

AMULETTE

PRESENTATION DU JEU « SI J'ÉTAIS LE POSTIER »

Après *Si j'étais la maîtresse*, *Mon restaurant*, *Si j'étais le vétérinaire*, ***Si j'étais le postier*** vient agrandir la gamme AMULETTE **de jeux sur mesure pour les 6-10 ans**.

Le coffret comprend une multitude d'accessoires miniatures pour jouer à la poste, rangés dans un boîtier « centre de tri » et dans une boîte aux lettres. Le jeu est **fabriqué en France**.

Contenu :

1 tampon encreur
4 planches de timbres (de 15 timbres chaque)
2 planches d'étiquettes (« lettre » « prioritaire »...)
10 enveloppes blanches
10 cartes postales
1 bloc de papier à lettres (de 18/20 pages)
8 exemples de courrier (lettres d'enfants, lettre d'amour, faire-part naissance ...)
1 sous main « Carte de France » avec les départements et préfectures
1 boîtier « centre de tri »
1 boîte aux lettres
2 mini colis
8 bordereaux recommandés
2 pancartes : Guichet ouvert/ fermé – Direction
2 planches de 8 cartes postales à décorer

Intérêt du jeu :

- Un **jeu qui éveille l'imagination** : comme les autres jeux de la gamme, « si j'étais le postier » se situe au croisement des jeux d'imitation (par ex : la marchande...) et des jeux de projection (par ex : la maison de poupée..), il permet aux enfants de 6 à 10 ans de se créer une histoire dans laquelle ils jouent un rôle : le rôle du postier, qui colle les timbres, tamponne, trie les lettres (sans les lire...)... ou celui du client, qui écrit ou reçoit toutes sortes de courriers, riches en évocations de voyages ou d'émotions (carte postale de Rome, faire part de naissance, lettre d'une amie...)
- Un jeu issu de l'observation des **jeux « de toujours »** des enfants : jouer à la poste est un jeu traditionnel, évident aussi bien pour les enfants que pour les parents ou grands-parents.
- Un jeu qui permet aux enfants de **jouer à plusieurs mais aussi seuls** : le jeu offre une dimension de loisir créatif (coller les timbres, crayonner, tamponner..), renforcé par la présence de cartes postales à décorer (carte « joyeux anniversaire », « bonne année »...)
- Un jeu **facilement appropriable par les enfants** : sans aucune règle du jeu, ils peuvent facilement se combiner avec d'autres jouets (des peluches qui font la queue, une petite balance pour peser le courrier...)
- Un jeu **qualitatif** : tous les accessoires sont travaillés pour être à la fois jolis et au contenu riche, avec un aspect **éducatif** (connaissance des départements, des règles de la correspondance...) et **amusant**, bien adapté à la sensibilité des 6-10 ans.

