

LA COLONISATION EUROPÉENNE EN ASIE PAR LES GRANDES COMPAGNIES COMMERCIALES AUX XVII^E ET XVIII^E SIÈCLES

2^{de}

DOCUMENT-ENSEIGNANT

En quelques mots...

Jouez la rivalité des trois compagnies européennes qui, par le commerce ou par la guerre, se sont emparées de l'Asie du Sud-Est aux XVII^e et XVIII^e siècles.

Cette activité vous permet d'articuler votre visite de La Cité de la Mer avec le travail que vous menez en classe (en lancement, illustration ou bilan de chapitre), d'une façon originale pour vos élèves.

Tandis qu'une demi-classe commence la visite, l'autre demi-classe se dirige vers la salle Coriolis (salle de classe) où, sous la supervision d'un accompagnateur de la classe, les élèves mènent l'activité – durée 1h20. Puis les deux groupes alternent.



The Noord-Nieuwland in Table Bay, 1762
© Iziko William Fehr Collection (Castle of Good Hope)

Cette activité a été conçue par [Jean-Luc ALLAIS](#), professeur d'Histoire-Géographie et professeur-relais à La Cité de la Mer.

UNE ACTIVITÉ EN LIEN AVEC LA VISITE DE LA CITÉ DE LA MER

- Visite de « L'Océan du futur » : la première séquence « Planète Océan » présente l'aventure de la conquête de l'Océan par l'Humanité. La colonisation qui a suivi les grandes découvertes par les Européens à partir du XVI^e siècle y occupe une place importante.



Mener l'activité dans la salle Coriolis de La Cité de la Mer
La Cité de la Mer met à votre disposition la salle Coriolis, salle de classe pouvant accueillir jusqu'à 30 élèves sur du mobilier mobile (40 chaises et 15 tables), parfaitement adaptée pour les travaux de groupe.



Réservation obligatoire de la salle (selon disponibilités), gratuite dans le cadre d'une visite de La Cité de la Mer, au 02.33.20.26.35.

L'accompagnateur du groupe d'élèves aura pour tâche :

- de constituer 4 tables de 3 à 6 élèves ;
- d'expliquer le but de la séance (cf. ci-après pages 5-6) : cadre général du jeu, fonctionnement global du jeu et préparation du jeu ;
- de veiller au bon déroulement du jeu dans le temps dédié (1h30).

NB : le compte-rendu de fin de partie peut être demandé pour la séance de cours suivante ou être réalisé au retour en classe.

UNE ACTIVITÉ EN LIEN AVEC LE TRAVAIL EN CLASSE

Une activité qui aide à poser des connaissances et des compétences

Cette activité permet aux élèves de se familiariser avec la première colonisation européenne des XVII^e et XVIII^e siècles.

Plus spécifiquement, elle leur permet :

- d'identifier les pays aux origines de cette colonisation : Espagne/Portugal, puis Angleterre, France, Hollande ;
- de percevoir de façon plus concrète les lieux et les productions que visent ces puissances coloniales dans une Asie du Sud-Est aux contours souvent assez lointains pour eux ;
- de s'approprier le mécanisme central sur ce sujet : le passage d'une logique commerciale à une logique d'appropriation des territoires, alimentant la guerre continue entre les pays européens à cette époque et posant une première mondialisation ;
- enfin, de percevoir le progressif ascendant que prend l'Angleterre face à ses autres compétiteurs dans cette région à partir de l'Inde, ce qui prépare à la seconde étape de la colonisation au XIX^e siècle abordée en classe de 1^{re}.

Le **bilan** demandé aux élèves permet la discussion et la restitution de ces enseignements, en temps limité, au retour en classe. La structuration de ces bilans les aide par ailleurs à progresser vers la **composition**.

LIEN AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

La colonisation de l'Asie du Sud-Est accompagne et illustre les évolutions majeures qui sont au cœur du programme de 2^{de} en **Histoire** : rapports entre États, économie et puissance, première mondialisation, rivalités entre puissances européennes, découvertes scientifiques et rencontre de l'autre.

Thème 2 : XV^e-XVI^e siècles : un nouveau rapport au monde, un temps de mutation intellectuelle

Chapitre 1. L'ouverture atlantique : les conséquences de la découverte du « Nouveau Monde »

Ce chapitre vise à montrer le basculement des échanges de la Méditerranée vers l'Atlantique après 1453 et 1492, ainsi que le début d'une forme de mondialisation.

On peut mettre en avant les conséquences suivantes en Europe et dans les territoires conquis :

- la constitution d'empires coloniaux (conquistadores, marchands, missionnaires...);
- une circulation économique entre les Amériques, l'Afrique, l'Asie et l'Europe.

Thème 3 : L'État à l'époque moderne : France et Angleterre

Chapitre 1. L'affirmation de l'État dans le royaume de France

Chapitre 2. Le modèle britannique et son influence

Thème 4 : Dynamiques et ruptures dans les sociétés des XVII^e et XVIII^e siècles

Chapitre 2. Tensions, mutations et crispations de la société d'ordres

Points de passage et d'ouverture : Les ports français et le développement de l'économie de plantation et de la traite.

ÉLÉMENTS D'APPROFONDISSEMENT

Sur la construction de cette activité :

La réalisation de ce jeu de simulation a nécessité des choix afin de maintenir un équilibre entre vérité historique, objectifs pédagogiques et jouabilité.

Ainsi, l'orientation globale du jeu a été d'établir un lien entre activité commerciale de compagnies privées et établissement d'une souveraineté européenne sur les territoires et les peuples d'Asie du Sud-Est, dans le droit fil de l'évolution actuelle de l'historiographie. Le focus est moins posé sur le commerce, ses produits et la dimension d'aventure humaine et technique que ces compagnies ont pu représenter.

Il a été décidé également de ne pas introduire la question de l'esclavage dans ce jeu de simulation. Cette question importante et complexe, encore en cours d'étude par les historiens, n'aurait pas pu être traitée convenablement ici. Pour qui voudrait étudier cette question, on ne saurait trop conseiller la somme « Les mondes de l'esclavage – Une histoire comparée » (sous la direction de Paulin ISMARD, Éditions du Seuil, 2021), avec des articles traitant notamment de Malacca ou de la Compagnie néerlandaise des Indes orientales (VOC). Enfin, pour des raisons pratiques, il a été décidé de proposer des navires de commerce et des navires de guerre, quand une large part des navires engagés par les compagnies avaient les deux fonctions en même temps.

Sur la colonisation de l'Asie du Sud-Est :

Les références sur le sujet

- [La grande aventure de la Compagnie des Indes – Des marchands plus forts que les États](#), par Romain BERTRAND, Julie MARQUET, Arnaud ORAIN, David PLOUVIEZ, Giorgio RIELLO, dossier de la revue L'Histoire, n°524, octobre 2024 : pour approfondir en première intention la question des grandes compagnies et de leur impact, tant en Europe qu'en Asie.
- [La Méditerranée asiatique - XVI^e-XXI^e siècle](#), François GIPOULOUX, CNRS Éditions, réédition 2024 : une somme où la référence braudélienne sert à brosse une réflexion large dans l'espace et dans le temps, puisque l'Asie du Sud-Est ne saurait être séparée du reste de l'Asie.

Pour aller plus loin dans l'histoire de l'Asie du Sud Est

- [Des royaumes qui ont façonné l'Asie du Sud-Est](#) : une approche des grands royaumes courte et synoptique qui peut être utile, tant la région est foisonnante.
- Les premiers sédiments de l'histoire, pages 41 à 55, Rodolphe DE KONINCK, in [L'Asie du Sud-Est](#), Rodolphe DE KONINCK, Éditions Armand Colin, 2019 : pour une vision claire d'un sujet éminemment complexe où subsistent de nombreuses zones d'ombre. Le livre de référence sur l'histoire et les équilibres de l'Asie du Sud-Est jusqu'à aujourd'hui.

Pour aller plus loin dans l'espace

- [L'histoire de la Nouvelle Calédonie – De la colonie de peuplement à la pleine citoyenneté des kanaks \(1853-1957\)](#) : pour pousser davantage vers l'Est, dans une optique française, cette courte présentation de la colonisation de la Nouvelle Calédonie et de son histoire française a l'avantage d'une certaine neutralité, sur une question fort débattue.

Pour aller plus loin dans le temps

- [L'Asie du Sud-Est colonisée, entre exploitation et révolte](#), pages 50 à 60, Hugues TERTRAIS, in L'Asie Pacifique au XX^e siècle, Hugues TERTRAIS, Éditions Armand Colin, 2015 : par un des spécialistes de la région, un regard sur les conséquences immédiates de la colonisation par les grandes compagnies.
- [Une géographie de l'Asie du Sud-Est](#), Manuelle FRANCK, Géoconfluences – ENS de Lyon, 03/06/2020 : par une enseignante à l'INALCO, une étude des équilibres actuels de cette région, pour voir ce qu'elle est devenue.

CADRE GÉNÉRAL DU JEU

Le jeu voit s'opposer 3 compagnies européennes pour le contrôle du commerce avec l'Asie aux XVII^e et XVIII^e siècles :

- pour la Hollande : la VOC (Vereenigde Oostindische Compagnie) ou Compagnie néerlandaise des Indes orientales ;
- pour la France : la Compagnie française des Indes orientales ;
- pour l'Angleterre : l'East India Company ou Compagnie anglaise des Indes orientales.

Après les découvertes au XVI^e siècle de l'Amérique et de la route au sud de l'Afrique permettant d'aller vers l'Asie, les pays européens se livrent à une course pour contrôler les richesses désormais accessibles.



Le planisphère de Cantino (Biblioteca Estense Universitaria, Modena, Italy)

Ils créent des « compagnies », seules autorisées à vendre les produits importés d'Asie et pouvant livrer combat. Les principales sont la Compagnie française des Indes orientales en France, l'East India Company en Angleterre, et la VOC pour la Hollande, à l'époque grande puissance navale.

C'est l'affrontement de ces 3 compagnies, entre l'Inde et l'Asie du Sud-Est, que nous vous proposons de rejouer ici. Qui va l'emporter ?

FONCTIONNEMENT GLOBAL DU JEU

Le jeu s'appuie sur 3 compagnies, chacune étant jouée par 1 ou 2 joueurs.

Le jeu se déroule en 7 tours.

À chaque tour, chaque joueur ou équipe agit pour conquérir des territoires, développer son commerce, se défendre ou attaquer les autres compagnies. Des cartes « Hasard » sont également tirées.

Le but du jeu est d'avoir à la fin le plus de caisses d'or en sa possession. À l'issue des 7 tours, une réflexion est menée sur les enseignements à retirer quant à la colonisation européenne en Asie.

PRÉPARATION DU JEU

Contenus du jeu

Chaque table de jeu dispose du matériel suivant :

- 1 dé
- 24 cartes « Hasard »
- 12 cartes « Territoires » correspondant à chaque territoire
- 20 « navires de commerce »
- 40 « frégates de combat »
- 4 « flottilles de frégates de combat »
- 8 « forts »
- 144 « caisses d'or »
- un document à compléter « Tableau des comptes » pour faire ses comptes à chaque tour
- 3 pochettes (une pour chaque compagnie, contenant notamment les règles du jeu dont les élèves devront prendre connaissances pour jouer)

Mise en place du jeu

Les joueurs se répartissent : 1 à 2 joueurs par compagnie. Chaque compagnie récupère la pochette qui lui correspond.

Un joueur peut éventuellement tenir le rôle de « maître du jeu » pour tenir les comptes, distribuer les cartes et les navires.

Chaque compagnie dispose :

- ✓ des règles du jeu ;
- ✓ d'une carte du jeu présentant les différents territoires de l'Asie du Sud-Est ;
- ✓ d'une feuille en support de jeu où figure le nom de sa compagnie avec ses caractéristiques dans le jeu ;
- ✓ d'un document « Les territoires » donnant les avantages et inconvénients de chaque territoire ;
- ✓ d'un document « Rapport final » indiquant comment rédiger le rapport final après la partie ;
- ✓ d'une carte « Territoire » à récupérer (Batavia pour la VOC, Pondichéry pour la Compagnie française des Indes orientales, Madras pour l'East India Company) qu'il place sur son support de jeu ;
- ✓ d'un navire de commerce à récupérer, qui n'est pas encore affecté à un territoire ;
- ✓ d'un budget de 8 caisses d'or à récupérer (comme indiqué dans le « tableau de compte »).

LA COLONISATION EUROPÉENNE EN ASIE PAR LES GRANDES COMPAGNIES COMMERCIALES AUX XVII^E ET XVIII^E SIÈCLES

RÈGLES DU JEU

Lancement du jeu

On joue dans l'ordre suivant :

1. VOC ou Vereenigde Oostindische Compagnie (Hollandais) ;
2. Compagnie française des Indes orientales (Français) ;
3. EIC ou East India Company (Anglais).

À chaque tour, chaque compagnie réalise dans cet ordre les actions suivantes selon ses ressources :

- **achète** si elle le souhaite ce dont elle a besoin (autant d'achats que voulu) : navire de commerce, frégate(s) de combat, fort.

Tableau du prix à l'achat et des points de combat :
(sauf indication contraire sur le support de jeu de chaque compagnie)

	Prix à l'achat	Point de combat
Navire de commerce	8 caisses d'or	0
Frégate de combat	8 caisses d'or	8
Flottille de frégates de combat	32 caisses d'or	32
Fort	12 caisses d'or	12

La valeur militaire d'une carte est égale à sa valeur d'achat indiquée dans le tableau, **sauf pour les navires de commerce, qui n'ont aucun point de combat.**
Exemple : une frégate de combat dont la valeur est de 8 caisses d'or a 8 points de combat (même si on a pu l'acheter en réalité moins de 8 caisses d'or).

- **tire une Carte « Hasard » (obligatoire)** et l'applique. La plupart des cartes ont un effet immédiat et ne s'appliquent que sur 1 tour ; elles peuvent s'appliquer à une autre compagnie si son contenu l'indique. Certaines cartes ont un effet durable (ex : installation d'un chef efficace) ou un effet différé (ex : aide future lors d'un combat unique).
- **s'empare d'un territoire** si elle le souhaite (cf. ci-après).
- **replace** si elle le souhaite **ses navires pour exploiter ou protéger ses territoires** : navire(s) de commerce pour bénéficier des richesses des cartes possédées, navire(s) de combat pour protéger ses territoires. Les forts ne peuvent pas être déplacés. Plusieurs navires de commerce peuvent être placés sur un territoire, mais cela ne change rien à ce que rapporte ce territoire.
- **fait le compte** avec le maître du jeu, sur le « Tableau des comptes », de ce qu'elle a dépensé, de ce que ses territoires lui rapportent désormais, et fait le bilan du tour.

Règles pour s'emparer d'un territoire :

- Si le territoire ne comporte aucune force adverse et aucun navire de commerce : y placer un navire de commerce ; récupérer la carte « Territoire » pour la placer dans son jeu ; à la fin du tour, comptabiliser ce qu'apporte ce territoire.
- Si le territoire comporte un navire de commerce : y amener une ou plusieurs frégates de combat. Le territoire est conquis, placer la carte « Territoire » dans son jeu. Le navire de commerce adverse est sorti du jeu.
- Si le territoire comporte des forces adverses (pirates, Portugais, sultan, frégates de combat ou fort) : mener un combat (*voir ci-après*). Si le combat est victorieux, placer la carte « Territoire » dans son jeu. Les forces vaincues disparaissent définitivement du jeu.
- Cas particulier / Si une carte « Hasard » demande de donner un territoire à un autre joueur : le joueur qui donne le territoire peut récupérer les navires qui s'y trouvaient ; s'il y a un fort sur ce territoire, celui-ci est cédé au joueur qui détient désormais le territoire.

Règles du combat :

Pour mener un combat, il faut une ou plusieurs frégates de combat en attaque. En défense, il faut s'appuyer sur des frégates de combat, des forts, des forces armées (pirates, Portugais, sultan).

Tableau des points de combat :

Navire de commerce	0
Frégate de combat	8
Flottille de frégates de combat	32
Fort	12

Avant d'attaquer, compter la puissance des forces qui défendent, et choisir la puissance des forces qui attaquent.

Ex : En défense : Portugais + pirates (4 + 4 = 8 points de combat)

En attaque, pour avoir plus de forces : 2 frégates (8 + 8 = 16 points de combat)

Pour lancer le combat, l'attaquant lance le dé :

- Si l'attaquant a plus de forces que l'adversaire, il doit faire 1, 2, 3 ou 4 ;
- Si l'attaquant a autant de forces que l'adversaire, il doit faire 1, 2 ou 3 ;
- Si l'attaquant a moins de forces que l'adversaire, il doit faire 1 ou 2.

Si l'attaquant perd, il perd toutes les frégates de combat qu'il a lancées dans l'attaque (sorties du jeu).

Si le défenseur perd, il donne le territoire au vainqueur ; les navires de commerce et les frégates de combat sont sortis du jeu.

Conseil : Il est préférable de rapidement placer un ou des éléments de défense sur les territoires possédés, les autres joueurs ne vont pas tarder à vouloir s'emparer de territoires pas ou peu défendus.