



Concours national d'affiches sur l'immunisation 2010 (pour les élèves de sixième année)

Septembre 2010

Cher éducateur, chère éducatrice,

L'Agence de la santé publique du Canada (ASPC) et la Coalition canadienne pour la sensibilisation et la promotion de la vaccination (CCSPV) sont heureuses de vous présenter le **Concours national d'affiches sur l'immunisation**. Les élèves de sixième année partout au Canada sont invités à créer des affiches exprimant leurs idées sur l'immunisation et la santé des enfants.

Pour faciliter la tâche aux enseignants, nous vous offrons une **Trousse d'enseignement** qui poursuit les leçons sur ce thème. C'est une ressource utile qui offre un récit, des plans de leçons comprenant le sujet de l'immunisation, des idées de projets collectifs et individuels, des activités pour les élèves, un jeu de mot mystère, et plus encore. Vous y trouverez des modules de sciences, d'éducation physique, de mathématiques, de technologie et de santé, et de langue. Chaque leçon peut être adaptée aux besoins particuliers. La trousse est **téléchargeable (sans frais!)** à partir de notre site Web pour l'utilisation dans la salle de classe.

Vous trouverez la Trousse d'enseignement **en ligne** aux adresses suivantes : www.santepublique.gc.ca/concoursdaffiche et immunize.ca/fr/events/imm-poster/contest.aspx.

Le livret ci-joint contient un **formulaire d'inscription**. Nous vous invitons à le photocopier, ou les télécharger dans un format facile à photocopier (3 formulaires à la page). **Les formulaires d'inscription doivent être collés à l'endos de chaque affiche**. Veuillez noter que les agrafes endommagent les affiches, et que le ruban adhésif ne tient pas. Veuillez nous expédier les affiches à plat pour que nous puissions reproduire fidèlement les affiches gagnantes, sans marques de pli ni trous, et entreposer tous ces chefs-d'œuvre avec soin. **Les affiches seront évaluées selon des critères de créativité et de concision**. Il y aura un(e) finaliste par province/territoire, ainsi qu'un(e) grand(e) gagnant(e) national(e) et un(e) second(e) favori(te). Les ensembles de **prix** ont été choisis pour plaire aux jeunes et à leurs enseignants.

Vous trouverez des ressources en ligne sur l'immunisation sur le site Web de l'ASPC et de la CCSPV. Sur le site Web de la CCSPV, vous trouverez aussi les affiches gagnantes des concours précédents, des ressources pour les parents, une liste de livres pour enfants sur les vaccins, des activités pour les enfants, des renseignements pour les néo-Canadiens, un carnet de vaccination, de l'information sur l'innocuité des vaccins et plus encore.

Pour plus de renseignements, veuillez communiquer avec :
La Coalition canadienne pour la sensibilisation et la promotion de la vaccination
 a/s de l'Association canadienne de santé publique
 1565 av. Carling, bureau 400 Ottawa (Ontario) K1Z 8R1
 Tél. : 613-725-3769, poste 122 / Téléc. : 613-725-9826
 Courriel : immunize@cpha.ca Site Web : immunize.ca



Marche à suivre proposée pour organiser le concours d'affiches

1. Présentez le concours d'affiches aux élèves, ainsi que l'importance de l'immunisation.
2. Lisez le récit « Les vaccins sauvent des vies » à vos élèves. (Consultez aussi la Trousse d'enseignement en ligne pour y trouver des plans de leçons, un jeu de mot mystère et d'autres outils.)
3. Enchaînez avec une discussion sur les raisons de se faire vacciner.
4. Faites un remue-méninges avec vos élèves pour leur faire découvrir les éléments d'une affiche efficace : un message clair, des couleurs vives, etc.
5. Fournissez ou indiquez à vos élèves le matériel dont ils auront besoin pour créer une affiche : des feuilles de format **11 x 17 po**, des marqueurs, des crayons de couleur, de la gouache, de la colle. **Les affiches doivent être dessinées à l'horizontale/en format paysage (et non pas à la verticale/en format portrait).**
6. Établissez une **date limite** pour la remise des affiches indiquant à vos élèves qu'elles doivent être postées au plus tard **le 18 octobre 2010**, le cachet postal faisant foi, peut être admissibles au concours. Vous pouvez aussi leur énumérer les prix à gagner cette année pour les inciter à participer.
7. Assurez-vous que chaque affiche porte, **collé** à l'endos, un formulaire d'inscription indiquant clairement le nom de l'école, de l'enseignant(e) et de l'élève. Tous les formulaires doivent être **signés** par un parent ou tuteur (qui accorde la permission de reproduire les affiches gagnantes et de publier les noms des gagnants).
8. Les affiches doivent être **postées à plat** au :
Concours national d'affiches sur l'immunisation 2010
a/s Association canadienne de santé publique
1565, avenue Carling, bureau 400, Ottawa (Ontario) K1Z 8R1
9. Les écoles participantes recevront un accusé de réception et sont encouragées à remplir une **fiche d'évaluation**. Vos commentaires nous aideront à améliorer le concours en vue de la prochaine édition dans deux ans. Veuillez mettre la fiche d'évaluation à la poste, ou nous écrire vos commentaires par courriel à l'adresse suivante : immunize@cpha.ca.

Des prix seront décernés aux deux premières places à l'échelle nationale et à la première place dans chaque province et territoire. (Voir le dépliant qui décrit les prix sur les sites Web de l'ASPC et de la CCSPV.) Les noms des gagnants seront dévoilés le 8 décembre 2010 sur les sites Web de l'ASPC et la CCSPV.

Tous les gagnants en seront informés directement par les organisateurs du concours.

Bonne chance et merci de participer à ce concours!



Récit à lire en classe :

Les vaccins sauvent des vies

Comment fonctionnent les vaccins?

Nous sommes entourés de bactéries et de virus, mais ils sont si petits qu'on ne les voit qu'au microscope. Même si on ne les voit pas, certains peuvent nous rendre malades. Et les plus vilains peuvent causer des maladies graves comme la polio, la rougeole, les oreillons, la coqueluche, la varicelle, l'hépatite, le tétanos et la méningite.

Les bactéries et les virus peuvent entrer dans le corps de trois façons :

1. par le nez quand on respire,
2. par la bouche quand on mange ou que l'on boit,
3. par les coupures et éraflures sur la peau.

Heureusement, notre corps possède un système immunitaire qui nous protège contre les bactéries et les virus. Ce système a des cellules défensives pour fractionner les bactéries et les virus qui s'introduisent dans le corps et qui peuvent causer des infections ou des maladies. Parfois, ces cellules défensives ont besoin d'aide; c'est pourquoi nous avons des vaccins.

La plupart des vaccins sont fabriqués à partir de virus et de bactéries affaiblis. Quand on se fait vacciner, le vaccin apprend au système immunitaire à reconnaître une bactérie ou un virus et invite les cellules défensives à attaquer l'envahisseur. Les vaccins permettent au système immunitaire de s'exercer et d'améliorer la façon dont il traite différentes sortes de bactéries et de virus. Ensuite, si la vraie bactérie ou le vrai virus pénètre dans le corps, le système immunitaire s'en souvient et est prêt à s'y attaquer.

Il n'y a pas moyen d'être sûr que ton système immunitaire va combattre tous les virus et les bactéries en tout temps et que tu es protégé à 100 %. Parfois, le système immunitaire commence à oublier comment combattre une bactérie ou un virus en particulier. Pour l'aider à s'en souvenir, tu peux recevoir une injection de rappel.

Si tu es vacciné, tu as de très bonnes chances d'éviter les virus et les bactéries nuisibles.

Voilà comment les vaccins sauvent des vies.

Questions:

1. Comment les bactéries et les virus entrent-ils dans le corps?
2. Quel est le système qui protège le corps contre les bactéries et les virus?
3. Comment font les vaccins pour apprendre au corps à combattre les bactéries et les virus qui causent des maladies?
4. Vrai ou faux? Nous sommes entourés de bactéries et de virus, mais ils ne sont pas tous capables de nous rendre malades. (Vrai!)
5. Vrai ou faux? Les vaccins fonctionnent 100 % du temps. Si tu es vacciné, tu ne cours **aucun** risque d'attraper une maladie. (Faux!)

La rougeole, les voyages et les Jeux d'hiver de 2010

Peu après les Jeux d'hiver de 2010 à Vancouver, en Colombie-Britannique, le service de santé publique de la province a détecté une éclosion de rougeole. La rougeole est une infection de l'appareil respiratoire. Elle est causée par un virus, et elle est très contagieuse. Les éclosions de rougeole sont rares au Canada, car la plupart des enfants reçoivent 2 doses du vaccin contre la rougeole avant l'âge de deux ans. Par contre, certaines personnes ne sont pas vaccinées contre la rougeole, et d'autres n'ont reçu qu'une seule dose du vaccin.

L'infection peut causer de la fièvre, une toux et un nez qui coule. D'habitude, une éruption apparaît autour du visage plusieurs jours après l'infection. L'éruption s'étend ensuite à la poitrine, aux bras et aux jambes, et les yeux peuvent devenir sensibles à la lumière. La rougeole affaiblit le système immunitaire pendant des mois, ce qui entraîne souvent des otites ou une pneumonie. Dans environ 1 cas sur 1000, la rougeole cause une encéphalite (inflammation du cerveau), et il n'est pas rare qu'elle cause des dommages au cerveau.

On dit souvent que la rougeole est une « maladie de l'enfance », mais n'importe qui peut l'attraper si l'on n'est pas vacciné.

Comme le dit D^{re} Monika Naus, du Centre d'épidémiologie de la Colombie-Britannique, « Deux doses de vaccin sont efficaces à 99 % contre la rougeole. »

Le Centre d'épidémiologie de la Colombie-Britannique pense que certains visiteurs venus au Canada pour les Jeux olympiques et paralympiques de 2010 étaient déjà infectés par la rougeole. Selon D^{re} Naus, cela démontre que « même une maladie évitable par la vaccination... n'est à peine plus loin qu'un vol d'avion. »

National Immunization Poster Contest
Concours national d'affiches sur l'immunisation

2010

Mot Mystère

Trouve les mots figurant sur la liste ci-dessous et encercle chaque lettre qui le compose. Le mot peut être écrit à la verticale, à l'horizontale, en diagonale, de droite à gauche, de gauche à droite, de haut en bas ou de bas en haut. Pour vous donner un exemple, le premier mot est déjà en caractères gras. Après avoir trouvé tous les mots sur la liste, recueille toutes les lettres qui restent, de gauche à droite et de haut en bas et tu découvriras le message caché. Bonne chance!

B	S	Y	S	T	E	M	E	L	L	E	C	I	R	A	V
A	P	A	R	T	D	M	U	R	E	S	O	M	E	N	A
C	A	S	N	O	L	L	I	E	R	O	N	I	E	I	C
T	R	O	S	A	N	T	E	E	E	S	T	C	R	S	C
E	R	E	P	S	S	O	U	R	I	R	E	R	E	O	I
R	O	U	G	E	O	L	E	A	M	N	N	O	R	N	N
I	T	R	D	O	C	T	E	U	R	E	T	B	F	A	A
E	N	F	A	N	T	S	E	P	I	A	R	E	R	T	T
T	E	I	D	A	L	A	M	L	F	A	C	A	V	E	I
I	E	C	J	A	E	C	C	I	N	T	N	A	R	T	O
T	T	E	E	I	M	M	U	N	I	S	A	T	I	O	N
A	E	L	U	V	R	M	T	O	X	U	E	R	U	E	H
P	R	L	N	I	E	I	N	S	E	R	V	I	C	E	S
E	U	U	E	R	G	S	E	M	M	A	R	G	O	R	P
H	S	L	E	U	O	I	N	F	L	U	E	N	Z	A	N
T	N	E	C	S	E	L	O	D	A	K	B	E	B	E	S

ADOLESCENT	FRERE	JEUNE	ROUGEOLE	TETANOS
BACTERIE	GERME	MALADIE	SANTE	VACCINATION
BEBES	HEPATITE	MERE	SERUM	VARICELLE
CELLULE	HEUREUX	MICROBE	SERVICES	VIRUS
CONTENT	IMMUNISATION	OREILLONS	SOEUR	
DOCTEUR	INFECTION	PERE	SOURIRE	
DOSE	INFIRMIERE	PROGRAMMES	SURETE	
ENFANTS	INFLUENZA	RARE	SYSTEME	

Lettres restantes : _ _ _ _ _



Science

Description : Donner aux élèves une meilleure idée de l'apparence des microbes. Afficher des collages d'illustrations de microbes ou développer des projets scientifiques sur une maladie de leur choix.

Matériaux : Papier, papier à calquer, colle, crayons ou marqueurs de couleur, encyclopédies, revues scientifiques, ordinateurs avec accès à Internet (facultatif).

Directives pour les collages :

- 1) Demandez aux élèves de trouver et de calquer des images de microbes provenant de livres de référence ou de revues. Si les revues sont non réutilisables, permettez aux élèves de couper et coller les images. Des images du corps humain dans un contexte médical (p. ex. image du système nerveux ou du squelette), des images de personnes « en santé », de personnes « malades », des images de matériel médical, etc. peuvent aussi être utiles. Les élèves possédant des talents artistiques pourraient vouloir dessiner les images plutôt que de les calquer ou de les découper.
- 2) Demandez aux élèves de coller les images sur des morceaux de carton ordinaire. Vous voudrez peut-être fournir des morceaux découpés en grosses lettres (VIRUS ou VACCIN pour une petite classe ou IMMUNISATION pour une grande classe) et vous servir de ces formes de lettre comme fond pour le collage. *Veillez noter que les affiches comprenant des collages ne seront **pas** acceptées pour le concours d'affiches.*

Directives pour les projets :

Choisissez cinq ou dix maladies évitables par la vaccination, comme la poliomyélite, la rougeole, les oreillons, la rubéole, la varicelle, la coqueluche, le tétanos, l'hépatite A, l'hépatite B, l'influenza (la grippe), le pneumocoque, ou la méningite.

- 1) Demandez aux élèves de travailler seuls ou en groupes pour faire une recherche sur les caractéristiques de base du virus qu'ils ont choisi d'étudier. Ils devraient découvrir jusqu'à quel point il est contagieux, qui il attaque, quels sont ses symptômes, quelles sont les complications, où on le trouve normalement et tout autre fait intéressant.
- 2) Chaque élève ou groupe devrait ensuite créer un projet sur un morceau de carton bristol, y intégrant tous les éléments qu'ils ont trouvés avec des images, des photocopies ou des dessins appropriés.

Adaptations pour les élèves aux besoins particuliers :

- 1) Encouragez les élèves doués à faire une recherche en profondeur de l'historique d'une maladie contre laquelle nous pouvons maintenant vacciner les gens. Demandez-leur de remettre un rapport sur la façon dont la vie des gens était différente avant le vaccin.
- 2) Les élèves ayant des problèmes de motricité fine pourraient avoir de la difficulté à découper des images. Un logiciel de graphisme, s'il y en a un de disponible, pourrait permettre aux élèves de prendre des images sur Internet et de faire un collage électronique. Les médias électroniques sont parfois plus faciles à utiliser que de la colle.
- 3) Les élèves moins visuels peuvent trouver la préparation d'un collage difficile. Pensez à permettre des présentations orales ou la préparation d'une bande audio comme une alternative.



Éducation physique

Description : En faisant des exercices, les élèves peuvent en apprendre davantage au sujet de l'efficacité de l'immunisation.

Matériaux : Un grand espace libre d'obstacles, tel qu'un gymnase ou un terrain.

Directives pour « Maladie contagieuse » :

- 1) Demandez à deux élèves de se faire face et de joindre leurs mains de façon à former un petit cercle. Ils représentent la « maladie ». La maladie doit poursuivre les autres élèves et tenter de les attraper. Une personne « attrape la maladie » lorsque les élèves représentant la « maladie » la capturent dans le cercle formé par leurs bras en levant leurs mains jointes au-dessus de la tête de la victime. Les élèves représentant la maladie ne peuvent pas laisser aller leurs mains jointes au cours de la poursuite ou de la capture.
- 2) Lorsqu'un élève est capturé, il ou elle se joint à la maladie en entrant dans le cercle, devenant donc une « maladie » composée de trois élèves se tenant par la main dans un cercle les uns en face des autres. Ils tentent ensuite de capturer un autre élève. Le dernier élève à survivre libre de maladie est « en santé » et gagne la partie.
- 3) Jouez le jeu à nouveau, mais choisissez maintenant une deuxième paire d'élèves pour le rôle du « vaccin ». La deuxième paire est en compétition avec la première pour capturer des élèves. Tout élève attrapé par la deuxième paire d'élèves se joint au groupe des vaccins. La partie se termine lorsqu'il ne reste aucun élève à capturer. Compter le nombre d'élèves dans chacun des groupes et voyez lequel a gagné.
- 4) Jouez le jeu à nouveau, choisissant trois paires d'élèves pour représenter la maladie. Expliquez que tous les élèves ont été immunisés sauf une « victime » secrète. Seulement la « victime » devrait savoir qui elle est. Il ou elle n'a PAS besoin de se joindre au groupe qui l'a capturé. La partie se termine lorsque l'élève qui n'a pas été immunisé est capturé par un groupe et que la maladie ne peut plus se propager.
- 5) Jouez une autre ronde du jeu, avec les mêmes règles que la précédente, mais sans « victime ». Permettez aux élèves représentant la maladie de changer de rôle avec d'autres qui n'ont pas eu l'occasion de jouer, si les coureurs semblent trop fatigués.
- 6) Par la suite, discutez du fait qu'il est beaucoup plus difficile pour la maladie de se propager quand certaines personnes sont immunisées contre elle, et comment il est presque impossible pour la maladie de se propager si tout le monde est immunisé. Faites remarquer que lorsque personne n'était immunisé, presque toute la classe avait la maladie. Pendant que les élèves se faisaient immuniser, seulement la moitié de la classe a été capturée. Quand tous, sauf une personne, étaient immunisés, la maladie ne pouvait se propager qu'à cette personne, et lorsque tous les élèves étaient immunisés, la maladie ne pouvait pas se propager du tout.

Adaptation pour les élèves aux besoins particuliers :

- 1) Si cette partie se joue en chaise roulante, n'utilisez qu'une personne pour représenter la maladie et utilisez une méthode où seul un toucher est nécessaire plutôt qu'un contact constant. Après que trois ou quatre élèves aient été touchés, ils peuvent encercler leurs « victimes ».



Maths

Description : Présenter les notions de base des séries ou des puissances en utilisant des problèmes simples et d'autres plus complexes.

Matériaux : Tableau, craie, papier, crayons, crayons ou marqueurs de couleur (facultatif).

Directives :

- 1) Commencez avec des problèmes simples et progressez vers les plus difficiles.
Exemples :
 - a) Si j'ai les oreillons et que je les donne à 2 amis, combien de personnes ai-je infectées?
 - b) Si j'ai les oreillons et que je les donne à 2 amis, et que chacun d'entre eux les donne à 2 amis, combien de personnes ai-je infectées?
 - c) Si j'ai les oreillons et que je les donne à 2 amis, qui les donnent à 2 amis et ainsi de suite, combien de personnes ai-je infectées lorsque nous sommes rendus au 5^e niveau?
(Amis du premier niveau = 2, deuxième = 4, troisième = 8, quatrième = 16, cinquième = 32. Réponse = 62)
- 2) Utilisez plusieurs problèmes semblables rédigés au long afin d'introduire l'idée des puissances. Enseignez la notation $2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$.
- 3) Si cette notation est trop avancée, utilisez la notion des « niveaux » originale et variez le nombre de personnes infectées à chaque niveau. Faites remarquer comment rapidement une petite maladie pourrait se propager.

Adaptations pour les élèves aux besoins particuliers :

- 1) Pour les élèves ayant des difficultés en mathématiques, permettre que chaque niveau de multiplication soit colorié avec une couleur différente. Ainsi le niveau « moi » serait jaune, « mes 2 amis » serait orange, leurs 2 amis seraient chacun en rouge, etc. Les élèves peuvent ensuite compter des objets physiques plutôt que de se fier sur des calculs mentaux.
- 2) Considérez permettre aux élèves exceptionnels d'apprendre à utiliser les touches de puissance sur une calculatrice.
- 3) Pour les élèves qui excellent en mathématiques, ajoutez une limite de temps ou une limite de population. Par exemple : Chaque fois qu'un sixième niveau d'infection est atteint, le premier niveau (le niveau le plus petit et plus haut) est guéri. Combien de personnes sont infectées en même temps? Dans une population d'un nombre x de personnes, combien de niveaux sont requis avant que tous soient infectés? S'il y a une population de 100 personnes et que les gens sont guéris après deux niveaux mais que la moitié d'entre eux peuvent être réinfectés, combien de niveaux faut-il avant que le nombre de personnes infectées baisse à une personne?



Technologie et santé

Description : Améliorer les connaissances des élèves en matière d'entretien des ordinateurs et leur perception des vaccins.

Matériaux : Aucun.

Directives :

- 1) Demandez aux élèves s'ils ont entendu parler des virus informatiques.
- 2) Discutez de la façon dont les virus informatiques peuvent endommager un ordinateur. Quand un ordinateur est « infecté » par un virus, il ne fonctionne plus correctement. Par exemple, un virus peut empêcher un ordinateur d'accepter des données, d'imprimer des documents, ou d'accéder à ses propres fichiers. Le virus peut causer des interruptions momentanées dans le fonctionnement de l'ordinateur; il peut même « infecter » d'autres ordinateurs.
- 3) Demandez aux élèves de nommer les virus humains dont ils ont entendu parler.
- 4) Comparez les effets des virus humains à ceux des virus informatiques. Par exemple, un virus qui empêche un ordinateur de recevoir l'information du clavier est semblable à la rougeole, qui peut rendre ses victimes aveugles (leurs yeux ne transmettent plus l'information sensorielle). Un virus qui empêche un ordinateur d'accomplir des tâches simples ressemble à la polio, une maladie invalidante.
- 5) Expliquez aux élèves qu'il existe toutes sortes de virus informatiques, et que pour protéger les ordinateurs, il faut toute une panoplie de logiciels antivirus. Les gens eux aussi ont besoin de divers vaccins pour se protéger contre les virus.
- 6) Par la même occasion, dites aux élèves que se faire vacciner et recevoir des injections de rappel, c'est un peu comme exécuter et mettre à jour des programmes antivirus.

Adaptation pour les élèves aux besoins particuliers :

- 1) Attention : il ne faut pas que les élèves pensent que les virus informatiques et les virus humains sont la même chose. Plutôt que de parler des risques de maladie, insistez sur le rôle des vaccins et de bons soins pour rester en bonne santé.



Langues

Description : Concentrer sur des histoires dans lesquelles une maladie évitable par la vaccination* ou une écloison joue un rôle important dans l'histoire.

Matériaux : Livres, histoires courtes ou coupures de presse ou sites Web.

Directives :

- 1) Encouragez les élèves à lire des histoires dans lesquelles des maladie ou des écloisions influencent l'histoire. Les romans historiques, par ailleurs, sont plus susceptibles de contenir des exemples de telles maladies que les romans modernes. Les coupures de presse ou les contes de grands-parents au sujet d'épidémies de grippe, de polio et ainsi de suite sont aussi très utiles.
- 2) Demandez aux élèves de décrire la maladie, ses effets sur l'histoire et si l'impact était permanent ou temporaire.
- 3) Demandez aux élèves d'écrire un article de journal au sujet de la maladie qu'ils ont examinée, expliquant au grand public ses dangers et comment elle aurait pu être évitée par un vaccin.

Adaptations pour les élèves aux besoins particuliers :

- 1) Offrez la possibilité d'écrire des entrées de journal personnel ou une courte histoire du point de vue du virus pendant qu'il rend les gens malades.
- 2) Les élèves créatifs pourraient préférer la préparation d'une émission radio au sujet des microbes, avec des publicités pour la vaccination et des « entrevues » avec des microbes bien connus et même des bulletins de « disparition » pour des virus disparus tels que la variole ou les microbes en voie de disparition comme le poliovirus sauvage, qui a été éliminé dans les Amériques.
- 3) Les élèves ayant des problèmes de motricité fine peuvent utiliser Internet (s'il est disponible) pour faire une liste de pages présentant des renseignements fiables sur l'immunisation, par exemple :

immunize.ca La Coalition canadienne pour la sensibilisation et la promotion de la vaccination

www.phac-aspc.gc.ca/im/index-fra.php
L'Agence de la santé publique du Canada

* Les maladies évitables par la vaccination comprennent : la coqueluche, la diphtérie, haemophilus influenzae (Hib), l'hépatite A, l'hépatite B, l'influenza, la méningite, les oreillons, la pneumococcie, la poliomyélite, la rougeole, la rubéole, le tétanos, varicelle, le VPH (le virus du papillome humain)

Sur le site **immunize.ca**, il y a une liste de livres recommandés pour les enfants, par exemple :

- *Mineurs et vaccinés*, de Alain M. Bergeron, Soulières éditeur, 2002



Vie saine : création d'une affiche

- Thèmes :** Santé et éducation physique – Vie saine
Sécurité personnelle et prévention des blessures
- Durée :** environ 50 minutes
- Objectif :** Les élèves vont :
 1. Comprendre comment fonctionnent les vaccins.
 2. Créer des affiches montrant les avantages de la vaccination.
- Matériel :** papier **11 po x 17 po**
marqueurs et/ou crayons de couleur
Internet

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX :

- Site Web de l'Agence de la santé publique du Canada :
<http://www.phac-aspc.gc.ca/im/vs-sv/vs-faq-fra.php>
- Site Web de la Coalition canadienne pour la sensibilisation et la promotion de la vaccination :
<http://immunize.ca/fr/diseases-vaccines.aspx>

- Aperçu :** Les élèves vont explorer ce que sont les vaccins et comment ils fonctionnent.
- Ils et elles vont créer des affiches pour le Concours national d'affiches sur l'immunisation à l'intention des élèves de 6^e année. Pour en savoir plus sur les prix, les règles et l'envoi des affiches, consulter :
<http://immunize.ca/fr/events/imm-poster-contest.aspx>

- Méthode :**
1. Demandez aux élèves :
 - Qu'est-ce que la vaccination?
 - Comment fonctionne la vaccination?
 Écrivez leurs réponses au tableau.
 2. Passez en revue avec la classe comment fonctionnent les vaccins.