



GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
11^e ANNÉE

Lieu : Nord de la Saskatchewan

Nation : Cris des bois



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

11^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.



11.1

Description :

Ce jeu de mémoire compte 27 cartes regroupées en trios. Chaque ensemble de 3 cartes est constitué d'une habitation traditionnelle, d'un objet culturel ainsi que du drapeau de l'organisation qui représente la nation. Le joueur doit trouver les 9 trios de cartes dans le temps requis pour compléter l'activité.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend ou révise les maisons traditionnelles de 8 Premières Nations et des Inuit. Il découvre qu'une nation peut utiliser plus d'un type d'habitation, selon son lieu de résidence sur le territoire. En jouant, le joueur réalise que plusieurs bandes d'une même nation sont représentées, de nos jours, par une organisation ou une confédération possédant son propre drapeau. Ce jeu permet également d'en apprendre davantage sur les objets traditionnels associés aux nations, en plus d'éclaircir le concept de « Premières Nations ». Grâce au jeu, l'élève prend conscience que les Métis et les Inuit n'en font pas partie, mais que tous possèdent leur propre habitation, objets culturels et drapeau qui permettent de les identifier. En terminant le jeu, l'élève découvre les mitaines perlées, un objet traditionnel important pour les Cris des bois.

Visuel :



Clé de correction - éléments à associer :

1 - Pieds-Noirs	2 - Anishinabek	3 - Métis	4 - Mi'kmaq
			
Tipi	Wigwam	Maison de terre et de bois rond	Wigwam



1 - Pieds-Noirs

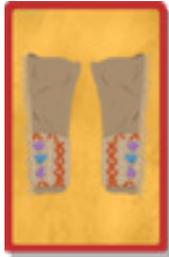


Bison



Drapeau de la Confédération des Pieds-Noirs

2 - Anishinabek



Jambières



Drapeau de la nation Anishinabek

3 - Métis



Ceinture fléchée



Drapeau des Métis

4 - Mi'kmaq



Coiffe féminine



Drapeau du Grand Conseil des Mi'kmaq

5 - Inuit



Igloo



Ulu



Drapeau du Nunavut

6 - Okanagan



Kekuli



Tambour



Drapeau de l'Alliance de la nation Okanagan

7 - Iroquois



Maison longue

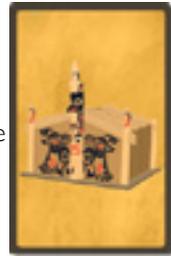


Jeu de la crosse



Drapeau de la Confédération iroquoise

8 - Haïda



Maison en planches



Chapeau haïda



Drapeau du Conseil de la nation haïda



9 - Déné



Tipi, maison
de terre et
de bois
rond et
kekuli



Motif perlé



Drapeau de
la nation
dénée

Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver chacun des 9 trios dans le temps requis.

Gravure : Mitaines perlées



« Les mitaines de cuir des Cris sont souvent agrémentées de beaux motifs perlés. Ces motifs sont symétriques pour représenter l'équilibre qui règne, selon notre croyance, dans la coexistence de tous les êtres vivants. »



11.2

Description :

L'élève doit aider Laura à choisir les meilleurs éléments pour sa maison du futur. Le jeu comporte deux rondes, l'une permettant de produire de l'énergie, l'autre de la nourriture. Le pointage est défini en fonction des moyens de production choisis. Pour chaque section de la maison, une réponse donne plus de points que les autres, parce que c'est le choix le plus écologique ou écoénergétique. Pour terminer le jeu, l'élève doit choisir les meilleurs moyens de production pour chaque section de la maison dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève crée une maison du futur qui permet de produire de l'énergie et de la nourriture, deux éléments essentiels à la survie. L'élève découvre que le mode de développement durable peut aussi être associé à l'architecture et à la construction domiciliaire. Tous les éléments de ce jeu existent aujourd'hui et peuvent être utilisés dans une maison, tels le jardin vertical, les bardeaux solaires, le système géothermique ainsi que les fenêtres qui s'ajustent à la lumière. En terminant le jeu, l'élève en apprend davantage sur le brochet et la pêche, une activité importante chez les Cris des bois.

Visuel 1^{re} ronde :



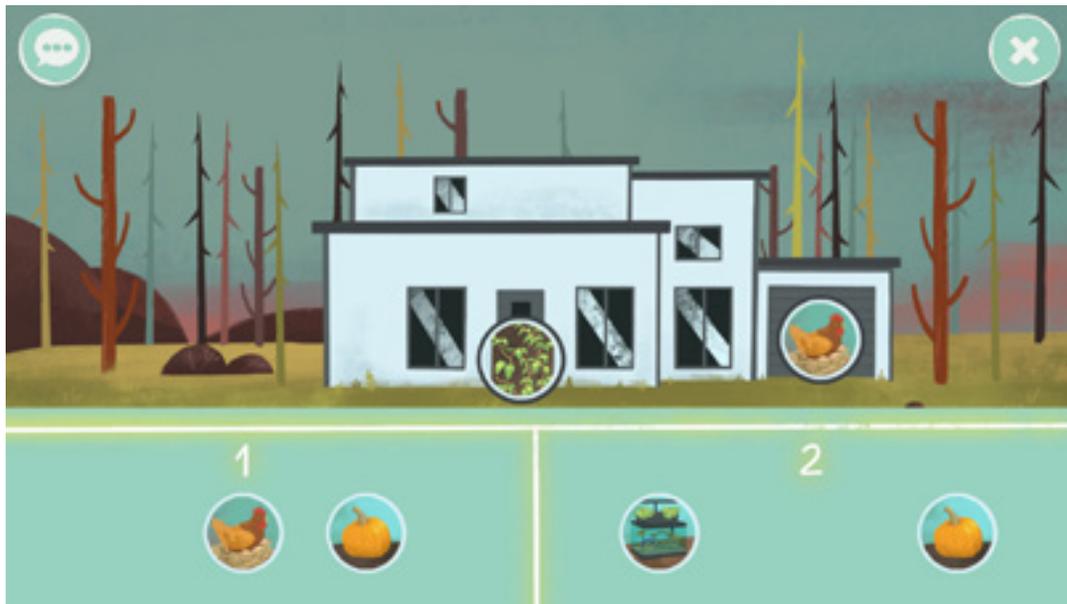
Clé de correction 1^{re} ronde :

- La meilleure façon de produire de l'énergie sur le toit : **Installer des bardeaux solaires.**
- La meilleure façon de produire de l'énergie à partir du sol : **Installer un système géothermique.**
- Le type de fenêtre qui a la meilleure efficacité énergétique : **Installer des fenêtres qui s'ajustent automatiquement à l'intensité de la lumière.**
- La meilleure façon de produire de l'énergie avec le garage : **Installer des bardeaux solaires.**



1 ^{re} RONDE							
Produire de l'énergie sur le toit		Produire de l'énergie à partir du sol		Fenêtre qui a la meilleure efficacité énergétique		Produire de l'énergie avec le garage	
	Éolienne		Système géothermique		Petites fenêtres		Éolienne
	Bardeaux solaires		Panneaux solaires		Grandes fenêtres		Bardeaux solaires
	Panneaux solaires		Éolienne		Fenêtres ajustables à la lumière		Système géothermique

Visuel 2^e ronde :



Clé de correction 2^e ronde :

- La meilleure façon de produire des aliments dans le sous-sol : **Créer un jardin vertical.**
- La meilleure façon de produire des aliments dans le garage : **Élever des poules et manger leurs œufs.**



2 ^e RONDE			
La meilleure façon de produire des aliments dans le sous-sol		La meilleure façon de produire des aliments dans le garage	
	Créer un jardin vertical		Créer un jardin avec un système d'aquaponie contenant des poissons
	Élever des poules et manger leurs œufs		Élever des poules et manger leurs œufs
	Faire pousser des citrouilles		Faire pousser des citrouilles

Pour obtenir la gravure, l'élève doit choisir le meilleur mode de production pour chaque section de la maison, dans le temps requis.

Gravure : Brochet



« Comme tu peux voir, il existe plusieurs façons de produire de l'énergie et des aliments chez soi. À l'époque, les Cris chassaient et pêchaient pour se nourrir. Le poisson – le brochet entre autres – faisait partie de notre alimentation, et la pêche était une activité familiale. »



11.3

Description :

Ce jeu des erreurs comporte 10 différences, choisies aléatoirement sur un total de 15. Pour terminer le jeu, le joueur doit trouver chacune des 10 différences entre les deux images de la cuisine dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève découvre de nouvelles technologies écologiques et écoénergétiques qui sont de plus en plus présentes dans nos maisons, particulièrement dans nos cuisines. Le joueur fait ainsi connaissance avec de nouveaux objets futuristes, mais qui existent déjà et peuvent nous aider à créer facilement et de manière efficace de la nourriture. Ce jeu aborde également les notions de recyclage et de compostage, deux éléments clés pour un futur durable. En terminant le jeu, l'élève en apprend davantage sur le sac de mousse, un objet écologique utilisé depuis des décennies.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver chacune des 10 différences dans la cuisine dans le temps requis.

Gravure : Sac de mousse



« Les objets écoénergétiques et écologiques sont de plus en plus courants dans les maisons. Mais on utilisait aussi des objets écologiques auparavant : par exemple, un sac rempli de mousse servait de couche pour garder les bébés au sec. Toutes les femmes d'une même famille travaillaient ensemble à la confection d'un de ces sacs pour le bébé. »



11.4

Description :

Dans ce jeu, le joueur doit aider Laura et Tanis à planifier le développement d'une communauté, étape par étape. Pour terminer le jeu, l'élève doit mettre les 12 éléments représentant les bâtiments dans le bon ordre, dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève doit planifier les différentes étapes de l'établissement d'une nouvelle communauté. En jouant, il découvre les divers bâtiments et leur utilité. Ce jeu permet au joueur de réfléchir sur les besoins humains, à la fois comme individu et comme groupe : besoins physiques essentiels (source de nourriture et d'eau), de vivre en communauté, de demeurer en santé, d'être en sécurité, etc. Ce jeu permet également à l'élève de prendre conscience que la santé et l'éducation sont deux facteurs clés dans la vie d'une personne ou d'une famille, tout comme la culture, la tradition et le sport, des éléments qui permettent son épanouissement. En terminant le jeu, l'élève découvre l'oie faite de brindilles, un objet traditionnel important pour la nation des Cris des bois.

Visuel :



Bâtiments

1	2	3	4	5	6
					
Une source d'eau et de nourriture	Le bâtiment du conseil de bande	Un hôpital ou une clinique	Un poste de police et une caserne de pompiers	Une épicerie	Une garderie, une école primaire et secondaire



Bâtiments

7



Un centre de formation continue pour les adultes

8



Un centre culturel

9



Un centre sportif avec gymnase public et aréna

10



Une bibliothèque qui a un centre technologique

11



Un parc pour faire de la planche à roulettes

12



Un jardin public avec des plantes et des fleurs indigènes

Pour obtenir la gravure, l'élève doit mettre chacune des 12 étapes dans l'ordre, dans le temps requis.

Gravure : Oie faite de brindilles



« Autrefois, les Cris chassaient l'original, le cerf, le lapin, l'oie et d'autres animaux. Des oies faites de brindilles de saule servaient de leurre pendant la chasse printanière; aujourd'hui, les gens s'en servent comme décoration. »