



GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
9^e ANNÉE

Lieu : Nouvelle-Écosse

Nation : Mi'kmaq



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

9^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.



9.1

Description :

Ce jeu est un casse-tête comportant 12 morceaux qui permet de fabriquer un wigwam en 4 grandes étapes. L'élève doit déplacer les pièces au centre de l'image dans le bon ordre afin de voir l'habitation se construire : d'abord les poteaux verticaux, puis les poteaux horizontaux, suivis des morceaux d'écorce avant de terminer avec la porte en peau animale.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

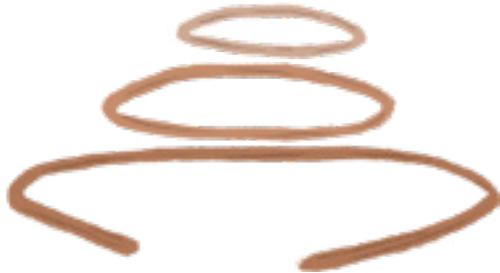
Dans ce jeu, l'élève apprend les différentes étapes de fabrication d'un wigwam et utilise son sens de l'analyse pour trouver le bon ordre dans lequel placer les morceaux. Ce casse-tête permet également au joueur de tisser des liens entre le passé et le présent, puisqu'il découvre l'équivalent moderne de chaque partie du wigwam : la structure - ou les fondations -, les murs, le revêtement ainsi que la porte d'entrée. En terminant le jeu, l'élève reçoit des trucs sur la construction d'un wigwam, en plus de comprendre l'importance de l'eau pour les Premières Nations.

Visuel et clé de correction :





Structures verticales



Cerceaux de structures horizontales



Anneaux d'écorce extérieurs



Porte en peau animale

Pour obtenir la gravure, l'élève doit mettre dans le bon ordre chacun des 12 morceaux du wigwam dans le temps requis.

Gravure : Eau



« De tous les cadeaux de Terre mère, c'est l'eau qui est le plus essentiel à la vie. Elle sculpte la terre, prend différentes formes et sert d'habitat pour de nombreux êtres vivants. Elle est souple et douce; pourtant, elle a le pouvoir de transformer les montagnes. »



9.2

Description :

Ce jeu de « Vrai ou faux? » comporte 8 questions et permet d'en connaître davantage sur la Loi sur les Indiens et sur le logement sur les réserves. Le joueur doit déplacer l'image à gauche si l'énoncé est vrai, ou à droite s'il est faux. Pour terminer le jeu, l'élève doit répondre à chacune des 8 questions dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève d'apprendre diverses notions historiques et juridiques concernant la Loi sur les Indiens qui a évolué avec le temps et qui affecte encore, de nos jours, les personnes vivant sur les réserves. En terminant le jeu, l'élève découvre l'importance de Terre mère pour les Premières Nations.

Visuel :



Clé de correction :

- Les terres de réserve appartiennent aux conseils de bande : **Faux**
- D'après la première version de la Loi sur les Indiens, il était possible de vendre les terres de réserve d'une bande à une autre bande d'une Première Nation : **Faux**
- De nos jours, la Couronne demeure propriétaire des parcelles de terre d'une réserve qui ne sont assignées à personne : **Vrai**
- Encore aujourd'hui, seule la Couronne peut attribuer une terre à un membre de la réserve : **Faux**
- D'après la première version de la Loi sur les Indiens, un membre d'une bande ayant le statut d'Indien pouvait posséder une maison : **Faux**



- La Loi sur les Indiens contient de nombreuses restrictions concernant l'habitation : **Vrai**
- On a le droit de louer une maison appartenant au conseil de bande sur sa réserve : **Vrai**

Pour obtenir la gravure, l'élève doit répondre correctement à chacune des 8 questions.

Gravure : Terre



« Terre mère nous donne des aliments, de l'eau propre et des matériaux pour bâtir nos maisons, nos outils et nos vêtements. En échange, il faut prendre soin d'elle. »



9.3

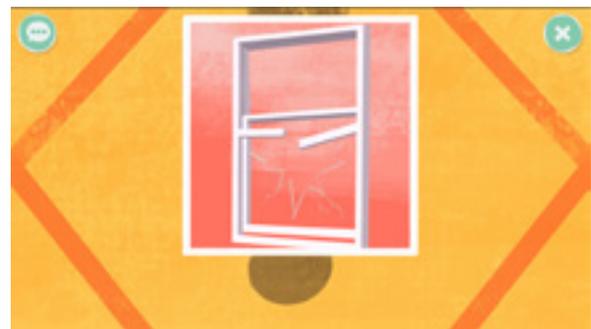
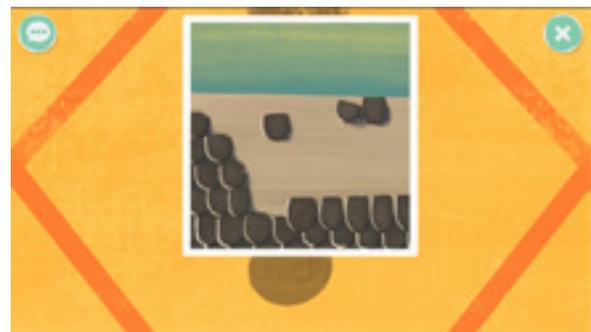
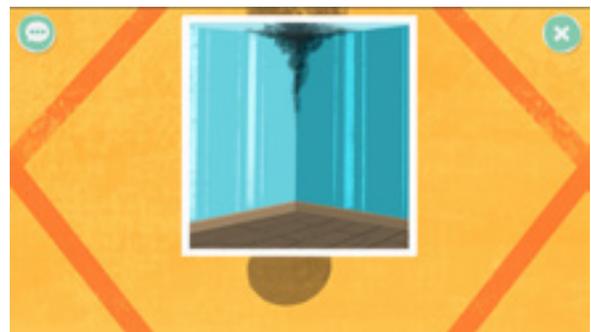
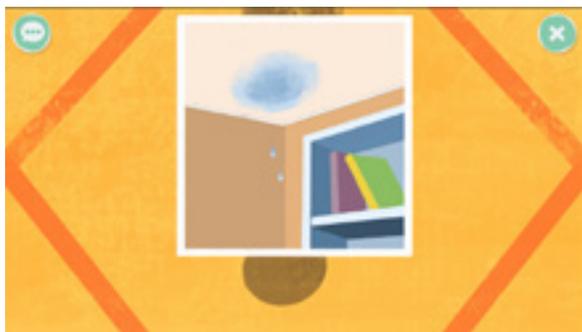
Description :

L'élève doit aider Tim à trouver tous les dangers pour la santé dans sa maison. Le jeu est composé de 3 casse-têtes, choisis aléatoirement parmi 6, comportant chacun 12 morceaux et représentant divers problèmes : de la moisissure sur les murs, une fuite d'eau, des bardeaux du toit mal fixés, une fissure dans une vitre, une marche de l'entrée brisée ainsi qu'une prise de courant défectueuse. Pour terminer le jeu, le joueur doit compléter les 3 casse-têtes dans le temps requis.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend quelques notions afin de prévenir les fuites, les moisissures et les incendies. En jouant, il reçoit des conseils afin de bien comprendre quels sont les dangers potentiels pour la santé dans une maison et les façons de les éviter. Le jeu aborde aussi la notion de cause/conséquence. Ainsi, l'élève réalise l'importance de réparer rapidement les bris d'une maison afin d'éviter de plus grosses réparations, plus onéreuses, ainsi que les dangers pour la santé. En terminant le jeu, l'élève découvre l'importance de l'élément air chez les Premières Nations.

Visuel et clé de correction :

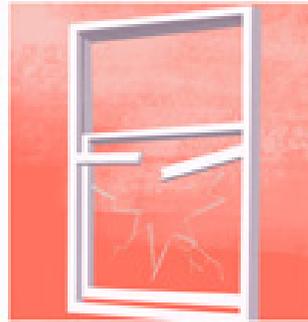




Problèmes



Toit brisé



Fenêtre cassée



Escaliers brisés



Moisissures



Prise de courant
défectueuse



Fuite d'eau au plafond

Pour obtenir la gravure, l'élève doit compléter chacun des trois casse-têtes dans le temps requis.

Gravure : Air



« Pour vivre, la moisissure a besoin d'humidité, de nutriments et d'air. L' air est essentiel à la survie de tous les êtres vivants. »



9.4

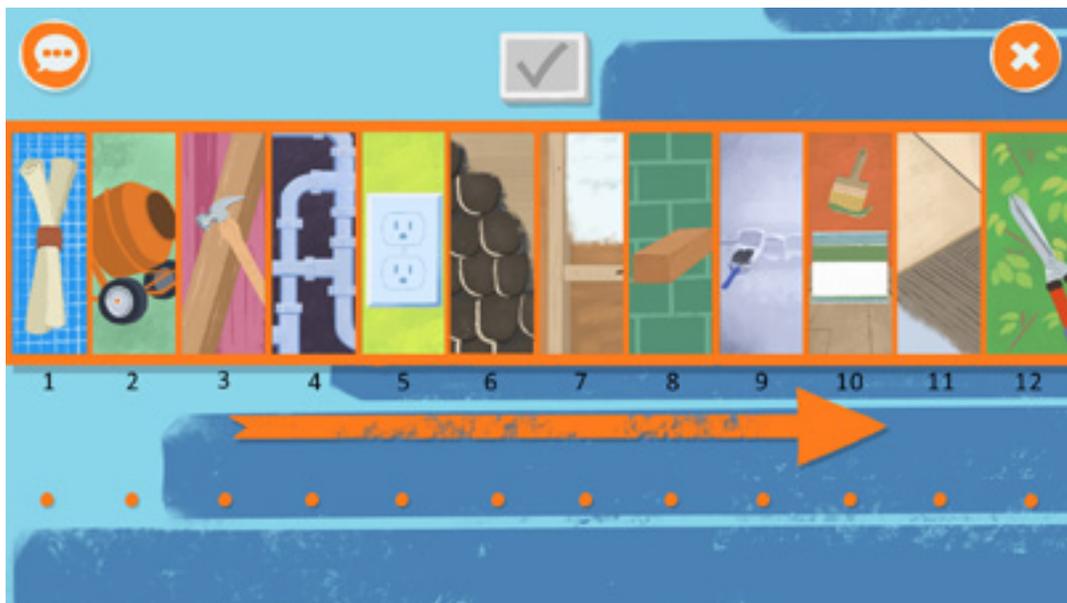
Description :

L'élève doit aider Tim à construire une maison en mettant en ordre les étapes de construction. Le joueur doit déplacer chacun des 12 métiers sur la ligne du temps avant d'appuyer sur le crochet pour valider l'ordre. Chaque image est accompagnée d'un fichier audio qui décrit le métier ainsi que les responsabilités de cette personne sur le chantier, en plus de donner des indices sur son positionnement sur la ligne du temps. Pour terminer le jeu, l'élève doit mettre en ordre les 12 étapes.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend les différentes étapes de construction liées à l'édification d'un bâtiment résidentiel. En jouant, l'élève comprend quels métiers sont impliqués dans ce processus et quelles sont les responsabilités de chacun. Par exemple, le finisseur ou la finisseuse de béton s'occupe des fondations et des dalles de béton. C'est aussi cette personne qui détermine la quantité de matériaux nécessaire, comme le béton et le bois, et qui imperméabilise les surfaces en béton. L'élève doit réfléchir et prioriser les actions pour réussir à les mettre dans le bon ordre. En terminant le jeu, l'élève découvre l'importance du feu chez les Premières Nations.

Visuel et clé de correction :





Étapes de construction

1



Architecte

2



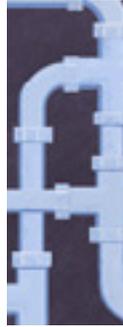
Finisseur ou
finisseuse de
béton

3



Charpentier-
menuisier ou
charpentière-
menuisière

4



Plombier ou
plombière

5



Électricien ou
électricienne

6



Couvreur ou
couvreuse

7



Installateur ou
installatrice
d'isolation

8



Briqueteur ou
briqueuse

9



Installateur ou
installatrice de
panneaux
muraux secs

10



Peintre

11



Poseur ou
poseuse de
plancher

12



Architecte
paysagiste

Pour obtenir la gravure, l'élève doit mettre les 12 étapes de construction dans le bon ordre.

Gravure : Feu



« Terre mère nous a donné le feu, source de chaleur et d'énergie. Cet élément mérite soin et attention, car il peut non seulement créer la vie, mais aussi entraîner la mort. »