

LE COLIS POSTAL

COMMENTAIRE POUR LES ENSEIGNANTS



Introduction

La Poste exerce une fascination sur les enfants de l'école enfantine et du degré primaire inférieur (cycle 1). Recevoir et envoyer des lettres, des dessins et des cartes, emballer et déballer des colis, coller, oblitérer: la Poste est un thème de cours varié qui offre une grande marge de manœuvre.

Le colis postal

Le matériel du colis postal permet des approches didactiques différentes et des activités interdisciplinaires. Il est le point de départ de nombreuses découvertes, de jeux stimulants et d'apprentissage par la découverte. Le colis postal comprend:

- 1 boîte aux lettres
- 1 modèle d'enveloppe prédécoupé
- 1 jeu Memory de timbres-poste
- 1 poster avec une image d'objets cachés (recto-verso)
- 25 feuilles de timbres
- de nombreuses feuilles de travail et jeux à télécharger sous www.poste.ch/colis-postal

Le commentaire didactique

Des idées de cours sont réunies dans ce cahier afin que vous, en votre qualité d'enseignant(e), découvriez les possibilités d'utilisation du matériel. Tous les jeux ont été conçus spécialement pour le colis postal. En outre, nous avons également rassemblé des vers et des chansons enfantines connues afin de vous épargner la recherche de textes appropriés.

Le colis postal permet une utilisation variée dans le cours. De nombreuses idées peuvent être facilement utilisées dans l'apprentissage en multiâge.

Les feuilles de travail

Vous trouverez toutes les feuilles de travail (modèles à photocopier et modèles d'écriture) mentionnées dans les idées dans la zone téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal.

Quelques feuilles de travail et modèles d'écriture en couleur sont conçus comme du matériel réutilisable: placez le modèle d'écriture en couleur dans une fourre transparente ou laminez-le et donnez aux enfants un feutre soluble (non-permanent) ainsi qu'un chiffon pour effacer afin d'effectuer l'exercice. Les enfants reçoivent un modèle en couleur à la place de papier vierge et ainsi, vous diminuez le gaspillage de papier.

La boîte aux lettres

Après le travail avec le colis postal, la boîte aux lettres peut être utilisée comme boîte aux lettres de classe. Il existe de nombreuses idées pour l'intégrer dans le cours: mettez par exemple en place un contact par courrier avec une autre classe de l'école enfantine ou de l'école primaire ou utilisez-la dans le dialogue avec vos élèves comme «boîte de souhaits».

«Sur les traces de la Poste» pour le cycle primaire 2

Le colis postal peut bien être combiné avec d'autres types de matériel de cours de PostDoc.

Si certains contenus didactiques sont trop simples pour votre classe, mélangez les idées du colis postal à celles de PostBox «Sur les traces de la Poste» pour le cycle primaire 2.

Table des matières

	Objectifs d'apprentissage tirés du Plan d'études romand (PER)	4
	Structure des idées de cours	5
Écrire des lettres	1 Apprendre par cœur des lettres de poèmes	6
	2 Décrire les lettres et les différencier	7
	3 Dessiner et écrire des lettres	8
	4 Compléter une lettre avec un texte lacunaire	9
Transport des lettres	5 Confectionner des enveloppes	10
	6 Adresser des lettres	11
	7 Affranchir des lettres	12
	8 Découvrir l'itinéraire du facteur	13
Envois postaux	9 Transporter des lettres	15
	10 Distinguer les envois postaux	16
	11 Apprendre par cœur des vers pour les doigts de la Poste	17
	12 Emballer et envoyer des colis	18
Cachet	13 Confectionner des cachets pour le Courrier A	19
	14 Rechercher les différences entre les cachets	20
Timbres-poste	15 Apprendre à connaître les timbres	21
	16 Créer son propre timbre-poste	23
	17 Créer un jeu de quartett de timbres	24
Car postal	18 Voyager en car postal	25
	19 Jouer au car postal	26
Chansons et mélodies	20 «Petit car, tu dors», «Il court, il court le postier!», «Do-ré-mi» ..	27
	21 Linard Bardill: «Un Tour de Voiture de la Poste»	30
	22 Battre le rythme et jouer les mélodies du car postal	31
À la Poste	23 Découvrir la Poste et les métiers de la Poste	32
	24 Jouer à la Poste	33

Objectifs d'apprentissage tirés du Plan d'études romand (PER)

Le colis postal permet de promouvoir les objectifs d'apprentissage ... domaines disciplinaires ... du PER: Français, Mathématiques et Sciences de la nature, Musique, Arts visuels. Les principaux objectifs d'apprentissage sont énumérés ici.

Français

L1 11–12 – Lire et écrire des textes d'usage familial et scolaire et s'approprier le système de la langue écrite ...

... en mobilisant et en développant ses connaissances langagières (lexicales, grammaticales, phonologiques, prosodiques, ...) et extralangagières (connaissance du monde, références culturelles, ...)

... en utilisant des outils de référence

... en développant la conscience phonologique (rime, syllabe, phonème, ...)

L1 13–14 – Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire ...

... en dégagant le sens global et les idées principales d'un texte

... en adaptant sa prise de parole à la situation de communication

... en prenant en compte le contexte de communication et les caractéristiques des divers genres oraux

L1 18 – Découvrir et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication ...

... écrit un mot dans un espace donné (une étiquette, ...)

Mathématiques et Sciences de la nature

MSN 14 – Comparer et sérier des grandeurs ...

... en passant de la comparaison de grandeurs à la quantification d'une grandeur

... en construisant et exprimant une mesure avec des unités non-conventionnelles et/ou conventionnelles

Musique

A 13 Mu – Explorer diverses techniques musicales ...

... en découvrant et en utilisant divers instruments, objets sonores ou supports

... en reproduisant et/ou produisant des sons, une pulsation, des rythmes, des nuances, des mouvements sonores

Arts visuels

A 11 AV – Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques ...

... en inventant et produisant des images, librement ou à partir de consignes

A 12 AV – Mobiliser ses perceptions sensorielles ...

... en découvrant la variété des couleurs, des lignes, des surfaces et des matières

Structure des idées de cours

Toutes les idées de cours sont structurées de la même manière:

Les numéros sont également valables pour les modèles à photocopier faisant partie des idées de cours.

Le titre indique le lien avec le domaine thématique de la Poste.

Aperçu du niveau, du besoin en temps, de la forme et du cadre

Idées de cours détaillées avec des chansons, des vers et des instructions de jeux

Matériel du colis postal, téléchargements, matériel encore nécessaire pour l'idée de cours, préparations éventuelles

3 Dessiner et écrire des lettres

Niveau: tous **Durée:** 30' **Cadre:** plénum, travail individuel

Objectif: les enfants savent écrire ou dessiner des lettres.

Matériel

- Modèles d'écriture 3.1–3.4, copier le nombre de feuilles nécessaire pour chaque enfant (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)
- Différents types de matériel d'écriture
- Papier à lettre de différentes couleurs

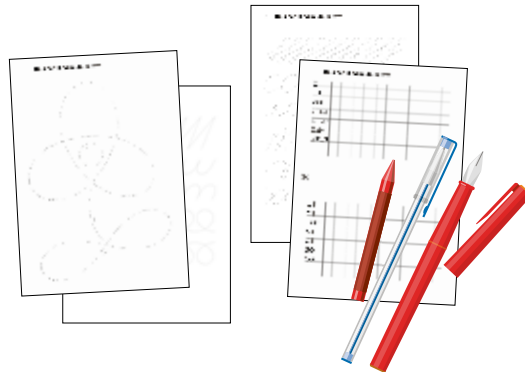
Idées de cours

Travail avec les modèles d'écriture

- Les enfants choisissent l'un des différents modèles d'écriture, repassent sur les motifs ou les complètent.
- L'enseignant(e) choisit un motif particulier pour un groupe et tous repassent sur les mêmes motifs en fonction de mots prononcés en rythme. Ainsi, le rythme est assimilé de manière plus intense.
- Ensuite, les enfants imitent (imitation d'écriture) ou écrivent une lettre (griffonnages), des éléments tels que le titre, le contenu et la formule de politesse pouvant être thématiques.

Lettres avec des dessins sur des expériences

- Les enfants se communiquent mutuellement une expérience dans un dessin.



1 Apprendre par cœur des lettres de poèmes

Niveau: 1^{re}/2^e classe **Durée:** 20' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants se familiarisent avec les lettres et la boîte aux lettres et réfléchissent aux endroits dans lesquels ils rencontrent des lettres et des boîtes aux lettres dans leur quotidien. Ils apprennent par cœur l'un des poèmes.

Idées de cours

Apprendre par cœur des poèmes

- Introduire les poèmes comme une devinette en posant des questions telles que: qu'est-ce qu'un «gîte»? Que signifie «les flancs»?
- Pour apprendre le poème par cœur, le lire à voix haute et omettre de plus en plus de mots que les enfants complètent ensuite ensemble ou chacun pour soi.

La lettre

La lettre ayant circulé
Tout l'été,
Se trouva fort dépourvue
Quand septembre fut venu:
Pas un seul destinataire
A qui elle pouvait bien plaire.
Elle alla crier à l'aide
Chez la postière rue Tolède
La priant de l'amener
A celui qui l'attendait
«Que puis-je faire, lui dit-elle,
Vous avez beau être belle,
Celui qui vous a postée
A sûrement dû se tromper.»
Voulez-vous venir chez moi?
Vous aurez un gîte, un toit.
La lettre eut un soupir d'aise
En fait, elle était anglaise
Et sa seule crainte était
Que la femme lui rie au nez.

La boîte aux lettres en fer blanc

Dans la rue des Quatre bancs,
Une boîte aux lettres en fer blanc,
Toute rouillée par le temps,
Se sent seule depuis longtemps.

La boîte aux lettres en fer blanc
Un jour sent qu'un courrier lent,
Jeté par un jeune enfant,
Vient lui chatouiller les flancs.

Et bientôt un autre enfant,
Celui-là un peu plus grand,
Qui, lui, a toutes ses dents,
Vient en faire tout autant.

Cela peut durer longtemps.
Il faut penser cependant
A vider de temps en temps
La boîte aux lettres en fer blanc.

Adaptation libre du poème de Robert
Desnos «Le pélican»

2 Décrire les lettres et les différencier

Niveau: tous **Durée:** 20' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants connaissent les termes pour la taille et le poids et peuvent décrire les lettres selon les couleurs et les autocollants.

Matériel

- Environ 15 enveloppes de différentes couleurs, tailles, avec différents autocollants et timbres, de différents poids (selon les possibilités, faire apporter les enveloppes par les enfants)
 - Tissu pour recouvrir les lettres
-

Idées de cours

Décrire des lettres

- Tous sont assis en cercle, les lettres sont étalées au sol. Un enfant décrit une lettre avec différents adjectifs. Les autres enfants devinent de quelle lettre il s'agit.
- Un enfant choisit en pensée une lettre sans révéler celle qu'il a choisie. Les autres enfants posent des questions pouvant avoir pour réponse Oui ou Non. Quelle est la lettre que l'enfant a choisie?

Jeux Kim «Trier les lettres»

- Trier les lettres à l'aveugle selon la taille ou l'épaisseur.
- Trier selon différents critères (Courrier A, Courrier B, poids, taille). Les différents critères peuvent également être combinés (Courrier A et taille).
- Poser les lettres dans un ordre particulier (selon les couleurs, le port, la taille, etc.).



3 Dessiner et écrire des lettres

Niveau: tous **Durée:** 30' **Cadre:** plénum, travail individuel

Objectif: les enfants savent écrire ou dessiner des lettres.

Matériel

- Modèles d'écriture 3.1–3.4, copier le nombre de feuilles nécessaire pour chaque enfant (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)
 - Différents types de matériel d'écriture
 - Papier à lettre de différentes couleurs
-

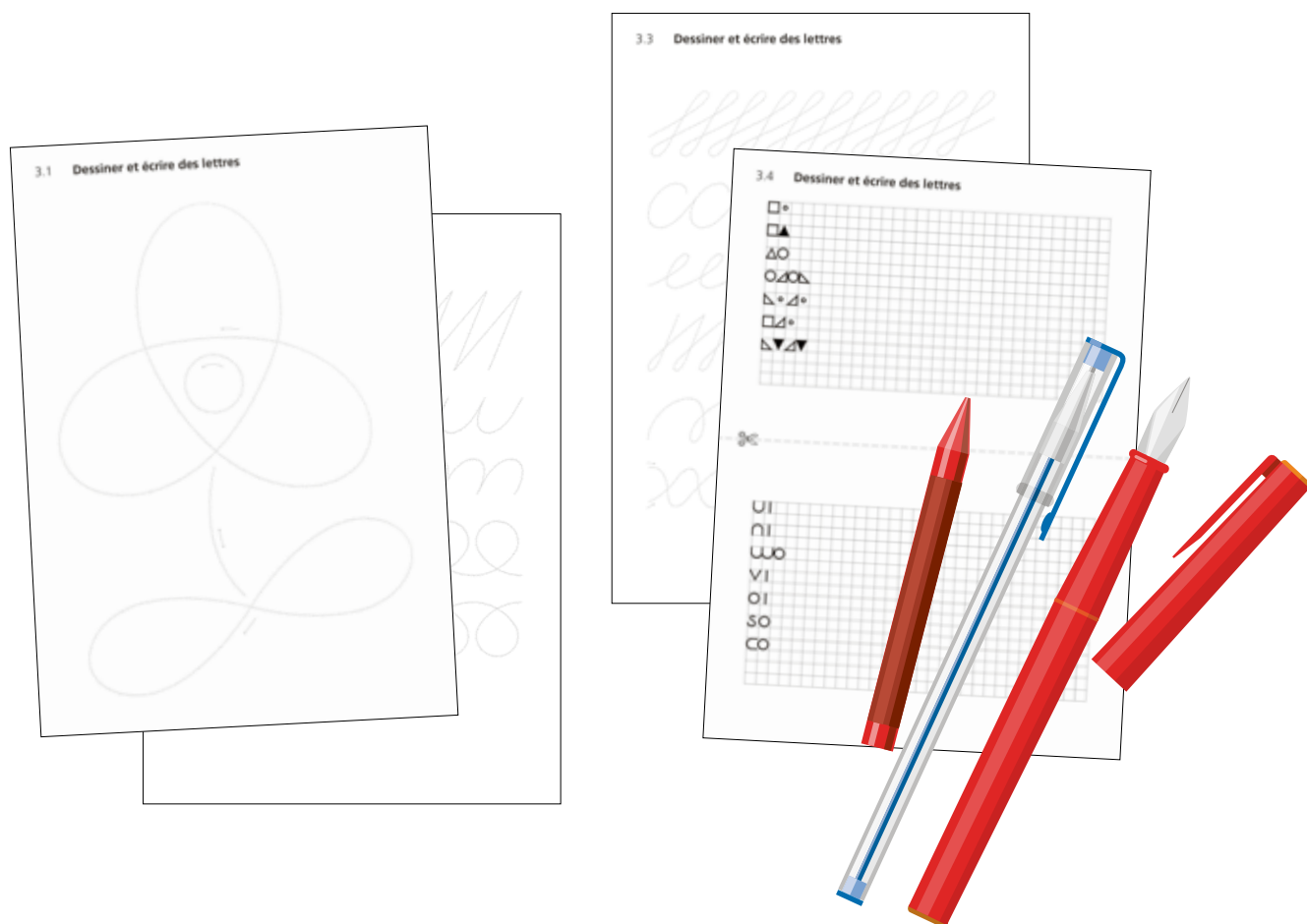
Idées de cours

Travail avec les modèles d'écriture

- Les enfants choisissent l'un des différents modèles d'écriture, repassent sur les motifs ou les complètent.
- L'enseignant(e) choisit un motif particulier pour un groupe et tous repassent sur les mêmes motifs en fonction de mots prononcés en rythme. Ainsi, le rythme est assimilé de manière plus intense.
- Ensuite, les enfants imitent (imitation d'écriture) ou écrivent une lettre (griffonnages), des éléments tels que le titre, le contenu et la formule de politesse pouvant être thématiques.

Lettres avec des dessins sur des expériences

- Les enfants se communiquent mutuellement une expérience dans un dessin.



4 Compléter une lettre avec un texte lacunaire

Niveau: 2^e classe **Durée:** 15' **Cadre:** travail individuel

Objectif: les enfants peuvent compléter de manière judicieuse un texte lacunaire par le biais d'une histoire.

Matériel

- Lettre avec texte lacunaire 4 (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)
- Plastifier le modèle d'écriture ou le placer dans une fourre transparente
- Feutres solubles et chiffon pour essuyer une fois que l'exercice est résolu

Idées de cours

Compléter le texte lacunaire

- Les enfants complètent le texte lacunaire en travail individuel et s'entraînent à le lire.
- Une fois qu'ils ont lu le texte à haute voix à l'enseignant(e), ils effacent la solution et le modèle d'écriture est prêt pour l'enfant suivant.

4. Compléter une lettre avec un texte lacunaire
Place les mots dans les trous ci-dessous.

Samedan, 12 juillet 2018

Chère maman, cher papa,

Au camp de vacances, c'est amusant. À côté de notre maison de vacances, il y a une ferme. Les paysans sont gentils. Ils ont plein de chats. Une chatte a maintenant cinq petits. Nous jouons toujours avec eux. Hier, Lara a énervé la maman chat jusqu'à ce qu'elle commence à mordre et à griffer. Lara était furieuse contre le chat et j'ai bien ri.

Plein de bisous de Benjamin

P.-S.: au fait, Lara rit aussi maintenant. La maman chat vient de se promener sur la lettre avec ses pattes sales. J'espère que vous pourrez tout de même la lire.

(Mots à compléter illustrés par des empreintes de pattes de chat colorées)
petits, jouons, Lara, pattes, se promener, lire, furieuse, amusant, griffer, maintenant, ferme, gentils, bisous, plein

5 Confectionner des enveloppes

Niveau: tous **Durée:** 20' **Cadre:** travail individuel

Objectif: les enfants savent confectionner eux-mêmes une enveloppe.

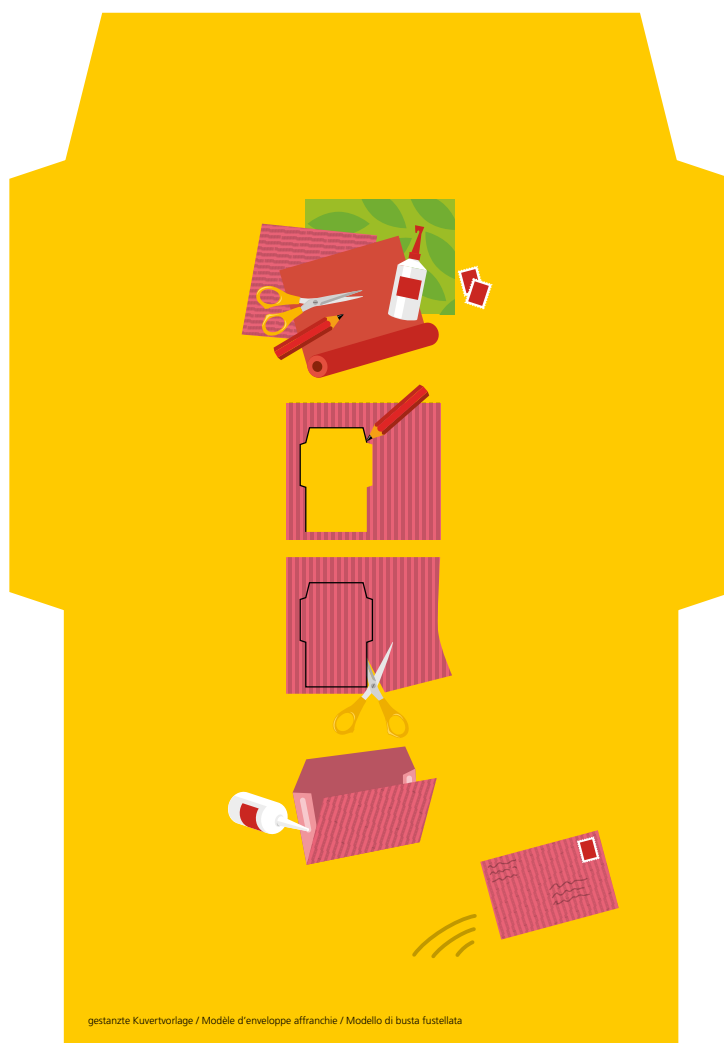
Matériel

- Modèle d'enveloppe prédécoupé (colis postal)
- Différents types de papier au format A4
- Crayon
- Ciseaux
- Colle

Idées de cours

Fabriquer des enveloppes

- Les enfants posent le modèle sur une feuille de papier appropriée en économisant le plus de place possible, repassent sur les contours avec un crayon et découpent l'enveloppe. Ensuite, ils la plient, contrôlent que tout est correct et la collent.
- Les enveloppes peuvent être décorées et utilisées pour d'autres activités.



6 Adresser des lettres

Niveau: 1^{re}/2^e classe **Durée:** 30' **Cadre:** plénum, travail individuel

Objectif: les enfants savent adresser correctement une enveloppe.

Matériel

- Étiquettes
- Enveloppes
- Modèle d'adresse 6.1 pour la 1^{re} classe et modèle d'adresse 6.2 pour la 2^e classe (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)

Idées de cours

L'adresse personnelle

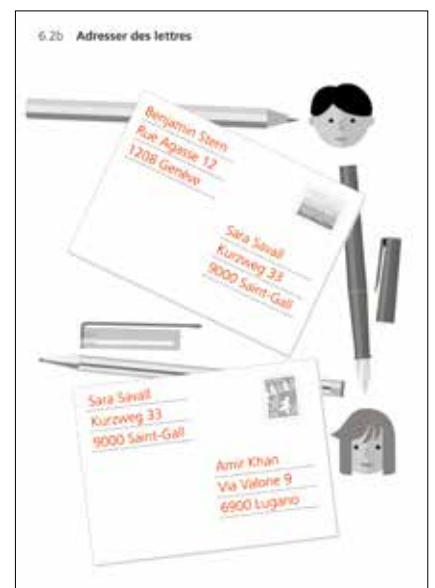
- En guise de devoir, les enfants s'entraînent à écrire leur adresse par cœur et sans erreur.

Jeu en cercle

- En guise de préparation au jeu en cercle, chaque enfant reçoit une enveloppe et une étiquette. Guidés par l'enseignant(e), les enfants écrivent leur adresse dans le coin droit inférieur de l'enveloppe. De plus, ils écrivent l'adresse sur l'étiquette.
- Les lettres sont ensuite ramassées et redistribuées. La lettre reçue est munie de l'étiquette de l'expéditeur. Veiller à ce que l'expéditeur se trouve toujours en haut à gauche sur l'enveloppe!
- Toutes les lettres sont mélangées pour le jeu en cercle. Un enfant joue le rôle de facteur ou de factrice, distribue la première lettre et lit aux autres qui a envoyé la lettre (exercice de lecture). Si un enfant reçoit sa lettre, il peut jouer à son tour le rôle de facteur ou de factrice.

Travail avec les feuilles de travail

- L'enseignant(e) écrit son adresse sur le tableau noir. Les enfants résolvent les feuilles de travail. Il est judicieux de jouer au préalable au jeu en cercle afin que les termes «adresse» et «expéditeur» ainsi que leur place sur l'enveloppe soient traités.



7 Affranchir des lettres

Niveau: tous **Durée:** 45' **Cadre:** plénum, travail individuel, travail en binôme

Objectif: les enfants savent que des lettres différentes sont affranchies différemment.

Matériel

- Tableau tarifaire 7.1, modèle à photocopier 7.2, modèle d'écriture 7.3 (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)
- Plastifier le tableau tarifaire et le modèle d'écriture ou les placer dans une fourre transparente
- Feutres solubles et chiffon pour essuyer une fois que l'exercice est résolu
- 15 enveloppes de différents poids et épaisseurs
- Fèves ou jetons comme moyen de paiement
- 2 petites boîtes (pour les envois postaux lents et rapides)

Idées de cours

Travail avec le tableau tarifaire

- La taxe sur les lettres est toujours composée des trois critères suivants: rapidité de la prestation (Courrier A/Courrier B), taille et poids de la lettre. Les différentes valeurs de taxe des timbres sont indiquées avec des points.
- Tableau tarifaire 7.1 et modèle à photocopier 7.2: avec le tableau tarifaire, les points sont dessinés sur les timbres conformément aux trois critères.
- Tableau tarifaire 7.1 et modèle à photocopier 7.3: le «prix» des lettres est déterminé avec le tableau tarifaire et les symboles sur les lettres, puis les points correspondants sont dessinés.

Jeu de l'affranchissement

- Un enfant arrive avec une pile de lettres au guichet et veut payer le port: «Combien coûte ma lettre?»
- L'enfant au guichet indique les prix et les justifie: «C'est une grande lettre lourde. Et en plus, elle doit être rapide. C'est pourquoi elle coûte six fèves.» Les frais de port sont payés en fèves.
- L'enfant compte les fèves et les donne à l'enfant au guichet. Celui-ci les recompte et dépose la lettre dans la boîte correspondante, etc.



- Introduction (à raconter): «Le facteur (alternative: la factrice) fait sa tournée. Il est nouveau au village et ne sait pas encore bien où se trouvent les boîtes aux lettres pleines qu'il doit vider afin d'apporter les lettres à l'office de poste. Nous l'aidons dans son travail. Mais ce n'est pas si simple, car les rues sont sinueuses, sont des impasses ou sont bloquées par des barrières ou d'autres obstacles. Parfois, des véhicules de la Poste font également leur apparition. Le facteur ne doit pas déranger ses collègues dans leur travail, raison pour laquelle il fait un détour. Dans le même temps, il veut apporter le plus rapidement possible son courrier à l'office de poste. Avec notre aide, en lui réparant les rues interrompues ou en éliminant les différents obstacles (par exemple en les recouvrant avec une carte de rue), il peut terminer sa mission avec succès.»
- Discuter des cartes d'obstacles: chien, femme avec landau, hérisson, barrière ferroviaire, feu rouge, chantier, ouvrier, couvercle d'égout ouvert, accident de voiture (toutes les cartes sur fond gris)



- Déterminer les cartes avec les collègues de la Poste (toutes les cartes sur fond jaune)



- Déroulement du jeu:
 1. La figurine de jeu (facteur/factrice) est posée sur l'un de deux offices de poste.
 2. Les quatre cartes de boîte aux lettres sont placées en dehors du carré. Les enfants décident de la boîte aux lettres vers laquelle le facteur (la factrice) se rend en premier.
 3. Les deux dés sont lancés. Les couleurs des dés ont la signification suivante: Vert (1): on peut prendre l'une des cartes de rue vertes et la poser de sorte que la rue entre le facteur et la boîte aux lettres convenue continue. Les cartes d'obstacles grises peuvent être recouvertes, la carte jaune de véhicule postal devant être contournée. Rouge (2): une carte de rue peut être retournée à l'endroit où elle se trouve. Jaune (3): le facteur peut avancer aussi loin que possible sur la route construite. Avec les cartes noires (4), bleues (5) et blanches (6), le joueur/la joueuse passe son tour.
 4. Si le facteur a trouvé la rue qui le mène à la carte de la boîte aux lettres en dehors du carré, celle-ci est retournée. Le facteur est replacé sur l'un des deux offices de poste et se rend à la boîte aux lettres suivante.
 5. Dès que le facteur a vidé toutes les boîtes aux lettres, le travail est terminé pour cette journée et tous les joueurs et joueuses peuvent se réjouir qu'il ait trouvé son chemin grâce à leur aide commune.

Jouer au jeu Memory

- Les cartes (ou un certain nombre d'entre elles) peuvent être utilisées comme jeu de Memory.

Inventer des histoires sur la Poste

- Chaque enfant du groupe sélectionne six cartes du jeu, les pose devant soi sur une rangée, imagine une histoire et la raconte aux autres.

9 Transporter des lettres

Niveau: tous **Durée:** 45' **Cadre:** travail individuel

Objectif: les enfants comprennent que le transport de lettres peut être lié à toutes sortes d'obstacles.

Matériel

- Agrès de la salle de gymnastique, différentes enveloppes
 - Enveloppes avec différents exercices (écrits/dessinés)
-

Idées de cours

Course d'obstacles vers la boîte aux lettres

- Du matériel tel que des bancs, des tapis, des bâtons de slalom, des pneus, de longues cordes épaisses, etc. est placé dans la salle de gymnastique de manière à former un parcours. Il est aussi possible de marquer un tronçon où un chien «méchant», par exemple, empêche le facteur ou la factrice de poursuivre son chemin.
- Il s'agit à présent de transporter une lettre de différentes manières (différentes façons de marcher, coincer à chaque fois la lettre contre une autre partie du corps, etc.) tout le long du parcours.
- L'espalier se trouve à la fin du chemin. C'est ici que les enfants «jettent» la lettre.

Course d'obstacles avec différents stations de la Poste

- Les agrès sont installés comme il est décrit plus haut ou bien ce sont les lignes sur le sol de la salle de gymnastique qui fixent le chemin.
- Les enfants effectuent le parcours. Des enveloppes avec des exercices sont déposées à différents endroits de l'itinéraire (p. ex. le facteur ou la factrice met son imperméable = enfiler des rubans et les retirer; le facteur ou la factrice avait un pneu crevé sur son scooter = souffler dans le ballon; coller et oblitérer un certain nombre de timbres-poste, etc.). Ces exercices sont décrits ou dessinés sur une carte.
- Une fois le travail effectué, les enfants replacent la carte dans l'enveloppe et continuent le parcours.

10 Distinguer les envois postaux

Niveau: tous **Durée:** 30' **Cadre:** plénum, travail en binôme

Objectif: les enfants savent faire la distinction entre différents envois postaux.

Matériel

- Différents envois postaux (journal, colis, lettre, envoi publicitaire, carte postale, catalogue, revue, facture, etc.)
 - Colis avec différents contenus, formes et poids, p. ex. bouteille d'eau, fèves, matériel de rembourrage, pierres, sable, tuiles, cloche, réveil ou horloge, etc. (attention: emballer les colis sans corde)
-

Idées de cours

Devinettes

- Les différents envois postaux sont bien visibles pour tous dans le cercle. Les enfants les nomment correctement ou découvrent les envois qui leur sont inconnus. Il est important que tous les participants comprennent la même chose pour un terme donné.
- Dans la première partie, l'enseignant(e) pose des questions, p. ex.:
Dans quel envoi postal voit-on...
 - ... qu'il y a maintenant des tondeuses à gazon bon marché?
 - ... que le CP Berne a perdu 3:0 contre Langnau?
 - ... comment Madame XY vit et comment elle est devenue célèbre?
 - ... quels nouveaux vélos il y a et combien ils coûtent?
 - ... que la visite chez le dentiste a coûté 350 francs?Dans quel envoi postal figure le message suivant?
 - Un grand bonjour des vacances en Espagne...
 - Cher Benjamin, nous avons fait hier le voyage de classe...
 - Chère grand-maman, je te souhaite un joyeux anniversaire...
 - Amuse-toi bien avec le jeu, meilleurs vœux d'anniversaire de ton parrain
- Adapter de manière individuelle les questions des devinettes aux envois postaux sélectionnés. L'enfant qui a donné la bonne réponse peut prendre l'envoi postal recherché.
- Dans une nouvelle partie, les enfants se donnent des exercices sous forme de devinettes: «Donne-moi l'envoi postal dans lequel on voit qu'il fera beau demain», etc.
- L'enfant qui reçoit le journal de la première partie le donne à l'enfant qui a posé la question de la devinette. En échange, il peut poser une nouvelle question.

Idées pour les jeux Kim

- Phrase récurrente pour tous les jeux: «Il court, il court, le postier!»
- Trier à l'aveugle les colis selon la taille et la forme.
- Trier les colis selon différents critères (poids, colis sonores, etc.). Les différents critères peuvent également être combinés (lourds et sonores, etc.).
- Poser les colis dans un ordre particulier (selon la taille, le poids, etc.).

11 Apprendre par cœur des vers pour les doigts de la Poste

Niveau: école enfantine **Durée:** 20' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants apprennent par cœur un vers pour les doigts.

Idées de cours

Vers pour les doigts

- Adapter les vers pour les doigts à la langue.
- Pour apprendre le poème par cœur, le lire à voix haute et omettre de plus en plus de mots que les enfants complètent ensuite ensemble ou chacun pour soi.

Un vers pour chaque doigt: La poste aux doigts

Il était un petit pouce,
Pirouette! cacahouète!
Il était un petit pouce,
Qui envoyait plein de courrier.

Quand l'index s'y mettait,
Pirouette! cacahouète!
Quand l'index s'y mettait,
La boîte aux lettres débordait.

Le majeur devint jaloux,
Pirouette! cacahouète!
Le majeur devint jaloux,
Et dans sa rage fit pire que tout.

L'annulaire, beaucoup plus sioux,
Pirouette! cacahouète!
L'annulaire, beaucoup plus sioux,
Oui, se chargea de tous les sous.

Et le p'tit doigt, dans tout ça,
Pirouette! cacahouète!
Et le p'tit doigt, dans tout ça,
Dormait bien sur ses lauriers.

Mon histoire est terminée,
Pirouette! cacahouète!
Mon histoire est terminée,
Mesdames, Messieurs, applaudissez!

12 Emballer et envoyer des colis

Niveau: tous **Durée:** 30' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants savent comment emballer correctement des colis.

Matériel

- Différentes boîtes, matériel d'emballage et de rembourrage, évent. apportés par les enfants
 - Objets les plus différents possible, p. ex. vase, parapluie, poster, boîte en couleur, bouteille de sirop, peluche, plante, puzzle, etc.
 - Tissu
-

Idées de cours

Emballer les colis

- Un enfant prend un objet qu'il souhaite expédier. À quoi doit-il veiller pour que l'objet arrive chez le destinataire sans dommage? Les objets, les types de matériel d'emballage et les boîtes (correspondant le plus possible à la taille de l'objet) sont disposés sur une rangée.
- L'enfant suivant prend une boîte. Quel objet peut-il rentrer dans la boîte s'il doit encore être rembourré? L'ordre objet – matériel d'emballage – boîte est conservé quand les enfants les reposent. Une fois que tout est bien ordonné, les enfants ferment les yeux. Deux choses sont échangées. Les enfants réussiront-ils à restaurer l'ordre correct?
- Lors du nouveau tri, il est p. ex. possible d'«emballer» en premier le plus petit des objets. Ensuite, le poids constitue p. ex. le critère, etc. (attention: emballer les colis sans corde).

Idées de jeu

- Les différents colis sont disposés sur un tissu. Un colis est décrit le plus précisément possible: «J'envoie le colis et c'est...» Les joueurs devinent de quel colis il s'agit.
- Concours: emballer des colis en binômes:
 - Quelle est l'équipe qui a emballé le colis le plus rapidement?
 - Quelle est l'équipe qui a le plus beau colis (décorer, peindre)?

13 Confectionner des cachets pour le Courrier A

Niveau: tous **Durée:** 30' **Cadre:** travail individuel

Objectif: les enfants connaissent la signification du Courrier A et confectionnent un cachet afin de caractériser les lettres du Courrier A .

Matériel

- Caoutchouc mousse
 - Ciseaux, évent. couteau
 - Colle
 - Bouchons de menuiserie (disques de bois ronds)
 - Coussin encreur
-

Idée de cours

Confectionner des cachets

- Les enfants dessinent un grand A sur la mousse caoutchouc et le découpent. Ils collent le A sur un bouchon de menuiserie. Désormais, ils pourront oblitérer leurs lettres du Courrier A.
- D'autres sujets de cachet peuvent également être conçus et exécutés. (Attention: le cachet doit être inversé). Les cachets conviennent également pour l'idée 25.



14 Rechercher les différences entre les cachets

Niveau: 2^e classe **Durée:** 15' **Cadre:** travail individuel

Objectif: les enfants examinent en détail les cachets.

Matériel

- Modèle de devinette 14, éven. diviser les feuilles copiées le long des lignes (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)

Idée de cours

Énigme

- Sept différences sont cachées dans chaque paire de cachets. Les enfants les entourent.

Solutions



15 Apprendre à connaître les timbres

Niveau: tous **Durée:** 15' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants connaissent la signification des timbres, les examinent et reconnaissent leurs détails.

Matériel

- Jeu Memory de timbres (colis postal)
- Timbres personnels collectionnés
- Cartes de loto 15.1–15.4, évent. à plastifier (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)
- Corbeille ou sachet

Informations sur l'histoire des timbres-poste pour l'enseignant(e): Avant 1840, les taxes de transport étaient inscrites sur la lettre par des messagers pour les différents trajets. Le destinataire payait ensuite les taxes à la réception de la lettre. En 1840, l'Angleterre a été le premier pays à introduire le timbre-poste. Ainsi, l'expéditeur payait la taxe à l'avance. En 1843 et en 1845, les timbres-poste ont été introduits dans les cantons de Zurich, Bâle et Genève. Il existe des timbres-poste en Suisse depuis 1850. En 1865, un collectionneur français inventa le terme de «philatélie» qui signifie «étude des timbres-poste».

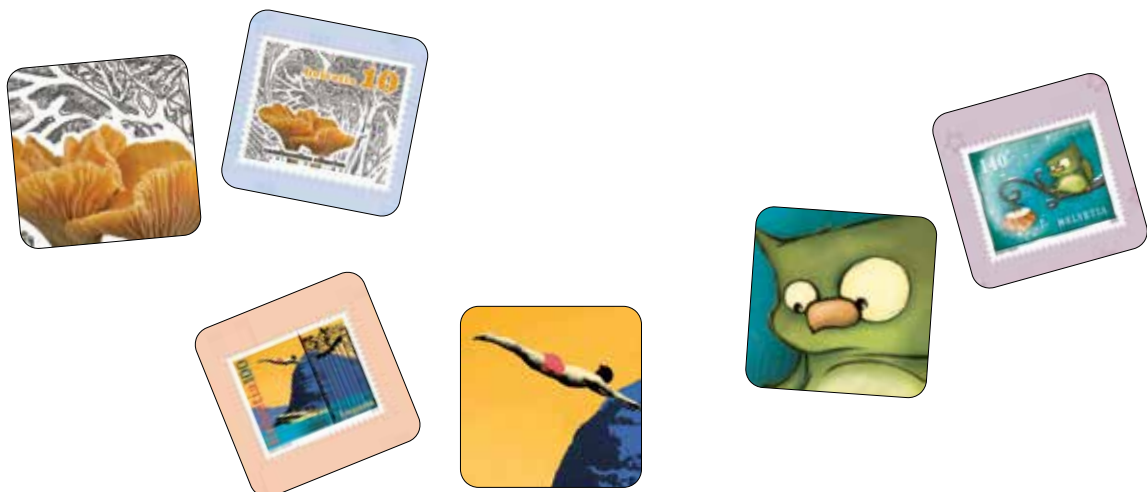
Idées de cours

Découvrir les timbres

- En fonction de la situation de cours, les cartes de jeu de Memory du colis postal ou des timbres collectionnés par les enfants peuvent être étalés. Les enfants découvrent les points communs et les différences entre les timbres. Ils formulent leurs observations.
 - Points communs: chaque timbre est dentelé/a une taxe particulière/est muni de l'inscription HELVETIA ou du nom du pays d'origine.
 - Différences: les taxes – les illustrations – le format et la taille, etc.
- Les enfants essaient de reconnaître les séries de timbres et de les designer par un terme collectif (animaux domestiques, bateaux à vapeur, etc.). Les timbres peuvent également être étalés et examinés selon leur âge.

Classer et trier les timbres-poste

- Les timbres figurant sur les cartes du jeu de Memory peuvent être classés selon différents critères:
 - Former de propres groupes de classement et s'expliquer mutuellement les critères de classement.
 - Se donner mutuellement des ordres de classement, se contrôler mutuellement et discuter sur les décisions.



Je vois ce que tu ne vois pas...

Les cartes sont à l'endroit dans le cercle. Un enfant choisit en pensée une carte. Les autres enfants essaient maintenant de deviner quelle est la carte qui a été choisie. Les questions sur cette carte doivent être posées de sorte qu'on ne puisse y répondre que par Oui ou par Non.

Jouer au jeu Memory

- Le timbre-poste entier et la découpe correspondante constituent à chaque fois une paire.

Jouer au loto

- Pour deux à quatre joueurs/joueuses: chaque enfant reçoit une carte de loto. Les cartes du jeu de Memory sont mélangées et posées dans une corbeille. Le premier enfant tire une carte. Il décrit le timbre, puis le montre. Les autres joueurs/joueuses cherchent sur leur carte de loto le timbre-poste recherché ou la découpe recherchée. L'enfant qui a trouvé le timbre ou la découpe reçoit la carte et la pose sur l'image correspondante. Le deuxième enfant tire une carte de la corbeille, etc. Le gagnant ou la gagnante est celui/celle qui a rempli le plus rapidement possible sa carte de loto.



16 Créer son propre timbre-poste

Niveau: tous **Durée:** 30' **Cadre:** travail individuel

Objectif: les enfants savent créer eux-mêmes un timbre-poste avec tous les éléments correspondants.

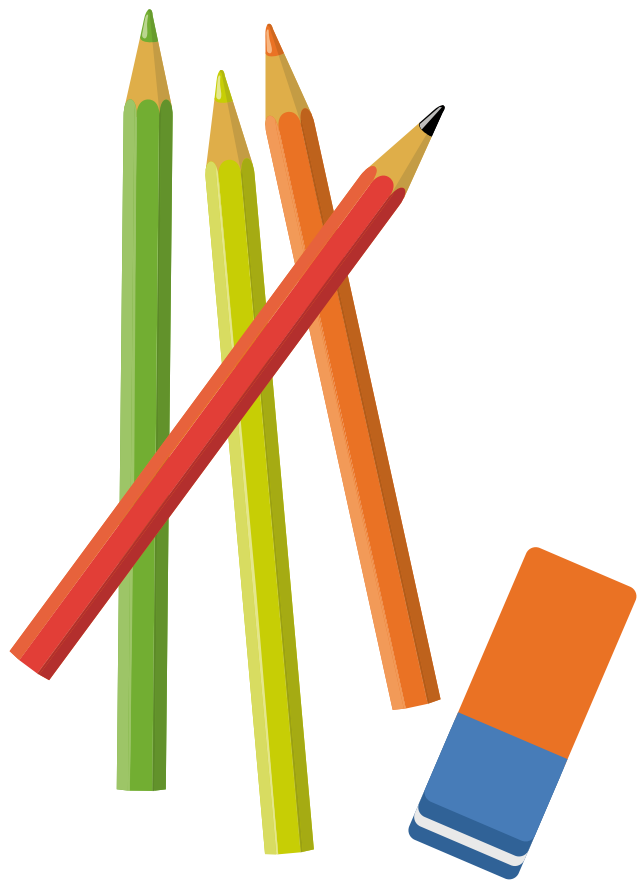
Matériel

- Modèle de timbre-poste 16 (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)
- Matériel de dessin

Idée de cours

Concevoir des (séries de) timbres-poste

- Les enfants peuvent donner libre cours à leur imagination et dessiner de propres timbres. Il est judicieux de mentionner auparavant que les séries de timbres sont conçues à chaque fois en fonction d'un thème et que certains éléments se trouvent sur chaque timbre (HELVETIA, taxe, nom de l'artiste).
- Au lieu de choisir des timbres individuels, les enfants peuvent également sélectionner à deux des thèmes de séries et essayer de concevoir un timbre pour chacun d'eux (sport, animaux, plantes, etc.).



17 Créer un jeu de quartett de timbres

Niveau: tous **Durée:** 45' **Cadre:** travail individuel, travail en groupe

Objectif: les enfants savent concevoir une série de timbres avec tous les éléments correspondants.

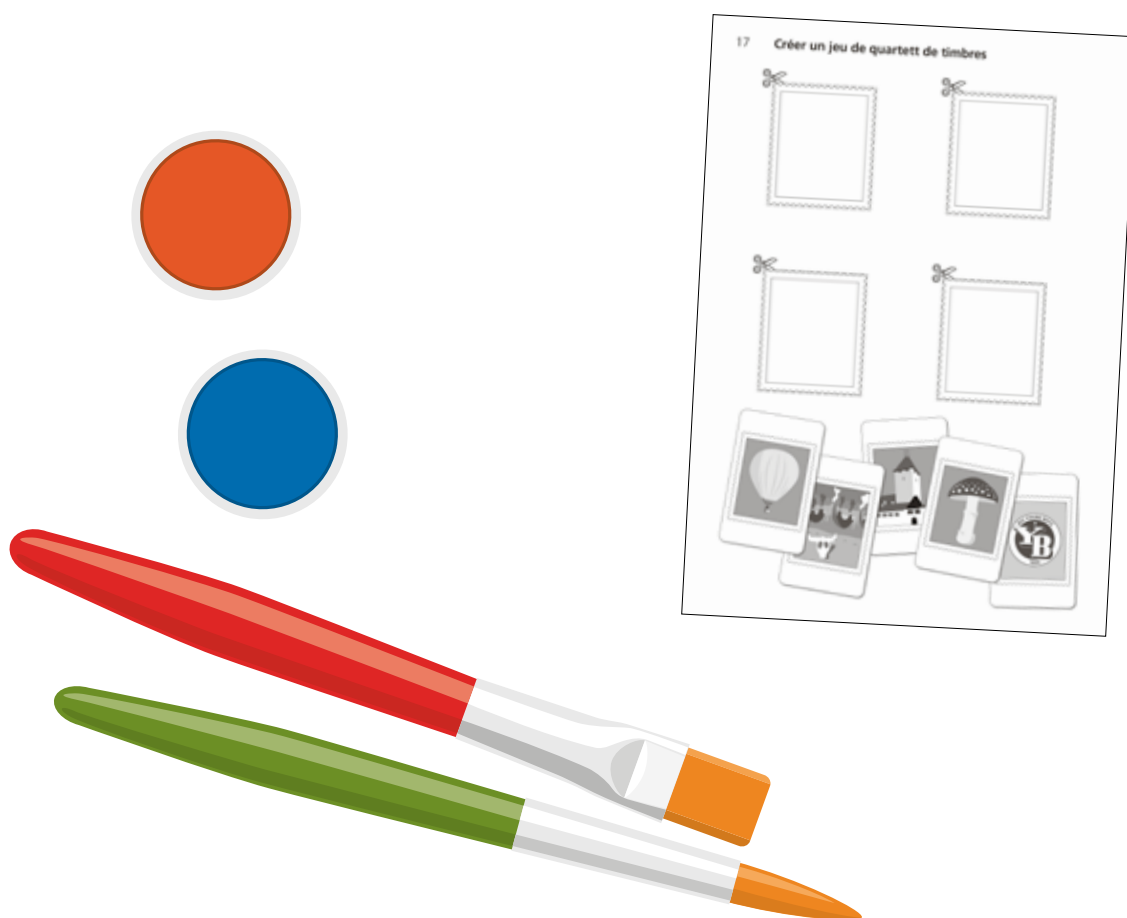
Matériel

- Modèle de quartett 17 (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)
- Matériel de dessin
- Cartes de quartett vierges ou papier à dessin rigide
- Ciseaux, colle

Idées de cours

Concevoir les cartes de quartett et jouer au quartett

- Le plus de thèmes différents possibles sont réunis dans la classe (termes collectifs comme fruits, animaux du zoo, animaux de la forêt, fleurs, arbres, voitures, etc.). Les enfants discutent entre eux des thèmes et conçoivent pour chacun des thèmes une série de quatre timbres. Les dessins sont ensuite collés sur les cartes de quartett vierges ou sur du papier à dessin rigide.
- Dès que cinq séries sont créées, les enfants peuvent jouer au quartett.



18 Voyager en car postal

Niveau: 1^{re}/2^e classe **Durée:** 20' **Cadre:** travail en groupe

Objectif: les enfants savent jouer à un jeu de car postal.

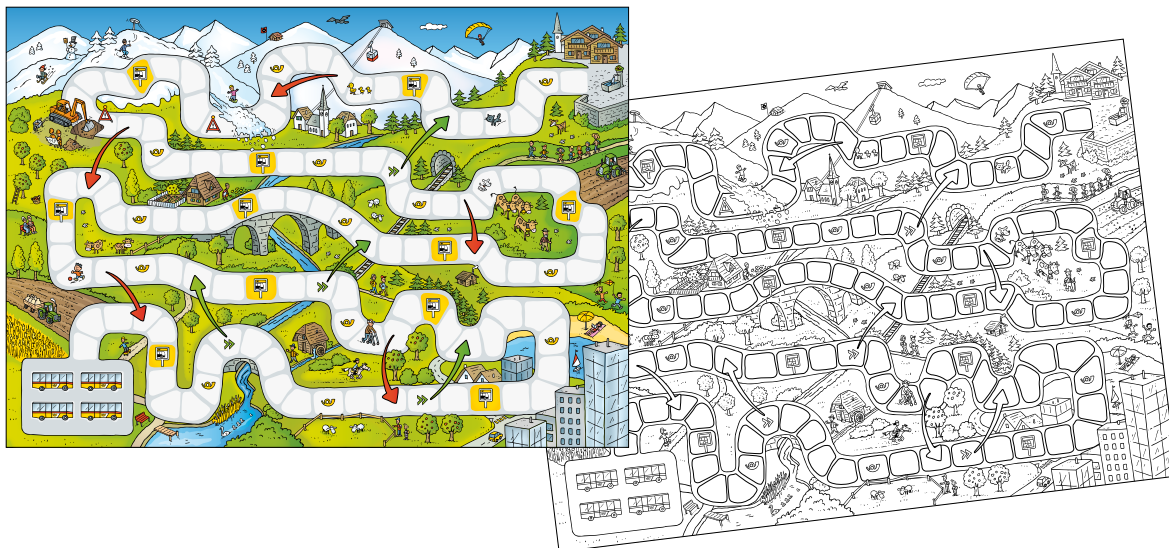
Matériel

- Modèle à photocopier Jeu de l'échelle car postal 18.1–18.2 (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)
- Figurines de jeu (= car postal)
- Dés

Idée de cours

Jouer au jeu de l'échelle

- Idée de jeu pour deux à quatre joueurs/joueuses: tous les cars postaux (figurines de jeu) démarrent dans le garage CarPostal. Chaque enfant effectue le parcours avec son propre car postal (avec sa figurine de jeu). Un seul car postal est autorisé à se trouver sur un champ. Si le coup ne peut pas être effectué, le joueur/la joueuse passe son tour.
 - Champs jaunes avec panneau indicateur d'arrêt: si on arrive sur ce symbole, on passe son tour pour faire descendre des passagers.
 - Cor postal: si on arrive sur le symbole du cor postal, on a le droit de relancer les dés, car on a la priorité.
 - Détours: si on arrive sur une flèche rouge, on doit faire un détour qui ramène à l'endroit où on se trouvait. Cela rallonge l'itinéraire.
 - Flèches: si on arrive sur une flèche verte, on continue à la vitesse express. Cela peut aussi signifier un raccourci important.
 - Obstacles: chat, chien, canard et ses canetons, grand-père en déambulateur, petit enfant, chantier, avalanche: si on arrive sur ces obstacles, on passe son tour.
- Le jeu peut être étendu pour les joueurs avancés. Les autres joueurs/joueuses tiennent des listes à cocher sur les questions suivantes ou une sélection de celles-ci:
 - De combien de coups le gagnant/la gagnante a-t-il/elle eu besoin pour arriver au but? De combien de coups les autres ont-ils eu besoin?
 - Combien de fois le gagnant/la gagnante s'est-il/elle arrêté(e) à un arrêt CarPostal pour prendre des passagers? Combien de fois les autres se sont-ils arrêtés?
 - Combien d'obstacles se sont-ils trouvés sur le chemin du gagnant/de la gagnante?
 - Etc.



19 Jouer au car postal

Niveau: tous **Durée:** 45' **Cadre:** travail individuel, plénum

Objectif: les enfants savent effectuer un parcours d'obstacles.

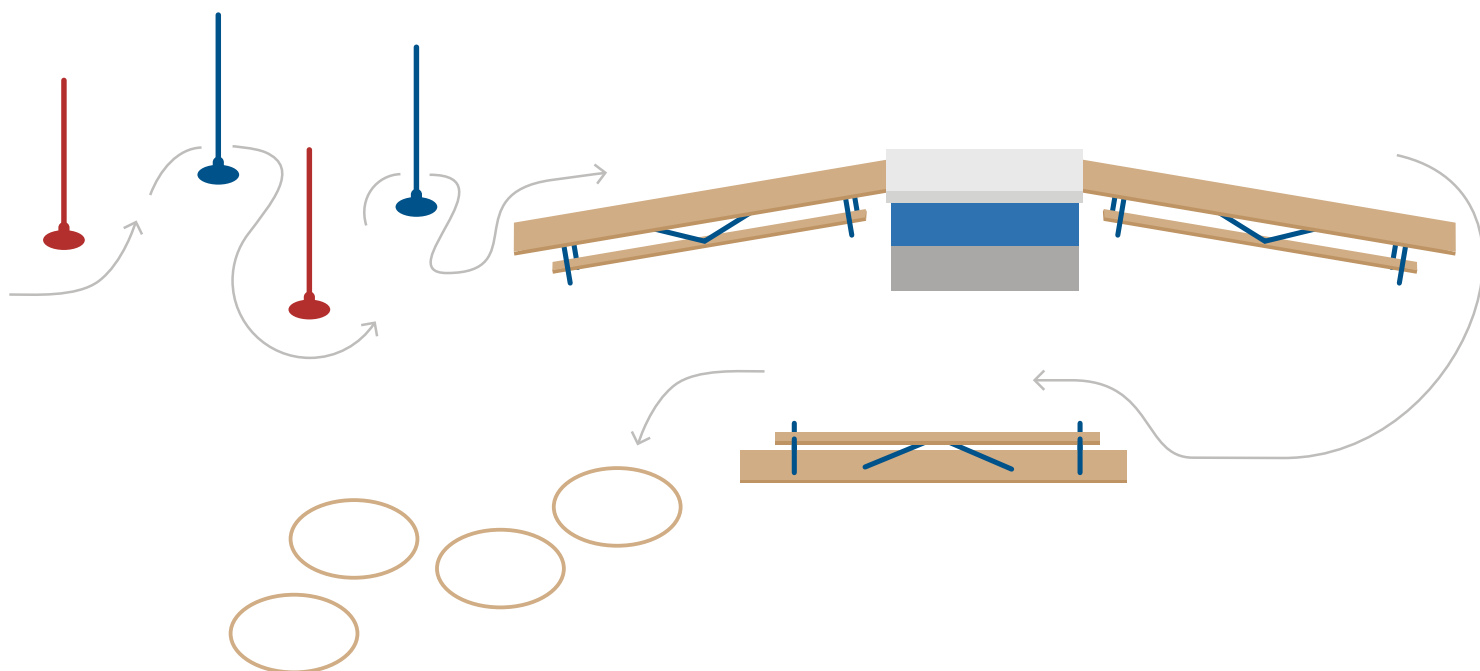
Matériel

- Différents agrès

Idées de cours

Gymnastique en car postal comme course d'obstacles (trajet en côte)

- Slalom avec larges virages (route de col), au bout de la route du col, accrocher deux petits bancs sur les deux côtés d'un caisson suédois de petite taille (traversée du col). Ensuite, marcher en équilibre sur le côté étroit d'un petit banc (pont), sauter dans les cercles disposés (barrière canadienne), etc.
- Variantes:
 - Échanger des expériences de voyage personnelles avant la course d'obstacles
 - Pendant la course d'obstacles, de plus en plus de balles (voyageurs) sont chargées qui doivent être apportées à destination.
 - Un enfant démarre le parcours avec une corde à sauter en main, le prochain attend après le premier obstacle et se tient à la corde. Ainsi, la cordée s'agrandit après chaque obstacle. Les enfants ont pour tâche de prendre soin des autres afin que personne ne tombe de la cordée.
 - Course (transporter des personnes): la partie supérieure renversée du caisson suédois est le car postal. En disposant des bâtons dessous, on peut le conduire (l'équipage doit toujours placer les bâtons de sorte que le caisson suédois puisse continuer à se déplacer). Un enfant est assis dans le caisson suédois. Quelle équipe apportera son passager en premier à destination?



20 «Petit car, tu dors», «Il court, il court le postier!», «Do-ré-mi»

Niveau: école enfantine **Durée:** 15' **Cadre:** plénum

Objectif: Les enfants savent chanter cette chanson.

Matériel

- Évnt. instruments de musique, cloche

Idée de cours

Apprendre une chanson

- Tous les enfants se mettent en cercle et chantent la chanson. Six chaises se trouvent dans le cercle. Les chaises représentent les cars postaux-escargots. Dès que la chanson est finie, chaque enfant essaie de se prendre une chaise. Celui ou celle qui réussit à avoir une place est le roi de la Poste des escargots dans cette partie.

Jeu en cercle

- La chanson peut être chantée avec une petite modification de texte en tant que jeu en cercle: «Il court, il court le postier! Où va-t-il s'arrêter?»
- Un enfant commence à aller dans le cercle et chante la chanson. Une fois la chanson finie, il s'immobilise devant un autre enfant et l'emmène. Le nouvel enfant se tient aux épaules de celui qui le précède et ils chantent la chanson ensemble. Cela continue jusqu'à ce que tous les enfants soient dans la ronde. Plusieurs conducteurs de la Poste des escargots peuvent également démarrer en même temps.

P'tit car, tu dors, ton cour -
rier, ton cour-rier est ur - gent, p'tit car tu
dors, ton cour - rier, ton cour - rier, il t'at - tend.
Ton cour - rier, ton cour-rier, il t'at - tend, ton cour -
rier, ton cour-rier, est ur - gent. Ton cour -
rier, ton cour-rier, il t'at-tend, ton cour - rier, ton cour - rier, est ur - gent.

Petit car, tu dors



1. Il court, il court le pos - tier, il dis -
2. Il court, il court le pos - tier, il dis -



1. tri - bue toutes les lettres, il court, il court le pos -
2. tri - bue toutes les lettres, il court, il court le pos -



1. tier et ne cesse de ras - su - rer: } vo - tre
2. tier et les jambes sont fa - ti - guées. }



tan - te se porte bien, vos ca - deaux sont arr - ri - vés.

Il court, il court le postier!

Jeu de cercle Facteur / factrice colis

- Tous les enfants sont assis en cercle et chantent la chanson. Un enfant passe dans le cercle avec une cloche. Il joue le rôle de facteur ou de factrice colis. À la fin de la chanson, il s'arrête devant un autre enfant. Celui-ci s'accroche au facteur (à la factrice), autrement dit, il marche derrière lui. Il joue à présent le rôle d'un colis et réfléchit à la surprise qu'il contient. La chanson est chantée jusqu'à ce que le facteur ou la factrice transporte environ trois colis.
- Le facteur ou la factrice dépose sa cloche et «lit» sur le dos du colis «l'adresse du destinataire» (il peut déterminer lui-même le nom et l'adresse). Il livre alors l'un des colis à l'enfant se trouvant dans le cercle et ayant le nom correspondant. L'enfant-colis joue le rôle du colis devant le destinataire ou de la destinataire. Le «colis» est déballé par des gestes pantomimes. L'enfant-colis révèle la surprise qu'il a inventée.

Do-ré-mi

Do - ré - mi je suis pris Mi - la -
sol je me colle La - mi - ré le pa -
quet Mi - ré - do dans le dos.

21 Linard Bardill: «Un Tour de Voiture de la Poste»

Niveau: tous **Durée:** 45' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants savent chanter la chanson (ou le refrain de la chanson).

Matériel

- Modèle à photocopier 21 ainsi que la chanson «Un Tour de Voiture de la Poste» en version originale et en version playback MP3 (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)

Idées de cours

Apprendre une chanson

- La chanson peut être traitée avec des moyens semblables à ceux de l'idée 20.

21 Linard Bardill: «Postifahrt»

D A D D A D D A D D A D
Tu - ta - to de Post - au - to Gohr uf Reis - li Zu de - ne Geis - li

D A D D A D D A D
Zu de - ne Geis - li Hoff - ent - li hetz gu - sti Brems - li

D G A Fin
So - ne Pusch - ti - fahrt lach lach - tig op - pe - mol bli kras

Em Em A D
So - ne Pusch - ti - fahrt lach lach - tig und macht me - ga - spass.

D G D G
D'Mi - a stohr im Zwä - sche - gang v'goht jetz sich - er nim - me lang

D G Em A D
bis di Bus e Kur - ve macht und der gan - zi Bus denn lacht.

D G D G
ruh - ig Mai - de Jung und Hand niend mers ned uf d'Spitz - e tri - be - A

22 Battre le rythme et jouer les mélodies du cor postal

Niveau: tous **Durée:** 15' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants connaissent la signification des mélodies du cor postal et savent en battre le rythme et jouer les mélodies.

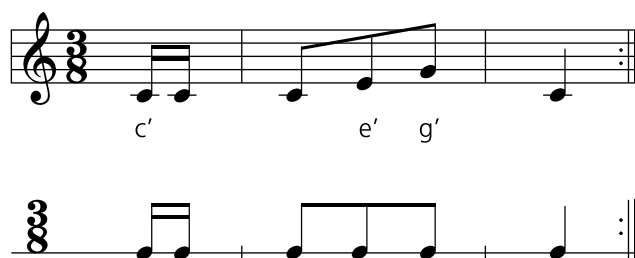
Matériel

- Bâtons de tambour
- Lames de xylophones do³, mi³, sol³, do⁴
- Flûtes
- D'autres idées et mélodies se trouvent sous forme de liens dans le téléchargement (www.poste.ch/colis-postal)

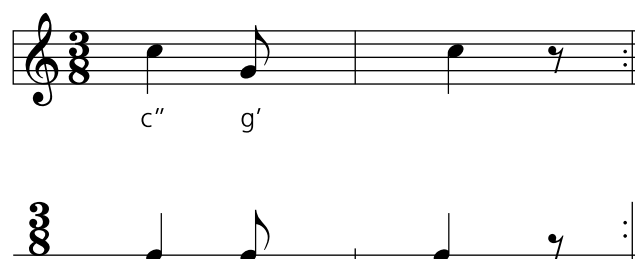
Information sur le cor postal: Autrefois, le postillon annonçait au relais de chevaux différentes choses à l'aide du cor postal. Les différentes mélodies (motifs) signifiaient p. ex. combien de voitures la diligence avait, combien de chevaux étaient harnachés et devaient être changés, qu'un courrier spécial arrivait, etc. Si une diligence avait deux voitures, tout le motif était joué deux fois, etc.

Deux mélodies simples:

Nombre de voitures



Nombre de chevaux



Idées de cours

Travailler avec les rythmes

- Les enfants apprennent dans une première étape les différents rythmes et s'envoient ainsi des messages, p. ex. «J'ai combien de quoi?». Un enfant bat le rythme et l'autre décrypte le message.
- Ensuite, des sons peuvent être ajoutés aux rythmes.
- Les enfants peuvent concevoir leurs propres signaux et vérifier mutuellement s'ils se comprennent.

23 Découvrir la Poste et les métiers de la Poste

Niveau: tous **Durée:** 30' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants connaissent les situations du quotidien des employés postaux.

Matériel

- Jeu d'objets cachés en couleur (colis postal)
- Modèles à photocopier 23.1 – 23.12 Image d'objets cachés et situations tirées de l'image d'objets cachés sous forme de dessins en noir et blanc (téléchargement sous www.poste.ch/colis-postal)

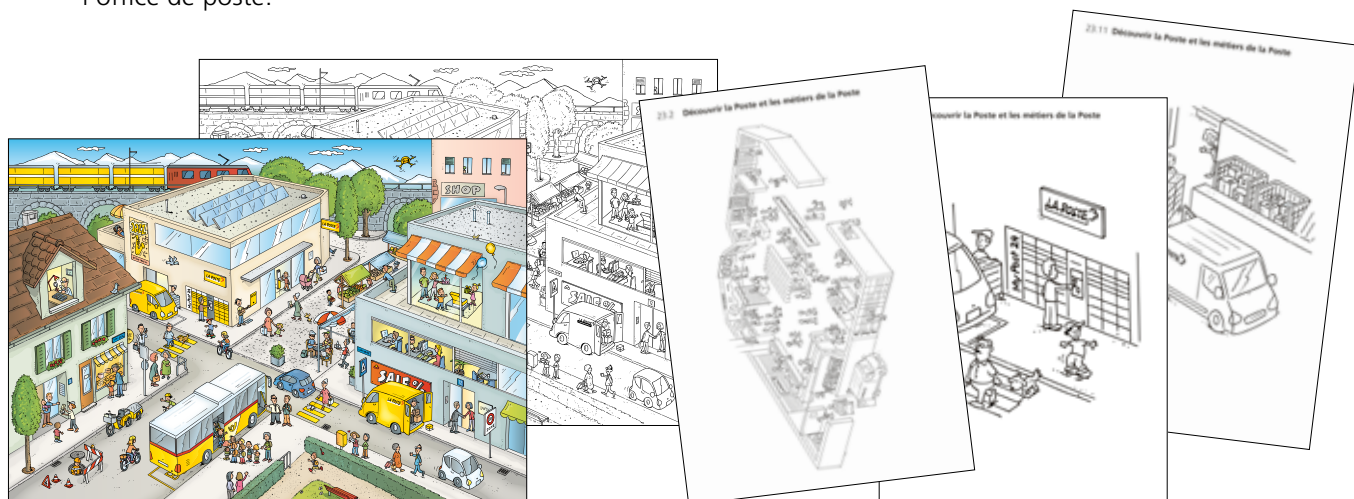
Idées de cours

Idées sur l'image des objets cachés

- L'image d'objets cachés a deux faces: une face avant avec une vue de la ville et une face arrière avec la vue intérieure d'un office de poste.
- Les questions et jeux suivants conviennent pour l'étude de l'image d'objets cachés:
 - Regarder l'image une demi-minute, la recouvrir: qu'avez-vous retenu?
 - «Je vois ce que tu ne vois pas...»
 - Décrire précisément des détails ou des situations, les autres enfants essaient de les trouver: où y a-t-il des chiens sur l'image? Que fait le vieil homme dans sa salle à manger? etc.
 - Décrire une scène précisément avec tous les détails.
 - Poser une grande feuille avec une fenêtre fermée sur une scène: qu'y a-t-il en dessous? Ouvrir la fenêtre et vérifier.
 - L'enseignant(e) décrit une situation, les enfants montrent avec le pouce vers le bas/haut si cette scène existe sur l'image telle qu'elle est décrite.
 - Que dit exactement la personne à l'autre personne? (évent. petits jeux de rôle)
 - Écrire des phrases sur des bandes de papier et les lire (à haute voix). Qui dit cela?
 - Recueillir les termes principaux/catégories: personnes, arbres, véhicules, etc.
 - Jeux de rôle sur les situations figurant sur l'image des objets cachés: de quoi pourraient discuter les personnes entre elles?
 - Que ferais-tu si... (p. ex. ... tu rencontrais le chien)?
 - Compter les objets et les personnes.
 - Imiter les bruits de situations représentées, etc.

Visite d'un office de poste

Pour découvrir les professions de la Poste, une visite de l'office de poste dans la commune est également une possibilité selon la situation locale. Des informations sont disponibles sur place à l'office de poste.



24 Jouer à la Poste

Niveau: école enfantine, 1^{re} classe **Durée:** 45' **Cadre:** plénum

Objectif: les enfants peuvent comprendre les processus au guichet en étapes simples.

Matériel

- Feuilles de timbres, boîte aux lettres (colis postal)
- Cachet de l'idée 13
- Papier, évent. enveloppes
- Confectionner et suspendre 1 panneau avec le nom de l'office de poste, 4 panneaux avec des adresses (inscrire ou désigner selon le niveau)

Idée de cours

Projet Poste

- Chaque coin de l'école enfantine ou de la salle de classe a une adresse et est désigné par un panneau d'adresse. En outre, un coin est installé dans lequel les enfants peuvent s'écrire des lettres ou emballer des colis.
- Au guichet de l'office de poste, les lettres et les colis sont déposés. Des timbres sont disponibles pour l'affranchissement (pour des lettres et des colis lourds, légers, rapides, lents, grands et petits) Les timbres peuvent être oblitérés avec le cachet.
- Un à deux enfants par jour peuvent jouer au facteur ou à la factrice. À la fin de chaque matinée, le courrier est oblitéré et distribué.



Auteures de la 1^{re} édition:
Christine Marthaler-Jost, maîtresse d'école enfantine
Petra Menzi, enseignante

Concept de la 1^{re} édition
Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken (ZH)

Direction de projet:
Nick Moser, la Poste

Graphisme, illustration, photos:
Hannes Saxer, Berne

Illustration de l'image des objets cachés, du jeu de l'échelle et du jeu du facteur:
Beat Sigel, Büren zum Hof

Concept et texte de la 6^e édition:
Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken (ZH)

Le matériel d'enseignement peut être commandé auprès de:
La Poste
PostDoc Service scolaire
Wankdorfallée 4
3030 Berne
postdoc@poste.ch
www.poste.ch/postdoc

Vous obtiendrez des informations détaillées sur les prestations postales dans votre office de poste ou sur le site web www.poste.ch.

PostDoc Service scolaire est co-signataire de la charte sur l'«engagement des organisations de la société civile, des entreprises et des particuliers en faveur de l'éducation» de l'Association faitière des enseignantes et des enseignants suisses (ECH).

6^e édition 2019 remaniée
© Poste CH SA, Personnel, Berne

LE COLIS POSTAL

COMMENTAIRE POUR LES ENSEIGNANTS

La Poste Suisse SA
PostDoc Service scolaire
Wankdorfallee 4
3030 Berne

LA POSTE 