



GARDIEN DE MA MAISON

Apprendre aux enfants et aux jeunes à prendre soin de leur maison

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
1^{re} ANNÉE

Lieu : Centre de la Saskatchewan

Nation : Cris des Plaines



Description de la ressource d'apprentissage en ligne de Gardien de ma maison

1^{re} ANNÉE

GÉNÉRAL

Les ressources éducatives interactives suivantes peuvent être utilisées conjointement avec le programme d'études scolaires ou en tant qu'activités indépendantes.

Lorsque l'étudiant réussit un jeu, il reçoit une gravure en gage de réussite. Lorsque le joueur a réussi les quatre jeux d'un niveau, il a la possibilité d'imprimer un certificat de niveau, et d'en découper les quatre gravures. Le professeur, ou un membre de l'administration de l'école, peut imprimer et afficher au mur un [arbre](#) sur lequel les élèves peuvent ensuite apposer leurs gravures.



Dans chaque jeu, l'étudiant peut écouter les consignes audio de nouveau en cliquant sur l'icône audio dans le coin supérieur gauche de l'écran.



1.1

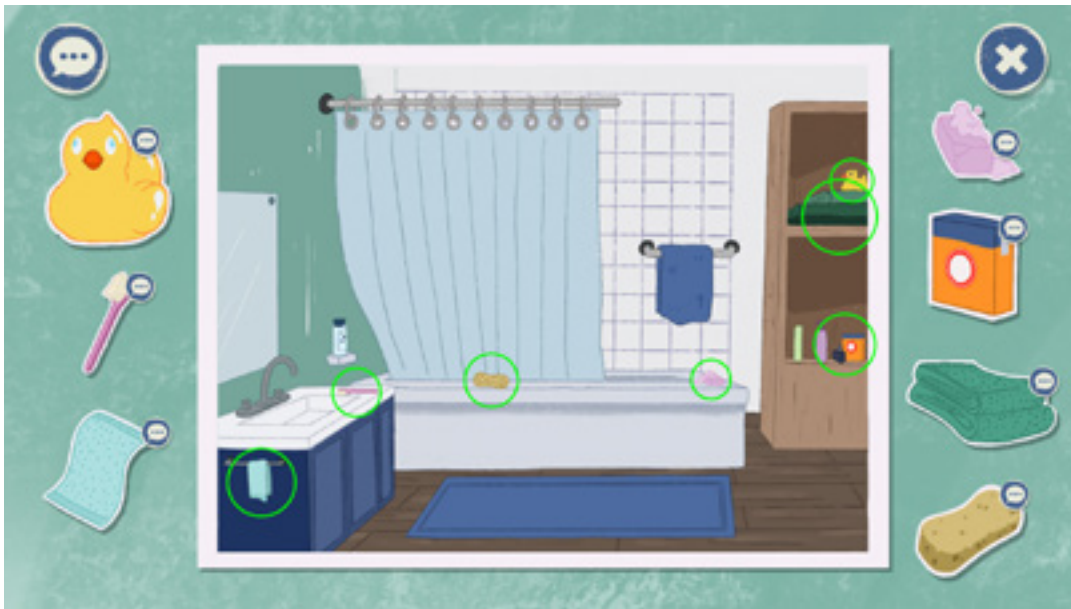
Description :

L'élève doit aider Julie à nettoyer son toutou buffle nommé Bleu. Dans ce cherche et trouve, le joueur doit trouver six objets qui permettent de donner un bain à Bleu, choisis aléatoirement à chaque partie parmi sept objets.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève découvre les différents objets que l'on peut utiliser pour nettoyer un jouet, en plus de recevoir des conseils pour un nettoyage en profondeur. Il explore la notion de respect et sa signification. En terminant le jeu, l'élève comprend que le bison symbolise le respect chez la nation des Cris des Plaines.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver les six objets dans la salle de bain.

Gravure : Bison



« Pour nous, les Cris des Plaines, le buffle, ou le bison, représente le respect. »



1.2

Description :

Dans ce jeu, l'élève doit placer les six saisons brodées sur le tapis de grand-mère dans le bon ordre, c'est-à-dire l'automne, l'englacement, l'hiver, la débâcle, le printemps et l'été.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève de réviser les quatre saisons dites « conventionnelles » et d'explorer deux nouvelles saisons, l'englacement et la débâcle, bien connues des aînés. En les mettant en ordre, l'élève en apprend davantage sur chacune de celles-ci. Ce jeu permet également de connaître le moment où chaque activité traditionnelle est effectuée sur le territoire. En terminant l'activité, l'élève découvre les mocassins, objet fort utile pour se déplacer sur le territoire lors des saisons tempérées.

Visuel et clé de correction :





Pour obtenir la gravure, l'élève doit mettre les six saisons dans le bon ordre.

Gravure : Mocassins



« Nous, les Cris des Plaines, utilisons de jolis mocassins décorés de perles pour se déplacer sur notre territoire. »



1.3

Description :

L'élève doit aider Julie à ranger sa chambre. Pour terminer le jeu, le joueur doit faire le lit, ranger les jouets dans le coffre à jouets, déposer les vêtements sales dans le panier à linge sale, mettre les espadrilles dans la garde-robe et le cœur de pomme dans la poubelle.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu pousse l'élève à réfléchir et à associer divers objets avec leur lieu de rangement. Il permet de responsabiliser l'élève face à son milieu de vie de manière ludique et engageante. Grâce à ce jeu, le joueur prend conscience que ses actions engendrent des conséquences positives. Par exemple, jeter un déchet à la poubelle permet d'éviter une infestation d'insectes. L'élève comprend aussi qu'il est important de ranger sa chambre pour avoir un espace de jeu sécuritaire et ainsi éviter les risques de blessures. En terminant le jeu, l'élève découvre un objet traditionnel très utile, le panier en écorce de bouleau.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit ranger les cinq objets aux bons endroits dans la chambre.

Gravure : Panier



« Nos ancêtres gardaient leurs biens dans des paniers en écorce de bouleau. »



1.4

Description :

Ce jeu de mémoire comporte 12 cartes et l'élève doit trouver chacun des 6 duos pour terminer la partie. Chaque carte représente une règle de sécurité et le joueur doit trouver deux cartes qui correspondent à la même règle, une avec un garçon et l'autre avec une fille.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend diverses règles de sécurité. Il donne aussi de bons conseils sur le comportement à adopter dans diverses situations, lorsque l'enfant est perdu, lors d'un feu ou lorsqu'un étranger lui demande de le suivre. Ce jeu de mémoire aborde également la notion de respect et de gentillesse. En terminant le jeu, l'élève découvre le mode d'habitation de la nation des Cris des Plaines, le tipi.

Visuel et clé de correction :



Cartes



C'est important de dire non aux étrangers. Il ne faut jamais suivre un étranger ni prendre quelque chose qu'il t'offre, peu importe ce que la personne te dit! Si quelqu'un te rend mal à l'aise, enfuie-toi et dis-le à un adulte.



Si tu es perdu, reste à cet endroit. Si tu vois un adulte avec un enfant ou une personne en uniforme, tu peux lui demander de l'aide.



Cartes



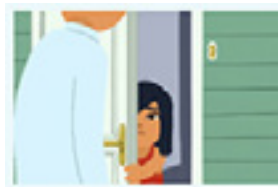
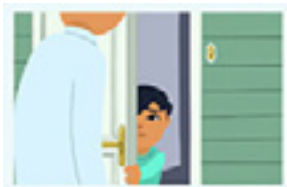
Aie toujours du respect pour les autres. Tu peux montrer du respect en aidant ou en réconfortant quelqu'un. Sois confiant et n'aies pas peur de dire ce que tu penses.



Ne va jamais dans l'eau sans être accompagné par un adulte, comme un parent ou un instructeur de natation.



Ne joue jamais avec des allumettes, car ça pourrait causer un feu. Et si tu vois des flammes, reste loin et crie au secours tout de suite!



C'est important de ne pas répondre à la porte si Maman et Papa sont occupés. Et ne sors jamais de la maison tout seul sans le dire à quelqu'un. Laisse toujours un adulte répondre à la porte et demande la permission avant de sortir.

Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver et combiner les 6 paires de cartes.

Gravure : Tipi



« Nos ancêtres, les Cris des Plaines, restaient au chaud, au sec et en sécurité dans leur maison traditionnelle, le tipi, qui était fait de peau de bison. »