rares en France se déclarent encore dans d'autres parties du monde. En raison des voyages et de l'immigration, il y a un véritable risque que ces maladies reviennent en France.

INTOX

La vaccination a pour but d'empêcher que les maladies se répandent. Si tu es né après le ler janvier 2018, 11 vaccinations sont obligatoires. Avec l'avancée en âge, d'autres vaccinations te seront recommandées telles que la grippe, le zona, le HPV pour réduire les infections à papillomavirus humains. Si tu es né avant le ler janvier 2018, les vaccinations obligatoires sont les suivantes : diphtérie, tétanos et poliomyélite (DTP). D'autres vaccinations sont recommandées comme la vaccination contre la tuberculose, la coqueluche, la rubéole, la rougeole, et les preillons, la varicelle, la grippe, l'hépatite B, le zona, les infections invasives à haemophilus influenzae de type B, à pneumocoque, à méningocoque C, les infections à papillomavirus humains.

Moi, les écrans et les autres

Annexe 10.1: Cartes affirmations

INFO/INTOX Vaccination

Il existe deux grandes familles de vaccins.



Le vaccin contre la rage a été découvert en faisant des essais sur les chiens et les lapins.





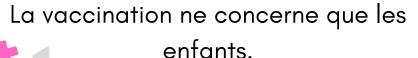
INFO/INTOX Vaccination



Les vaccins contiennent de l'aluminium.

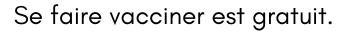


INFO/INTOX Vaccination





INFO/INTOX Vaccination





INFO/INTOX Vaccination

Les vaccins peuvent s'acheter sur internet.



INFO

C'est en 1888 que Pasteur, scientifique français, après avoir fait des essais sur des chiens et des lapins a pu découvrir le vaccin contre la rage. Il a pu sauver des millions de personnes grâce à cette découverte.

INFO

Il existe deux grandes familles de vaccins. Il y a :

Les vaccins vivants atténués qui sont constitués de «germes» (virus, bactérie) qui ont été modifiés afin qu'ils ne soient plus dangereux pour la santé des personnes. Les vaccins inactivés ou tués qui ne contiennent pas de germes (virus, bactérie). Les germes ont été tués grâce à un produit chimique ou par la chaleur. Ils sont donc totalement inoffensifs, mais reste capables de susciter une réponse du système immunitaire.

INTOX

Nourrissons, enfants, adolescents, adultes, seniors... peu importe son âge, tout le monde est concerné. Il existe un calendrier vaccinal revu tous les ans qui détermine les vaccins à réaliser en fonction de son âge. Il est indispensable de mettre ses vaccins à jour tout au long de sa vie pour être protégé efficacement et durablement. En effet, de nombreux vaccins nécessitent des rappels réguliers pour être efficaces, notamment ceux contre la diphtérie, le tétanos et la poliomyélite (DTP).

INFO

La plupart des vaccins inactivés dans le monde contiennent ce que l'on appelle des adjuvants. On retrouve de l'aluminium dans les adjuvants. Les adjuvants permettent au système immunitaire de répondre de manière efficace et donc de défendre l'organisme contre les infections ciblées par le vaccin. L'aluminium figure parmi les adjuvants les plus utilisés dans le monde avec un recul d'utilisation de 90 ans et des centaines de millions de doses injectées.

INFO

Le médecin, le pédiatre va te faire une ordonnance pour aller récupérer ton vaccin. Il est vivement conseillé de te rendre chez ton pharmacien pour récupérer le vaccin. Le pharmacien est toujours de bon conseil et t'indiquera les modalités de conservation du vaccin. Mais tu peux aussi te procurer certains vaccins sur Internet.

INFO

La vaccination est essentielle à la bonne santé de la population. C'est pourquoi tous les vaccins obligatoires ou recommandés sont remboursés à hauteur de 65%. Le reste est pris en charge par la mutuelle des personnes. Le vaccin rougeole-oreillons-rubéole est pris en charge à 100% pour les enfants et les jeunes de 12 mois à 17 ans révolus. Le vaccin contre la grippe est pris en charge à 100% pour les personnes de plus de 65 ans, les personnes atteintes de maladies graves de longue durée.



INFO/INTOX Vaccination

Je me suis fait vacciner hier, je ne me sens pas bien aujourd'hui, c'est la faute du vaccin.



INFO/INTOX Vaccination

Le vaccin contre les papillomavirus concerne les filles et les garçons.





INFO/INTOX Vaccination

Il est préférable de recevoir un seul vaccin qui protège de plusieurs maladies en même temps.



INFO/INTOX Vaccination

Ma grand-mère s'est fait vacciner contre la grippe l'année dernière, elle n'a pas besoin de se faire vacciner cette année contre la grippe.



INFO/INTOX Vaccination

Se vacciner ne sert qu'à soi.



INFO/INTOX Vaccination

Il existe un vaccin contre le coronavirus.





INFO

Les papillomavirus sont des maladies qui peuvent s'attraper en faisant l'amour. Les garçons, les filles (quand ils seront grands) feront l'amour, alors c'est important que filles et garçons soient vaccinés.

Le vaccin contre cette maladie n'est pas obligatoire mais les études scientifiques ont prouvé qu'il était très efficace. Il est conseillé de se faire vacciner à l'âge de 11 ans. Le vaccin n'est pas gratuit mais tu peux te faire vacciner gratuitement à l'hôpital.

INFO

Le vaccin peut provoquer une réaction (température +, plaque rouge à l'endroit de la piqûre) sans être dangereux pour la santé de la personne.

Plusieurs centaines de millions de personnes sont vaccinées chaque année en France et dans le monde. Le risque de développer une maladie grave en ne se vaccinant pas est beaucoup plus important que celui de voir apparaître un effet indésirable lié à la vaccination. Les effets indésirables graves sont très rares et font l'objet d'un suivi et de recherches lorsqu'ils surviennent.

INTOX

La grippe n'est jamais la même d'une année à l'autre, alors il est important que tes grands-parents se fassent vacciner tous les ans. Si tes grands-parents ont plus de 65 ans, le vaccin est gratuit. Depuis 2018, tes grands-parents peuvent se faire vacciner directement chez leur pharmacien.

INFC

Il existe des vaccins dits vaccins combinés. Grâce aux vaccins combinés, tu es protégé contre de nombreuses maladies au moyen d'une seule injection, une seule piqûre. Le vaccin contre la rougeole, rubéole, oreillons et le vaccin 5-en-l (diphtérie, tétanos, coqueluche, polio, Hib) en sont des exemples. Il n'y a aucune raison pour que tu reçoives chaque vaccin séparément, tu iras moins souvent chez le médecin et tu te feras piquer moins souvent!

INFO

Depuis décembre 2020 le vaccin contre le coronavirus est autorisé.

Cette vaccination est ouverte à tous les adultes et les adolescents à partir de 12 ans.

Il n'est pas obligatoire mais fortement conseillé. Les doses "rappels" sont très importantes afin de continuer à se protéger et à protéger les personnes à risques.

INTOX

Les personnes vaccinées limitent la diffusion de la maladie. Certaines personnes ne peuvent pas se vacciner parce qu'elles sont déjà très malades. Cela serait très grave que cette personne attrape une autre maladie. Il est important de penser à ces personnes pour la santé de tous. Se vacciner, cela est important pour soi et pour les autres !



INFO/INTOX Vaccination

J'ai oublié de me faire vacciner une fois, __ je dois tout recommencer.



INFO/INTOX Vaccination

On se fait vacciner uniquement à l'hôpital!





INFO/INTOX Vaccination

Il faut avoir 18 ans pour décider de se vacciner.



INFO/INTOX Vaccination

DTP veut dire Pomme De Terre en Verlan!





INFO/INTOX Vaccination

Tout le monde peut être vacciné.



INFO/INTOX Vaccination

Il n'y a que le vaccin qui protège des virus !



ireps



INTOX On peut se faire vacciner par un médecin et une infirmière. A l'hôpital, dans un cabinet médical ou dans un laboratoire. INTOX

XOT/JI

Il n'est pas nécessaire de tout recommencer si l'on a oublié un ou plusieurs rappels de vaccin. Il suffit simplement de reprendre la vaccination au stade où elle a été interrompue : c'est ce qu'on appelle le « rattrapage vaccinal ».

DTP (Diphtérie, Tétanos, Poliomyélite). C'est le nom d'un vaccin pour ces 3 maladies. On l'appelle aussi DTPolio.

INFO

Il faut avoir 18 ans pour décider tout seul de se faire vacciner ou pas. Avant 18 ans, ce sont tes parents qui décident pour toi. Tu as quand même le droit de donner ton avis.

INTOX

Les virus se transmettent par voie aérienne lorsque des personnes infectées parlent (postillons) ou éternuent.

Les gestes barrières protègent des virus (lavage des mains, se moucher dans un mouchoir en papier et le jeter, éternuer dans son coude).

INTOX

Certaines personnes ont des maladies graves et ne peuvent pas supporter une vaccination. C'est pourquoi il est important de se faire vacciner pour protéger ces personnes fragiles.