

CONSTANTIN – LA TORTUE POSTALE

COMMENTAIRE POUR LES ENSEIGNANTS



Introduction

Constantin, la petite tortue en peluche, entraîne les enfants des écoles enfantines dans un voyage mouvementé à travers le monde de la Poste. Les enfants suivent le cheminement d'un colis à travers les yeux de la courageuse petite peluche: de l'emballage à la joie de la destinataire au moment d'ouvrir le colis en passant par le dépôt au guichet, le traitement au centre colis, le transport en conteneur ferroviaire et la distribution par le facteur colis. Le courrier et le car postal, deux autres services offerts par la Poste en plus des colis, interviennent aussi en cours d'histoire. Ce livre est une invitation à l'aventure, au mystère, à la découverte, au jeu et à la discussion tout en favorisant les activités langagières.

Ces dernières années, nous avons constaté un important besoin de matériel d'enseignement destiné aux écoles enfantines. L'histoire de Constantin, la tortue postale, a finalement émergé parmi plusieurs idées. Ce livre d'images s'adresse surtout aux écoles enfantines et complète idéalement le colis postal pour les écoles enfantines et le degré primaire inférieur, qui peut aussi être commandé gratuitement chez PostDoc. Les idées d'activités pédagogiques et le matériel d'accompagnement permettent de rendre l'expérience Poste encore plus intense. Constantin peut accompagner plus ou moins longtemps les enfants des écoles enfantines et restera actuel pendant de nombreuses années.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir dans vos activités avec Constantin, la tortue postale.

Corinne Roth, enseignante
Christine Jost, maîtresse d'école enfantine
Petra Menzi, enseignante
Eva Woodtli Wigggenhauser, directrice de projet
Beat Sigel, graphisme et illustrations
Nick Moser, responsable PostDoc Service scolaire



Lien avec le Plan d'études romand

Le livre d'images «Constantin – la tortue postale» peut être utilisé de multiples manières dans le cadre des cours dispensés au premier cycle. Selon les cas, différentes compétences du Plan d'études romand peuvent être couvertes, notamment dans le domaine «Français».

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

... en identifiant les fonctions de la lecture-écriture

... en prenant en compte le contexte d'énonciation

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 organisant et en restituant logiquement des propos

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

L1 15 – Apprécier des ouvrages littéraires ...

... en fréquentant les lieux de lecture

... en communiquant ses sentiments à propos d'un livre

... en participant à des moments de lecture

SHS 11 – Se situer dans son contexte spatial et social ...

... en s'orientant dans l'espace vécu à l'aide de repères

Matériel d'accompagnement et idées d'activités pédagogiques



Idées de rituels avec la marionnette à doigts Constantin

- La marionnette à doigts est dissimulée dans un chausson, dans le vestiaire. Le lendemain, l'enfant qui trouve Constantin dans son chausson peut commencer un jeu en premier, choisir une chanson, etc.
- Chaque jour, l'enseignant emballe dans un colis postal un objet qui peut par exemple servir à introduire l'activité réalisée ou à élargir l'aire de jeux. Constantin se cache quelque part dans l'école enfantine. Les enfants cherchent la petite tortue. Celui qui la trouve s'assied dans le cercle. L'enfant qui a vu Constantin en premier le sort de sa cachette et peut, comme récompense, ouvrir le colis postal et déballer la surprise.
- Les enfants apportent «quelque chose de petit» dont ils n'ont plus besoin chez eux ou qui ne leur plaît plus. À l'école enfantine, ces objets sont emballés, marqués du nom de l'enfant et placés dans un colis postal. L'enseignant écrit le nom d'un enfant sur un bout de papier qu'il cache dans le ventre de la tortue. Chaque matin, une brève discussion a lieu entre Constantin et les enfants. Constantin a peut-être envie que toute la classe lui chante une chanson du matin. Ensuite, le secret est révélé: Constantin sort le bout de papier de son ventre. L'enfant dont le nom est écrit sur le papier peut choisir un petit paquet dans le colis postal.

sur la page 2

Bricolage de Constantin

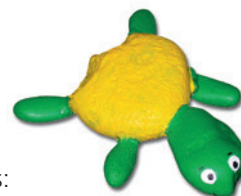
On peut fabriquer des tortues avec des matériaux très variés. Quelques idées:

Carapace:

- demi-coquille de noix
- pot pour portion individuelle de confiture ou de ketchup
- pompons en feutre
- forme en carton
- gros caillou

Tête et pattes:

- perles en bois
- carton
- pompons en feutre
- carton
- petits cailloux



Selon sa taille, la tortue peut aussi servir de pion pour le jeu de table (voir commentaire sur la page 22).

sur la page 3

Moqueries – une invitation à philosopher

Constantin fait l'objet de moqueries parce qu'il est petit et lent. Tout le monde a un jour subi des moqueries. En s'interrogeant sur les auteurs et les victimes des moqueries, la manière et les raisons de se moquer, les enfants peuvent déjà reconnaître les mécanismes de ce phénomène sans qu'il y ait un problème en classe ou des motifs d'en parler. Dans l'histoire, Constantin montre comment on peut réagir aux moqueries. Les enfants réfléchissent à leur propre comportement dans de telles situations et en discutent.

sur la page 4

Un peu d'ordre – plier des vêtements

Les enfants apprennent étape par étape à plier un pull soit par une démonstration, soit à l'aide d'une suite d'images. Qui peut plier plusieurs vêtements ou habits de poupée de manière à ce qu'ils rentrent dans une certaine boîte?

sur la page 5

Un objet dans un tas de vêtements – un jeu «cherche et trouve»

Un objet connu est caché dans un tas de vêtements. On mélange les vêtements. Deux enfants cherchent maintenant l'objet. Qui le trouvera?

sur la page 7

Cacher des objets dans la pièce – un jeu «cherche et trouve»

- Jeu à deux: un enfant ferme les yeux et se bouche les oreilles pendant que l'autre cache quelque part dans la pièce un objet qu'il faudra retrouver. Les enfants peuvent s'aider à chercher avec des indications «chaud» ou «froid».

- Jeu collectif: les enfants s'assoient en cercle, ferment les yeux et se bouchent les oreilles. Quelqu'un cache un objet dans la pièce de façon à ce qu'il soit encore visible. Celui qui découvre l'objet revient dans le cercle. Dès qu'il y a quelques enfants dans le cercle, ils peuvent aider les autres avec des indications «chaud» ou «froid». Celui qui a vu l'objet en premier peut le cacher au tour suivant.

Perdre et retrouver – discussion autour des expériences

Les enfants racontent où ils ont déjà perdu et retrouvé des objets. Dans quel genre de situation cela s'est-il passé? Qu'ont-ils ressenti? On peut peut-être représenter ou rejouer la situation. (Le thème de l'objet perdu et retrouvé figure dans beaucoup de contes de Grimm comme La Fille du Roi et la Grenouille, Dame Holle, Les Sept Corbeaux, etc.)

sur la page 9

L'adresse – découvrir un secret ensemble

Le fait que les lettres ou colis arrivent au bon endroit est déjà un peu mystérieux en soi. Comment la Poste sait-elle où doivent aller tous les envois qu'elle distribue chaque jour?

Une carte avec pour adresse «Sonja Müller» ne suffit pas. Que faut-il encore indiquer clairement? Lorsque nous écrivons ou donnons une adresse, nous commençons par le cercle le plus étroit, à savoir le prénom et le nom. Les cercles s'élargissent sans cesse, avec la rue et le numéro, le code postal et la localité, et enfin le pays. Pour distribuer le courrier, la Poste suit exactement le chemin inverse. Elle détermine les destinataires de façon de plus en plus précise.

Qui connaît déjà son adresse? Qui suis-je? Comment s'appelle ma famille? Comment s'appelle la rue dans laquelle j'habite? Comment s'appelle la localité dans laquelle j'habite? Comment s'appelle le pays dans lequel je vis?

sur la page 12

Empiler des colis – un jeu d'adresse

Pour qu'il y ait de la place pour tous les colis, il faut les empiler correctement. Qui peut les empiler correctement? Une grande caisse et beaucoup de petites boîtes ont été préparées. Les boîtes ne rentrent toutes dans la grande caisse que si elles sont bien disposées.

sur la page 13

Je n'arrive pas à m'endormir – quelques conseils

Il arrive de temps en temps que l'on ne trouve pas le sommeil pour toutes sortes de raisons. Les enfants peuvent parler de leur propre vécu. Qu'est-ce qui les empêche de s'endormir? Que font-ils quand ils ne trouvent pas le sommeil? Qu'est-ce qui les aide alors à s'endormir malgré tout? Ils ont peut-être envie d'essayer un truc pour bien dormir:

- Regarder des livres
- Écouter une musique apaisante
- Laisser une petite lumière
- Entrouvrir la porte
- Boire un peu d'eau
- Boire du lait chaud au miel (puis se brosser les dents)
- Compter les étoiles ou les moutons
- Poser la main sur le front et se remémorer un moment agréable.

sur la page 14

Où suis-je? – un jeu d'orientation

Constantin voyage dans un colis. Il ne voit rien. Quelles sensations éprouve-t-on lors d'un tel voyage? Promener un enfant les yeux fermés sur un véhicule dans l'école enfantine. Le groupe s'arrête à différents endroits. L'enfant qui ne voit rien peut-il deviner où il se trouve?

sur la page 15

Véhicules postaux – la distribution – une balade

La Poste possède toutes sortes de véhicules. Le courrier est acheminé à vélo, en scooter électrique à trois roues, en voiture, en camionnette, en car postal, en camion, en train et en luge. Le choix du véhicule dépend de la distance et de la quantité de marchandises à transporter. Avec quel véhicule le postier passe-t-il chez les enfants? Pourquoi choisit-il ce véhicule?

Les domiciles des enfants peuvent être indiqués sur un plan de la localité. Si c'est possible, les enfants peuvent composer la tournée la plus efficace pour le facteur. Les enfants peuvent parcourir ce chemin ensemble avec l'enseignant, chercher les adresses et déposer un dessin ou une lettre dans chaque boîte aux lettres (cf. commentaire sur la page 19).

sur la page 16

Constantin dans son colis – un jeu sur les sensations et l'écoute

- Qui a envie d'être Constantin? Au centre du cercle est placée une caisse suffisamment grande pour qu'un enfant puisse y prendre place. Celui qui a envie de vivre la même expérience que Constantin peut s'installer dans la caisse. L'enfant qui joue Constantin raconte ce qu'il ressent dans l'obscurité de la caisse. Peux-tu t'imaginer faire un aussi long voyage que Constantin? Une telle aventure peut déclencher des angoisses et il ne faut donc obliger aucun enfant à s'installer dans la caisse obscure.
- Dans l'histoire de Constantin, il est important de rappeler fréquemment aux enfants que Constantin est heureusement une tortue en peluche.
- Qui est Madame/Monsieur Dupont? Constantin (l'enfant dans la caisse) essaie de deviner à qui il est envoyé. Une voix de facteur dit par exemple: «Bonjour Madame/Monsieur Dupont, j'ai un colis pour vous.» Madame/Monsieur Dupont répond: «Oh, cela vient de Berne! Que peut-il donc y avoir dedans?» L'enfant dans la caisse essaie maintenant de deviner qui a joué le rôle de Madame/Monsieur Dupont.

sur la page 18

Écouter et répéter – le jeu du téléphone

- Les enfants sont assis en cercle. Un enfant chuchote quelque chose à l'oreille de son voisin. Le destinataire répète le message tout bas à son voisin et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot ou la phrase ait fait le tour. Le dernier enfant du cercle peut dire à voix haute le message qui lui a été chuchoté.
- Deux enfants sont assis dos à dos. Dans cette position, ils se racontent des expériences ou se mettent d'accord.
- Un enfant est l'orateur. Les autres écoutent. L'orateur prononce une phrase: «J'ai mangé des spaghettis ce midi» (par exemple). Cette phrase est à présent répétée en exprimant différents sentiments. Quels sentiments les enfants qui écoutent arrivent-ils à deviner?

sur la page 19

Lisa reçoit du courrier – dessiner et envoyer ses propres cartes postales

Qu'il y a-t-il dans ce courrier pour Lisa? Les enfants essaient de deviner. Ils peuvent amener leur peluche préférée à l'école enfantine et la dessiner ou dessiner celle d'un autre enfant sur une carte postale ou du papier à lettres. Celui qui en a envie et en est capable peut ajouter un petit mot. Chaque enfant choisit la personne à qui il va envoyer sa carte ou sa lettre.

sur la page 20

Un voyage en car postal – une excursion

Un voyage en car postal sera assurément une surprise exceptionnelle pour la classe. Un trajet de deux ou trois arrêts dans le grand bus jaune peut déjà ravir les enfants.

sur la page 21

Perdre et retrouver – échanger des expériences

Perdre et retrouver quelque chose est une expérience associée à une large gamme d'émotions. Tous les enfants l'ont déjà vécue et peuvent en parler. Où les enfants ont-ils perdu un objet? Où l'ont-ils retrouvé?

Quel est ce sentiment? – jeu d'expression

À quoi voit-on que Lisa est heureuse? À quoi voit-on qu'elle est triste? Chaque enfant se demande quelle est son expression quand il est content, heureux, triste, anxieux, etc. et essaie de reproduire ce sentiment par ses mimiques. Les autres enfants devinent-ils quel sentiment il exprime?

sur la page 22

Constantin a beaucoup à raconter – une histoire à écouter

Constantin n'a rien vu pendant tout son voyage. Il a toutefois entendu beaucoup de bruits (l'adresse que l'on colle sur le colis, la circulation sur la route entre la maison et la poste, le dialogue entre Lisa et son père et à l'office de poste, les colis que l'on empile, les colis que l'on charge dans le train, le train qui roule, le colis qui est transbordé dans la voiture, la voiture qui roule, l'ouverture de la porte coulissante, la sonnette de la maison, la discussion entre le facteur et Madame Hasler).

Le jeu de table permet aux enfants de raconter l'histoire à leur tour et d'imaginer encore beaucoup d'autres bruits que Constantin aurait pu entendre pendant son voyage. Quels bruits sont agréables pour Constantin ou désagréables?



Jeu de table

Matériel: jeu de table, pions et dé

Déroulement (de 2 à 4 joueurs/joueuses): tous les Constantin (pions) partent de la chambre de Lisa. L'enfant qui obtient le plus haut score au dé peut commencer. Il peut jeter le dé et avancer du nombre de cases correspondant. C'est ensuite le tour de l'enfant suivant.



Celui qui s'arrête sur une case illustrée d'un Constantin rieur se réjouit de l'aventure et peut courageusement avancer de trois cases.



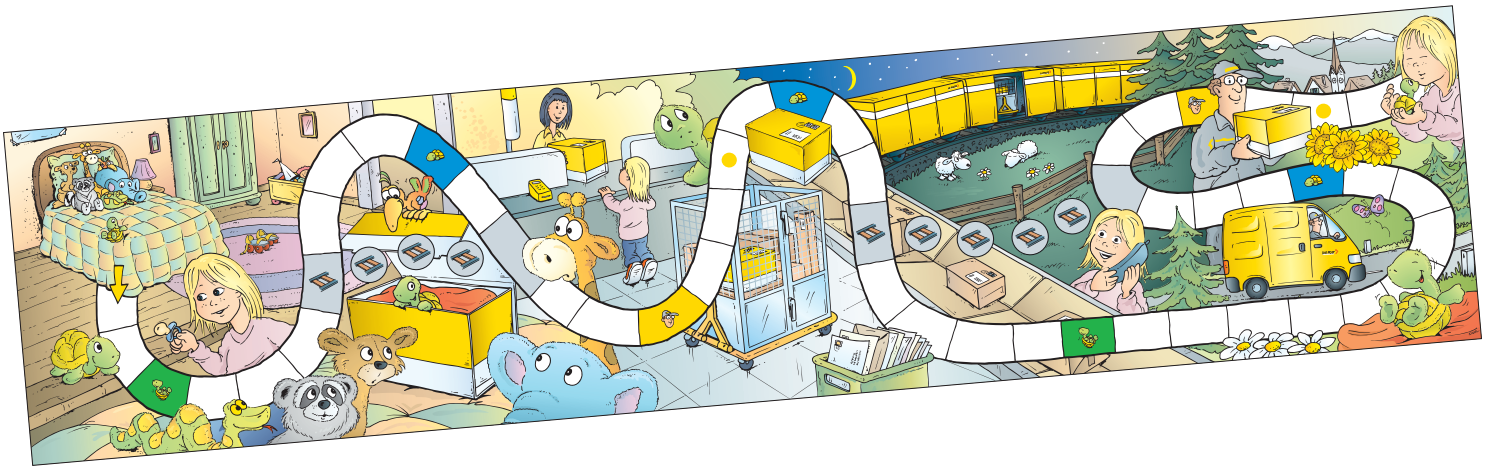
On voyage plus vite en train. Le joueur qui s'arrête sur la case illustrée de rails peut prendre un raccourci et suivre les rails jusqu'à la case grise.



Celui qui arrive à une case dans laquelle Constantin dort passe un tour.



Le facteur remet le colis. Le joueur qui s'arrête sur la case du facteur peut avancer jusqu'au point jaune. Le but est de rentrer le plus vite possible à la maison.



Remarque

Il est possible d'emprunter une Poste des enfants chez PostDoc. Elle se compose d'un guichet de poste monté en bois, avec boîte aux lettres, cachet, Postomat, téléphone, un set de formulaires et d'autocollants postaux et un set de billets de banque. Le thème de la Poste peut ainsi être vécu de près et dans tous les domaines au travers du jeu de rôle.



Impressum

Idée et texte du livre d'images
Corinne Roth, enseignante, Berne

Direction de projet
Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken ZH

Auteurs du matériel d'accompagnement
Christine Jost, maîtresse d'école enfantine, Jegenstorf
Petra Menzi, enseignante, Grasswil

Collaboration
Annina Spescha, enseignante, Berne (1^{re} édition)
Philipp Elsaesser, PostDoc Service scolaire, Berne (1^{re} édition)
Marco Zemp, PostDoc Service scolaire, Berne (2^e + 3^e édition)
Franziska Bernhard, PostDoc Service scolaire, Berne (4^e édition)
Nick Moser, PostDoc Service scolaire, Berne (5^e édition)

Graphisme et illustrations
Beat Sigel, Büren zum Hof

Vous pouvez obtenir des informations techniques relatives aux services postaux dans votre office de poste ou sur le site web de la Poste www.poste.ch.

La Poste
PostDoc Service scolaire
Case postale 934
3000 Berne 9
postdoc@poste.ch
www.poste.ch/postdoc

5^e édition 2020
© La Poste, Personnel, Berne
039.70 fr (207032) 01.2020 P

CONSTANTIN – LA TORTUE POSTALE

COMMENTAIRE POUR LES ENSEIGNANTS