



GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
8^e ANNÉE

Lieu : Côte du Nord-Ouest
(Colombie-Britannique)

Nation : Haïda



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

8^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.



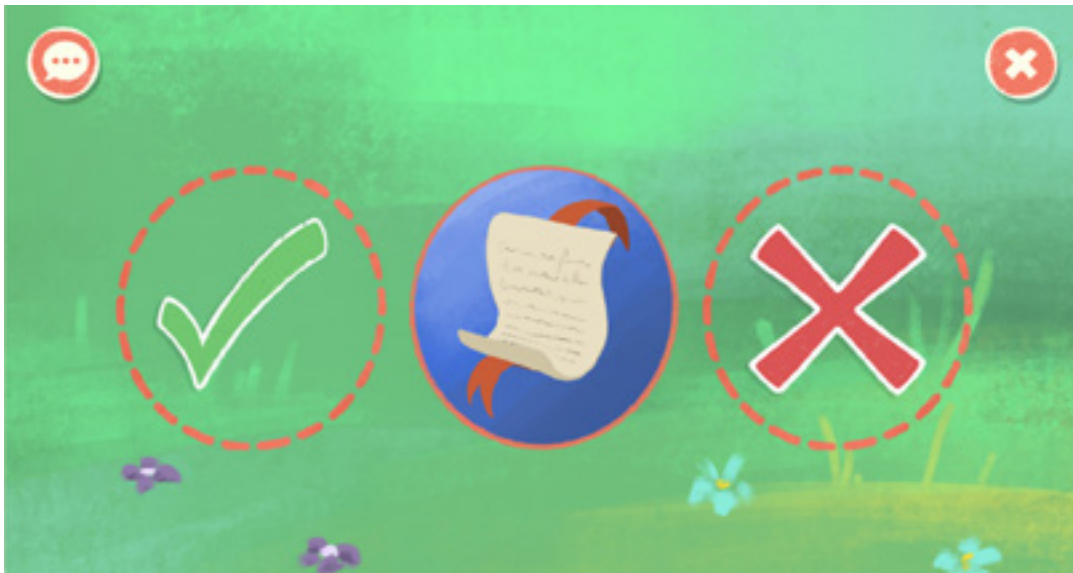
8.1

Description :

Ce jeu de « Vrai ou faux? » comporte 8 questions, choisies aléatoirement sur un total de 10 questions potentielles, et aborde le concept de réserve ainsi que de la Loi sur les Indiens. L'élève doit déplacer l'image vers la gauche si la réponse est vraie, et vers la droite si elle est fausse. Le joueur doit répondre correctement à chacune des 8 questions pour terminer le jeu.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend comment les membres des Premières Nations en sont venus à vivre sur des réserves et il découvre qu'un document juridique, la « Loi sur les Indiens », affecte leur vie. En jouant, l'élève réalise que ce document, rédigé en 1876, est encore utilisé aujourd'hui et régit de nombreux aspects de la vie des personnes qui ont le statut d'Indien. Ce jeu aborde également d'autres notions, comme le territoire traditionnel versus le territoire d'une réserve, les raisons qui ont incité le gouvernement britannique à instaurer le système de réserve, ainsi que les éléments nécessaires pour louer un logement sur une réserve. En terminant le jeu, l'élève comprend l'importance des mâts totémiques pour la nation haïda.



Clé de correction :

- La première réserve au Canada a été créée en 1952 : **Faux**
- Les Premières Nations vivent dans les réserves depuis toujours : **Faux**
- Pour le gouvernement britannique, la création de réserves était une solution aux conflits territoriaux qui opposaient les Premières Nations aux colons. C'était aussi un moyen d'encourager les Premières Nations à adopter l'agriculture comme mode de vie : **Vrai**
- La Loi sur les Indiens de 1876 est le document qui établit la réglementation du système de réserves : **Vrai**



- Une réserve et le territoire traditionnel d'une Première Nation, c'est la même chose : **Faux**
- Dans une réserve, il est impossible de louer une maison : **Faux**
- Dans une réserve, presque toutes les habitations appartiennent au conseil de bande : **Faux**
- La réglementation sur le logement qui découle de la Loi sur les Indiens de 1876 est encore appliquée de nos jours : **Vrai**
- De nos jours, il faut simplement détenir une carte de statut d'Indien pour louer une maison dans une réserve : **Faux**
- Au début du 20^e siècle, les agents du gouvernement décidaient qui allait vivre dans les réserves : **Vrai**

Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre correctement aux 8 questions dans le temps requis.

Gravure : Mât totémique



« Nos ancêtres sculptaient des images symboliques sur des mâts totémiques pour documenter notre histoire et raconter des histoires. »



8.2

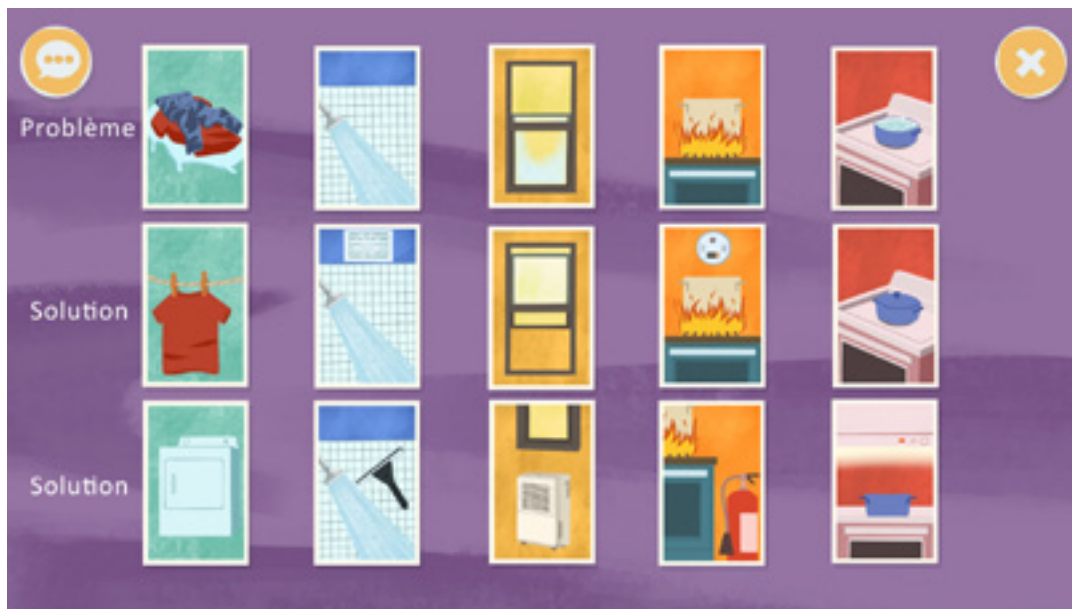
Description :

Ce jeu de mémoire est composé de 5 trios de cartes qui représentent soit un problème, soit une solution. Chaque trio est constitué d'un problème potentiel lié à l'eau ou au feu, ainsi que de deux façons de le solutionner. L'arrière-plan des trois cartes d'un trio est de la même couleur. Le joueur doit trouver les 5 trios dans le temps requis pour compléter l'activité.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève de comprendre que diverses activités du quotidien – faire bouillir de l'eau, faire sécher les vêtements, prendre une douche ou un bain – peuvent entraîner des problèmes d'humidité et de moisissure, surtout lorsque la maison est surpeuplée. Il réalise ainsi que ces problèmes sont courants dans les communautés. En jouant, l'élève découvre ce qui crée de l'humidité dans une maison ainsi que deux façons de contrer ces problèmes. Il apprend également des moyens de prévenir les incendies. Ce jeu développe la réflexion et le raisonnement chez l'élève, car celui-ci doit associer chaque problème avec ses deux solutions. En terminant le jeu, l'élève découvre un objet important pour les Haïdas, le chapeau.

Visuel :





Clé de correction :

- Un liquide qui bout dans un chaudron, ça crée de l'humidité dans la cuisine. Solutions : **Allumer la hotte et mettre un couvercle sur le chaudron.**
- Prendre un bain ou une douche, ça peut créer beaucoup d'humidité dans la salle de bain. Solutions : **Mettre en marche le ventilateur de la salle de bain et passer une raclette en caoutchouc sur les murs de la douche.**
- En faisant sécher le linge à l'intérieur, on augmente le taux d'humidité et on favorise l'apparition de moisissure. Solutions : **Étendre les vêtements sur la corde à linge quand il fait beau, ou les mettre dans la sècheuse.**
- La respiration crée de l'humidité. Solution : **Ouvrir les fenêtres souvent pour aérer la maison, ou utiliser un déshumidificateur.**
- La sécurité au niveau des incendies est très importante, et encore plus quand la maison est surpeuplée. Solution : **Avoir des détecteurs de fumée à tous les étages, ainsi qu'un extincteur.**

Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver chacun des 5 trios du jeu de mémoire.

Gravure : chapeau haïda



« Les chapeaux traditionnels des Haïdas étaient confectionnés par les femmes avec des racines d'épinette soigneusement fendues. Une forme animale était parfois peinte dessus par leur mari. »



8.3

Description :

L'élève doit aider Jesse et son grand-père afin de résoudre les problèmes de plomberie, d'électricité ou de toiture qui surviennent dans la communauté durant la tempête. Pour ce faire, le joueur doit d'abord cliquer sur l'icône qui représente le bon métier, puis sur le bâtiment qui a besoin de réparation. Pour terminer le jeu, l'élève doit réparer rapidement chacun des problèmes dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève révise certains métiers – électricien, plombier et charpentier – en plus de recevoir des conseils concernant l'entretien d'une maison. L'élève doit faire preuve d'observation et de rapidité pour régler dans le temps requis toutes les réparations qui surviennent dans la réserve. Grâce au jeu, l'élève comprend l'importance de réparer rapidement les bris d'une maison afin d'éviter de plus grosses réparations, qui seront plus onéreuses. Le jeu aborde également des notions 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 découvre un objet ancien, la boîte en planche pliée, très courante chez les Haïdas, en plus de comprendre son utilité.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit réparer rapidement chacun des problèmes dans le temps requis.

Gravure : Boîte en planche pliée



« Autrefois, notre peuple se servait de boîtes en planche pliée de différentes grosseurs pour ranger les vêtements, les aliments, les articles ménagers et les objets de cérémonie. Certaines de ces boîtes étaient joliment peintes ou sculptées. »



8.4

Description :

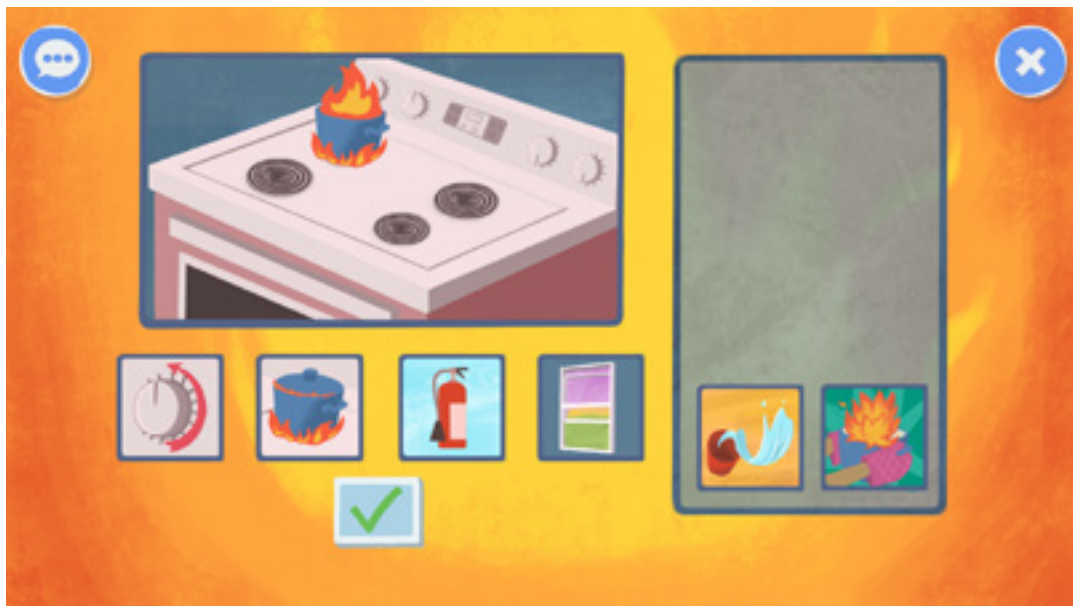
Ce jeu comporte deux mises en situation concernant la prévention des incendies. Pour chacune des mises en situation, le joueur doit trouver les quatre bonnes étapes et les mettre en ordre. Chaque mise en situation comporte aussi deux étapes qui sont des mauvaises réponses ne doivent pas être utilisées. Pour terminer le jeu, le joueur doit effectuer les deux rondes dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend ou révise diverses notions de prévention des incendies ainsi que les comportements à privilégier en cas de feu. L'élève doit réfléchir et prioriser les actions pour régler la situation. Il doit aussi utiliser son esprit critique pour ignorer les actions qu'il ne faut pas faire en cas de feu. Grâce au jeu, le joueur comprend que mettre de l'eau sur le feu ou essayer de déplacer la casserole est à éviter, car il pourraient se blesser. L'élève réalise également qu'il est préférable de marcher à quatre pattes lors d'un incendie, de sortir rapidement par une porte ou une fenêtre, et de composer ensuite le 9-1-1.

En terminant le jeu, l'élève découvre un poisson important chez les Haïdas, le saumon.

Visuel :



Clé de correction :

Il y a un feu dans la cuisine! La casserole et la cuisinière sont en flammes! Qu'est-ce que tu dois faire?

1. Éteindre la cuisinière.
2. Mettre le couvercle sur la casserole pour étouffer les flammes à l'intérieur.
3. Éteindre le feu avec un extincteur.
4. Ouvrir les fenêtres pour faire sortir la fumée.



Clé de correction :

Ta maison est en feu! L'incendie est trop gros pour que tu l'éteignes toi-même, et il n'y a pas d'adulte à la maison... Qu'est-ce que tu dois faire?

1. Te déplacer en rampant sous la fumée.
2. Sortir de la maison par une porte ou une fenêtre.
3. Appeler le 9-1-1.
4. S'assurer que tout le monde est en sécurité et informer les pompiers si quelqu'un est manquant.

Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre correctement aux deux mises en situation dans le temps requis.

Gravure : Saumon



« Pendant le jeu, tu as fait preuve de détermination, et l'un des symboles de cette qualité est le saumon. C'est aussi un symbole d'abondance, de richesse et de prospérité. »