



GARDIEN DE MA MAISON

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

**GUIDE PÉDAGOGIQUE :
10^e ANNÉE**

Lieu : Sud de l'Alberta

Nation : Pieds-Noirs



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

10^e 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.



10.1

Description :

Ce jeu compte 2 casse-têtes, comprenant chacun 31 morceaux, et qui représentent l'habitation traditionnelle des Pieds-Noirs. Le joueur doit d'abord compléter la première moitié du tipi, qui constitue le devant, puis la deuxième moitié qui constitue le derrière. Pour terminer le jeu, l'élève doit placer les 62 pièces dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève découvre la maison traditionnelle des Pieds-Noirs, le tipi, ainsi que certains de ses usages et caractéristiques. En jouant, l'élève réalise que dans cette nation, ce sont les femmes qui sont responsables de fabriquer, monter et réparer le tipi. Le joueur entre en contact avec le passé et prend conscience qu'aucune partie de l'animal n'était jetée à cette époque et que tout était réutilisé pour faire d'autres objets du quotidien. En terminant le jeu, l'élève fait la connaissance de l'une des 4 plantes sacrées, le foin d'odeur.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit compléter les 2 casse-têtes représentant le tipi dans le temps requis.

Gravure : Foin d'odeur



« Réputé pour son doux parfum, le foin d'odeur est souvent utilisé à la maison, sous forme de nattes tressées. On s'en sert également pour la confection de paniers, la guérison de maladies, lors des cercles de parole et des cérémonies de purification. Sa fumée aurait le pouvoir de purifier les lieux et de faire disparaître les pensées mauvaises et négatives. »



10.2

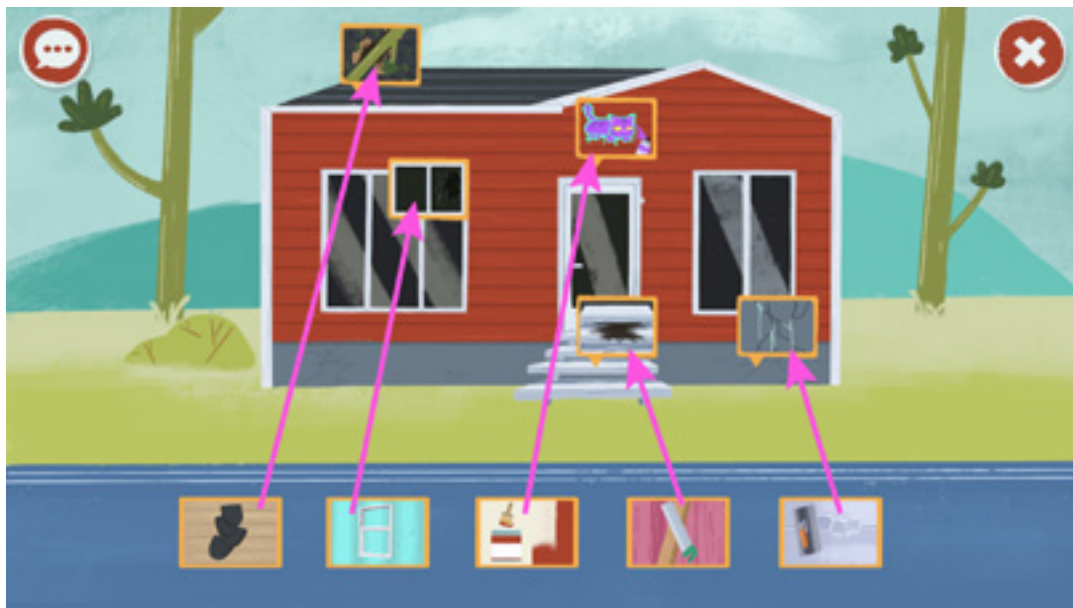
Description :

L'élève doit aider Maria à faire l'entretien de sa maison et à réparer les dommages naturels, accidentels ou intentionnels. Pour ce faire, le joueur doit d'abord cliquer sur le bon outil, puis sur l'endroit à réparer. Pour terminer le jeu, l'élève doit réparer tous les bris dans le temps requis.









Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève doit associer le bon outil avec le dommage à réparer et il reçoit quelques conseils sur l'entretien d'une maison. En jouant, l'élève prend conscience qu'il y a 3 types de dommages – naturels, accidentels et intentionnels – et que peu importe le type, il est préférable de les réparer rapidement afin d'éviter de plus grosses réparations, plus onéreuses. Le joueur doit faire preuve d'observation et de rapidité pour régler tous les bris dans les temps requis. En terminant le jeu, le joueur découvre les multiples utilisations du cèdre dans la vie quotidienne des Premières Nations.

Visuel et clé de correction :





Bris		Outils	
	Bardeaux pour toiture endommagés par une branche d'arbre tombée		Pile de bardeaux de toiture
	Fissure dans les fondations		Truelle et ciment
	Vitre brisée		Nouvelle fenêtre
	Graffiti		Peinture et pinceau

Pour obtenir la gravure, l'élève doit réparer chacun des bris dans le temps requis.

Gravure : Cèdre



« Le cèdre est utilisé dans la construction, la réparation et la purification des maisons, mais aussi dans la confection de paniers, de vêtements, de cordes, d'ustensiles de cuisine, de canots et de remèdes. En le brûlant, on achemine les prières au Créateur et on chasse les énergies négatives. »



10.3

Description :

Ce jeu comporte une mise en situation concernant un dégât d'eau. Le joueur doit mettre en ordre les tâches à accomplir pour colmater la fuite et s'assurer que les autres problèmes ne reviennent pas. Pour terminer le jeu, l'élève doit mettre les 10 étapes en ordre et dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu pousse l'élève à réfléchir et à associer divers outils avec leur fonction. Il permet d'aborder, de manière ludique, les notions de priorité et de cause/conséquence. Grâce à cette mise en situation, le joueur prend conscience qu'il est important de trouver la cause d'un problème afin de le régler pour qu'il ne revienne pas dans le futur. En terminant le jeu, le joueur découvre une plante importante pour plusieurs Premières Nations, le tabac.

Visuel et clé de correction :



Étapes

1



Aller chercher des bardeaux

2



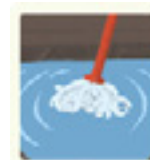
Réparer le trou dans le toit

3



Monter la vadrouille pour ramasser le dégât

4



Essuyer la flaque dans l'espace non-aménagé du toit

5



Prendre un panneau de gypse et du ciment à joints pour réparer le plafond de la salle de bain



Étapes

6



Réparer le trou dans le plafond de la salle de bain

7



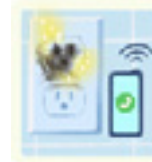
Descendre la vadrouille pour essuyer l'eau dans la salle de bain.

8



Essuyer la flaque d'eau dans la salle de bain.

9



Appeler l'électricien

10



Prendre une éponge et du savon pour enlever la moisissure

Pour obtenir la gravure, l'élève doit mettre dans le bon ordre les 10 étapes de la mise en situation dans le temps requis.

Gravure : Tabac



« Le tabac est l'une des 4 plantes sacrées et il a de nombreux usages dans notre culture. On s'en sert dans les cérémonies et pour le protocole culturel. »



10.4

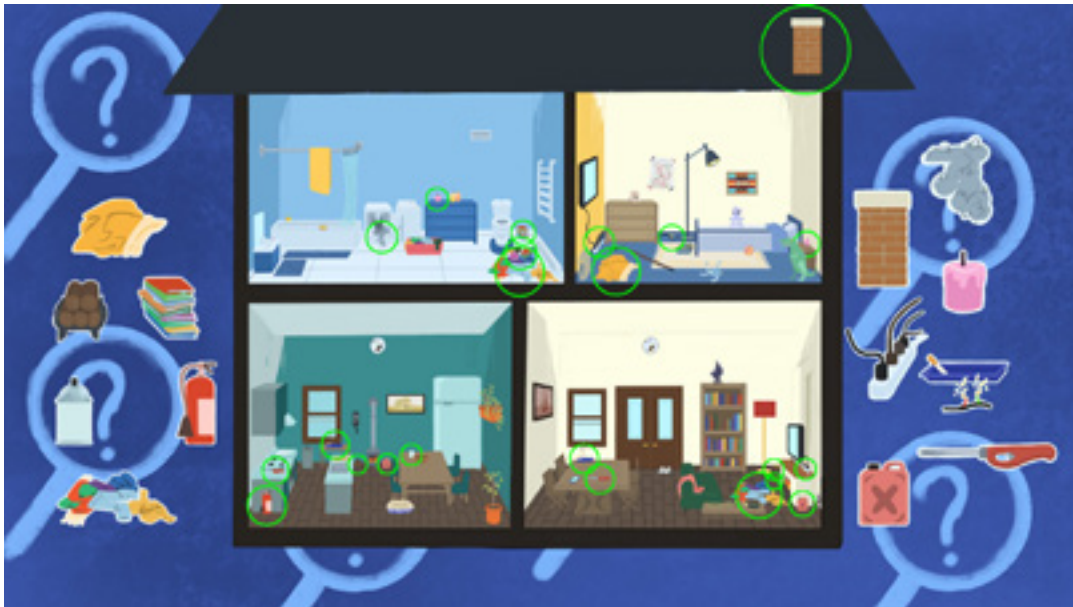
Description :

Ce jeu compte 14 objets qui constituent un risque de déclencher un feu. Chaque objet peut se trouver à deux endroits différents. Le joueur doit tous les trouver dans le temps requis pour compléter l'activité.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend ou révise diverses notions de prévention des incendies, en plus de recevoir des conseils pour demeurer en sécurité. Le joueur doit détecter les sources de chaleur dans une pièce et réfléchir afin de voir les situations dangereuses pouvant mener à un feu. En jouant, l'élève développe son sens de l'observation, car les indices des objets à trouver ne sont que des silhouettes en noir et blanc. En terminant le jeu, l'élève découvre la sauge, l'une des 4 plantes sacrées, et les façons de l'utiliser chez les Premières Nations.

Visuel et clé de correction :



Objets



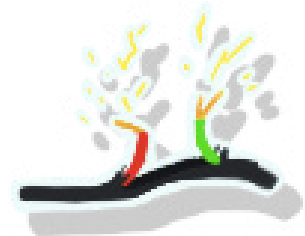
Draps



Bombe aérosol



Cigarette sans surveillance



Câble électrique abîmé



Objets



Chandelle



Cheminée



Vêtements



Détecteur de fumée



Bidon à carburant



Charpie de sécheuse



Pile de magazines



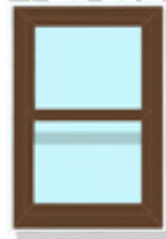
Barre d'alimentation



Bois de chauffage



Porte d'entrée



Fenêtre du premier étage



Objet mystère -
Extincteur d'incendie

Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver chacun des 14 objets.

Gravure : Sauge



« La sauge est une plante médicinale sacrée. Nous la brûlons pour nous purifier, purifier nos maisons ou lors de cérémonies. Nous l'utilisons aussi dans les sacs de médecine ou pour envelopper des objets sacrés. »