

Règle du jeu du facteur n'est pas passé



Regle.Net

Règle de jeu

Le facteur arrive dans la ronde

Le facteur n'est pas passé est un jeu d'animation traditionnel, très pratique pour faire bouger un groupe d'enfants sans matériel compliqué. Une ronde, un petit objet à déposer discrètement, une comptine connue de tous et la partie peut commencer. C'est simple, rapide, drôle, et parfait quand il faut lancer un jeu sans transformer l'organisation en réunion de crise.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Un joueur, appelé le facteur, tourne autour d'une ronde avec un petit objet. Il le dépose derrière un joueur assis, qui doit s'en apercevoir, se lever et tenter de toucher le facteur avant que celui-ci ne prenne sa place.

En bref

Réponse rapide : un joueur, appelé le facteur, tourne

Groupe d'enfants, idéalement plusieurs participants

Matériel

Un petit objet : gant, mouchoir, balle ou foulard

Objectif

Pour le facteur : prendre une place sans être touché

Type

Jeu d'animation, de ronde et de poursuite

Présentation du jeu

Ce jeu fait partie des grands classiques de cour de récréation, d'anniversaire et d'animation en groupe. Il fonctionne particulièrement bien avec les plus jeunes, car les règles sont faciles à comprendre : on chante, on attend, on vérifie derrière soi, puis on court. Le suspense vient du dépôt discret du « colis » : chacun espère ne pas être surpris trop tard, surtout quand le facteur passe derrière son dos avec un air beaucoup trop innocent.

La partie peut se jouer en extérieur, sur une pelouse, dans une cour ou dans un jardin. Elle peut aussi se pratiquer en intérieur, à condition d'avoir une pièce assez grande et dégagée pour courir autour du cercle sans bousculer les joueurs assis. Le rôle de l'adulte ou de l'animateur consiste surtout à fixer les limites, rappeler de ne pas pousser et relancer les tours pour que chacun participe.



Principe et but du jeu

Le principe est toujours le même : les joueurs sont assis en ronde, les yeux fermés pendant la comptine, tandis que le facteur tourne autour d'eux avec un petit objet appelé ici le colis. Avant la fin de la chanson, il doit déposer ce colis derrière un joueur, sans se faire remarquer. Quand la comptine se termine, les joueurs regardent derrière eux. Celui qui découvre le colis doit se lever et poursuivre le facteur.

Le rôle du facteur

Le facteur doit être discret, choisir le bon moment pour poser le colis, puis courir pour rejoindre la place libérée. Son objectif est de s'asseoir avant d'être touché.

Le rôle du joueur choisi

Le joueur qui reçoit le colis doit réagir vite. Dès qu'il le voit, il se lève et tente de toucher le facteur avant que celui-ci ne s'installe à sa place.

Matériel et mise en place

Le jeu demande très peu de préparation. Il suffit de désigner un premier facteur et de choisir un objet facile à poser derrière quelqu'un sans danger. Un gant, un mouchoir, une petite balle souple ou un foulard font très bien l'affaire. Évitez les objets durs, lourds ou trop petits, qui risqueraient de blesser, de rouler loin ou de passer totalement inaperçus.

- Les joueurs s'assoient par terre en formant une ronde assez large.
- Le facteur reste debout à l'extérieur du cercle avec le colis en main.
- Les joueurs assis ferment les yeux ou regardent vers le centre pour ne pas espionner.
- Le terrain autour de la ronde doit être dégagé pour permettre une poursuite sans obstacle.

La comptine traditionnelle est la suivante : « Le facteur n'est pas passé, il passera demain matin. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche ! » Elle peut être chantée lentement avec de jeunes enfants, ou un peu plus vite si le groupe connaît déjà le jeu.

Pour écouter la comptine, vous pouvez utiliser ce lien déjà pratique pour mémoriser l'air : https://www.youtube.com/watch?v=I3Dw0hMsY_k

Déroulement d'une partie

Chaque tour suit un rythme très simple. L'intérêt est de garder le jeu fluide : on chante, le facteur agit, le joueur choisi réagit, puis on relance immédiatement. Pas besoin de compter des points ni de discuter pendant dix minutes sur une subtilité introuvable dans une notice disparue sous le canapé.



- Le facteur marche ou trotte autour de la ronde pendant que les autres chantent la comptine.
- Avant la fin de la chanson, il dépose discrètement le colis derrière un joueur assis.
- À la fin de la comptine, les joueurs regardent derrière eux pour vérifier s'ils ont reçu le colis.
- Le joueur qui découvre le colis se lève immédiatement et poursuit le facteur autour de la ronde.
- Le facteur doit faire le tour du cercle et s'asseoir à la place du joueur poursuivant sans se faire toucher.
- Si le facteur réussit, le joueur qui avait le colis devient le nouveau facteur.
- Si le facteur est touché avant de s'asseoir, il reste facteur pour le tour suivant.

Règles particulières et cas fréquents

Le cas le plus fréquent concerne le joueur qui ne remarque pas le colis derrière lui. Dans ce cas, la règle courante est simple : s'il ne réagit pas assez vite et que le facteur revient jusqu'à lui, le joueur choisi devient facteur. Cela encourage chacun à rester attentif jusqu'à la fin de la comptine, sans tricher en regardant derrière soi trop tôt.

Autre point à clarifier avant de commencer : le nombre de tours à effectuer. La version décrite ici indique que le facteur doit faire trois fois le tour du cercle sans se faire toucher avant de prendre la place du joueur. Avec de jeunes enfants ou un espace limité, vous pouvez simplifier en demandant un seul tour, à condition de l'annoncer clairement avant la partie. L'important est que tout le monde joue avec la même règle.

Pour éviter les contestations, fixez aussi le sens de course. Le poursuivant doit partir dans le même sens que le facteur, sauf variante annoncée. Si les deux enfants partent dans des directions opposées, les collisions arrivent vite, et personne n'a envie de transformer un jeu de ronde en embouteillage de genoux.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début du tour	Le facteur tourne autour de la ronde pendant la comptine.	Les autres joueurs restent assis et ne regardent pas derrière
Dépôt du colis	Le facteur pose l'objet derrière un joueur avant la fin de la chanson.	Le dépôt doit être discret mais visible une fois la comptine
Poursuite	Le joueur choisi se lève et tente de toucher le facteur.	On court autour du cercle, sans couper à travers la ronde.
Facteur non touché	Le facteur prend la place libre.	Le joueur qui avait le colis devient facteur.
Facteur touché	Le facteur garde son rôle.	Un nouveau tour commence avec le même facteur.

Comment gagner ?

Il n'y a pas vraiment de gagnant unique dans ce jeu : la partie se termine généralement quand tous les enfants ont joué au moins une fois le rôle du facteur, ou quand l'animateur décide d'arrêter après plusieurs tours. Si vous voulez donner un objectif plus net, vous pouvez considérer qu'un facteur « réussit » son tour lorsqu'il parvient à s'asseoir à la place du joueur choisi sans être touché.

Pour une animation d'anniversaire ou de centre de loisirs, le plus simple reste de privilégier la rotation des rôles plutôt qu'un score. Le plaisir du jeu vient surtout de l'attente, de la surprise et de la course, pas d'un classement final. Ainsi, les enfants participent sans pression, et même les plus timides finissent souvent par vouloir tenter leur chance.

Erreurs fréquentes

Regarder trop tôt

Les joueurs assis ne doivent pas surveiller le facteur en permanence. Demandez-leur de fermer les yeux ou de regarder vers le centre jusqu'à la fin de la comptine.

Choisir un objet dangereux



Un colis dur, lourd ou glissant peut gâcher la partie. Préférez un objet souple, léger et facile à attraper, comme un foulard ou un gant.

Courir dans tous les sens

Avant le premier tour, indiquez le sens de course et interdisez de couper par le milieu de la ronde. La règle est plus claire et les chocs sont évités.

Jeux proches

Si ce jeu plaît au groupe, vous pouvez enchaîner avec d'autres jeux d'extérieur faciles à expliquer, surtout lorsqu'il faut occuper des enfants avec peu de matériel et beaucoup d'énergie à dépenser.

1 2 3 Soleil Colin Maillard Loup Glacé Jeu de la tomate Jeux en Extérieur

Questions fréquentes

Peut-on jouer au facteur n'est pas passé en intérieur ?

Oui, à condition d'avoir une pièce assez grande et dégagée pour courir autour de la ronde sans obstacle. Il faut éviter les meubles proches, les sols glissants et les objets fragiles.

Quel objet utiliser comme colis ?

Un gant, un mouchoir, un foulard ou une petite balle souple conviennent très bien. L'objet doit être léger, visible et sans danger pour les enfants.

Que se passe-t-il si le joueur ne voit pas le colis derrière lui ?

Si le joueur ne remarque pas le colis et que le facteur réussit son tour, le joueur choisi devient généralement le nouveau facteur. Cela pousse tout le monde à rester attentif jusqu'à la fin de la comptine.

Quand arrêter la partie ?

La partie peut s'arrêter lorsque tous les enfants ont joué le rôle de facteur, ou simplement quand le groupe commence à se fatiguer. Pour une animation, il vaut mieux arrêter pendant que le jeu reste dynamique.