



# GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :  
2<sup>e</sup> ANNÉE

Lieu : Terre-Neuve

Nation : Mi'kmaq



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

## 2<sup>e</sup> 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.



## 2.1

### Description :

Ce jeu de coloriage comporte douze zones que l'élève doit colorier de la bonne couleur. L'élève peut choisir la couleur qu'il désire pour chacune des parties du dessin, mais pour terminer le jeu, il doit reproduire fidèlement les couleurs de l'image modèle située en haut à droite de l'écran.

### Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève développe son sens de l'observation. Pour compléter l'activité, le joueur doit bien analyser chaque détail de l'image, car certaines couleurs, comme le rose dans la bouche du grand dinosaure ou les lignes jaunes sur le dos du plus petit dinosaure, peuvent ne pas être vues au premier coup d'œil. En terminant le jeu, l'élève découvre que les Mi'kmaq utilisaient les piquants de porc-épic comme éléments décoratifs sur divers objets dont les paniers en écorce de bouleau.

### Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit colorier chacune des 12 zones de la même couleur que l'image modèle.

### Gravure : Piquant de porc-épic



« Les Mi'kmaq fabriquent de belles choses. Ils cousaient les aiguilles de porcs-épics sur leurs paniers en écorce de bouleau. »



## 2.2

### Description :

Dans ce casse-tête, l'élève doit placer les 30 morceaux à la bonne place afin de découvrir quatre habitations des Premières Nations : le tipi, le wigwam, la maison semi-souterraine ainsi que la maison des Haïdas.

### Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève de réviser les différentes parties d'une maison moderne, en plus de lui faire découvrir quatre habitations des Premières Nations. Le joueur doit user de stratégie, car certaines pièces doivent être déplacées afin d'en révéler d'autres, situées en dessous. En terminant l'activité, l'élève comprend que le wigwam est l'habitation traditionnelle des Mi'kmaq.

### Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit mettre à la bonne place les 30 morceaux du casse-tête.

### Gravure : Wigwam



« C'est important d'être fier de sa maison et d'en prendre soin, comme les Mi'kmaq le faisaient avec leurs wigwams. »



## 2.3

### Description :

L'élève doit aider Jared à réparer sa maison. Pour terminer le jeu, le joueur doit répondre correctement à chacune des six questions du jeu-questionnaire, en choisissant le bon outil ou la tâche à effectuer, afin de réparer le toit et les fenêtres, éponger l'eau et nettoyer la moisissure.

### 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 ce jeu-questionnaire, le joueur prend conscience que ses actions engendrent des conséquences, qu'il est important de trouver la cause d'un problème et de le régler afin de prolonger la durée de vie de la maison. En terminant le jeu, l'élève découvre un outil, inventé par les Premières Nations, qui est très utile l'hiver pour se déplacer : les raquettes.

### Visuel :



### Clé de correction :

- Quelle réparation Jared devrait-il faire en premier? **Réparer le toit**
- Avec quoi Jared pourrait-il réparer le toit? **Des bardeaux pour le toit**
- Avec quoi Jared pourrait-il éponger l'eau? **Une vadrouille**
- Avec quoi Jared pourrait-il nettoyer la moisissure? **Une éponge**
- Avec quel outil Jared pourrait-il réparer la fenêtre? **Un nouveau cadre de fenêtre**



Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre correctement à chacune des six questions.

**Gravure : Raquette**



« Nos ancêtres étaient nomades; ils portaient des raquettes l'hiver pour chasser les orignaux et les caribous ou pour tendre des pièges. »



## 2.4

### Description :

Ce jeu de mémoire comporte douze cartes et l'élève doit trouver chacun des six duos pour terminer la partie. Chaque carte représente soit un risque d'incendie soit une mesure pour prévenir un feu.

### Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend diverses règles de sécurité pour prévenir les incendies, entre autres l'importance d'avoir un détecteur de fumée et d'en changer régulièrement les piles. Comme chaque carte est unique, le joueur doit faire preuve de jugement et bien analyser les images afin de choisir la bonne mesure de prévention associée au risque d'incendie. Grâce au jeu, l'élève reçoit de bons conseils sur les comportements à adopter en cas de feu : marcher à quatre pattes pour éviter d'inhaler de la fumée, laisser un adulte éteindre le feu avec un extincteur, etc. En terminant le jeu, l'élève découvre l'un des objets traditionnels portés par les jeunes femmes mi'kmaq, la coiffe.

### Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver les six duos de cartes

### Gravure : Coiffe



« Autrefois, lorsque les jeunes filles mi'kmaq atteignaient un certain âge, elles recevaient un magnifique bonnet pointu orné de motifs géométriques traditionnels. »