

Lilémo

by Lilylearn

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



Livret parent



1. 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 en plusieurs équipes de 2.

Niveaux de lecture pour jouer

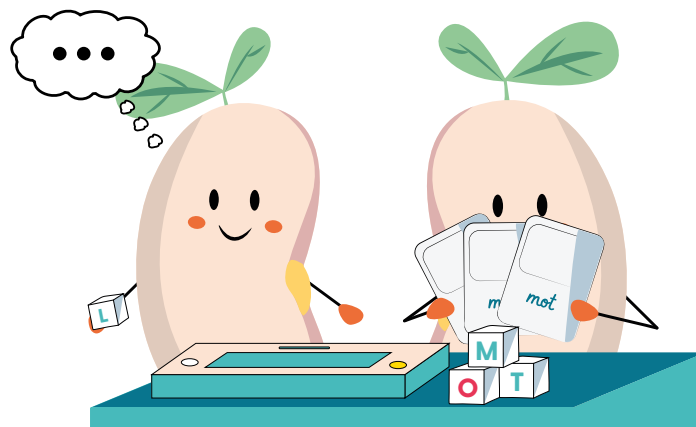
Toutes les activités sont réalisables par tous les enfants et tous les niveaux de lecture à partir du moment où l'enfant commence à connaître le nom des lettres de l'alphabet et à reconnaître leur forme dans un mot.

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/>



1.1. 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 !



1.2. Le suspendu

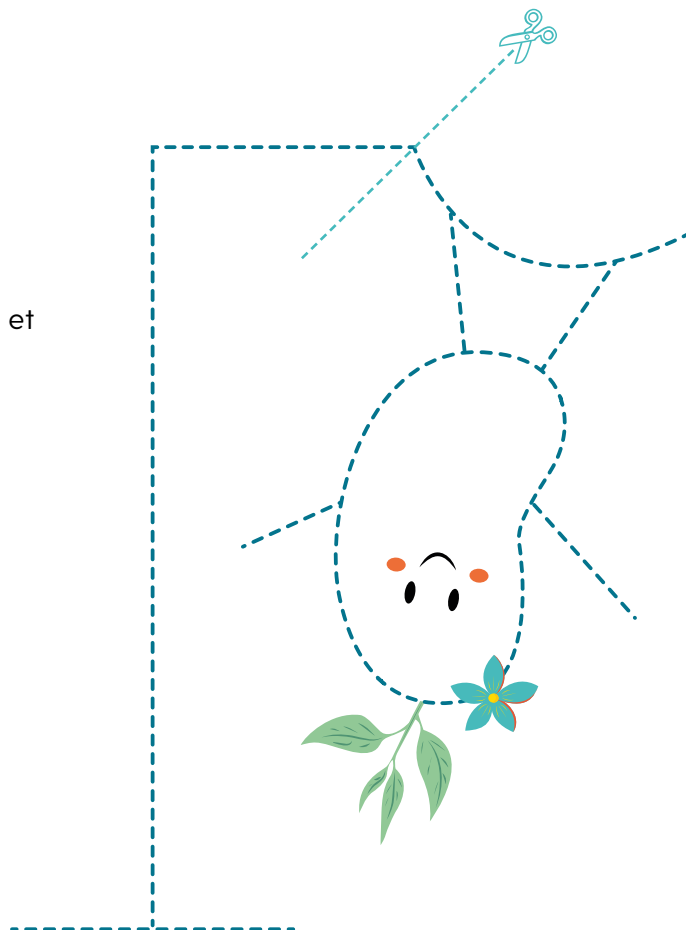
Principe > **RETROUVER LES LETTRES DU MOT MYSTÈRE...
AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD !**

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 !



1.3. 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 !



1.4. 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 enfants pourront les piocher

Déroulé >

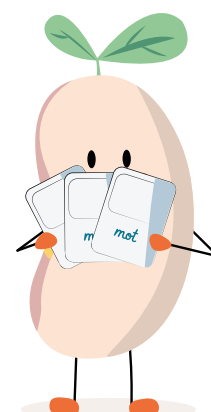
1. À tour de rôle, les enfants piochent un cube et demandent à leur camarade de gauche (ou à tous les joueurs en même temps) si cette lettre se trouve dans un mot de ses cartes. Si ce joueur n'en a pas, la question est posée à l'enfant suivant et ainsi de suite.
2. Lorsqu'un enfant trouve la lettre dans 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 enfants.

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 !



1.5. 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 enfants 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 enfants 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 !



1.6. 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 >

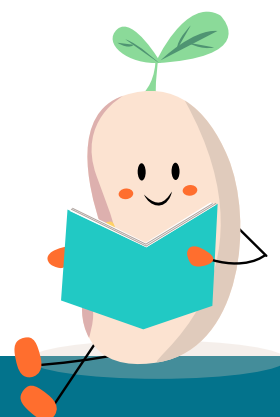
1. Le joueur A écrit le mot sur la station et le valide. (ex : "neige")
2. Ensuite, il commence à raconter une histoire en utilisant ce mot dans une phrase. (ex : "Un jour dans le village, la neige se mit à tomber...")
3. Un autre joueur pioche ou choisit une carte. (ex : "wapiti")
4. Il écrit son mot 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 !



1.7. 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 apparait un signe énigmatique. Avec l'aide de son équipe, l'enfant place cette carte dans le Lilémo, 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 Lilémo pour écouter le 2^e indice !
3. L'équipe place cette nouvelle carte dans le Lilémo, 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 !



2. 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

2.1. 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'enfant 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"

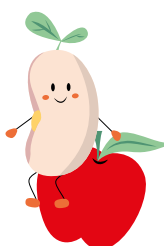
- Pack émotions

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'enfant 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

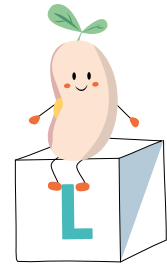
Créez les thèmes que vous voulez grâce aux cartes personnalisables. Les mots d'une histoire lue en classe, les ustensiles de cuisine utilisés pour faire votre dernière préparation ou encore ceux de la sortie scolaire que vous venez de faire... tout est possible !

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

2.2. 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'enfant écoute, cherche, ordonne, écrit, lit, apprend... tout en jouant !



Lily
learn

www.lilylearn.com

102 rue de l'Arquette - 14000 Caen, France

