

# Séquence Lilémo P1

Cycle: 2 CP-CE1-CE2

Partenariat Lililearn

Date: 01/09 au 21/10/22

Variation d'utilisation: projet initié pour une intervention en groupe externalisé UPS et UPE2A

Modalités:- En individuelle avec le casque audio;  
-Chaque élève s'entraîne avant de participer collectivement au quizz en groupe.

Matériel: -  
-Barre de son chargée  
-Cartes à une syllabe pré-triées  
(classer dans l'ordre de la progression choisie qui diffère selon le niveau du groupe) -Cubes sons

Objectifs de la leçon:

- Automatiser la lecture des phonèmes
- Se lancer dans l'écriture de mots simples
- Produire des écrits et développer le projet de lecteur à court terme par l'envie et le plaisir de l'utilisation de la barre de son LILÉMO
- Création d'un abécédaire commun autour des mots découverts.

Activité proposé/Déroulement:

- Les élèves du groupe(constitué d'un maximum de 5 élèves)reçoivent chacun 3 cartes
- Les cartes sont distribuées face imagé sans la correspondance écriture
- Chaque élève explicite le mot qu'il devra épeler à l'aide des cubes sons
- Les élèves tour à tour se lancent sur la barre de son pour s'essayer au décodage des mots en leur possession.
- Ils disposent chacun de trois jetons qui correspond à l'aide qu'ils peuvent solliciter.
- A chaque bonne réponse de son poser sur la barre le joueur gagne un jeton
- Un bonus d'un jeton supplémentaire est donné à l'élève si celui-ci ne fait aucune erreur
- Une fois l'encodage sur la barre de son réaliser l'élève écrit sur l'abécédaire de la classe le mot qu'il a réussi à encoder.

Observations:

La carte son du mot "nu" qui ne fonctionnait pas a été proposé à l'envers (côté écriture)en fin de séquence pour faire remarquer aux élèves qu'ils arrivaient aussi à la lire. J'ai profité de ce moment pour expliquer le déroulement du jeu sur la prochaine période. Ainsi nous évoluerons vers la lecture et l'encodage des mots à deux puis trois syllabes.

# Séquence Lilémo P2

CYCLE: 2 & 3

Partenariat Lililearn

Date: 07/12/22 au 16/12/22

Variation d'utilisation: projet initié pour une intervention en groupe externalisé UPS et UPE2A

## Modalités:

- En individuelle avec le casque audio
- Chaque élève encode tour à tour des mots avec des sons plus ou moins complexes.
- Collectivement en challenge.

## Matériel:

- Barre de son chargée
- Cartes en pioche (classer dans l'ordre de la progression choisie qui changera selon le niveau du groupe)
- Les cubes sons
- Une Ardoise par élève

## Objectifs de la leçon:

- Automatiser la lecture des phonèmes
- Encoder des mots de plus en plus complexes
- Produire des écrits et développer le projet de lecteur à court terme par l'envie et le plaisir de l'utilisation de la barre de son LILÉMO
- Stimuler le vocabulaire afin de fixer l'orthographe des mots les plus utilisés dans la production d'écrit.

- Les élèves du groupe (constitué d'un maximum de 5 élèves) tour à tour piochent une carte. Les cartes sont posées côté face imagée sans la correspondance écrite.
- Le professeur ou un élève explicite le mot à épeler oralement et à encoder.
- Les élèves ont trente secondes à une minute pour écrire le mot sur leur ardoise.
- Les élèves tour à tour se lancent sur la barre de son pour s'essayer au décodage des mots en leur possession en fonction de l'ordre dans lequel ils ont terminé d'écrire le mot sur leur ardoise.
- L'élève qui prend la main sur la barre de son est celui qui termine le premier l'encodage sur son ardoise.
- Une fois l'encodage sur la barre de son réalisé, l'élève ayant réussi remporte un jeton, s'il se trompe, il passera alors son tour au camarade suivant qui avait terminé deuxième.
- La partie se termine au bout de 20 minutes de jeu.

## Observations:

- Pour prolonger le jeu, on pourra prendre toutes les images qui correspondent à des mots de huit lettres maximum. Ceci évitera la redondance, l'ennui, et permettra d'étoffer la banque de mots des élèves.