

## « Nous jouons au facteur »

### Le guichetier commence le jeu de rôle.

#### FACTEUR / FACTRICE

Tu es facteur/factrice. Tu es responsable pour la distribution du courrier.

Est-ce que tu es le seul facteur aujourd'hui ? Si oui, continue avec 1. Si non, choisis avec ton collègue facteur, qui distribue le courrier. EXEMPLE : Tu es le facteur pour la rue verte et la rue bleu. Ton collègue facteur est responsable pour la rue rouge et la rue jaune.

1. Tu dois aller chercher le courrier de la journée (p.ex. au guichet ou dans votre boîte aux lettres)
2. Maintenant, tu dois trier le courrier.
  - a. D'abord, tu dois faire le tri par rue.
  - b. Ensuite, tu dois sortir les lettres par rue dans l'ordre des maisons – rue rouge, Maison 1 ; rue rouge, Maison 2 ; rue rouge, Maison 4 (il n'y a peut-être rien pour la Maison 3), etc.
3. Quand ton courrier est prêt, tu commences ta tournée. Rue par rue et maison par maison. A la fin, tout le courrier doit être livré.
4. Félicitation : C'est fini. Tu as fait un très bon travail !

#### GUICHETIER

Tu es guichetier. Tu es responsable pour la vente de timbres. C'est toi qui commence le jeu de rôle !

1. Installe-toi à ton « guichet de poste », p.ex. le bureau de votre enseignant.
2. Demande à tous les élèves de ta classe de faire la queue avec leur courrier (p.ex. carte postale ou lettre). Ils doivent tous acheter un timbre.
3. Tu vends des timbres à chacun de tes « clients ». Garde les cartes postales/lettres qui ont été payé dans le guichet !
4. A la fin, tu donnes le courrier à ton collègue (ou tes collègues) facteur/factrice.
5. Félicitation : C'est fini. Tu as fait un très bon travail !

#### OPTION :

Ensuite, le « guichetier » peut rejoindre les autres élèves en tant autant que « maison ».

#### MAISON (rôle)

Tu es une maison sur une des rues que vous avez choisies.

1. Toutes les « maison » de la même rue se trouvent ensemble.
2. Mettez-vous d'accord, qui aura quel numéro (p.ex. Maison 1, Maison 2, Maison 3, etc.)
3. Faites votre carte « maison » (exemple ci-après) : il faut une feuille/carte dans la couleur du nom de votre rue et le numéro de la maison. Attention, il faut que le numéro soit bien lisible.
4. Ensuite, chaque rue fait une ligne (maison après maison). Gardez votre numéro devant vous. Quand vous êtes prêts, le facteur peut commencer sa tournée.
5. Quand le facteur a distribué tout le courrier de la journée, le jeu de rôle est terminé.

Félicitations ! Tu as bien joué !

#### MAISON (exemple : rue bleu, Maison 1)

