



*L'un des célèbres anciens mâts totémiques du Nord, non daté  
Photo provenant de <http://library.usask.ca/native/>*

## Liens avec le programme d'études

## Évaluation

## Rubrique

Voir les documents ci-dessus affichés sur le site [www.monnaie.ca/leprof](http://www.monnaie.ca/leprof)

## Activités

Activités pour les élèves des niveaux primaire (de la 4<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> année), intermédiaire (de la 7<sup>e</sup> à la 9<sup>e</sup> année) et secondaire (de la 10<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année)

# Glissez une pièce au programme

## Partie 1 : La Nouvelle-France

[www.monnaie.ca/leprof](http://www.monnaie.ca/leprof)

## Introduction

Avant que les Européens ne se risquent à traverser l'océan Atlantique, le territoire qu'on appelle aujourd'hui Canada était peu peuplé; seuls des Autochtones habitaient ces vastes étendues. L'arrivée des premiers explorateurs français et la fondation de la Nouvelle-France ont déclenché une série d'activités qui ont mené à la création du Canada. Le caractère particulier du nouveau pays a pris naissance au creuset d'une union difficile entre deux cultures européennes qui ont coexisté, parfois difficilement, pendant des siècles.

## Attentes et résultats généraux

Les élèves pourront :

- comprendre les conditions de vie des pionniers et le contexte des nouveaux établissements;
- apprendre quelle était la vie quotidienne d'un pionnier;
- voir le mode de fonctionnement de l'économie et le rôle de la monnaie dans l'économie locale;
- effectuer des recherches à l'aide d'outils, par exemple Internet;
- améliorer leurs compétences en évaluation, notamment en évaluation critique;
- travailler en équipe pour accomplir les tâches.

## Concepts et questions clés

Les élèves examineront la valeur et l'importance de l'activité économique pour la vie politique et sociale en Nouvelle-France.

*La présente ressource a été produite par TEACH Magazine/Le Prof pour la Monnaie royale canadienne. Pour obtenir de plus amples renseignements sur ce programme éducatif, visitez le site [www.teachmag.com](http://www.teachmag.com) ou communiquez avec nous en nous écrivant à l'adresse [info@teachmag.com](mailto:info@teachmag.com)*



MONNAIE ROYALE CANADIENNE  
ROYAL CANADIAN MINT

# Activités pour les élèves du niveau primaire

## La Nouvelle-France : La monnaie dans le Nouveau Monde

---

### Durée

Deux ou trois périodes de cours

### Matériel requis

Crayons, marqueurs, stylos, papier, accès à des ordinateurs



*Prise de Québec,  
le 13 septembre 1759  
Avec l'aimable autorisation de Biblio-  
thèque et Archives Canada, C-139911*

### Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- apprendre l'histoire de la Nouvelle-France;
- comprendre comment les gens vivaient à cette époque;
- effectuer des recherches sur le système monétaire de la Nouvelle-France;
- préparer un exposé convaincant;
- acquérir des compétences en analyse et un raisonnement critique;
- travailler en équipe.

### Ressources

[www.histori.ca](http://www.histori.ca)  
<http://www.societehistoire.ca/index.asp>  
[www.thecanadianencyclopedia.com](http://www.thecanadianencyclopedia.com) (en anglais seulement)  
[www.radiocanada.ca](http://www.radiocanada.ca)  
[www.archives.ca](http://www.archives.ca)

### Introduction

À partir de la fondation de Québec, en 1608, les colons français se sont établis le long des rives du Saint-Laurent. De petites collectivités s'étaient toutefois déjà installées sur ses rives avant cette époque. Comme pour toute nouvelle entreprise, il fallait établir les systèmes du gouvernement à partir de rien. Le dynamisme de toute collectivité réside dans le commerce. Et bien que le système de troc ait été grandement utilisé pour les besoins du commerce, la monnaie était indispensable. Les marchands exigeaient un paiement en échange des produits qu'ils vendaient. Les membres de l'armée qui protégeaient les premiers établissements devaient payer leurs troupes avec une monnaie quelconque.

Pendant les premières années de la colonisation en Nouvelle-France, les pièces métalliques étaient une denrée rare. Ces pièces venaient de France. Une fois en circulation, elles ne tardaient pas à manquer. Les établissements de la Nouvelle-France n'étaient pas en mesure de produire leur propre monnaie – ni même autorisés à le faire. Les bateaux faisaient l'aller-retour entre la Nouvelle-France et la France, mais peu souvent. La pénurie de pièces était parfois si grave qu'il fallait désespérément trouver une solution de rechange. Ceux qui devaient être payés ne pouvaient pas attendre des mois, voire des années, pour que les bateaux se rendent en France et en reviennent.



*Cob d'argent, Philippe V, 1732, Amérique latine*



*Pièce de 15 sols, Louis XIV, 1670, Nouvelle-France (revers)*



*Reproduction de l'émission de 1714 de la monnaie de carte de la Nouvelle-France*

*Photographie : James Zagon  
Collection nationale de monnaies  
Banque du Canada*

La solution a été à la fois créative et innovatrice. En l'absence de pièces métalliques, des cartes de jeu furent employées comme monnaie. Cette solution originale s'est rapidement répandue dans les nouvelles colonies. Quand les troupes devaient être payées, par exemple, les officiers supérieurs écrivaient un montant à l'endos de la carte à jouer pour en indiquer la valeur. Les cartes de jeu sont devenues une monnaie acceptée par les marchands et la population dans les établissements.

### **Répartir**

Divisez la classe en équipes de trois ou quatre élèves.

### **Effectuer des recherches**

Les équipes se renseigneront sur l'histoire des pièces de monnaie au Canada en utilisant Internet. (Prière de se reporter à la frise chronologique affichée sur le site Web [www.monnaie.ca/leprof](http://www.monnaie.ca/leprof) pour obtenir de plus amples renseignements et de consulter les ressources susmentionnées.)

### **Discuter**

En équipe, les élèves discuteront de ce qu'ils ont appris sur l'histoire des pièces de monnaie au Canada.

### **Rédiger**

Chaque équipe rédigera un résumé des résultats de ses recherches (une demi-page).

### **Concevoir**

Chaque équipe concevra une série de cartes à jouer représentant des valeurs monétaires qui aurait pu être utilisées en Nouvelle-France. Ces cartes pourront être utilisées pour acheter des produits et services dans les colonies.

### **Présenter**

Les équipes présenteront leurs modèles de carte à la classe, expliqueront ce que le motif représente et montreront comment les cartes seraient utilisées dans un établissement de la Nouvelle-France.

### **Activité complémentaire**

Les équipes d'élèves concevront une nouvelle série de pièces similaires à celles utilisées en Nouvelle-France. Les équipes présenteront une liste de prix dans leur monnaie pour différents produits qui pourraient être vendus dans un établissement et détermineront combien d'argent il faudrait pour acheter, par exemple, un kilo de farine ou de céréales. Cet exercice permettra aux élèves de comprendre la vie économique des pionniers. Les équipes présenteront leurs modèles de pièces et les listes de prix aux autres élèves.

# Activité pour les élèves du niveau intermédiaire

## La Nouvelle-France : Vie de la collectivité en Nouvelle-France

---

### Durée

Deux ou trois périodes de cours

### Matériel requis

Crayons, marqueurs, stylos, papier, accès à des ordinateurs et à Internet

### Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- avoir une bonne idée de la vie quotidienne en Nouvelle-France grâce à des recherches;
- comprendre le mode de fonctionnement de l'économie locale;
- jouer le rôle d'un marchand annonçant des articles à vendre;
- créer un dépliant publicitaire, une annonce de journal ou une annonce du crieur du village;
- travailler en équipe;
- présenter leurs résultats oralement et discuter de la stratégie et de l'approche publicitaires de chacune des équipes;
- acquérir des compétences en analyse et un raisonnement critique.



Monnaie d'argent — Le castor  
Photo de John Evans, Ottawa



Jeton en laiton de la Compagnie du Nord-Ouest, 1820

Photographie : James Zagon  
Collection nationale de monnaies  
Banque du Canada

### Ressources

[www.histori.ca](http://www.histori.ca)  
<http://www.societehistoire.ca/index.asp>  
[www.thecanadianencyclopedia.com](http://www.thecanadianencyclopedia.com) (en anglais seulement)  
[www.radiocanada.ca](http://www.radiocanada.ca)  
[www.archives.ca](http://www.archives.ca)

### Introduction

Les premiers colons européens, des Français, se sont établis sur les rives du Saint-Laurent. Les soldats et les marins envoyés par le roi de France ont été les premiers à atteindre les rives de ce nouveau territoire à des fins de colonisation. On savait déjà que ce nouveau territoire était riche en ressources, notamment en bois de sciage, en poissons et en castors, dont les peaux sont devenues très prisées en Europe. Ceux qui traversaient l'océan et ceux qui les y envoyaient avaient en tête de trouver de l'or et des diamants, même si personne n'en avait encore découvert. Ce sont les premiers explorateurs européens, comme Jean Cabot, Jacques Cartier et Samuel de Champlain, qui ont fait connaître les richesses que recelait ce territoire. (Pour obtenir de plus amples renseignements, consultez le site [www.civilization.ca/vmnf/vmnff.asp](http://www.civilization.ca/vmnf/vmnff.asp) et cliquez sur Explorateurs.) En fait, les premiers explorateurs européens y avaient été dépêchés dans le but exprès de déterminer quelles richesses s'y trouvaient, de faire rapport à leur roi ou reine et de prendre possession du territoire au nom de la Couronne. Personne n'a pensé que ces terres étaient peut-être habitées ou qu'elles appartenaient en fait aux nations autochtones que les premiers

explorateurs avaient rencontrées, celles qui habitaient depuis des milliers d'années le pays que nous appelons maintenant « Canada ».

### **Répartir**

Divisez la classe en équipes de trois ou quatre élèves.

### **Effectuer des recherches**

Ils se renseigneront sur la vie et les aventures des premiers explorateurs. Chaque équipe sélectionnera deux explorateurs dans la liste ci-dessous :

- Cartier, 1534-1536
- Champlain, 1604-1616
- Brûlé, 1615-1621
- Nicollet, 1634
- De Quen, 1647
- Des Groseilliers, 1654-1660
- Radisson, 1659-1660
- Perrot, 1665-1689
- Cavelier de La Salle, 1670-1687
- Albanel, 1672
- Marquette, 1673-1675
- Jolliet, 1673-1694
- Greysolon Dulhut, 1678-1679
- Hennepin, 1678-1680
- Lahontan, 1684-1688
- Chevalier de Troyes, 1686
- Le Moyne d'Iberville, 1686-1702
- Lamothe Cadillac, 1694-1701
- La Vérendrye, 1732-1739

### **Objectif**

Ce travail a pour objectif de permettre aux élèves de comprendre la création de la Nouvelle-France, les relations qui existaient entre les Européens et les Premières nations. De plus, les élèves pourront en apprendre davantage sur les débuts de la vie de la collectivité. Chaque équipe préparera un rapport d'une demi-page sur chacun des explorateurs qu'elle aura sélectionné. Cette recherche permettra d'établir un contexte qui permettra de mieux comprendre la vie de ceux qui peuplaient ces établissements. Chaque équipe soulignera les transactions commerciales qu'elle a notées au fil de ses recherches sur les explorateurs sélectionnés, notamment les rapports que les explorateurs entretenaient avec les Autochtones et avec les membres de leur collectivité. Par exemple, les explorateurs échangeaient-ils des produits contre des peaux de castor et d'autres fourrures? Le cas échéant, lesquels? Documentez les premières formes de commerce qui ont eu lieu.

### **Étape suivante**

Maintenant, projetez-vous dans la vie d'une des premières bourgades comme Hochelaga et Stadaconé. (Effectuez des recherches sur Internet à l'aide d'un moteur de recherche comme Google.ca ou ca.Yahoo.com afin de recueillir de l'information générale.) Documentez, en style télégraphique, tout renseignement trouvé sur la vie dans ces établissements. Plus précisément, l'équipe devrait rechercher de l'information sur les formes de l'activité économique ainsi que sur les produits et les fournitures dont les pionniers avaient besoin pour vivre. Communiquez cette information aux membres de l'équipe.

### **Créer**

À la lumière de l'information recueillie, les équipes créeront une campagne publicitaire conforme au ton et tenant compte des particularités de la période (par exemple, années 1720). Elles doivent sélectionner un marchand (homme, femme ou établissement) et déterminer quelle sorte de produits ou de services il ou elle aurait vendus. L'équipe doit décider de la façon dont elle aurait fait la promotion de son commerce auprès des habitants de l'établissement, par exemple, une circulaire, un journal, un crieur de village, une troupe d'acteur ou autre. Après avoir discuté du concept, de l'article à vendre et de l'établissement des prix, l'équipe doit réaliser un scénarimage de la campagne publicitaire. Le scénarimage peut être réalisé manuellement ou à l'ordinateur. (Pour de l'information sur ce type de scénario, consultez

<http://www.animeland.com/index.php?rub=articles&id=163>

<http://www.nfb.ca/enclasse/handson/html/fr/sb/index.html>

<http://esn.nbed.nb.ca/projets/arts/sculpture/scenarimage.htm>

ou utilisez un moteur de recherche sur Internet.)

### **Présenter**

Chaque équipe présentera sa campagne publicitaire à la classe et discutera de la stratégie de la campagne et de l'établissement du prix des produits annoncés.

## **Activité complémentaire**

Les équipes d'élèves de l'activité précédente ont créé une campagne publicitaire faisant la promotion d'articles en vente dans les années 1700 en Nouvelle-France. Ensemble, la classe aura créé son propre marché d'une nouvelle colonie qui vend ses articles. Il n'est pas nécessaire que les articles soient réels; ils peuvent être représentés par un coupon ou un certificat. Le défi pour les équipes consiste toutefois à acheter les biens nécessaires pour les scénarios suivants :

- un voyage de deux semaines en canot sur le Saint-Laurent auquel prennent part entre deux et quatre personnes;
- un nouveau ménage qui s'établit, comprenant une mère, un père et deux jeunes enfants. Les équipes peuvent supposer que la famille a emporté certains articles avec elle de France;
- un boulanger qui ouvre son commerce dans l'établissement;
- un cordonnier qui répond aux besoins de l'établissement;
- une situation ou un personnage choisi par l'équipe.



# Activité pour les élèves du niveau secondaire

## La Nouvelle-France : Faire revivre la Nouvelle-France

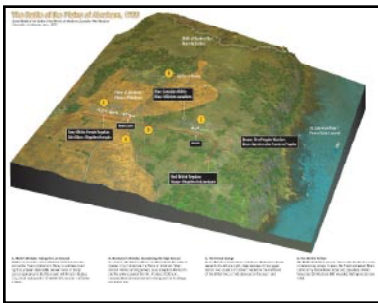
---

### Durée

De quatre à six périodes de cours

### Matériel requis

Marqueurs, crayons, stylos, bloc de papier croquis, ordinateurs avec accès à Internet, matériel audio-vidéo (si disponible)



**Maquette de la Bataille des Plaines d'Abraham**

© Musée canadien de la guerre  
Illustration de Malcolm Jones, 2005

### Attentes et résultats

Les élèves pourront :

- élaborer un jeu de rôles où les personnages seraient des colons de la Nouvelle-France;
- produire un texte détaillé pour le jeu de rôles créé;
- effectuer des recherches à l'aide d'Internet pour trouver l'information pertinente;
- travailler en équipe pour effectuer des recherches, puis élaborer et créer le jeu de rôles;
- jouer leur rôle devant le reste de la classe;
- perfectionner leurs compétences en analyse et améliorer leur raisonnement critique;
- utiliser les médias qui conviennent à des projets particuliers.

### Ressources

[www.canadianheritage.org/books/canada3.htm](http://www.canadianheritage.org/books/canada3.htm)

[www.archivescanadafrance.org](http://www.archivescanadafrance.org) (cliquer sur les liens)

[www.upei.ca/fac\\_ed/tlit/vrcs/grade7.html](http://www.upei.ca/fac_ed/tlit/vrcs/grade7.html)

[www.civilisations.ca/vmnf/avent/abc09-12/accu\\_cde.htm](http://www.civilisations.ca/vmnf/avent/abc09-12/accu_cde.htm)

[www.etsb.qc.ca/en/teacher\\_resources/ICT\\_RECIT/resources/webquests/nf/Resources/dailylife.htm](http://www.etsb.qc.ca/en/teacher_resources/ICT_RECIT/resources/webquests/nf/Resources/dailylife.htm)

### Introduction

Les premiers colons européens, des Français, se sont établis sur les rives du Saint-Laurent. Les soldats et les marins envoyés par le roi de France ont été les premiers à atteindre les rives de ce nouveau territoire à des fins de colonisation. On savait déjà que ce nouveau territoire était riche en ressources, notamment en bois de sciage, en poissons et en castors, dont les peaux sont devenues très prisées en Europe. Ceux qui traversaient l'océan et ceux qui les y envoyaient avaient en tête de trouver de l'or et des diamants, même si personne n'en avait encore découvert. Ce sont les premiers explorateurs européens, comme Jean Cabot, Jacques Cartier et Samuel de Champlain, qui ont fait connaître les richesses que recelait ce territoire. (Pour obtenir de plus amples renseignements, consultez le site [www.civilization.ca/vmnf/vmnff.asp](http://www.civilization.ca/vmnf/vmnff.asp) et cliquez sur Explorateurs.) En fait, les premiers explorateurs européens y avaient été dépêchés dans le but exprès de déterminer quelles

richesses s’y trouvaient, de faire rapport à leur roi ou reine et de prendre possession du territoire au nom de la Couronne. Personne n’a pensé que ces terres étaient peut-être habitées ou qu’elles appartenaient en fait aux nations autochtones que les premiers explorateurs avaient rencontrées, celles qui habitaient depuis des milliers d’années le pays que nous appelons maintenant « Canada ».

### **Répartir**

Divisez la classe en équipes de quatre ou cinq élèves. Expliquez-leur qu’elles vont participer à un jeu de rôles nécessitant des compétences et des efforts de leur part pour travailler en équipe à l’élaboration de ce jeu de rôles.

### **Effectuer des recherches**

Les équipes consulteront les sites Web mentionnés ci-dessus. Ou encore ils pourront effectuer des recherches sur Internet au moyen de l’expression « vie en Nouvelle-France ».

### **Résumer**

Chaque équipe résumera ses résultats en style télégraphique (une page au maximum). En ce qui concerne la recherche et les renseignements généraux, les enseignants peuvent également se reporter à l’information détaillée relative à l’activité s’adressant aux élèves du niveau intermédiaire.

### **Points à prendre en compte**

À l’aide des ressources énumérées, les équipes examineront le rôle des hommes, des femmes et des enfants. Elles étudieront les différences entre la vie en milieu rural et la vie urbaine. Tout au début des établissements, la superficie et la taille des premiers villages ou villes étaient limitées. Ainsi, nombre de nouveaux pionniers vivaient dans des fermes reposant sur l’agriculture. Les doctrines sociales et juridiques n’étaient pas aussi rigoureuses dans les collectivités agricoles, mais les familles avaient des modes de comportement distincts. Évaluez l’influence du clergé, de l’armée et des relations avec les nations autochtones.

### **Discuter**

Chaque équipe discutera de ses recherches. Elle décidera des rôles à assumer dans le jeu de rôles, par exemple, le fermier, la femme du fermier, le soldat, l’enfant, le marchand ou le prêtre. Ensuite, il faudra attribuer les responsabilités pour le jeu de rôles.

### **Forme**

Le jeu de rôles peut prendre différentes formes. Il revient à chaque équipe de déterminer la façon de procéder. Par exemple, le jeu de rôles peut prendre la forme d’une courte pièce scénarisée ou d’une rencontre, où les acteurs feront semblant de vivre en Nouvelle-France et répondront ou interagiront comme on l’aurait fait à l’époque. La présentation peut



prendre la forme d'une entrevue où les personnages répondent à des questions sur leur vie en Nouvelle-France.

### **Scénario**

Peu importe la formule choisie par l'équipe, le jeu de rôles doit être scénarisé et un scénarimage pourrait être créé. (Pour de l'information générale sur le scénarimage, se reporter aux liens ci-dessus dans le cours sur l'activité pour les élèves du niveau intermédiaire.)

### **Présenter**

Chaque équipe présentera son jeu de rôles devant la classe. Après chaque jeu, les élèves parleront de ce qu'ils auront appris.

### **Activité complémentaire**

Dans le cadre du jeu de rôles, les présentations peuvent être enregistrées sur bande audio ou vidéo. Les jeux de rôles peuvent être présentés sous forme de débat où un hôte dirige les entrevues et chacun des invités représente un personnage de la Nouvelle-France. Une aide technique sera requise pour l'enregistrement de la présentation. Cette activité nécessitera également une phase de post-production, où l'on mettra au point la bande audio ou vidéo. De la musique peut également accompagner la production.