



cité

**sciences
et industrie**

Chiens et chats

Février 2025 – Juin 2026
À partir du cycle 2



Département Éducation et Formation
educ-formation@universcience.fr

2025

SOMMAIRE

En un coup d'œil	3
I L'exposition <i>Chiens et chats</i>	
I.1 Situation et plans	4
I.2 Propos	6
I.3 Contenu	7
I.3.1 Partie « Dans leur peau »	7
I.3.2 Partie « Dans leur tête »	12
I.3.3 Partie « Dans nos sociétés »	16
II Ressources	
II.1 Médiations en lien avec l'exposition	23
II.2 Visite-rencontre T'éduc le mercredi 12 mars 2025	23
II.3 Conférences	25
II.4 Les éditions autour de l'exposition	25
II.5 Piste bibliographique	26
II.6 Sitographie	27
II.7 Parcours avenir : quelques métiers en lien avec l'exposition	28
II.8 Liens avec les programmes scolaires	32
II.9 Idées d'activités en classe	35
II.10 Des animaux domestiques à l'école ?	43
III Informations pratiques	46

Avec le soutien de la Fondation Adrienne et Pierre Sommer, mécène principal de l'exposition

En un coup d'œil

Après une itinérance dans six pays (France, États-Unis, Canada, Portugal, Autriche et Royaume-Uni), à la rencontre de 3 millions de visiteurs, l'exposition *Chiens et chats* fait peau neuve et revient à la Cité des sciences et de l'industrie du 18 février 2025 au 28 juin 2026.

Avec de nouveaux contenus et une scénographie repensée, *Chiens et chats* fait le point avec humour sur les connaissances sociologiques, scientifiques et culturelles félines et canines. Attractive et ludique, l'exposition s'adresse aux petits et aux grands amoureux des compagnons à poils de notre quotidien. Une exposition, permettant de mieux les connaître, qui fera aimer encore davantage, s'il est possible, nos amis à quatre pattes.

Véritable phénomène de société, la France compte près de 74 millions d'animaux de compagnie, dont 9,9 millions de chiens et 16,6 millions de chats.

Deux tendances majeures ont émergé dans notre rapport aux chiens et aux chats depuis les années 2010, dépoussiérant les images stéréotypées du « chien-chien à sa mère » ou de « la femme à chats » : l'engouement des familles pour les chats d'une part et l'avènement des « pet parents » d'autre part, ces ménages constitués de jeunes de moins de 35 ans qui ont de plus en plus de chiens et de chats.

L'intérêt pour ces animaux de compagnie s'est accentué ces vingt dernières années et les recherches menées en éthologie, biologie, sociologie ou en anthropologie ont totalement bouleversé les idées reçues sur les chiens et les chats. Elles mettent chaque jour un peu plus en avant leurs capacités, leur sensibilité et leur intelligence.

Organisée en trois parties, *Chiens et Chats* propose au public d'entrer dans la peau et dans la tête de nos amis à quatre pattes, avant d'explorer leur histoire, leur place dans la société et de déconstruire certaines idées reçues. Tout au long du parcours, enfants et familles expérimentent une succession d'ateliers et de mises en scène aussi ludiques que pédagogiques, pour mieux comprendre nos amis canidés et félidés.

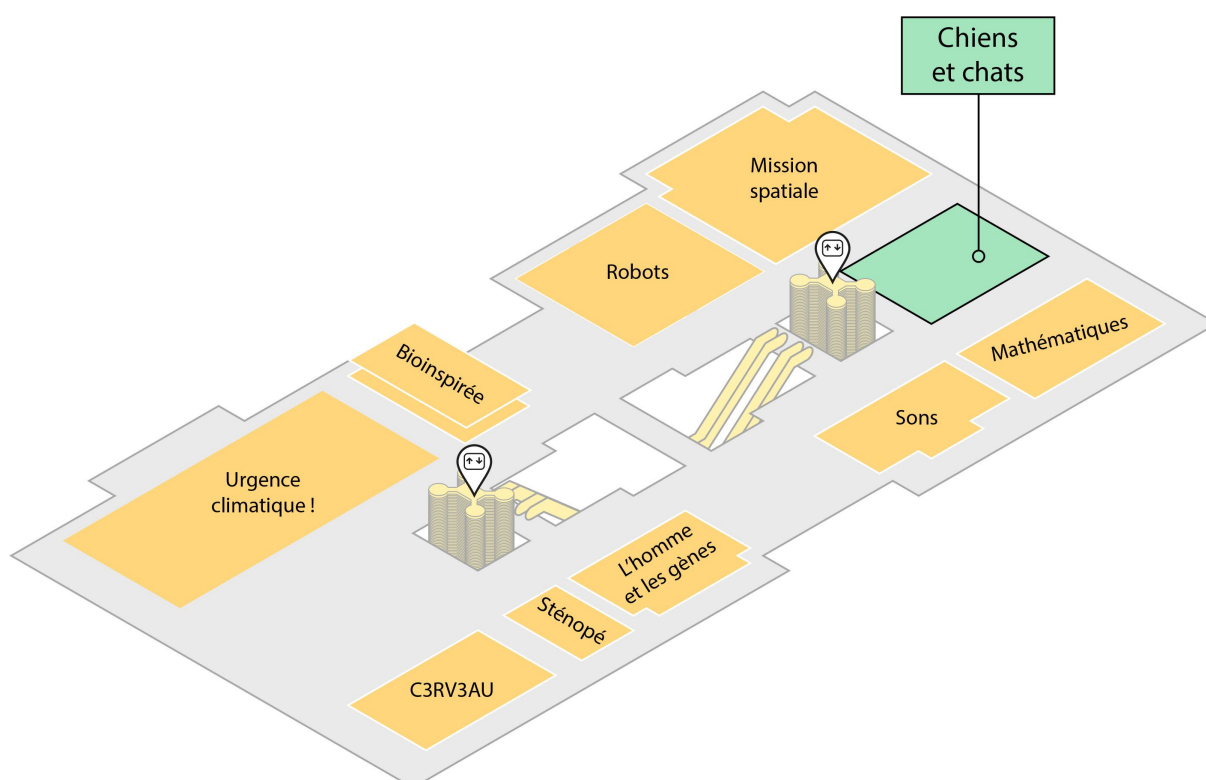
Page de l'exposition sur le site internet de la Cité des sciences et de l'industrie
<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/expos-temporaires/chiens-et-chats>.

Les photographies prises dans l'exposition sont à mettre au crédit d'Elsa Laurent / EPPDCSI.

I L'exposition *Chiens et chats*

I.1 Situation et plans

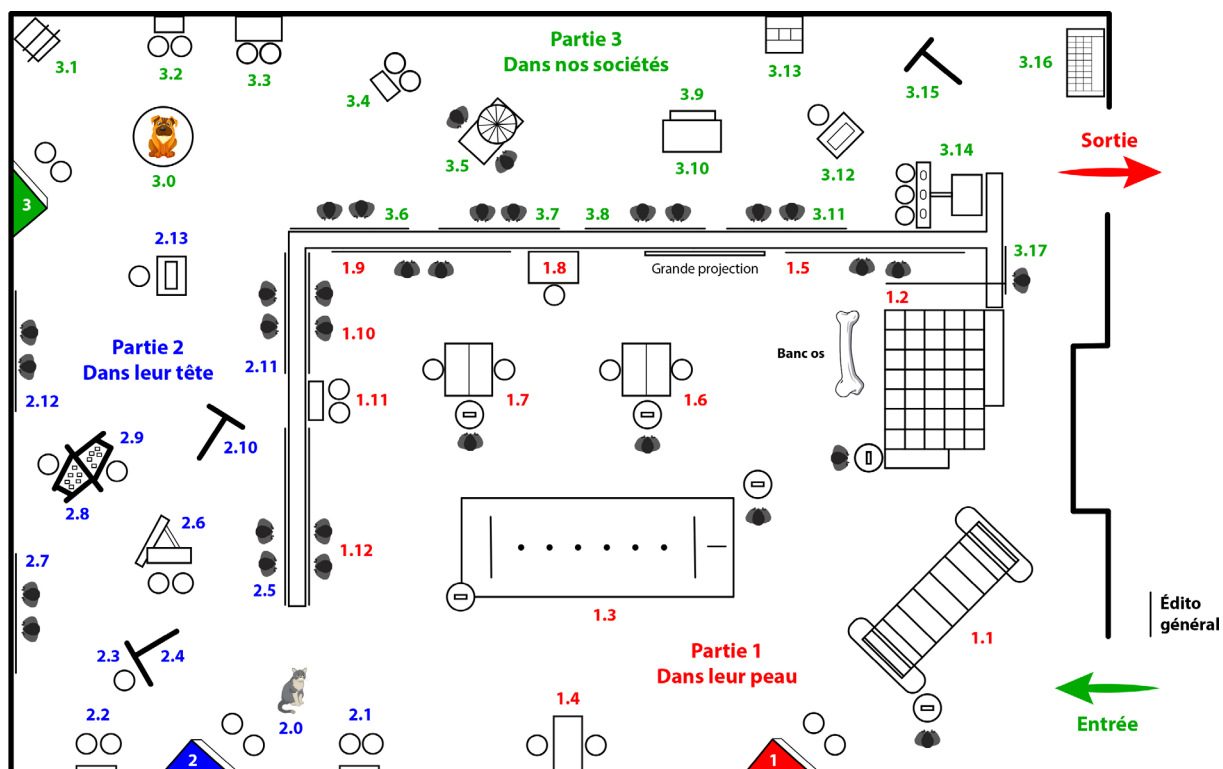
Prenant place au niveau 1 de la Cité des sciences et de l'industrie, l'exposition *Chiens et chats* occupe une surface totale de 600 m². Accessible à tous les types de handicap, elle est présentée en trois langues : français, anglais et espagnol. L'illustration ci-dessous vous donne la situation générale du niveau 1 et la localisation de l'exposition en son sein.



Situation générale de l'exposition *Chiens et chats* au niveau 1 de la Cité des sciences et de l'industrie.

L'exposition *Chiens et chats* s'inscrit dans la ligne éditoriale Petits Curieux, à la suite des expositions *Danser* (2024), *Métamorphoses* (2023), *Fragile !* (2022), *Contraires* (2020) et *Cabanès* (2018).

Cette ligne de programmation regroupe des expositions destinées aux enfants. Elles proposent une palette d'expériences contemplatives, actives, participatives... qui valorisent la curiosité des enfants pour le monde qui les entoure, selon des méthodes tirant profit des derniers progrès des sciences de l'éducation et des dispositifs muséographiques innovants.



Partie 1 : Dans leur peau

- 1 Édito**
- 1.1 Le saut
 - 1.2 Équilibre
 - 1.3 Slalomez !
 - 1.4 Se mettre dans la peau de...
 - 1.5 De tout poil !
 - 1.6 Que de chiens
 - 1.7 Que de chats
 - 1.8 Australcaniche
 - 1.9 De mini à XXL !
 - 1.10 Une vie de chaton
 - 1.11 La nurserie
 - 1.12 Une vie de chiot

Partie 2 : Dans leur tête

- 2 Édito**
- 2.0 Sculpture du chat
 - 2.1 Enquête sur les chats
 - 2.2 Enquête sur les chiens
 - 2.3 Cognition
 - 2.4 Idées reçues
 - 2.5 Comportement
 - 2.6 24 heures avec eux
 - 2.7 Question de sens
 - 2.8 Ils parlent (version chien)
 - 2.9 Ils parlent (version chat)
 - 2.10 Communication olfactive
 - 2.11 Communication tactile
 - 2.12 Voir comme eux
 - 2.13 Apprendre à les comprendre

Partie 3 : Dans nos sociétés

- 3 Édito**
- 3.0 Sculpture du chien
 - 3.1 Bêtes de culture
 - 3.2 Radio chiens et chats
 - 3.3 Proverbes
 - 3.4 Médiation animale
 - 3.5 Dis-moi combien
 - 3.6 Chats sans maître
 - 3.7 Question d'éducation
 - 3.8 Évolutions juridiques
 - 3.9 Bien-être ou pas ?
 - 3.10 Où se cache la médiation ?
 - 3.11 Stars d'internet
 - 3.12 Autour du monde
 - 3.13 Morsures
 - 3.14 Quiz
 - 3.15 Neuf questions à se poser
 - 3.16 Tel chien, tel chat, tel maître
 - 3.17 Les chats de la Cité

Plan de l'exposition *Chiens et chats*.

I.2 Propos

L'exposition *Chiens et chats* fait l'objet d'une nouvelle présentation à la Cité des sciences et de l'industrie. Forte de son succès dans le monde, une nouvelle exposition est présentée sur la base de l'exposition itinérante de 2015, d'une mise à jour des contenus et d'une nouvelle scénographie.

En France, on recense près de 74 millions d'animaux de compagnie, répartis dans près d'un foyer sur deux. La place des animaux de compagnie est devenue un véritable phénomène de société et les quelque 9,9 millions de chiens et les 16,6 millions de chats y tiennent un rôle d'excellence.

Deux grandes tendances ont émergé à partir des années 2010 :

- L'engouement des familles pour les chats (un foyer sur trois en possède au moins un) ;
- L'avènement des « Pet Parents » pour les chiens. Dans les années 2000, les ménages constitués de quadragénaires étaient ceux qui possédaient le plus de chiens, mais depuis le début des années 2010, ce sont les jeunes (moins de 35 ans) qui ont pris le relais.

Ce phénomène n'est pas propre à la France. Il se développe dans les pays anglo-saxons, se répand en Europe, au Brésil, au Japon, en Chine...

Les recherches scientifiques menées en éthologie et en biologie de l'évolution ces vingt dernières années ont bouleversé ce qu'on croyait savoir sur ces deux espèces. Plus récemment encore, l'intérêt pour les chiens et les chats s'est accru en sociologie et en anthropologie, étoffant la connaissance que nous pouvons en avoir.



Toutefois, les conclusions et les méthodes de ces recherches peinent à se frayer un chemin vers le grand public. Elles nous arrivent parfois de manière parcellaires et détournées, voire sous la forme de « fausses informations », ce qui peut mener à la persistance de nos idées reçues.

L'exposition *Chiens et chats* explore ainsi les multiples facettes de ces animaux familiers, entre sciences, comportements et interactions avec l'humain. À travers des expériences immersives, des activités interactives et des contenus scientifiques, elle invite petits et grands à mieux comprendre leur diversité, leur histoire et leur rôle dans nos vies.

I.3 Contenu

L'exposition offre un éclairage complet de la connaissance que nous avons de *Canis lupus familiaris* et de *Felis catus*. Trois parties structurent l'exposition :

- « Dans leur peau » aborde les domaines de la morphologie, de la domestication et de la génétique ;
- « Dans leur tête » s'intéresse à l'éthologie, à la communication inter et intra espèce, à leur perception du monde par la sensorialité et à leur intelligence ;
- Enfin, « Dans nos sociétés » explore leurs histoires, notre relation et leur place dans le monde réel et imaginaire.

I.3.1 Partie « Dans leur peau »

- **Édito. Qu'est-ce que la morphologie ?** 1

Type d'élément : graphisme et audiovisuel

Propos : cet élément a pour but de sensibiliser l'élève à la notion de diversité morphologique.

Scénario : deux temps composent cet élément : un texte d'introduction générale de l'espace et un film didactique et humoristique sur la domestication et la diversité morphologique du chien et du chat.

Pour s'extraire du monde des humains, l'élève est invité à réaliser un **parcours** composé d'éléments manipulatoires où il doit mimer, imiter, jouer, se glisser dans la peau d'un chien et/ou d'un chat. Les activités de ce parcours lui proposent des postures peu habituelles ! Imiter et « se mettre à la place de », c'est déjà toucher du doigt les différences et les ressemblances qui seront ensuite développées dans l'exposition.

LE PARCOURS

• Le saut 1.1

Type d'élément : manipulation

Propos : le chat, qui est aussi une proie, détale vite et saute haut. Sans élan, il atteint 1,80 m soit cinq fois sa hauteur, avec une souplesse gracieuse. Le chien n'est pas en reste puisqu'un chien de travail saute des palissades de 2,30 m.

Scénario : l'élève doit sauter en hauteur pour appuyer sur un buzzer. Sept boutons sont proposés, à des hauteurs de plus en plus élevées. Cet élément est complété par un rouleau qui indique, en fonction de sa taille, quelle hauteur l'élève atteindrait... s'il était un chat.

• Équilibre 1.2

Type d'élément : manipulation

Propos : la proprioception est le sens de l'équilibre du chat. Rendu possible grâce à son oreille interne équipée de capteurs, il lui permet d'optimiser sa démarche pour ne pas chuter.

Scénario : retomber sur ses pattes. Voilà le défi proposé aux jeunes visiteurs. Il s'agit ici de tester son équilibre. L'élève est encouragé à adopter différentes postures de chats. Qui tiendra le plus longtemps à deux ou quatre pattes ?



- **Slalomez ! 1.3**

Type d'élément : manipulation

Propos : course et agilité, chiens et chats montrent ici leurs performances étonnantes. Si les chats pointent à 40 km/h, les lévriers atteignent 70 km/h. Chasseurs endurants, les chiens sont taillés pour la course de fond aussi bien que pour le sprint.

Scénario : dans un parcours « agility », l'élève est amené à comparer ses performances à celle d'un chien sur un slalom de six piquets, en un temps chronométré. Un panneau indique, à titre de comparaison, les résultats de cinq chiens différents. L'élève peut ainsi se comparer et recommencer. Même à quatre pattes s'il le souhaite !

- **Se mettre dans la peau de... 1.4**

Type d'élément : manipulation

Propos : mettre l'élève dans la posture d'un chat ou d'un chien.

Scénario : des miroirs situés face aux élèves leur permettent de se voir dans la peau de l'animal.

FIN DU PARCOURS



Ayant pour ancêtre le loup, le chien est le premier animal domestiqué par l'Homme. Comment cette domestication s'est-elle faite ? Qu'en est-il du chat ? En France, on dénombre aujourd'hui 356 races de chiens et 60 races de chat. Ce grand nombre de races est issu d'un travail de sélection et de croisement faits par l'homme depuis la fin du XVIII^e siècle. Le chien est l'animal qui possède la variabilité phénotypique morphologique la plus importante.

Le chat n'est pas en reste car plusieurs types morphologiques définissent sa silhouette : il existe des variations dans la forme de la face et des yeux, le type et la couleur du poil. Comment observer et analyser cette morphologie ? Que nous dit-elle ? Que peut nous apprendre la génétique ? Comment grandissent les chiots et les chatons ?

À travers les divers éléments qui suivent, l'élève découvre les débuts de l'histoire évolutive des chiens et des chats, les premiers mois de leur vie, leur variété morphologique et quelques notions de génétique.

- **De tout poil** **1.5**

Type d'élément : fresque graphique

Propos : les chats présentent divers types et leur robe, une immense diversité. Elle se compose d'une ou de plusieurs couleurs, organisées selon divers motifs, également nommés patrons. Les combinaisons de couleurs, motifs et longueur du poil sont presque infinies. Leur nature est également différente (poils frisés, bouclés...)

Scénario : sur une grande fresque graphique, l'élève découvre les différents éléments qui permettent de décrire la variété des robes des chats. Il explore les couleurs, les patrons et le pelage.



- **Que de chiens** **1.6**

Type d'élément : manipulation

Propos : les chiens et les chats, avec respectivement 356 et 60 races, sont les champions de la diversité morphologique. Gabarit, oreilles, queue, robe, poils, etc. Savons-nous différencier un bouvier bernois d'un bouvier d'Appenzell ?

Scénario : sur le principe du jeu « Qui est-ce ? », deux joueurs se font face et choisissent une race parmi douze que l'autre doit deviner en posant des questions. Ce jeu favorise l'observation des détails morphologiques et leur formulation orale.

- **Que de chats** **1.7**

Type d'élément : manipulation

Propos et scénario : même jeu que dans l'élément « Que de chiens » mais avec différentes races de chats.



- **Australcaniche 1.8**

Type d'élément : multimédia

Propos : du fait de la grande diversité morphologique des chats et des chiens, les possibilités de croisement sont infinies. À quoi ressemblerait un chat à poils longs croisé avec un chat à poils frisés ? Ou un teckel croisé avec un dalmatien ?

Scénario : dans ce multimédia, après une introduction sur l'hérédité, le joueur peut croiser librement des chiens ou des chats très différents, parmi huit races de chaque espèce. Les descendants sont illustrés et montrent les caractères transmis ou non. Un tableau génétique du croisement complète le propos.

- **De mini à XXL 1.9**

Type d'élément : fresque graphique

Propos : *Canis lupus familiaris*, autrement dit : le chien domestique. Une seule espèce, mais 356 races de toutes tailles et d'aspects variés, sans compter les croisements. Du chihuahua de 1 kg au saint-bernard de plus de 100 kg, de 20 cm au garrot à presque 1 m, cette diversité est unique parmi les mammifères. Elle résulte du travail de sélection mené par les humains, selon des critères fonctionnels ou, aujourd'hui, esthétiques.

Scénario : l'élève découvre les gabarits de différentes races canines. Il est ensuite invité à se placer sur une toise et à comparer sa taille à celle d'une race de chien debout sur ses pattes arrière.

- **Une vie de chaton 1.10**

Type d'élément : panneau graphique

Propos : à la naissance, après neuf semaines de gestation, les chatons ont des capacités sensorielles encore très immatures. Sourds et aveugles, avec un odorat à peine fonctionnel, ils sont sensibles au goût. Il ne leur faudra que deux mois pour acquérir les compétences indispensables à leur autonomie.

Scénario : l'élève découvre les différentes étapes du cycle de vie du chat de sa naissance à l'âge adulte.

- **La nurserie 1.11**

Type d'élément : audiovisuel

Propos : on décrit ici les grandes étapes du développement et des apprentissages des chiots et des chatons, de la naissance à trois mois. L'importance des expériences précoces est soulignée.

Scénario : en lien avec les éléments « Une vie de chiot » et « Une vie de chaton », on présente ici un montage vidéo sur les stades de développement du chiot d'un côté et du chaton de l'autre, avec des moments amusants associés à cet âge.

- **Une vie de chiot** **1.12**

Type d'élément : panneau graphique

Propos : à la naissance, après huit à neuf semaines de gestation, les chiots sont très immatures. En l'espace de six à vingt mois, selon que la race est petite ou grande, ils acquièrent leur morphologie définitive et les compétences comportementales indispensables à leur vie d'adulte.

Scénario : l'élève découvre les différentes étapes du cycle de vie du chien de sa naissance à l'âge adulte.

I.3.2 Partie « Dans leur tête »

Les mondes mentaux des animaux nous sont désormais plus accessibles et l'on découvre que chaque être vivant possède sa propre intelligence. On s'étonne d'apprendre que la pensée, qui n'est pas l'apanage du genre humain, est une réalité chez les animaux ; que la capacité à souffrir, à se réconcilier, à éprouver de la peur et du plaisir, à communiquer avec d'autres espèces leur sont aussi familiers. C'est l'éthologie, discipline consistant en l'étude du comportement des diverses espèces animales, qui a ouvert la voie à cette véritable révolution.

Au service de l'étude des animaux sauvages dans un premier temps, l'éthologie s'intéresse, depuis une vingtaine d'années, aux chiens et aux chats. Elles nous révèlent leurs mondes mentaux et décrypte leur comportement ainsi que leurs modes de communication.

L'exposition invite ici l'élève à découvrir le monde sensoriel et mental du chien et du chat, qui leur est propre et qui est différent du sien.

Après une introduction audiovisuelle à l'éthologie, les élèves explorent le monde de nos amis à quatre pattes dans le domaine du sensoriel, de la communication et du comportement. Ils tenteront d'apprendre à voir, à entendre et à ressentir comme un chien ou un chat. Ils acquerront des compétences dans l'interprétation de la communication animale et, pourquoi pas, seront en mesure de décoder certains de leurs comportements.

À travers divers éléments, l'élève découvrira les capacités comportementales et cognitives de ces deux espèces. Attention, il ne s'agit pas d'un condensé des thèses vétérinaires et éthologistes mais d'une sensibilisation au comportement et au monde propre du chien et du chat.



- **Édito. Qu'est-ce que l'éthologie ? 2**

Type d'élément : panneau graphique et audiovisuel

Propos : cet espace est une invitation à pénétrer le monde mental des chiens et des chats, auquel les scientifiques ne s'intéressent vraiment que depuis une trentaine d'années. Que nous révèlent les études sur leurs comportements, leur communication et leur cognition ?

Scénario : deux temps composent cet élément : un texte d'introduction générale de l'espace et un film didactique et humoristique sur l'éthologie et ses champs d'investigation qui concernent les chiens et les chats.

- **Sculpture du chat 2.0**

Type d'élément : objet

À l'entrée de cette deuxième partie de l'exposition, un gros matou, le museau en l'air, salue le visiteur et lui rappelle qui est le véritable maître des lieux !

- **Enquête sur les chats (2.1) et Enquête sur les chiens (2.2)**

Type d'élément : audiovisuel

Propos : l'éthologie sur les chiens et chats est un objet d'étude récent. Longtemps, les chercheurs ont considéré le milieu de vie des animaux domestiques comme trop « pollués » pour pouvoir étudier correctement ces animaux. Les temps ont toutefois changé. Des études de cas concrets et des séquences filmées dans la vie de tous les jours viennent nourrir les explications des comportementalistes et des scientifiques autour de questions comme « pourquoi le chien remue-t-il la queue ? » ou « pourquoi le chat ronronne-t-il ? ».

Scénario : le journaliste scientifique Antoine Fischetti aborde l'éthologie à l'échelle des animaux de compagnie, à travers six petits films mêlant humour et science.

- **Cognition 2.3**

Type d'élément : audiovisuel

Propos : les recherches en cognition canine nous aident à mieux comprendre les aptitudes du chien : catégorisation, apprentissage, imitation, sens de l'iniquité mais aussi la compréhension des signaux humains et la demande d'aide. Des aptitudes uniques dans le monde animal ! Les images montrent les protocoles d'expériences surprenants imaginés par les chercheurs.

Scénario : l'élève visionne un film de quatre minutes présentant rapidement des expériences très diverses.

- **Idées reçues 2.4**

Type d'élément : manipulation graphique

Propos : ils partagent notre quotidien depuis 15 000 ans et pourtant, les idées reçues sont légion et parfois nocives : « les petits chiens sont plus agressifs », « les chats sentent quand vous êtes malade », « les chiens perçoivent leur famille d'accueil comme leur meute », « les chats boivent du lait » ...

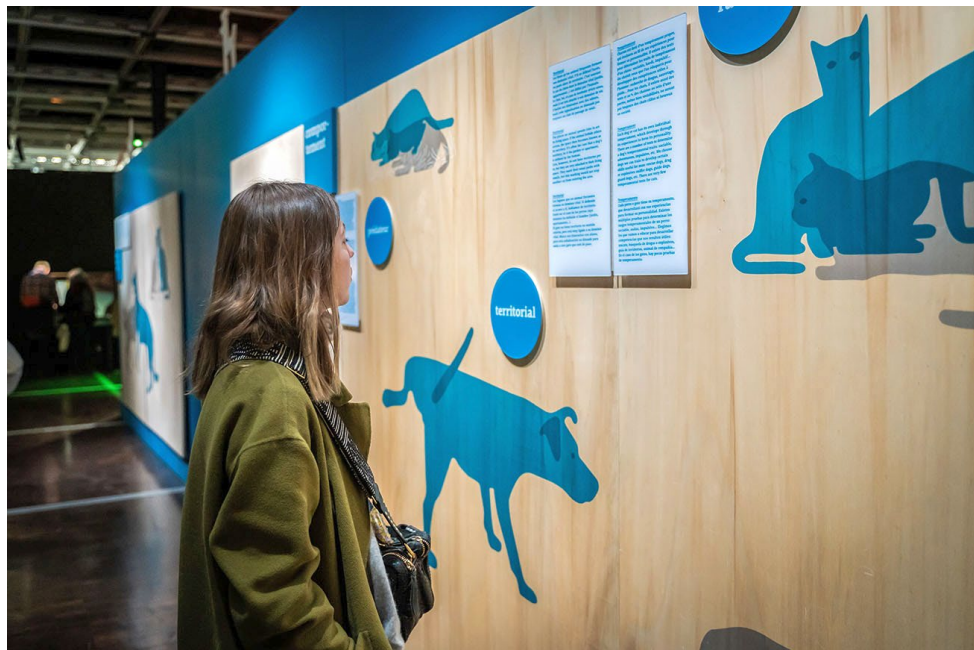
Scénario : sur un mur, l'élève découvre neuf idées reçues sur le chat et neuf autres sur le chien. Sur le principe du « vrai ou faux », il lit l'idée reçue et découvre ensuite un commentaire à son sujet sous le panneau.

- **Comportement 2.5**

Type d'élément : fresque

Propos : au-delà du regard affectueux que nous portons sur nos chats et nos chiens, il est intéressant d'y ajouter un regard scientifique. Qui sont *Canis lupus familiaris* et *Felis catus* pour les éthologues ?

Scénario : il s'agit d'un portrait éthologique des deux espèces. Sont-ils sociaux ou solitaires ? Prédateurs ou proies ? Hiérarchiques ? Territoriaux ? Ont-ils un tempérament individuel ? Comment cela se traduit-il dans leur comportement ?



- **24 heures avec eux 2.6**

Type d'élément : multimédia

Propos : dans la journée d'un chien et d'un chat avec leur propriétaire, il se passe beaucoup de choses : le réveil, le repas, la sortie, la visite d'un ami, le passage chez le vétérinaire, parfois le déménagement, etc. Comment gérer chaque situation ? Quel est l'avis de l'éthologue ? Celui du vétérinaire ? Ce qu'il y a de mieux pour l'animal n'est pas toujours ce que nous croyons.

Scénario : un multimédia propose de passer 24 h avec un chien ou un chat. Chaque scénario est composé de six saynètes de la vie quotidienne, suivies d'un choix sur l'attitude à adopter. Un topo éthologique et vétérinaire vient commenter la réponse.

- **Question de sens 2.7**

Type d'élément : fresque

Propos : chiens, chats et humains ont cinq sens en commun mais ils ne les utilisent pas de la même manière. Les chiens et les chats perçoivent le monde de façon multisensorielle alors que nous, humains, donnons plus d'importance à la vue.

Scénario : cet élément permet d'aborder le toucher, la vue, le goût et l'odorat.

- **Ils parlent (version chien) 2.8**

Type d'élément : manipulation

Propos : en donnant de la voix, le chien signale de loin sa présence ou communique de près avec un congénère ou un humain. Ses vocalisations et leur intensité ne sont pas des mots, mais nous tentons de comprendre les intentions qu'elles expriment, grâce aux postures et mimiques qui leurs sont associées.

Scénario : via des cartes magnétiques, l'élève écoute six vocalisations différentes émises par un chien. Il doit leur associer l'émotion correspondante.

- **Ils parlent (version chat) 2.9**

Type d'élément : manipulation

Propos : le chat miaule de multiples façons, feule, crache, hurle, grogne ou roucoule tout en émettant des signaux visuels renforçant le message. Il exprime ainsi sa colère, sa contrariété, sa peur, sa faim, son désir de sortir, son plaisir ou sa douleur. Il peut également rassembler ses petits, convoquer un partenaire sexuel, menacer un rival ou encore, tout simplement, attirer l'attention.

Scénario : via des cartes magnétiques, le visiteur écoute six vocalisations différentes émises par un chat. Il doit y associer l'émotion correspondante.

- **Communication olfactive 2.10**

Type d'élément : manipulation

Propos : chiens et chats déposent, volontairement ou non, diverses sécrétions corporelles sur leur passage : urine ou contenu de glandes situées près de l'anus, sous les pattes ou sur la face. Ces marquages chimiques leur permettent de repérer, de personnaliser leur domaine de vie mais aussi de délivrer beaucoup d'informations sur eux-mêmes.

Scénario : des affirmations sont associées à des images illustrant une situation. L'élève doit découvrir si elles sont vraies ou fausses. Il soulève ensuite le volet pour prendre connaissance de la bonne réponse.

- **Communication tactile 2.11**

Type d'élément : fresque

Propos : ne considérer que la communication verbale, ce serait oublier que nous nous exprimons également avec notre corps, souvent à notre insu, et que les autres humains ainsi que les animaux captent ces messages.

Scénario : une fresque rappelle l'importance de la communication tactile chez nos animaux de compagnie.

- **Voir comme eux 2.12**

Type d'élément : graphisme

Propos : les animaux voient le monde différemment de nous. Les chiens et les chats, prédateurs par nature, ont une vision adaptée à la détection des mouvements et à la vision nocturne. Toutefois, leur acuité visuelle est moins bonne que la nôtre, ce qui rend les objets plus flous pour eux.

Scénario : l'élève regarde la même scène avec trois traitements différentes, celle du chien, du chat et enfin la nôtre. Un texte accompagne cette scène pour expliquer les différences de vision.



- **Apprendre à les comprendre** **2.13**

Type d'élément : multimédia

Propos : les chiens et les chats communiquent comme les humains, mais sans mots. Il est important de comprendre leurs expressions (postures des oreilles, des yeux et de la queue) pour interpréter leur comportement. Par exemple, une queue haute indique souvent un accueil amical... ou pas, tandis qu'une queue basse peut signaler la peur. De même, la position de la tête révèle leur confiance... ou leur crainte. Apprendre à décoder ces signaux aide à comprendre leurs émotions et intentions.

Scénario : l'élève se met dans la peau d'un vétérinaire comportementaliste : il visionne différentes scènes de chiens et de chats aux attitudes différentes, qu'il doit associer à une émotion (colère, joie, tristesse) ou à un comportement particulier (défense, chasse). Un véritable comportementaliste analyse ensuite la saynète.

I.3.3 Partie « Dans nos sociétés »

Les relations que l'homme a tissées avec l'animal ont beaucoup évolué au fil du temps. Parfois craint par l'homme puis domestiqué et exploité, l'animal a fortement contribué à améliorer la condition humaine. Aujourd'hui, les relations qui l'unissent à l'homme témoignent de nouvelles évolutions, relativement récentes. Désormais, l'animal de compagnie est protégé, voire sacralisé et omniprésent. Il est l'objet d'une anthropomorphisation sans précédent menant parfois à des troubles du comportement. Par ailleurs, le souci de la condition animale, bien qu'il soit présent dans la pensée et les débats depuis des millénaires, s'impose désormais avec une nouvelle vigueur. D'objet, il devient sujet.

L'élève est invité ici à explorer les relations entre l'homme et l'animal. Il découvrira comment les chiens et les chats sont intégrés à notre culture, comment un véritable marché s'est construit autour d'eux, quels objets futuristes ont été créés à leur image ou encore par quel moyen chiens et chats viennent en aide aux hommes dans divers métiers.

- **Édito. Dans nos sociétés** 3

Type d'élément : panneau graphique et audiovisuel

Propos : tant d'années de vie commune ! De 15 000 à 20 000 avec le chien, de 8 000 à 10 000 avec le chat. Pour le meilleur et pour le pire... En effet, cette longue relation a beaucoup varié selon les époques et les cultures : animaux utilitaires ou d'agrément, tantôt méprisés, détestés ou même objets de crainte, tantôt aimés, choyés voire idolâtrés. Aujourd'hui, dans les sociétés occidentales, chiens et chats font partie de la famille.

Scénario : deux temps composent cet élément : un texte d'introduction générale de l'espace et un film didactique et humoristique sur l'évolution de la place des chiens et des chats dans notre société.

- **Sculpture du chien** 3.0

Type d'élément : objet

À l'entrée de cette dernière partie de l'exposition, une sculpture de chien grandeur nature accueille le visiteur.

- **Bêtes de culture** 3.1

Type d'élément : graphisme et audiovisuel

Propos : se cantonner à n'utiliser que le terme d'animaux « de compagnie » ou « d'agrément » minimise la place importante que les chats et les chiens occupent dans la culture humaine, en Orient comme en Occident. Mythes, religions, légendes et contes populaires, proverbes et expressions : ils sont partout. Les artistes trouvent en eux une source inépuisable de modèles.

Scénario : sur un écran vidéo défilent différentes images rappelant leur présence dans l'art.

- **Radio chiens et chats** 3.2

Type d'élément : audio

Propos : les chiens et les chats se sont également emparés de nos chansons.

Scénario : sur une radio, l'élève peut choisir parmi seize titres de chansons inspirées par les chiens et les chats.

- **Proverbes** 3.3

Type d'élément : manipulation

Propos : les chiens et les chats sont entrés dans la langue française par le biais de nombreux proverbes et expressions, comme « avoir un chat dans la gorge », « s'entendre comme chien et chat », « se regarder en chiens de faïence ».

Scénario : sous la forme de cadavres exquis, le visiteur doit assembler les morceaux de phrases par trois afin de retrouver la phrase complète du proverbe ou de l'expression. Lors de la validation, le sens de cette expression est expliqué.

- **Médiation animale 3.4**

Type d'élément : audiovisuel

Propos : si les chiens de travail dans l'armée, la douane, la sécurité civile sont assez connus par le public, la médiation animale avec les chiens et les chats l'est beaucoup moins. Il s'agit d'une technique thérapeutique de plus en plus utilisée chez les personnes âgées, les personnes atteintes de troubles du spectre autistiques ou porteuses de trisomie. L'animal est ici un médiateur entraîné, qui instaure une relation de confiance avec la personne en difficulté. Il contribue à réduire l'anxiété, à améliorer la communication et même à stimuler certaines capacités cognitives ou motrices.

Scénario : l'élève est invité à visualiser un film sur la médiation animale.

- **Dis-moi combien 3.5**

Type d'élément : manipulation

Propos : ce jeu donne des repères quantitatifs aux élèves. Combien un chat coûte-t-il en moyenne par an à son propriétaire ? Combien de temps faut-il pour éduquer un chien guide d'aveugle ?

Scénario : à la manière d'un « Trivial Pursuit », deux joueurs se posent des questions à choix multiples pour faire avancer leur pion. Toutes les réponses sont chiffrées.



- **Chats sans maître 3.6**

Type d'élément : graphisme

Propos : en ville, comment respecter la vie et la liberté des chats errants tout en évitant les nuisances ? La stérilisation est la meilleure façon d'empêcher qu'ils prolifèrent : un seul couple de chats peut, en théorie, avoir plus de 20 000 descendants en quatre ans. En France, la loi accorde aux maires le pouvoir d'ordonner captures et stérilisations. Le plus souvent, il est fait appel à des associations dont l'action dépasse de loin le simple contrôle de la population féline.

Scénario : un graphique fait prendre conscience à l'élève de la capacité de prolifération du chat.

- **Question d'éducation** 3.7

Type d'élément : fresque graphique

Propos : votre chien vous promène, il fait la loi chez vous, la vue d'un congénère le transforme en bête féroce... Bref, votre relation tourne au cauchemar. Serait-il mal éduqué ? Adopter un animal est simple mais tout reste à construire Un long apprentissage commence, pour lui et pour vous.

Scénario : une fresque sensibilise les visiteurs à l'éducation des animaux de compagnie.

- **Évolutions juridiques** 3.8

Type d'élément : fresque graphique

Propos : aujourd'hui, en France, les animaux domestiques sont reconnus comme des êtres sensibles, capables de percevoir et de ressentir les émotions. Il a fallu attendre très longtemps pour qu'ils soient considérés comme plus que de simples biens par la loi. Ce n'est qu'en 2015, après dix ans de réflexion et dix mois de débats parlementaires, que leur statut a été enfin modifié dans le code civil, les reconnaissant légalement comme des « êtres vivants doués de sensibilité ».

Scénario : une fresque donne les dates clés de cette évolution et fait le point sur la législation autour de la maltraitance.

- **Bien-être ou pas ?** 3.9

Type d'élément : manipulation

Propos : ces dernières années ont vu émerger la notion de bien-être animal, définie comme l'état mental et physique positif résultant de la satisfaction des besoins physiologiques et comportementaux de l'animal, ainsi que de ses attentes. Le bien-être animal implique à la fois un état physique et mental positif, étroitement liés l'un à l'autre. Un animal en situation de bien-être est donc celui qui se porte bien à la fois physiquement et mentalement.

Scénario : mis face à une situation présentée sur une carte, l'élève doit répondre à la question : est-elle conforme au bien-être de l'animal ?



- **Où se cache la médiation ? 3.10**

Type d'élément : manipulation

Propos : la médiation animale est une méthode d'intervention qui tire bénéfice des interactions entre les animaux et les humains à des fins préventives, éducatives ou thérapeutiques. Ces interactions favorisent la communication, encouragent l'autonomie et aident certains individus à s'intégrer dans la société. Les interventions de médiation animale sont diverses et nombreuses.

Scénario : le visiteur doit associer une histoire à une vingtaine de métiers de médiation animale. Par exemple, « *Il accompagne les victimes dans les lieux d'audition tels que la gendarmerie, le commissariat ou le tribunal. Il les rassure, les apaise et les aide à libérer leur parole. Qui est-ce ? Rumba, le chien d'assistance judiciaire* ». Cette activité ludique et touchante permet de découvrir toute l'aide possible de nos amis à quatre pattes.

- **Stars d'internet 3.11**

Type d'élément : graphisme

Propos : les vidéos de chiens et de chats envahissent internet et les réseaux sociaux depuis une décennie. Elles nous montrent à quel point ils sont mignons, amusants ou « humains ». La recherche n'a pas encore sérieusement exploré ce phénomène de culture populaire largement ancré sur les plateformes des médias sociaux. Cependant, plusieurs pistes d'étude se dessinent, notamment sur les bienfaits de ces vidéos sur notre humeur, notre anxiété, notre stress... et notre propension à procrastiner. En 2014, plus de deux millions de vidéos de chats ont été publiées sur YouTube, cumulant près de 26 milliards de vues. Chaque vidéo de chat comptabilise ainsi en moyenne plus de 12 000 vues, dépassant ainsi toutes les autres catégories de contenu sur la plateforme.

Scénario : un mur des chats et des chiens les plus suivis sur les réseaux sociaux est accompagné d'un texte décrivant ce que ce phénomène révèle de nous.

- **Autour du monde 3.12**

Type d'élément : manipulation

Propos : la place du chien et du chat dans nos sociétés est avant tout culturelle. Dorlotés, vénérés, considérés comme une nuisance ou encore consommés... En Inde, en Grèce ou en Italie, la place qu'on leur accorde n'est pas la même.

Scénario : sur une carte du monde, l'élève doit associer, au pays correspondant, une carte de jeu qui décrit la place de l'animal dans ce pays. S'il répond correctement, un commentaire sonore est émis.

- **Morsures 3.13**

Type d'élément : objet

Propos : chaque année en France, des milliers de personnes sont mordues par des chiens. Les conséquences de ces morsures peuvent être physiques, infectieuses et psychologiques. On peut limiter le nombre des morsures avec une sensibilisation des enfants et des adultes au bien-être, besoins et attentes d'un chien ainsi que la reconnaissance des signaux de stress chez l'animal : léchage de la truffe, bâillements répétitifs, détournement du regard. Contrairement à certaines idées reçues, tous les chiens peuvent mordre, quelle que soit leur taille ou leur race.

D'où l'importance de ne jamais laisser un enfant seul avec un chien sans la surveillance active d'un adulte.

Scénario : une sculpture de gueule de chien ouverte est présentée. Osez-vous y mettre la main ?



- **Quiz 3.14**

Type d'élément : multimédia

Propos : y a-t-il encore quelque chose que vous ne savez pas sur les chiens ou les chats ? Ils ne voient pas le bleu ? Le basset est un chien de chasse ? Un chat ou un chien au museau très aplati peut avoir des problèmes respiratoires ?

Scénario : avant de quitter l'exposition, les élèves peuvent tester leurs connaissances avec un quiz. Il se joue à quatre joueurs maximum et comporte deux séries de douze questions.

- **Neuf questions à se poser 3.15**

Type d'élément : manipulation

Propos : acquérir un animal de compagnie n'est pas un acte anodin. Cet être vivant, qui va devenir un membre de la famille à part entière, a ses propres besoins, nécessite de l'attention, du temps et un budget. C'est pourquoi il est particulièrement important de bien réfléchir et de se poser les bonnes questions.

Scénario : à travers un jeu de questions sur le modèle d'un arbre de décision, l'élève est invité à se poser des questions sur ce qu'il souhaite, ce qu'il est en mesure d'offrir, sur son mode de vie et sur ses connaissances. Ce jeu a pour objectif de l'inciter à comprendre que l'acquisition d'un animal de compagnie doit être un acte de réflexion et non un acte compulsif.

- **Tel chien, tel chat, tel maître** 3.16

Type d'élément : manipulation

Propos : l'humain et son chien ou son chat se ressemblent-ils vraiment ? Au moment de l'acquisition d'un animal, l'attraction repose-t-il sur les similarités qu'on perçoit de l'autre ? Les recherches nous mènent plus loin, la ressemblance peut être aussi psychologique : nous nous dirigeons consciemment ou inconsciemment vers un animal ayant des traits de personnalité communs aux nôtres, nous privilégions des races ou tempéraments qui correspondent à notre style de vie.

Scénario : jeu de carte où l'élève doit reconstituer les paires maître/animal.



- **Les chats de la Cité** 3.17

Type d'élément : graphisme

Il n'y a aucun chat vivant dans l'exposition. Toutefois, une petite population de chats « libres », protégés par la loi depuis 1999, a élu domicile sur le site de la Cité des sciences et de l'industrie. Les chats errants sont capturés, identifiés, soignés, puis stérilisés et relâchés sur place, obtenant ce statut qui oblige à veiller à leur bien-être. Une fois nourris et stérilisés, leur instinct de prédation est réduit, limitant ainsi leur impact sur la biodiversité.

II Ressources

II.1 Médiation en lien avec l'exposition

- Les animaux nous font de l'œil

Du CM1 à la 3^e

Par classe entière

Du 4 au 21 mars 2025

Du 1^{er} avril au 29 mai 2025

Du 10 juin au 3 juillet 2025

L'être humain a besoin de trois éléments pour voir : de lumière, d'un œil et d'un cerveau. À partir d'activités ludiques, les élèves découvrent ce qu'est la lumière ainsi que l'anatomie et le fonctionnement d'un œil chez l'humain.

Et pour les autres animaux, qu'en est-il ? Voient-ils réellement mieux dans le noir ? Comment repèrent-ils leur proie ou leur prédateur ? À l'aide des dernières découvertes scientifiques, les élèves découvriront comment les chiens et les chats perçoivent le monde.

II.2 Visite-rencontre T'éduc le 12 mars 2025

Les T'éduc proposent un rendez-vous régulier à la communauté éducative et aux médiateurs culturels et scientifiques. Ils les invitent à une réflexion collective autour d'un thème avec l'appui et l'expertise d'intervenants et la participation de tous. Ils nourrissent les approches éducatives et la dynamique de projet et incitent à la réflexion autour des nouvelles formes de médiation.

Pour en savoir plus et retrouver la description des prochains T'éduc ainsi que les compte rendus des T'éduc passés, rendez-vous ici :

<https://www.cite-sciences.fr/fr/vous-etes/enseignants/formations-et-projets/teduc>

À l'occasion de l'ouverture de l'exposition temporaire *Chiens et chats* à la Cité des sciences et de l'industrie, le département Éducation et Formation d'Universcience propose à la communauté éducative une rencontre-visite T'éduc **le mercredi 12 mars 2025** après-midi, « **Quelle place pour les animaux à l'école ?** », dont voici le descriptif :

L'histoire de l'Homme et de sa relation aux animaux est longue. La science nous permet aujourd'hui de mieux comprendre ce qui nous distingue et ce qui nous rapproche. C'est cette relation singulière qu'explore entre autre [l'exposition temporaire *Chiens et chats*](#), à destination des plus jeunes et des familles. Cette exposition qui revient à la Cité des sciences et de l'industrie présente les multiples facettes de ces animaux familiers, entre sciences, comportements et interactions avec l'humain. À travers des expériences immersives, des activités interactives et des contenus scientifiques, elle invite petits et grands à mieux comprendre leur diversité, leur histoire et leur rôle dans nos vies. Elle explore également de

nouveaux territoires dans lesquels émergent et se développent de nouvelles manières de s'appuyer sur cette relation singulière et les nombreuses promesses thérapeutiques ou de compétences psychosociales qu'elle permet de développer.

Qu'en est-il de l'école ? Plusieurs études attestent du bénéfice qu'apporte la présence d'un animal en classe, tant sur le développement des compétences psychosociales de l'enfant que sur le climat général de la classe, voire de l'établissement. C'est autour de ces différentes expériences de présence animale en contexte scolaire que nous discuterons dans ce T'éduc. Comment peuvent-elles être construites et accompagnées ? Quelles précautions et formations (des enseignants comme des élèves) supposent-elles ? Quel sens prennent-elles dans un contexte d'apprentissage ? Mais aussi, plus essentiellement, quelle place (de sujet et non plus d'objet) contribuent-elles à redonner aux animaux dans la société ?

Programme

De 14h à 15h30 **table ronde T'éduc** animée par **Marie-Catherine Mérat**, journaliste scientifique.

Avec :

- **Boris Albrecht**, directeur de la fondation Adrienne et Pierre Sommer
- **Nicolas Dollion**, chercheur, maître de conférences en psychologie du développement au laboratoire Cognition, santé, société (C2S) à l'université de Reims Champagne-Ardenne
- **Sophie Lecuyer**, commissaire de l'exposition *Chiens et chats*
- **Ingrid Mouandza**, enseignante au collège Jules Vallès, membre de l'association le Cartable de Rico, intervenante en médiation animale
- **Hélène Valentin Padiou**, AESH (accompagnante d'élèves en situation de handicap) - intervenante et porteuse d'un projet de médiation par l'animal en milieu scolaire, conseillère en développement professionnel à la CARDIE de l'académie de Montpellier, co-animatrice du collectif national Médiation par l'animal en milieu scolaire (MAMS)

15h30-17h : visite accompagnée de l'exposition *Chiens et chats*.

Pour vous inscrire :

<http://form.mailing.universcience.fr/universciencefr-a9wz7/pages/qpt1wnyseeo6qaisinyog.html?PageId=58759baa92dcef118ee900224889f23a>

Avec la participation de la fondation Adrienne et Pierre Sommer, mécène principal de l'exposition *Chiens et chats*.



Engagée pour
la médiation animale
depuis plus de 50 ans

II.3 Conférences

La Cité des sciences et de l'industrie organise régulièrement des cycles de conférences dont vous pouvez obtenir le programme ici : <https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/activites-spectacles/conferences>. Restez à l'écoute !

- **Conférence grand public**

Mardi 4 mars 2025 à 14 h 30

Comment les animaux prennent soin de nous ?

Depuis plusieurs décennies, la « médiation animale » approche par laquelle un professionnel s'associe à un animal pour accompagner un être humain, se développe et démontre un vaste champ des possibles et de bénéfiques. Comment un animal peut-il être notre allié au quotidien ? Par **Marine Grandgeorge**, maître de conférences en éthologie à l'Université de Rennes, laboratoire EthoS, docteur en psychologie.

<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/activites-spectacles/conferences/autour-dune-expo>.

- **Conférence pour les enfants**

Les enfants ne sont pas en reste avec **Ma première conférence** (<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/activites-spectacles/conferences/ma-premiere-conference>), une série de conférences gratuites à destination du jeune public (cycle 2).

Jeudi 10 avril 2025 à 14 h

Comprendre les autres animaux – à partir de 6 ans

Est-il facile de comprendre le comportement des animaux et d'identifier leurs émotions ? Même en vivant quotidiennement avec eux, on peut se tromper ! Des vidéos de chiens qui « sourient », très populaires sur les réseaux sociaux, sont bien souvent... des signaux de stress. Et les chats, hérissons ou poules ne sont pas du tout détendus quand ils sont posés sur le dos ! Grâce à l'éthologie, la science qui étudie le comportement animal, décryptons les images qui font le buzz et essayons de mieux comprendre ce que ressentent les autres animaux. Par **Agatha Liévin-Bazin**, éthologue et vulgarisatrice scientifique.

II.4 Les éditions autour de l'exposition

- **Un livre documentaire**

Chiens & chats sous la loupe des scientifiques

Texte d'Antonio Fischetti, illustrations de Sébastien Mourrain.

« Les chiens et les chats nous amusent et nous attendrissent, mais sur le plan scientifique, que connaissons-nous vraiment de leurs comportements et des relations que nous entretenons avec eux ? Cet album illustré propose d'explorer, de manière amusante et légère, ce que les chercheurs en éthologie (science du comportement) et en sociologie ont découvert dans ces domaines ».

2015, coédition Actes sud junior / Cité des sciences et de l'industrie

25 x 32 cm, 60 pages, vendu à la boutique de la Cité des sciences et de l'industrie et en librairie (15,90 €).

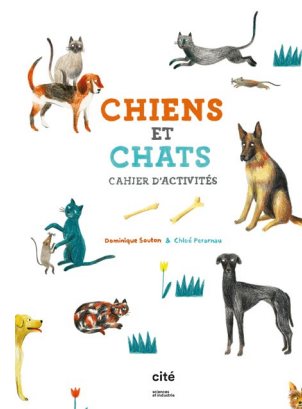
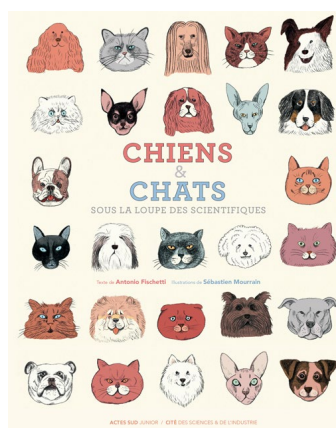
- **Un cahier d'activités**

Texte de Dominique Souton, illustrations de Chloé Perarnau.

« Avec ce cahier, les enfants se mettent dans la peau de nos chers compagnons, apprennent à mieux les comprendre et à savoir ce qui les fait se sentir bien. Une proposition de jeux et d'activités leur permettent de découvrir les étonnantes capacités de nos amis chiens et chats ».

2025, édition Cité des sciences et de l'industrie

14,8 x 21 cm, vendu à la boutique de la Cité des sciences et de l'industrie et à la billetterie, sur place et en ligne (5,90 €).



II.5 Piste bibliographique

À l'occasion de l'exposition *Chiens et chats*, la bibliothèque de la Cité des sciences et de l'industrie propose une sélection d'ouvrages à lire ou à emprunter sur place. Liste disponible ici :

https://cite-sciences.primo.exlibrisgroup.com/discovery/collectionDiscovery?vid=33CSI_INST:33CSI_VU1&collectionId=8149283860004176&lang=fr.

Dans la liste qui suit, la couverture des ouvrages et leur résumé sont proposés dans le document créé sous Canoprof, disponible ici :

<https://www.cite-sciences.fr/fr/vous-etes/enseignants/ressources-en-ligne>.

Animaux de compagnie par D. Autier-Dérian, éd. Quae, 2025.

Comportement du chien. Éthologie et applications pratiques par I. Vieira, éd. Point Vétérinaire, en cours de réédition.

Ainsi sont les chats par A.-C. Gagnon, éd. Harper Collins, 2024.

Mon chat sur le divan par A.-C. Gagnon, éd. Larousse, 2022.

Les chats, comment ils prennent soin de notre santé ! par A.-C. Gagnon, éd. Mon Poche, 2021.

Comportement du chien. Clinique et thérapeutique par I. Vieira, éd Point Vétérinaire, 2015.

II.6 Sitographie

Universcience, l'établissement public qui réunit la Cité des sciences et de l'industrie et le Palais de la découverte, a lancé en mars 2019 [le blob, l'extra-média](#). Gratuit, sans abonnement et sans publicité, le blob est un média de service public. Le blob propose une nouvelle vidéo à la une chaque jour, avec un fil d'actualité scientifique quotidien et des enquêtes mensuelles sur les grands enjeux contemporains, mêlant donc sujets de fond et actualité « chaude ».



La série « Les yeux dans la truffe », composée de 30 épisodes passionnants de quatre minutes, a été produite en 2014. Elle aborde le comportement des chiens et des chats sous un angle scientifique mais avec une bonne dose d'humour, en s'adressant à un public familial de tous âges : <https://leblob.fr/series/les-yeux-dans-la-truffe>.

Dans le cadre de l'exposition temporaire « Chiens & chats » de 2015-2016 et dont l'exposition actuelle consiste en une profonde actualisation, une série de 10 épisodes a été développée. Elle passe en revue l'état des connaissances scientifiques, sociologiques et culturelles sur nos compagnons à quatre pattes. Six des dix vidéos qui figurent dans cette série intitulée « Les films de *Chiens & chats, l'expo* » sont déjà présentes dans la série « Les yeux dans la truffe ».

<https://leblob.fr/series/les-films-de-chiens-chats-expo>.



« Les chiens et les chats » 8 min 15 s 2020

<https://leblob.fr/videos/les-chiens-et-les-chats>

Les chiens n'aimeraient pas les chats ? Et les chats seraient cruels avec leurs proies ? Revisitons avec Max Bird nos connaissances sur ces adorables animaux que nous « croyons » connaître.

Un épisode de la série « Les idées reçues de Max Bird ».

Lieu de ressources diverses : <https://fondation-apsommer.org/>

Le site de la Fondation Adrienne et Pierre Sommer est une ressource précieuse pour les enseignants souhaitant intégrer la médiation animale dans leurs pratiques pédagogiques. Il propose des appels à projets spécifiques pour les établissements scolaires, offrant un soutien financier et méthodologique pour développer des initiatives éducatives impliquant des animaux. De plus, la fondation met à disposition un espace documentaire riche en publications, études et outils pédagogiques, facilitant l'élaboration de projets concrets et informés. Enfin, des formations et des colloques sont régulièrement organisés, permettant aux professionnels de l'éducation de se former et d'échanger sur les bienfaits de la médiation animale en milieu scolaire.

II.7 Parcours avenir : quelques métiers en lien avec l'exposition

La liste de métiers en lien avec *Chiens et chats* reflète les thématiques explorées dans l'exposition : biologie, comportement animal, histoire, médiation, et sciences appliquées. Ces métiers peuvent être explorés lors de la visite de l'exposition, de médiations ou de débats autour de l'exposition, pour inspirer à vos élèves la découverte de vocations en lien avec les chiens, les chats... et les sciences.

- **Métiers scientifiques**

- L'*éthologue* étudie le comportement des animaux, leurs interactions et leur adaptation à l'environnement.
- Le *zoologiste* est un spécialiste des espèces animales, de leur classification et de leur rôle dans les écosystèmes.
- Le *vétérinaire* soigne les animaux domestiques et accompagne les propriétaires dans leur bien-être.
- Le *généticien* peut travailler sur la sélection et les caractéristiques héréditaires des races animales.
- Le *chercheur en biologie animale* étudie les processus biologiques des animaux, y compris des animaux domestiques.
- L'*anthropozoologue* est un spécialiste des relations entre les humains et les animaux dans les cultures passées et présentes.

- **Métiers de la santé et du bien-être animal**

- Le *comportementaliste animalier* intervient pour résoudre des troubles du comportement chez les animaux domestiques.
- L'*auxiliaire de santé animale* assiste les vétérinaires dans les soins et l'accueil des animaux.
- L'*éducateur canin/félin* travaille sur l'éducation et la sociabilisation des animaux.
- Le *technicien en laboratoire vétérinaire* analyse des prélèvements biologiques pour le diagnostic et le suivi des animaux.

- **Métiers des soins esthétiques et hygiéniques**

- Le *toiletteur pour animaux* fournit des soins esthétiques et d'hygiène aux animaux domestiques, principalement aux chiens et chats. Il s'occupe de la coupe des poils, du brossage, du lavage, et parfois de soins spécifiques (soins des griffes ou des oreilles).



- **Métiers techniques et industriels**

- *L'ingénieur en agroalimentaire animal* conçoit des aliments adaptés aux besoins spécifiques des animaux domestiques.
- Le *fabricant d'équipements pour animaux* développe des produits pour le confort et le soin des animaux (colliers, laisses, jouets, etc.).

- **Métiers de la culture et de l'histoire**

- *L'historien des sciences* peut étudier l'évolution des connaissances et des pratiques liées aux animaux domestiques.
- *L'archéozoologue* peut analyser les restes animaux dans les sites archéologiques pour comprendre leur domestication et leur rôle dans les sociétés humaines.
- Le *conservateur de musée* peut travailler sur des expositions dédiées aux relations homme-animal... comme les commissaires d'exposition et les muséographes de la Cité des sciences et de l'industrie !

- **Métiers de l'éducation et de la médiation**

- Le *médiateur scientifique* présente des concepts scientifiques au grand public, comme dans cette exposition. Il peut organiser des activités pour sensibiliser les élèves et les visiteurs à des thématiques liées aux chiens et chats.
- *L'enseignant spécialisé en sciences de la vie et de la Terre (SVT)* aborde les thématiques du vivant en lien avec les animaux.



- **Métiers de la communication et du multimédia**

- Le *créateur de contenu scientifique* peut produire des vidéos, articles ou supports pédagogiques sur les chiens et chats.
- Le *journaliste spécialisé en faune et flore* peut rédiger des articles sur les animaux domestiques et leur place dans la société.
- Le *designer interactif* conçoit des supports numériques ou interactifs pour des expositions ou applications éducatives.

- **Métiers du social et de la médiation animale**

- L'*intervenant en médiation animale* utilise, entre autres, les chiens et chats pour des activités thérapeutiques ou éducatives avec des publics en difficulté.
- L'*éducateur spécialisé* intègre les animaux dans des projets éducatifs pour améliorer le bien-être des jeunes ou des personnes en situation de handicap.
- L'*assistant social pour animaux* aide les propriétaires à s'occuper de leurs animaux en difficulté (adoption, soins).

- **Métiers de l'art et de la création**

- L'*illustrateur scientifique* réalise des représentations fidèles des races et des comportements animaux.
- Le *sculpteur ou designer animalier* peut créer des œuvres ou des objets inspirés des chiens et chats.
- Le *photographe animalier* capture la beauté et les comportements des animaux, y compris domestiques.

- **Métiers liés aux politiques publiques et à l'environnement**

- Le *chargé de mission biodiversité* travaille sur les interactions entre les animaux domestiques et l'environnement.
- Le *responsable d'un refuge animalier* gère l'accueil et le placement des animaux abandonnés.
- Le *juriste spécialisé en droit animalier* défend les droits et le bien-être des animaux dans un cadre légal.

II.8 Liens avec les programmes scolaires

Cycle 2 : CP – CE1 – CE2

L'exposition *Chiens et Chats* est riche en contenus transversaux qui permettent d'établir des liens pédagogiques avec tous les enseignements du cycle 2. Elle combine des approches ludiques, interactives et informatives qui encouragent à la fois la curiosité scientifique, la créativité, la responsabilité et la collaboration.

Français

Vocabulaire : acquisition de termes spécifiques (races, comportements, vocalisations).

Lecture et écriture : comprendre les panneaux explicatifs, rédiger des descriptions ou comptes rendus.

Expression orale : jeux interactifs comme « Qui-est-ce ? » pour poser des questions et argumenter.

Langues vivantes

Compréhension et expression orale : exploration de contenus trilingues (français, anglais, espagnol).

Culture : comparer les rôles des chiens et chats dans différentes cultures.

Arts plastiques et musique

Créativité : dessiner ou représenter des animaux, inspirés des fresques de pelage.

Sonorités : explorer les vocalisations animales dans les éléments « Ils parlent ».

Éducation physique et sportive

Motricité et équilibre : participer à des parcours d'agilité (« Slalomez ! ») ou d'équilibre (« Équilibre »).

Coopération : activités ludiques et collectives basées sur des défis.

Enseignement moral et civique

Responsabilité : sensibilisation au bien-être animal et aux devoirs envers eux.

Esprit critique : déconstruction des idées reçues sur les chiens et chats.

Questionner le monde

Observation du vivant : étude des morphologies, cycles de vie, et comportements.

Domestication : exploration des impacts de la génétique et de l'histoire de la domestication.

Mathématiques

Mesures et grandeurs : comparaison des tailles, sauts ou portées animales.

Représentations graphiques : lecture de tableaux et proportions morphologiques.

Cycle 3 : CM1 – CM2 – 6^e

L'exposition *Chiens et chats* offre une opportunité unique de travailler des notions interdisciplinaires du cycle 3, en mêlant sciences, arts, histoire et éducation morale dans des contextes concrets et interactifs.

Français

Lire et rédiger des textes descriptifs ou explicatifs sur les chiens et chats.
Débattre des idées reçues ou présenter des observations orales.
Enrichir le vocabulaire spécifique lié aux animaux.

Langues vivantes

Explorer le lexique animalier en langue étrangère.
Découvrir les rôles des chiens et chats dans d'autres cultures.

Arts plastiques et Éducation musicale

Dessiner ou représenter des animaux en s'inspirant de l'exposition.
Reproduire les sons et vocalisations observés.

Éducation physique et sportive

Réaliser des parcours d'agilité inspirés de l'exposition.
Imiter les postures et mouvements des animaux.

Enseignement moral et civique

Sensibiliser au respect et au bien-être animal.
Questionner les idées reçues sur les chiens et chats.

Sciences et technologie

Étudier la morphologie, le comportement et la diversité des races.
Explorer la domestication et ses impacts génétiques.

Mathématiques

Comparer des grandeurs (taille, vitesse) entre élèves et animaux.
Résoudre des problèmes à partir de données exposées.

Histoire et géographie

Étudier l'histoire de la domestication.
Découvrir les rôles culturels et géographiques des chiens et chats.

Cycle 4 : 5^e – 4^e – 3^e

Français

Lecture et analyse : étudier les supports explicatifs de l'exposition pour développer la compréhension de textes complexes, explicites et implicites.

Argumentation : débattre sur des idées reçues liées aux chiens et chats, en s'appuyant sur des faits scientifiques observés.

Écriture : rédiger un compte rendu ou un article scientifique sur un aspect de l'exposition (ex. : domestication ou génétique).

Langues vivantes

Lexique : découvrir le vocabulaire spécifique des chiens et chats dans une langue étrangère.

Communication : rédiger et présenter une description ou une synthèse en langue vivante.

Culture : étudier les rôles des chiens et chats dans les traditions et expressions idiomatiques internationales.

Sciences et technologie

Biologie : analyser les caractéristiques génétiques et comportementales des races observées.

Éthologie : étudier les comportements instinctifs et appris des animaux à partir de supports interactifs.

Biodiversité : comprendre la diversité des races et leur adaptation aux milieux.

Mathématiques

Grandeurs et mesures : comparer des données sur la taille, le poids ou les capacités physiques des animaux.

Statistiques : travailler sur des graphiques issus de données fournies par l'exposition (ex. : répartition des races par pays).

Histoire et géographie

Histoire : étudier l'évolution de la domestication des chiens et chats et son impact sur les sociétés humaines.

Géographie : comprendre la répartition des races en fonction des climats et des cultures.

Arts plastiques et Éducation musicale

Création : réaliser des œuvres artistiques en s'inspirant des morphologies animales présentées.

Exploration sonore : étudier les vocalisations des chiens et chats et leurs significations.

Enseignement moral et civique

Débats : questionner les responsabilités des humains envers leurs animaux (bien-être, éducation).

Engagement : sensibiliser au respect des animaux et des enjeux sociétaux liés à leur présence dans nos vies.

II.9 Idées d'activités en classe

- **Sur le site internet de la Main à la pâte**

Le site internet de la fondation « La Main à la pâte » (<https://fondation-lamap.org/>) regorge d'activités dont certaines ont un rapport plus ou moins direct avec l'exposition *Chiens et chats*.

Portraits de chats à partir du cycle 2 1 h 30

Cette séquence invite les élèves à observer et à décrire des animaux imaginaires. Favorisant le développement du vocabulaire descriptif et de l'esprit critique, elle peut être utilisée pour comparer les caractéristiques de ces animaux imaginaires avec celles, bien réelles, des chiens et des chats.

<https://fondation-lamap.org/sequence-d-activites/portraits-de-chats>

La classification des êtres vivants : principes généraux

<https://fondation-lamap.org/documentation-pedagogique/la-classification-des-etres-vivants-principes-generaux>

Cette ressource propose des pistes pédagogiques pour réaliser un arbre illustrant les parentés entre les êtres vivants, à partir d'un petit échantillonnage. En son sein, diverses séquences d'activités peuvent être adaptées pour situer les chiens et les chats dans la classification phylogénétique, comme par exemple, « Classer des animaux de la forêt tempérée » (<https://fondation-lamap.org/sequence-d-activites/classer-des-animaux-de-la-foret-temperee>) ou « La classification du vivant » (<https://fondation-lamap.org/sequence-d-activites/la-classification-du-vivant>).

- **Activités destinées aux cycles 2, 3 et 4**

Les sept pages qui suivent vous fournissent des idées d'activités, classées par cycles.



Cycle 2 : CP – CE1 – CE2

Français

- **Titre** : *Décris ton animal préféré*
 - **Activité** : les élèves choisissent un chien ou un chat exposé. Ils rédigent une courte description (taille, couleur, comportement) en utilisant le vocabulaire appris lors de la visite.
 - **Compétences travaillées** : enrichir son vocabulaire, structurer une description écrite.
- **Titre** : *Joue au journaliste animalier*
 - **Activité** : les élèves réalisent une interview fictive d'un animal (ex. : « Que ressens-tu lorsque tu ronronnes ? »).
 - **Compétences travaillées** : rédiger des questions, améliorer l'expression orale.

Langues vivantes

- **Titre** : *Les animaux du monde*
 - **Activité** : comparer les noms des chiens et chats en français et en langue vivante (anglais ou espagnol, ex. : *dog, perro*).
 - **Compétences travaillées** : approche interculturelle et lexique de base.
- **Titre** : *Exprime-toi comme un animal*
 - **Activité** : imitation des sons des chiens et chats en langue étrangère, en utilisant les consignes données dans cette langue.
 - **Compétences travaillées** : compréhension orale et mémorisation des consignes.

Enseignements artistiques

- **Titre** : *Dessine ta race inventée*
 - **Activité** : à partir des patrons de pelage observés, les élèves créent un chien ou un chat imaginaire.
 - **Compétences travaillées** : observation, créativité et réalisation graphique.
- **Titre** : *Compose le chant des animaux*
 - **Activité** : en groupe, les élèves recréent une ambiance sonore (vocalisations d'animaux, bruitages) pour raconter une journée typique d'un chien ou d'un chat.
 - **Compétences travaillées** : exploration sonore et expression collective.

Éducation physique et sportive

- **Titre** : *Slalomez comme un chien d'agilité*
 - **Activité** : les élèves reproduisent le parcours d'agilité vu dans l'exposition et comparent leurs performances.
 - **Compétences travaillées** : coordination motrice et repérage spatial.
- **Titre** : *Imite les postures des animaux*
 - **Activité** : jeu d'équilibre où les élèves reproduisent des postures de chiens ou de chats (étirement, sauter, « retomber sur ses pattes »).
 - **Compétences travaillées** : équilibre et expression corporelle.

Enseignement moral et civique

- **Titre** : *Bien s'occuper d'un animal*
 - **Activité** : après une visite, débat sur les responsabilités liées à la possession d'un animal (alimentation, soins, bien-être).
 - **Compétences travaillées** : sensibilisation à la responsabilité et au respect.
- **Titre** : *Idées reçues sur les animaux*
 - **Activité** : travail en binômes pour analyser une « idée reçue » sur les chiens et chats (ex. : « Les chats n'aiment pas les humains ») et expliquer pourquoi elle est vraie ou fausse.
 - **Compétences travaillées** : esprit critique et argumentation.

Questionner le monde

- **Titre** : *Compare les races*
 - **Activité** : observer et comparer deux races de chiens ou de chats (taille, couleur, comportement) et présenter les différences à la classe.
 - **Compétences travaillées** : observation et classification.
- **Titre** : *D'où viennent les chiens et les chats ?*
 - **Activité** : créer une frise chronologique de la domestication à partir des informations vues dans l'exposition.
 - **Compétences travaillées** : construction des repères temporels et culture scientifique.

Mathématiques

- **Titre** : *Le saut le plus haut !*
 - **Activité** : les élèves mesurent la hauteur de leur propre saut et la comparent à celle d'un animal présenté (ex. : le chat).
 - **Compétences travaillées** : mesures et comparaison des grandeurs.
- **Titre** : *Combien de chatons ?*
 - **Activité** : à partir d'un problème interactif (ex. : un couple de chats a 4 petits par portée, combien après 3 portées ?), les élèves réalisent des calculs simples.
 - **Compétences travaillées** : résolution de problèmes et opérations.

Français

- **Titre** : *Décrire pour comprendre*
 - **Activité** : observer des panneaux ou supports de l'exposition et rédiger une description détaillée d'une race ou d'un comportement animal.
 - **Compétences travaillées** : lecture et analyse de textes documentaires, rédaction descriptive, enrichissement du vocabulaire.
- **Titre** : *Inventer une fable animale*
 - **Activité** : écrire une courte fable mettant en scène un chien et un chat pour exprimer une morale (ex. : coopération, respect).
 - **Compétences travaillées** : écriture créative, structuration d'un récit, expression écrite.

Langues vivantes

- **Titre** : *Les animaux dans le monde*
 - **Activité** : rechercher des expressions idiomatiques liées aux chiens et chats dans une langue étrangère (ex. : *It's raining cats and dogs*).
 - **Compétences travaillées** : découverte culturelle, lexique spécifique, expression orale.
- **Titre** : *Présenter une race à l'international*
 - **Activité** : préparer et présenter une courte description d'une race de chien ou de chat dans une langue étrangère.
 - **Compétences travaillées** : production orale en langue étrangère, vocabulaire thématique.

Sciences et technologie

- **Titre** : *Explorer la génétique des races*
 - **Activité** : étudier les caractéristiques physiques de deux races (ex. : taille, couleur) et comprendre les principes de transmission génétique.
 - **Compétences travaillées** : observation scientifique, introduction à la génétique, classification.
- **Titre** : *Analyse des comportements*
 - **Activité** : analyser une vidéo de l'exposition montrant des comportements de chiens et chats pour distinguer les comportements instinctifs et appris.
 - **Compétences travaillées** : observation, analyse comportementale, raisonnement scientifique.

Mathématiques

- **Titre** : *Comparer les grandeurs animales*
 - **Activité** : réaliser des calculs de proportions et de moyennes en comparant la taille, le poids ou l'espérance de vie de différentes races.
 - **Compétences travaillées** : utilisation des données statistiques, calcul des grandeurs et interprétation.
- **Titre** : *Statistiques sur les animaux domestiques*
 - **Activité** : collecter et organiser des données sur la popularité des races de chiens et chats dans différents pays et produire des graphiques.
 - **Compétences travaillées** : organisation des données, création de tableaux et graphiques.

Histoire et géographie

- **Titre** : *L'histoire de la domestication*
 - **Activité** : construire une frise chronologique sur les étapes de la domestication des chiens et chats, en s'appuyant sur les panneaux explicatifs de l'exposition.
 - **Compétences travaillées** : repérage temporel, analyse historique.
- **Titre** : *Les races à travers le monde*
 - **Activité** : étudier la répartition géographique des races de chiens et chats et leur adaptation aux climats et modes de vie locaux.
 - **Compétences travaillées** : repérage spatial, lecture de cartes, réflexion sur l'interaction entre milieu et espèces.

Arts plastiques et Éducation musicale

- **Titre** : *Créer un portrait animalier*
 - **Activité** : réaliser une œuvre (dessin, collage) représentant une race observée dans l'exposition, en s'inspirant des fresques de pelage.
 - **Compétences travaillées** : observation, création artistique.
- **Titre** : *Sons et vocalisations*
 - **Activité** : reproduire et explorer les vocalisations des chiens et chats pour comprendre leurs significations (jeu d'imitation sonore).
 - **Compétences travaillées** : écoute active, expression corporelle et vocale.

Éducation physique et sportive

- **Titre** : *Parcours d'agilité*
 - **Activité** : reproduire un parcours d'agilité (slalom, saut, tunnel) en se comparant aux performances d'un chien de l'exposition.
 - **Compétences travaillées** : coordination, motricité, coopération.
- **Titre** : *Imitation animale*
 - **Activité** : imiter les mouvements des chiens et chats pour explorer leur motricité (saute, étirement, posture).
 - **Compétences travaillées** : expression corporelle, motricité fine.

Enseignement moral et civique

- **Titre** : *Bien-être animal*
 - **Activité** : débattre sur la responsabilité des humains envers leurs animaux de compagnie (ex. : alimentation, soins, stérilisation).
 - **Compétences travaillées** : développement de l'esprit critique, sensibilisation à la responsabilité.
- **Titre** : *Chien ou chat ?*
 - **Activité** : organiser un débat argumenté sur les avantages et les inconvénients d'avoir un chien ou un chat comme animal de compagnie.
 - **Compétences travaillées** : construction d'un raisonnement, respect des opinions.

Cycle 4 : 5^e – 4^e – 3^e

Français

- **Titre** : *Débattre sur une idée reçue*
 - **Activité** : les élèves choisissent une idée reçue vue dans l'exposition (ex. : « Les chats n'aiment pas leurs maîtres ») et préparent un débat argumenté.
 - **Objectif pédagogique** : développer les compétences en argumentation orale et écrite.
 - **Compétences travaillées** : construction d'un discours, structuration des arguments.
- **Titre** : *Rédiger un article scientifique*
 - **Activité** : écrire un article synthétique à partir d'un sujet présenté dans l'exposition, tel que la domestication des chiens ou les croisements génétiques.
 - **Objectif pédagogique** : mobiliser des compétences d'écriture et d'analyse documentaire.
 - **Compétences travaillées** : expression écrite, structuration logique, usage d'un vocabulaire scientifique.

Langues vivantes

- **Titre** : *Le lexique animalier dans une autre langue*
 - **Activité** : rechercher et présenter les noms des races, comportements ou expressions idiomatiques en langue étrangère (ex. : *It's raining cats and dogs*).
 - **Objectif pédagogique** : découvrir le vocabulaire spécifique et les nuances culturelles.
 - **Compétences travaillées** : compréhension et expression écrite/orale.

- **Titre** : *Présenter une race de chien ou de chat en langue vivante*
 - **Activité** : préparer un court exposé dans une langue étrangère décrivant une race d'animal (origine, comportement, apparence).
 - **Objectif pédagogique** : développer l'expression orale dans une situation concrète.
 - **Compétences travaillées** : vocabulaire, grammaire et fluidité orale.

Sciences et technologie

- **Titre** : *Étudier la génétique des races*
 - **Activité** : simuler des croisements entre différentes races de chiens ou de chats pour comprendre les notions d'hérédité et de traits dominants/récessifs.
 - **Objectif pédagogique** : introduire des principes de génétique en biologie.
 - **Compétences travaillées** : observation, hypothèse, interprétation scientifique.
- **Titre** : *Comportements instinctifs vs. appris*
 - **Activité** : analyser des vidéos interactives sur les comportements des chiens et chats pour distinguer ce qui relève de l'instinct et ce qui est appris.
 - **Objectif pédagogique** : développer une méthode d'observation scientifique.
 - **Compétences travaillées** : esprit critique, analyse comportementale.

Mathématiques

- **Titre** : *Statistiques sur les races*
 - **Activité** : travailler sur les données statistiques fournies par l'exposition (ex. : répartition des races, espérance de vie) pour créer des graphiques ou résoudre des problèmes.
 - **Objectif pédagogique** : utiliser des données concrètes pour travailler la proportionnalité, les moyennes et les représentations graphiques.
 - **Compétences travaillées** : organisation et traitement des données.
- **Titre** : *Comparer les grandeurs*
 - **Activité** : calculer et comparer les performances physiques entre humains et animaux (ex. : hauteur de saut d'un chat vs. celle d'un élève).
 - **Objectif pédagogique** : travailler les notions de mesures et grandeurs.
 - **Compétences travaillées** : résolution de problèmes, utilisation des unités de mesure.

Histoire et géographie

- **Titre** : *La domestication dans l'histoire*
 - **Activité** : créer une frise chronologique de l'évolution de la domestication des chiens et chats.
 - **Objectif pédagogique** : analyser les relations entre les sociétés humaines et les animaux au fil des époques.
 - **Compétences travaillées** : repérage temporel, analyse historique.

- **Titre** : *Races et géographie*
 - **Activité** : étudier la répartition géographique des races de chiens et chats et lier cela aux climats et modes de vie.
 - **Objectif pédagogique** : comprendre l'impact des facteurs géographiques sur les espèces animales.
 - **Compétences travaillées** : lecture et interprétation de cartes.

Arts plastiques et Éducation musicale

- **Titre** : *Portraits animaliers*
 - **Activité** : réaliser une œuvre (dessin, collage) inspirée des morphologies animales ou des patrons de pelage observés dans l'exposition.
 - **Objectif pédagogique** : développer la créativité et les techniques artistiques.
 - **Compétences travaillées** : observation, reproduction, interprétation artistique.
- **Titre** : *Les sons des animaux*
 - **Activité** : explorer et recréer les vocalisations des chiens et chats en groupe pour comprendre leur signification.
 - **Objectif pédagogique** : stimuler l'écoute active et l'expression sonore.
 - **Compétences travaillées** : analyse auditive, créativité musicale.

Éducation physique et sportive

- **Titre** : *Parcours d'agilité*
 - **Activité** : reproduire un parcours d'agilité canine (slalom, sauts) et comparer les performances des élèves à celles des chiens.
 - **Objectif pédagogique** : développer la coordination et la motricité.
 - **Compétences travaillées** : repérage spatial, équilibre.
- **Titre** : *Mouvements animaliers*
 - **Activité** : imiter les postures et déplacements des chiens et chats pour explorer leur mode de locomotion.
 - **Objectif pédagogique** : travailler l'expression corporelle et la motricité.
 - **Compétences travaillées** : coordination, créativité.

Enseignement moral et civique

- **Titre** : *Bien-être animal et responsabilité*
 - **Activité** : débattre sur les responsabilités humaines vis-à-vis des animaux (ex. : soins, éducation, stérilisation).
 - **Objectif pédagogique** : sensibiliser au respect des animaux et à l'éthique.
 - **Compétences travaillées** : esprit critique, engagement citoyen.
- **Titre** : *Le rôle des animaux dans nos vies*
 - **Activité** : réfléchir en groupe sur l'importance des chiens et chats dans nos sociétés (compagnons, médiateurs, travail).
 - **Objectif pédagogique** : comprendre les enjeux culturels et sociétaux.
 - **Compétences travaillées** : argumentation, coopération.

II.10 Des animaux domestiques à l'école ?

Plusieurs initiatives et associations utilisent des animaux domestiques à l'école pour favoriser la concentration, l'apprentissage et le bien-être des élèves. Voici quelques comptes rendus d'expériences.

- **En France**

Dans le cadre de programmes expérimentaux, des projets pilotes dans des écoles primaires ont intégré des chiens d'assistance ou de médiation spécialement formés pour calmer les élèves et les aider à se concentrer. Les résultats ont montré que ceux-ci se sentaient plus en confiance pour poser des questions, que les interactions sociales entre eux s'étaient améliorées et que la présence des chiens les incitait à adopter des comportements calmes. Dans le cas spécifique des enfants avec troubles autistiques, la présence d'un chien a permis une meilleure gestion des émotions et une augmentation significative du temps de concentration. Deux exemples parmi de nombreux autres : la proposition de projets de médiation animale en établissement par la Fondation Adrienne et Pierre Sommer (<https://fondation-apsommer.org/pour-les-etablissements-scolaires-developper-les-capacites-et-les-apprentissages-des-eleves-par-la-mediation-animale/>) et les fermes pédagogiques – notamment celle de la Villette (<https://www.lavillette.com/la-ferme/>) – que la même fondation accompagne financièrement.



- **À l'étranger**

- Le programme R.E.A.D (Reading Education Assistance Dogs) a été lancé aux États-Unis en 1999 par l'association Intermountain Therapy Animals. Exporté ou copié dans plusieurs pays dont le Canada, le Royaume-Uni (désigné ici par le nom Read2Dogs), l'Australie, la Nouvelle-Zélande, la France, la Suisse, les pays scandinaves ou encore la Belgique, ce programme est une initiative éducative innovante qui utilise la présence de chiens pour améliorer les compétences en lecture et réduire l'anxiété chez les enfants. L'idée est de les faire lire à voix haute à un chien spécialement formé pour être calme et attentif, dans un cadre bienveillant et non-jugeant. Les résultats montrent une réduction du stress lié à la peur de l'erreur ou du jugement par autrui et une augmentation de la fluidité de lecture et de la confiance en soi.

- La zooeyia – de « zoo- » (animal) et « eyia » (bien-être) – est un concept qui met en avant les bénéfices des animaux domestiques sur la santé et le bien-être humains, en particulier dans des contextes éducatifs, thérapeutiques et sociaux. En Finlande, il est intégré dans des pratiques éducatives et sociales : la présence d’animaux à l’école est reconnue pour favoriser le calme et réduire l’anxiété des élèves, en particulier ceux ayant des troubles de l’attention ou des troubles anxieux.

- **Quelques articles pour approfondir le sujet**

<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0269333>

Can dogs reduce stress levels in school children? effects of dog-assisted interventions on salivary cortisol in children with and without special educational needs using randomized controlled trials

Auteurs : K. Meints, V. Brelford, M. Dimolareva, L. Maréchal, K. Pennington, E. Rowan, N. Gee

Revue en ligne *PLOS One*, 15 juin 2022.

Cette étude publiée en 2022 rend compte de la mesure des niveaux de cortisol (appelée aussi « l’hormone du stress ») chez des élèves avant et après des sessions avec des chiens. Elle montre une réduction significative des niveaux de cortisol après seulement 20 minutes de contact avec un chien et une meilleure gestion du stress lors des évaluations ou des tâches complexes. Le Monde Vétérinaire, magazine de référence pour les vétérinaires de Belgique, en propose un résumé en français ici :

<https://dierenartsenwereld.be/fr/nieuws/nieuwe studie onthult dat honden stressniveaus bij kinderen verminderen>.

+++

<https://shs.cairn.info/revue-la-nouvelle-revue-de-l-adaptation-et-de-la-scolarisation-2012-2-page-125>

Médiation animale, parcours moteur et enfants avec autisme : quels effets sur les interactions sociales ?

Auteurs : F. Chetrit-Thourot, D. Séguillon et C. Boursier

Dans *La nouvelle revue de l’adaptation et de la scolarisation*, 2012/2 n°58, pp. 125-129.

Cette étude suggère que la présence et la participation d’un chien lors de séances d’activités physiques adaptées améliorent les interactions sociales, la communication verbale et non verbale chez les enfants avec autisme.

+++

<https://www.ufapec.be/nos-analyses/1517-animaux-a-l-ecole.html>

Animaux à l’école : un plus pour les interactions sociales des enfants ?

Auteur : F. Baie

Analyse UFAPEC (Union francophone des associations de parents de l’enseignement catholique), septembre 2017.

Cette analyse explore comment la présence d'animaux vivants dans l'école vise la responsabilisation et l'autonomisation des élèves, en leur confiant des responsabilités telles que nourrir et soigner les animaux, ce qui peut améliorer les interactions sociales.

+++

<https://archive-ouverte.unige.ch/unige:159432>

La médiation animale en classe avec des élèves en rupture scolaire : un soutien à l'engagement et à l'autorégulation en situation d'enseignement-apprentissage ?

Auteurs : M. Jaccard et L. Mary

Mémoire de Maîtrise universitaire en pédagogie spécialisée, orientation enseignement spécialisé (MESP), Université de Genève, 2022.

Lien direct vers le document au format PDF :

<https://access.archive-ouverte.unige.ch/access/metadata/8a08bc7b-5ce5-404d-bf74-8902f4b8259d/download>.

Cette recherche met en lumière les liens entre l'animal médiateur et l'engagement ainsi que la persévérance des élèves en situation d'apprentissage, en particulier chez ceux en rupture scolaire.

+++

https://www.iemt.ch/wp-content/uploads/2021/02/f_weissbuch_1_2003_franz.pdf

De l'importance du contact avec les animaux pour le développement émotionnel, social et cognitif de l'enfant

Institut de recherches interdisciplinaires sur la relation entre l'homme et l'animal (IEMT Suisse), livre blanc n°1, 2003.

Ce document souligne que les animaux domestiques sont un soutien émotionnel important pour les enfants, leur permettant d'apprendre à prendre des responsabilités et à s'occuper d'autrui, favorisant ainsi leur développement global.

+++

<https://www.erudit.org/fr/revues/fp/2022-v30-n1-fp07830/1097867ar/>

Introduire un animal en classe primaire : état de la situation au Québec

Auteurs : C. Simard et J. Deneault

Formation et profession, Vol. 30, n°1, 2022.

Cette étude documente la prévalence de la présence d'animaux en classe primaire au Québec et les perceptions des directions d'établissement quant aux bénéfices sur les apprentissages et le développement socio-émotionnel des élèves.

III Informations pratiques

Adresse

Cité des sciences et de l'industrie
30 avenue Corentin-Cariou
75019 Paris
www.cite-sciences.fr

Accès

Métro : Porte de la Villette (Ligne 7)
Bus : 71, 139, 150, 152, 249
Tramway : Porte de la Villette (Ligne 3b)

Horaires d'ouverture

Du mardi au samedi de 10 h à 18 h, le dimanche de 10 h à 19 h.
Fermeture le lundi ainsi que les jours fériés suivants : 1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre.

Élémentaire : 1 gratuité pour 12 entrées payantes

Secondaire : 1 gratuité pour 12 entrées payantes

Tarifs groupe, prix par participant (en vigueur au 1^{er} septembre 2024)

5,50 € (3,50 € pour les établissements en réseau d'éducation prioritaire)

Tout billet acheté donne droit à une entrée au sous-marin *Argonaute* (dans la limite des places disponibles) + un accès aux ateliers et au Planétarium sur réservation.

Réservation groupes

<https://www.cite-sciences.fr/fr/vous-etes/enseignants/votre-sortie-scolaire/infos-pratiques-et-reservation>



resagroupescite@universcience.fr



01 40 05 12 12