



GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
4^e ANNÉE

Lieu : Sud de l'Ontario

Nation : Anishinaabe



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

4^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.



4.1

Description :

Ce jeu-questionnaire comporte des questions sur les divers types d'habitations traditionnelles des Premières Nations : maison longue, maison en planches, maison de terre et de bois rond, tipi, kekuli, wigwam et abri. Pour terminer le jeu, le joueur doit répondre correctement à chacune des neuf questions du jeu-questionnaire.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève d'apprendre ou de réviser les divers types d'habitations traditionnelles au sein des Premières Nations. Chaque question met en lumière une caractéristique d'une des maisons, que ce soit la manière d'y entrer, de la protéger ou les matériaux utilisés pour fabriquer les murs et soutenir le toit. En jouant, l'élève prend conscience qu'il y a deux entrées dans le kekuli et que les maisons longues étaient protégées par une palissade de bois. Le joueur découvre également des objets anciens et leur utilité, comme la cache de nourriture, le mât d'intérieur sculpté ou l'échelle sortant du toit du kekuli. En terminant le jeu, le joueur découvre un oiseau important chez les Anishinaabes, la grue blanche.



Maison en planches



Abri



Tipi



Maison de terre et de bois rond



Kekuli



Maison longue



Wigwam



- Une cache de nourriture (trou dans le sol rempli de poissons)? **Maison en planches**
- Un mât d'intérieur sculpté? **Maison en planches**
- Des peaux de bison? **Tipi**
- Une échelle sortant du toit? **Kekuli**
- De l'écorce d'arbre? **Wigwam**
- Une entrée souterraine? **Kekuli**
- Une palissade de bois? **Maison longue**
- Un poteau qui soutient la structure? **Abri**
- Une fenêtre? **Maison de terre et de bois rond**

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

Gravure : Grue blanche



« Le clan de la grue blanche serait fier de toi. Notre demeure traditionnelle, le wigwam, est faite de perches de bois, couvertes de peaux ou d'écorce. Ce genre de maison était très pratique pour nous, les Anishinaabes, quand on parcourait le territoire, car elle était facile à construire. »



4.2

Description :

L'élève doit aider Steven en créant un plan d'entretien de sa maison, selon les saisons. Il doit choisir quelle ou quelles saisons sont les plus appropriées pour effectuer certaines réparations. Pour terminer le jeu, le joueur doit répondre correctement à chacune des huit questions du jeu-questionnaire.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève de découvrir les tâches liées à l'entretien d'une maison, en plus de recevoir de précieux conseils. Par exemple, il apprend que le sol autour des fondations doit toujours être incliné vers l'extérieur de la maison pour éviter que l'eau s'y infiltre. En jouant, l'élève réalise l'importance d'effectuer certaines réparations à un moment plutôt qu'à un autre. Il prend également conscience qu'il est important d'entretenir sa maison au quotidien et de faire des inspections pour prévenir les fuites et les dégâts. En terminant le jeu, l'élève reçoit des informations sur certains vêtements, comme les jambières, dont les décorations s'inspirent de la nature.

Visuel :



Clé de correction :

- Inspecter le vide sanitaire de la maison : **automne**
- Nettoyer les gouttières et vérifier s'il y a des problèmes avec la toiture : **automne**
- Fermer le robinet du tuyau d'arrosage : **hiver**
- Vérifier s'il y a des bris à l'extérieur : **printemps**
- Mettre une nouvelle couche de peinture : **été**
- Nettoyer l'extérieur des fenêtres: **été**
- Réparer les fenêtres et les joints qui les entourent pour colmater les fuites : **printemps**
- Vérifier s'il y a des fissures dans les fondations : **printemps**



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

Gravure : Jambières



« On peut laisser les quatre saisons nous guider, comme le faisaient nos ancêtres. Ils prenaient grand soin de leur demeure et de leurs vêtements dont les décorations s'inspirent de la nature. »



4.3

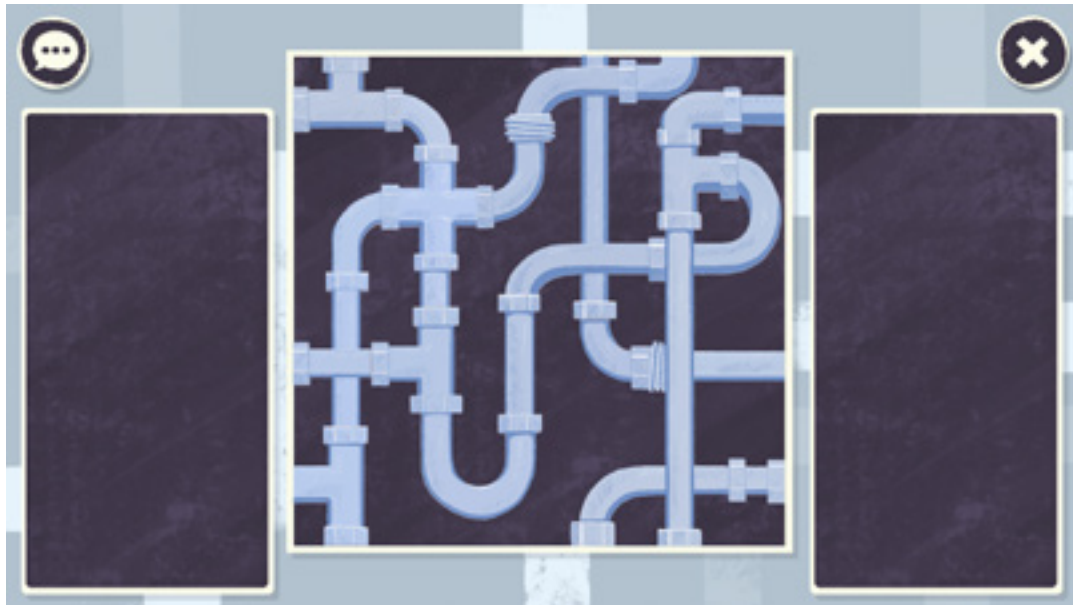
Description :

L'élève doit aider Steven et sa mère à réparer les tuyaux. Ce jeu est un casse-tête comportant 25 morceaux et représentant un système assez complexe de tuyaux. Pour terminer le jeu, le joueur doit placer correctement les 25 morceaux du casse-tête dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève de développer sa reconnaissance des formes, en plus de lui permettre d'utiliser son esprit d'analyse afin de comprendre comment chaque morceau de casse-tête est connecté à son voisin. En jouant, l'élève reçoit aussi des conseils afin de protéger sa maison des infiltrations d'eau. En terminant le jeu, le joueur découvre un objet traditionnel lié à l'eau qui représente un important moyen de transport pour la plupart des membres des Premières Nations : le canot.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit terminer le casse-tête dans le temps requis.

Gravure : Canot



« Nos ancêtres parcouraient les rivières à toute allure dans leurs canots. »



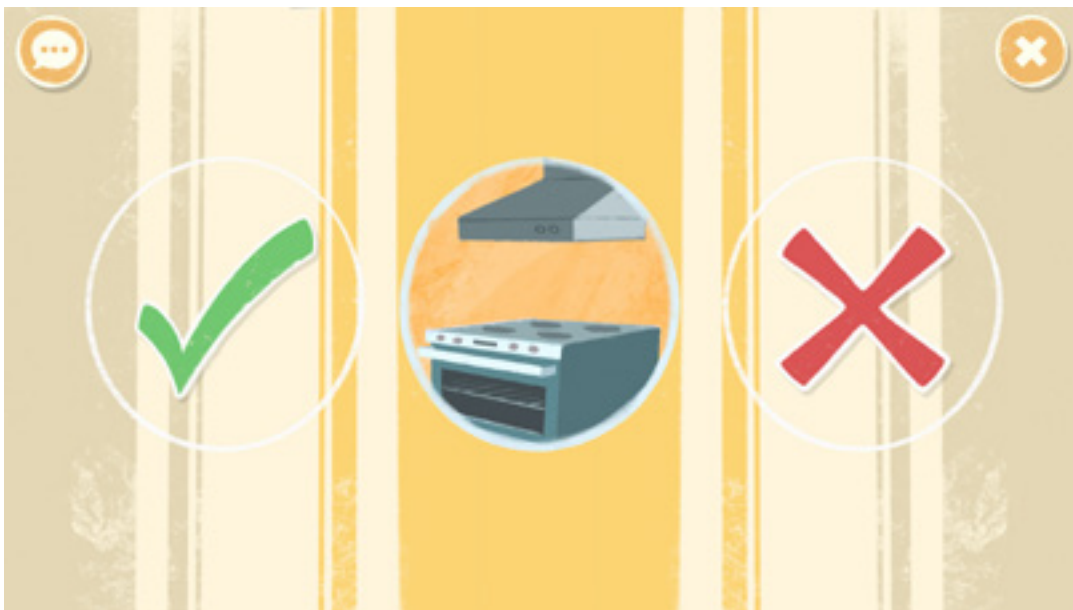
4.4

Description :

Ce jeu de « Vrai ou faux? » comporte dix questions sur les moisissures. Pour terminer la partie, l'élève doit répondre correctement à chacune des dix questions en déplaçant l'image vers la gauche si c'est vrai ou vers la droite si c'est faux.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend les principes de base concernant la moisissure, comme le fait qu'il existe de bonnes et de mauvaises moisissures. Il prend aussi conscience que la moisissure fait partie du cycle de la vie, qu'elle permet de décomposer les éléments et qu'on la retrouve partout. En jouant, il reçoit des conseils sur les bons gestes à poser dans une maison afin d'éviter son apparition. Ce « Vrai ou faux? » montre également au joueur que certains types de moisissures sont utilisés pour fabriquer des fromages et de puissants médicaments, comme la pénicilline. En terminant le jeu, l'élève découvre un objet traditionnel fort utile, le porte-bébé.



Clé de correction :

- Toutes les moisissures sont mauvaises; est-ce vrai? **Faux**
- La moisissure qui apparaît à l'intérieur des maisons est mauvaise; est-ce vrai? **Vrai**
- La moisissure n'apparaît que dans les maisons sales; est-ce vrai? **Faux**
- On peut éviter l'apparition de la moisissure en utilisant le ventilateur de la salle de bains; est-ce vrai? **Vrai**
- Garder les fenêtres fermées permet à la moisissure de pousser; est-ce vrai? **Vrai**
- L'utilisation d'une sècheuse ou d'une corde à linge aide à prévenir l'apparition de la moisissure dans une maison. Est-ce vrai? **Vrai**
- Faire fonctionner la hotte quand on cuisine est une bonne façon d'éviter l'apparition de la moisissure.



Est-ce vrai? **Vrai**

- Réparer les fuites et les fissures autour des fenêtres est un bon moyen de prévenir l'apparition de la moisissure; est-ce vrai? **Vrai**
- Certains types de moisissure sont utilisés pour fabriquer du fromage ou des médicaments. Est-ce vrai? **Vrai**
- La moisissure ne peut pas pousser sur le bois; est-ce vrai? **Faux**

Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre correctement aux dix questions.

Gravure : Porte-bébé



« Nos ancêtres anishinaabes fabriquaient de superbes porte-bébés pour porter leurs petits en toute sécurité. »