



# GARDIEN DE MA MAISON

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

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

Lieu : Intérieur méridional de la  
Colombie-Britannique

Nation : Okanagan



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

## 7<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.



## 7.1

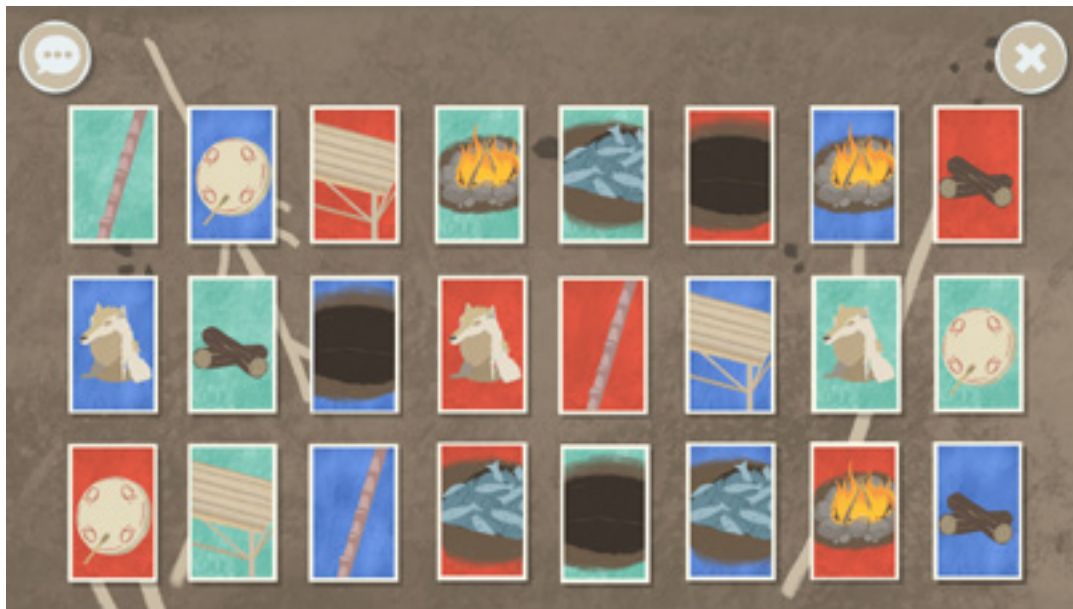
### Description :









Ce jeu de mémoire comporte 24 cartes représentant divers objets que l'on retrouve dans un kekuli. L'élève doit trouver les huit trios de cartes dans le temps requis pour compléter l'activité. Chaque trio possède la même image, mais l'arrière-plan peut être rouge, bleu ou vert.

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

Dans ce jeu, l'élève découvre la maison traditionnelle des Syilx, le kekuli, et ses diverses composantes comme le trou dans la terre, l'échelle dans le toit, la cache de nourriture, le foyer ainsi que les banquettes pour dormir. Ce jeu de mémoire permet également au joueur de voir quelques objets traditionnels qu'on retrouve dans un kekuli, tels le tambour ou la peau d'un coyote. En terminant le jeu, l'élève comprend l'importance du coyote pour cette nation.

### Visuel et clé de correction :



Cartes							
	Échelle		Cache de nourriture		Billots de bois		Tambour
	Feu		Coyote		Espace pour dormir		Trou



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver les huit trios de cartes dans le temps requis.

**Gravure : Coyote**



« Selon nous, les Syilx, le coyote est là pour nous aider à survivre sur cette terre. Il peut être soit un guérisseur, soit un trickster. »



## 7.2

### Description :

L'élève doit aider Alan à agrandir la maison longue du chef. Pour ce faire, il doit d'abord trouver le bon type d'arbre pour construire la structure, puis le matériel nécessaire pour fabriquer les outils, attacher les rondins ensemble et recouvrir la maison. Pour terminer le jeu, le joueur doit trouver les 12 objets dans le temps requis.

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

Ce jeu permet à l'élève de découvrir l'habitation traditionnelle des peuples de la Confédération Haudenosaunee, la maison longue, en plus d'en apprendre davantage sur sa construction ainsi que sur les matériaux utilisés. Il permet également de comprendre que les outils de cette époque étaient fabriqués avec des pierres et des cordes de chanvre. En jouant, l'élève développe son sens de l'observation. Le joueur doit trouver deux morceaux de chacun de ces objets : le cèdre, l'orme, les pierres, les cordes de chanvre, les bouts de bois ainsi que l'écorce de pruche nécessaires à l'agrandissement de l'habitation. En terminant le jeu, l'élève comprend l'importance de la maison longue pour cette nation.

### Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver chacun des 12 objets dans le temps requis.

### Gravure : Maison longue



« Sur la côte Est, les peuples de la Confédération Haudenosaunee vivent en villages, dans des maisons longues en bois qu'ils construisent et couvrent d'écorce. »



## 7.3

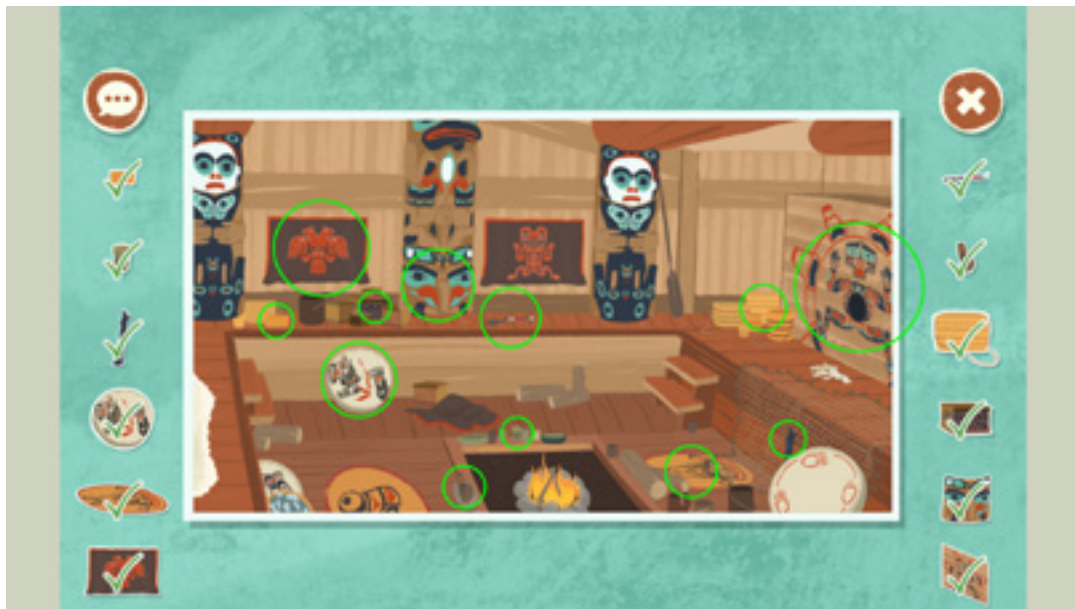
### Description :

Dans ce jeu, l'élève doit trouver 10 objets propres à la maison haïda dans le temps requis.

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

Ce jeu permet à l'élève de découvrir le type d'habitation et les objets communs des Haïdas avant l'arrivée des Européens. La maison en planches était faite de cèdre rouge, et comportait des mâts totémiques, des mâts d'intérieur ainsi que des paravents. En jouant, l'élève prend conscience des nombreux objets du quotidien qu'on retrouvait à cette époque chez les Haïdas, comme les paniers, les couvertures, les tapis, les tambours, les ustensiles ou les boîtes en bois plié, en plus d'apprendre leur utilité. En terminant le jeu, l'élève reçoit davantage d'information sur la maison haïda.

### Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver chacun des 10 objets dans le temps alloué.

### Gravure : Maison haïda



« La maison en planches de cèdre rouge est l'habitation traditionnelle des Haïdas. Ils créent aussi des mâts totémiques colorés pour décorer l'extérieur de la maison, et des mâts d'intérieur. »



## 7.4

### Description :

Ce casse-tête comporte 24 morceaux et représente la carte du Canada. Le joueur doit d'abord la compléter avant de voir apparaître les 6 types d'habitations traditionnelles des Premières Nations et celle des Inuits. Pour terminer le jeu, le joueur doit terminer le casse-tête, puis glisser chacune des habitations aux bons endroits sur la carte et dans le temps requis.







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

Dans ce jeu, l'élève apprend ou révise les divers types d'habitations des Premières Nations comme le kekuli, le tipi, la maison longue, la maison en planches, la maison de terre et de bois rond, en plus de voir celle des Inuits, l'igloo. Ce jeu fait appel à certaines notions de géographie, puisque le joueur doit placer chaque type d'habitation sur la carte. Le jeu permet également de découvrir quelles nations utilisent ces habitations. Par exemple, le tipi est l'habitation traditionnelle de nombreuses Premières Nations des Plaines, dont les Pieds-Noirs, les Assiniboines, les Sarcis, les Cris des Plaines et les Anishinaabes. En terminant le jeu, l'élève comprend l'importance du kekuli pour les Syilx.

### Visuel et clé de correction :





Habitations et régions		
Igloo		Région de l'Arctique canadien
Kekuli		Colombie-Britannique - plateau central
Maison longue		La côte Est
Maison en planches		Colombie-Britannique - Nord de la côte du Pacifique
Maison de terre et de bois rond		Région de l'Arctique canadien
Tipi		Les Prairies

Pour obtenir la gravure, l'élève doit compléter le casse-tête et placer correctement chacun des 6 types d'habitations dans le temps requis.

### Gravure : Kekuli



« Nous, les Syilx, construisons nos maisons dans le sol et nous les couvrons d'un toit en terre. Ça nous garde au chaud et au sec pendant les jours froids de l'hiver. »