



# GARDIEN DE MA MAISON

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

**GUIDE ÉDUCATIF : 3<sup>e</sup> ANNÉE**

Lieu : Nord-Ouest de la  
Colombie-Britannique  
et du Yukon

Nation : Tlingit



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

## 3<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.



### 3.1

#### Description :

Ce jeu comporte six objets, tous liés à des tâches traditionnelles en lien avec l'eau, que l'élève doit trouver : le chaudron, le verre, le savon, le canot, la planche à laver et le harpon. Chaque objet peut se trouver à deux endroits différents.

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

Grâce à ce jeu, l'élève comprend l'importance de l'eau dans notre quotidien et prend conscience que les activités traditionnelles des ancêtres de la nation des Tlingits ne sont pas si différentes des siennes aujourd'hui : boire, cuisiner, pêcher, se déplacer, se laver et laver ses vêtements. Dans ce jeu, le joueur découvre des objets anciens, comme la planche à laver ou le harpon, et apprend leur utilité. En terminant le jeu, l'élève fait la connaissance d'un moyen de transport important chez les Tlingits, le canot.

#### Visuel et clé de correction :



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

#### Gravure : Canot



« Nos canots tlingits allaient sur l'eau pour chasser, pêcher et transporter des clans en entier. Ils sont un symbole de notre communauté. »



### 3.2

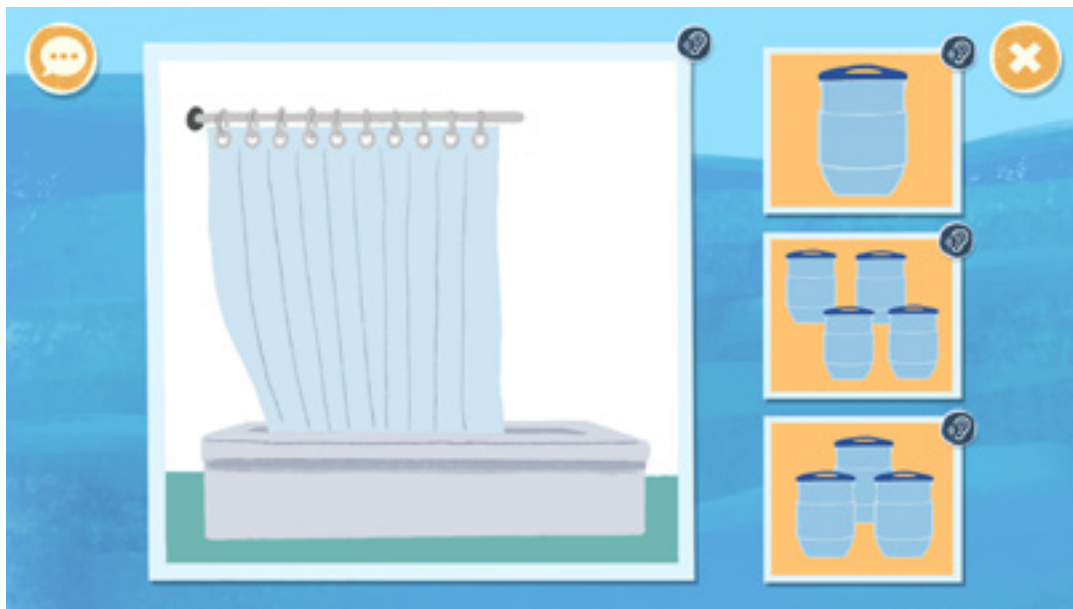
#### Description :










L'élève doit aider Kyle en trouvant la bonne quantité d'eau utilisée pour chaque activité du quotidien : laver les vêtements, faire la vaisselle, se brosser les dents, prendre un bain, ainsi que tirer la chasse. Pour terminer le jeu, le joueur doit répondre correctement à chacune des cinq questions du jeu-questionnaire.

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

Ce jeu permet à l'élève de prendre conscience de l'importance de l'eau dans nos vies et de l'intérêt de l'utiliser de manière responsable. Grâce à ce jeu-questionnaire, le joueur découvre la quantité utilisée pour ses activités du quotidien, en plus de recevoir des conseils afin d'éviter le gaspillage. En terminant le jeu, l'élève est en contact avec un poisson important dans l'alimentation de cette nation, le saumon.

#### Visuel :



Quantités d'eau					
	1 litre		5 litres		10 litres
	20 litres		30 litres		50 litres
	100 litres		150 litres		200 litres



**Clé de correction :**

- D'après toi, combien d'eau utilise-t-on en moyenne pour se brosser les dents? **5 litres**
- Combien d'eau est-ce utilise-t-on pour faire la vaisselle dans l'évier? **100 litres**
- Combien d'eau utilise-t-on pour laver les vêtements? **150 litres**
- Combien d'eau une toilette ordinaire utilise-t-elle? **20 litres**
- Combien d'eau utilise-t-on quand on prend un bain? **150 litres**

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

**Gravure : Saumon**



« L'eau est essentielle pour tous les humains... et pas seulement pour les saumons! »



### 3.3

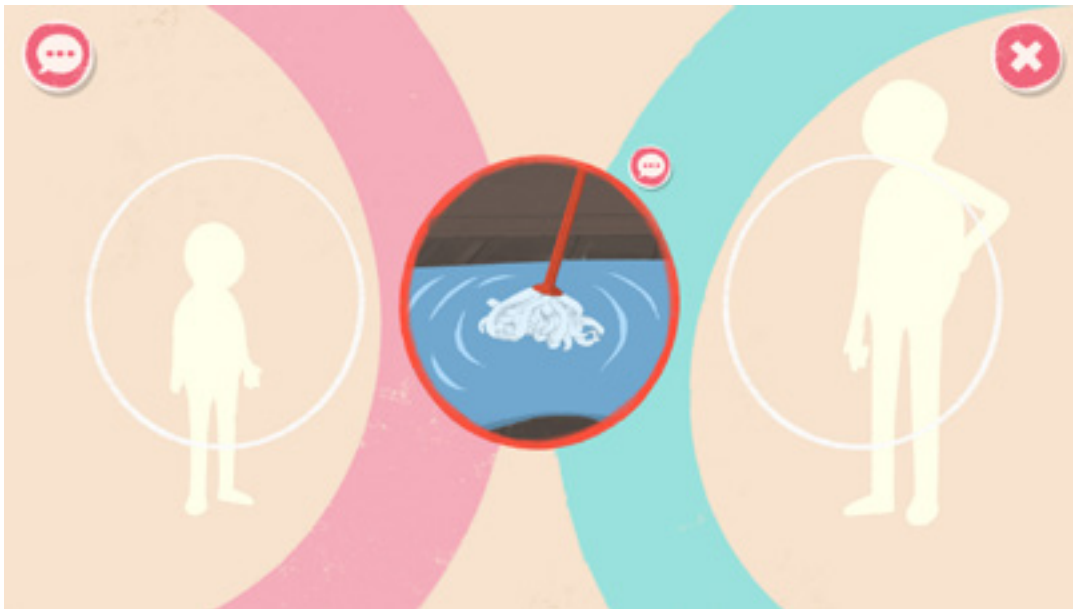
#### Description :

L'élève doit aider Kyle à identifier les tâches qu'il peut faire lui-même et celles qu'il doit laisser à un adulte. Pour terminer le jeu, il doit répondre correctement à chacune des dix questions du jeu-questionnaire.

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

Ce jeu pousse l'élève à réfléchir et à associer chaque tâche avec les outils utilisés ou les risques qui y sont liés. Il permet d'aborder, de manière ludique, le fait qu'à cet âge, l'enfant est assez grand pour avoir de petites responsabilités à la maison et qu'il peut faire plusieurs actions pour aider ses parents. En terminant le jeu, l'élève découvre un objet traditionnel important pour les membres de la nation des Tlingits, la couverture chilkat faite à partir de la laine des chèvres de montagne.

#### Visuel :



#### Clé de correction :

- Plier le linge : **l'enfant est capable de le faire.**
- Mettre la table : **l'enfant est capable de le faire.**
- Ranger ses jouets : **l'enfant est capable de le faire.**
- Corder du bois : **l'enfant est capable de le faire.**
- Laver les fenêtres : **l'enfant est capable de le faire.**
- Changer une ampoule : **l'enfant devrait laisser un adulte le faire.**
- Réparer un jouet brisé : **l'enfant devrait laisser un adulte le faire.**
- Enrouler le fil de pêche sur le moulinet : **l'enfant est capable de le faire.**
- Réparer un cadre de fenêtre : **l'enfant devrait laisser un adulte le faire.**
- Passer la vadrouille : **l'enfant est capable de le faire.**



Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre correctement à chacune des 10 questions.

**Gravure : Couverture chilkat**



« Quand nos ancêtres créaient une couverture chilkat, c'était un vrai travail d'équipe. Les hommes chassaient la chèvre et décidaient des motifs, et les femmes s'occupaient du tissage. »



### 3.4

#### Description :

Ce jeu-questionnaire comporte huit questions liées aux incendies, soit les mesures pour prévenir un feu et les actions à poser en cas d'incendie. Pour terminer la partie, l'élève doit répondre correctement à chacune des questions en choisissant soit la bonne action à effectuer, soit la bonne personne à contacter, soit encore le bon outil à utiliser.

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

Dans ce jeu, l'élève apprend diverses règles de sécurité en lien avec la prévention des incendies, comme l'importance de localiser les sorties d'urgence dans chacune des pièces de la maison. En répondant au jeu-questionnaire, le joueur découvre les bons gestes à poser pour prévenir un feu, quoi faire si un incendie se déclare chez lui ou si l'un de ses vêtements prend feu. En terminant le jeu, l'élève découvre l'habitation traditionnelle de la nation des Tlingits.

#### Visuel :



#### Clé de correction :

- En cas d'incendie, vers où dois-tu te diriger? **Vers une porte ou une fenêtre.**
- Si une pièce s'emplit de fumée, que dois-tu faire? **Marcher à quatre pattes et sortir de la pièce.**
- Quels objets servent à prévenir les incendies? **Un détecteur de fumée et une pile.**
- En cas d'incendie, que dois-tu faire? **Sortir par une porte ou une fenêtre.**
- Si tes vêtements prennent feu, que dois-tu faire? **Te jeter par terre et rouler sur le sol.**
- Quels objets peuvent nous aider en cas d'incendie? **Un extincteur d'incendie.**
- Si tu vois de la fumée au bas de la porte de ta chambre, que dois-tu faire? **Sortir par la fenêtre.**
- Quelle est la première personne à appeler en cas de feu? **Le 9 1 1.**





Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre correctement aux huit questions du jeu-questionnaire.

**Gravure : Maison tlingite**



À l'époque de nos ancêtres, jusqu'à 50 personnes pouvaient vivre dans une maison.