

# Lilémo

## Modes de jeu

MATERNELLE – DÉBUT CP



### Conseils préalables :

Laisser les enfants seuls ou en petit groupe découvrir le fonctionnement du jeu en manipulation libre, sans cartes :

- Ils peuvent jouer avec les cubes seuls, observer les lettres (une lettre avec plusieurs écritures par cube) ;
- Poser un cube sur la réglette et constater que l'on entend un son, toujours le même pour un même cube. Utiliser le bouton orange RELECTURE pour faire répéter ;
- Poser plusieurs cubes, jusqu'à remplir la réglette et écouter les oralisations à chaque ajout : s'amuser à entendre des mots inventés, souvent imprononçables. Ils intègrent cependant la stabilité de la correspondance écrit-oral ;
- Ecrire son prénom et écouter si le jeu sait bien le prononcer.

A la fin, faire verbaliser ces découvertes par les enfants.



# 1. Copier des mots transparents/réguliers en autonomie

## Objectifs :

- ✦ 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)

## Déroulement :

**Organisation possible :** En petit groupe, chaque enfant utilise en autonomie le jeu tout à tour, avec un sablier de 5 à 10 mn et éventuellement un casque audio. Les autres font une autre activité en attendant leur tour.

**Activité :** L'enseignant a préparé une dizaine de cartes du niveau Découverte (lettres voyelles et consonnes longues). Les cubes-lettres correspondants sont posés sur la table. Il peut à tout moment enlever et remettre la carte pour ré-entendre le mot de la carte.

- 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'enfant trouve les cubes correspondants au mot écrit sur la carte et les pose dans le même ordre sur la réglette. Lilémo oralise l'assemblage des lettres à chaque nouveau cube posé.
- Lorsqu'il juge qu'il a réussi à copier le mot et que le jeu l'oralise de la même façon que lorsqu'il lit la carte, l'enfant appuie sur le bouton jaune VALIDATION pour vérifier l'écriture du mot. Lilémo joue une musique succès ou erreur.
- En cas d'erreur, l'enfant peut modifier les cubes jusqu'à ce qu'il obtienne une musique succès à la validation. Il peut ensuite passer à une autre carte.





## 2. Associer un son à une lettre (activité dirigée)

### Objectifs :

- ✦ Comprendre la relation entre lettres et sons, de l'oral vers l'écrit ;
- ✦ Commencer 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).

### Déroulement :

**Organisation possible :** En petit groupe ; l'enseignant sollicite chaque enfant tour à tour.

**Activité :** L'enseignant a préparé les cubes-lettres correspondants aux sons déjà travaillés en phonologie.

- 🌀 L'enseignant demande à l'enfant de trouver la lettre qui fait / chante [s].
- 🌀 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.





### 3. Son attaque : associer un son à une lettre (activité dirigée ou autonome)

#### Objectifs :

- ✦ Isoler le premier son d'un mot et le discriminer ;
- ✦ Comprendre la relation entre lettres et sons, de l'oral vers l'écrit ;
- ✦ Commencer à la mettre en œuvre : associer un son à une lettre.

#### Déroulement :

**Organisation possible :** En petit groupe, l'enseignant sollicite chaque enfant tour à tour. Ou en petit groupe, chaque enfant utilise en autonomie le jeu tout à tour, avec un sablier de 5 à 10 mn et éventuellement un casque audio. Les autres font une autre activité en attendant leur tour.

**Activité :** L'enseignant a préparé les cubes-lettres correspondants aux sons déjà travaillés en phonologie. Commencer par un petit nombre de sons très différents (ex. A, M, S, V) et ajouter progressivement les séances suivantes d'autres sons dont des sons proches (f/v, ch/j, s/ch, m/n, p/b, d/t). Préparer également les cartes dont les mots commencent par ces lettres (ex. AS, AMI, MUR, MARCHÉ, SALÉ, SOL, VÉLO, VIS).

- ✦ L'enfant choisit une carte, l'insère dans la fente du bloc, face image seule. Lilémo lit le mot. Il peut à tout moment enlever et remettre la carte pour ré-entendre le mot de la carte.
- ✦ L'enfant répète le mot lu, isole le son attaque, trouve le cube correspondant 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.
- ✦ 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.
- ✦ Il termine par copier le mot, et appuie sur le bouton jaune VALIDATION. Lilémo joue une musique succès ou erreur.





## 4. Son attaque : remplacer un son par un autre (activité dirigée)

### Objectifs :

- ✦ 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.

### Déroulement :

**Organisation possible :** En petit groupe, l'enseignant sollicite chaque enfant tour à tour.

**Activité :** L'enseignant a préparé les cubes-lettres correspondants aux sons déjà travaillés en phonologie et aux lettres nécessaires pour copier les mots des cartes. Préparer des cartes dont les mots correspondent à un autre mot existant lorsque l'on change leur premier son.

- ✦ L'enfant choisit une carte, l'insère dans la fente du bloc, face mot visible. Lilémo lit le mot. L'enfant copie le mot avec les cubes et vérifie à l'aide du bouton VALIDATION.
- ✦ L'enseignant donne un cube-lettre correspondant à un son travaillé en phonologie et demande à l'enfant que deviendrait 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 ?
- ✦ 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 Lilémo :

as → os / os → as	mur → sur	nu → su, vu, lu	sol → vol / vol → sol
sac → lac	feu → jeu	but → zut	cou → fou, sou, mou
dent → vent, lent	bouton → mouton	maison → saison, raison	