

# Guide de fabrication des coffres ÉLÉ

Éveil à la lecture et à l'écriture



## Table des matières

<b>Les coffres .....</b>	<b>3</b>
<b>1. Le coffre « Les transports » .....</b>	<b>4</b>
1.1 Jeu des lettres.....	4
1.2 Jeu de la roulette .....	5
<b>2. Le coffre « La ferme ».....</b>	<b>6</b>
2.1 Jeu de cache-cache .....	6
2.2 Jeu de cartes .....	7
2.3 Jeu du dé.....	7
<b>3. Le coffre « La nature » .....</b>	<b>8</b>
3.1 Jeu de Tic-Tac-Toe.....	8
3.2 Jeu de la pêche aux rimes.....	9
3.3 Jeu cherche et trouve .....	10
<b>4. Le coffre « Le corps humain » .....</b>	<b>11</b>
4.1 Jeu des boîtes .....	11
4.2 Jeu de cartes .....	12
4.3 Jeu des visages en folie.....	12
<b>5. Le coffre « Les animaux ».....</b>	<b>13</b>
5.1 Jeu de devinettes .....	13
5.2 Jeu de mots.....	14
5.3 Jeu de casse-tête.....	14
<b>6. Le coffre « Les couleurs et les formes ».....</b>	<b>16</b>
6.1 Jeu des questions arc-en-ciel .....	16
6.2 Jeu des sons.....	17
6.3 Jeu des formes pour les tout-petits.....	17
<b>7. Le coffre « La routine » .....</b>	<b>18</b>
7.1 Jeu de séquences .....	18
7.2 Jeu de saut à la rime.....	18
7.3 Jeu sensoriel pour les tout-petits .....	19
<b>8. Le coffre « Les chiffres » .....</b>	<b>20</b>
8.1 Jeu de poches .....	20
8.2 Jeu à lacer .....	21
8.3 Jeu des gobelets pour les tout-petits .....	21

## Les coffres ÉLÉ

Les coffres ÉLÉ sont des coffres d'éveil à la lecture qui permettent aux parents de renforcer leur capacité à soutenir le développement langagier de leurs enfants et d'ainsi contribuer à la réussite de leur entrée à l'école. Des trucs simples et ludiques sont en effet proposés dans ces coffres !

Votre coffre contiendra :

- des livres,
- la documentation relative aux jeux choisis,
- les accessoires de ces jeux,
- des pochettes de carton, de plastique ou de tissu dans lesquels vous rangerez documentation et accessoires.



Trouvez un coffre, une boîte ou un contenant quelconque pouvant être fermé pour y ranger les livres, des jeux et leurs accessoires.

De préférence, ce coffre doit :

- avoir des pentures (charnières) ou un système de fermeture solide ;
- comporter plusieurs compartiments ;
- être assez grand pour contenir des livres et des bricolages ;
- être assez résistant pour passer de mains en mains.

Où en trouver

- Quincaillerie
- Grande surface
- Récupération
- Magasin de fourniture de bureau

### Documentation à imprimer : jeux et activités

Les jeux et activités des coffres ÉLÉ ont été classés par thèmes. Pour constituer un coffre, choisissez les jeux, imprimez, plastifiez, rangez : le tour est joué !

## Matériel nécessaire à chaque fois :

Pour chaque jeu, vous aurez besoin d'une imprimante couleur, de feuilles blanches et, idéalement, de matériel de plastification (feuilles à plastifier transparentes et machine appropriée), ou d'avoir accès à un service d'impression.



### 1. Le coffre « Les transports »



#### 1.1 Jeu des lettres

##### Matériel nécessaire :

- Document [1.1.Jeulettres\\_majuscules](#)
- Document [1.1.JeuLettres\\_Minuscules](#)
- Une petite voiture jouet

##### Instructions :

- Imprimez le document [1.1.Jeulettres\\_majuscules](#) et plastifiez chaque feuille individuellement.
- Imprimez le document [1.1.JeuLettres\\_Minuscules](#) et plastifiez les feuilles.
- Et voilà !





## 1.2 Jeu de la roulette

### Matériel nécessaire :

- Document [1.2.Roulette](#)
- Papier carton
- 1 attache parisienne (ou *brad* en anglais)

### Instructions :

- Imprimez le document [1.2.Roulette](#) recto-verso.
- Découpez le cercle de la roulette et plastifiez.
- Découpez la forme d'une flèche dans une feuille de carton.
- Attachez la flèche au milieu de la roulette avec l'attache parisienne.
- Et voilà!



## 2. Le coffre « La ferme »



### 2.1 Le jeu de cache-cache

#### Matériel nécessaire :

- Document [2.1.cachecache](#)
- Feuilles de papier de couleurs
- Feuilles de papier mousse/feutre de différentes couleurs
- Colle

#### Instructions :

- Imprimez 3 fois au recto la page 1 de [2.1.cachecache](#), et les pages 2, 3 et 4, au verso de chacune des pages 1.
- Plastifiez.
- Découpez 6 carrés de papier-feutre de différentes couleurs (assez gros pour couvrir les animaux), d'environ 6 x 6 centimètres.
- Collez le haut des carrés de feutre en plaçant vis-à-vis 2 animaux différents sur chacune des 3 feuilles, de façon à cacher les animaux complètement, mais à les révéler quand vous levez le feutre.
- Plastifiez 3 papiers de couleur.
- Collez les deux feuilles ensemble et passez les carrés de feutre par les trous de façon à couvrir les images. (voir photo)



## 2.2 Jeu de cartes

### Matériel nécessaire :

- Document [2.2.cartes](#)
- Petit sac en tissu assez grand pour contenir les cartes

### Instructions :

- Imprimez le document [2.2.cartes](#) en couleur, la page 1 au recto et la page 3 au verso, ainsi que les pages 2 au recto et 4 au verso.
- Découpez et plastifiez chaque carte individuellement.
- Rangerez les cartes dans le sac.
- Et voilà !



## 2.3 Jeu du dé

### Matériel nécessaire :

- Document [2.3JeuDé](#)
- Gros dé en mousse

### Instructions :

- Imprimez le document [2.3JeuDé](#) en couleur et plastifiez.
- Et voilà !



### 3. Le coffre « La nature »



#### 3.1 Jeu de Tic-Tac-Toe

##### Matériel nécessaire :

- Document [3.1TicTacToe](#) imprimé en couleur
- 5 roches noires d'environ 2 centimètres de diamètre
- 5 roches blanches de la même grosseur que les roches noires
- Contenant avec couvercle et deux compartiments

##### Instructions :

- a) Si vous avez imprimé le document sur une feuille un peu trop grande, coupez ce qui dépasse et plastifiez le document.
- b) Placez les roches noires dans un côté de la boîte et les roches blanches dans l'autre.
- c) Et voilà!



### 3.2 Jeu de la pêche aux rimes

#### Matériel nécessaire :

##### Pour la canne à pêche\*

- un bâton d'une trentaine de centimètres
- une perceuse ou autre outil pour faire un trou dans le bâton
- Petite corde ou ficelle
- 2 carrés de tissu d'environ 2 pouces (ou selon la grandeur de l'aimant)
- Aimant

*\*Il est parfois possible de trouver une canne à pêche aimantée du même type dans un magasin à grande surface*

##### Pour les 6 cartes images

- Document [3.2JeuPêche\\_images](#), pages 2 et 3 imprimées en couleur recto-verso

##### Pour les 6 cercles de poissons

- Documents [3.2JeuPêche\\_images](#), page 1, et [3.2JeuPêche\\_poissons](#), imprimés en couleur sur une feuille autocollante.
- 6 couvercles de pots de type Masson en métal (la partie appelée *disque d'étanchéité*)
- Ciseaux
- Feuilles autocollantes ou colle (si vous imprimez le document sur une feuille de papier normale)

#### Instructions :

##### Canne à pêche

- a) Faites un petit trou à environ 2,5 cm (1 pouce) de l'une des extrémités du bâton. Ce trou doit être assez grand pour que la ficelle puisse y être insérée.
- b) Faites passer la ficelle dans le trou de manière à ce qu'environ 15 à 20 centimètres de ficelle pendent de chaque côté (voir photo).
- c) Accrochez l'aimant aux bouts des cordes.
- d) Cousez les deux morceaux de tissu ensemble par-dessus l'aimant, pour former une sorte de pochette protectrice.

##### 6 cartes images

- a) Découpez les images pour former 6 carrés de taille identique
- b) Plastifiez chaque carré individuellement.

##### 6 cercles de poissons

- a) Découpez ou décollez les images d'animaux en cercle et collez-en une par couvercle.
- b) Au verso, collez une image de poisson par couvercle.



### 3.3 Jeu cherche et trouve

#### Matériel nécessaire :

- Documents [3.3Cherche\\_Carte](#) et [3.3Cherche\\_Feuille](#)

#### Instructions :

- Imprimez en couleur le document [3.3Cherche\\_Carte](#), les pages 1 et 2 au recto, et la page 3 au verso de chacune des pages (voir photo). Découpez sous forme de carte et plastifiez.
- Imprimez et plastifiez le document [3.3Cherche\\_Feuille](#), la page 1 au recto et la page 2 au verso
- Et voilà!



## 4. Le coffre « Le corps humain »



### 4.1 Jeu des boîtes

#### Matériel nécessaire :

- 6 petites boîtes rondes ou contenant d'environ 3 cm de hauteur et 5 cm de diamètre.
- Boîte rectangulaire pouvant contenir les 6 petites boîtes rondes.
- Document [4.1JeuBoite\\_Images](#)
- Document [4.1JeuBoite\\_Questions](#)
- Ciseaux
- Colle

#### Instructions :

- a) Imprimez les documents [4.1JeuBoite\\_Images](#) et [4.1JeuBoite\\_Questions](#) en couleur.
- b) Découpez les cercles-questions et collez-les à l'intérieur des petites boîtes.
- c) Découper les cercles-images et coller une image différente sur chaque couvercle. Chaque couvercle-image doit être associé à sa boîte-question correspondante.



## 4.2 Jeu de cartes

Matériel nécessaire :

- Document [4.2JeuCarte\\_Consignes](#)
- Document [4.2JeuCarte\\_Images](#)
- Pochette (assez grande pour contenir toutes les cartes)

Instructions :

- Imprimez le document [4.2JeuCarte\\_Consignes](#), les pages 1 et 2 au recto et la page 3 au verso de chacune des pages 1 et 2.
- Imprimez [4.2JeuCarte\\_Images](#), les pages 1 et 2 au recto, et la page 3 au verso de chacune des pages 1 et 2.
- Découpez et plastifiez chaque carte.
- Rangerez-les dans la pochette.



## 4.3 Jeu des visages en folie

Matériel nécessaire :

- Document [4.3JeuVisages](#)
- Velcro autocollant

Instructions :

- Imprimez [4.3JeuVisages](#), page 1 et 2 recto-verso en couleur.
- Plastifiez.
- Imprimez les pages 3 et 4 du document, recto seulement.
- Découpez chaque partie du visage et plastifiez-les.
- Installez un morceau de velcro à l'arrière de chaque partie du visage ainsi que sur la feuille plastifiée (étapes a et b) aux endroits appropriés.





## 5. Le coffre « Les animaux »



### 5.1 Jeu de devinettes

#### Matériel nécessaire :

- Document [5.1Devinettes\\_carnet](#)
- Document [5.1Devinettes\\_Feuille](#)
- Reliure de votre choix

#### Instructions :

- Imprimez le document [5.1Devinettes\\_Feuille](#) recto-verso et plastifiez-le.
- Imprimez [5.1Devinettes\\_carnet](#) sous forme de cahier à spirale ou imprimez les pages 1 et 3 au recto, et les pages 2 et 4 au verso ; découpez, plastifiez et reliez.



## 5.2 Jeu de mots

Matériel nécessaire :

- Document [5.2Jeumots](#)
- Pochette

Instructions :

- Imprimez le document [5.2Jeumots](#) recto-verso en faisant bien attention que le verso (derrière des cartes) corresponde au recto (devant des cartes).
- Découpez.
- Plastifiez.



## 5.3 Jeu de casse-tête

Matériel nécessaire :

- Document [5.3Cassetete Animaux](#)
- Document [5.3Cassetete OceanJungle](#)
- Document [5.3Cassetete ForetFerme](#)
- Document [5.3Cassetete Arctique](#)
- Cartons de différentes couleurs
- Feuilles blanches
- Ciseaux
- Feuilles à plastifier transparentes

Instructions :

- Imprimez le document [5.3Cassetete Animaux](#) (la page 2 est le verso de chaque animal).
- Découpez les feuilles en deux moitiés égales.
- Plastifiez.
- Imprimez les documents [5.3Cassetete ForetFerme](#), [5.3Cassetete OceanJungle](#) et [5.3Cassetete Arctique](#) sur des feuilles de différentes couleurs.

e) Découpez et plastifiez.



## 6. Le coffre « Les couleurs et les formes »



### 6.1 Jeu des questions arc-en-ciel

#### Matériel nécessaire :

- Document [6.1JeuQuestion\\_carte dos](#)
- Document [6.1JeuQuestion\\_carte](#)
- Document [6.1JeuQuestion\\_Feuille](#)
- Ciseaux

#### Instructions :

- Imprimez le document [6.1JeuQuestion\\_carte](#) au recto d'une page et [6.1JeuQuestion\\_carte dos](#) au verso.
- Découpez les cartes et plastifiez.
- Imprimez le document [6.1JeuQuestion\\_Feuille](#), la page 1 au recto et la page 2 au verso. Plastifiez.



## 6.2 Jeu des sons

### Matériel nécessaire :

- Document [6.2JeuSons](#)

### Instructions :

- Imprimez le recto les pages 1 à 8 du document [6.2JeuSons](#) et la page 9 au verso de chaque page.
- Plastifiez.



## 6.3 Jeu des formes pour les tout-petits

### Matériel nécessaire :

- Document [6.3Livre\\_Pages](#)
- Document [6.3Livre\\_Formes](#)
- Boudin de reliure
- Ciseaux
- Feuilles de couleurs

### Instructions :

- Imprimez le document [6.3Livre\\_Pages](#) recto-verso, plastifiez et faire boudiner.
- Imprimez le document [6.3Livre\\_Formes](#) sur des feuilles de couleurs de façon à ce que chaque forme soit associée à une couleur.
- Découpez les formes et plastifiez.



## 7. Le coffre « La routine »



### 7.1 Jeu de séquences

Matériel nécessaire :

- Document [7.1JeuSequences](#)
- Ciseaux

Instructions :

- Imprimez le document [7.1JeuSequences](#), les pages 1 et 2 au recto et les pages 3 et 4 au verso de chacune des pages 1 et 2.
- Découpez et plastifiez.



### 7.2 Jeu de saut à la rime

Matériel nécessaire :

- Document [7.2JeuRimes](#)
- Ciseaux

### Instructions :

- a) Imprimez le recto des pages 1, 2, 4, 5, 6 et 7 du document [7.2JeuRimes](#) et le verso de la page 3 au verso de chacune des pages.
- b) Découpez et plastifiez.



## **7.3 Jeu sensoriel pour les tout-petits**

### Matériel nécessaire :

- Document [7.3JeuSensoriel Couvertcles](#)
- Document [7.3JeuSensoriel Boites](#)
- Boîte en plastique avec une fente (par exemple, une ancienne boîte à lingettes nettoyantes pour bébés. Voir photo.)
- 3 pompons de couleurs différentes
- Cartons épais de couleur
- Lettres en styromousse autocollantes
- Couvercles de pots Masson
- Éléments de différentes textures à coller derrière les couvercles (exemple : mousse, guirlande de Noël, éponge un peu rugueuse, tissu de velours, etc.)

### Instructions :

- a) Imprimez [7.3JeuSensoriel Couvercles](#).
- b) Découpez, plastifiez et collez les images sur un bord de chaque couvercle.
- c) De l'autre côté de chaque couvercle, collez un élément de texture différente.
- d) Découpez 3 petits carrés de cartons (assez gros pour les lettres) et collez une lettre de styromousse différente sur chaque carton.
- e) Rangez les pompons, les couvercles et les carrés avec des lettres dans la boîte.



## 8. Le coffre « Les chiffres »



### 8.1 Jeu de poches

#### Matériel nécessaire :

- Document [8.1Jeupoches Tapis](#)
- Document [8.1Jeupoches Ronds](#)
- Petits velcros ronds autocollants
- Banderole (ou bannière) en vinyle d'environ 33 x 50 cm (13x20 pouces) avec œillets en métal
- Ficelle (environ 30 centimètres)
- 3 poches de tissu carrées d'environ 5 x 5 cm

#### Instructions :

- a) Imprimez [8.1Jeupoches Tapis](#) pages 1 et 2 recto-verso sur la banderole en vinyle. Le plus facile, pour cette étape, serait de faire affaire à un service d'impression.
- b) Collez les velcros (partie douce) sur le haut de chaque cercle sur la banderole (un velcro par chiffre.)
- c) Attachez une petite ficelle dans l'un des œillets en métal (pour que la banderole puisse être accrochée facilement sur un mur, par exemple).
- d) Imprimez [8.1Jeupoches Ronds](#) recto-verso, découpez et plastifiez.



- e) Collez un velcro (partie rugueuse) par cercle en s'assurant de coller le velcro sur le haut du cercle de façon à ce qu'il puisse s'accrocher au velcro doux de la banderole.



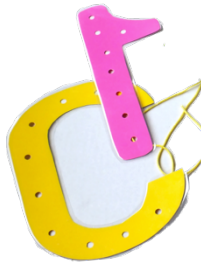
## 8.2 Jeu à lacer

Matériel nécessaire :

- Document [8.2LettresetChiffres](#)
- Papier de couleur
- Lacets de couleur
- Perforeuse
- Pochette en tissu

Instructions :

- Imprimez le document [8.2LettresetChiffres](#) sur du papier de couleur.
- Découpez et plastifiez.
- Perforez un trou tous les 2 centimètres le long des lettres et des chiffres (cette étape est plus facile si vous possédez une perforeuse de bonne qualité).
- Rangez dans la pochette.



## 8.3 Jeu des gobelets pour les tout-petits

Matériel nécessaire :

- Document [8.3ChiffresGobelets](#)
- Document [8.3ÉtiquettesBoite](#)

- Balles en styromousse de couleur (ou peintes par vous-même), idéalement d'un diamètre d'environ 2 centimètres\*
- 5 gobelets de couleur de différentes grandeurs (qui peuvent s'emboîter les uns dans les autres)
- Boîte en bois d'environ 7 x 17 cm

*\*Ces balles doivent pouvoir être insérées facilement dans le gobelet le plus petit tout en étant assez grosses pour être sécuritaires.*

#### Instructions :

- Imprimez le document [8.3ChiffresGobelets](#).
- Découpez les cercles et plastifiez-les (vous pouvez également utiliser du papier autocollant).
- Collez les cercles sur les gobelets, un par gobelet en commençant par le numéro 1 sur le plus petit, puis en augmentant jusqu'au chiffre « 5 » sur le plus gros.
- Imprimez le document [8.3ÉtiquettesBoîte](#), découpez et plastifiez.
- Collez une de ces étiquettes sur la boîte en bois.
- Rangez les balles de styromousse dans la boîte.

