

Lilémo

Modes de jeu

CYCLE 2 : CP – CE1 remédiation



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 blanc 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. Fusionner des sons pour trouver la syllabe - Activité dirigée puis en autonomie

Objectifs :

- ✦ Fusionner des phonèmes pour trouver la syllabe CV, VC, CVC correspondante.

Déroulement :

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

Activité : L'enseignant a préparé les cubes-lettres des graphèmes étudiés (ex. de début d'année F L R J A É I O U).

- ✦ L'enfant choisit deux cubes de couleurs différentes. (Sur les cubes, les voyelles et les consonnes sont de couleurs différentes.)
- ✦ Il prononce le son de la première lettre, vérifie en posant le cube sur la règle. Lilémo oralise le son de la lettre posée.
- ✦ Il prononce le son de la seconde lettre et vérifie en posant le cube sur la règle, en laissant un espace entre les deux cubes. Lilémo oralise les sons des cubes un par un, avec un court silence entre les deux. Remarque si l'enfant est perturbé par l'écoute de deux sons, on peut lui demander d'enlever le premier cube pour isoler chaque son. Poser ensuite les deux cubes en laissant un espace entre les deux est utile pour la préparation de la fusion des deux sons.
- ✦ L'enfant peut faire répéter les deux sons dans l'ordre de la fusion en appuyant sur le bouton RELECTURE. Il réalise la fusion des sons entendus en prononçant la syllabe obtenue. Il vérifie en déplaçant un cube pour le coller à l'autre (du même côté). Lilémo oralise la syllabe.





2. Remplacer un son dans une syllabe - Activité dirigée puis en autonomie

Objectifs :

- ✦ Fusionner des phonèmes pour trouver la syllabe CV, VC, CVC correspondante ;
- ✦ Reconstruire la syllabe obtenue lorsque l'on remplace un phonème par un autre.

Déroulement :

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

Activité : L'enseignant a préparé les cubes-lettres des graphèmes étudiés (ex. de début d'année F L R J A É I O U).

- ✦ Suivre les étapes de l'activité « 1. Fusionner des sons pour trouver la syllabe ».
- ✦ L'enfant choisit un troisième cube. Il anticipe le résultat de la substitution de la lettre de la même couleur que la syllabe par la lettre choisie en prononçant la syllabe obtenue. Il peut passer par des étapes intermédiaires en fonction de l'étayage dont il a besoin :
 - ✦ Trouver/vérifier le son de la nouvelle lettre en la posant seule ou à la suite de la syllabe posée, en laissant un espace libre ;
 - ✦ Enlever le cube à substituer et poser le nouveau cube en laissant un espace libre ; Lilémo oralise les sons des cubes un par un dans l'ordre de la lecture, avec un court silence entre les deux.
- ✦ L'enfant vérifie en déplaçant un cube pour le coller à l'autre (du même côté). Lilémo oralise la syllabe obtenue.





3. Écrire un mot régulier avec les sons étudiés - Activité dirigée puis en autonomie

Objectifs :

- ✦ Segmenter des syllabes/mots simples en phonèmes ;
- ✦ Utiliser les correspondances graphèmes-phonèmes étudiées pour encoder la syllabe/le mot.

Déroulement :

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

Activité : L'enseignant a préparé les cubes-lettres des graphèmes étudiés (ex. de début d'année F L R J A É I O U). Préparer également les cartes dont les mots contiennent ces lettres, cartes existantes dans le jeu Lilémo (ex. de début d'année FIL, JOLI, OR) ou cartes personnalisées par l'enseignant (ajouter lien sur la procédure de personnalisation d'une carte).

- ✦ *Sans carte :* L'enfant se rappelle d'un mot étudié en classe et retrouve son orthographe en utilisant les cubes.
- ✦ L'enfant prend une carte, l'insère dans la fente du bloc, face image seule (dictée). Lilémo lit le mot. Il peut à tout moment enlever et remettre la carte pour ré-entendre le mot de la carte.
- ✦ L'enfant segmente le mot en syllabes et les syllabes en phonèmes ou directement le mot en phonèmes. Au fur et à mesure de ce travail mental, il trouve les cubes-lettres correspondants aux phonèmes et les pose dans l'ordre sur la réglette. Lilémo oralise l'assemblage des lettres à chaque nouveau cube posé.
- ✦ Lorsqu'il juge qu'il a réussi à encoder 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.



4. Connaître les graphèmes complexes - Activité dirigée puis en autonomie

Objectifs :

- Utiliser les correspondances graphèmes complexes-phonèmes étudiées.

Déroulement :

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

Activité : Reprendre les activités 1 à 3 en ajoutant les cubes complexes (les cubes OU et CH sont inclus dans coffret Lilémo ; D'autres cubes seront inclus dans l'extension SONS-COMPLEXES bientôt disponible)

Cartes du jeu Lilémo contenant les sons-complexes OU et/ou CH : CHAR, CHEVAL, MARCHÉ, CLOCHE, COU

D'autres sons-complexes sont utilisés dans les mots du niveau Avancé et dans les cartes inclus dans l'extension SONS-COMPLEXES.





5. Écrire un mot avec des lettres dont le son change selon le contexte (c, s, g) - Activité dirigée puis en autonomie

Objectifs :

- ✦ Savoir que la valeur sonore de certaines lettres change selon le contexte ;
- ✦ Segmenter des syllabes/mots simples en phonèmes ;
- ✦ Utiliser les correspondances graphèmes-phonèmes étudiées pour encoder le mot.

Déroulement :

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

Activité : L'enseignant a préparé des cartes comportant les lettres s, c ou/et g, cartes existantes dans le jeu Lilémo ou cartes personnalisées par l'enseignant. (ajouter lien sur la procédure de personnalisation d'une carte). Préparer également les cubes-lettres correspondant afin de limiter le nombre de cubes sur la table.

- ✦ L'enfant prend une carte, l'insère dans la fente du bloc, face image seule (dictée). Lilémo lit le mot. Il peut à tout moment enlever et remettre la carte pour ré-entendre le mot de la carte.
- ✦ L'enfant segmente le mot en syllabes et les syllabes en phonèmes ou directement le mot en phonèmes. Au fur et à mesure de ce travail mental, il trouve les cubes-lettres correspondants aux phonèmes et les pose dans l'ordre sur la règlette. Lilémo oralise l'assemblage des lettres à chaque nouveau cube posé. Attention, l'oralisation des lettres s, c et g dépend de la lettre suivante s'il y en a une.
- ✦ Lorsqu'il juge qu'il a réussi à encoder 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 ou retourner la carte pour voir l'orthographe du mot. Il peut ensuite passer à une autre carte.

Cartes du jeu Lilémo contenant les lettres s, c et/ou g :

s	as, os, salé, sol, vis, costume	musique, maison (hérisson)
c	arc, café, cloche, coq, sac, cou	Cartes personnalisables
g	gaz, règle	nuage, neige

