

■ PerfectIC

Description générale

TITRE

Les chasseurs-cueilleurs

OBJECTIFS

Objectifs d'apprentissage

Ce jeu simule le mode de vie d'une population de tradition orale qui assure sa subsistance par la chasse, la pêche et la cueillette.

Il vise essentiellement à faire en sorte que l'utilisateur puisse :

- prendre conscience du caractère adaptatif et logique d'une organisation sociale;
- observer les liaisons qui existent entre les institutions familiales, économiques, politiques et idéologiques d'une société humaine;
- découvrir les principales règles d'organisation d'une société de chasseurs-cueilleurs.

Objectifs spécifiques

Pour arriver à déterminer les façons d'agir de la population qui est présentée, il est nécessaire de découvrir les raisons qui la motivent à vivre de la sorte.

On doit ainsi dégager :

- les règles qui déterminent le choix des conjoints ainsi que les conséquences de ce choix;
- les éléments qui influent sur le choix d'un lieu de résidence après le mariage;
- la façon la plus efficace de répartir les tâches, et les causes de cette division du travail;
- le mode et le rythme d'exploitation des ressources;
- le type de relations sociales qui doivent prévaloir entre les groupes;
- le mode d'organisation politique;
- les formes que peut prendre le contrôle social;
- les relations qui existent entre tous les éléments de la structure sociale chez les chasseurs-cueilleurs.

RÉSUMÉ

Au cours d'une partie, l'étudiant-joueur doit faire lui-même les choix nécessaires à la survie d'une famille dont il assume la responsabilité pendant une année entière. Ainsi, il organise des mariages, décide du lieu de résidence des nouveaux couples, répartit les tâches entre les personnages, juge du moment opportun pour les migrations saisonnières et choisit le genre de relations sociales qu'il désire entretenir avec les autres familles de sa bande ou de son peuple. Au sein de la famille du joueur, deux vieillards sont les dépositaires de la tradition; il peut les consulter au besoin. Parfois, un chaman ou sorcier indique pourquoi le mauvais sort s'est abattu sur le groupe. À la fin d'une partie, un bilan (fonction Résultats) présente un sommaire des décisions et un score d'adaptation. Cependant, le sommaire et le score ne peuvent en aucun cas être utilisés pour évaluer l'étudiant. En effet, dans ce jeu, on apprend autant en faisant des erreurs qu'en jouant dans le respect des règles de la société. Le bilan est essentiellement un instrument de travail pour l'étudiant qui veut se remémorer les décisions qu'il a prises et découvrir la valeur de ses choix au moyen d'indices chiffrés. Il permet aussi à l'enseignant de tenir compte de la particularité des essais de chacun.

Pour évaluer la compréhension de l'étudiant, l'enseignant peut utiliser une série de questions. On trouvera, en annexe, un exemple de feuille, questionnaire. Le site lui-même comprend une section Renseignements > Pistes de réflexion. Une fois qu'on est entré dans la zone Jeu, le menu de cette section n'est plus accessible.

DURÉE

En classe, il faut prévoir environ 1 h 30 pour expliquer aux étudiants le fonctionnement du jeu et les questions auxquelles ils auront à répondre. (*Voir la vidéo* Chasseurs-cueilleurs : démonstration de la simulation.) À partir de ce moment, les élèves deviennent autonomes et doivent jouer par eux-mêmes. À noter que, à ce stade, l'enseignant peut décider d'allouer du temps pour jouer durant les heures de cours ou laisser les étudiants le faire hors des heures de cours.

À la maison ou en laboratoire, les étudiants doivent prévoir jouer une dizaine de parties afin de répondre adéquatement aux questions. Il est à noter que la première partie peut être longue à jouer (jusqu'à une heure), mais les parties suivantes sont plus courtes au fur et à mesure que l'étudiant se familiarise avec l'interface et que sa compréhension du mode de vie étudié s'améliore.

HABILETÉS REQUISES

- Connaissance de base d'un ordinateur PC ou Macintosh
- Maîtrise d'un logiciel de navigation
- Afin de pouvoir jouer plus efficacement, l'utilisateur devrait lire les sections « Documentation » et « Aide » du site

MATÉRIEL (CONFIGURATION) REQUIS

- Ordinateur
- Branchement Internet à haute vitesse
- Logiciel de navigation : Firefox, Internet Explorer, Chrome ou Safari
- Plugiciel Adobe Flash Player (la plus récente version est recommandée)

L'enseignant peut utiliser un projecteur multimédia pour les démonstrations.

Un logiciel de télécommunication en ligne (Skype, Hangout, etc.) qui offre le partage d'écran permet de jouer une partie en équipe et à distance.

AVANTAGES D'UNE SIMULATION EN ANTHROPOLOGIE

L'un des objectifs de l'anthropologie est d'analyser les sociétés humaines dans toutes leurs manifestations. Généralement, cette approche globale nous impose de procéder à un découpage des sociétés en fonction de grandes sphères d'organisation telles la technologie, l'économie, la parenté, la politique et l'idéologie. Un tel découpage permet de décrire toutes les sociétés de façon comparative tout en désignant les particularités de chacune. Mais, et c'est là le premier problème pédagogique, les divers éléments qui composent une société sont articulés entre eux. Dans la réalité, les relations entre les composantes d'une culture humaine et son environnement sont si nombreuses et complexes qu'aucun exposé théorique ni aucune projection de film ne réussissent à les représenter de façon que l'étudiant les comprenne totalement.

Le deuxième problème pédagogique à résoudre en anthropologie est lié à l'approche comparative et à l'ethnocentrisme. Un mode de vie étranger peut paraître irrationnel et même ridicule aux yeux des étudiants. Cette réaction est d'autant plus forte que la société étudiée possède un système de valeurs contraires à celui de la société à laquelle ils appartiennent. Or, si nous désirons leur faire accepter d'autres échelles de valeurs, il est nécessaire de faire précéder nos interventions d'ordre affectif par des expériences cognitives mettant en évidence la rationalité de l'autre, sinon de tout système culturel.

Dans cette perspective, le jeu de simulation s'avère le meilleur outil pédagogique que l'on puisse utiliser pour résoudre ces deux types de problèmes. D'une part, il exige de l'étudiant de mettre en relation un certain nombre de connaissances acquises et d'apprendre les rapports qui existent entre elles en les appliquant dans une situation concrète (A.M. Boutin, « Pédagogie et jeux de simulation », *Revue Metra*, n° 3, 1975). D'autre part, le jeu incite l'étudiant à « modifier certaines attitudes à l'égard de certains phénomènes et acteurs de la réalité » (*Ibid.*, p. 372).

STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES

Cette simulation peut être utilisée principalement de trois façons, selon la stratégie d'enseignement choisie pour le cours.

Si on emploie une approche par modes de subsistance (chasse-cueillette, pastoralisme, etc.), elle peut servir de déclencheur dans un mode exploratoire ou d'exercice d'application après une intervention pédagogique traditionnelle (exposé magistral de l'enseignant ou lecture). Dans le premier cas, les étudiants aiment découvrir par eux-mêmes les stratégies d'adaptation. Cette approche a aussi l'avantage de leur poser un défi et de les encourager à recommencer plusieurs fois la simulation, et ce, jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits de leur compréhension. On doit aussi penser qu'une telle utilisation développe d'une certaine manière l'autonomie intellectuelle et respecte le rythme d'apprentissage de chacun. Dans le deuxième cas, la simulation s'avère un excellent moyen de faire intégrer des notions déjà présentées en classe ou de faire prendre conscience de l'écart qui existe entre la théorie et son application concrète. Des expériences passées ont démontré que la connaissance théorique du mode de vie des chasseurs-cueilleurs n'en permet pas nécessairement une application aisée dans la simulation. Dans ces deux cas, l'intervention pédagogique est courte, concentrée sur un ou deux cours, et a lieu à la fin ou au début de la phase de jeu.

Si, par contre, on utilise une approche basée sur les grandes structures (structure économique, politique, etc.), la simulation peut servir à la fois de déclencheur et d'exercice d'application. En effet, l'information spécifique aux chasseurs-cueilleurs étant distillée petit à petit sur une longue période, la simulation peut accompagner les interventions pédagogiques, et servir à la fois d'application pour les informations déjà reçues et d'exploration pour celles à venir.

On peut constater que, peu importe le mode d'utilisation, la simulation est un instrument pédagogique incomplet et insuffisant en soi. On doit donc toujours l'insérer dans une séquence d'interventions pédagogiques bien définies. On s'assure ainsi de l'efficacité maximale de ce matériel et on permet aux étudiants d'apprécier ce genre d'expérience.

Lorsqu'on utilise la simulation, il faut prévoir une forme de préparation et un retour auprès des étudiants à la suite de l'exercice. Cette phase préparatoire et ce retour peuvent bien sûr avoir une durée variable selon la stratégie d'enseignement adoptée.

Déroulement pas à pas

PRÉPARATION PÉDAGOGIQUE PRÉALABLE

Peu importe le mode pédagogique employé (exploratoire, intégration ou mixte), l'enseignant doit réaliser les tâches suivantes :

- Préparer un ou des cours sur ce mode de subsistance qu'est la chasse-cueillette ou sur les structures s'y rattachant, ou les deux.
- Explorer le contenu du site et se familiariser avec le jeu.
- Lire le *Guide de l'enseignant* (disponible sur le site du CCDMD).
- Rédiger les questions auxquelles les étudiants auront à répondre.

PRÉPARATION TECHNIQUE PRÉALABLE

L'enseignant doit :

- Imprimer les directives ou les questions à distribuer aux étudiants.
- S'assurer qu'il dispose d'un ordinateur (avec logiciel de navigation) et d'un projecteur multimédia pour la démonstration en classe ou en laboratoire.

MODE EXPLORATOIRE

- Étape 1 Quelques semaines avant le(s) cours sur la chasse-cueillette, présentation en classe de la simulation et des questions.
- Étape 2 Les étudiants (seuls ou en équipes) essaient le jeu en tentant de répondre aux questions.
- Étape 3 Cours théorique(s) sur la chasse-cueillette, remise des réponses par les étudiants et retour en classe sur le jeu.
Attention : cette approche est la plus difficile pour les étudiants, puisque, n'ayant aucune notion préalable sur le mode de vie étudié, ils jouent « à l'aveugle ». L'évaluation doit tenir compte de ce fait.

MODE INTÉGRATION

- Étape 1 Cours théorique(s) sur la chasse-cueillette et présentation en classe de la simulation et des questions.
- Étape 2 Les étudiants (seuls ou en équipes) essaient le jeu en tentant de répondre aux questions. Cette étape peut s'étaler sur cinq ou six semaines.
- Étape 3 Remise des réponses par les étudiants et retour en classe sur le jeu.

MODE MIXTE

Cette approche est celle que nous employons depuis plusieurs années au cégep de Sherbrooke et elle s'est révélée très efficace. Cependant, elle est intimement liée à notre plan de cours et pourrait ne pas être utilisable ailleurs.

Notre cours, intitulé *Portrait de la diversité humaine*, est divisé en deux parties. Les six premières semaines sont consacrées à l'étude des processus évolutifs et des hommes fossiles alors que le reste de la session porte sur les grandes structures sociales (économie, parenté, politique et religion).

Voici notre façon de procéder.

Étape 1 (semaine 7)

Examen intra (1 h 30) suivi de la présentation de la simulation et des questions.
Formation des équipes (deux étudiants au maximum).

Étape 2 (semaines 8 à 13)

Cours théoriques sur l'économie, les systèmes de parenté, les organisations politiques traditionnelles et la religion.

Étape 3 (semaine 14)

Remise des réponses par les étudiants et retour en classe sur le jeu.

Exemple de questionnaire à remettre aux étudiants

ÉVALUATION DE LA SIMULATION *LES CHASSEURS-CUEILLEURS*

A- Les mariages (4 points)

Inspirez-vous des conseils du vieillard, mais non de ce que dit le chaman, et surtout, donnez des exemples des comportements des autres familles.

01. Le choix du conjoint

- a) À partir de quel critère peut-on choisir un conjoint dans cette société?
- b) Montrez comment le choix du conjoint influence vos chances de survie.

Exemple : Que se passe-t-il à la deuxième saison (territoire de chasse) ou à la troisième si on a contracté un mauvais mariage et si on a gardé ce couple ou qu'on l'a intégré à sa famille?

02. La résidence au mariage

- a) Comment se nomme la règle habituelle de résidence au mariage?
- b) Montrez comment cette règle de résidence affecte aussi votre survie.
- c) Que se passe-t-il si on a fait un bon choix de conjoint, mais qu'on choisit une forme de résidence non conforme à la règle?

B- L'économie (8 points)

03. La division des tâches

- a) Quelle forme de division des tâches se révèle la plus efficace chez les chasseurs-cueilleurs? Qui fait quoi et pourquoi?
- b) Que se passe-t-il à la première saison lorsque les femmes sans enfants vont à la trappe?
- c) Que se passe-t-il à la deuxième saison lorsque les femmes sans enfants vont à la chasse?

04. La production

- a) La société occidentale incite au travail constant, à l'accumulation de biens (alimentaires ou autres) et à l'exploitation abusive des ressources. Dites comment les chasseurs-cueilleurs se comportent et, pour chaque circonstance, donnez un exemple des conséquences.
- b) Établissez les relations causales (du genre : si... , alors...) qui existent entre les phénomènes suivants : absence de réserves, temps de loisir, nomadisme, festin.

05. L'échange

- a) Pourquoi la coopération prend-elle beaucoup d'importance chez les chasseurs-cueilleurs? Donnez des exemples concrets pour chaque saison.
- b) Comment se fait le partage de la nourriture après une chasse avec des chasseurs d'autres familles? Pourquoi?
- c) Que faut-il faire pour maintenir de bonnes relations avec les autres familles et bandes dans le jeu? (deux comportements)

C- L'idéologie et le contrôle social (3 points)

06. Le chaman

- a) Quel est le rôle du chaman dans le jeu? Décrivez trois de ses types d'intervention. Quels sujets aborde-t-il lorsqu'il parle des malheurs qui se produisent?
- b) Quelle est la nature de son pouvoir sur les événements et sur la vie des personnages?

07. Les vieillards

Montrez la différence entre le rôle des vieillards dans le jeu et la place qu'occupent les personnes âgées dans notre société occidentale actuelle. À quoi attribuez-vous cette différence?

Corrigé sommaire du questionnaire

ÉVALUATION DE LA SIMULATION *LES CHASSEURS-CUEILLEURS*

A- Les mariages (4 points)

Inspirez-vous des conseils du vieillard, mais non de ce que dit le chaman, et surtout, donnez des exemples des comportements des autres familles.

01. Le choix du conjoint

- a) À partir de quel critère peut-on choisir un conjoint dans cette société?

Le conjoint doit faire partie d'une autre bande (exogamie de bande).

- b) Montrez comment le choix du conjoint influence vos chances de survie.

Exemple : Que se passe-t-il à la deuxième saison (territoire de chasse) ou à la troisième si on a contracté un mauvais mariage et si on a gardé ce couple ou qu'on l'a intégré à sa famille?

Le chaman est en colère et le vieillard conseille de chasser le couple.

À la deuxième saison, les autres familles de notre bande refusent d'habiter avec nous. On ne peut donc pas compter sur les chasseurs de ces familles pour effectuer des expéditions avec nous.

À la troisième saison, on ne peut pas camper avec les autres bandes pour la pêche collective.

02. La résidence au mariage

- a) Comment se nomme la règle habituelle de résidence au mariage?

Virilocalité (patrilocalité)

- b) Montrez comment cette règle de résidence affecte aussi votre survie.

Si on envoie Micmac et son épouse vivre ailleurs, on perd un trappeur/chasseur.

Si on compense cette perte en faisant venir l'époux de Mbuti dans notre famille, celui-ci est moins efficace que Micmac, puisqu'il connaît moins bien le territoire et les techniques de chasse de notre famille (bande).

- c) Que se passe-t-il si on a fait un bon choix de conjoint, mais qu'on choisit une forme de résidence non conforme à la règle?

Pas vraiment de conséquences, sauf celles citées en 2 b)

B- L'économie (8 points)

03. La division des tâches

- a) Quelle forme de division des tâches se révèle la plus efficace chez les chasseurs-cueilleurs? Qui fait quoi et pourquoi?

En général, les hommes adultes et les adolescents effectuent les activités qui se font loin du camp (chasse et trappe) parce qu'ils sont plus mobiles que les femmes et les vieillards. Ils vont aussi à la pêche, une forme de chasse.

Les femmes adultes, la vieille et les adolescentes s'occupent de la cueillette, de la pêche et du traitement du gibier, qui sont toutes des activités de camp (pas de déplacement). Même les femmes n'ayant pas d'enfants ne participent pas à la trappe et à la chasse, puisqu'elles n'ont pas appris ces techniques.

Le vieillard va à la pêche et reste en loisir durant la deuxième saison.

Les enfants peuvent être assignés à n'importe quelle activité près du camp à condition d'être accompagnés d'un adulte ou d'un adolescent.

- b) Que se passe-t-il à la première saison lorsque les femmes sans enfants vont à la trappe?

Le chaman annonce des malheurs, mais il n'y a pas d'autre conséquence.

- c) Que se passe-t-il à la deuxième saison lorsque les femmes sans enfants vont à la chasse?

Idem pour le chaman.

Les chasseurs des autres familles refusent de participer à l'expédition.

04. La production

- a) La société occidentale incite au travail constant, à l'accumulation de biens (alimentaires ou autres) et à l'exploitation abusive des ressources. Dites comment les chasseurs-cueilleurs se comportent et, pour chaque circonstance, donnez un exemple des conséquences.

Les chasseurs n'encouragent pas ces comportements :

- Le travail constant a pour conséquence une accumulation de nourriture qui risque de se transformer en pertes étant donné l'absence de moyens de conservation efficaces. Cette nourriture gaspillée ne sera plus disponible pour la survie du groupe.
- L'accumulation de biens alimentaires conduit à des pertes. Les autres biens accumulés risquent de ne pas être transportables lors des migrations.
- L'exploitation abusive mène à l'épuisement des ressources, qui risquent de ne plus être disponibles pour les saisons futures.

- b) Établissez les relations causales (du genre : si... , alors...) qui existent entre les phénomènes suivants : absence de réserves, temps de loisir, nomadisme, festin.

Si on est nomade, alors on ne peut pas faire de réserves, puisqu'on ne peut pas les transporter.

Si on ne peut pas faire de réserves, alors il est recommandé de ne pas trop travailler et de passer beaucoup de temps en loisir.

Si on fait une grosse chasse (trappe), alors on doit organiser un festin afin d'éviter de constituer une réserve.

(Il y a d'autres liens possibles entre ces phénomènes.)

05. L'échange

- a) Pourquoi la coopération prend-elle beaucoup d'importance chez les chasseurs-cueilleurs? Donnez des exemples concrets pour chaque saison.

La première forme de coopération est celle qu'on trouve entre les sexes : les hommes et les femmes accomplissent des activités différentes qui se complètent.

À la première saison, les hommes peuvent coopérer à la trappe. La coopération se retrouve aussi à la pêche, qui doit se faire à deux (comme indiqué dans la section « Zones d'activité » du menu « Aide »).

À la deuxième saison, les chasseurs des trois familles de la bande forment des expéditions mixtes.

À la troisième saison, la pêche collective demande la coopération de toutes les bandes.

- b) Comment se fait le partage de la nourriture après une chasse avec des chasseurs d'autres familles? Pourquoi?

La viande rapportée de la chasse doit être séparée de façon équitable selon le nombre de familles présentes au camp (et non selon le nombre de chasseurs dans l'équipe).

En cas de doute, il vaut mieux être généreux, sinon les autres familles risquent de nous abandonner.

- c) Que faut-il faire pour maintenir de bonnes relations avec les autres familles et bandes dans le jeu? (deux comportements)

Contracter de bons mariages, coopérer et bien partager la nourriture.

C- L'idéologie et le contrôle social (3 points)

06. Le chaman

- a) Quel est le rôle du chaman dans le jeu? Décrivez trois de ses types d'intervention. Quels sujets aborde-t-il lorsqu'il parle des malheurs qui se produisent?

Le chaman a trois fonctions très importantes :

- Il est le gardien de la tradition et se met en colère lorsqu'il remarque une transgression à celle-ci. Il annonce alors des malheurs et en explique la cause lorsque ceux-ci se produisent. En général, les explications données ont rapport avec de mauvais comportements (ex. : mauvais mariage, vantardise, manque de générosité, etc.). À noter que le chaman ne dit pas qu'il provoque les malheurs. Il annonce simplement la colère des esprits, qui, eux, provoquent les malheurs.
- Il peut prédire de bonnes ou mauvaises chasses (trappes).
- Il peut calmer les esprits après un malheur et guérir les malades ou blessés. Cependant, il ne peut le faire si la famille comprend un couple incestueux (conjoints de même famille) ou endogame (conjoints de même bande).

- b) Quelle est la nature de son pouvoir sur les événements et sur la vie des personnages?

Il n'a pas de pouvoir réel sur les événements. Cependant, comme les gens croient à l'existence de ces pouvoirs, ils ont tendance à lui obéir. Par exemple, lorsqu'il annonce un malheur, les gens sont si convaincus que ce malheur arrivera qu'ils le provoquent inconsciemment (effet placebo).

Le chaman est d'ailleurs un bon « récupérateur ». Lorsqu'un événement arrive (par hasard), il l'utilise comme preuve de son pouvoir de prédiction.

07. Les vieillards

Montrez la différence entre le rôle des vieillards dans le jeu et la place qu'occupent les personnes âgées dans notre société occidentale actuelle. À quoi attribuez-vous cette différence?

Sociétés de chasseurs-cueilleurs : les vieillards sont considérés comme une source de savoir importante et sont gardés dans la famille jusqu'à leur mort.

Société occidentale actuelle : les vieillards ne vivent pas avec leurs enfants (autonomes ou dans des résidences spéciales). Leur savoir est moins respecté.

Les causes sont multiples :

- Les vieillards sont autonomes plus longtemps.
- Le gouvernement peut les prendre en charge en partie (pensions et rentes de vieillesse).
- Le système économique ne favorise pas l'existence de familles étendues (mobilité des travailleurs, taille des lieux d'habitation, etc.).
- Individualisme.
- Leur expérience est moins pertinente dans un monde qui change très rapidement.
- Etc.