

DEDUC SORT

Florence Arroyo-Mallet et Virginie Cordel

orthophonistes

Frédéric Brogard, illustrations



Jeu permettant de lire et déduire des informations pour résoudre une énigme

36 €

Ortho
ÉDITION



« Après les enquêtes de Déducto,
Déducsort propose une nouvelle mission à remplir :
désensorceler un lieu d'un château,
en retrouvant le personnage qui a jeté un sort, ainsi que l'objet
que celui-ci a utilisé pour son action maléfique. »

Ce matériel ludique et attractif grâce à son univers fantastique, permet de développer la compréhension du langage écrit à travers la lecture d'indices, ainsi que la compréhension orale.

Les capacités attentionnelles, la logique, et l'informativité sont également sollicitées pour résoudre la mission.

Deux modes de jeux sont possibles, privilégiant, soit la compétition, soit la coopération, et la durée de jeu s'inscrit dans une séance d'orthophonie, soit 25 min.

Déducsort s'adresse aux enfants de 7 à 12 ans, présentant des difficultés au niveau de la lecture ou du raisonnement.

Le matériel est simple d'utilisation : il comprend 2 fiches mission et 108 cartes réparties en 3 niveaux de difficulté.

Ainsi, l'orthophoniste peut choisir une série de cartes en fonction des capacités de lecture de l'enfant et proposer un niveau de difficulté plus élevé dans un second temps.

Les enfants ayant des difficultés en lecture manifestent par moments un manque d'envie de lire, c'est pourquoi Déducsort a pris en compte la dimension motivationnelle de la lecture en proposant un support attrayant et des énigmes à résoudre.

PERSONNAGE

Non seulement ses moustaches retombent, mais encore son chapeau est décoré.



OBJET

Elle est fine, mais pas métallique.



Des musiciens jouent dans cette pièce.

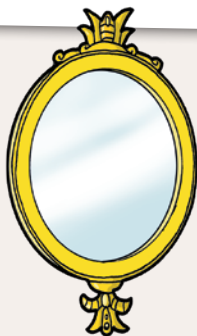
LIEU DU CRIME



Ce lieu abrite des animaux.



C'est le miroir qui n'a pas d'ornements.



Il n'a ni rides ni c... mais de longues c...



CONFIDENCE

- 108 cartes de jeux réparties en 3 niveaux de difficulté croissante (vert, bleu, rouge).

Pour chaque niveau,

15 cartes personnages, symbole ● (enchanteur, vampire, sorcière, momie, troll),

15 cartes objets, symbole ■ (baguette, fiole, miroir, médaillon, grimoire),

6 cartes lieux du château, symbole ▲ (pont-levis, salle de bal, salle des banquets, donjon, écuries, escalier) ;

- 2 fiches mission ;
- 2 feutres à encre lavable ;
- 1 pochette mystère ;
- 1 règle de jeu.



Ses pages anciennes ont pris la couleur de son croissant.



Il a un chapeau uni et des moustaches tombantes.



Des musiciens jouent dans cette pièce.



Ortho
ÉDITION

78 rue Jean Jaurès - 62330 Isbergues
+33 (0)3 21 61 94 94
contact@orthoedition.com
www.orthoedition.com

