



Caen



Quotidien Ouest-France du 24 janvier 2025



ouest-france.fr du 24 janvier 2025



579 mots

Lilémo, un jeu pour aider les enfants à lire et à écrire

La start-up Lilylearn, basée à Caen, travaille depuis 2019 sur cette machine électronique sans écran. On la trouve même dans certaines écoles pour assister les professeurs.

L'initiative

Dans les locaux de la rue de l'Arquette à Caen, deux papas ingénieurs font des tests sur un jeu éducatif singulier. Lilylearn, est une start-up créée en 2019, et qui, depuis, développe « Lilémo », commercialisée dès 2020. Une machine électronique et intelligente, sans écran, créée pour que les enfants puissent jouer en s'amusant, tout en autonomie.

« **Le créateur de l'entreprise et sa femme enseignante, voulaient un outil pour aider les enfants à apprendre à lire et à écrire** », expliquent Baptiste Morand et Maxime Foucault, les deux ingénieurs en recherche et développement en charge du projet.

Apprendre sans écran

La particularité de cette machine qui fonctionne sur batterie, c'est qu'elle n'a pas d'écran. « **C'est un programme qui s'adresse aux enfants dès 3 ans, ça nous semblait incompatible de leur proposer un écran. On souhaite offrir une alternative aux apprentissages sans devoir passer par un ordinateur et internet.** »

L'enfant place une carte dans une fente, et grâce à une puce NFC, technologie de radiofréquence à courte portée, la machine lit l'information et d'une voix synthétique, quoique réaliste, prononce le mot sur la carte. Au tour de l'apprenti lecteur de prendre des cubes connectés, avec une lettre inscrite dessus, pour recomposer le mot qu'il a entendu.

« **C'est important de faire en sorte que les enfants manipulent les lettres et les syllabes** », estiment Baptiste Morand et Maxime Foucault. Lorsqu'une lettre est placée, la voix de ce micro-ordinateur prononce le son correspondant. Ajoutez une lettre et la voix trouvera le son des associations de syllabes. Les petits peuvent ainsi inventer leurs propres mots. « **Je venais d'avoir ma fille quand le projet a démarré**, raconte Baptiste Morand. **Ça m'a aidé à me rendre compte de la façon dont les enfants s'approprient la console.** »

Des écoles l'utilisent

« **Le but, c'est que les enfants aient un retour immédiat sur un exercice**, précisent les ingénieurs. **Un son est émis pour alerter s'il y a une erreur ou si le mot composé est le bon.** » Lilylearn développe également un format en braille pour les enfants malvoyants. « **On sait que ça a pu aussi aider les enfants atteints de troubles dys.** »

En plus des particuliers, ce jeu est utilisé en classe par les académies de Versailles, Nancy ou Metz. « **Les instituteurs sont ravis, ça les aide grandement lorsque les enfants, qui apprécient également l'outil, s'entraînent en parfaite autonomie.** »

Dans chaque pack, il y a 45 lettres et 60 cartes. Mais Lilylearn commercialise des « packs additionnels » de cartes, selon plusieurs thèmes : Noël, les JO, la ferme... Il faut compter 199 € pour le jeu de base, 15 € pour un paquet de cartes supplémentaires.

L'entreprise propose également une application et une extension Wi-Fi pour connecter le jeu, permettant de suivre sur son téléphone les erreurs et la progression des petits, « **un bon moyen de comprendre les difficultés qu'ils ont rencontrées sur un exercice, sans être derrière eux en permanence** ».

Comptines, histoires, questionnaires, cartes et cubes personnalisables... « Lilémo » permet encore d'autres activités. La start-up compte développer son outil, avec notamment l'apprentissage de langues étrangères, à commencer par l'anglais.

Boutique en ligne sur lilylearn.com

Louis MADELAINE.



Maxime Foucault et Baptiste Morand, ingénieurs de la start-up de Caen Lilylearn, travaillent sur Lilémo depuis 2019, une console sans écran qui aide à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Ouest-France