

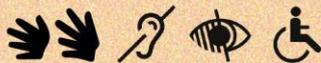
# Tiques

s'informer, se protéger

## Guide du médiateur



Exposition accessible



L'Université de Lorraine souhaite proposer aux structures qui accueillent l'exposition *Tiques : s'informer, se protéger* des outils d'aide à l'animation d'atelier pour les classes, les centres aérés ou les ateliers en famille. Dans cet objectif, le kit de médiation est constitué de fiches d'aide à la visite et d'expériences complémentaires à l'exposition. Le guide du médiateur permet aux personnes qui accueilleront les groupes de préparer la visite.

Les objectifs de ce kit de médiation sont :

- de découvrir la tique et son environnement,
- de proposer aux enfants de découvrir par l'expérience et l'observation,
- de permettre aux groupes de visiter l'exposition avec des outils d'accompagnement.

## **Les outils pédagogiques**

Niveau CP – CE1

Fiche d'accueil : Est-ce que j'ai déjà vu une tique ?  
Fiche atelier : Les tiques à la loupe  
Fiche atelier : Prévention et utilisation du tire-tique  
Fiche visite de l'exposition : Vie de la tique et prévention

Niveau CE2 – CM1 – CM2

Fiche d'accueil : Est-ce que j'ai déjà vu une tique ?  
Fiche atelier : Les tiques à la loupe  
Fiche visite de l'exposition : Vie de la tique et prévention

Niveau Collège

Fiche d'accueil : Est-ce que j'ai déjà vu une tique ?  
Fiche atelier : Les tiques à la loupe  
Fiche atelier : Trouve les tiques  
Fiche visite de l'exposition : Vie de la tique et prévention

En complément : Jeux de société

Jeu de carte des 7 familles  
Jeu de carte Tique Tac, niveau cycle 1  
Jeu des cocottes (en cours de production)  
Balade en forêt (en cours de production)

# L'exposition

L'exposition *Tiques : s'informer, se protéger* vous invite à mieux connaître la petite bête ainsi que son mode de vie. Au fil des manipulations et des observations, vous adopterez les bons réflexes de prévention et vous trouverez des informations sur les microorganismes véhiculés par les tiques. L'occasion de vous intéresser aux conséquences d'une piqûre et aux démarches à effectuer.

## Partie 1 : La star des labos

L'anatomie, le mode de vie et l'environnement des tiques sont à l'étude.

## Partie 2 : Redoublez de vigilance

Prévention avant et après la balade

## Partie 3 : Quand la santé vacille

Les tiques et les microorganismes

3 chansons ont été réalisées par la compagnie Crache Texte pour l'exposition :

Discotique, Triste vampire et Bad bacteria



©L'œil Créatif

## Une exposition accessible

- 5 vidéos en LSF - langue des signes française, adaptent le contenu de l'exposition
- 1 maquette de tique en objet tactile ainsi que 24 supports en brailles et images tactiles ponctuent le parcours de l'exposition.
- L'ensemble du mobilier est conçu pour l'accessibilité des personnes à mobilité réduite.

Retrouver les liens des chansons et des vidéos sur le site de l'Université de Lorraine :

<https://www.univ-lorraine.fr/culture/culturesci/expositions/expo-tiques/>

# Inviter les classes à venir visiter l'exposition

Nous vous proposons le modèle suivant :

## Accueil des classes – exposition Tiques : s'informer, se protéger

*Structure* présente une nouvelle exposition du XX au XX. À cette occasion, nous proposons aux établissements scolaires d'écoles élémentaires et de collège de les accueillir pour des visites-ateliers d'une durée d'une heure.

### L'exposition

L'exposition *Tiques : s'informer, se protéger* vous invite à mieux connaître cette petite bête ainsi que son mode de vie. Au fil des manipulations et des observations, vous adopterez les bons réflexes de prévention et vous vous informerez sur les microorganismes véhiculés par les tiques. L'occasion de vous intéresser aux conséquences d'une piqûre et aux démarches à effectuer.

### Déroulement de la visite atelier

Accueil commun

Au cours de la visite-atelier, la classe sera séparée en 2 groupes :

1/ visite de l'exposition avec le professeur à l'aide d'un livret à compléter

2/ atelier avec un animateur pour approfondir certains points clés de l'exposition avec du matériel adapté.

Conclusion, mise en commun

### Les objectifs :

- Comprendre la tique et son environnement
- Acquérir les bons gestes de prévention
- Découvrir par l'expérience, l'observation et le jeu.

### Inscription - renseignements

Si vous êtes intéressés pour participer à une visite-atelier avec votre classe, merci de nous renvoyer les informations suivantes avant le XX par mail à l'adresse XXX :

Établissement : .....

Adresse :

Classe(s) concerné(es) : .....

Nombre d'élèves : .....

Enseignant référent (Nom, Prénom, spécialité le cas échéant) : .....

Numéro de téléphone de l'établissement : .....

Numéro de téléphone portable : .....

Nombre d'accompagnants : .....

Indications particulières (élèves en situation de handicap, etc.) : .....

Créneaux possibles : XXX

Votre inscription sera validée par retour de mail.

Nous ne prenons pas en charge le déplacement.

Nombre de créneaux limité, attribués en fonction de l'ordre de réception des inscriptions.

### Informations pratiques

Exposition Tiques : s'informer, se protéger

Dates

Lieu

Horaires

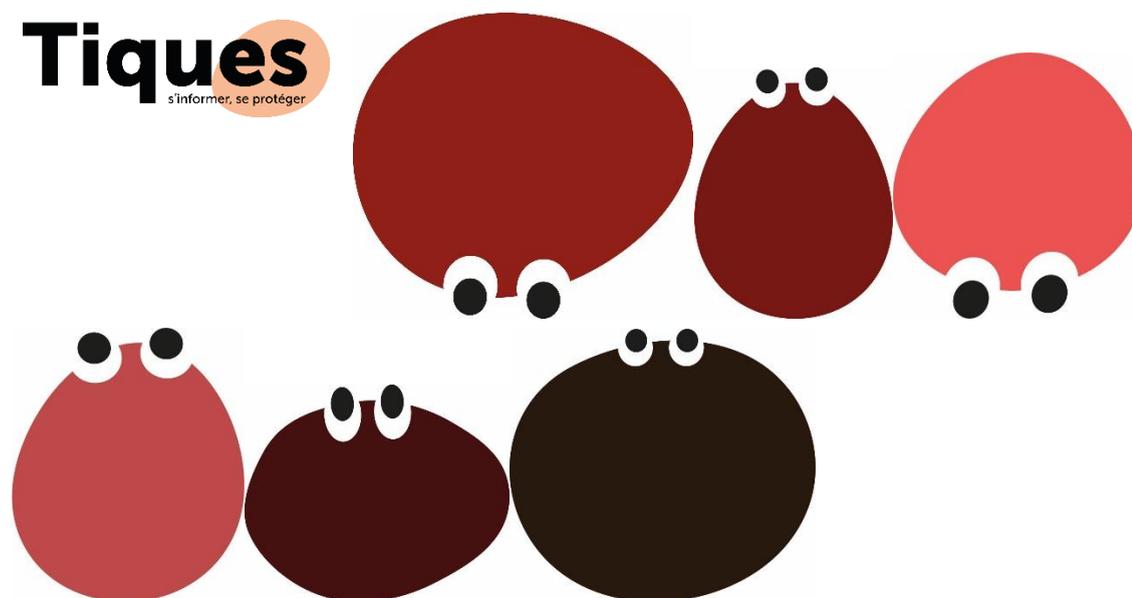
Entrée libre

Tout public

Accessibilité



Éléments visuel que vous pouvez utiliser :



# Préparer l'accueil d'un groupe

Pour s'informer sur le sujet, nous vous conseillons de lire le livret reprenant l'ensemble des textes de l'exposition (en cours de réalisation), le guide complémentaire résumant les informations principales ainsi que le livre de Pierre Hecker qui reprend de façon très accessible les différents éléments à savoir sur les tiques. Nous le mettons à disposition dans le kit de médiation.



La tactique de la tique... ou comment prévenir la maladie de Lyme  
Pierre Hecker  
Édition Larousse

La malle du kit de médiation comprend le matériel nécessaire à la réalisation des ateliers proposés.

Vous aurez besoin d'y ajouter :

- Un tableau type Paperboard
- Un feutre pour le tableau
- Les feuilles pour les élèves et les cahiers de jeux sont à imprimer par vos soins
- Des tables pour les ateliers

Présent dans la malle :

- 40 portes blocs pour les élèves
- 40 crayons de papiers, 5 gommes et 5 tailles crayons
- 3 microscopes
- 1 multiprise
- 1 jeux de lames pour les microscopes (larves, nymphes, adulte mâles, adultes femelles)
- 5 lots de flacons de tiques dans du gel hydro alcoolique (larves, nymphes, adulte mâles, adultes femelles et femelles gorgées)
- 15 règles
- 15 loupes
- 2 exemplaires : Illustrations d'une tique femelle adulte, vue dorsale et vue ventrale
- 6 exemplaires : Photos en microscopie électronique pour voir le rostre et les organes de Haller
- 400 autocollants de l'évolution d'*Ixodes ricinus* (larves, nymphes, adulte mâles, adultes femelles) – nombre d'exemplaires à convenir en fonction du nombre d'élèves accueillis – voir avec Escales des sciences
- 1 modèle de tique adulte femelle SOMSO, agrandissement x70
- 2 modèles tiques adulte femelle, agrandissement x30
- 1 peluche tique, adulte femelle
- 1 peluche chat
- 1 poupée
- 1 cadre avec silhouette humaine
- 1 trousse de secours
- 2 livres *La tactique de la tique...* Pierre Hecker
- 5 jeux de carte des 7 familles
- 5 jeux de carte *Tique Tac*, niveau cycle 1
- 5 jeux de carte *Tique Tac*, niveau cycle 2 et 3
- 2 jeux de plateau *Cocottes*
- 2 jeux de plateau *Balade en forêt*

Nous vous conseillons de donner les crayons de papier aux élèves durant leur visite. Si des traces sont faites sur les mobiliers d'exposition, vous pourrez les gommer. Toutes marques de stylo ou autre entraineront une maintenance ou une réimpression du support à votre charge.

# Préparer l'accueil d'un groupe

Il est possible d'accueillir une classe sur une durée d'une heure. Si cela est possible, nous vous conseillons de prévoir des créneaux d'1h30 pour avoir le temps de réaliser les rotations calmement, d'allonger légèrement la durée des ateliers ou de leur proposer un moment ludique avec les jeux de société qui complètent le kit de médiation.

CP – CE1	
Accueil – fiche A : Est-ce que j'ai déjà vu une tique ?	10 min
Atelier – Fiche B : les tiques à la loupe	15 min
Atelier – Prévention et utilisation du tire-tique	15 min
Visite de l'exposition - Fiche C	15 min
Conclusion	5 min
CE2 – CM1 – CM2	
Accueil – fiche A : Est-ce que j'ai déjà vu une tique ?	10 min
Atelier – Fiche B : les tiques à la loupe	20 min
Visite de l'exposition - Fiche C	20 min
Conclusion	5 min
Collège	
Accueil – fiche A : Est-ce que j'ai déjà vu une tique ?	10 min
Atelier – Fiche B : les tiques à la loupe	20 min
Visite de l'exposition - Fiche C	20 min
Conclusion	5 min

# Accueil des élèves

- Proposez aux élèves de déposer les sacs et les vestes dans un endroit dédié
- Demandez aux élèves de s'asseoir le temps du mot d'accueil et des consignes :
  - Présentez l'endroit où ils se trouvent, demander s'ils savent pourquoi ils sont venus,
  - Rappelez les règles lorsqu'on visite une exposition (ne pas crier, ne pas courir, écrire uniquement sur sa feuille et respecter le matériel, toucher délicatement ; d'autres enfants viendront après eux pour visiter)
  - Expliquez le déroulement de la séance : introduction en commun puis 2 groupes ; un avec vous et un en visite dans l'exposition avec l'accompagnateur ; conclusion avec l'ensemble du groupe à la fin.

## Fiche A : Est-ce que j'ai déjà vu une tique ?

Pour cela, vous avez besoin :

- 1 paper bord
- 1 feutre
- la fiche A pour les élèves
- des crayons de papier, gommages et taille-crayon

### > Intention pédagogique

Recueillir la représentation des élèves d'une tique

Distribuez une fiche, un support d'écriture et un crayon de papier à chaque élève.

Débuter la séance avec la « **fiche A – Est-ce que j'ai déjà vu une tique ?** ».

Après les avoir laissé dessiner leur tique individuellement, demandez aux élèves de vous décrire la tique.

Dessinez les réponses au fur et à mesure jusqu'à l'obtention d'une tique (corps, pattes, tête...)

Ils ont des réponses différentes, notez les réponses et vous y reviendrez à la fin de l'atelier.



Avant de débiter le travail en groupe, demandez aux élèves de répondre aux questions.

À la suite, formez 2 groupes.

Laissez l'enseignant, faire les groupes et lui donner les fiches C : visite de l'exposition.

Groupe 1 – avec le médiateur : Les tiques à la loupe

Groupe 2 – avec l'enseignant : Vie de la tique et prévention

# Ateliers

Nous vous conseillons de suivre les groupes qui réaliseront les ateliers.

Si vous avez la possibilité d'être deux médiateurs pour l'accueil des CP – CE1, vous pouvez répartir le groupe en 3 et proposer un deuxième atelier *Prévention et utilisation du tire-tique*.

## Fiche B : Les tiques sous à la loupe.

Pour cela, vous avez besoin :

- 3 microscopes
- 1 multiprise
- 1 jeu de lames pour les microscopes (larves, nymphes, adulte mâles, adultes femelles)
- 5 lots de flacons dans des tiques dans du gel hydro alcoolique (larves, nymphes, adulte mâles, adultes femelles)
- 15 règles
- 15 loupes
- 2 exemplaires : Illustrations d'une tique femelle adulte, vue dorsale et vue ventrale
- 2 exemplaires : Photos en microscopie électronique pour voir le rostre et les organes de Haller
- 400 autocollants de l'évolution d'*Ixodes ricinus* (larves, nymphes, adulte mâles, adultes femelles) – nombre d'exemplaires à convenir en fonction du nombre d'élèves accueillis – voir avec Escales des sciences
- 1 modèle de tique adulte femelle SOMSO, agrandissement x70
- 2 modèles tiques adulte femelle, agrandissement x30
- 1 peluche tique, adulte femelle
- D'une fiche B pour chaque élève

### > Intention pédagogique

Observation anatomique de la tiques *Ixodes ricinus* : phases et morphologie

### > Tâches accomplies par l'élève

- Observations d'un échantillon en macroscopie
- Observations d'un échantillon en microscopie
- Mise en contexte de l'échantillon sur lame mince
- Prendre des notes de ses observations

### > Commentaires

Prise de conscience par les élèves de la taille de la tique.



### > Déroulé de l'atelier

Présentez l'objectif de l'atelier.

Distribuez une fiche B à chaque élève.

Présentez le matériel disponible.

Laissez les élèves débiter l'observation, guidez-les pour se servir du matériel et compléter la fiche. Vous pouvez vous servir des modèles en résine, des images en microscopie et des illustrations pour leur montrer des détails.

## Atelier complémentaire CP-CE1 : Prévention et utilisation du tire-tique

Pour cela, vous avez besoin :

- 1 peluche chat
- 1 poupée
- 1 cadre avec silhouette
- 1 trousse de secours

### > Intention pédagogique

Adopter les bons gestes après une balade et utilisation du tire-tique

### > Tâches accomplies par l'élève

- Recherche des tiques sur l'animal et la poupée
- Utilisation d'un tire-tique pied de biche

### > Commentaires

Mise en contexte de la présence des tiques

### > Déroulé de l'atelier

Commencez par introduire la peluche pour demander aux enfants les bons gestes à faire au retour d'une balade :

Vérifier sur son animal et sur soi si des tiques sont présents

- Sur l'animal : Le caresser en vérifiant partout. Proposez aux enfants de vérifier si le chat à des tiques
- Sur soi : Prenez la poupée et identifiez avec les enfants les zones à inspecter.

La présence de tiques est confirmée. Que fait-on ?

- Ne pas gratter
- Ne pas mettre de produit sur la tique
- Utiliser un tire-tique
- Emprisonner la tique dans du papier ou dans du ruban adhésif
- Désinfecter le point de piqûre

Prendre le tire-tique dans la trousse de secours et proposer aux élèves de s'entraîner sur la silhouette.



# Visite de l'exposition

Pour cela, vous avez besoin :

- Des fiches élèves
- De fiches élèves corrigées pour les accompagnateurs

Les élèves visitent l'exposition de façon autonome, l'accompagnateur est présent pour les guider dans l'utilisation du matériel et la compréhension des contenus.



## Conclusion

Avant leur départ, réunissez les enfants comme vous l'avez fait pour l'accueil.

Devant le dessin fait en début de séance, revenez sur les différents éléments :

- Nombre de pattes de la tique
- Elle n'a pas d'antenne
- Elle n'a pas yeux
- Sa bouche est un rostre
- ...

# Les jeux de société

## Les 7 familles

Le jeu reprend le schéma classique du jeu des 7 familles adapté à la thématique (Vêtements, animaux, lieux, personnages, corps humain, tiques).



### Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs.

But : réunir le plus de familles complètes.

Distribuez 5 cartes à chacun des joueurs. Le reste des cartes fait office de pioche.

Le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite avoir (ex : Maman tique dans la famille violette).

Si oui, le joueur récupère la carte et en demande une autre à la personne de son choix.

Si non, le joueur pioche une carte. Si la carte est la bonne, il dit « bonne pioche » et peut rejouer, le cas contraire c'est à son voisin de gauche de jouer. Lorsqu'il n'y a plus de pioche, le jeu continue sans pioche.

Un joueur peut demander la carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Dès qu'un joueur possède toute une famille, il la pose devant lui et la partie continue.

Le jeu se termine lorsque toutes les familles sont reconstituées.

Le gagnant est celui qui possède le plus de familles à la fin de la partie.

### Composition des familles

Famille violette : les tiques à différents stades de leur vie.

Famille grise : les zones du corps humain infectées par les bactéries.

Famille oranges : les personnes à risques pour lesquelles une piqure de tiques peut s'avérer grave.

Famille verte : les lieux à risques où peuvent se trouver des tiques.

Famille bleue : les vêtements importants à porter pour se protéger des piqûres de tiques.

Famille noire : zones à vérifier après une balade pour repérer les piqûres de tiques.

Famille rouge : les animaux piqués par des tiques.

## Tique Tac

### Version : niveau cycle 1

Inspiré du Dobble, les illustrations des cartes reprennent les grades thématiques : animaux, lieux, personnages, corps humain, vêtements...



### Règles du jeu

Distribuez les cartes aux joueurs.

Posez la dernière carte face visible au centre de la table.

Au top départ, les joueurs retournent la première carte de leur paquet. Chacun cherche le symbole commun présent sur sa carte et celle posée au centre.

Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme à voix haute et place sa carte sur le tas central. Il retourne une nouvelle carte de sa pile.

Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de carte.

Symboles jaunes : les personnes à risques.

Symboles rouges : les animaux porteurs de tiques.

Symboles bleus : les vêtements nécessaires pour une balade.

Symboles verts : les activités et lieux à risques où peuvent se trouver des tiques.

Symboles bruns : les zones à vérifier après une balade pour repérer la présence de tiques.

## Version : niveau cycle 2 et 3

Inspiré du Dobble, les illustrations des cartes reprennent les grades thématiques : animaux, lieux, personnages, corps humain, vêtements...



### Règles du jeu

Distribuez les cartes aux joueurs.

Posez la dernière carte face visible au centre de la table.

Au top départ, les joueurs retournent la première carte de leur paquet. Chacun cherche le symbole commun présent sur sa carte et celle posée au centre.

Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme à voix haute et place sa carte sur le tas central. Il retourne une nouvelle carte de sa pile.

Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de carte.

**Symboles oranges** : les personnes à risques.

**Symboles bordeaux** : les animaux porteurs de tiques.

**Symboles bleus** : les vêtements nécessaires pour une balade.

**Symboles verts** : les activités et lieux à risques où peuvent se trouver des tiques.

**Symboles bruns** : les zones à vérifier après une balade pour repérer la présence de tiques.

**Symboles rouges** : les moyens de se soigner.

**Symboles noirs** : les organes touchés par les bactéries.

**Personnages** : les membres de la famille Tique.

### Alternative de jeu

**La Tour infernale** : chaque joueur dispose d'une carte déposée face cachée devant lui. La pioche posée au centre des joueurs est retournée face visible. Au top, les joueurs retournent leur carte.

Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme à voix haute, pioche la carte du milieu et la place sur son paquet. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche.

**Le Cadeau empoisonné** : chaque joueur dispose d'une carte déposée face cachée devant lui. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre la carte d'un autre joueur et celle du centre, il le nomme, pioche la carte et la place sur le paquet du joueur.

Le but du jeu est d'avoir moins de cartes que les autres joueurs.

**Attrapez-les tous** (plusieurs manches) : Placez une carte au centre de la table face cachée.

Placer ensuite autant de carte qu'il y a de joueurs autour du centre. Au top, les joueurs retournent la carte centrale. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre une carte et la carte de référence, il le nomme à haute voix et récupère la carte. Dès que toutes les cartes ont été piochées, une nouvelle manche commence. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de toutes les manches.

### Jeu des cocottes

Jeu de plateau reprenant le principe du jeu des *Petits chevaux*, dans cette version il faudra répondre correctement à une question pour faire avancer son pion.



#### Règles du jeu

Nombre de joueurs : 3 à 4

Matériel :

- 4 pions
- 8 cocottes à plier (2 par joueurs)
- 1 dé

#### Déroulement du jeu

Chaque joueur place son pion sur une flèche en choisissant sa couleur.  
Le plus jeune commence la partie, puis le joueur à sa gauche continue

#### Le parcours :

Le joueur lance le dé et **choisit un autre joueur qui doit bouger sa cocotte** autant de fois que le dé l'indique. Par exemple, si le joueur fait 5 avec son dé, la cocotte sera bougée 5 fois. Puis, le joueur doit répondre à la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve son pion avant de lancer le dé. S'il répond juste, il peut avancer son pion sur la case correspondant au lancé de son dé.

Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un concurrent, il passe sur la case suivante.

Si le joueur obtient un 6 sur le dé, il peut rejouer

### Fin du jeu :

Après avoir fait un tour complet, le **joueur doit faire le chiffre exact pour s'arrêter** devant son escalier. Si le chiffre est trop grand, il passe son tour.

Une fois le joueur arrivé devant l'escalier, il devra monter jusqu'au centre du jeu. Pour cela, lorsque c'est son tour, il lance le dé et choisit un autre joueur qui devra bouger sa deuxième cocotte autant de fois que le dé l'indique. S'il répond correctement à la question posée, il **avance son pion d'une case** et peut recommencer en choisissant un autre joueur pour bouger sa deuxième cocotte. Si le joueur n'a pas la bonne réponse, il passe son tour et pourra retenter sa chance au prochain tour.

Le gagnant est le premier joueur à arriver au centre.

## Balade en forêt

Jeu de plateau reprenant le principe du *jeu de l'oie*. Des cartes « questions » et « tire-tiques » ainsi que des pions « tiques » viennent compléter le parcours.



### Règles du jeu

Nombre de joueurs - 2 à 6.

Durée d'une partie - 30 minutes

But du jeu - Arriver en premier à la maison en essayant d'éviter les piqûres de tique.

### Début de la partie

Les joueurs lancent les dés, celui qui fait le plus grand chiffre commence.

Les joueurs ne peuvent pas occuper la même case en même temps. Le joueur A arrive sur la case occupée par un joueur B, ils échangent leurs places. Le joueur B est contraint de reculer jusqu'à la case qu'occupait le joueur A.

### Les cases spécifiques

**Tique** (4, 14, 22, 26, 34, 41, 46 et 54) : Tu es piqué par une tique. Prend un jeton Tique.

**Protection** (9, 19, 30 et 42) : Tu es protégé contre la prochaine piqûre.

**Tire-tique** (11, 21, 38, 50 et 59) : Prend un tire-tique. Tu peux l'utiliser pour retirer une tique.

**Animal** (1, 17, 29, 44, 49 et 60) : Lance le dé. Si tu fais un chiffre impair, tu te fais piqué par deux tiques, si le chiffre est pair, tu n'en attrapes pas.

**Puit** (51) : Recule de 3 cases + 1 piqûre de tique.

**Question** (2, 5, 8, 12, 18, 23, 27, 31, 36,

47, 53, 57 et 61) : Prend une carte et réponds à la question. Si la réponse est correcte, avance de 2 cases. Si la réponse est fausse, recule d'une case.

**Échelle** (3-39, 13-47 et 24-56) : Monte ou descend l'échelle.

**Examination** (63) : Répond à autant de questions que de tiques sur toi. En cas de mauvaise réponse, attend le prochain tour pour te débarrasser des tiques qu'il te reste.