



# DOSSIER DE PRESSE

## CONTACT

---

**Julie Vaquet, Bras droit du CEO**

Tel : 06 51 53 37 55

[julie.vacquet@lilylearn.fr](mailto:julie.vacquet@lilylearn.fr)

**Anne Lafosse, Directrice pédagogique**

Tel : +262 692 92 68 63

[a.lafosse@lilylearn.fr](mailto:a.lafosse@lilylearn.fr)

# SOMMAIRE

1.

L'ADN  
p03-p08

2.

CONTEXTE  
p09-p13

4.

DISTINCTIONS  
ET RÉCOMPENCES  
p25

3.

FONCTIONNALITÉS  
p14-p24

5.

FAQ  
p26-p28

6.

ÉTUDES DE CAS /  
TÉMOIGNAGES  
p29-p34

7.

TECHNOLOGIE  
p35-p37

9.

FAIRE SAVOIR  
p38

8.

CONTACT ET RESSOURCES  
p37

# 1. L'ADN

## Présentation du produit

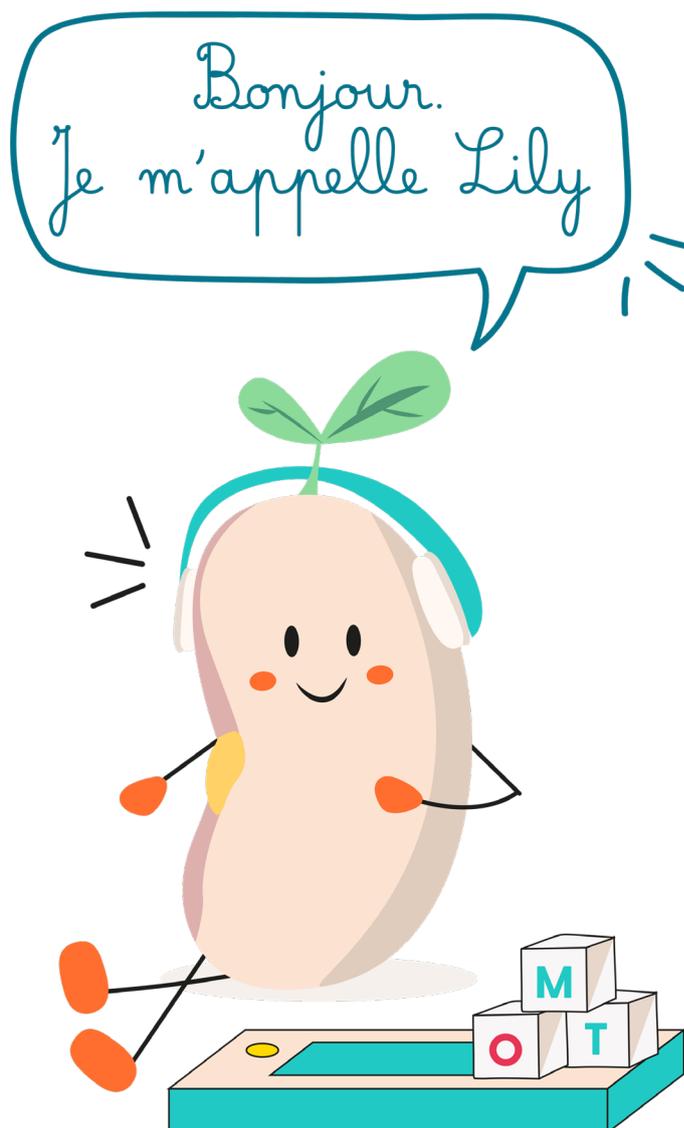


### Lilémø

**car il lit les mots !**

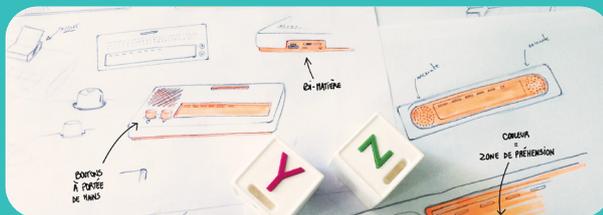
Lilémø est une console pédagogique spécialement conçue pour l'entrée dans **la lecture et l'écriture** pour tous les **enfants de 3 à 7 ans**. Il combine à la fois le meilleur de la **technologie** et de la **pédagogie**, à travers une **interface sans écran** pleinement adaptée aux jeunes enfants !

Avec Lilémø, l'enfant plonge au coeur d'une **expérience multisensorielle** : il voit, manipule et entend les lettres et leurs sons, et forme ses premiers mots.



# Histoire du produit

## Dates clés



2019

Création du concept et premier prototype 3D testé auprès des enfants.

2020

Lancement du produit sur la plateforme de **crowdfunding Ulule** - objectif atteint à 384% !

2021

Début de distribution de Lilémø par nos partenaires **Nature & Découvertes** et **Easytis**.



2022

La deuxième version de Lilémø voit le jour grâce aux **efforts des équipes de R&D** et aux nombreux **retours clients**.

2023

Sortie de **Lilémø +** : l'extension **interactive** qui révolutionne le **parcours d'apprentissage**.

Amélioration des blocs lettres vers un **format compact** et **plus écologique**.



## L'histoire du produit

### Projection des étapes à venir



#### LES NOUVEAUTÉS

Lilémø et son équipe n'ont pas fini de vous surprendre ! Fort d'un potentiel de création et de développement immense, nous avons de nombreux projets de R&D en cours.

L'enrichissement du produit est porté par notre volonté d'impact auprès des jeunes générations.

Si certains projets sont encore trop confidentiels pour être dévoilés avec précisions, nous pouvons déjà vous dire que **la lecture à voix haute** et **la numération** sont des sujets que nous étudions de près ...



#### LA DIFFUSION

Nous allons tout mettre en œuvre pour faire connaître Lilémø auprès du grand public et des professionnels de l'éducation pour ne plus jamais entendre :

**“Mais c'est génial, pourquoi je ne l'ai pas connu plus tôt ?” !**

Nous attachons également une grande importance au **déploiement de Lilémø** dans **les écoles** et auprès **des professionnels spécialisés** (orthophonistes, orthoptistes, éducateurs spécialisés...). Notre volonté est d'**accompagner tous les enfants**: la présence dans des lieux publics et fréquentés de tous comme le sont les écoles est essentielle pour garantir cette **égalité des chances**.



## La présentation de la marque

### Nos valeurs (éthique, environnement, engagement...)

#### Chez Lilylearn nous sommes convaincus que ...

- **L'éducation des générations futures est la clé de voûte d'un monde meilleur !**

Une éducation de qualité pour tous est le fondement d'un monde meilleur. Lire, écrire et compter sont des savoirs fondamentaux pour former des citoyens libres et responsables et améliorer le développement durable.

- **Les nouvelles technologies doivent être au service du bien commun !**

Les nouvelles technologies offrent de formidables opportunités pour repenser notre manière de voir l'éducation et répondre aux besoins de chaque enfant.

- **Chaque enfant a le potentiel de réaliser de grandes choses !**

Avec les bons outils, les bonnes ressources et le bon soutien, chaque enfant peut atteindre des sommets et réaliser ses rêves. Chez Lilylearn, nous nous efforçons de créer des produits qui encouragent la confiance en soi, la curiosité et la créativité, afin d'aider chaque enfant à exploiter son plein potentiel.

## Nous œuvrons pour...

- **Une éducation de qualité**

Nous développons des produits synonymes d'excellence et d'innovation pédagogique, basés sur les meilleures pratiques et une démarche scientifique afin que chaque enfant puisse correctement lire, écrire et compter.

- **Des solutions intelligentes et saines**

Nous développerons des solutions innovantes, intelligentes et inclusives respectueuses des besoins cognitifs et du développement du jeune enfant, de sa santé et de la vie privée. C'est dans cette optique que nous créons des solutions innovantes et sans écran pour les plus jeunes.

- **L'égalité des chances et l'inclusion sociale**

Nous nous engageons à créer des ressources éducatives accessibles à tous les enfants (curieux, allophones, porteurs de handicaps : TSA, T21, troubles DYS, cécité, malvoyance ... ). Notre objectif est de permettre à chaque enfant d'atteindre son plein potentiel et de contribuer à une société plus juste et équitable.



# Notre promesse

*Sans distinctions !*



**Donner une chance à chaque enfant de réussir en construisant des bases solides pour garantir son épanouissement.**



*Guider vers un mode d'apprentissage universel !*



*Permettre de s'ouvrir aux autres et à son environnement !*

## Le trombinoscope



**Frédéric Villain**

CEO and co-founder  
Strategic development



**Julie Vacquet**

CEO Right Hand  
Product Manager



**Anne Lafosse**

Co-founder &  
Strategic Development



**Maxime Foucault**

Embedded systems  
engineer



**Baptiste Morand**

Technical Manager



**Léo Bonhême-Morsent**

Developer



## 2. Spécificités

### Études & Chiffres clés

#### Maîtrise des savoirs fondamentaux chez les jeunes

La maîtrise des savoirs fondamentaux (lire, écrire, compter) est essentielle pour garantir l'épanouissement des individus. Elle est d'ailleurs indispensable pour la réussite au collège et la lutte contre les inégalités.

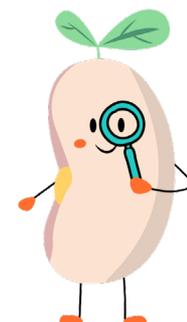
(source : Renforcer la maîtrise des savoirs fondamentaux des élèves en CM1, CM2 et 6e (cycle 3) pour faciliter leur entrée au collège | Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse).

Pourtant de nombreux jeunes sont encore en grande difficulté : les résultats des tests de lecture réalisés auprès des jeunes de 16 à 25 ans lors de la journée Défense et Citoyenneté révèlent que plus de 20% des jeunes ne maîtrisent pas les savoirs fondamentaux.

(Source : Tests de lecture. 9,5 % des jeunes ne savent pas bien lire).

De la même manière, les scores PISA (Programme International pour le Suivi des Acquis des élèves) en compréhension écrite et en mathématiques publiés en 2023 sont en net recul chez les élèves français.

(source : <https://www.vie-publique.fr/eclairage/19539-resultats-des-eleves-la-france-et-le-classement-pisa-2022>).



### 11,9%

sont considérés comme des lecteurs médiocres

### 9,5%

ont des capacités de lecture très faibles, voire sévères

### 4,6%

sont en situation d'illettrisme (= pas de maîtrise suffisante de la lecture pour être autonome dans les situations de la vie courante malgré une scolarisation).

#### Impact et précaution de l'utilisation des écrans chez les enfants

##### L'impact des écrans

De nombreuses études mettent en avant l'**impact des écrans** sur le **développement du langage chez l'enfant**. Une étude du CNRS montre que les enfants qui passent deux heures ou plus par jour devant un écran obtiennent de moins bons résultats aux tests de mémoire et de langage.

(source : <https://www.futura-sciences.com/sante/actualites/enfant-ecrans-detruisent-ils-cerveau-nos-enfants-44207/>)

Par ailleurs, les chercheurs soulignent que le fait de **commencer plus tard à regarder des écrans** est associé à un **meilleur niveau de langage**.

(source : Madigan S, McArthur BA, Anhorn C, Eirich R, Christakis DA. Associations Between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-analysis. JAMA Pediatr. 1 juill 2020;174(7):665-75.)

« Principe de précaution oblige, les autorités sanitaires multiplient les mises en garde. L'Organisation mondiale de la santé (OMS) recommande ainsi de **bannir les écrans pour les enfants de moins de 2 ans** et de limiter à **une heure par jour** leur usage entre **2 et 5 ans**. En octobre dernier (2019), la ministre de la Santé Agnès Buzyn a appelé à suivre l'avis du CSA visant à interdire les écrans aux moins de 3 ans, évoquant "**les conséquences sur le développement du cerveau, l'acquisition du langage et le niveau de concentration**". »

(source : <https://www.futura-sciences.com/sante/actualites/enfant-ecrans-detruisent-ils-cerveau-nos-enfants-44207/>)

« Les enfants grandissent de plus en plus souvent entourés d'écrans. Cette surexposition a un impact sur la qualité et la quantité de leurs interactions avec leurs parents, et donc *in fine* sur leur développement. Il faut amener les parents à faire évoluer leurs pratiques numériques, et leur proposer des solutions concrètes pour accompagner ce changement de comportement.»

– Joëlle Sicamois–

Directrice de la Fondation pour l'Enfance

(source : <https://www.fondation-enfance.org/2024/02/01/resultats-du-2eme-barometre-sur-limpact-du-numerique-sur-le-developpement-des-jeunes-enfants/> )

« Le jeune enfant, pour son développement, a naturellement besoin d'explorer avec ses sens. Il découvre et se connecte à son environnement à travers la sensorialité. Cette perception sensorielle permet pour lui d'intégrer les nouvelles informations efficacement et de les mémoriser.»

(source : <https://www.lemonde.fr/article-offert/arqyserdozqm-6229011/il-est-dans-sa-bulle-dans-une-consultation-de-pediatrie-pour-de-jeunes-enfants-surexposes-aux-ecrans>)

## Les recommandations du temps d'écran

Les recommandations concernant le temps d'écran chez les enfants varient selon l'âge et les besoins individuels, mais il existe quelques lignes directrices générales proposées par des spécialistes.

### The American Academy of Child & Adolescent psychiatry recommande :

« Jusqu'à 18 mois, limitez l'utilisation des écrans à des conversations vidéo avec un adulte (par exemple, avec un parent qui est hors de la ville).

Entre 18 et 24 mois, le temps passé devant un écran doit être limité à regarder des programmes éducatifs avec un soignant.

Pour les enfants de 2 à 5 ans, limitez le temps passé devant des écrans non éducatifs à environ 1 heure par jour en semaine et 3 heures par jour le week-end.

Pour les enfants de 6 ans et plus, encouragez de bonnes habitudes et limitez les activités impliquant les écrans. »

(source : [https://www.aacap.org/AACAP/Families\\_and\\_Youth/Facts\\_for\\_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx#:~:text=Between%2018%20and%2024%20months,limit%20activities%20that%20include%20screens](https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx#:~:text=Between%2018%20and%2024%20months,limit%20activities%20that%20include%20screens))

### Quant au psychanalyste Serge Tisseron, il a développée la règle 3-6-9-12 :

« Pas de télévision avant 3 ans ; pas de console de jeu personnelle avant 6 ans ; pas d'internet non accompagné avant 9 ans ; pas de réseaux sociaux avant 12 ans. »

(source : [https://e-enfance.org/informer/surexposition-aux-ecrans/?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQjwI-ZixBhCoARIsAIC745BXAQox6TdVjy1OOwVvipsLvrPiyWUFC-je6EpwO8BWdojjcyedpct8aAmd2EALw\\_wcB](https://e-enfance.org/informer/surexposition-aux-ecrans/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwI-ZixBhCoARIsAIC745BXAQox6TdVjy1OOwVvipsLvrPiyWUFC-je6EpwO8BWdojjcyedpct8aAmd2EALw_wcB))

# Chiffre clés

## Besoins cognitifs des enfants



### Développement cognitif et langagier de 4 à 5 ans

Le développement cognitif et langagier des enfants de 4 à 5 ans est déterminant et peut être soutenu par diverses activités. À cet âge, les enfants commencent à trier et classer des objets selon des caractéristiques complexes, développent des stratégies de réflexion, et maîtrisent des concepts mathématiques de base.

Ils sont capables de rester attentifs plus longtemps et aiment les jeux d'association d'objets. Ils commencent à comprendre les notions de taille, poids, et ordre chronologique, ainsi que les bases du langage comme la conjugaison des verbes et l'utilisation de mots précis.

Pour aider à leur progression, les parents peuvent encourager la lecture, poser des questions ouvertes pour stimuler le raisonnement, proposer des problèmes simples à résoudre, et utiliser des activités ludiques liées aux intérêts de l'enfant. Les activités qui impliquent les mots écrits et parlés aident à renforcer la compréhension de la relation entre les deux formes.

C'est pourquoi **Lilémø** répond parfaitement aux besoins cognitifs des enfants de cet âge : **sans écran**, sollicitant les sens comme la manipulation, la vue et l'ouïe, l'enfant apprend les mots en les entendant, en les écrivant, en les lisant, tout en jouant !

(source : [https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/developpement/4-5-ans/ik-naitre-grandir-enfant-4-5-ans-intellectuel/#\\_Toc80089433](https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/developpement/4-5-ans/ik-naitre-grandir-enfant-4-5-ans-intellectuel/#_Toc80089433))

# Lilémø

by Lilylearn



## CONTENU DU COFFRET



### 3 cartes histoires interactives



### 3 niveaux de cartes

pour apprendre à écrire avec ou sans modèle



### 1 station de jeu

pour prononcer les essais de lecture avec un bouton de validation pour vérifier sa réponse

### 45 lettres mobiles pour écrire

### 1 câble USB

### 1 notice d'utilisation

Une approche **multisensorielle et progressive** • une prise en main **simple et intuitive** • un support **ludique** adapté à tous les enfants

Lilémø oralise instantanément les essais d'écriture des enfants !

En manipulant les pavés-lettres, ils deviennent des experts de la correspondance graphème-phonème et de la fusion phonémique. Ils explorent et s'amuse en toute autonomie.

Avec les cartes-mots, les enfants plongent dans l'univers de l'orthographe lexicale et découvrent de nouveaux mots. En fonction de la face de la carte, ils peuvent écrire en s'aidant du modèle ou uniquement à partir de l'image et du son.

Le système de validation de Lilémø leur permet de vérifier leurs réponses et de s'autocorriger en cas d'erreur.

Les histoires interactives prolongent cette aventure d'apprentissage en offrant une manière ludique d'utiliser les mots en contexte et de commencer à communiquer par écrit !

**Lilémø** accompagne les enfants dans l'**acquisition** de :

- La correspondance grapho-phonologique
- La conscience phonologique
- La fusion des phonèmes et des graphèmes
- La lecture des mots simples et complexes
- L'orthographe lexicale

## Différenciation de la concurrence

### La puissance du numérique sans écran

**1.**

Lilémø incarne l'essence de la puissance numérique tout en préservant un environnement sans écran, offrant ainsi une expérience de jeu et d'apprentissage saine et sécurisée. Grâce à sa technologie de pointe, Lilémø propose une interface spécialement conçue pour les jeunes enfants, simple et intuitive, qui stimule leur développement cognitif de manière adaptée.

**2.**

### Bien plus qu'un simple jouet sans écran

Lilémø va au-delà du simple statut de jouet sans écran, il est un véritable outil éducatif. En offrant un apport pédagogique solide, il permet aux enfants de développer leurs compétences essentielles tout en s'amusant.

**3.**

### Une approche pédagogique extrêmement ludique

Contrairement aux méthodes traditionnelles d'enseignement, souvent ennuyeuses pour les enfants, Lilémø adopte une approche pédagogique ludique et motivante qui transforme l'apprentissage en jeu.

**4.**

### Autonomie de l'enfant et développement de la confiance

Lilémø offre à l'enfant une autonomie totale dans son apprentissage, renforçant ainsi sa confiance en lui-même. Bien que le jeu partagé reste important, Lilémø peut être utilisé en toute autonomie, permettant à l'enfant de développer ses compétences et sa confiance en soi de manière indépendante.

# 3. Fonctionnalités

## Principe général

(graphème, phonème & orthographe lexicale)

### Découverte lettres/sons

Afin d'initier les jeunes lecteurs débutants, nous recommandons un premier temps de découverte du jeu à travers les lettres seules (sans les cartes).

Pendant cette découverte, l'enfant explore le matériel et commence à prendre connaissance des formes des lettres et du son qu'elles font. Ainsi, il est invité à poser les pavés sur la station :

*Exemple* : L : il entend instantanément le son de la lettre (et non le nom de la lettre) Puis, il peut poser n'importe quelle lettre à côté, et entendre instantanément la fusion des phonèmes :

- L+A : il entend bien LA.

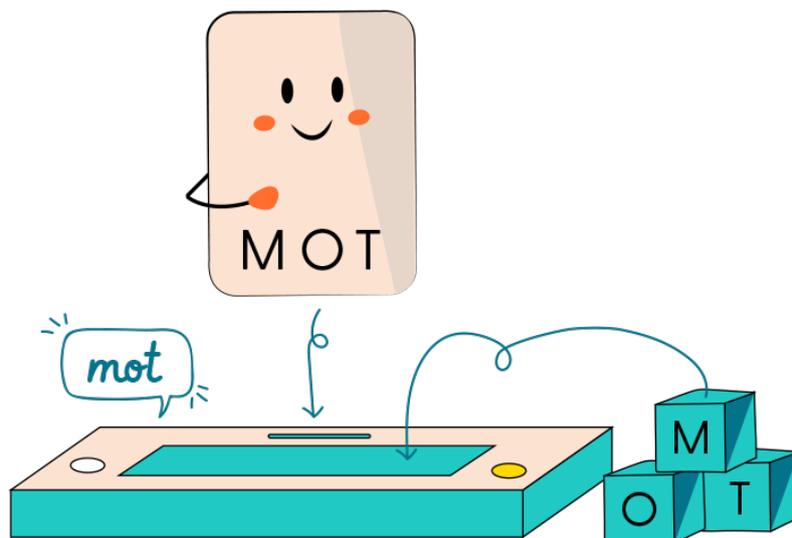
Il peut continuer et mettre n'importe quelle autre lettre, créant ainsi un mot, expérimentant les sons et les associations de lettres.

- M : LAM
- O, P, J, K : LAMOPJK

(associer volontairement des consonnes improbables pour montrer que tout est possible !)

Lilémø est doté d'une **intelligence artificielle** et d'une **synthèse vocale** qui analysent les lettres posées et opèrent instantanément à l'**oralisation des productions écrites** des enfants. Cette puissance offerte par le numérique, offre aux jeunes apprenants une **liberté totale de découverte** ce qui renforce leur **engagement** et **facilite l'apprentissage**.

L'enfant peut vraiment passer du temps sur cette étape de découverte en jouant librement avec les lettres. Au fur et à mesure, il pourra être guidé par l'adulte qui pourra préalablement procéder à une sélection de certaines lettres, ou encore demander à l'enfant de les placer 1 par 1 pour bien assimiler et mémoriser les sons de chaque lettre.



## Passage orthographique

Une fois que l'enfant a bien exploré cette correspondance grapho-phonologique (lettre-son) et qu'il connaît bien ses lettres, il peut alors entrer progressivement dans l'écriture de mots d'abord simples puis de plus en plus complexes et ainsi aborder l'orthographe lexicale.

i

Les mots s'entendent d'une certaine manière et s'écrivent d'une certaine manière. Lilémø permet d'aborder ce délicat passage entre l'aspect phonétique des lettres et l'approche orthographique des mots.

La station et les lettres sont accompagnées d'un pack de 60 cartes-mots. Chaque carte propose un mot différent, avec une face présentant uniquement une photo, et l'autre face avec la photo et le modèle du mot. L'enfant place alors la carte dans le lecteur. S'il est déjà un peu à l'aise dans la lecture, il pourra positionner la carte côté "image seule" et s'il a besoin du modèle pour recopier, il pose la carte sur l'autre face. Dans les 2 cas, la carte est lue par la station au moment où elle est insérée. L'enfant peut alors écrire/recopier le mot de la carte. À tout moment, il peut appuyer sur le bouton de gauche pour réécouter les pavés qu'il a placés sur la station, et le bouton de droite permet de valider l'orthographe du mot. Cela permet à l'enfant d'évoluer en autonomie et de s'auto-corriger en cas d'erreur. Par exemple, s'il écrit PYRAMIDE avec un I à la place du Y (PIRAMIDE), il entendra bien "pyramide" mais il apprendra que l'orthographe des mots a ses particularités... et les mots doivent s'apprendre !

Le pack de cartes s'organise autour de 3 niveaux de lectures correspondants au 3 couleurs :

- **Les mots jaunes** : sont les mots simples dits "transparents" c'est-à-dire qu'ils s'écrivent comme ils s'entendent, sans piège, de 3 à 4 lettres
- **Les mots rouges** : sont les mots un peu plus difficiles avec des lettres plus compliquées comme le K,Q, des associations de consonnes

de types : CL, BR, VR..., et des lettres muettes.

• **Les mots bleus** : sont les mots comportant des consonnes complexes (X, W, Y...) et des sons complexes tels que OU, ON, OI, AN, EN...

Pour aller encore plus loin, Lilémø raconte aussi des **histoires interactives** ! L'enfant commence à développer des compétences en compréhension orale et en communication écrite en plongeant au coeur d'aventures exceptionnelles ! Il personnalise ses histoires et répond aux questions à l'aide des lettres sur sa station préférée !

Lilémø évolue au **rythme de l'enfant** et peut l'accompagner sur une longue période d'apprentissage. Il passe ainsi de la **découverte des lettres** et de **leurs sons**, à l'**apprentissage de l'orthographe**, au développement de la **compréhension orale**, à l'**apprentissage d'une langue étrangère** !

Le mot



KOALA  
koala



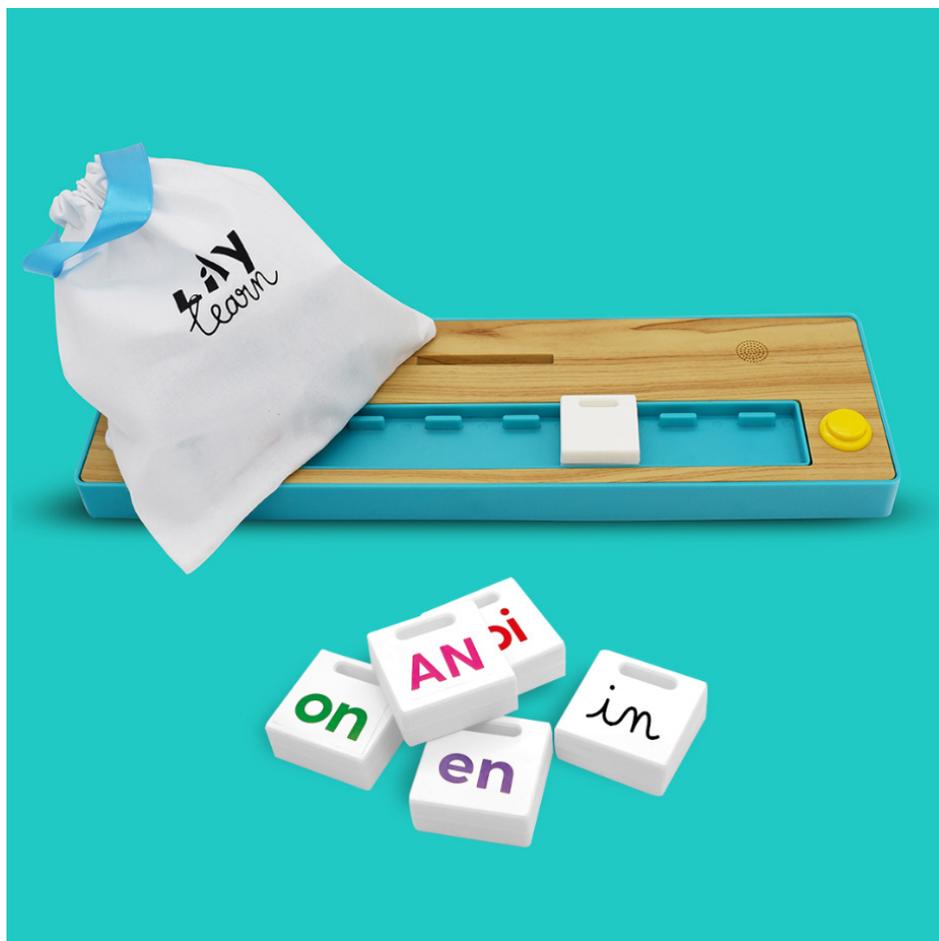
Recto

Verso



Le visuel

# Personnalisation



Chaque objet peut être **personnalisé** un nombre **illimité de fois** et offre ainsi de multiples **possibilités d'utilisation...** La seule limite devient **l'imagination !**

**Lilémø s'adapte à toutes les envies et à tous les besoins !**

Des cartes et des pavés personnalisables permettent de créer du **contenu sur mesure** pour **personnaliser** l'apprentissage et de **progresser** au rythme de l'enfant. L'application gratuite Lilémø+ offre la possibilité d'envoyer n'importe quel contenu sur les cartes et les pavés personnalisables.

Pour cela, rien de plus simple, il suffit d'écrire le contenu souhaité dans l'application et de scanner l'objet (carte ou pavé) en le positionnant au dos du téléphone.

Ainsi les activités peuvent être multiples et adaptées :

- .Le travail lexical autour d'un livre ou d'un thème précis (les saisons, le potager, le carnaval...).
- .La découverte sur la lettre C qui fait le son sss ou kkk
- .La notion orthographique avec le son f = F ou ph
- .L'entraînement pour distinguer les sons et lettres b et d

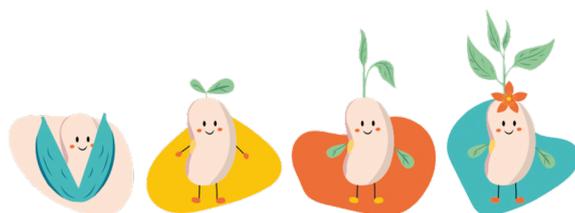
Avec les ressources personnalisables, il est même possible d'aborder **la conjugaison** en utilisant par exemple les pavés pour mettre les terminaisons ou les radicaux des verbes irréguliers. De la même manière, il est possible d'entrer dans la **grammaire** en utilisant les cubes avec de petits mots pour aborder ainsi les groupes nominaux (déterminant + nom + adjectif), les accords (nom+adjectif), ainsi que les petites phrases (sujet + verbe).

# Lilémø+

Parmi les ressources additionnelles disponibles, l'extension Lilémø+ offre une richesse de contenu permettant d'accompagner l'enfant pas à pas.

## Un parcours pédagogique progressif

L'extension Lilémø+, c'est plus de **90 activités** pour apprendre pas à pas : des dictées de lettres, de syllabes, de mots ou encore des histoires pour apprendre, toujours en s'amusant ! Les 4 niveaux conçus par nos experts de la pédagogie permettent à l'enfant de progresser en toute simplicité. Au fur et à mesure du parcours, votre enfant débloque des **surprises** et des **récompenses** à écouter sur son Lilémø !



### Graine de lecteur

L'enfant fait ses premiers pas dans le monde des lettres, des sons et de ses premiers petits mots !

### Pousse de lecteur

L'enfant avance dans sa découverte des lettres et de leurs sons. Il sait écrire des mots simples.

### Lecteur en herbe

L'enfant peut lire des mots plus complexes et appréhende les premières subtilités orthographiques.

### Lecteur en fleur

L'enfant progresse et devient autonome dans la lecture. Il intègre des premières notions d'orthographe lexicale en écriture.

## Le suivi des progrès de l'enfant

L'application Lilémø+ permet d'observer la **progression** de l'enfant dans son parcours et son **degré de réussite** aux activités. On peut également accéder à l'historique de ses essais d'écriture avec les cartes-mots, et repérer facilement ses erreurs récurrentes pour l'aider à les corriger !

## La personnalisation sonore

L'extension Lilémø+ vous permet également de **personnaliser les sons** de sa station Lilémø !

Il est possible de choisir un nouveau son de démarrage, d'erreur ou de validation parmi plusieurs effets sonores ou de le personnaliser avec sa propre voix.

# Dépistage et déclinaisons

**3 à 5% des enfants ont des troubles spécifiques des apprentissages de la lecture, de l'écriture, de l'orthographe ou du calcul en France.**

Les conséquences sur la réussite et l'avenir des enfants concernés sont nombreuses :

- Difficultés voire échec scolaire
- Troubles du comportement et/ou psycho-affectifs
- Problèmes d'insertion sociale
- ... voire illettrisme

La détection précoce de ces troubles est un facteur de réussite essentiel d'une prise en charge rapide et efficace. Les parents et les enseignants sont souvent les premiers à remarquer les signes de difficultés chez les enfants, tels que les retards dans l'acquisition du langage, les erreurs fréquentes lors de la lecture et de l'écriture, ainsi que les difficultés de compréhension. Leur rôle est crucial dans l'observation et la communication des préoccupations aux professionnels de la santé et de l'éducation, afin d'initier une évaluation approfondie et de mettre en place des stratégies d'intervention appropriées.

Dans ce contexte, Lilémø est un support pouvant faciliter le repérage des premières difficultés notamment grâce au suivi des progrès.

Au cours du dépistage, Lilémø accompagne les professionnels du médico-social dans la réalisation des tests adaptés à l'âge de l'enfant pour les cas de dyslexie, dysorthographe, retard ou troubles du langage...

La dimension évolutive et personnalisable de l'outil en font également un allié précieux dans la prise en charge. Lilémø permet ainsi de créer des séances de remédiation ciblées et motivantes !

## Déclinaisons (anglais, braille ...)

Parce que la période de l'enfance est la plus propice pour l'apprentissage d'une langue étrangère, Lilémø existe également en version anglaise ! Grâce à ses cartes connectées avec des mots anglais et la synthèse vocale anglosaxonne, il est possible de s'initier à la langue de Shakespeare dès le plus jeune âge, en s'amusant loin des écrans

De plus, consciente des défis spécifiques auxquels sont confrontés les enfants malvoyants ou non voyants, Lilylearn souhaite jouer un rôle actif dans leur éducation et leur épanouissement.

Avec LiEnBraille, Lilylearn explore activement les possibilités technologiques pour garantir des outils éducatifs adaptés. Des fonctionnalités multisensorielles, sonores et tactiles, permettent de proposer un outil d'apprentissage inédit et une expérience enrichissante pour chaque enfant. Grâce à la sonorisation, aux pavés lettres contrastées ou avec les points et aux cartes imprimées en relief, les enfants peuvent découvrir et apprendre la lecture en Braille et s'entraîner à l'éducation tactile grâce aux images elles-aussi en relief



## Collecte des résultats et suivi des progrès (plateforme enseignants)



### Contenu de Lilémø Pro :

- D'un matériel **adapté** pour une **utilisation en classe**
- D'une **interface web** pour **collecter les données, gérer ses contenus et suivre les progrès des élèves**
- D'une **application** sur smartphone pour **préparer le travail des élèves** sur Lilémø.

### L'application Lilémø Pro accompagne les professionnels de l'éducation dans l'utilisation de Lilémø

Avec l'application Lilémø Pro, il est donc possible pour l'enseignant de **personnaliser ses cartes et ses pavés** : il peut ainsi créer du contenu sur mesure pour répondre aux besoins et aux envies des jeunes apprenants, de travailler de nouveaux sons (oi, an, in...), de jouer avec les syllabes et de découvrir de nouveaux mots.

L'interface Lilémø Pro permet d'accéder à un **parcours pédagogique clé en main** composé de plus de 90 activités, selon une progression en 4 niveaux conçue par nos experts de la pédagogie : des dictées de lettres, de syllabes, de mots... et même des histoires !

Les **cartes-badge** sont fournies pour que les élèves puissent s'identifier sur Lilémø. Les travaux qu'ils réalisent sont alors enregistrés sur leurs profils, permettant ainsi le suivi de leurs progrès sur la plateforme web Lilémø Pro.

## La visibilité média

Avril 2022

Afterwork du mardi 12 Avril présenté par *Laura Tenoudji - découverte d'entrepreneurs engagés | La Tribune.*

Octobre 2021

Canopé LaB'Inclusif : présentation d'un nouvel espace dédié à l'inclusion scolaire – *reportage vidéo Ouest France.*

Janvier 2021

Les #EduBrèves : semaine du 22 janvier – *École branchée | Enseigner à l'ère du numérique.*

Octobre 2020

Présentation et exploitation de jeux interactifs pour faciliter l'entrée dans la lecture d'élèves TSA – *OTA' Mag, le magazine des communautés apprenantes.*

27 Août 2020

Lilémø : le jeu de cubes high-tech multisensoriel pour apprendre à lire ! – *Un max d'idées.com*

3 Août 2020

Lilémø, un jeu interactif innovant pour apprendre à lire en s'amusant – *Parents.fr*

22 Juin 2020

Lilémø : le jeu pour apprendre à lire – *Caen Mag (page 7).*

5 Mai 2020

Découvrez Lilémø, un jeu alternatif pour apprendre à lire, à écrire et à compter ! – *Neozone.*

28 Avril 2020

Lilémø, le jeu caennais, financé en deux heures sur Ulule ! – *Ouest-France.*

27 Février 2020

Éducation | À Caen, elles ont créé Lilémø, un jeu d'apprentissage interactif et écologique – *Ouest France.*

Décembre 2019

Article @classetice journal de l'ERUN de la circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc, n°124.

22 Novembre 2019

Les innovations dans les jeux éducatifs – *La France Bouge, Europe 1.*

30 Octobre 2019

"Cubémot", un jeu avec des cubes qui parlent et des cartes connectées – *ça m'intéresse !*

16 Octobre 2019

La technologie NFC pour aider les enfants à lire – *Tendance Ouest A Caen, le Dôme vous projette dans le Turfu ! – France 3*  
 • Article dans le magazine *La Recherche (octobre/décembre 2023) N°575 Pages 51*  
 • Article dans le magazine *Little Magazine - N°37 / Hiver 2023 pages 72*  
 • Apparition dans *les 12 coups de midi* parmi les cadeaux de l'émission. *Émission du 13 Mars 2024 à 33 minutes 30 secondes.*

Voir tout nos articles de presse sur : <https://lilylearn.com/presse/>

## Le mot du CEO



Chez Lilylearn, nous sommes convaincus que **l'apprentissage sans écran** est essentiel pour préserver l'univers de la petite enfance. Notre mission est de créer des **expériences d'apprentissage tangibles et enrichissantes** qui favorisent le **développement holistique** des enfants. Nous croyons en l'importance de stimuler **la curiosité naturelle, l'imagination et la créativité** dès le plus jeune âge. Avec notre approche axée sur le jeu et l'interaction, nous visons à offrir des outils éducatifs **authentiques** qui inspirent la **passion** pour l'apprentissage tout en respectant les **besoins uniques** de chaque enfant.



*Frédéric VILLAIN CEO & Co-fondateur de Lilylearn*

# Fonctionnalités clés

## 1.

### Le principe alphabétique

Le principe alphabétique est le fondement sur lequel repose la langue écrite alphabétique, c'est un élément essentiel de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture dans les langues alphabétiques, car il permet à l'enfant d'accéder au **sens des mots** et de **communiquer** efficacement à travers l'écriture.

## 3.

### L'orthographe des mots

Lilémø permet d'**appréhender les règles complexes** de l'orthographe français. Il permet à votre enfant de **s'autocorriger** l'aidant ainsi à éviter les erreurs courantes et à renforcer ses compétences en orthographe. Lorsque l'enfant a posé une carte dans le lecteur et ré-écrit le mot en question, il a la possibilité de vérifier si l'orthographe de son mot est correcte ou non en appuyant sur le bouton de vérification du jeu. Un son lui indique s'il a réussi à écrire le mot correctement.

## 2.

### La correspondance graphème-phonème

L'association entre les graphèmes (lettres) et les phonèmes (sons) est fondamentale dans l'apprentissage de la lecture car elle fournit la base pour comprendre comment la **langue écrite** correspond à la **langue parlée**. Lilémø facilite le processus d'apprentissage en générant un son (phonème) à partir de n'importe quelle suite de pavés (graphème) posée sur la station. L'enfant a la liberté de pouvoir générer tous les sons possibles en fonction des associations de lettres qu'il forme, sans prendre en compte si le mot existe ou non.

## 4.

### Des mots pour enrichir son vocabulaire pour écrire et s'exprimer

Un vocabulaire précis est essentiel pour assurer la clarté et la **compréhension** dans la **communication**. Avec 60 cartes incluses dans le pack de base du jeu ainsi que plus de 300 cartes supplémentaires en vente sur notre site de e-commerce, les utilisateurs pourront apprendre de **nouveaux mots** variés. Par exemple, des packs de cartes sur les thèmes des émotions ou sur la conversation peuvent être achetés en plus du jeu Lilémø.

# Avantages spécifiques par segment d'utilisateur

## Enseignants

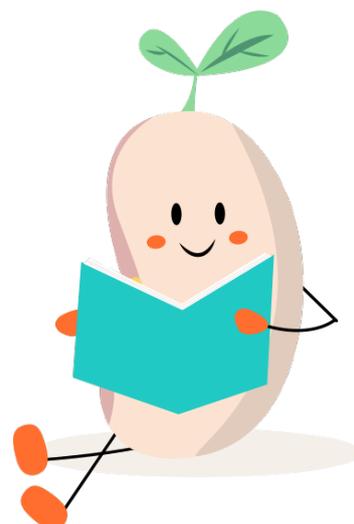
Lilémø offre à la fois **une richesse d'activités** et **une flexibilité** pour l'enseignant, tout en étant un **support ludique** et **facteur de motivation** pour les élèves.

### Les formats d'utilisations possibles en classe sont multiples :

- **En libre service en classe, en autonomie** : les élèves peuvent y avoir accès pendant les temps libres ou même les temps de dictées.
- **En atelier en petit groupe** (à 2 ou 3) avec une série de cartes pré-sélectionnées par l'enseignant.
- **En APC** (*Activité pédagogique complémentaire*)
- **Sur un poste spécifique** en classe flexible,
- **En support** dans le cadre de la pédagogie différenciée.

### Lilémø s'adapte parfaitement à différents niveaux scolaires et profils d'enfants :

- **Grande Section - CP** : Entrée dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture / Découverte grapho-phonologique
- **CE1** : Consolidation des acquis / Remise à niveau / Progression en orthographe lexicale
- **CE2 À CMI** : Progression en orthographe lexicale / Élèves en difficulté Classe ULIS
- **Enfants Allophones** : Découverte de la langue française / Découverte des sons / Découverte du principe alphabétique
- **Enfants jusqu'à 12 ans** : Situation de dyslexie • Besoins spécifiques / Troubles du spectre autistique / Handicap



L'outil permet d'aborder la découverte graphèmes/phonèmes, la combinatoire, dictée de mots, conjugaison, mots du jour, les nouveaux mots, les révisions ludiques. Les élèves découvrent les lettres, leurs formes, leurs sons. Puis ils associent les phonèmes pour construire des syllabes ou leurs premiers mots : mots à trou, dictée, révision de mots, travail sur la lettre d'attaque, les prénoms...

Ils découvrent ensuite de **nouveaux mots**, leur son, leur orthographe : mot du jour, travail sur un thème, mots de la même famille... Ils progressent dans la difficulté orthographique des mots, abordent les sons complexes, les mots complexes, les exceptions...

Les élèves peuvent **spontanément venir s'aider** du Lilémø lors de la réalisation d'exercices sur manuels, ou bien l'enseignant peut **accompagner** une séance d'exercices avec l'outil pour apporter une dimension sonore à l'encodage.

L'outil s'adapte à **toutes les méthodes** d'enseignements et en complément de nombreuses autres ressources comme par exemple : Les Alphas, Apprentilangue, les lettres de Céline Alvarez...

## Orthophonistes

Lilémø est un outil didactique efficace qui sollicite **la vue, l'ouïe et le toucher**, grâce :

- Aux couleurs distinctes des consonnes et des voyelles,
- Au retour sonore instantané des sons de chaque phonème et associations de phonèmes,
- Au toucher et à la manipulation des cubes-lettres et des cartes.

Il s'agit d'un support à la fois **très simple d'utilisation, intuitif et complet, stimulant** un grand nombre de fonctions cognitives de l'enfant afin de répondre aux mieux à ses besoins et à ceux des orthophonistes.

Grâce à la manipulation des lettres et la sonorisation instantanée, l'enfant a un retour auditif directement appliqué aux lettres et associations de lettres qu'il produit. Cela le guide pour s'auto-corriger et progresser à son rythme. La mécanique de la combinatoire est alors assimilée et consolidée de manière efficace et en toute autonomie.

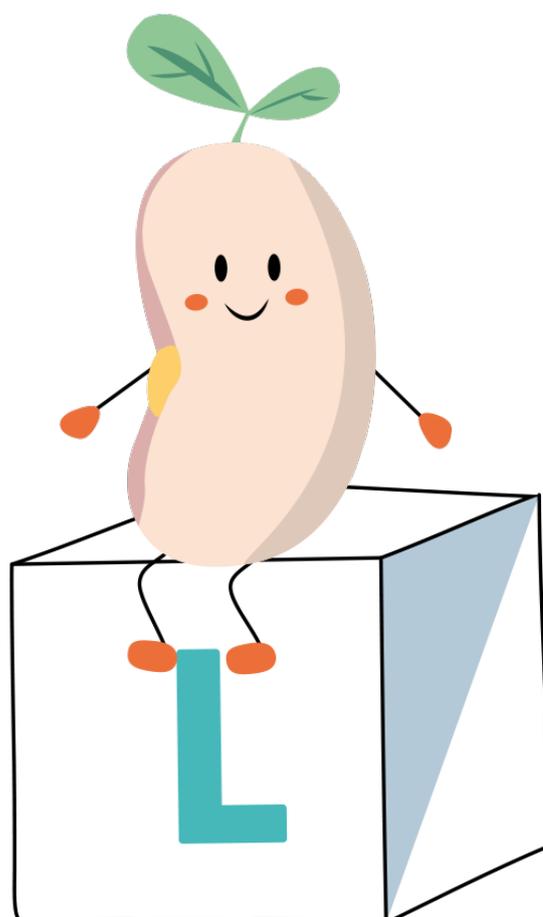
L'utilisation intuitive du jeu, sa **simplicité** et sa **dimension multisensorielle** rendent l'outil **attractif, motivant et ludique** permettant de travailler l'orthographe avec **plaisir et amusement !**

## Parents

Lilémø est un outil pédagogique inédit et innovant pour accompagner son enfant dans l'aventure de **l'apprentissage de la lecture et de l'écriture**.

En compagnie d'un adulte, avec un frère ou une soeur ou encore en totale autonomie, l'enfant peut découvrir, explorer, s'entraîner, apprendre et s'amuser :

- Initiation aux correspondances lettre-son,
- Association des lettres et construction de ses premières syllabes,
- Lecture et écriture de ses premiers mots,
- Approche de l'orthographe en douceur,
- Une approche multisensorielle (la vue, l'ouïe et le toucher par la manipulation).



## 4. Distinctions et récompenses

The logo for i-Lab, featuring a stylized 'i' in red and blue, followed by 'Lab' in blue.

Lauréat du concours d'innovation I-Lab

The logo for ÉDU-UP, with 'ÉDU' in blue and 'UP' in red, followed by three red arrows pointing right.

soutien aux projets  
numériques Édu-innovants

Lauréat du concours Edu-up du Ministère  
de l'éducation Nationale

pour les projets LiEnBraille (version braille de Lilémø pour les enfants aveugles et malvoyants) et pour le projet LilyNum (une extension de Lilémø dédiée à l'apprentissage de la numération).

The logo for oxybul, featuring a stylized 'o' with a red, green, and yellow cube inside, followed by 'xybul' in black and 'éveil et jeux' in smaller text below.

Élu pépite Oxybul lors de l'Oxy Pépite Tour

The logo for i-Lab, featuring a stylized 'i' in red and blue, followed by 'Lab' in blue.

Élu meilleur projet Edtech Normandie en  
2023 dans la catégorie Infrastructures,  
Matériels & Équipements

## 5. FAQ

### Questions fréquentes

#### À partir de quel âge recommandez-vous LILÉMØ ?

# 1.

Lilémø peut être utilisé **dès l'âge de 3 ans**. Si vous lui lisez des livres régulièrement depuis qu'il est bébé, s'il est environné de nombreux types de supports de lecture, s'il a ses propres livres, adaptés à son âge et à ses goûts, s'il vous voit apprécier la lecture, votre enfant va naturellement s'intéresser à la lecture et même peut-être demander à apprendre à lire. Il n'est pas nécessaire d'attendre alors le CP pour commencer à le **sensibiliser au fonctionnement du langage écrit**, aux **relations entre lettres et sons**. C'est tout à fait possible et profitable d'apprendre à lire dès la maternelle, dès lors que l'on respecte **son rythme et son envie de découverte**.

#### Quels atouts apportés à l'enfant ? Quelle pédagogie ?

# 2.

Lilémø c'est une pédagogie par le jeu, les manipulations, les interactions. Lilémø permet à l'enfant de progresser à son rythme dans la découverte et l'apprentissage du **principe alphabétique**, de la **correspondance graphème-phonème**, étape clef pour apprendre à lire. Le jeu intègre une **progressivité** conforme aux préconisations des chercheurs et spécialistes de la lecture. Il repose sur **l'engagement actif** (manipuler, être sollicité, retour immédiat), **l'attention** (les pavés, les couleurs, les sons), **le plaisir d'apprendre** (jeu et récompense musicale).

#### LILÉMØ est-il adapté aux enfants dyslexiques ?

# 3.

Pour les lecteurs débutants et les enfants dyslexiques, la première étape de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture est cruciale pour progresser et évoluer dans une lecture fluente. Les chercheurs en neuro-sciences préconisent un **apprentissage patient et intensif de la correspondance graphème-phonème** pour compenser une partie des difficultés rencontrées. L'exploration et la répétition de la correspondance lettre/son (graphème/phonème) sont déterminantes. Lilémø est un support idéal pour cet entraînement. Il permet **le retour sonore instantané** des lettres et associations de lettres produites par l'enfant, qui en tout **autonomie**, va pouvoir construire, déconstruire, reconstruire ses mots pour **assimiler le principe de la combinatoire** et mémoriser l'orthographe des mots. Il favorise également **la répétition** et **la mémorisation** en sollicitant **les sens** tels que **la vue** (repères visuels des consonnes et des voyelles, association d'un mot et d'une image...), **l'ouïe** (lecture vocale instantanée) et **le toucher** (manipulation des lettres et des cartes).

## Pourquoi pas en cursive ?

# 4.

Suite à nos nombreuses expérimentations, nous avons préféré ne pas mettre d'écriture cursive et privilégier les majuscules et script. En effet, dans l'écriture manuscrite, appelée cursive ou "en attaché", les lettres n'ont pas la même forme selon la lettre qui la précède et celle qui la suit. Par exemple, le s commence sur la ligne au début d'un mot alors qu'après un o il doit s'attacher à la queue du o. Il faut une queue à la fin du s pour l'attacher à la lettre suivante, il n'en faut pas à la fin d'un mot. Cependant, il reste tout de même possible de faire évoluer votre matériel selon vos envies en le personnalisant avec des autocollants.

## Faut-il connecter le jeu à Internet ?

# 5.

Lilémø n'a **pas besoin** d'être connecté à Internet pour fonctionner, toute l'intelligence du jeu est embarquée. En revanche, il est possible de connecter votre jeu en wifi avec **notre extension Lilémø+**.

Cela vous permet notamment de profiter de plus de contenu et de suivre la progression de votre enfant sur votre application Lilémø+.

## L'utilisation de Lilémø nécessite-t-elle l'accompagnement par un adulte ?

# 6.

Lilémø est une interface spécialement conçue pour les jeunes enfants ! Malgré la complexité technologique qu'elle renferme, sa **simplicité d'utilisation et son intuitivité** permettent aux jeunes enfants d'expérimenter et d'apprendre en **autonomie**. Conforme aux normes européennes et indépendante de toute connexion Internet, Lilémø offre aux enfants une expérience sécurisée.

## Comment utiliser Lilémø pour faire progresser mon enfant ?

# 7.

S'adapter au rythme de l'enfant est essentiel pour le faire progresser et le motiver. La **dimension évolutive** de Lilémø vous permettra d'apporter à votre enfant tout ce dont il a besoin pour développer de nouvelles compétences et connaissances. Nous proposons d'ailleurs un parcours pédagogique clé en mains contenant plus de **90 activités** réparties sur 4 niveaux permettant d'aborder progressivement les lettres, les syllabes et l'orthographe lexicale ! Des **pavés et des cartes personnalisables** vous permettront également de créer votre propre contenu pour répondre aux besoins et aux envies de votre enfant.

8.

### Est-il possible de brancher un casque ?

Oui, le jeu Lilémø propose une sortie jack pour pouvoir brancher un casque.

9.

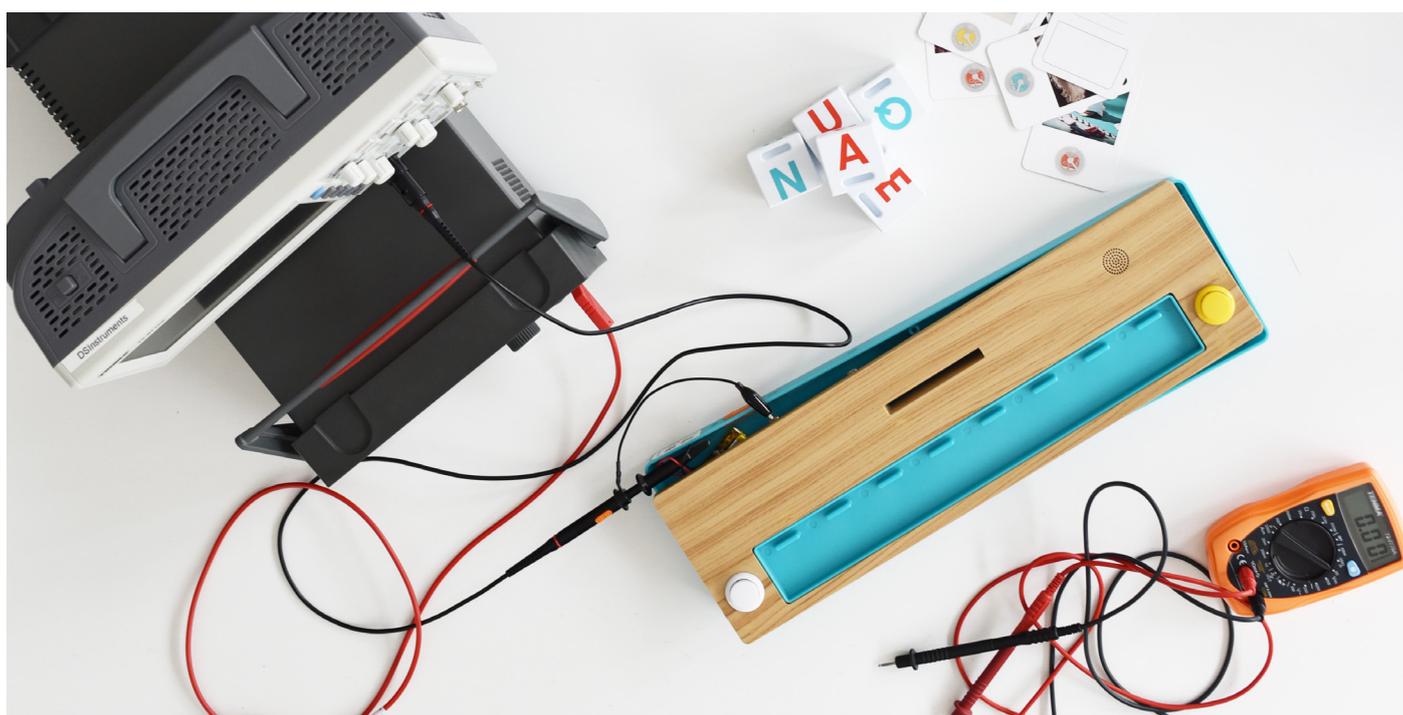
### Lilémø est-il vraiment efficace pour l'apprentissage de la lecture ?

Conçu par des professionnels de l'éducation et déjà utilisé par de nombreux parents, enseignants et orthophonistes, Lilémø accompagne des milliers d'enfants dans leur apprentissage. Son efficacité a été démontrée à de nombreuses reprises pour des profils d'enfants variés, avec ou sans besoins spécifiques.

10.

### Est-ce que le matériel est fragile ?

Lilémø est conçu pour être **robuste et résistant** à une utilisation quotidienne par les enfants. Nous savons qu'à cet âge, les mains des enfants peuvent être maladroites ou agitées, c'est pourquoi, nous avons mis un point d'honneur à sélectionner des matériaux de haute qualité afin d'assurer la durabilité de nos produits. De plus, si toutefois un problème survenait, notre équipe est là pour garantir le bon fonctionnement de votre station. Vous pouvez donc être assuré que Lilémø accompagne les enfants tout au long de leur apprentissage !



# 6. Études de cas et témoignages

## Cas d'utilisation

Notre présence sur le terrain et le précieux contact que nous entretenons avec nos clients et notre communauté nous permettent de connaître les utilisations qui sont faites de Lilémø. Voici quelques exemples de son impact auprès des enfants :

### 1.

#### Réinventer l'apprentissage pour un élève en difficulté

Dans une classe où la diversité des élèves est au cœur des préoccupations pédagogiques, Lilémø a brillé par sa capacité à **transformer l'expérience éducative pour un élève en difficulté**. Cet enfant, souvent en marge de la classe en raison de troubles du comportement et d'une déconnexion avec les méthodes d'apprentissage traditionnelles, a trouvé refuge et **inspiration** dans l'atelier Lilémø.

Alors que le reste du groupe se rassemblait pour une activité en classe, il se plongeait dans l'univers ludique de Lilémø. Concentré, canalisé, et **prenant du plaisir à écrire**, il a démontré une incroyable autonomie en utilisant les mots affichés dans la classe pour écrire de nombreux mots. Lilémø lui a offert **une voie alternative pour apprendre et s'épanouir**, le captivant au point de préférer rester jouer plutôt que de participer à la récréation. Cette expérience témoigne du pouvoir de Lilémø à **répondre aux besoins uniques de chaque enfant**, même les plus marginalisés

### 2.

#### Favoriser l'autonomie et l'apprentissage personnalisé en classe flexible

Dans une classe flexible où l'**autonomie** et la **liberté** sont encouragées, Lilémø est devenu un **outil précieux** pour les élèves de CP. L'enseignant a mis en place un atelier Lilémø où les enfants peuvent se rendre selon leurs besoins. Quelque temps après, elle a constaté avec satisfaction une **utilisation innovante** de l'outil lors des dictées. Les élèves, confrontés à des doutes lors de l'écriture, ont trouvé dans Lilémø une **ressource fiable** pour vérifier leurs réponses. Cette utilisation spontanée de l'outil a non seulement **renforcé leurs compétences** en lecture et en écriture, mais a également cultivé leur **autonomie** et leur **confiance en leur capacité** à résoudre des problèmes par eux-mêmes. Lilémø s'est ainsi imposé comme un **allié précieux** dans la **démarche d'apprentissage personnalisé** et de développement de compétences chez les enfants.

### 3.

#### Poursuivre l'apprentissage à la maison pendant la pandémie COVID-19

Pendant la crise de la COVID-19, un couple de parents nous a raconté qu'ils étaient préoccupés par le risque de retard scolaire de leur enfant, ils ont décidé d'introduire Lilémø dans leur quotidien pour combler ce manque. Utilisé comme un **outil d'apprentissage à la maison**, Lilémø est devenu un allié essentiel pour **maintenir le niveau d'éducation** de l'enfant malgré les défis de l'apprentissage à distance. Les activités ludiques et éducatives de Lilémø ont permis à leur enfant de continuer à **développer ses compétences en lecture, en écriture et en orthographe**, tout en s'amusant et en restant motivé pendant cette période difficile. Cela lui a permis de **ne pas prendre de retard** ou de développer des lacunes qui auraient été un handicap dans sa scolarité.

## 4.

### Un allié pour les enfants comme pour les parents pour travailler, dans la joie et la bonne humeur après l'école

Lilémø est utilisé par la maman comme un **exercice en complément pour travailler** après l'école. Si l'enfant a rencontré une difficulté, cela permet d'**isoler le problème** et de le **travailler tranquillement à la maison** avec sa maman. Avec cette nouvelle approche, le français et les devoirs ne deviennent plus une corvée ! Grâce à Lilémø, son fils a développé **une meilleure écoute des lettres** et a **progressé en français**. L'outil l'a également accompagné dans son apprentissage pour les sons complexes (ai, en, an,) qu'il est en train d'apprendre à l'école. Même la maman se prend au jeu, faisant de Lilémø **un objet de cohésion** entre parents et enfants !

## 5.

### Accompagner un enfant en difficulté quand on est parent

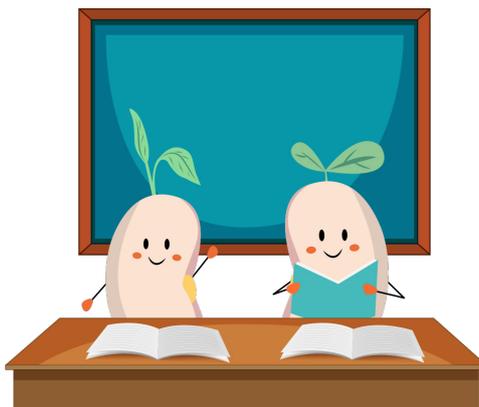
Pour cet enfant dont l'attention est parfois volatile, la maman cherchait à **dépasser les méthodes traditionnelles** pour correspondre davantage au fonctionnement cognitif de son fils et lui **donner toutes les chances de réussir à apprendre**. Lilémø est devenu **un véritable catalyseur de motivation** pour cet enfant en lui offrant une approche **d'apprentissage sensorielle et interactive**. Lilémø capte son intérêt et lui permet de **travailler de manière autonome**. Cette autonomie libère la maman du rôle de professeur, lui permettant de renouer avec son rôle de soutien et de maman. Avec Lilémø, l'enfant **surmonte les obstacles** de l'apprentissage et **progresses à son rythme**.

## 6.

### Offrir à son enfant à besoin particulier un outil d'apprentissage adapté

Les parents d'enfants à besoins spécifiques (troubles du spectre autistique, handicap...) sont souvent démunis face au manque de dispositifs ou d'outils pour les aider. Cette maman était ravie d'avoir enfin trouvé l'outil idéal pour son fils de 6,5 ans, en classe de Grande section car en situation de handicap. La problématique de son enfant était la prononciation des lettres et la conscience phonologique (lui faire prendre conscience des différents sons dans un mot). Grâce à Lilémø, elle a pu travailler avec lui en faisant du repérage de lettres, de sons, en décomposant les mots et en répétant à l'infini. Son enfant adore le jeu qu'il a su prendre en main très rapidement. Il est devenu autonome très vite et a fait de nets progrès rapidement. Le témoignage de la maman parle de lui même :

**"Quand il a vu le jeu pour la première fois il était content parce que c'était nouveau, il a dit «wouhaou» mais est resté un peu dubitatif. Dès qu'il a eu la carte ARA il a adhéré, c'est sa carte repère qu'il sort en premier !" (Parole de maman !)**



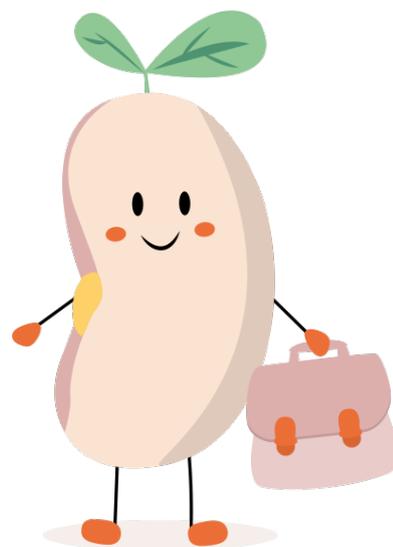
# 7.

## Offrir aux enfants des écoles isolées une éducation de qualité

Lilylearn a eu l'opportunité de faire don de Lilémø dans des écoles isolées en **Tanzanie** et au **Sénégal**, offrant ainsi aux enfants une fenêtre vers un monde d'apprentissage ludique et interactif. Dès l'instant où les enfants ont découvert Lilémø, ils ont été intrigués par ce matériel innovant et captivés par son aspect ludique. Lilémø a su fédérer tous les élèves, créant une atmosphère d'apprentissage passionnante et motivante. Dans ces écoles où l'accès aux ressources éducatives est limité, Lilémø a apporté une bouffée d'air frais et a réaffirmé l'importance de l'éducation dans la vie de ces enfants.

Lilémø n'est pas seulement un jeu, c'est un **symbole d'espoir et d'opportunité** pour ces enfants. En les aidant à découvrir le plaisir d'apprendre et en les encourageant à explorer de nouveaux horizons, Lilémø ouvre la voie vers un avenir rempli de possibilités.

Ces histoires sont précieuses pour nous car elles démontrent la façon dont Lilémø peut transformer l'apprentissage pour les enfants en offrant une **approche inclusive**, adaptée à leurs **besoins individuels**, et en encourageant l'**autonomie** et la **confiance en soi**. Ces cas d'usages et tous ceux que nous recueillons sont notre plus belle réussite et nous donnent une énergie folle pour continuer à développer et faire connaître Lilémø !



## Témoignages

### Les avis des Parents et Grands-parents

**Sophie,**  
maman faisant l'instruction  
en famille

"Bonjour à toute l'équipe ! Nous avons réceptionné la lilylearn et nous voulions vous remercier ! C'est un bijou et Hanna 4 ans s'y est mise directement et n'a plus voulu la lâcher !!! Merci encore car je me suis empressée de raconter mon expérience et la découverte de lilémo+ qui est vraiment géniale !!!"

**Patrice,**  
papa de Paul

"Un jeu et un outil pédagogique étonnant pour l'apprentissage de la lecture ! Testé sur mon enfant de 6 ans qui a beaucoup aimé ! Prise en main et compréhension rapides, capable de jouer et de progresser seul en peu de temps."

**Charlotte,**  
maman de Yanis

"Superbe expérience avec mon petit Yanis qui a découvert l'apprentissage de la lecture de manière ludique et interactive !"

**Michèle,**  
grand-père

"Ce jeu est génial, je passe beaucoup de temps à jouer avec mes petits enfants."

**Roxane,**  
maman

"Une super innovation. Reçu pour mon fils de 4 ans. Il adore pouvoir former les mots et entendre les sons. Il aime aussi construire ses mots sans images (son prénom, les prénoms des copains...). Service client très réactif, agréable. Rien à dire, c'est parfait et c'est français en plus !"

**Caroline,**  
maman

"Ma fille adore jouer avec et nous aussi il y a des évolutions du jeu en permanence et ainsi plusieurs façons de l'utiliser sous forme de jeu. Je le recommande car c'est une manière très sympathique d'apprendre les lettres, les sons..."



## Les avis des Enseignants

### Michèle, enseignante en GS

"Lilémø est tout à fait adapté aux enfants qui ont besoin de plusieurs canaux cognitifs pour apprendre.

Le fait que ce soit oralisé et auto-validé par le jeu et non par l'ATSEM, la maîtresse ou un copain, c'est très valorisant pour l'enfant. Il est acteur. (...) C'est vraiment un outil qui apporte une autre dimension très intéressante par rapport aux activités classiques."

### Isabelle, enseignante en GS

"Aujourd'hui les enfants sont envahis d'écrans, si l'école peut proposer des alternatives, alors c'est formidable ! Avec Lilémø, la voix accompagne les enfants tout au long du jeu."

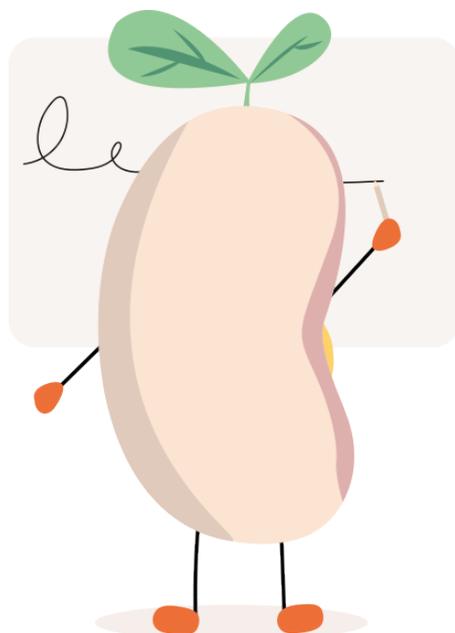
### Aurélia, enseignante en GS

"Je dispose du Lilémø et je ne peux que le recommander tant le champ pédagogique des possibles est vaste et pertinent pour faire progresser les enfants !

Merci à Lilylearn pour ce produit de qualité pensé pour faire réussir les élèves en lecture/phonologie/encodage."

### Aurélie, enseignante en GS

"Mes élèves ont décollé en lecture grâce à Lilémø, merci !"



## Les avis des Orthophonistes et Spécialistes

### Céline, orthophoniste

"J'ai acheté lilémø il y a environ 1 an, pour mon exercice professionnel, je l'utilise tous les jours et j'en suis absolument ravie ! Très bien pensé et fonctionnel. MERCI beaucoup et je recommande vivement !"

### Sandrine, orthophoniste, La Réunion

"La manipulation des cubes avec son feed back auditif est une super aide pour les lecteurs débutants ou les enfants qui ont des difficultés à maîtriser la lecture. Ils mettent en place par eux même une autocorrection (qu'ils cherchent en manipulant), et consolident ainsi à leur rythme la mécanique de la combinatoire par le jeu et la recherche en autonomie. (...) Les plus grands manipulent aussi lilémø avec plaisir pour travailler l'orthographe lexicale de façon ludique. Bref, un très bon outil utilisé quotidiennement dans ma pratique !"

### Lucie, éducatrice spécialisée en classe ULIS

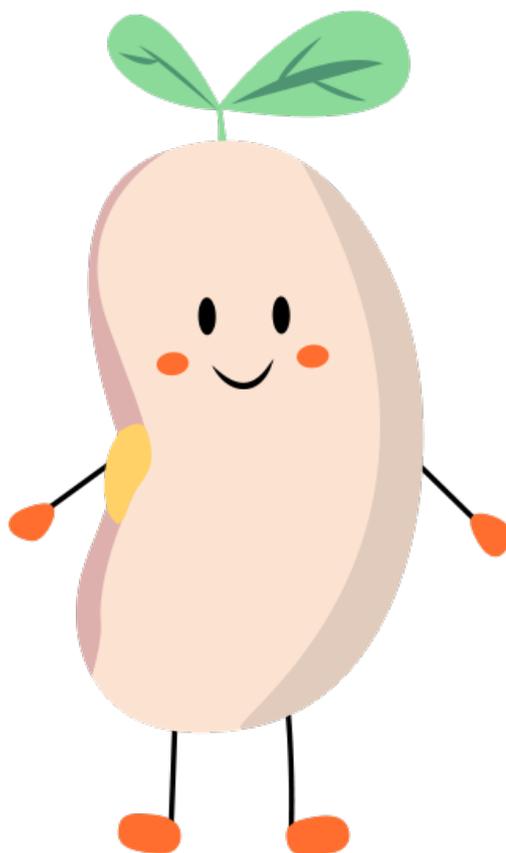
"Éducatrice spécialisée, qui utilise aussi ces supers outils pour des TSA et Jeunes T21 ! Merci BEAUCOUP! C'est top"

### Florence, orthophoniste, Calvados

"Lilémø est rapidement devenu un essentiel de mon cabinet. Le matériel est très beau, et les enfants aiment manipuler ces cubes. Ce jeu permet de travailler la phonologie, tout en s'amusant. Construire des mots devient un jeu, et la production sonore permet à l'enfant de s'autocorriger. Une pépite !"

Retrouvez tous les témoignages  
au lien suivant :

<https://lilylearn.com/temoignages/>



# 7. Technologie



## L'intelligence du jeu

Au cœur de Lilémø se trouve un micro-ordinateur polyvalent, intégrant une multitude de fonctionnalités essentielles pour une expérience de jeu immersive et interactive. Ce composant permet de donner au jeu une puissance équivalente à une petite console de jeu. Cette puissance de calcul donne la possibilité d'une grande adaptabilité pour les besoins de l'apprentissage des enfants.

Doté de la possibilité de lire les informations provenant d'antennes NFC, cet ordinateur permet une reconnaissance instantanée des pavées et des cartes placés sur la station de jeu, offrant ainsi une interaction fluide et intuitive.

En outre, il intègre un

amplificateur sonore de grande qualité, assurant une restitution claire et nette des phonèmes prononcés par la synthèse vocale, enrichissant ainsi l'expérience auditive des enfants.

Avec la possibilité de gérer une connexion Internet, ce micro-ordinateur ouvre les portes à un monde d'apprentissage en ligne et de mises à jour, permettant aux enfants d'accéder à du contenu éducatif supplémentaire et aux parents de suivre leur progression.

De plus, des boutons dédiés permettent de relire les phonèmes associés aux cubes posés, offrant ainsi un soutien supplémentaire à l'apprentissage.

En combinant toutes ces fonctionnalités, le micro-ordinateur au cœur de

Lilémø offre une expérience d'apprentissage complète et captivante pour les enfants.

## Synthèse vocale & intelligence artificielle

À l'intérieur de Lilémø, une synthèse vocale révolutionnaire donne vie à l'apprentissage de la lecture en prononçant des phonèmes en fonction des lettres disposées sur le jeu.

Cette synthèse vocale est alimentée par une intelligence artificielle sophistiquée, capable de générer n'importe quel phonème en temps réel, en fonction des arrangements des lettres.

Chaque lettre placée déclenche un son correspondant, permettant aux enfants d'entendre et de comprendre la relation entre les lettres et les sons qu'elles représentent. Cette approche immersive et interactive transforme l'apprentissage de la lecture en une expérience ludique et enrichissante, favorisant ainsi le développement des compétences linguistiques des enfants de manière intuitive et engageante.

## Qualité sonore

Avec notre synthèse vocale avancée pour prononcer des phonèmes en fonction des lettres, l'importance d'un haut-parleur de qualité ne peut être sous-estimée.

Grâce à une amplification sonore soigneusement calibrée et à une gestion mécanique précise du haut-parleur, chaque phonème est restitué avec une clarté et une fidélité exceptionnelles. Pour garantir une qualité sonore optimale, des tests rigoureux en laboratoire ont été effectués, afin d'affiner les réglages et d'optimiser les performances du haut-parleur.

Un haut-parleur de qualité garantit que les enfants entendent distinctement chaque son, renforçant ainsi leur compréhension et leur apprentissage de la relation entre les lettres et les sons. Cette expérience audio et immersive crée un environnement d'apprentissage optimal, offrant aux enfants la meilleure chance de succès dans leur développement linguistique. En investissant dans un haut-parleur de qualité, Lilémø offre une expérience d'apprentissage complète et enrichissante.

## Near Field Communication (NFC)

Dans notre jeu éducatif innovant, nous utilisons la technologie NFC (Near Field Communication) pour des cubes et des cartes utilisés. Le NFC, ou Near Field Communication, est une technologie sans fil à courte portée qui permet l'échange de données entre deux appareils compatibles, tels que des smartphones, en les approchant à quelques centimètres l'un de l'autre. Conçu pour être simple, rapide et sécurisé, le NFC est largement utilisé pour les transactions sans contact, le partage de contenu et la connectivité simplifiée entre dispositifs.

Chaque pavé et chaque carte est équipé d'un tag NFC, permettant au système de reconnaître instantanément leur identité dès qu'ils sont placés sur la station de jeu. Cette approche offre une facilité d'utilisation remarquable pour les enfants, car il leur suffit simplement de positionner les pavés ou les cartes pour interagir avec le jeu. L'utilisation de la technologie NFC garantit une expérience fluide et intuitive, éliminant ainsi la nécessité de manipuler des boutons ou des menus complexes. En plus de permettre une identification transparente des cubes et des cartes, la technologie NFC joue un rôle crucial en offrant la possibilité d'écrire sur les tags. Grâce à l'application «Lilémø+», les utilisateurs peuvent personnaliser le contenu des tags en écrivant des informations spécifiques, telles que des lettres, des mots et des phrases. Cette fonctionnalité permet aux enfants de bénéficier d'un contenu éducatif personnalisé, adapté à leurs besoins et à leur niveau d'apprentissage.

Par exemple, les parents ou les éducateurs peuvent créer des cartes ou des pavés personnalisés pour aborder des thèmes spécifiques ou renforcer certaines compétences linguistiques. La combinaison de la technologie NFC et de

l'application «Lilémø+» offre aux enfants une expérience éducative encore plus enrichissante et personnalisée.

Grâce à cette solution transparente, les enfants peuvent se concentrer pleinement sur leur expérience d'apprentissage, en explorant et en découvrant de nouveaux concepts de manière ludique et interactive.



## Autonomie et mobilité

L'intégration d'une batterie offre une mobilité inégalée, permettant aux enfants de jouer où bon leur semble, sans contrainte de prise électrique. La batterie embarquée garantit une période d'autonomie permettant d'utiliser la station n'importe où : à la maison, en voyage, ou en plein air.

Cette portabilité renforce l'expérience d'apprentissage en permettant aux enfants d'explorer et de s'immerger dans le jeu dans divers environnements, stimulant ainsi leur curiosité et leur créativité. L'utilisation d'une batterie offre également une flexibilité logistique aux parents et aux éducateurs, en éliminant le besoin de trouver une prise de courant à proximité.

# 8. Contacts et ressources

**Julie Vaquet, Bras droit du CEO**

Tel : 06 51 53 37 55

julie.vacquet@lilylearn.fr

**Anne Lafosse, Directrice pédagogique**

Tel : +262 692 92 68 63

a.lafosse@lilylearn.fr



## LIENS VERS DES RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

- Site internet : <https://lilylearn.com/>
- Insta : [https://www.instagram.com/lilylearn\\_games/](https://www.instagram.com/lilylearn_games/)
- Fb : <https://www.facebook.com/lilylearn>
- X : [https://twitter.com/Lilylearn\\_FR](https://twitter.com/Lilylearn_FR)
- LinkedIn : <https://www.linkedin.com/company/lilylearn/>
- Youtube : <https://www.youtube.com/@lilylearn8381>
- Application mobile Lilémø+ : <https://apps.apple.com/fr>
- Plateforme enseignant Lilémø Pro : <https://lilemo-pro.lilylearn.fr/>

# 9. Faire savoir

## Appel à l'action

**Lilémø n'est pas seulement un jeu,  
c'est une révolution dans le domaine  
de l'éducation**

Notre approche innovante combine le meilleur de la technologie et de la pédagogie au service de l'éducation des jeunes esprits.

À l'heure où les écrans envahissent le quotidien des tout petits avec les conséquences que l'on connaît sur le développement cognitif et social des enfants, Lilémø offre une alternative ludique pour donner une chance à chaque enfant de réaliser son plein potentiel. Une initiative qui mérite d'être connue !

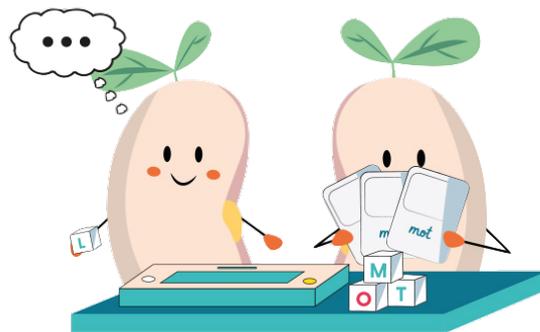
**Nous faisons appel à vous, journalistes et influenceurs, pour nous aider à faire connaître ce produit révolutionnaire à votre audience.**

En couvrant Lilémø dans vos canaux de communication, vous contribuerez à mettre en lumière une innovation éducative qui peut changer la vie des enfants (avec ou sans difficultés) et des familles.

Vous offrirez à vos lecteurs, téléspectateurs ou abonnés la possibilité de découvrir un projet pleinement inclusif mettant le numérique au service du bien commun. Ils découvrent grâce à vous un outil éducatif de qualité qui allie plaisir et apprentissage, créativité et compétence.

Nous sommes convaincus que votre soutien et votre engagement joueront un rôle crucial dans la diffusion de notre message et dans la promotion de l'éducation ludique et innovante. C'est pourquoi, nous comptons sur vous pour nous aider à faire de Lilémø un incontournable dans le monde de l'éducation et de l'apprentissage.

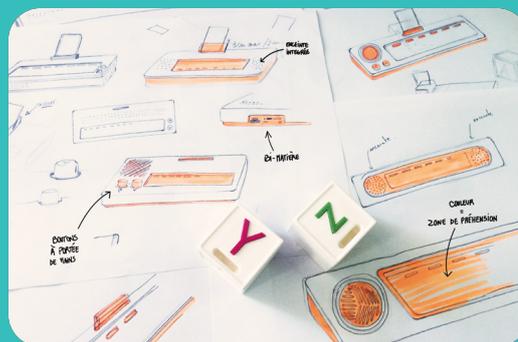
Nous sommes impatients de partager notre aventure avec vous et de vous donner encore plus de détails sur notre vision, notre histoire et les nombreux projets en cours.



## Envie de découvrir notre projet de l'intérieur ?

Notre équipe de passionnés sera ravie de partager avec vous les coulisses de notre aventure. Venez nous rendre visite dans notre atelier à Caen !

**À bientôt !**



## L'atelier Lilylearn

📍 102 Rue de L'Arquette  
14000 Caen