Terrains contestés : demandes de terres des Autochtones du Nouveau-Brunswick, 1786-1878

Ressources d'apprentissage du niveau élémentaire

Les documents suivants se trouvent dans ce paquet :

1. *Guide aux pétitions*
   Le guide comprend des renseignements sur les pétitions et décrit leur rôle dans la création du jeu de planchette intitulé *Terrains contestés : Édition des pétitions*.

2. *Planchette de jeu*

3. *Mode d'emploi*
   Le document explique les règles du jeu de planchette.

4. *Fiche de colonisation*
   Il s'agit de la fiche de travail qu'il faut pour jouer au jeu de planchette.

5. *Plan de leçon*
   C'est une activité d'évaluation pour le jeu de planchette.

6. *Formulaire d'évaluation*
   Le document permet d'évaluer les ressources d'apprentissage.

Terrains contestés : Édition des pétitions

Guide aux pétitions

Les élèves qui jouent au *Terrains contestés : Édition des pétitions* prendront connaissance des tâches relatives à la colonisation qui sont liées au processus de déposer des demandes de terres. Les élèves seront peut-être surpris d'apprendre que les Autochtones et les colons blancs présentent des demandes de terres. En 1786, John Julian, chef des Mi'kmaq à Miramichi, est le premier Autochtone à présenter une demande de terres au gouvernement du Nouveau-Brunswick. Même s'il y a des tensions entre les deux groupes, il y a aussi des exemples de collaboration. Au cours des premières années de colonisation, les Autochtones et les colons blancs partagent les ressources, et cet esprit de coopération est reflété dans le jeu. De fait, ce jeu de planchette est axé sur la vaste gamme d'expériences décrites dans les demandes de terres présentées par les Autochtones et par les colons blancs. Le personnel enseignant et les élèves sont invités à explorer la collection numérisée de pétitions pour découvrir le riche patrimoine du Nouveau-Brunswick.

Rôle des ressources

La colonisation des terres est l'objet du jeu intitulé *Terrains contestés : Édition des pétitions*. Les gens qui veulent s'établir sur les terres devraient achever certaines tâches relatives à la colonisation avant de présenter une pétition pour obtenir des terres. Pour achever ces tâches, il faut avoir accès à certaines ressources. Les ressources principales sont le travail, les outils, le bois, le bétail et les semences. Grâce à de telles ressources, les gens peuvent construire une maison et défricher et cultiver les terres. Pour achever de telles tâches, il faut suivre un ensemble de directives appelées les Instructions royales. En principe, il faut défricher des sentiers sur les terrains pour développer un réseau routier qui lierait non seulement les voisins, mais aussi les collectivités. La construction de chemins n'est jamais exigée, et un réseau routier convenable évolue lentement au Nouveau-Brunswick.

La dernière ressource, écrire / faites écrire, est liée à l'alphabétisation. Il faut rédiger des pétitions, et, si le pétitionnaire ne peut pas écrire, une autre personne doit le faire à sa place. Dans de nombreux cas, le greffier au Bureau des terres rédige des pétitions au nom des Autochtones et des colons blancs. Il y a deux moyens de déterminer si un greffier a rédigé une pétition. Les greffiers ont d'habitude une écriture claire, car ils rédigent des documents gouvernementaux dans le cadre de leur emploi. Les gens qui ne peuvent pas écrire mettent un « X » à côté de leur nom. Le greffier écrit « sa marque » à côté du « X ». Les gens qui savent écrire rédigent souvent des documents pour leurs voisins. Pendant de nombreuses années, William Parks rédige des pétitions pour ses voisins autochtones.

Pétitions

Le gouvernement publie dans le journal provincial, la *Gazette royale*, les instructions pour la rédaction des pétitions. Même si les pétitions sont présentées dans un format uniforme, elles offrent quand même des aperçus intéressants de l'expérience des gens à l'époque de la colonisation. Les pétitions suivantes soulèvent diverses questions liées à la colonisation des terres et aux obstacles. Il est possible de trouver bon nombre d'autres histoires de colonisation dans les pétitions qui font partie de la collection.

- **Francis Lazes**, un Autochtone, demande au gouvernement en 1792 de lui donner des terres et des outils.
- **Newell Mercure** n'est pas satisfait de ses terres parce qu'il manque de l'herbe qui lui permettrait d'avoir un cheval et une vache. Il demande en 1824 une concession de terres qui comprennent des prés.

- **Thomas Ryan** s'établit sur le côté nord de la rivière Richibucto et défriche une grande parcelle de terres. Malheureusement, il s'établit sur des terres qui appartiennent aux Autochtones et ne peut pas obtenir de concession. Par conséquent, il demande en 1824 une nouvelle parcelle située sur le côté sud de la même rivière.

Liens avec le programme d'enseignement

Le jeu permet de tenir une discussion sur des questions plus générales qui portent sur la justice, telles que les droits aux terres et les droits de la personne. Le jeu répond à trois objectifs de l'enseignement des sciences humaines : le temps, la continuité et le changement ; le peuple, le lieu et l'environnement ; la culture et la diversité.

Terrains contestés : Édition des pétitions

Chaires de recherche du Canada
Canada Research Chairs
electronic text centre
UNIVERSITY OF NEW BRUNSWICK
Patrimoine canadien
Canadian Heritage

Terrains contestés : Édition des pétitions

Mode d'emploi

Objet : Coloniser les terres
Matériaux nécessaires : Planchette de jeu, pièces de jeu, crayons, copies de la fiche de colonisation, 1 dé
Temps de jeu : 30 minutes

Le jeu est pour 3 à 6 personnes. Lancez le dé pour savoir qui commencera. La personne qui obtient le nombre le plus élevé au dé commence la partie.

Commencez sur « Bureau des terres ». Il s'agit d'une case libre. À chaque tour, les joueurs lancent le dé pour se déplacer autour de la planchette de jeu.

Les joueurs accumulent des ressources afin d'effectuer des tâches relatives à la colonisation des terres. Ils doivent construire une maison, défricher les terres, cultiver les terres et commencer à construire des chemins avant de déposer une pétition relativement aux terres. Lorsque les tâches sont achevées, les joueurs ont colonisé les terres.

Ressources

Il faut 6 ressources pour coloniser les terres : le Travail, les Outils, le Bois, le Bétail, les Semences, et Écrire / Faites écrire. Par exemple, pour construire une maison, les joueurs ont besoin de Travail, d'Outils et de Bois. Les joueurs obtiennent les ressources lorsqu'ils tombent sur une case comportant une image ou lorsqu'ils lancent le dé.

La personne qui tombe sur « Ressource » lance le dé une fois. Au « Ressources - 2 lancées » on lance le dé deux fois. La personne qui tombe sur « Choisissez la ressource » choisit la ressource qu'elle veut.

Les joueurs lancent le dé pour obtenir les ressources les plus nécessaires pour la colonisation des terres : Travail, *Outils* ou *Bétail*.

Cochez le tableau intitulé « Ressources » sur la fiche de colonisation. Tenez compte des ressources sur la fiche de colonisation.

Échangez ou relancez

Les joueurs accumuleront plus de ressources qu'ils ne peuvent utiliser et tiendront compte des ressources supplémentaires sur la fiche de colonisation. Ils peuvent échanger des ressources avec d'autres joueurs. Lorsqu'une personne tombe sur la case « Échangez ou relancez », elle peut échanger une ressource supplémentaire pour une autre ressource dont elle a besoin.

Par exemple, un joueur pourrait échanger des Semences supplémentaires pour du Bois. L'autre joueur peut refuser d'échanger. Un joueur peut faire un seul échange pour chaque tour. Si la personne n'a aucune ressource supplémentaire, elle peut relancer pour se déplacer autour de la planchette de jeu.

Obstacle

La personne qui tombe sur la case « Obstacle » perd une ressource. On peut seulement supprimer les ressources de rangées qui ne sont pas complètement remplies. On ne peut pas perdre les ressources d'une tâche de colonisation achevée. Cochez le tableau intitulé « Obstacles » sur la fiche de colonisation.

Remplissez la rangée ou Supprimez la rangée

Lorsqu'une personne tombe sur « Remplissez la rangée », elle peut achever une tâche. Par exemple, elle peut achever la cultivation des terres, ce qui représente la tâche pour laquelle il faut le plus grand nombre de ressources.

Lorsqu'une personne tombe sur « Supprimez la rangée », elle perd toutes les ressources accumulées pour une tâche. Par exemple, une personne pourrait supprimer la construction de chemins, ce qui représente la tâche pour laquelle il faut le plus petit nombre de ressources.

Remporter la partie

La première personne qui achève toutes les tâches pour déposer une pétition réussit à coloniser les terres.

Fiche de colonisation

Ressources	Travail	Outils	Bétail	Récoltes	Bois	Rédiger/ faites rédiger	Fin
Maison							
Défrichez les terres							
Cultivez les terres							
Construction de chemins							
Pétition déposée Maison + Défriches les terres + Cultivez les terres +							

Ressources - lancez

1 ou 2	
3 ou 4	
5 ou 6	

Obstacle - lancez	Perdez	Obstacle - lancez	Perdez
1		4	
2		5	
3		6	

Ressources supplémentaires

Terrains contestés : Édition des pétitions

Plan de leçon : l'esprit sportif

Niveau Élémentaire

Objet Se servir des pétitions pour explorer les divers aspects de la colonisation des terres au Nouveau-Brunswick, tout en développant chez les élèves l'idée de la justice.

Matériel Pétition de Pierre Basquet, Autochtone (1841)
Pétition de Thomas Ryan, colon (1824)

Contexte Pierre Basquet s'établit sur des terres vacantes, qu'il défriche et cultive. Il cultive des pommes de terre et de l'orge, et sa production augmente chaque année. Pierre Basquet fait face à de nombreux problèmes liés à la colonisation des terres, y compris celui d'un colon blanc qui achète ses terres. Lire la pétition de Pierre Basquet pour en savoir plus.

Thomas Ryan s'établit sur le côté nord de la rivière Richibucto et défriche une grande parcelle de terres. Malheureusement, il s'établit sur des terres appartenant aux Autochtones et ne peut pas obtenir une concession de terres ; par conséquent, il demande en 1824 une nouvelle parcelle située sur le côté sud de la même rivière.

Méthode Après avoir joué au *Terrains contestés : Édition des pétitions*, présentez les deux pétitions aux élèves. Les élèves auront déjà pris connaissance des tâches liées à la colonisation grâce au jeu. Les Autochtones et les colons blancs font face à de nombreux obstacles lorsqu'ils s'établissent sur les terres, et les situations de Pierre Basquet et de Thomas Ryan en sont la preuve. Tenez une discussion générale dans la salle de classe sur la question de la justice de telles situations.

Appréciation Demandez aux élèves de rédiger une courte réponse à l'une des pétitions, qui explique brièvement leur idée de la justice de la situation.

Évaluation Demandez aux élèves de cerner divers obstacles à la colonisation des terres qu'ils peuvent appliquer en jouant au *Terrains contestés : Édition des pétitions*.

Système de pointage	
5	Entièrement d'accord
4	D'accord
3	Neutre
2	En désaccord
1	Entièrement en désaccord

Terrains contestés : Édition des pétitions

Formulaire d'évaluation

Nous vous invitons à faire part de vos commentaires. Veuillez transmettre le formulaire d'évaluation dûment rempli à l'adresse suivante :

Koral Lavorgna, Conceptrice pédagogique, *Terrains contestés : Demandes de terres des Autochtones du Nouveau-Brunswick, 1786-1878*
Electronic Text Centre, Bibliothèques de UNB
Université du Nouveau-Brunswick
C.P. 7500
Fredericton (N.-B.) E3B 5H5

Une version du formulaire est accessible en ligne à l'adresse suivante :

1. À votre avis, le jeu de planchette intitulé Terrains contestés : Édition des pétitions est-il un outil pédagogique utile?

5 4 3 2 1

2. Les activités et les plans de leçons connexes sont-ils clairs et utiles?

5 4 3 2 1

3. Les élèves se sont-ils intéressés au jeu?

5 4 3 2 1

4. Rejoueriez-vous au jeu de planchette?

5 4 3 2 1

5. Recommanderiez-vous ce jeu à d'autres enseignants?

5 4 3 2 1

Observations :