

Éducation. À Caen, elles ont créé Lilémo, un jeu d'apprentissage interactif et écologique



Lilémo, produit de la start-up Lilylearn, mis au point à Caen. Ouest-France

Créée il y a un an par trois Caennaises, la start-up Lilylearn conçoit des jeux éducatifs responsables. Leur premier modèle, Lilémo, vise à faciliter l'apprentissage de la lecture. Il est déjà testé dans plusieurs classes.

Lilémo est un jeu pas comme les autres. Il rappelle les traditionnels et rustiques cubes alphabétiques en bois, bien que les siens soit en bioplastique, fait à partir d'amidon de maïs. À mesure que les lettres-cubes sont disposées sur son socle, le jeu énonce, avec une voix de synthèse, les syllabes formées, jusqu'au mot final qui s'agrémente de sons et de musique.

Lilémo est la première création de [la start-up Lilylearn](#), fondée en 2019, par trois Caennaises du monde de l'enseignement. Valérie Villain est toujours enseignante, en

maternelle, à mi-temps ; Émilie Lenel a travaillé à l'université de Caen et Myriam Thélu, la dirigeante, a enseigné en école de commerce.

« C'est parti d'une discussion sur comment aider les enseignants pour le passage au CP des enfants, raconte Valérie Villain, chargée de création du produit. Préparer à la lecture, aider à comprendre le principe alphabétique... Normalement, ça requiert un adulte et beaucoup de temps. Notre produit vise à adapter l'apprentissage aux besoins des enfants, mais permet aussi de s'entraîner en autonomie. »



Les membres de la start-up Lilylearn. De gauche à droite, Valérie Villain, chargée de la création produit ; Myriam Thélu, la PDG ; Emily Lenel, la cheffe de projet. Ouest-France

« On a souhaité éliminer l'écran »

Encore en phase de test, ce jeu éducatif intelligent fonctionne sans écran, avec son socle pour seule interface. Il s'agit d'une plateforme épurée en bois et en bioplastique. Un choix défendu par Émilie Lenel, cheffe de projet : « On a souhaité éliminer l'écran parce que l'exposition recommandée pour les enfants est de trente minutes maximum, ce qu'ils dépassent déjà la plupart du temps. »

Cubes à la main, elle forme le mot « Lion » sur le socle, déclenchant un rugissement. « Des études en neurosciences montrent qu'on apprend mieux en touchant et en

expérimentant. Dans les cubes, on utilise la même technologie que les cartes bancaires sans contact. C'est comme ça que se déclenche la voix de synthèse. »

Le concept, déjà testé dans plusieurs classes, intéresserait la direction numérique du ministère de l'Éducation. Quatre académies seraient aussi partantes pour essayer le dispositif à la rentrée. Le produit n'est pas encore disponible, mais son prix de vente devrait avoisiner les 240 €.

« Faire un jeu en Chine, ça ne nous intéresse pas »

Avec leur start-up Lilylearn, Valérie Villain, Myriam Thélou et Emily Leel souhaitent créer des jouets éducatifs intelligents, écologiques et made in France. Myriam explique : **« C'est compliqué, mais tout est fait en France. Dès qu'on peut, on travaille même dans la région, comme avec nos bioplastiques qui proviennent d'une entreprise normande. Faire un jeu en Chine, ça ne nous intéresse pas. »**

En pleine expansion, la start-up qui compte déjà deux alternants et un développeur, en plus de ses fondatrices, compte embaucher un autre développeur en 2020.

Afin de financer son projet, l'entreprise lancera, en avril, un financement participatif sur la plateforme Ulule. Plus d'informations sur le site internet : lilylearn.com/ulule

Alexandre HORN.