



GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
5^e ANNÉE

Lieu : Sud du Québec

Nation : Haudenosaunee



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

5^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.



5.1

Description :

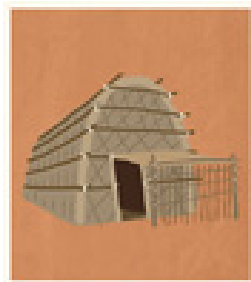
Ce jeu-questionnaire permet à l'élève de comparer les tâches traditionnelles et les tâches modernes. Le joueur peut répondre qu'une tâche s'effectuait seulement dans le passé, s'effectue seulement de nos jours ou les deux. Pour terminer la partie, le joueur doit répondre correctement à chacune des 10 questions dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève doit identifier quelles activités quotidiennes traditionnelles sont encore pratiquées aujourd'hui et quelles activités sont modernes. Par exemple, la préparation de la viande, la cueillette de baies ainsi que la pêche sont des activités traditionnelles encore pratiquées aujourd'hui. En jouant, l'élève comprend qu'auparavant, certaines tâches étaient attribuées aux femmes, d'autres aux hommes et que les deux sexes les effectuent maintenant. Le joueur découvre également des objets anciens, comme les pots en terre cuite ou les bilboquets en os de chevreuil, en plus d'apprendre leur utilité. En terminant le jeu, l'élève apprend que ses ancêtres jouaient déjà au jeu de la crosse, inventé par la nation haudenosaunee.



Présent



Passé



Passé et
Présent



Clé de correction :

- Mettre les casseroles et la vaisselle dans le lave-vaisselle : **aujourd'hui**.
- Réparer la maison longue avec de l'écorce d'arbre : **autrefois**.
- Cuire la soupe en mettant des pierres chaudes dans le panier : **autrefois**.
- Transporter du bois : **autrefois et aujourd'hui**.
- Chasser avec un fusil : **aujourd'hui**.
- Préparer la viande : **autrefois et aujourd'hui**.
- Aller à la pêche : **autrefois et aujourd'hui**.
- Passer l'aspirateur : **aujourd'hui**.
- Cueillir des baies : **autrefois et aujourd'hui**.
- Jouer au bilboquet avec un ensemble en os de chevreuil : **autrefois**.

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

Gravure : Le jeu de la crosse



« La crosse se joue avec un bâton muni d'un filet. Tes ancêtres y jouaient déjà, et ce sport est encore populaire aujourd'hui. »



5.2

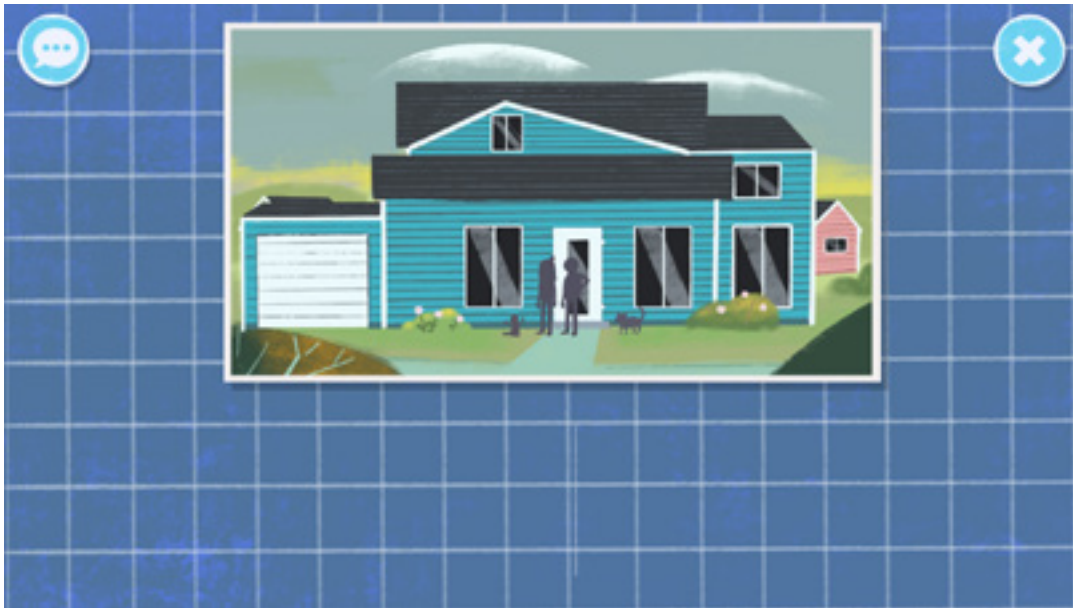
Description :

Dans ce jeu, l'élève doit répondre aux 7 questions du jeu-questionnaire pour découvrir ensuite sa maison idéale actuelle. Le joueur a un choix parmi 3 réponses et il a le temps qu'il désire pour terminer le jeu. Il y a un total de 2 189 combinaisons possibles.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève de réfléchir sur son avenir en explorant ses désirs et ses goûts : l'endroit où il désire résider, avec qui, s'il désire avoir des enfants ou des animaux domestiques, la couleur de sa future maison, le type de toit, le genre de moyen de transport qu'il compte utiliser. Toutes les réponses sont bonnes, puisqu'elles ne sont que le reflet de ce que le joueur aimerait pour sa future résidence. En terminant l'activité, l'élève découvre le pin blanc, un arbre fort emblématique chez la nation haudenosaunee.

Visuel :



Clé de correction : toutes les réponses sont bonnes

- Aimerais-tu mieux vivre dans une réserve, dans une ville ou à la campagne? **Dans une ville, dans une réserve, à la campagne.**
- Est-ce que tu préférerais avoir ta propre maison ou vivre avec d'autres personnes? **Avoir ta propre maison, vivre avec ton mari ou ta femme, vivre avec des colocataires ou membres de ta famille.**
- Tu voudrais une maison de quelle couleur? **Jaune, bleue, verte.**
- Quelle sorte de toit préfères-tu? **Toit plat, toit à pignon ou toit en croupe.**
- Aimerais-tu avoir des enfants? **Non, pas d'enfants, juste un ou deux, beaucoup d'enfants!**
- Aimerais-tu avoir des animaux de compagnie? **Non, juste un, beaucoup d'animaux de compagnie!**



- Quel moyen de transport préfères-tu? **Un vélo, une voiture ou un camion, le transport en commun.**

Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre à chacune des 7 questions.

Gravure : Pin blanc



« Le pin blanc est l'arbre choisi par le Pacificateur pour symboliser la solidarité de la Confédération Haudenosaunee. Ses aiguilles poussent toujours par groupes de cinq, ce qui représente l'union des nations. »



5.3

Description :





L'élève doit aider Sam à compléter un plan annuel d'entretien pour sa maison qui comporte 9 tâches : vérifier le grenier, tester les avertisseurs d'incendie, vérifier l'état des portes et des fenêtres, nettoyer la cheminée, les tapis et les carpettes, inspecter les fondations, faire un tour dans le vide sanitaire ainsi que vérifier si un tuyau, un robinet ou une toilette coule. Pour terminer le jeu, le joueur doit glisser chacune des 9 tâches sur le mois du calendrier où il est recommandé d'effectuer cette tâche.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu pousse l'élève à réfléchir et à associer diverses tâches avec des périodes charnières de l'année. En jouant, l'élève apprend ou révise les mois de l'année, les notions d'équinoxe et de solstice, en plus de recevoir de précieux conseils sur l'entretien d'une maison. Ce jeu permet également de responsabiliser le joueur, de manière ludique et engageante, face à son milieu de vie. Par exemple, l'élève comprend qu'il est important de changer les piles des avertisseurs d'incendie au moins une fois par année pour prévenir les incendies et peut être un moteur de changement dans sa famille en rappelant à ses parents de le faire. En terminant l'activité, l'élève découvre le faucon, un oiseau aux yeux perçants qui trouve facilement ses proies.

Visuel et clé de correction :



Images du calendrier	
	Équinoxe de septembre
	Équinoxe de mars
	Solstice de décembre
	Solstice de juin



Tâches



Vérifier le grenier



Tester les avertisseurs d'incendie



Vérifier le vide sanitaire



Vérifier l'état des fenêtres



Vérifier l'état des portes



Inspecter les fondations



Nettoyer la cheminée



Nettoyer les tapis



Vérifier si un tuyau, un robinet ou une toilette coule

Pour obtenir la gravure, l'élève doit placer chacune des 9 tâches aux bons endroits sur le calendrier et dans le temps requis.

Gravure : Faucon



« Tout comme le faucon repère ses proies, tu dois repérer les problèmes dans la maison. »



5.4

Description :

Ce jeu, inspiré du jeu de la taupe ou « Whack-A-Mole », comporte 11 endroits dans la salle de bain où les moisissures peuvent apparaître. Le joueur doit les repérer et cliquer dessus pour les faire disparaître le plus rapidement possible.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève prend conscience qu'il y a plusieurs endroits dans la salle de bain où les moisissures peuvent se loger si on ne fait pas attention. En jouant, il reçoit divers conseils afin de prévenir la moisissure dans sa maison, comme étendre le linge sur une corde à linge ou faire fonctionner le ventilateur de la salle de bain au moins 30 minutes après une douche pour évacuer toute l'humidité. En terminant le jeu, le joueur découvre un objet traditionnel fort important; la ceinture wampum faite de perles de coquillages.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit faire disparaître la moisissure au fur et à mesure qu'elle apparaît dans la salle de bain.

Gravure : Ceinture wampum



« Autrefois, tes ancêtres haudenosaunee fabriquaient des ceintures wampums avec des perles faites de coquillages pour se souvenir d'un événement important dans la communauté. »