



GARDIEN DE MA MAISON

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

GUIDE PÉDAGOGIQUE :
MATERNELLE

Lieu : Nord du Manitoba

Nation : Dénée



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

MATERNELLE

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.



K.1

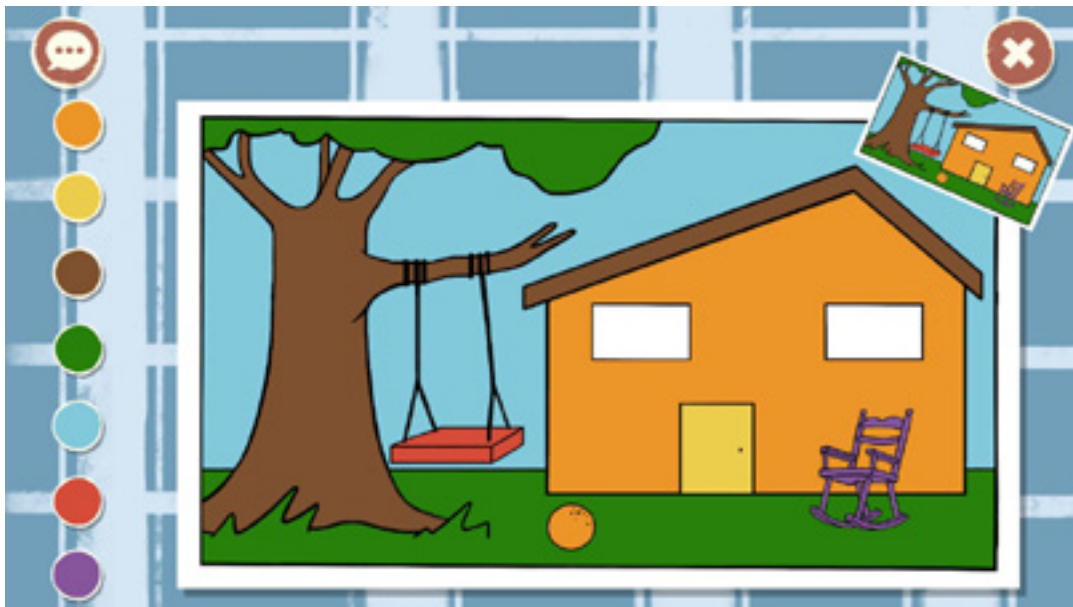
Description :

Ce jeu de coloriage comporte dix zones que l'élève doit colorier de la bonne couleur en écoutant la mère décrire la maison de son enfance. L'élève peut choisir la couleur qu'il désire pour chacune des parties du dessin, mais pour terminer le jeu, il doit reproduire fidèlement les couleurs de l'image modèle située en haut à droite de l'écran.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Dans ce jeu, l'élève apprend ou révise les différentes couleurs, en plus des éléments-clés d'une maison (toit, murs, portes, fenêtres). Il découvre que les aînés étaient très attachés à leur maison et qu'ils prenaient soin de celle-ci. Ce jeu permet également à l'élève de réaliser que ses parents habitaient dans une maison, mais pas ses arrière-grands-parents qui vivaient dans un autre type d'habitation, la maison faite de tourbe et de bois rond. En terminant le jeu, l'élève la découvre et comprend que la maison est un lieu important, un endroit pour être en sécurité, pour apprendre et grandir.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit colorier chacune des 10 zones de la même couleur que l'image modèle.

Gravure : Maison faite de tourbe et de bois rond



« Ma grand-mère vivait dans une maison de tourbe et de bois rond. La maison est un lieu très important. Elle nous permet d'être en sécurité, d'apprendre et de grandir. »



K.2

Description :

Dans ce jeu, l'élève joue à la cachette avec Ariel dans les quatre pièces de sa maison. Le joueur doit trouver cinq objets sur l'image, choisis aléatoirement parmi un total de sept objets, qui représentent cinq bonnes cachettes pour Ariel.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu permet à l'élève d'apprendre ou de réviser les différentes pièces d'une maison tout en survolant divers objets du quotidien qui y sont rattachés. En terminant le jeu, l'élève comprend qu'on peut jouer pour le plaisir, mais aussi par compétition et découvre un jeu traditionnel de la nation dénée, la traction du bâton.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver chacun des cinq objets dans la maison.

Gravure : Poisson



« La nation dénée a des jeux de compétition, comme la traction du bâton. C'est pour s'exercer à attraper un poisson à mains nues. Deux joueurs tiennent un bâton graissé et tentent de le tirer de leur côté. »



K.3

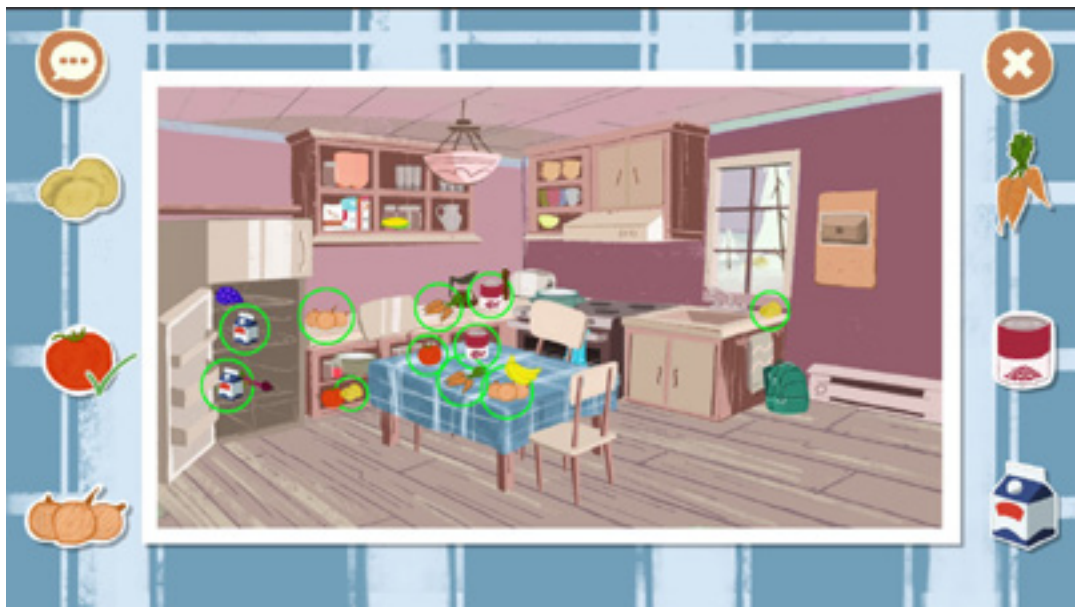
Description :

L'élève doit aider Ariel et sa mère à préparer une soupe. Dans ce jeu, le joueur doit trouver les cinq bons ingrédients dans la cuisine, choisis aléatoirement parmi un total de six objets. Chaque objet peut se trouver à deux endroits différents.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Grâce à ce jeu, l'élève comprend que l'on peut préparer une soupe avec quelques ingrédients que l'on trouve facilement dans sa cuisine, en plus de recevoir des conseils sur ces ingrédients. Ce jeu permet aussi au joueur de réaliser que les aînés mangeaient des animaux de la forêt, tel le caribou, et qu'ils utilisaient toutes les parties de l'animal pour cuisiner, mais également pour fabriquer des objets usuels. En terminant le jeu, l'élève reçoit des informations sur le caribou, un animal important pour la nation dénée.

Visuel :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit trouver les cinq objets pour faire la soupe.

Gravure : Caribou



« Ma grand-mère avait l'habitude de cuisiner le caribou, un animal précieux pour nous, les Dénés. C'est pourquoi on utilise toutes les parties de l'animal pour faire de la nourriture, des outils et même des vêtements. Comme ça, il n'y a pas de gaspillage. »



K.4

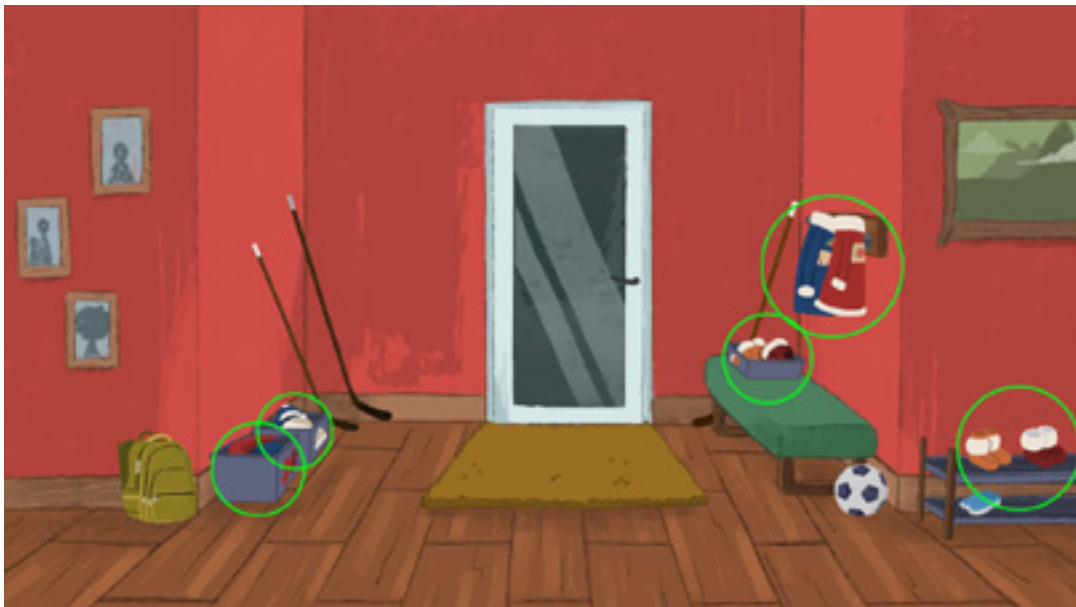
Description :

Dans ce jeu, l'élève doit ranger les sept vêtements et accessoires d'hiver aux bons endroits dans l'entrée de la maison: les deux paires de bottes sur le support à chaussures, les manteaux sur les crochets du portemanteau, les foulards, les tuques et les mitaines dans les trois boîtes prévues à cet effet.

Objectifs d'apprentissage de l'activité numérique :

Ce jeu de rangement amène l'élève à réfléchir, à analyser et associer divers objets aux formes et couleurs variées, selon leur fonction. Grâce au jeu, l'élève prend conscience que ranger ses vêtements permet d'en prendre soin, de les garder propres, au sec, en plus d'éviter de les chercher lors de la prochaine sortie. Il comprend également que des objets par terre représentent un danger et qu'il est primordial de les ranger pour avoir un espace de jeu sécuritaire. En terminant le jeu, il réalise l'importance du parka et de ses broderies pour les membres de la nation dénée.

Visuel et clé de correction :



Pour obtenir la gravure, l'élève doit ranger tous les articles au bon endroit.

Gravure : Broderie



« Les Dénés sont fiers de leurs vêtements, en particulier des parkas qui nous tiennent au chaud et au sec en hiver. Pour les décorer, les femmes brodent dessus de belles fleurs en perles. »