

« Nous jouons au facteur »

Contenu & objectifs

- Découvrir le rôle/métier du/de la facteur/factrice
- Suivre le chemin d'une carte postale de l'expéditeur jusqu'au destinataire
- Jeu de rôle avec possibilité d'écrire une carte postale

Description

1. « L'histoire du facteur », un petit conte
2. Ecrire une carte postale (atelier)
3. Jeu de rôle « facteur/factrice »
4. Vidéo « Le chemin d'une lettre »

1. « L'histoire du facteur », un petit conte

Il y a longtemps, seulement des rois ou reines, des princes et princesses ou encore quelques personnes très riches ont pu s'écrire des lettres. Pourquoi seulement les riches ? Tout au début, envoyer une lettre a été très cher. Il n'y avait ni voitures, ni facteurs comme on les connaît aujourd'hui. Les rois et reines ont engagé des coureurs, qui ont fait tout le trajet à pied ou à cheval, pour porter leurs lettres d'un château à l'autre. C'était toujours sur demande et la plupart du temps pour une seule lettre.

Bien évidemment, les coureurs et aussi les chevaux ont eu besoin de faire des pauses pour manger et pour dormir. Au fur et à mesure, des stations de relais ont été installées sur les grands axes des coureurs. Environ tous les 30 kilomètres les "facteurs historiques" avaient la possibilité de faire une pause et de changer le cheval. Sur leur retour, ils ont pris exactement le même chemin. Et chaque fois, ils ont ramené le cheval à la station. Ainsi, toute à la fin, ils retrouvaient leur propre cheval.

Les lettres avaient beaucoup de succès. En plus, est né l'idée de créer des timbres. A partir de ce moment, tout le monde a pu envoyer des lettres sous condition d'avoir l'argent de payer

le timbre. Avec le timbre-poste, l'expéditeur, donc la personne qui a écrit la lettre, a payé en avance le transport. Avant les timbres, c'est le destinataire, donc, celui qui a reçu la lettre, qui a dû payer pour le chemin. Mais si celui-ci n'avait pas d'argent, le « facteur » avait fait le chemin pour rien et la lettre n'a pas pu être livrée.

Grâce aux timbres, de plus en plus de personnes avaient la possibilité d'envoyer des lettres et même des paquets. La charge était bientôt trop lourde pour un coureur ou un cheval. Voilà pourquoi on a commencé à utiliser des calèches pour le transport de la poste. Avec l'évolution, les calèches ont été remplacées par des voitures.

Aujourd'hui, il y a beaucoup de facteurs qui utilisent même des voitures électroniques. Le rôle du facteur ou de la factrice est devenu un vrai métier à responsabilité. Chaque jour, par tous les temps, un facteur est responsable de livrer la poste sur sa tournée. Au Luxembourg, il y a plus de 300 facteurs et factrices, qui travaillent pour POST Luxembourg. Ils passent devant chaque maison dans le pays et ceci 5j/7 de la semaine.

2. Ecrire une carte postale

(atelier à part, voir matériel didactique Cycle 1)

Les enfants ont la possibilité d'écrire une carte postale.

Pour les cycles 1 et 2, il y a un atelier (ca. 30 minutes), qui explique en détail les cartes postales. Veuillez svp. consulter l'atelier « Ecrire une carte postale » pour plus d'information.

3. Jeu de rôle « facteur/factrice »

Le jeu de rôle doit être adapté au nombre d'élèves présents.

Il faut au moins 1 facteur, 1 guichetier et des élèves qui représentent les maisons dans au moins 2 rues (p.ex. Maison 1, rue bleu / Maison 3, rue verte).

- a) Lisez et découpez les cartes des différents rôles
 - b) Selon le nombre d'élèves, choisissez 1-2 facteurs, 1 guichetier et le nom/nombre de différentes rues avec aussi la quantité de maisons par rue (voir carte : Rue & Maisons)
 - c) Production de courrier : dessiner/écrire des cartes postales.
- A noter : l'adresse doit être modifiée pour le jeu de rôle selon votre choix des rues/maisons
- d) Vous pouvez démarrer le jeu

EXTRA :

Vous pouvez créer et installer une boîte aux lettres dans votre classe. Vous trouverez l'explication sur les cartes des différents rôles.

e) Vérifiez si les objectifs sont atteints : comprendre le rôle d'un facteur (responsabilités, tâches, etc.) ; les termes destinataire et expéditeur ; la fonction d'un timbre ; la fonction et la composition d'une adresse ; le parcours du courrier.

4. Vidéo « Le chemin d'une lettre »

Sur le site web post4kids.lu, rubrique « Vidéo », vous allez trouver une vidéo qui explique le chemin d'une lettre en 4 minutes.

Compétences selon le plan d'études

Langues

- S1 Comprendre
- S1 Parler
- S1 Ecouter
- S1 Ecrire

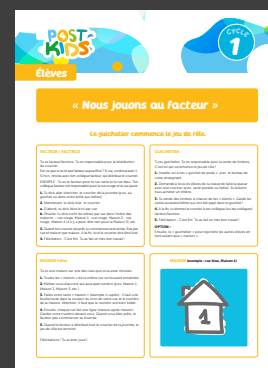
Compétences transversaux

- T1 Démarches mentales
- T3 Attitudes relationnelles

Temps : 90-120 minutes

Type : Atelier

Outils : ciseaux, cartes postales/papier, crayons de couleur



Plus d'informations :

Consultez également d'autre matériel didactique pour ce cycle sur le site web post4kids.lu

OPTION :

Sur demande, un/e collaborateur/trice de POST Luxembourg peut venir animer l'atelier. Ce service est gratuit. L'inscription est obligatoire. Les rendez-vous sont organisés individuellement sur demande et selon disponibilité. Le formulaire d'inscription disponible sur post4kids.lu