

Lilémo

by Lilylearn

“ Un outil pédagogique innovant pour un soutien efficace en lecture et écriture. ”



Livret enseignant





L'équipe Lilylearn est heureuse de vous présenter Lilémo.

Ce jeu éducatif innovant est conçu avec l'aide d'enseignants pour s'adapter aux exigences du milieu scolaire. Il invite les petits curieux en quête de nouvelles découvertes à entrer peu à peu dans le monde merveilleux de la lecture au travers d'activités ludiques et pédagogiques variées : j'écoute, je lis, je comprends, je joue, je crée, j'apprends.



Lilémo : qu'est-ce que c'est ?

C'est une solution d'apprentissage pour les enfants de 3 à 7 ans (et plus) alliant les nouvelles technologies sans écran aux jeux traditionnels.

Cet outil accompagne l'apprentissage de la lecture et de l'écriture en se focalisant sur le **codage**, les **correspondances graphèmes-phonèmes**, le **passage de l'oral vers l'écrit**, la **transition lecture/écriture**. À partir de la reconnaissance des cubes, **Lilémo** oralise les lettres et les fusionne au fil de la construction des mots. Cette manipulation de cubes à la fois visuels et sonores permet une approche multisensorielle de la lecture.

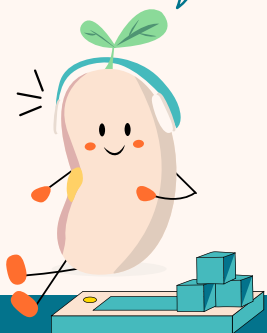
Lilémo : comment l'utiliser en classe ?

Cet outil offre à la fois une richesse d'activités et une flexibilité pour l'enseignant, tout en étant un support ludique et facteur de motivation pour les élèves.

À travers ce livret, nous vous proposons quelques suggestions d'activités pour découvrir les multiples possibilités offertes par **Lilémo**. Celles-ci sont infinies et adaptables avec votre propre méthode, libre à vous d'en imaginer de nouvelles pour compléter ces idées !

Nous vous souhaitons de bons lilémoments !

Bonjour.
Je m'appelle Lily



“ Un enfant ne joue pas pour apprendre mais il apprend “parce” et “par ce” qu'il joue. ”

Jean Epstein,
psychologue, kinésithérapeute,
spécialiste du développement de l'enfant et de l'adolescent

SOMMAIRE

Typologies d'activités	Activités	Principes	CONSCIENCE GRAPHO-PHONÉMIQUE			COMPÉTENCE ORTHOGRAPHIQUE			Pages	
			Je découvre	Je fusionne	Je transforme	Je produis des mots simples	Je produis des mots complexes	Je produis des mots autour d'un thème		
1. Les ressources personnalisables										
<i>Le jeu s'adapte à mes besoins et à mes envies</i>										
	1.1. Les cartes personnalisables									5
	1.2. Les cubes personnalisables									5
2. Les activités méthodologiques										
<i>Je pratique en classe</i>										
	2.1. Découvrir le son des lettres	<i>Je découvre le son des lettres</i>								6
	2.2. Former des mots simples	<i>Je forme des mots simples</i>								8
	2.3. Trouver la lettre d'attaque	<i>J'isole la lettre d'attaque</i>								10
	2.4. Écrire des mots	<i>Je forme des mots de plus en plus complexes</i>								12
3. Les activités ludiques										
<i>Je joue avec les lettres et les mots</i>										
	3.1. Les briques	<i>Construire un mot en équipe, lettre après lettre</i>								15
	3.2. Le suspendu	<i>Retrouver les lettres du mot mystère... avant qu'il ne soit trop tard !</i>								16
	3.3. Le méli-mélo	<i>Remettre les lettres dans l'ordre pour trouver le mot mystère</i>								17
	3.4. Le loto	<i>Retrouver les lettres (ou des sons) dans les mots</i>								18
	3.5. Le p'tit bac	<i>Trouver des mots qui commencent par une lettre donnée</i>								19
	3.6. Il était une fois...	<i>Créer une histoire à partir des cartes mots</i>	<i>J'invente une histoire</i>							20
	3.7. La chasse au trésor	<i>Résoudre des énigmes et trouver un trésor grâce à la magie du Lilémø</i>	<i>Je cherche, j'écris, je résous une énigme... je trouve un trésor !</i>							21
4. Les activités thématiques										
<i>Je découvre les mots à travers des thèmes ou des jeux de lettres</i>										
	4.1. Les cartes thématiques	<i>Animaux - Affaires - Musique Fruits - Légumes - Noël - Halloween Emotions - Thèmes personnalisés</i>								22
	4.2. Les cartes lettres	<i>Alphabet - Méli-mélo</i>								23

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE PROGRESSION

Repérez le symbole sur la carte pour connaître son niveau de progression



Graine de lecteur

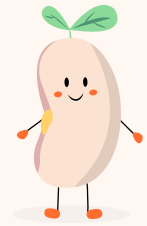
- ☉ Voyelles : **a, e, i, o, u, y, é**
- ☉ Consonnes longues :
f, j, l, m, n, r, s (son ss), **v, z**

(pas de lettre muette e)



Pouffe de lecteur

- ☉ Voyelles : **a, e, i, o, u, y, é + "oa" "ao"**
- ☉ Consonnes longues :
f, j, l, m, n, r, s (son ss), **v, z**
- ⊕ Consonnes courtes :
b, c (son k), **d, t, p**
- ⊕ Digraphe : **ch**
- ⊕ Lettre finale :
e (=e caduc/schwa)
- ⊕ Lettre muette :
e (en grisé sur les cartes)



Lecteur en herbe

- ☉ Voyelles : **a, e, i, o, u, y, é + è**
- ☉ Consonnes longues :
f, j, l, m, n, r, s (son ss), **v, z**
- ☉ Consonnes courtes :
b, c (son k), **d, t, p, ch**
- ⊕ Consonnes complexes :
k, q, g (son g), **s** (z/ss), **c** (k/ss)
- ⊕ Combinaison de consonnes :
br, pl, vr, fl...
- ⊕ Lettres muettes finales :
e, t, d, s (en grisé sur les cartes)



Lecteur en fleur

- ☉ Voyelles : **a, e, i, o, u, y, é, è**
- ☉ Consonnes longues :
f, j, l, m, n, r, s (son ss), **v, z**
- ☉ Consonnes courtes : **b, c** (son k), **d, t, p, ch**
- ☉ Consonnes complexes :
k, q, g (g/j), **s** (z/ss), **c** (k/ss) + **h, w, x**
- ☉ Combinaison de consonnes : **br, pl, vr, fl...**
- ⊕ Lettres muettes finales :
e, t, d, s, g, p, x, c, l ...
(plus de lettres grisées sur les cartes)
- ⊕ Sons complexes et digraphes :
ou, oi, an, ei, eu, un, eau, ai, on, ph...



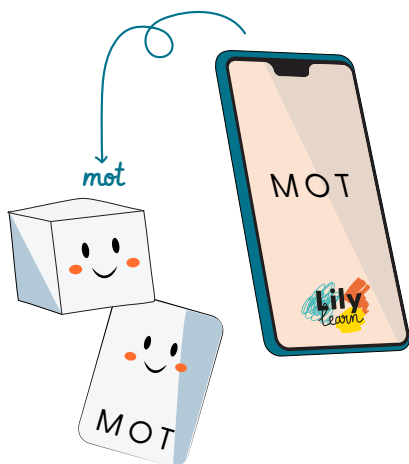
1. Les ressources personnalisables

Le jeu s'adapte à mes besoins et à mes envies

1.1. Les cartes personnalisables

Grâce à l'application **Lilylearn** l'utilisation du jeu est personnalisable... à l'infini !

Je transforme ma carte ou mon cube personnalisable avec les lettres ou les mots de mon choix, et je recommence autant de fois que je veux ! Ma carte devient magique !



Comment personnaliser une carte ou un cube de jeu ?

- > J'installe l'application Lilylearn* disponible sur Android et iOS et je crée mon compte Lilylearn.
- > Sur la page d'accueil, je choisis "Mes cartes" ou "Mes cubes" et je clique sur "C'est parti !"
- > Je clique sur l'icône **+** pour ajouter un mot sur une carte ou un groupe de lettres sur un cube ("oi", "eu"...)
- > Je saisis le mot (et la langue associée) puis "Confirmer".
- > Je place ma carte ou mon cube contre le dos du téléphone jusqu'à l'obtention du message **"Bravo ! votre carte a été créée avec succès !"**

** Important : Pour que l'application fonctionne, votre smartphone doit être doté de la fonctionnalité NFC.*



Quelques idées de personnalisation des cartes

- > Aborder les lettres à partir de mots que l'enfant connaît bien. (ex : son prénom, celui d'un membre de la famille, de l'animal de compagnie, de son doudou...)
- > S'approprier les mots d'un thème abordé en classe. (ex : la graine, le loup, les pirates, les pièces de la maison...)
- > Travailler des mots avec un son spécifique à partir d'une série de mots. (ex : le son [s], les sons complexes "ou", "on", "en", "eu"...)
- > Se familiariser avec la fusion sonore, à partir de cartes syllabiques personnalisées selon les lettres vues en classe. (ex : LE, LA, LI, LO...)

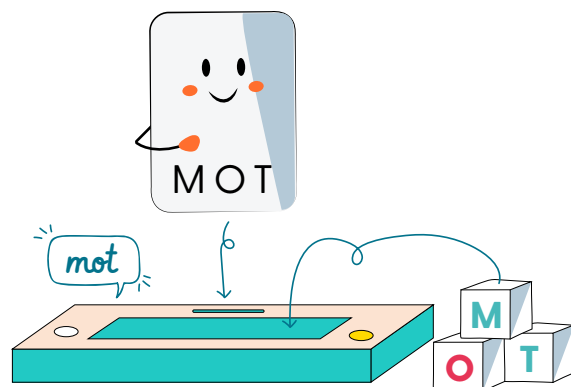
1.2. Les cubes personnalisables

De la même façon que les cartes, les cubes personnalisables s'adaptent eux aussi à vos envies !



Quelques idées de personnalisation des cubes

- > Aborder des notions d'orthographe spécifiques. (ex : sons complexes "ou", "en", "eu", "ph", double consonne, lettre muette...)
- > S'initier à la grammaire en créant des cubes "mots" pour s'amuser autour du groupe nominal, des accords ou encore la notion de verbe. (ex : le petit chat, les petits chats, je prépare un gâteau)



2. Les activités méthodologiques

Je pratique en classe

2.1. Découvrir le son des lettres

Principe > JE DÉCOUVRE LE SON DES LETTRES

Objectifs pédagogiques	Compétences travaillées	Matériel nécessaire
<ul style="list-style-type: none">Comprendre la relation entre lettres et sons, de l'oral vers l'écritCommencer à la mettre en œuvre : associer un son long (phonème dont l'articulation peut être maintenue) à une lettre (A É I O U F J L M N R S V Z, éventuellement CH) puis les consonnes courtes	<ul style="list-style-type: none">Connaître le nom des lettresAssocier une forme de lettre à un nom de lettreConnaître le son des lettres	<ul style="list-style-type: none">Cartes personnalisablesTous les cubes lettres (pour les plus petits, ne sélectionnez que les cubes lettres adaptés au niveau de lecture)

Séance individuelle >

Activité individuelle autonome (avec le casque) :

Parmi les cubes préalablement sélectionnés par l'enseignant, celui-ci demande à l'enfant, de prendre le temps d'écouter chaque cube en les posant un par un sur la station, plusieurs fois pour chaque cube pour bien mémoriser le son de chaque lettre.

Activité individuelle guidée :

- L'enseignant demande à l'enfant de trouver la lettre qui fait/chante [s].
- Parmi les cubes préalablement sélectionnés par l'enseignant, l'enfant prend le cube-lettre correspondant à sa réponse et vérifie en le posant sur la réglette. Si le son oralisé par Lilémo n'est pas celui demandé, l'enfant peut essayer d'autres cubes jusqu'à trouver le bon.

Séance en groupe >

Activité en petit groupe :

- Elève 1 (cartes) : pioche au hasard une carte "lettre" et la place sur la station (avec les cartes personnalisables ou avec notre pack complémentaire "Alphabet").
- Elève 2 (cubes) : cherche le cube.
- Elève 3 (station) : lit le cube sur la station.
- Elève 4 (fiche élève) : recopie la lettre sur la fiche-élève (cf. page 7).
- Elève 5 (cartes images préalablement sélectionnées par l'enseignant) : trouve une carte dans laquelle le mot possède la lettre identifiée.

Recommencer avec une nouvelle carte et changer les rôles.

Fiche élève > JE DÉCOUVRE LE SON DES LETTRES

Date :

Prénom de l'élève ou prénoms dans le groupe :

.....

Aujourd'hui, seul ou avec mon groupe,
j'ai vu les lettres

1. Entoure les lettres que tu as vu avec ton groupe :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

2. Ecris les lettres que tu as découvertes :

.....

.....

3. Chaque enfant du groupe écrit son prénom.

Entoure dans les prénoms les lettres que tu as découvertes :

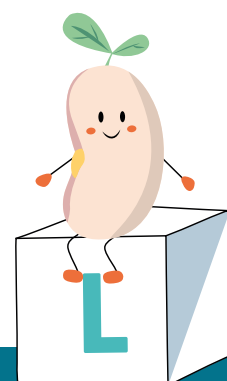
.....

.....

.....

.....

.....



2.2. Former des mots simples

Principe > JE FORME DES MOTS SIMPLES

Objectifs pédagogiques	Compétences travaillées	Matériel nécessaire
<ul style="list-style-type: none">☞ S'imprégner du principe alphabétique de la lecture : les lettres codent des sons, l'ordre des lettres est important, la lecture se fait de gauche à droite☞ La fusion des phonèmes☞ Différencier les écritures proches : I (capitale) / L (scripte) U / N (scriptes) / PBDQ (scriptes)	<ul style="list-style-type: none">☞ Former un mot	<ul style="list-style-type: none">☞ L'enseignant a préparé une dizaine de cartes niveaux "graine de lecteur" et "pousse de lecteur" (= mots transparents)☞ Les cubes-lettres correspondants sont posés sur la table

Séance individuelle >

Activité individuelle autonome (avec le casque) :

Parmi les cartes et cubes préalablement sélectionnés par l'enseignant, celui-ci demande à l'enfant, de prendre le temps d'écouter chaque mot prononcé par la carte puis de recopier le petit mot avec les cubes.

Activité individuelle guidée :

1. L'enseignant sélectionne 5 cartes parmi les 10 cartes "mots simples", il demande à l'enfant de choisir une carte.
2. L'enfant prend une carte, l'insère dans la fente du bloc, face mot visible. Lilémo lit le mot. Il peut à tout moment enlever et remettre la carte pour ré-entendre le mot de la carte. L'enseignant demande à l'enfant de répéter lentement le mot entendu.
3. Parmi les cubes préalablement sélectionnés par l'enseignant, l'enfant prend les cube-lettres correspondant à son mot et les place sur la station. Si le son oralisé par Lilémo n'est pas celui demandé, l'enfant peut essayer d'autres cubes jusqu'à trouver le bon.

Séance en groupe >

Activité menée par l'enseignant :

Exemple avec la carte "AS" :

1. Commencer par vérifier la connaissance du nom des lettres, du son qu'elles font et de leurs écritures capitales et scriptes. Avec A U S N seulement.
2. Insérer la carte "AS", faire répéter le mot entendu, demander "quel son entend-on en premier", répéter en accentuant, en prolongeant les 2 sons du mot.
3. Demander à l'élève qui a dit la lettre en premier de trouver le cube faisant ce son puis de le placer sur la station. Vérifier tous ensemble que c'est bien le son recherché, celui que l'on entend au début du mot.
4. Chercher ensuite ce que l'on entend après le son "A", à la fin du mot. Demander à l'élève qui a dit la lettre en premier de trouver le cube faisant ce son. De le placer sur la réglette. On peut le placer plus loin du A, les sons [A] puis [S] seront alors lus séparément.
5. Ensuite les rapprocher et valider le mot !

Activité en petit groupe :

- Elève 1 (cartes) : pioche au hasard une carte "graine de lecteur" ou "pousse de lecteur".
- Elève 2 (cubes) : cherche les cubes en s'aidant de la carte.
- Elève 3 (station) : place ensuite la carte sur la station, puis les cubes. Il valide.
- Elève 4 (fiche élève) / chaque élève : recopie le mot sur la fiche-élève.
- Elève 5 (cartes images préalablement sélectionnées par l'enseignant) / chaque élève : invente une phrase en utilisant le mot de la carte.

Recommencer avec une nouvelle carte et changer les rôles.

Fiche élève > JE FORME DES MOTS SIMPLES

Date :

Prénom de l'élève ou prénoms dans le groupe :

.....

Aujourd'hui, seul ou avec mon groupe,
j'ai vu les mots

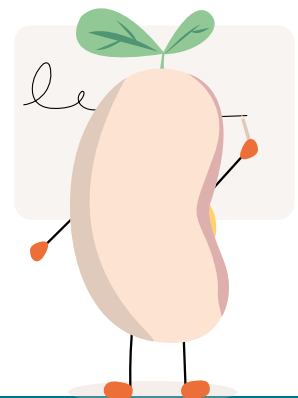
1. Ecris les mots que tu as recopiés aujourd'hui :

.....

.....

2. Choisis une carte et invente une phrase avec ce mot. Dis-la à voix haute.

3. Illustre ce mot à l'aide d'un dessin :



2.3. Trouver la lettre d'attaque

Principe > J'ISOLE LA LETTRE D'ATTAQUE

Objectifs pédagogiques	Compétences travaillées	Matériel nécessaire
<ul style="list-style-type: none">☞ Développer la conscience phonologique en début de mot☞ Associer un son à une lettre☞ Isoler le premier son d'un mot et le discriminer	<ul style="list-style-type: none">☞ Identifier un son précis en début de mot : d'abord 1 voyelle, puis 1 consonne☞ Retrouver la lettre manquante en début de mot	<ul style="list-style-type: none">☞ Mots de niveau graine de lecteur et pousse de lecteur☞ Tous les cubes lettres correspondants à ces mots

Séance individuelle >

Activité individuelle guidée :

1. L'enseignant sélectionne 5 cartes parmi les 10 cartes "graine de lecteur" et "pousse de lecteur". Il demande à l'enfant de choisir une carte.
2. L'enfant prend une carte, l'insère dans la fente du bloc, face mot invisible. Lilémo lit le mot. Il peut à tout moment enlever et remettre la carte pour ré-entendre le mot de la carte. L'enseignant demande à l'enfant de répéter lentement le mot entendu.
3. L'enfant répète le mot lu, isole le son attaque, trouve le cube correspondant parmi les cubes préalablement sélectionnés par l'enseignant, et le pose sur la réglette. Lilémo oralise la lettre. L'enfant peut changer de cube si le son entendu n'est pas celui qu'il recherche.
4. Lorsqu'il pense avoir trouvé, l'enfant retourne la carte et vérifie que la première lettre est bien celle qu'il a posée. Sinon, il remplace le cube.
5. Il termine par copier le mot et appuie sur le bouton jaune validation. Lilémø joue une musique succès ou erreur.

Activité individuelle autonome (avec le casque) :

Parmi les cartes et cubes préalablement sélectionnés par l'enseignant, celui-ci demande à l'enfant de placer la carte face invisible, de prendre le temps d'écouter chaque mot prononcé par la carte puis de placer en premier la lettre d'attaque. Il retourne alors la carte pour vérifier puis continue de recopier le mot en entier. Il valide. Il recommence avec d'autres cartes, seul.

Séance en groupe >

Activité en petit groupe :

- Elève 1 (cartes) : pioche au hasard une carte "graine de lecteur" ou "pousse de lecteur", il la montre à l'élève 2, face mot invisible, puis la pose sur la station de telle sorte que l'élève 3 ne voie pas le mot.
- Elève 2 (cubes) : écoute d'abord le mot et attend que l'élève 3 trouve le cube d'attaque
- Elève 3 (station) : écoute le mot, isole le son d'attaque, cherche le cube et le pose sur la station puis demande aux élèves 1 et 2 si c'est bon. Il peut retourner la carte. Les élèves 1 et 2 l'aident à chercher les cubes pour écrire le mot en entier.
- Elève 4 (fiche élève) / chaque élève : recopie le mot sur la fiche-élève.
- Elève 5 (cartes images préalablement sélectionnées par l'enseignant) / ensemble : trouve d'autres mots qui commencent par la même lettre, soit parmi les autres cartes, soit en les inventant.

Recommencer avec une nouvelle carte et changer les rôles.

Pour aller plus loin >

Remplacer la lettre d'attaque pour construire de nouveaux mots

6. L'enseignant donne un cube-lettre correspondant à un son travaillé en phonologie et demande à l'enfant : que devient le mot si on remplace sa première lettre par cette lettre ? Il peut le guider dans chaque étape nécessaire :

Par quel son commence ce mot ? /son1/

Quel son fait cette lettre ? /son2/

Qu'est-ce que ça fait si on remplace /son1/ par /son2/ dans ce mot ?

7. L'enfant prononce le mot modifié et vérifie sa réponse en remplaçant le premier cube sur la réglette.

Exemples de transformations possibles à partir des cartes Lilémø :

bouton > mouton	maison > saison, raison
mur > sur, dur	sol > vol / vol > sol
sac > lac, bac	os > as
nu > su, vu, lu	fleur > pleur
vis > bis	fil > cil

Fiche élève > J'ISOLE LA LETTRE D'ATTAQUE

Date :

Prénom de l'élève ou prénoms dans le groupe :

.....

Aujourd'hui, seul ou avec mon groupe,
j'ai vu les mots

1. Ecris les mots que tu as recopiés aujourd'hui :

.....

.....

2. Entoure la première lettre de chaque mot.

3. Trouve une carte ou invente un mot qui commence par la même lettre.

4. Ecris ce mot.

.....



2.4. Écrire des mots

Principe > JE FORME DES MOTS DE PLUS EN PLUS COMPLEXES

Objectifs pédagogiques	Compétences travaillées	Matériel nécessaire
<ul style="list-style-type: none">☞ La fusion des phonèmes☞ Connaitre la correspondance graphophonologique de toutes les lettres et de quelques sons complexes : ou, an, en...	<ul style="list-style-type: none">☞ Écrire un mot	<ul style="list-style-type: none">☞ L'enseignant a préparé une dizaine de cartes du niveau "lecteur en herbe" ou "lecteur en fleur"☞ Les cubes-lettres correspondants sont posés sur la table☞ Possibilité aussi de constituer sa propre liste de mots traitant d'un son complexe (ex : "oi") à l'aide des cartes et cubes personnalisables

Séance individuelle >

Activité individuelle autonome (avec le casque) :

Parmi les cartes et cubes préalablement sélectionnés par l'enseignant, celui-ci demande à l'enfant de prendre le temps d'écouter chaque mot prononcé par la carte puis de commencer par recopier les mots avec les cubes.

Activité individuelle guidée :

1. L'enseignant reprend les 10 cartes déjà vues par l'enfant en séance individuelle pendant laquelle l'enfant les a recopiées.
2. L'enseignant positionne une carte sur la station, face "mot" non visible pour l'enfant. Ce dernier doit alors l'écrire sans modèle.

Séance en groupe >

Activité en petit groupe :

- Elève 1 (cartes) : pioche au hasard une carte.
- Elève 2 (cubes) : cherche les cubes nécessaires pour écrire le mot.
- Elève 3 (station) : place ensuite la carte sur la station face "mot" non visible pour lui, puis place les cubes pour écrire le mot. Il valide.
- Elève 4 (fiche élève) / chaque élève : écrit le mot sur la fiche-élève.
- Elève 5 (cartes images préalablement sélectionnées par l'enseignant) / chaque élève : invente une phrase en utilisant le mot de la carte.

Recommencer avec une nouvelle carte et changer les rôles.

Fiche élève > JE FORME DES MOTS DE PLUS EN PLUS COMPLEXES

Date :

Prénom de l'élève ou prénoms dans le groupe :

.....

Aujourd'hui, seul ou avec mon groupe,
j'ai vu les mots

1. J'écris les mots complexes :

.....

.....

2. Entoure les difficultés de chaque mot (ex : sons complexes, double consonne...).

3. Trouve et écris d'autres mots que tu as appris en classe et qui comportent ces difficultés.

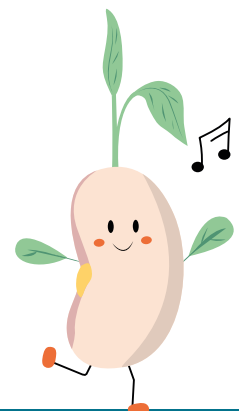
.....

.....

.....

.....

.....



3. Les activités ludiques

Je joue avec les lettres et les mots

Le jeu Lilémø peut être utilisé individuellement, en toute autonomie ou accompagné par un adulte mais aussi... à plusieurs !

Les joueurs

Toutes les activités proposées peuvent être jouées entre 2 et 7 joueurs (au-delà, certains enfants risquent d'être trop distraits et pas assez impliqués dans le jeu).

Tous les joueurs évoqués dans les descriptifs désignent aussi bien des enfants que des adultes.

Le joueur A du jeu est celui qui fait deviner le mot. Les autres joueurs placés en face de lui vont devoir deviner le mot mystère. Ils peuvent être seuls ou organisés par plusieurs équipes de 2.

Niveaux de lecture pour jouer

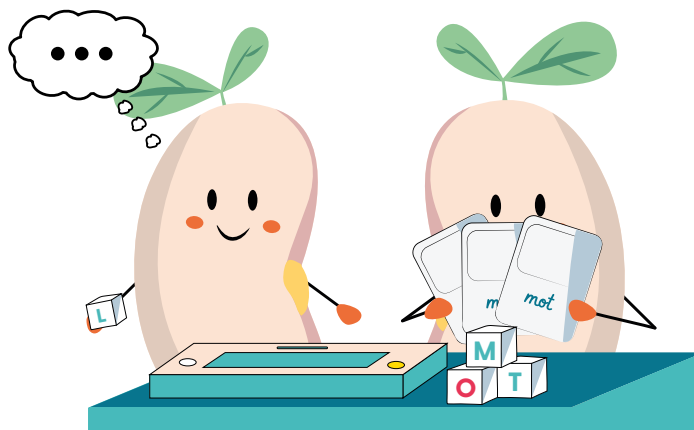
Toutes les activités sont réalisables par tous les enfants et tous les niveaux de lecture à partir du moment où l'enfant commence à connaître le nom des lettres de l'alphabet et à reconnaître leur forme dans un mot.

La difficulté des activités varie en fonction du niveau des mots que vous choisissez. Plus les mots sont d'un niveau complexe, plus l'activité est complexe.

Temps d'activités

La durée des activités varie en fonction du nombre de joueurs. Comptez néanmoins une durée de partie entre 5 et 10 minutes pour les plus jeunes et environ 12 minutes pour les plus grands.

Retrouvez d'autres modes de jeux partagés par notre communauté de familylearn sur notre blog : <https://lilylearn.com/lilyblog/>



3.1. Les briques

Principe > CONSTRUIRE UN MOT EN ÉQUIPE, LETTRE APRÈS LETTRE

Compétences	Matériel	Installation
<ul style="list-style-type: none">☞ Connaître le nom des lettres☞ Savoir reconnaître une lettre nommée☞ Comprendre qu'une chaîne de lettres forme un mot	<ul style="list-style-type: none">☞ Pack de cartes au choix ou cartes personnalisées☞ Possibilité de jouer aussi sans carte (avec n'importe quel mot)☞ Tous les cubes lettres (pour les plus petits, ne sélectionnez que les cubes lettres adaptés au niveau de lecture)	<ul style="list-style-type: none">☞ Un joueur A choisit une carte mot. (ex : LAMA)☞ Il la place devant lui à l'abri des regards☞ Les autres joueurs (ou équipes de joueurs) se répartissent les cubes et les placent devant eux

Déroulé >

1. Le joueur A épelle la première lettre du mot.
2. Chaque joueur recherche la lettre parmi ses cubes et donne le cube de la lettre correspondante.
3. Le joueur A place ce cube en première position sur la station. Et ainsi de suite avec toutes les lettres.
4. Une fois que le mot est construit, le joueur A place la carte dans la fente de la station et valide !

Bravo l'équipe !



3.2. Le suspendu

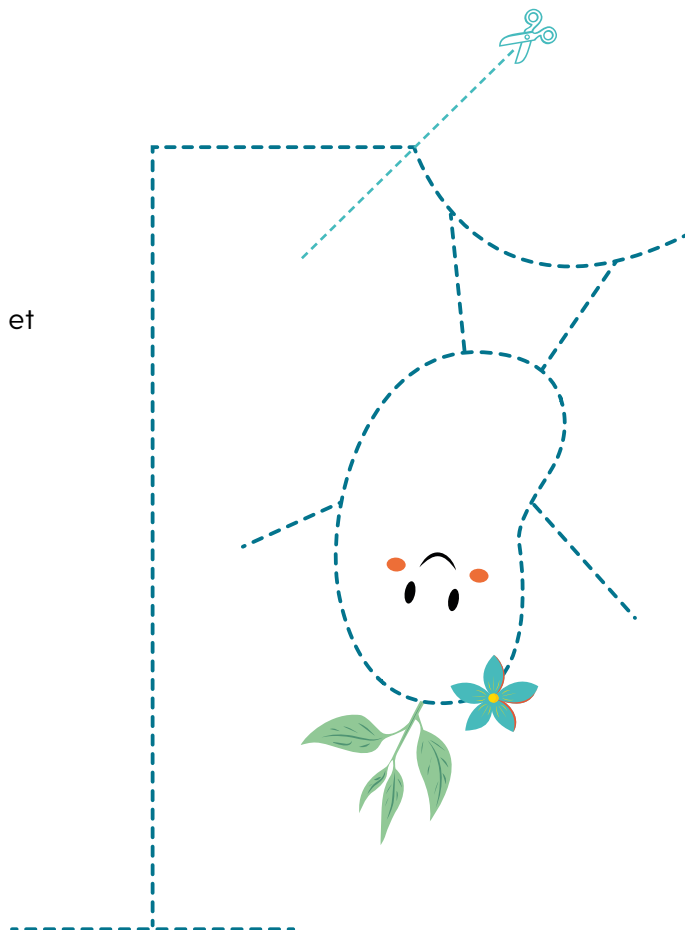
Principe > **RETROUVER LES LETTRES DU MOT MYSTÈRE...
AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD !**

Compétences	Matériel	Installation
<ul style="list-style-type: none">☞ Connaître le nom des lettres☞ Savoir reconnaître une lettre nommée☞ Comprendre qu'une chaîne de lettres forme un mot	<ul style="list-style-type: none">☞ Pack de cartes au choix ou cartes personnalisées☞ Possibilité de jouer aussi sans carte (avec n'importe quel mot)☞ Tous les cubes lettres (pour les plus petits, ne sélectionnez que les cubes lettres adaptés au niveau de lecture)☞ Une feuille blanche et un crayon (ou imprimer le modèle de notre lily suspendue !)	<ul style="list-style-type: none">☞ Un joueur A choisit une carte mot (ex : LAMA)☞ Il la place devant lui à l'abri des regards☞ Les autres joueurs (ou équipes de joueurs) se répartissent les cubes et les placent devant eux

Déroulé >

1. Le joueur A demande aux autres joueurs de proposer des lettres chacun leur tour.
2. Si l'une des lettres épelées est bien présente dans le mot, il place le cube sur la station au bon emplacement dans le mot.
3. Si l'une des lettres épelées n'est pas dans le mot, il trace un trait du dessin (10 traits = 10 tentatives).
4. Si le joueur A arrive au dernier trait (= les ciseaux), avant de terminer le mot : Lily tombe... l'équipe a perdu.
5. Si Lily reste accrochée jusqu'au bout, le joueur A insère la carte dans la fente du jeu et valide le mot...

Bravo l'équipe !



3.3. Le méli-mélo

Principe > REMETTRE LES LETTRES DANS L'ORDRE POUR TROUVER LE MOT MYSTÈRE

Compétences	Matériel	Installation
<ul style="list-style-type: none">☞ Connaître le nom des lettres☞ Fusionner des phonèmes☞ Savoir distinguer les phonèmes dans un mot	<ul style="list-style-type: none">☞ Pack de cartes au choix ou cartes personnalisées☞ Possibilité de jouer aussi sans carte (avec n'importe quel mot)☞ Tous les cubes lettres (pour les plus petits, ne sélectionnez que les cubes lettres adaptés au niveau de lecture)	<ul style="list-style-type: none">☞ Un joueur A choisit un mot secrètement, soit parmi les cartes proposées dans le matériel, soit n'importe quel autre mot qui n'a pas de carte, sans le dire aux autres joueurs☞ Il sélectionne les cubes-lettres qui constituent son mot

Déroulé >

1. Une fois que le joueur A a choisi un mot (avec ou sans carte-mot), il pioche les cubes-lettres correspondants et les place dans le désordre devant un autre joueur (ou équipe de joueurs).
2. Ce dernier doit recomposer le mot mystère en positionnant correctement les cubes sur la station.
3. S'il est en difficulté, le joueur A peut l'aider en lui donnant des indices.

Exemples d'indices :

Le mot commence par le même son que dans le mot...

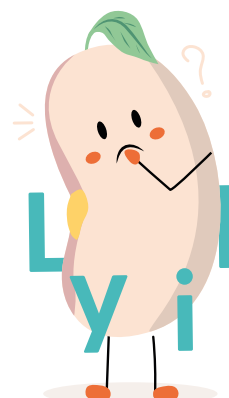
On trouve ce mot dans tel endroit ou ce mot sert à...

Le mot se termine par la même lettre que dans le mot...

Pioche les cubes lettres nécessaires pour écrire le mot.

4. Quand il a trouvé, le joueur A place la carte dans la fente du jeu et valide.

Bravo l'équipe !



3.4. Le loto

Principe > RETROUVER LES LETTRES DANS LES MOTS

Compétences	Matériel	Installation
<ul style="list-style-type: none">☞ Connaître le nom des lettres☞ Savoir reconnaître une lettre nommée☞ Connaître le son des lettres	<ul style="list-style-type: none">☞ N'importe quelles cartes☞ Tous les cubes lettres (ou des lettres mobiles)	<ul style="list-style-type: none">☞ Chaque joueur reçoit plusieurs cartes et les dispose devant lui☞ Les cubes sont regroupés à un endroit où les élèves pourront les piocher

Déroulé >

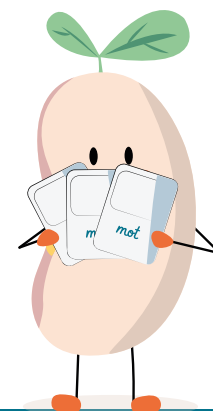
1. À tour de rôle, les élèves piochent un cube et demandent à leur camarade de gauche (ou à tous les joueurs en même temps) si cette lettre se trouve dans un mot de ses cartes. Si ce joueur n'en a pas, la question est posée à l'élève suivant et ainsi de suite.
2. Lorsqu'un élève trouve la lettre dans un mot de ses cartes, il vérifie avec les autres joueurs puis il récupère la lettre et la place sur la carte concernée. Si la lettre apparaît dans plusieurs mots, il peut regrouper les cartes concernées et placer le cube sur son petit tas de cartes.
3. Si la lettre piochée ne correspond à aucune carte, elle est mise de côté et c'est au joueur suivant de piocher une lettre.
4. Le premier joueur qui recouvre toutes ses cartes remporte la partie !

Plusieurs variantes sont possibles pour s'adapter aux niveaux des élèves.

Variantes possibles >

- Trouver un mot qui "commence par" ou "contient" la lettre piochée.
- Trouver un mot qui "commence par" ou qui "contient" le son entendu : dans ce cas, le joueur A pioche la lettre et la positionne sur la station pour que tous les joueurs entendent le son de la lettre. Pour les aider, les joueurs peuvent vérifier le mot de leur carte en la positionnant sur la station pour entendre le mot et le son.
- Quelle que soit la variante du jeu, il est possible de simplifier ou complexifier la partie en jouant avec les cartes face "mot" sur lesquelles il peut lire le mot ou face "image"... sans modèle !

Bravo l'équipe !



3.5. Le p'tit bac

Principe > TROUVER DES MOTS QUI COMMENCENT PAR UNE LETTRE DONNÉE

Compétences	Matériel	Installation
<ul style="list-style-type: none">☞ Connaître le nom des lettres☞ Savoir distinguer les phonèmes dans un mot☞ Acquérir du vocabulaire / lexique☞ Isoler le premier son d'un mot et le discriminer☞ Associer un son à une lettre☞ Substituer le son attaque d'un mot et anticiper le résultat.☞ Associer un mot à un thème	<ul style="list-style-type: none">☞ La station Lilémø.☞ Les cubes	<ul style="list-style-type: none">☞ Les cubes sont positionnés de façon à ce que les élèves puissent les piocher

Déroulé >

1. Le joueur A pioche un cube-lettre .
2. Il le place sur la station et trouve un mot commençant par cette lettre.
3. Chaque joueur peut proposer un mot à son tour, commençant par cette même lettre.
4. Le joueur suivant pioche un autre cube.

Variante >

- Vous pouvez ajouter une difficulté en choisissant les thèmes de votre choix parmi une liste préalablement définie ensemble ou bien au hasard.
- Avant la partie, préparer un pot avec des étiquettes mentionnant des thèmes : prénoms, fruits, légumes, objets de la classe, de la maison, animaux...
- Les élèves piochent d'abord un thème dans le pot puis une lettre. Ils doivent ensuite trouver des mots commençant par cette lettre et correspondant au thème sélectionné.

Bravo l'équipe !



3.6. Il était une fois...

Principe > CRÉER UNE HISTOIRE À PARTIR DES CARTES MOTS

Compétences	Matériel	Installation
<ul style="list-style-type: none">☞ Réinvestir l'écriture de mots en les replaçant dans un contexte sémantique☞ Solliciter l'imagination et la créativité de l'enfant☞ Associer un sens à un mot	<ul style="list-style-type: none">☞ Pack de cartes au choix ou cartes personnalisées☞ Tous les cubes lettres (pour les plus petits, ne sélectionnez que les cubes lettres adaptés au niveau de lecture)	<ul style="list-style-type: none">☞ Un joueur A choisit une carte "mot"

Déroulé >

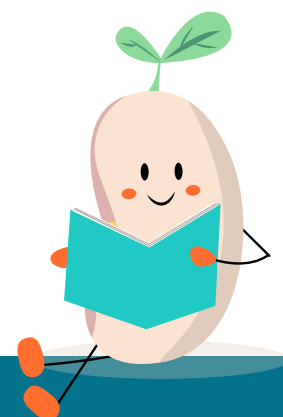
1. Le joueur A écrit le mot sur la station et le valide. (ex : "neige")
2. Ensuite, il commence à raconter une histoire en utilisant ce mot dans une phrase. (ex : "Un jour dans le village, la neige se mit à tomber...")
3. Un autre joueur pioche ou choisit une carte. (ex : "wapiti")
4. Il écrit son mot sur la station et continue l'histoire avec une ou plusieurs phrases... comportant son nouveau mot. (ex : "Un wapiti sortit de la forêt et entra dans le village...")

Et l'histoire folle continue de joueur en joueur, et de carte en carte.

Variante >

- Ce sont les copains qui peuvent choisir les cartes à ta place !

Bravo l'équipe !



3.7. La chasse au trésor

Principe > **UTILISER LE LILÉMØ COMME UN OUTIL MAGIQUE POUR RÉSOUDRE DES ÉNIGMES ET TROUVER UN TRÉSOR !**

Compétences	Matériel	Installation
<ul style="list-style-type: none">☞ Savoir jouer en équipe !	<ul style="list-style-type: none">☞ Pack de cartes personnalisables☞ Un alphabet mystérieux au choix (alphabet chiffré, alphabet à l'envers, hiéroglyphes, morse, points braille...)☞ Tous les cubes lettres☞ Cubes personnalisables, si besoin	<ul style="list-style-type: none">☞ Un adulte prépare un certain nombre de cartes personnalisables en y encodant des endroits de l'école, dans lesquels seront cachés les autres cartes☞ La station Lilémø doit être placée dans un point central (devant la classe, sous le préau, au milieu de la cour)☞ Sur chaque carte : un mot "indice" doit être lu par la station mais au lieu d'écrire le mot sur la carte, la carte est illustrée par un signe étrange (hiéroglyphe, code, chiffres, alphabet morse ou braille...)☞ Constituer une équipe d'enfants

Déroulé >

1. Un adulte donne une première carte à l'équipe, sur laquelle apparaît un signe énigmatique. Avec l'aide de son équipe, l'enfant place cette carte dans le Lilémø, écoute le mot "indice", l'écrit puis le valide. **Il peut continuer sa quête uniquement si le mot est correctement écrit et validé !** (ex : "bureau")
2. L'équipe a donc entendu "bureau", l'a bien écrit et bien validé : elle doit donc suivre cet indice pour aller chercher la deuxième carte... vers un bureau mais quel bureau ? Ils ont trouvé la 2^e carte sur le bureau de la maîtresse ? L'équipe doit alors se rassembler et se diriger vers le Lilémø pour écouter le 2^e indice !
3. L'équipe place cette nouvelle carte dans le Lilémø, écoute le mot "indice", l'écrit et le valide. (ex : "porte")
4. L'équipe doit garder bien précieusement les cartes qui, une fois assemblées, formeront un mot mystère qui les mènera au trésor. L'alphabet codé qui leur permettra de résoudre le mot sera à trouver à la fin ! Exemple : la dernière carte lit "banc". Sur ou sous le banc, un alphabet codé est placé > l'équipe doit décoder le mot constitué à l'aide des cartes : c'est le dernier indice pour les mener au trésor ! (ex : rideau)

Variante >

- Pour les plus petits qui ne pourraient pas écrire les mots seuls, il est aussi possible d'utiliser les cubes personnalisables et d'y coller des signes mystérieux pour trouver et inscrire le mot mystère sur la station ou bien de mettre une liste de mots près de la station pour qu'ils puissent les recopier !

Exemple de pistes et de mots :

bureau > porte > cour > couloir > banc (où se cache l'alphabet magique)

> rideau (où est caché le trésor !!)

Bravo l'équipe !



1. Les activités thématiques

Je découvre les mots à travers des thèmes ou des jeux de lettres

Découvrez nos packs de cartes complémentaires sur notre site : www.lilylearn.fr
pour proposer toujours plus d'activités !

Compétences

- Découvrir de nouveaux mots sur différents thèmes proches de l'univers des enfants
- Associer un mot à une image et donc à un sens

4.1. Les cartes thématiques

Thème "Animaux"

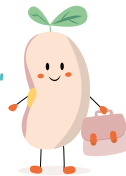
- Pack animaux de la savane
- Pack animaux de la ferme



Les animaux sont de supers alliés pour entrer dans la lecture des premiers mots... surtout quand on entend leurs cris, on ne peut s'empêcher de rigoler !

Thème "Mes affaires"

- Pack jouets
- Pack cartable



La chambre et l'école sont les univers quotidiens de l'enfant dans lesquels il a ses propres affaires qui sont pour lui des repères. Ce thème permet de rassembler tous les mots de sa maison et de sa classe qu'il connaît bien !

Thème "Musical"

- Pack comptines
- Pack instruments de musique

Et si on apprenait à lire en musique ! Avec les cartes comptines, l'élève joue avec le rythme des mots et avec les sons des premières rimes pour entrer progressivement dans la lecture. Il peut aussi découvrir des instruments de musique pour compléter à merveille cette initiation musicale.



Thème "Fêtes et magie"

- Pack Noël
- Pack Halloween
- Pack monde imaginaire



Les fêtes approchent ! Rien de mieux pour compléter vos activités de classe que de jouer avec les mots de ces moments magiques en les écoutant et en les écrivant !

Thème "Mes émotions"

- Pack émotions

Gérer les émotions des enfants, au quotidien, ce n'est pas toujours facile... Ce pack spécial "émotions" permet d'aider l'enfant à les identifier, à les nommer et à les écrire.



Thème «Fruits et légumes»

- Pack fruits
- Pack légumes



Avec ces packs, l'élève se familiarise avec les fruits et les légumes. De quoi apprendre à bien écrire... et à bien manger ! Sait-il bien reconnaître quand il va au marché ? Les a-t-il tous déjà goûtés ? Quels sont ses préférés ? Sait-il bien les écrire sur la liste de course ?

Thèmes personnalisés

- Cartes personnalisables

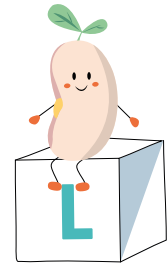
Créez les thèmes que vous voulez grâce aux cartes personnalisables. Les mots d'une histoire lue en classe, les ustensiles de cuisine utilisés pour faire votre dernière préparation ou encore ceux de la sortie scolaire que vous venez de faire... tout est possible !

Exemple : le thème du "LOUP" : Préparez vos cartes personnalisables avec les mots clés (LOUP, CHAPERON, MUSIQUE, PIERRE, CROC, CHAPEAU...)

4.2. Les cartes lettres

Alphabet (graine de lecteur)

Ce pack de cartes permet aux graines de lecteurs de se familiariser avec chaque lettre, une à une, et d'avoir plaisir de valider leur réponse. La musique de réussite les encourage à continuer avec toutes les lettres et à recommencer.



Méli-Mélo (pousse de lecteur et lecteur en herbe)

Dans les cartes méli-mélo, les lettres des mots sont mélangées. Grâce à cette activité, l'élève écoute, cherche, ordonne, écrit, lit, apprend... tout en jouant !



Lily
Learn

www.lilylearn.com

102 bis rue de l'Arquette - 14000 Caen, France

