

# Présentation d'outils pour l'aide personnalisée en maternelle

Descriptifs d'activités et d'outils pédagogiques pouvant être utilisés en aide personnalisée.

Fiches réalisées lors d'une réunion d'échange de pratiques.

Auteurs : les enseignants de la circonscription de Poitiers II


Novembre 2009

## Table des matières :

Fichier Langagier .....	2
Jouer avec des marionnettes pour inciter à la prise de parole .....	3
Jeu du loup .....	4
La compote de pommes.....	5
La course de chevaux .....	8
La course des poules .....	9
Le lynx.....	10
Le set des prénoms .....	11
Le théâtre de marionnettes .....	12
Lettres de l'alphabet .....	13
Mémorix .....	14
Uno .....	15
Utilisation de marionnettes à doigts .....	16
Attention visuelle et auditive, concentration.....	17

# Fichier Langagier

## ECOLE DE CENON

<b>Nom de l'outil</b>	Fichier langagier Editions Jocatop
<b>Discipline</b>	Langage oral
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	Cycle 1 PS, MS, GS
<b>Présentation</b>	<p><u>Fichier 1 :</u> Arbitraire de la langue : jeu de vrai ou faux Compréhension de consignes : jeu d'ordre Confusion phonologique : jeu de trouver l'erreur Morphosyntaxe : jeu de permutations Métalangage : jeu de devinettes Structuration de l'espace : jeu de questions-réponses jeu de vrai ou faux</p> <p><u>Fichier 2 :</u> La conscience phonologique : travail particulier sur la rime et la syllabe La syntaxe : jeu de substitution faire varier, sujet, verbe, COD Le découpage temporel : ranger l'histoire passé, présent, futur La compréhension : Textes discursifs (qui parle) Textes narratifs (à travers différents contes connus) Textes descriptifs (portraits, paysages) Textes informatifs (documentaires)</p>
<b>Mode d'emploi</b>	Fiches répertoriées dans des classeurs et classées par notions travaillées -----
<b>Photo</b>	
<b>Pour se procurer l'outil</b>	CLDP Châtelleraut


# Jouer avec des marionnettes pour inciter à la prise de parole

ECOLE DE VOUNEUIL SUR VIENNE

<b>Nom de l'outil</b>	Utilisation de marionnettes à doigts
<b>Discipline</b>	Outil permettant la prise de parole
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	MS-GS
<b>Présentation</b>	Cet outil s'appuie sur l'utilisation combinée d'albums et de marionnettes à doigts. Il présente l'avantage d'inciter les enfants à prendre la parole puisqu'il met en jeu l'imaginaire et des personnages fictifs et manipulables.
<b>Mode d'emploi</b>	Travail sur plusieurs séances : Présentation avec manipulation des marionnettes : les nommer, les décrire. Lecture d'un album et on choisit parmi les marionnettes les personnages de l'album. On rejoue l'album. Lecture du début d'un autre album : on rejoue avec les marionnettes le début et on invente la fin. Parmi les albums étudiés et joués, les enfants en choisissent un que l'on retravaille derrière un castelet pour présenter un petit spectacle aux autres enfants de la classe.
<b>Pour se procurer l'outil</b>	30 Marionnettes à doigts Hachette

# Jeu du loup

## ECOLE d'ARCHIGNY

<b>Nom de l'outil</b>	<i>Jeu du loup</i>
<b>Disciplines</b>	<i>Langage : verbaliser les actions et nommer les objets</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle 1 – petite et moyenne section</i>
<b>Présentation</b>	<p><i>Jeu de société qui présente l'avantage d'être facile d'utilisation grâce à ses pièces magnétiques :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Un plateau de jeu</i></li><li>- <i>1 loup magnétique et son chevalet</i></li><li>- <i>5 vêtements et accessoires magnétiques</i></li><li>- <i>30 petits jetons : 5 fraises, 5 mûres, 5 fleurs, 5 champignons, 5 escargots, 5 papillons</i></li><li>- <i>16 jetons ronds (dont 8 jetons de rechange)</i></li><li>- <i>4 feuilles cueillette (une face unie, une face avec des silhouettes)</i></li><li>- <i>1 sac pour pioche et pour le rangement.</i></li></ul>
<b>Mode d'emploi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Mettre les 8 jetons dans le sac vert qui forment la pioche.</i></li><li>- <i>Dispersez les 30 éléments pour la cueillette sur le plateau de jeu.</i></li><li>- <i>Installer le loup en collant le chevalet au dos.</i></li><li>- <i>Posez les vêtements et accessoires à côté du loup.</i></li></ul> <p><i>Le but du jeu est de ramasser tous les éléments sur le plateau de jeu et de les poser sur les feuilles avant que le loup ne soit entièrement habillé.</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Les enfants vont piocher à tour de rôle afin de remplir leur plateau de cueillette tout en évitant de piocher les habits du loup.</i></li><li>- <i>Ils auront gagné s'ils ont rempli leurs paniers avant que le loup ne soit habillé.</i></li></ul>
<b>Pour se procurer l'outil</b>	 <p><i>Ludothèque    Eveil et jeux</i></p>

# La compote de pommes

ECOLE DE BONNEUIL MATOURS

<b>Nom de l'outil</b>	<i>La compote de pommes</i>
<b>Discipline</b>	<i>Le langage oral</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle 1 Moyenne section</i>
<b>Présentation</b>	<i>C'est un outil qui doit aider à la prise de parole en groupe restreint. Ils doivent nommer et décrire des objets appartenant au domaine de la cuisine. Ils doivent décrire des actions à partir de photos.</i>
<b>Mode d'emploi</b>	<i>Séance 1 : Découvrir la recette de la compote Séance 2 : Dresser la liste des courses. Séance 3 et 4 : Réaliser la compote. Séance 5 et 6 : Réaliser l'affiche de la recette. Séance 7 : Présentation de l'affiche à la classe. Séance 8 : Jeu de loto. Séance 9 : Jeu des devinettes. Séance 10 : Autour des pommes</i>
<b>Pour se procurer l'outil</b>	<i>A créer</i>
<b>Outil intégré à la suite de la fiche s'il s'agit d'un document informatique.</b>	<p><b>Groupe :</b> prise en charge d'un groupe de 3 élèves de MS dits «parleurs» sur 10 séances de 30 minutes.</p> <p><b>Domaine d'apprentissage :</b> s'approprier le langage</p> <p><b>Objectif :</b> oser prendre la parole en groupe restreint</p> <p><b>Compétences attendues :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• émettre des hypothèses</li><li>• nommer, décrire des objets appartenant au domaine de la cuisine</li><li>• utiliser des verbes d'action particuliers</li><li>• décrire des actions à partir de photos</li><li>• expliquer, raconter ce que l'on a fait</li></ul> <p><b><u>Séance 1 : découvrir l'affiche de la recette</u></b></p> <p>Observer une affiche avec écrits et photos détaillant la recette de la compote de pommes. Emettre des hypothèses sur cette affiche : à quoi sert-elle ? Que voit-on ? Décrire les photos : nommer les ustensiles, actions, ingrédients, que l'on connaît. La maîtresse apporte le lexique manquant. Amener le projet à venir : pourquoi cette affiche ? Nous allons à notre tour faire de la compote</p>

Exprimer ses goûts sur la compote (parfums, ...)

### **Séance 2 : dresser la liste des courses**

*Préalable : préparer des images plastifiées de tous les ingrédients et ustensiles nécessaires*

Les enfants rappellent ce qui a été dit la séance précédente. Faire émerger la nécessité d'écrire une liste de courses.

Lister les besoins à partir des photos de l'affiche : dictée à l'adulte

Une fois la liste finie, la maîtresse montre une par une les images plastifiées pour valider et/ou compléter la liste : faire nommer chaque image.

Jeu de langage : toutes les images sont retournées. Chaque enfant, à tour de rôle, en retourne une et nomme ce qu'il y a dessus. S'il réussit, il conserve l'image, sinon il la repose dans la pioche.

Le gagnant est celui qui a le plus d'images.

### **Séances 3 et 4: réalisation de la compote**

A partir des images plastifiées, aller demander en cuisine ce qu'il nous faut et vérifier les courses.

Séance 3 : éplucher, découper les pommes, faire cuire.

Séance 4 : mouliner la compote.

Pendant chaque étape, faire verbaliser les actions.

Refaire le jeu de la séance 2 en fin de séance 4.

*Prendre en photo chaque étape*

### **Séances 5 et 6 : réalisation d'une affiche recette**

*Préalable : plastifier 2 séries des photos prises pendant l'atelier cuisine.*

Observer les photos réalisées en séances 3 et 4 : se reconnaître, parler spontanément de ce qu'on a fait.

Présenter le projet : nous allons expliquer à la classe comment on fait de la compote pour en refaire la semaine du goût (semaine suivante).

Séance 5 : remettre les photos dans l'ordre.

Séance 6 : légènder en dictée à l'adulte les étapes de la recette.

### **Séance 7 : présentation de l'affiche à la classe :**

Pendant le temps de classe (lundi 14/10), les enfants présentent leur affiche à la classe.

Semaine du goût : réalisation de compotes (fruits différents) avec la classe entière en s'appuyant sur l'affiche réalisée et en demandant aux 3 enfants.

### **Séance 8 : mise en place du jeu de loto**

*Photos des ingrédients, ustensiles, actions plastifiées + planches de loto*

Réinvestir le vocabulaire en situation de jeu : le meneur de jeu nomme la carte qu'il retourne et le joueur concerné se fait connaître.

Cartes ustensiles, ingrédients, verbes d'action.

### **Séance 9 : jeu des devinettes**

A partir des cartes ustensiles, ingrédients, actions et des photos de la recette, faire deviner, en la décrivant, l'image que l'on a sous les yeux

Prévoir toutes les images en double.

### **Séance 10 : autour des pommes**

Découverte de livres abordant le thème des pommes (documentaires, albums dont «et pépin») : laisser un temps de manipulation puis verbaliser :


De quoi parlent ces livres ? Retrouver des illustrations que l'on a vécues et faire le parallèle avec notre expérience.

Parler à partir des illustrations de l'album «et pépin», émettre des hypothèses puis découvrir l'histoire.

Refaire les jeux (loto et devinettes).

# La course de chevaux

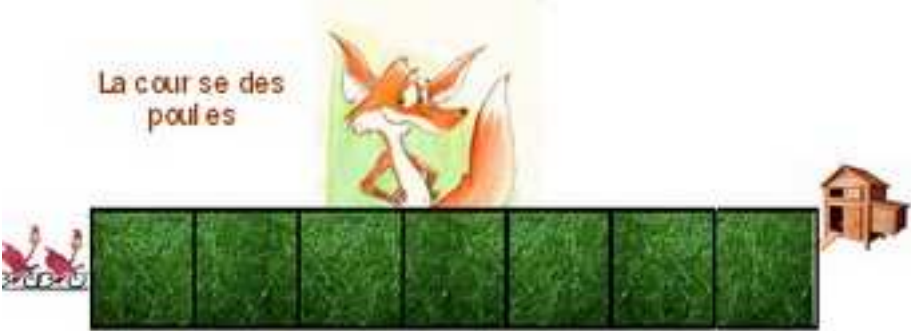

## ECOLE D'ARCHIGNY

<b>Nom de l'outil</b>	<i>Course de chevaux</i>
<b>Discipline</b>	<i>Langage</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>PS-MS</i>
<b>Présentation</b>	<i>Grâce à cet outil les enfants apprennent le nom des couleurs, la notion d'avancer d'une case ou de reculer d'une case, jeu de société avec des règles simples.</i>
<b>Mode d'emploi</b>	<i>Chaque joueur choisit un cheval qu'il place dans une rainure. Il lance le dé des couleurs. La couleur qui apparaît sur la face supérieur du dé, désigne le cheval (de la même couleur) qui avance d'une case. (La couleur verte tout le monde avance, la noire tout le monde recule). Le premier qui arrive sur la bande jaune a gagné. (Il y a des barrières à franchir grâce à un deuxième dé)</i>
<b>Photos</b>	 The first photograph shows a game board with a track of colored squares (red, green, yellow, blue) and small horse figures in corresponding colors. The second photograph shows two dice: one with a black face and another with a yellow face.
<b>Pour se procurer l'outil</b>	Nathan




# La course des poules

## ECOLE DE LINIERS

<b>Nom de l'outil</b>	<i>La course des poules</i>
<b>Discipline</b>	<i>mathématiques : espace</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle I PS MS GS</i>
<b>Présentation</b>	<p><i>Ce jeu peut se jouer seul ou à plusieurs, contre le renard. Le joueur ayant emmené le plus de poules au poulailler est déclaré vainqueur.</i></p> <p><i>Jeu préparé pour les MS et GS. Peut être utilisé pour les PS avec des simplifications.</i></p> <p><i>Ce jeu permet de travailler avec les GS l'anticipation, la stratégie : faire rentrer une poule au lieu de faire avancer celle qui est déjà sur le parcours.</i></p>
<b>Mode d'emploi</b>	<p><b>But du jeu</b> <i>emmener le plus de poules possible dans le poulailler.</i></p> <p><b>Matériel :</b> <i>1 plateau et 4 poules par enfant + 1 dé.</i></p> <p><b>Déroulement du jeu :</b> <i>Un joueur lance le dé et chacun déplace une poule d'autant de cases que le dé l'indique. Si la poule arrive sur un domaine ouvert, elle est mangée par le renard ; en revanche, si elle arrive sur un domaine fermé, elle peut continuer son chemin. Au deuxième coup de dé, le joueur a le choix de faire continuer la première poule ou d'en faire rentrer une deuxième.</i></p> <p><i>Deux poules ne peuvent se trouver sur le même domaine mais peuvent se doubler sur le parcours.</i></p> <p><i>Pour sortir du parcours, le dé doit indiquer le nombre exact.</i></p> <p><i>Variante : il est possible de faire avancer ou reculer la poule.</i></p>
<b>Photo</b>	<div style="text-align: center;">  <p><i>Dans chaque espace est tracé un contour ouvert ou un contour fermé (3 domaines ouverts et 4 domaines fermés par exemple). La disposition des domaines est différente d'un plateau de jeu à l'autre.</i></p> <p><i>Jetons poules :</i> </p> </div>
<b>Pour se procurer l'outil</b>	<p><i>Jeu imprimable en pièce jointe de l'article :</i>  <a href="http://ww2.ac-poitiers.fr/ia86-pedagogie/spip.php?article1673">http://ww2.ac-poitiers.fr/ia86-pedagogie/spip.php?article1673</a></p>

# Le lynx

## ECOLE DE LINIERS

<b>Nom de l'outil</b>	Le lynx
<b>Discipline</b>	Il s'agit d'un outil transversal : c'est un jeu éducatif et très ludique d'observations, de discrimination visuelle, de coordination oculomotrice qui met les réflexes et le vocabulaire des enfants à l'épreuve.
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	Peut être utilisé tout au long du cycle 1
<b>Présentation</b>	Les joueurs font appel à leur mémoire visuelle pour repérer le plus vite possible une image piochée. C'est un jeu intéressant pour apprendre du vocabulaire. Chose importante, le lynx présente aussi l'intérêt de niveler les différences (âges, niveaux...) : un enfant plus petit pourra battre un adulte ou des enfants plus âgés.
<b>Mode d'emploi</b>	L'enseignant pioche au hasard une image parmi plus de 300 étiquettes et la montre à tous les joueurs en même temps ; ceux-ci sont invités à regarder l'image, à dire de quoi il s'agit (travail sur le vocabulaire), la couleur (pour les plus petits). Puis ils doivent le plus rapidement possible retrouver l'image identique parmi plus de 300 images représentées sur un plateau. Dès qu'un enfant l'a retrouvée, il indique sa position sur le plateau à l'aide de son doigt. Il gagne alors la petite carte. Le vainqueur est celui qui aura réuni le plus grand nombre de cartes.
<b>Photo</b>	
<b>Pour se procurer l'outil</b>	Il est possible de l'acheter dans toutes les grandes surfaces.

# Le set des prénoms

## ECOLE DE MONTHOIRON

<b>Nom de l'outil</b>	<i>Le set des prénoms</i>
<b>Discipline</b>	<i>Se préparer à apprendre à lire et à écrire. Langage écrit : Apprendre les gestes de l'écriture, reconnaître et écrire son prénom en majuscules d'imprimerie.</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle 1 : Petite et Moyenne sections.</i>
<b>Présentation</b>	<p><i>Cet outil est un sous-main format A3, plastifié et décoré par l'élève, sur lequel j'ai collé une grande étiquette-prénom (majuscules d'imprimerie, police avec le sens de l'écriture) et dessous une seconde étiquette au même format mais vierge.</i></p> <p><i>J'ai pris la peine de coller une gommette verte, en bas, à gauche de chacune des grandes étiquettes, ainsi qu'une gommette rouge, en bas, à droite de chacune d'entre elles.</i></p> <p><i>Cet outil présente l'avantage d'être attrayant pour l'élève car il l'a personnalisé. De plus, il est réutilisable puisque effaçable.</i></p>
<b>Mode d'emploi</b>	<p><i>Observation de l'outil, reconnaissance de prénom et hypothèses de travail.</i></p> <p><i>Consigne donnée à l'élève : « Je te demande de choisir un feutre. Avec ce feutre, tu vas écrire ton prénom en majuscules d'imprimerie. Tu dois commencer à la gommette verte, c'est le feu vert, tu démarres, et tu iras jusqu'à la gommette rouge, c'est le feu rouge, tu t'arrêtes. Je te demande de tracer des chemins dans les lettres, avec ton crayon, en suivant le sens des petits crayons dessinés ».</i></p>
<b>Photo</b>	
<b>Pour se procurer l'outil</b>	<i>C'est un outil facile à fabriquer et réalisé par les élèves de la classe.</i>

# Le théâtre de marionnettes

ECOLE DE BONNEUIL MATOURS

<b>Nom de l'outil</b>	<i>Le théâtre de marionnettes</i>
<b>Discipline</b>	<i>Le langage Oral</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle 1 Grande section</i>
<b>Présentation</b>	<i>C'est un outil qui doit aider les élèves introvertis à sortir de leur inhibition. Ils doivent mettre en scène un album pour ensuite le présenter aux autres enfants de l'école.</i>
<b>Mode d'emploi</b>	<i>Séance 1 : Découvrir l'album, lire les illustrations, dictée à l'adulte. Séance 2 : Relire le texte dicté la séance précédente, Lire le texte de l'auteur. Séances 3 et 4 : Jouer les rôles des personnages de l'album. Séances 5 et 6 : Réaliser les marionnettes (découpage, peinture..). Séance 7 : Jouer les rôles avec les marionnettes. Séance 8 : Utiliser le castelet. Séances 9 et 10 : Représentation devant les autres élèves.</i>


# Lettres de l'alphabet

## ECOLE DE BONNEUIL MATOURS

<b>Nom de l'outil</b>	Lettres de l'alphabet
<b>Discipline</b>	<i>Le langage Ecrit</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle 1</i> <i>Grande section</i>
<b>Présentation</b>	<i>C'est un outil qui doit aider à l'apprentissage et à la reconnaissance des lettres de l'alphabet.</i> <i>Chaque élève dispose d'une étiquette avec une lettre écrite en capitale. Une partie de la lettre est recouverte d'un cache. Ils doivent alors essayer de la reconnaître.</i>
<b>Mode d'emploi</b>	<i>Séance 1 : tri des lettres en fonction de leurs compositions</i> <i>Séance 2 : cacher ¼ de la lettre</i> <i>Séance 3 : cacher la moitié de la lettre verticalement.</i> <i>Séance 4 : cacher la moitié de la lettre horizontalement</i> <i>Séance 5 et 6 : loto des lettres</i>
<b>Pour se procurer l'outil</b>	<i>A créer</i>

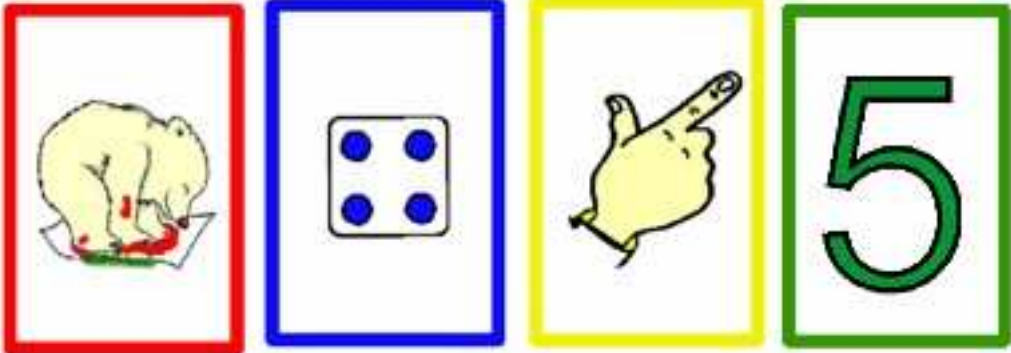
# Mémorix

## ECOLE DE MONTHOIRON

<b>Nom de l'outil</b>	<i>Mémorix</i>
<b>Discipline</b>	<i>Découverte du monde. « Approcher les quantités et les nombres » ; associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée et leur constellation.</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle I / Grande section</i>
<b>Présentation</b>	<p><i>Cet outil est un jeu comprenant différentes pièces :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li><i>œ 6 couvercles rouges avec constellations collées dessus (de 1 à 6)</i></li><li><i>œ 4 séries de 6 images (animaux, formes, instruments de musique, jouets) chacun pouvant se glisser sous les couvercles. On joue avec un dé constellations ou un dé avec l'écriture chiffrée.</i></li></ul> <p><i>Cet outil présente l'avantage d'être évolutif et attrayant pour les enfants.</i></p>
<b>Mode d'emploi</b>	<p><i>On place une image sous chaque couvercle en prenant bien soin de les nommer avant de les cacher.</i></p> <p><i>On place les couvercles de 1 à 6 sur la table (reconstitution de la bande numérique).</i></p> <p><i>Consigne :</i> « On doit lancer le dé chacun notre tour. Avant de soulever un couvercle, on doit énoncer le nombre de points vus sur le dé, ou le chiffre, et y associer le bon couvercle. On doit deviner l'image qui est située sous ce couvercle. Si c'est la bonne, l'élève remporte le couvercle. S'il se trompe, l'élève replace l'image à sa place et passe son tour. Celui qui gagne est celui qui a remporté le plus de couvercles. »</p>
<b>Photo</b>	
<b>Pour se procurer l'outil</b>	<i>« Memorix » édité chez « Toys for Life ».</i>

# Uno

## ECOLE DE LINIERS

<b>Nom de l'outil</b>	UNO à l'effigie de Calinours
<b>Discipline</b>	mathématiques : numération
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle 1 :</i> *GS *MS (avec modifications : il suffit d'enlever des cartes selon les compétences acquises ou à acquérir) *PS (fin d'année) ( avec modifications : il suffit d'enlever des cartes selon les compétences acquises ou à acquérir)
<b>Présentation</b>	Cet outil présente l'avantage de manipuler les quantités, les configurations de dé, les constellations de doigts et l'écriture chiffrée de 1 à 6 fois par 4 couleurs.
<b>Mode d'emploi</b>	On distribue 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche qui est retournée face contre table. On pose la première carte de la pioche face visible sur la table. Le joueur désigné a le choix entre : soit poser une carte de même valeur numérique ( quelque soit sa représentation), soit poser une carte de même couleur (quelque soit sa valeur numérique). S'il ne possède ni l'une ni l'autre, il pioche et peut jouer tout de suite la carte piochée si celle-ci convient. Puis c'est au tour du joueur suivant.
<b>Photo</b>	
<b>Pour se procurer l'outil</b>	Sur internet : <a href="http://maternellecolor.free.fr">maternellecolor.free.fr</a>

# Utilisation de marionnettes à doigts

ECOLE DE VOUNEUIL SUR VIENNE

<b>Nom de l'outil</b>	<i>Utilisation de marionnettes à doigts</i>
<b>Discipline</b>	<i>Outil permettant la prise de parole</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>MS-GS</i>
<b>Présentation</b>	<i>Cet outil s'appuie sur l'utilisation combinée d'albums et de marionnettes à doigts. Il présente l'avantage d'inciter les enfants à prendre la parole puisqu'il met en jeu l'imaginaire et des personnages fictifs et manipulables.</i>
<b>Mode d'emploi</b>	<i>Travail sur plusieurs séances : Présentation avec manipulation des marionnettes : les nommer, les décrire. Lecture d'un album et on choisit parmi les marionnettes les personnages de l'album. On rejoue l'album. Lecture du début d'un autre album : on rejoue avec les marionnettes le début et on invente la fin. Parmi les albums étudiés et joués, les enfants en choisissent un que l'on retravaille derrière un castelet pour présenter un petit spectacle aux autres enfants de la classe.</i>
<b>Pour se procurer l'outil</b>	<i>30 Marionnettes à doigts Hachette</i>



# Attention visuelle et auditive, concentration

*Vouneuil sur Vienne*

<b>Nom de l'outil</b>	<i>Progression élaborée en équipe à Vouneuil sur Vienne , pour travailler l'attention visuelle et auditive, et la concentration en maternelle (sur 2 périodes)</i>
<b>Discipline</b>	<i>outil transversal</i>
<b>Cycle(s) et niveau(x) concernés</b>	<i>Cycle 1 MS GS</i>
<b>Présentation</b>	<i>Cet outil est une progression élaborée avec du matériel ( : kim, memory, ...) présent dans toutes les écoles et donc utilisable de suite, dès la rentrée.</i>
<b>Mode d'emploi</b>	
<b>Photo</b>	<i>En pièce jointe de l'article :</i> <a href="http://ww2.ac-poitiers.fr/ia86-pedagogie/spip.php?article1673">http://ww2.ac-poitiers.fr/ia86-pedagogie/spip.php?article1673</a>
<b>Pour se procurer l'outil</b>	