# *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.

1. Francis Lazes, un Autochtone, demande au gouvernement en 1792 de lui donner des terres et des outils.

2. 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.

3. 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.