

# La Nouvelle-France et la traite des fourrures



## *Programme scolaire – Aperçu à l'intention des enseignants Musée canadien des civilisations*

### **Description du programme**

Ce programme a été conçu de façon à offrir une expérience interactive qui enrichira, chez les élèves, l'apprentissage des origines et de la culture des collectivités francophones du Canada. Pour se familiariser avec la vie quotidienne en Nouvelle-France, vos élèves participeront à des jeux de rôle, s'entreprendront avec des personnages historiques et approfondiront des aspects importants de certaines activités de l'époque, entre autres, la traite des fourrures et la vie économique dans une ville fortifiée. Veuillez diviser votre classe en deux groupes avant la visite au Musée.

### **Objectifs**

Bien que ce programme vise à captiver l'imagination des élèves et à leur faire revivre une période de l'histoire, il tient compte de certains objectifs spécifiques de leur programme scolaire :

- sensibiliser les élèves aux réalisations et à l'héritage des premières collectivités canadiennes-françaises;
- faciliter leur compréhension des échanges économiques et culturels entre les Européens et les Premiers Peuples, qui ont découlé de la traite des fourrures;
- comparer les conditions de vie urbaines et rurales aux dix-septième et dix-huitième siècles;
- susciter leur intérêt à l'égard de l'histoire du Canada.

### **Déroulement**

Le programme débute par une activité axée sur la chronologie visant à fournir aux élèves des repères historiques en leur proposant de remonter jusqu'aux dix-septième et dix-huitième siècles. Ensuite, ils sont rapidement plongés dans la vie rurale et urbaine de la Nouvelle-France grâce à des activités interactives où ils sont invités à revêtir des costumes d'époque, à s'entretenir avec des personnages historiques, à prendre part à la vie quotidienne d'une place publique typique d'une ville de la Nouvelle-France, à visiter un poste de traite des fourrures et à participer à une transaction commerciale propre à cette époque au moyen de marchandises authentiques. Chacune des composantes du programme est assortie d'activités et de jeux instructifs qui rendent l'étude de l'histoire pertinente et significative pour les élèves.



### **Durée, fréquence et réservation**

- 90 minutes
- Fréquence : 9 h 30 ou 10 h 30 et 12 h 30 ou 13 h
- Pour réserver, veuillez communiquer avec les Services aux groupes en composant le (819) 776-7014.

### **Groupes d'âge**

- Québec — du 2<sup>e</sup> cycle à la 2<sup>e</sup> du secondaire
- Ontario — de la 3<sup>e</sup> à la 8<sup>e</sup> année



## Résultats des apprentissages visés

En plus de répondre aux objectifs généraux décrits plus haut, ce programme offre aux élèves des activités pratiques qui leur donnent l'occasion d'approfondir leur connaissance et leur compréhension de quelques questions spécifiques. Ce programme permettra à vos élèves de

- se représenter clairement ce qu'était l'époque de la Nouvelle-France;
- mieux comprendre certains des facteurs à l'origine des colonies françaises au Canada;
- connaître diverses professions exercées en Nouvelle-France et leur similitude avec des professions d'aujourd'hui;
- saisir l'incidence de la traite des fourrures sur les Premiers Peuples et le peuplement du Canada;
- définir certains des principaux objets de commerce et d'expliquer ce qui en faisait la valeur;
- décrire les rôles de divers intervenants clés dans le domaine de la traite des fourrures.

## Liens avec le programme scolaire

Le présent programme a été conçu de façon à rejoindre les objectifs pédagogiques des programmes scolaires de l'Ontario et du Québec et à les consolider. Voici, et pour le primaire et pour le secondaire, quelques-uns des objectifs spécifiques auxquels ce programme est relié.

### Québec

**2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles** – Domaines de l'univers social – Géographie, histoire et notions de citoyenneté

- Compétence 1 – Comprendre l'organisation d'une société sur son territoire
- Compétence 2 – Interpréter le changement dans une société et sur son territoire
- Compétence 3 – S'ouvrir à la diversité des sociétés et leurs territoires

**1<sup>er</sup> secondaire** – Géographie générale

- Module 5 – Les éléments de géographie humaine

**2<sup>e</sup> secondaire** – Histoire générale

- Module 5 – Renaissance et expansion européenne en Amérique

### Ontario

**3<sup>e</sup> année** – Études sociales – Le patrimoine et la citoyenneté canadienne – La vie, hier et aujourd'hui

- Décrire le mode de vie d'autrefois et la contribution des peuples autochtones et des peuples colonisateurs à la vie d'aujourd'hui
- Décrire plusieurs éléments de son patrimoine

**6<sup>e</sup> année** – Études sociales – Le patrimoine et la citoyenneté canadienne – Les peuples autochtones, les explorations et le peuplement

- Décrire le mode de vie des peuples autochtones de l'Amérique à l'arrivée des Européens
- Expliquer les débuts de la Nouvelle-France et les facteurs qui ont contribué ou nui à son développement

**7<sup>e</sup> année** – Géographie – L'exploitation des ressources naturelles

- Démontrer sa compréhension de l'importance des richesses naturelles dans le développement économique du Canada

## Activités pré-visite

Afin de vous assurer que vos élèves bénéficieront au maximum de cette activité éducative, nous vous suggérons deux activités avant la visite :

- explorer notre exposition virtuelle de la salle du Canada ainsi que le Musée virtuel de la Nouvelle-France à l'adresse [www.civilisations.ca](http://www.civilisations.ca);
- examiner des reproductions de cartes de la Nouvelle-France et les comparer à celles qui illustrent le Canada et l'Amérique du Nord d'aujourd'hui.

## Activités post-visite

Voici des activités de suivi qui seront profitables à vos élèves et qui les aideront à consolider les connaissances acquises.

- Effectuer une recherche pour savoir ce qui se passait dans votre propre localité ou région à l'époque de la Nouvelle-France. Par exemple, y exerçait-on la traite des fourrures ? La région était-elle habitée par des Autochtones ? A-t-elle été visitée par des explorateurs ?
- Examiner plus à fond les métiers et les professions présentés aux élèves dans le cadre du programme et établir un lien avec de semblables occupations exercées aujourd'hui.
- Former des groupes de quatre élèves et les aider à créer des cartes de jeu de troc et des chartes de valeur portant sur des articles auxquels ils attachent actuellement de la valeur. Les inviter à présenter leurs jeux et leurs chartes aux autres groupes de la classe et à faire l'expérience de leurs jeux respectifs.

## Évaluation de votre visite

Comme nous désirons nous assurer de l'utilité et de la pertinence de nos programmes par rapport aux programmes scolaires et auprès des élèves, nous vous encourageons à nous transmettre une évaluation à la suite du programme. Des formulaires d'évaluation vous seront remis sur place lors de l'activité. Nous comptons sur votre collaboration pour nous fournir vos précieux commentaires sur votre expérience au Musée.

