



GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
6^e ANNÉE



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

6^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.



6.1

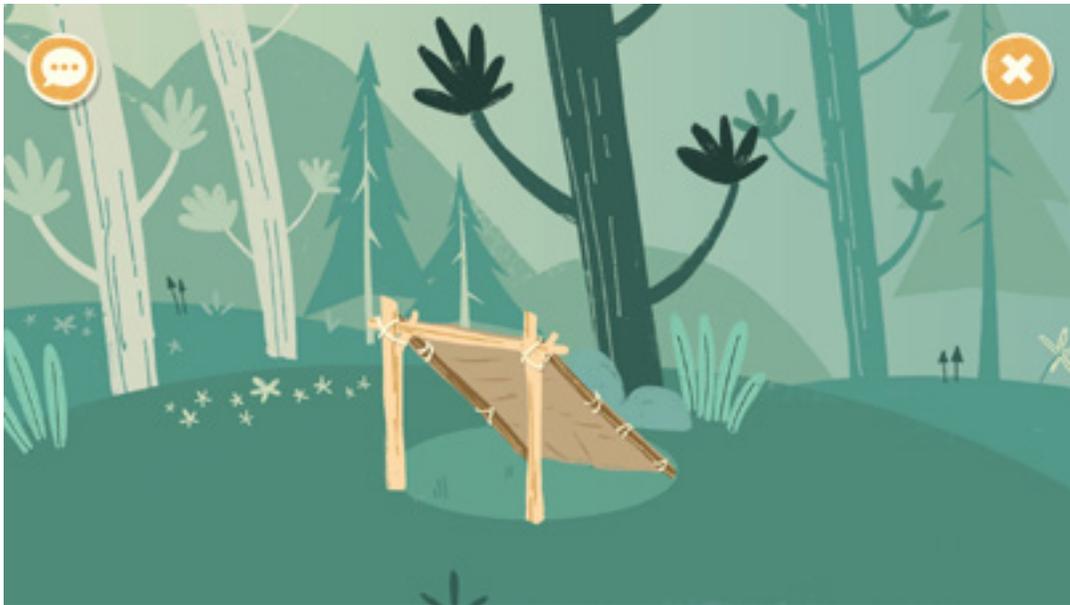
Description :

Ce jeu est un casse-tête comportant sept morceaux qui permet de fabriquer un abri temporaire. L'élève doit d'abord choisir le meilleur lieu pour installer son abri – au centre de l'image – avant de déplacer les pièces dans le bon ordre afin de voir l'habitation se construire : les poteaux verticaux d'abord, puis le poteau horizontal, suivis des deux poteaux en diagonale, avant de terminer avec la peau animale.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend les différentes étapes pour créer un abri temporaire, en plus de recevoir des conseils sur le meilleur endroit pour l'installer. Le joueur doit utiliser son sens de l'analyse et sa déduction pour trouver dans quel ordre mettre chaque morceau. Grâce au jeu, l'élève tisse des liens avec le passé et apprend que l'abri est fabriqué avec des objets provenant entièrement de la forêt. En terminant le jeu, l'élève découvre que le loup représente l'humilité chez certaines nations au sein des Premières Nations.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit mettre tous les sept morceaux dans le bon ordre et dans le temps requis.

Gravure : Loup



« En apprenant des autres, que ce soit des aînés ou du conseil du logement, on comprend mieux l'ordre des choses. Le loup représente l'humilité. Il mène sa vie en pensant aux autres, et pas seulement à lui-même. Respecte ton rôle, porte la fierté de ton peuple et célèbre les réalisations de chacun. Trouve l'équilibre en toi-même et parmi tous les êtres vivants. »



6.2

Description :

Ce jeu aborde l'un des défis liés au logement dans les réserves, soit le surpeuplement des maisons. Le joueur doit placer chacun des membres de la famille dans la bonne chambre, tout en réparant au fur et à mesure les bris qui apparaissent dans la maison. Le jeu comporte trois rondes : la première avec une famille de deux enfants et leurs deux parents, la seconde avec l'ajout de la grand-mère et la troisième avec l'ajout de deux cousins. L'élève doit placer chacun des sept membres de la famille au meilleur endroit – selon les besoins de ceux-ci – et dans le temps requis pour compléter l'activité.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève de prendre conscience des problématiques liées au logement sur les réserves canadiennes, en plus d'aborder la notion de respect envers les aînés. Grâce au jeu, l'élève réalise l'importance de réparer rapidement les bris d'une maison pour éviter de plus grosses réparations, qui seront plus onéreuses. Le joueur doit également faire preuve d'écoute afin de déduire le meilleur endroit pour chacun des membres. En terminant le jeu, l'élève découvre le bison, le symbole du respect chez certaines nations au sein des Premières Nations.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit placer aux bons endroits chacun des sept membres de la famille dans le temps requis.

Gravure : Bison



« Le bison est le symbole du respect. En faisant de ton mieux pour donner une place à chaque personne et pour réparer la maison, tu montres ton respect envers toi-même et envers ton peuple. Et si tu transmets cette puissante vérité aux autres, tu seras honorable dans tes enseignements. »



6.3

Description :

Dans ce jeu, l'élève doit retirer à temps trois branches particulières du barrage des castors afin de laisser passer l'eau pour éviter que leur hutte ne soit inondée. Le joueur doit faire attention de ne pas enlever les branches plus vieilles, plus foncées, qui constituent les fondations du barrage. Lorsque de la boue ou des feuilles se déposent sur le barrage, l'élève doit les nettoyer avant de pouvoir continuer à jouer. Pour terminer le jeu, l'élève doit retirer les trois nouvelles branches dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève découvre les étapes pour bâtir un barrage et une hutte de castor, en plus d'en apprendre davantage sur les matériaux de construction ainsi que les comportements sociaux de ces animaux. En jouant, l'élève réalise qu'il ne doit pas toucher aux fondations du barrage, car ce sont elles qui en assurent la stabilité. Le jeu aborde aussi la notion de cause/conséquence, permettant au joueur de réfléchir sur ce qui cause certains problèmes et sur ce qui peut arriver si ceux-ci ne sont pas rapidement résolus. En terminant le jeu, l'élève apprend que le castor est un symbole de sagesse chez certaines nations au sein des Premières Nations.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit retirer les trois « bonnes » branches dans le temps requis.

Gravure : Castor



« Le castor est le symbole de la sagesse. Avoir la sagesse, c'est observer constamment la vie autour de nous et être prêt à en apprendre plus grâce à cette sagesse. »



6.4

Description :

L'élève doit aider Édith à trouver dans la cuisine les quatre produits qui peuvent représenter un danger pour la santé. Pour terminer le jeu, le joueur doit repérer l'eau de Javel, la bouteille de propane, la bouteille de fixatif et la lessive. Si le joueur réussit à trouver le pot en verre avec le suif ainsi que l'assouplisseur et le nettoyeur à vitre faits maison, il obtient davantage de points. Chacun des objets peut se trouver à deux endroits différents.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend que certains produits toxiques sont corrosifs, explosifs, inflammables ou qu'ils représentent un poison s'ils sont avalés. En jouant, l'élève prend conscience qu'il est important de bien ranger ces objets loin des enfants et des animaux, en plus d'éviter les sources de chaleur, surtout pour ceux qui sont inflammables ou explosifs. Le jeu permet également d'aborder la notion des produits verts et le fait d'être éco-responsable en fabriquant certains produits chez soi. Le joueur doit utiliser son sens de l'observation et faire preuve de rapidité, car certains produits explosent ou prennent feu s'ils ne sont pas trouvés à temps. En terminant le jeu, l'élève découvre le corbeau, un symbole de vérité chez certaines nations au sein des Premières Nations.

Visuel et clé de correction :





Objets dangereux			
	Eau de Javel		Nettoyant pour plancher
	Bouteille de propane		Fixatif pour cheveux

Objets écoresponsables			
	Adoucisseur maison		Pot de suif
	Vinaigre		

Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver à temps les quatre objets qui peuvent représenter un danger pour la santé.

Gravure : Corbeau



« Le corbeau est le symbole de la vérité. Comme le corbeau, Édith sait qu'elle doit mener sa vie avec intégrité et trouver des moyens d'utiliser ses dons pour s'épanouir. Son erreur lui a rappelé qu'elle doit rester fidèle à elle-même, qu'elle ne doit pas être quelqu'un d'autre. »