

## Plan de leçon

**Titre :** Le jeu du commerce de la fourrure

**Auteur :** Elizabeth Phipps 

Cette leçon est inspirée de l'article « Le commerce qui a créé un pays » du numéro sur l'histoire du commerce de la fourrure de *Kayak, Navigue dans l'histoire du Canada*.

**Niveau :** 1/2, 3/4, 5

**Thème(s) :**

- Exploration et géographie
- Canada français
- Industrie, invention et technologie
- Colonisation et immigration

**Sujets :** Sciences sociales

**Aperçu de la leçon (résumé) :**

Dans cette leçon, les élèves découvriront la vie de la famille d'un voyageur à l'époque du commerce de la fourrure. Les élèves joueront ensuite au jeu du commerce de la fourrure (comme une course aux cocos de Pâques!) où ils doivent accumuler des fourrures à échanger contre des articles dans un « poste de traite ». Les élèves rempliront le « journal du commerçant de fourrure ».

**Temps requis :** Période de 50 minutes

**Concepts de la pensée historique :**

- Établir la pertinence historique
- Adopter des perspectives historiques

**Résultats pédagogiques :**

*Sciences sociales :*

- Établir un lien entre l'incidence du territoire sur les modes de vie et les modèles de colonisation des populations.
- Déterminer l'influence européenne sur la société canadienne antérieure à la Confédération.

*L'élève sera en mesure de :*

- Remplir le journal du commerçant de fourrure en accumulant des cartes « peau de castor » et en les échangeant contre des articles au poste de traite.

### **Activité de la leçon :**

Avant le début de la leçon, vous devez créer un « journal du commerçant de fourrure » pour chaque élève. À cette fin, photocopiez le gabarit du cahier d'un couvert à l'autre, ensuite pliez en deux et brochez le long du pli. Vous pouvez également ajouter une couverture en papier de construction brun.

Vous devez également photocopier les cartes « peau de castor » sur un papier plus épais et les découper. Comptez le nombre d'élèves participants et créer des cartes pour la moitié de ce nombre.

Enfin, photocopiez et découpez suffisamment de cartes d'échange pour en avoir une série par élève. Séparez les cartes d'échange afin de faire une pile pour chaque article.

Pour préparer le jeu : Demandez aux élèves plus âgés ou aux parents de donner un coup de main et de jouer aux commerçants de la compagnie. Installez des tables où les élèves viendront porter leurs « peaux de castor ». Le jeu peut se dérouler sur un terrain extérieur (si la température le permet) ou à la bibliothèque. Cachez les peaux de castor un peu partout dans la zone de jeu (comme pour une course aux cocos).

*Activer : Comment prépare-t-on les élèves à l'apprentissage?*

En groupe, ou individuellement, les élèves peuvent lire l'article « Le commerce qui a créé un pays » du numéro sur l'histoire du commerce de la fourrure de Kayak, Navigue dans l'histoire du Canada.

On remettra ensuite aux élèves leur « journal du commerçant de fourrure », sur lequel ils écriront leur nom.

*Acquérir : Quelles stratégies employées permettent de faciliter l'apprentissage des élèves, en groupe ou individuellement?*

Après avoir expliqué le jeu, les élèves se rendent à l'endroit où se déroule le jeu et commencent à accumuler des cartes « peau de castor ». Une fois qu'ils en ont suffisamment pour acheter un article du poste de traite, ils vont voir les commerçants de la compagnie. Cette personne broche ou colle la carte « peau de castor » sur la page de l'article que l'élève souhaite acheter et fait de même avec la carte de l'article sur la page.

Les élèves ne doivent accumuler que le nombre de cartes nécessaires pour acheter un article à la fois. Cela permet de faire durer le jeu un peu plus longtemps.

Une fois le jeu terminé, les élèves retournent en classe.

*Appliquer : Comment les élèves peuvent-ils montrer ce qu'ils ont compris de la leçon?*

L'enseignant lance une discussion sur l'expérience des élèves et leur demande de réfléchir à ce qu'était la vie d'un véritable commerçant de fourrure. Ils auront ensuite du temps pour remplir le « journal du commerçant de fourrure ».

**Information de base :**

Pour plus d'information sur le commerce de la fourrure, consultez [l'Encyclopédie canadienne](#).

**Matériel/ressources :**

- Copies de l'article « Le commerce qui a créé un pays » du numéro sur l'histoire du commerce de la fourrure de Kayak, Navigue dans l'histoire du Canada
- « Journal du commerçant de fourrure » (suffisamment de copies pour chaque élève)
- Brocheuses ou colle
- Volontaires pour jouer les rôles des commerçants de la compagnie
- Cartes « peau de castor » imprimées sur du papier cartonné
- Cartes d'échange imprimées sur du papier cartonné

**Évaluation :**

L'enseignant peut recourir aux conversations en classe pour évaluer les élèves, les observer lors du jeu du commerce de la fourrure et vérifier leur « journal du commerçant de fourrure » (production).

Je suis un commerçant de fourrure et j'ai échangé :

\_\_\_ peau(x) de castor contre \_\_\_\_\_

En tout, j'ai dû accumuler \_\_\_\_\_ peaux de castor.

Je pense que j'aurais aimé / je n'aurais pas aimé être un  
commerçant de fourrure parce que :

---

---

---

---

---

---

---

---

# Mon journal du commerçant de fourrure

Nom : \_\_\_\_\_

J'ai échangé 4 peaux de castor

J'ai échangé 1 peau de castor

contre 8 couteaux

contre 2 peignes

J'ai échangé 1 peau de castor

J'ai échangé 1 peau de castor

contre 20 hameçons

contre 2 plumes rouges

J'ai échangé 1 peau de castor

J'ai échangé 4 peaux de castor

contre  $\frac{3}{4}$  livre de boutons

contre 1 pistolet

J'ai échangé 4 peaux de castor

J'ai échangé 1 peau de castor

contre 2 miroirs

contre 1 paire de pantalons

J'ai échangé 4 peaux de castor

contre 6 dés à coudre

Dessine un portrait de toi-même en tant que commerçant de fourrure ou voyageur :







