



GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
12^e ANNÉE

Lieu : Nord-Est du Québec

Nation : Innue



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

12^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.



12.1

Description :

L'élève doit aider Teresa avec les dépenses de sa maison. Pour compléter l'activité, le joueur doit associer chacun des 12 montants d'argent avec le bien ou le service approprié.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève découvre que posséder une maison en ville comporte de nombreuses dépenses. Le joueur doit réfléchir et analyser les coûts, car certains sont annuels, alors que d'autres sont mensuels. Le jeu permet également à l'élève de réaliser que certains services, telle l'eau potable, sont gratuits dans la province de Québec, tandis que d'autres sont dispendieux, comme le chauffage. En terminant l'activité, l'élève explore un jeu antique, le bilboquet.

Visuel :



Clé de correction



235 \$

Le coût hebdomadaire pour nourrir une famille de quatre personnes.



105 \$

Le coût mensuel d'électricité pour une maison, qui varie selon la quantité consommée.



95 \$

Le coût mensuel pour prendre le transport en commun de la ville.



	200 \$	Le coût annuel des livres et des fournitures scolaires pour un élève qui fréquente l'école primaire publique.
	60 \$	Le coût mensuel d'un forfait pour un téléphone cellulaire qui offre des appels interurbains illimités et qui inclut de 8 à 12 gigaoctets de données.
	3 380 \$	Le coût annuel de l'impôt foncier pour une petite maison.
	6 375 \$	Le coût annuel des livres et des droits de scolarité pour les étudiants universitaires.
	285 \$	Le coût mensuel pour chauffer une maison en hiver.
	90 \$	Le coût mensuel de l'assurance habitation qui protège non seulement la maison, mais aussi les biens.
	1 800 \$	Le coût mensuel d'un prêt pour une petite maison.
	0 \$	Le coût mensuel pour l'eau consommée dans une maison, dans la province de Québec.
	25 \$	Le coût d'un forfait de base pour utiliser le câble.

Puisque l'histoire se déroule au Québec, les montants sont basés sur des prix québécois moyens. Le jeu souligne que les dépenses peuvent varier d'une province à l'autre.



Pour obtenir la gravure, l'élève doit associer chacun des 12 montants avec la facture correspondante.

Gravure : Bilboquet



« Autrefois, les Innus avaient différentes responsabilités, mais ils savaient aussi s'amuser. Pour jouer seul ou en équipe, un de leurs objets préférés était un bilboquet fait d'os de pattes de caribou. »



12.2

Description :

L'élève doit aider Teresa à choisir le meilleur endroit pour chaque famille. Pour ce faire, le joueur doit d'abord observer les besoins de chacune des familles et déterminer à quelle distance la maison doit se trouver d'une école (en bleu), d'un lieu de travail (en vert) ou de l'hôpital (en orange). Pour terminer le jeu, l'élève doit trouver la meilleure maison pour chacune des 15 familles dans les trois tours, dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève doit associer chaque famille avec une maison qui respecte les besoins de chacun de ses membres. Le joueur doit faire preuve d'observation et de réflexion afin de dénicher la maison optimale pour chacune des familles. Ce jeu d'ordre mathématique permet également à l'élève de prendre conscience des facteurs à considérer – garderie/école, lieu de travail, hôpital, etc. – dans le choix d'un lieu de résidence. En terminant le jeu, le joueur découvre l'habitation traditionnelle des Innus, la hutte à perches faîtières.

Visuel :



Clé de correction :

Famille	Maisons pour les rondes 1 et 2	Maison pour la ronde 3
A	2, 4, 5, 6, 7	2
B	1, 3, 5, 7	1
C	4, 6	4
D	5, 7	5
E	3, 4, 6, 7	3
F	4, 6	6
G	7	7



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver la meilleure maison pour chacune des 15 familles.

Gravure : Hutte à perches faîtières



« Autrefois, les Innus étaient nomades et déplaçaient leurs huttes à perches faîtières en suivant les troupeaux d'orignaux ou de caribous. Ces habitations étaient faites de poteaux de bois recouverts d'écorce ou de peaux d'animaux. »



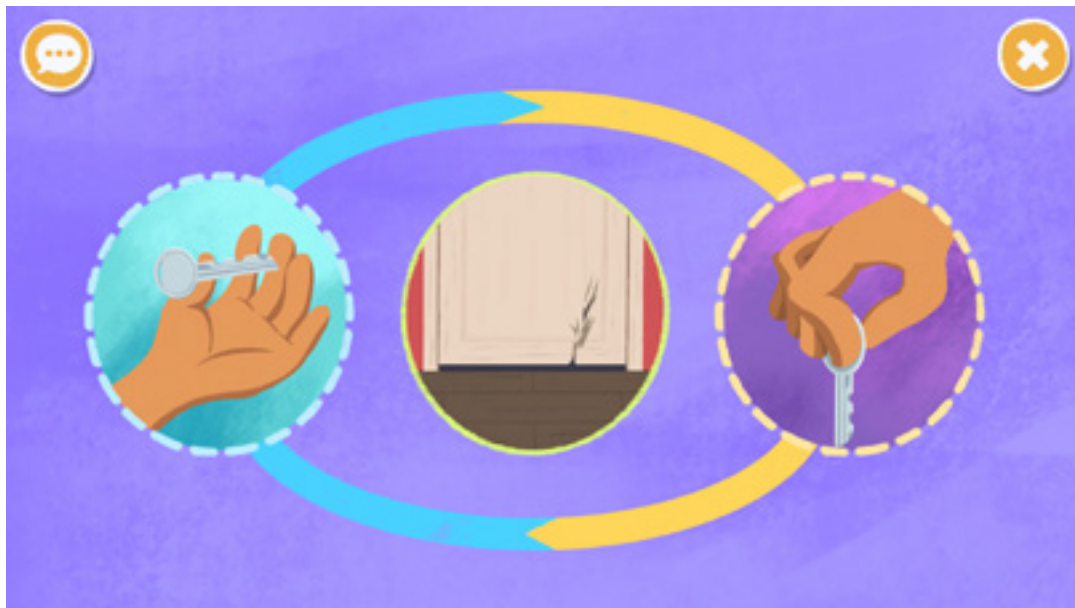
12.3

Description :

Ce jeu-questionnaire comporte 13 questions et permet d'en apprendre davantage sur les responsabilités du locataire et celles du propriétaire. Si la responsabilité revient au locataire, le joueur doit faire glisser l'image à gauche et si elle revient au propriétaire, il doit la faire glisser à droite. Pour terminer le jeu, l'élève doit répondre correctement aux 13 questions dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu pousse l'élève à réfléchir sur certaines tâches afin de déterminer qui en a la responsabilité entre le propriétaire et le locataire. En jouant, l'élève réalise que la plupart des réparations mineures, comme faire de petites retouches de peinture, incombent au locataire, tandis que les réparations majeures, comme réparer une fenêtre brisée ou régler une infestation d'insectes, sont la responsabilité du propriétaire. Le joueur reçoit également des conseils pour s'assurer que sa première location d'appartement ou de maison se passe bien. En terminant le jeu, l'élève découvre un symbole important chez les Innus, le motif de la double courbe.



Clé de correction :

- Changer une ampoule : **locataire**
- Faire de petites retouches de peinture : **locataire**
- Payer le loyer à temps, chaque mois : **locataire**
- Sortir les ordures : **locataire**
- Régler une infestation d'insectes : **propriétaire**
- Réparer une porte brisée : **propriétaire**



- Réparer un tuyau qui fuit : **propriétaire**
- Réparer le toit : **propriétaire**
- Réparer une fenêtre cassée : **propriétaire**
- Réparer une marche endommagée de l'escalier : **propriétaire**
- Laisser le logis dans le même état que lors de l'arrivée : **locataire**
- Se procurer une assurance habitation : **locataire**
- Éviter de faire trop de bruit : **locataire**

Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre correctement à chacune des 13 questions du jeu-questionnaire.

Gravure : Motif de la double courbe



« De nos jours, quand on construit un nouveau bâtiment sur notre territoire innu, on essaie d'y intégrer des symboles qui représentent notre nation. Par exemple, le motif de la double courbe est reproduit sur de nombreux objets depuis des générations et il fait aujourd'hui partie de l'architecture. »



12.4

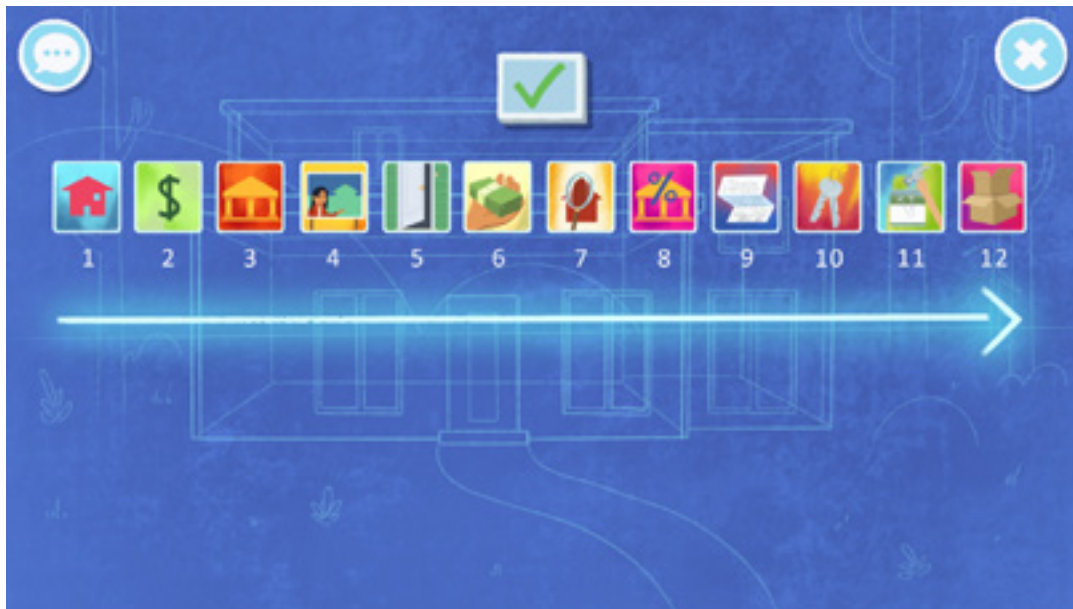
Description :

Ce jeu représente les 12 étapes à accomplir lors de l'achat d'une maison. Le joueur doit toutes les mettre dans le bon ordre pour compléter l'activité.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend les différentes étapes que comporte l'achat d'une maison, en plus de recevoir des conseils et de découvrir le coût moyen de chacune des étapes. En jouant, le joueur réalise que l'achat d'une maison hors réserve est un long processus, mais que plusieurs personnes peuvent l'aider, que ce soit l'agent d'immeuble, le banquier, l'inspecteur ou des membres de sa famille lors du déménagement. Grâce au jeu, l'élève utilise son sens de l'observation et son jugement afin de déterminer l'ordre des étapes à effectuer. En terminant le jeu, le joueur découvre un objet traditionnel fort populaire chez les Innus, le manteau.

Visuel et clé de correction :



Étapes

1



Déterminer quelle sorte de maison tu désires acheter

2



Déterminer le prix maximal de la maison et le montant des paiements mensuels que tu peux te permettre

3



Communiquer avec la banque pour faire préapprouver ton prêt

4



Décider de faire affaire, ou non, avec un courtier immobilier

5



Visiter des maisons

6



Faire une offre



Étapes

7



Faire inspecter la maison

8



Régler les derniers détails du prêt avec ta banque

9



Signer le contrat avec un notaire

10



Recevoir les clés de ta nouvelle maison

11



Faire quelques réparations et mettre une couche de peinture

12



Emménager

Pour obtenir la gravure, l'élève doit mettre les 12 étapes de l'achat d'une maison dans le bon ordre.

Gravure : Manteau



« Autrefois, les Innus confectionnaient des manteaux en peau de caribou. Ils portaient deux sortes de manteaux : un recouvert de fourrure à l'extérieur, et un sans fourrure. Les hommes avaient l'habitude de porter ceux sans fourrure, sur lesquels de jolis motifs étaient parfois peints. »