

## Annexe 1 A

Première grille créée à partir du jeu de balle.

Prénom : N.

Date : 31/01

Objectif : l'élève sera capable d'échanger un objet avec quelqu'un de différentes manières.

Actions a réalisé lors du jeu	A	VA	NA	Commentaires
1) Faire rouler une balle sur une table	X			
2) Faire rouler une balle sur une table à une autre personne lorsqu'ils sont à deux.	X			
3) Faire rouler une balle sur une table à quelqu'un après que l'enseignant ait désigné la personne.	X			
4) Faire rouler une balle sur une table à quelqu'un après avoir prononcé son nom.	X			
5) Rattraper une balle que l'on a fait rouler sur une table	X			
6) Faire rouler une balle à terre	X			
7) Faire rouler une balle à terre à une autre personne lorsqu'ils sont à deux.	X			
8) Faire rouler une balle à terre à quelqu'un après que l'enseignant ait désigné la personne.	X			
9) Faire rouler une balle à terre à quelqu'un après avoir prononcé son nom.	X			

10) Rattraper une balle que l'on a fait rouler à terre.	X			
11) Lancer une balle en l'air.	X			
12) Rattraper une balle que l'on a lancé en l'air soi-même.	X			
13) Lancer une balle à quelqu'un en station debout.	X			
14) Lancer une balle à un référent en mesurant sa force en station debout.		X		
15) Lancer une balle à un élève en mesurant sa force en station debout.		X		Ne mesure pas toujours sa force
16) Lancer une balle à différentes personnes (pas toujours à la même personne).		X		Le référent doit lui montrer la personne à qu'il doit lancer
17) Lancer la balle à deux mains				
18) Lancer la balle à une main		x		Faire attention à la force exercée, peut faire mal à cause d'un lancer trop fort
19) Être concentré quand on lance (regarder la personne ou la balle)	X			
20) Être concentré quand on doit attraper une balle (regarder la personne ou la balle)	X			
<b>Comportements sociaux lors du jeu</b>				
21) Accepter de jouer avec quelqu'un.	X			
22) Accepter de jouer avec le groupe.		X		

23) S'intégrer physiquement dans le groupe		X		
24) S'asseoir ou se mettre à côté d'un élève du groupe.	X			
25) Prononcer le nom, désigner la personne du doigt ou le désigner sur sa photo.				N'en n'a pas besoin
26) Regarder la personne à qui on passe la balle.				
27) Donner, de soi-même la balle, soit en la passant de main en main soit en la faisant rouler soit en la lançant.	X			
28) Viser la personne si on lui lance la balle.	X			

Autres remarques :

- manque de dynamisme : réagit lentement.

## Annexe 1 B

Grille améliorée et adaptée à l'élève. Créée à partir du jeu de balles et du projet fancy-fair.

### Grille d'analyse de tâches

Contexte : adopter une dynamique adaptée avec interaction durant les répétitions de la fancy-fair

Nom : N.

Age : 17

Comportements à adopter lorsqu'il lance une balle	Acquis	En voie d'acquisition	Non acquis	Commentaires
		Avec aide : Verbale/visuelle/gestuelle		
Acquisition de toutes les manières de passer un objet à quelqu'un :				
1) Donner de main à main	X			
2) Faire rouler sur une table	X			
3) Faire rouler à terre				
4) Lancer en l'air en visant les mains de la personne	X			
<b>Précision</b>				
5) Ajuster la force lors du lancer		X		
6) Viser les mains de la personne lors du lancer	X			
<b>Autonomie</b>				
7) Lancer une balle sans en attendre l'ordre (après apprentissage)	X			
8) Ramasser une balle sans en attendre l'ordre (après apprentissage)		X		

9) Se déplacer dans la pièce sans en attendre l'ordre (après apprentissage)		X		
<b>Dynamisme</b>				
10) Lancer deux objets à la suite rapidement à une ou plusieurs personnes		X		
11) Rattraper deux objets à la suite rapidement à une ou plusieurs personnes	X			
12) Se déplacer dans la pièce et lancer un objet en même temps		X		
13) Adopter des mouvements plus fluides lors du lancer		X		
14) Varier les positions pour lancer (debout - accroupi)			X	Seulement si c'est demandé
15) Varier le matériel et la manière de lancer (Lancer les légumes à quelqu'un/utiliser la farine et lancer en l'air)				
Observation de la fréquence des répétitions verbales (stéréotypies) lors de l'activité	Diminue lorsque l'élève est en activité.			
Observation des périodes d'angoisses lors de l'activité	Uniquement si la personne qui lui fait peur est près de lui.			
Observation de l'acquisition de l'espace de la pièce	Encore difficile.			

## Annexe 2A

Première grille créée à partir du jeu de balle.

Prénom : S.

Date : 24/01

Objectif : l'élève sera capable d'échanger un objet avec quelqu'un de différentes manières.

Actions a réalisé lors du jeu	A	VA	NA	Commentaires
1) Faire rouler une balle sur une table	X			
2) Faire rouler une balle sur une table à une autre personne lorsqu'ils sont à deux.	X			
3) Faire rouler une balle sur une table à quelqu'un après que l'enseignant ait désigné la personne.	X			
4) Faire rouler une balle sur une table à quelqu'un après avoir prononcé son nom.		X		Ne cite pas le prénom
5) Rattraper une balle que l'on a fait rouler sur une table	X			
6) Faire rouler une balle à terre				Faire rouler les balles à terre -> pas tester
7) Faire rouler une balle à terre à une autre personne lorsqu'ils sont à deux.				
8) Faire rouler une balle à terre à quelqu'un après que l'enseignant ait désigné la personne.				
9) Faire rouler une balle à terre à quelqu'un après avoir prononcé son nom.				

10) Rattraper une balle que l'on a fait rouler à terre.				
11) Lancer une balle en l'air.	X			
12) Rattraper une balle que l'on a lancé en l'air soi-même.		X		Difficulté de garder une balle en mains. Tient la balle avec ses mains ouvertes. Montre également un manque de concentration.
13) Lancer une balle à quelqu'un en station debout.	X			
14) Lancer une balle à un référent en mesurant sa force en station debout.	X			
15) Lancer une balle à un élève en mesurant sa force en station debout.	X			
16) Lancer une balle à différentes personnes (pas toujours à la même personne).		X		Ne tient pas bien la balle en main quand il joue avec
17) Lancer la balle à deux mains		X		A tendance à la lancer avec une main
18) Lancer la balle à une main	X			
19) Être concentré quand on lance (regarder la personne ou la balle)		X		Ne regarde pas toujours devant soi
20) Être concentré quand on doit attraper une balle (regarder la personne ou la balle)		X		Ne rattrape pas correctement la balle, la fait tomber
Comportements sociaux lors du jeu				
21) Accepter de jouer avec quelqu'un.	X			

22) Accepter de jouer avec le groupe.	X			
23) S'intégrer physiquement dans le groupe	X			
24) S'asseoir ou se mettre à côté d'un élève du groupe.	X			
25) Prononcer le nom, désigner la personne du doigt ou le désigner sur sa photo.				N'en n'a pas besoin
26) Regarder la personne à qui on passe la balle.				
27) Donner, de soi-même la balle, soit en la passant de main en main soit en la faisant rouler soit en la lançant.	X			
28) Viser la personne si on lui lance la balle.	X			

## Annexe 2B

Grille d'analyse de tâche :

Contexte : adopter un comportement adapté durant les répétitions de la fancy-fair

Age : 15

Nom : S.

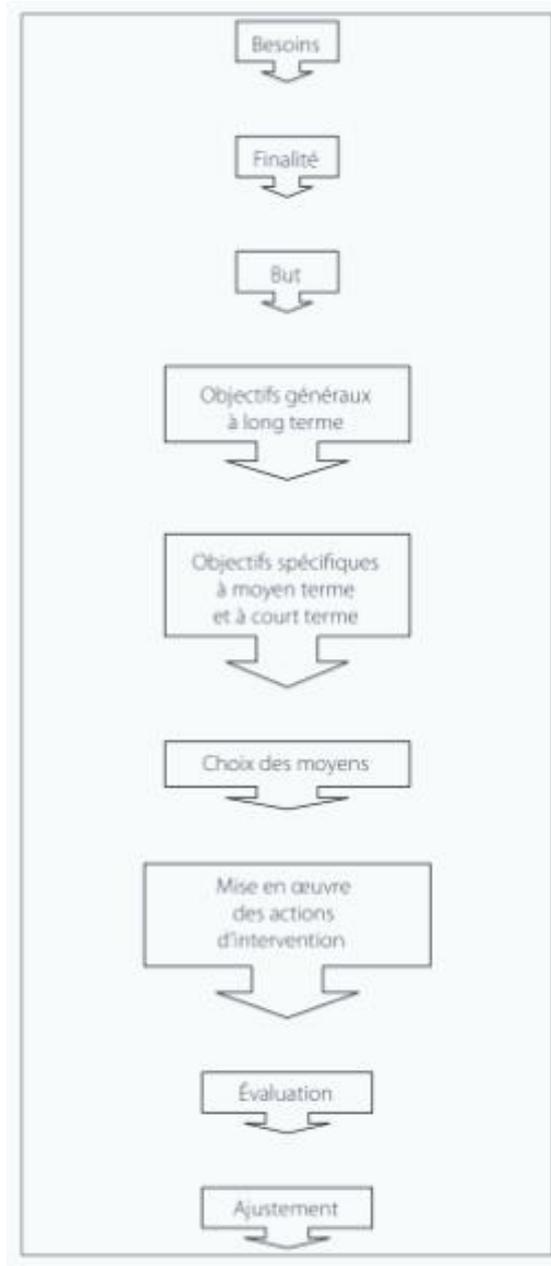
Comportements à adopter	Acquis	En voie d'acquisition	Non acquis	Commentaires
		Avec aide : Verbale/visuelle/gestuelle		
<b>Consignes de base</b>				
1) Ecouter une consigne donnée et y être attentif.	X			S'est amélioré.
2) Comprendre la consigne	X			
3) Appliquer une consigne donnée.		X		Veut parfois faire autre chose que la consigne donnée.
4) S'occuper de sa tâche.		X		Ne la termine pas toujours.
5) Ne pas s'occuper des autres élèves si ce n'est pas une consigne.		X		
<b>Consignes spécifiques</b>				
6) Lancer et attraper les légumes avec les personnes désignées (=tâche)	X			
7) Commencer sa tâche quand la musique commence (+ déclencheur)	X			
8) Arrêter sa tâche quand le « chef » arrive et se fâche	X			

9) Reprendre une autre tâche lors de la deuxième partie (+déclencheur)	X			
<b>Réactions à adopter lors de la séance de répétition</b>				
10) Aller rechercher la balle de soi même lorsqu'elle est tombée.		X		Envahie par les différentes informations, prend du temps pour aller chercher la balle.
11) Tenir la balle en main sans jouer avec lorsqu'aucune autre consigne n'est donnée.		X		A des difficultés à rester inactif.
12) Tourner autour de la table pour occuper l'espace.		X		Ne prends pas toujours l'espace. S'est améliorée.
13) Regarder une personne avant de lui lancer une balle, un objet,...		X		
14) Attraper la balle en essayant de ne pas la faire tomber.		X		Se concentre un peu plus sur sa tâche.
15) Maitriser sa force lorsqu'on lance la balle ou l'objet.	X			
16) Ne lancer qu'une balle à la fois, même si deux balles sont en main.	X			
<b>Comportements</b>				
17) Être calme avant le commencement de la répétition	X			
18) Exprimer de la joie avec un comportement adéquat par rapport au	X			Est fort dans l'émotion du moment qui se manifeste de manière parfois extrême. (rigole fort ou se met en colère)

contexte (sourire, rire léger, dire qu'on est content,... tout en s'occupant de sa tâche)				et essayer de casser des objets.)
19) Être concentré sur sa tâche		X		
Observations des comportements adoptés lors de la répétition	S. a fait une crise de colère en pendant la répétition. Cause : frustration.			

### Annexe 3

Démarche orthopédagogique de Nader-Grosbois (2015, p. 22)



## Annexe 4

L'intervention éducative spécialisée a été utilisée en début de stage. Nous avons suivi cet ordre :

Situation insatisfaisante -> Contexte -> Finalité -> Hypothèse de travail -> Réponse à la situation

-> réajustement

### **1. L'intervention éducative spécialisée (I.E.S.)**

*Les flèches sont à placer selon le sens de votre démarche.*

#### **5.Contexte**

#### **1. Situation insatisfaisante.**

(observation, mandat,  
demande de l'équipe,  
demande d'un,des bénéficiaire(s)  
lectures,...)

#### **2.Réponse**

(voir F.I.E.S ou/et méthodologie utilisée par lieu de stage)

#### **3.Hypothèse de travail**

Objectifs généraux, objectifs spécifiques, ressources,  
évaluation, ...

#### **4. Finalité(s) valeur(s)**

#### **6.Réajustement et Evaluation de l'ensemble du projet**

# Annexe 5A

## Tableau ESAR : définitions des concepts principaux d'ESAR

Annexe 2		Annexe 2	
Définitions des concepts principaux du Système ESAR © 2015		Définitions des concepts principaux du Système ESAR © 2015	
<b>FACIÉTÉ A</b>	<b>Types de jeux</b> Répertoire des activités de jeu propres à chaque étape du développement.	<b>FACIÉTÉ B</b>	<b>Habiletés cognitives</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant d'utiliser, en cours d'action, des processus mentaux à chaque étape du développement.
<b>FACIÉTÉ D</b>	<b>Types d'activités sociales</b> Répertoire d'habiletés nécessaires pour jouer seul ou avec d'autres de manière significative.	<b>FACIÉTÉ C</b>	<b>Habiletés fonctionnelles et motrices</b> Répertoire d'habiletés nécessaires pour agir de manière fonctionnelle et motrice.
<b>FACIÉTÉ E</b>	<b>Habiletés langagières</b> Répertoire d'habiletés langagières propres à chaque mode de communication.	<b>FACIÉTÉ F</b>	<b>Conduites affectives</b> Répertoire de conduites affectives décrivant différentes manifestations émotionnelles à chaque étape du développement.
<b>D100</b>	<b>ACTIVITÉ INDIVIDUELLE</b> Activité permettant de jouer seul.	<b>B100</b>	<b>CONDUITE SENSORI-MOTRICE</b> Répertoire d'habiletés cognitives portant sur des actions sensorielles et motrices directes et immédiates.
<b>D200</b>	<b>ACTIVITÉ ASSOCIATIVE</b> Activité sociale permettant de jouer en association avec les autres.	<b>B200</b>	<b>CONDUITE REPRÉSENTATIVE</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant de représenter la réalité à l'aide d'images mentales, de mots et de symboles.
<b>D300</b>	<b>ACTIVITÉ COMPÉTITIVE</b> Activité sociale permettant de jouer en rivalité avec les autres.	<b>B300</b>	<b>CONDUITE INTUITIVE</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant des raisonnements prélogiques limités par une perception partielle de la réalité.
<b>D400</b>	<b>ACTIVITÉ COOPÉRATIVE</b> Activité sociale permettant de jouer en coopération avec les autres.	<b>B400</b>	<b>CONDUITE OPÉRATOIRE CONCRÈTE</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant de solutionner des problèmes s'appuyant sur les opérations fondamentales de la pensée logique concrète comme classer, sérier, dénombrer, additionner, soustraire, égaliser, mettre en correspondance, mesurer, etc.
<b>D100</b>	<b>LANGAGE RÉCEPTIF ORAL</b> <b>Écouter</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention auditive et cognitive, permettant de décoder et d'analyser un message verbal, dans le but d'en comprendre le sens.	<b>B500</b>	<b>CONDUITE OPÉRATOIRE FORMELLE</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant de faire des hypothèses, de les vérifier et de solutionner des problèmes théoriques à l'aide de raisonnements abstraits, d'énoncés verbaux, de signes mathématiques, d'analyses déductives, etc. et de considérer toutes les combinaisons possibles à l'aide de la pensée abstraite.
<b>E200</b>	<b>AUTONOMIE / MONTE ET TONDE</b> Affirmation du moi se traduisant par la capacité de l'enfant à maîtriser et à contrôler son corps et à se reconnaître parmi les autres en imitant ses propres gestes.	<b>C100</b>	<b>EXPLORATION</b> Répertoire d'habiletés fonctionnelles et motrices permettant de découvrir et d'expérimenter de façon active par essais et erreurs.
<b>F300</b>	<b>INITIATIVE / CULPABILITÉ</b> Différentiation et identification par l'apprentissage des nombreux attributs relatifs aux rôles sexuels, aux rôles parentaux, aux rôles sociaux et aux rôles familiaux.	<b>C200</b>	<b>REPRODUCTION</b> Répertoire d'habiletés fonctionnelles et motrices permettant de reproduire directement des éléments de la réalité qu'il faut reconstituer.
<b>F400</b>	<b>TRAVAIL / INTÉRIORITÉ</b> Expérimentation de la réussite personnelle et sociale se traduisant par l'acquisition de connaissances dans tous les domaines, par la recherche d'approbation d'autrui à travers des expériences performantes de jeux.	<b>C300</b>	<b>COMPÉTENCE</b> Répertoire d'habiletés fonctionnelles et motrices permettant d'effectuer des tâches avec aisance et d'agir avec un bon niveau d'efficacité.
<b>F500</b>	<b>IDENTITÉ / DIFFUSION DES RÔLES</b> Réexamen et réintégration des différentes identifications de la personne provoqués par les nombreuses transformations biologiques, psychologiques et sociales.	<b>C400</b>	<b>PERFORMANCE</b> Répertoire d'habiletés fonctionnelles et motrices permettant d'agir avec un très haut niveau d'efficacité.
<b>E300</b>	<b>LANGAGE RÉCEPTIF ÉCRIT</b> <b>Lire</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive, permettant de décoder et d'analyser un message écrit, dans le but d'en comprendre le sens.	<b>E300</b>	<b>LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT</b> <b>Écrire</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive permettant d'exprimer sa pensée par un message écrit.
<b>E400</b>	<b>LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT</b> <b>Lire</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive, permettant de décoder et d'analyser un message écrit, dans le but d'en comprendre le sens.	<b>E400</b>	<b>LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT</b> <b>Écrire</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive permettant d'exprimer sa pensée par un message écrit.
<b>E500</b>	<b>LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT</b> <b>Écrire</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive permettant d'exprimer sa pensée par un message écrit.	<b>E500</b>	<b>LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT</b> <b>Écrire</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive permettant d'exprimer sa pensée par un message écrit.

**Annexe 3**  
**Descripteurs psychopédagogiques des six facettes du Système ESAR © 2015**

FACETTE A		FACETTE B		FACETTE C		FACETTE D		FACETTE E		FACETTE F	
Types de jeux		Habiletés cognitives		Habiletés fonctionnelles et motrices		Types d'activités sociales		Habiletés langagières		Conduites affectives	
<b>A100</b>	Jeu d'exploration	<b>B100</b>	Conduite sensorimotrice	<b>C100</b>	Exploration	<b>D100</b>	Activité individuelle	<b>E100</b>	Langage réceptif oral	<b>F100</b>	Conscience/motricité non-mot
<b>A101</b>	Jeu sensoriel sonore	<b>B101</b>	Répétition par essais et erreurs	<b>C101</b>	Perception auditive	<b>D101</b>	Jeu individuel	<b>E101</b>	Environnement	<b>F101</b>	Différenciation mot/ non-mot
<b>A102</b>	Jeu sensoriel visuel	<b>B102</b>	Causalité sensori-motrice	<b>C102</b>	Perception visuelle	<b>D102</b>	Jeu individuel et associatif	<b>E102</b>	Discrimination verbale	<b>F102</b>	Sourire comme réponse sociale
<b>A103</b>	Jeu sensoriel tactile	<b>B103</b>	Permanence de l'objet	<b>C103</b>	Perception tactile	<b>D103</b>	Jeu individuel et compétitif	<b>E103</b>	Parage verbal	<b>F103</b>	Attachement à un objet transitionnel
<b>A104</b>	Jeu sensoriel olfactif	<b>B104</b>	Raisonnement pratique	<b>C104</b>	Perception olfactive	<b>D104</b>	Jeu individuel et coopératif	<b>E104</b>	Décodage verbal	<b>F104</b>	Réaction face à l'étranger
<b>A105</b>	Jeu sensoriel gustatif	<b>B105</b>	Raisonnement pratique	<b>C105</b>	Perception gustative	<b>D105</b>	Jeu individuel et coopératif	<b>E105</b>	Décodage de messages	<b>F105</b>	Recherche d'une personnalité
<b>A106</b>	Jeu moteur	<b>B106</b>	Raisonnement pratique	<b>C106</b>	Perception	<b>D106</b>	Jeu associatif	<b>E106</b>	Langage productif oral	<b>F106</b>	Apprentissage de modèles d'organisation sociale
<b>A107</b>	Jeu de manipulation	<b>B107</b>	Raisonnement pratique	<b>C107</b>	Préhension	<b>D107</b>	Jeu associatif et compétitif	<b>E107</b>	Environnement	<b>F107</b>	Reconnaissance de soi
<b>A108</b>	Jeu d'action-réaction virtuel	<b>B108</b>	Raisonnement pratique	<b>C108</b>	Déplacement	<b>D108</b>	Jeu associatif et coopératif	<b>E108</b>	Expression préverbale	<b>F108</b>	Maîtrise du non
<b>A200</b>	Jeu symbolique	<b>B200</b>	Raisonnement pratique	<b>C200</b>	Mouvement dynamique dans l'espace	<b>D200</b>	Jeu associatif et coopératif	<b>E200</b>	Reproduction verbale de sons	<b>F200</b>	Maîtrise du corps
<b>A201</b>	Jeu de rôle	<b>B201</b>	Raisonnement pratique	<b>C201</b>	Reproduction de modèles	<b>D201</b>	Jeu associatif et coopératif	<b>E201</b>	Appellation verbale	<b>F201</b>	Reconnaissance de soi
<b>A202</b>	Jeu de mise en scène	<b>B202</b>	Raisonnement pratique	<b>C202</b>	Reproduction de rôles	<b>D202</b>	Jeu associatif et coopératif	<b>E202</b>	Séquences verbales	<b>F202</b>	Reconnaissance de soi
<b>A203</b>	Jeu de production graphique à deux dimensions	<b>B203</b>	Raisonnement pratique	<b>C203</b>	Reproduction d'événements	<b>D203</b>	Jeu associatif et coopératif	<b>E203</b>	Discours verbal	<b>F203</b>	Reconnaissance de soi
<b>A204</b>	Jeu de production à trois dimensions	<b>B204</b>	Raisonnement pratique	<b>C204</b>	Créativité expressive	<b>D204</b>	Jeu associatif et coopératif	<b>E204</b>	Discours expressif	<b>F204</b>	Reconnaissance de soi
<b>A205</b>	Jeu de simulation virtuel	<b>B205</b>	Raisonnement pratique	<b>C205</b>	Créativité expressive	<b>D205</b>	Jeu associatif et coopératif	<b>E205</b>	Discours informatif	<b>F205</b>	Reconnaissance de soi
<b>A300</b>	Jeu d'assemblage	<b>B300</b>	Raisonnement pratique	<b>C300</b>	Compétence	<b>D300</b>	Activité compétitive	<b>E300</b>	Discours argumentatif	<b>F300</b>	Reconnaissance de soi
<b>A301</b>	Jeu de construction à trois dimensions	<b>B301</b>	Raisonnement pratique	<b>C301</b>	Discrimination auditive	<b>D301</b>	Jeu compétitif	<b>E301</b>	Discours argumentatif	<b>F301</b>	Reconnaissance de soi
<b>A302</b>	Jeu d'ajustement à deux dimensions	<b>B302</b>	Raisonnement pratique	<b>C302</b>	Discrimination visuelle	<b>D302</b>	Jeu compétitif et coopératif	<b>E302</b>	Discours argumentatif	<b>F302</b>	Reconnaissance de soi
<b>A303</b>	Jeu de montage scientifique	<b>B303</b>	Raisonnement pratique	<b>C303</b>	Discrimination tactile	<b>D303</b>	Jeu compétitif et coopératif	<b>E303</b>	Discours argumentatif	<b>F303</b>	Reconnaissance de soi
<b>A400</b>	Jeu de règles	<b>B400</b>	Raisonnement pratique	<b>C400</b>	Compétence	<b>D400</b>	Activité coopérative	<b>E400</b>	Discours argumentatif	<b>F400</b>	Reconnaissance de soi
<b>A401</b>	Jeu d'association	<b>B401</b>	Raisonnement pratique	<b>C401</b>	Discrimination auditive	<b>D401</b>	Jeu coopératif	<b>E401</b>	Discours argumentatif	<b>F401</b>	Reconnaissance de soi
<b>A402</b>	Jeu de séquence	<b>B402</b>	Raisonnement pratique	<b>C402</b>	Discrimination visuelle	<b>D402</b>	Jeu coopératif	<b>E402</b>	Discours argumentatif	<b>F402</b>	Reconnaissance de soi
<b>A403</b>	Jeu de circuit et de parcours	<b>B403</b>	Raisonnement pratique	<b>C403</b>	Discrimination tactile	<b>D403</b>	Jeu coopératif	<b>E403</b>	Discours argumentatif	<b>F403</b>	Reconnaissance de soi
<b>A404</b>	Jeu d'adresse	<b>B404</b>	Raisonnement pratique	<b>C404</b>	Discrimination olfactive	<b>D404</b>	Jeu coopératif	<b>E404</b>	Discours argumentatif	<b>F404</b>	Reconnaissance de soi
<b>A405</b>	Jeu sportif et moteur	<b>B405</b>	Raisonnement pratique	<b>C405</b>	Discrimination gustative	<b>D405</b>	Jeu coopératif	<b>E405</b>	Discours argumentatif	<b>F405</b>	Reconnaissance de soi
<b>A406</b>	Jeu de stratégie	<b>B406</b>	Raisonnement pratique	<b>C406</b>	Mémoire auditive	<b>D406</b>	Jeu coopératif	<b>E406</b>	Discours argumentatif	<b>F406</b>	Reconnaissance de soi
<b>A407</b>	Jeu de hasard	<b>B407</b>	Raisonnement pratique	<b>C407</b>	Mémoire visuelle	<b>D407</b>	Jeu coopératif	<b>E407</b>	Discours argumentatif	<b>F407</b>	Reconnaissance de soi
<b>A408</b>	Jeu questionnaire	<b>B408</b>	Raisonnement pratique	<b>C408</b>	Mémoire olfactive	<b>D408</b>	Jeu coopératif	<b>E408</b>	Discours argumentatif	<b>F408</b>	Reconnaissance de soi
<b>A409</b>	Jeu mathématique	<b>B409</b>	Raisonnement pratique	<b>C409</b>	Mémoire gustative	<b>D409</b>	Jeu coopératif	<b>E409</b>	Discours argumentatif	<b>F409</b>	Reconnaissance de soi
<b>A410</b>	Jeu de langage et d'expression	<b>B410</b>	Raisonnement pratique	<b>C410</b>	Coordination œil-main	<b>D410</b>	Jeu coopératif	<b>E410</b>	Discours argumentatif	<b>F410</b>	Reconnaissance de soi
<b>A411</b>	Jeu d'origine	<b>B411</b>	Raisonnement pratique	<b>C411</b>	Coordination œil-pied	<b>D411</b>	Jeu coopératif	<b>E411</b>	Discours argumentatif	<b>F411</b>	Reconnaissance de soi
<b>A412</b>	Jeu de règles virtuel	<b>B412</b>	Raisonnement pratique	<b>C412</b>	Latéralité	<b>D412</b>	Jeu coopératif	<b>E412</b>	Discours argumentatif	<b>F412</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B413</b>	Raisonnement pratique	<b>C413</b>	Orientation spatiale	<b>D413</b>	Jeu coopératif	<b>E413</b>	Discours argumentatif	<b>F413</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B414</b>	Raisonnement pratique	<b>C414</b>	Orientation temporelle	<b>D414</b>	Jeu coopératif	<b>E414</b>	Discours argumentatif	<b>F414</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B415</b>	Raisonnement pratique	<b>C415</b>	Créativité productive	<b>D415</b>	Jeu coopératif	<b>E415</b>	Discours argumentatif	<b>F415</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B416</b>	Raisonnement pratique	<b>C416</b>	Créativité productive	<b>D416</b>	Jeu coopératif	<b>E416</b>	Discours argumentatif	<b>F416</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B417</b>	Raisonnement pratique	<b>C417</b>	Créativité productive	<b>D417</b>	Jeu coopératif	<b>E417</b>	Discours argumentatif	<b>F417</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B418</b>	Raisonnement pratique	<b>C418</b>	Créativité productive	<b>D418</b>	Jeu coopératif	<b>E418</b>	Discours argumentatif	<b>F418</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B419</b>	Raisonnement pratique	<b>C419</b>	Créativité productive	<b>D419</b>	Jeu coopératif	<b>E419</b>	Discours argumentatif	<b>F419</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B420</b>	Raisonnement pratique	<b>C420</b>	Créativité productive	<b>D420</b>	Jeu coopératif	<b>E420</b>	Discours argumentatif	<b>F420</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B421</b>	Raisonnement pratique	<b>C421</b>	Créativité productive	<b>D421</b>	Jeu coopératif	<b>E421</b>	Discours argumentatif	<b>F421</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B422</b>	Raisonnement pratique	<b>C422</b>	Créativité productive	<b>D422</b>	Jeu coopératif	<b>E422</b>	Discours argumentatif	<b>F422</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B423</b>	Raisonnement pratique	<b>C423</b>	Créativité productive	<b>D423</b>	Jeu coopératif	<b>E423</b>	Discours argumentatif	<b>F423</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B424</b>	Raisonnement pratique	<b>C424</b>	Créativité productive	<b>D424</b>	Jeu coopératif	<b>E424</b>	Discours argumentatif	<b>F424</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B425</b>	Raisonnement pratique	<b>C425</b>	Créativité productive	<b>D425</b>	Jeu coopératif	<b>E425</b>	Discours argumentatif	<b>F425</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B426</b>	Raisonnement pratique	<b>C426</b>	Créativité productive	<b>D426</b>	Jeu coopératif	<b>E426</b>	Discours argumentatif	<b>F426</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B427</b>	Raisonnement pratique	<b>C427</b>	Créativité productive	<b>D427</b>	Jeu coopératif	<b>E427</b>	Discours argumentatif	<b>F427</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B428</b>	Raisonnement pratique	<b>C428</b>	Créativité productive	<b>D428</b>	Jeu coopératif	<b>E428</b>	Discours argumentatif	<b>F428</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B429</b>	Raisonnement pratique	<b>C429</b>	Créativité productive	<b>D429</b>	Jeu coopératif	<b>E429</b>	Discours argumentatif	<b>F429</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B430</b>	Raisonnement pratique	<b>C430</b>	Créativité productive	<b>D430</b>	Jeu coopératif	<b>E430</b>	Discours argumentatif	<b>F430</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B431</b>	Raisonnement pratique	<b>C431</b>	Créativité productive	<b>D431</b>	Jeu coopératif	<b>E431</b>	Discours argumentatif	<b>F431</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B432</b>	Raisonnement pratique	<b>C432</b>	Créativité productive	<b>D432</b>	Jeu coopératif	<b>E432</b>	Discours argumentatif	<b>F432</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B433</b>	Raisonnement pratique	<b>C433</b>	Créativité productive	<b>D433</b>	Jeu coopératif	<b>E433</b>	Discours argumentatif	<b>F433</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B434</b>	Raisonnement pratique	<b>C434</b>	Créativité productive	<b>D434</b>	Jeu coopératif	<b>E434</b>	Discours argumentatif	<b>F434</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B435</b>	Raisonnement pratique	<b>C435</b>	Créativité productive	<b>D435</b>	Jeu coopératif	<b>E435</b>	Discours argumentatif	<b>F435</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B436</b>	Raisonnement pratique	<b>C436</b>	Créativité productive	<b>D436</b>	Jeu coopératif	<b>E436</b>	Discours argumentatif	<b>F436</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B437</b>	Raisonnement pratique	<b>C437</b>	Créativité productive	<b>D437</b>	Jeu coopératif	<b>E437</b>	Discours argumentatif	<b>F437</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B438</b>	Raisonnement pratique	<b>C438</b>	Créativité productive	<b>D438</b>	Jeu coopératif	<b>E438</b>	Discours argumentatif	<b>F438</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B439</b>	Raisonnement pratique	<b>C439</b>	Créativité productive	<b>D439</b>	Jeu coopératif	<b>E439</b>	Discours argumentatif	<b>F439</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B440</b>	Raisonnement pratique	<b>C440</b>	Créativité productive	<b>D440</b>	Jeu coopératif	<b>E440</b>	Discours argumentatif	<b>F440</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B441</b>	Raisonnement pratique	<b>C441</b>	Créativité productive	<b>D441</b>	Jeu coopératif	<b>E441</b>	Discours argumentatif	<b>F441</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B442</b>	Raisonnement pratique	<b>C442</b>	Créativité productive	<b>D442</b>	Jeu coopératif	<b>E442</b>	Discours argumentatif	<b>F442</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B443</b>	Raisonnement pratique	<b>C443</b>	Créativité productive	<b>D443</b>	Jeu coopératif	<b>E443</b>	Discours argumentatif	<b>F443</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B444</b>	Raisonnement pratique	<b>C444</b>	Créativité productive	<b>D444</b>	Jeu coopératif	<b>E444</b>	Discours argumentatif	<b>F444</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B445</b>	Raisonnement pratique	<b>C445</b>	Créativité productive	<b>D445</b>	Jeu coopératif	<b>E445</b>	Discours argumentatif	<b>F445</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B446</b>	Raisonnement pratique	<b>C446</b>	Créativité productive	<b>D446</b>	Jeu coopératif	<b>E446</b>	Discours argumentatif	<b>F446</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B447</b>	Raisonnement pratique	<b>C447</b>	Créativité productive	<b>D447</b>	Jeu coopératif	<b>E447</b>	Discours argumentatif	<b>F447</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B448</b>	Raisonnement pratique	<b>C448</b>	Créativité productive	<b>D448</b>	Jeu coopératif	<b>E448</b>	Discours argumentatif	<b>F448</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B449</b>	Raisonnement pratique	<b>C449</b>	Créativité productive	<b>D449</b>	Jeu coopératif	<b>E449</b>	Discours argumentatif	<b>F449</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B450</b>	Raisonnement pratique	<b>C450</b>	Créativité productive	<b>D450</b>	Jeu coopératif	<b>E450</b>	Discours argumentatif	<b>F450</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B451</b>	Raisonnement pratique	<b>C451</b>	Créativité productive	<b>D451</b>	Jeu coopératif	<b>E451</b>	Discours argumentatif	<b>F451</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B452</b>	Raisonnement pratique	<b>C452</b>	Créativité productive	<b>D452</b>	Jeu coopératif	<b>E452</b>	Discours argumentatif	<b>F452</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B453</b>	Raisonnement pratique	<b>C453</b>	Créativité productive	<b>D453</b>	Jeu coopératif	<b>E453</b>	Discours argumentatif	<b>F453</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B454</b>	Raisonnement pratique	<b>C454</b>	Créativité productive	<b>D454</b>	Jeu coopératif	<b>E454</b>	Discours argumentatif	<b>F454</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B455</b>	Raisonnement pratique	<b>C455</b>	Créativité productive	<b>D455</b>	Jeu coopératif	<b>E455</b>	Discours argumentatif	<b>F455</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B456</b>	Raisonnement pratique	<b>C456</b>	Créativité productive	<b>D456</b>	Jeu coopératif	<b>E456</b>	Discours argumentatif	<b>F456</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B457</b>	Raisonnement pratique	<b>C457</b>	Créativité productive	<b>D457</b>	Jeu coopératif	<b>E457</b>	Discours argumentatif	<b>F457</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B458</b>	Raisonnement pratique	<b>C458</b>	Créativité productive	<b>D458</b>	Jeu coopératif	<b>E458</b>	Discours argumentatif	<b>F458</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B459</b>	Raisonnement pratique	<b>C459</b>	Créativité productive	<b>D459</b>	Jeu coopératif	<b>E459</b>	Discours argumentatif	<b>F459</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B460</b>	Raisonnement pratique	<b>C460</b>	Créativité productive	<b>D460</b>	Jeu coopératif	<b>E460</b>	Discours argumentatif	<b>F460</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B461</b>	Raisonnement pratique	<b>C461</b>	Créativité productive	<b>D461</b>	Jeu coopératif	<b>E461</b>	Discours argumentatif	<b>F461</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B462</b>	Raisonnement pratique	<b>C462</b>	Créativité productive	<b>D462</b>	Jeu coopératif	<b>E462</b>	Discours argumentatif	<b>F462</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B463</b>	Raisonnement pratique	<b>C463</b>	Créativité productive	<b>D463</b>	Jeu coopératif	<b>E463</b>	Discours argumentatif	<b>F463</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B464</b>	Raisonnement pratique	<b>C464</b>	Créativité productive	<b>D464</b>	Jeu coopératif	<b>E464</b>	Discours argumentatif	<b>F464</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B465</b>	Raisonnement pratique	<b>C465</b>	Créativité productive	<b>D465</b>	Jeu coopératif	<b>E465</b>	Discours argumentatif	<b>F465</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B466</b>	Raisonnement pratique	<b>C466</b>	Créativité productive	<b>D466</b>	Jeu coopératif	<b>E466</b>	Discours argumentatif	<b>F466</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B467</b>	Raisonnement pratique	<b>C467</b>	Créativité productive	<b>D467</b>	Jeu coopératif	<b>E467</b>	Discours argumentatif	<b>F467</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B468</b>	Raisonnement pratique	<b>C468</b>	Créativité productive	<b>D468</b>	Jeu coopératif	<b>E468</b>	Discours argumentatif	<b>F468</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B469</b>	Raisonnement pratique	<b>C469</b>	Créativité productive	<b>D469</b>	Jeu coopératif	<b>E469</b>	Discours argumentatif	<b>F469</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B470</b>	Raisonnement pratique	<b>C470</b>	Créativité productive	<b>D470</b>	Jeu coopératif	<b>E470</b>	Discours argumentatif	<b>F470</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B471</b>	Raisonnement pratique	<b>C471</b>	Créativité productive	<b>D471</b>	Jeu coopératif	<b>E471</b>	Discours argumentatif	<b>F471</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B472</b>	Raisonnement pratique	<b>C472</b>	Créativité productive	<b>D472</b>	Jeu coopératif	<b>E472</b>	Discours argumentatif	<b>F472</b>	Reconnaissance de soi
		<b>B473</b>	Raisonnement pratique	<b>C473</b>	Créativité productive</						