

ANNEXE 8 : Copies d'écran du logiciel *Casatout*

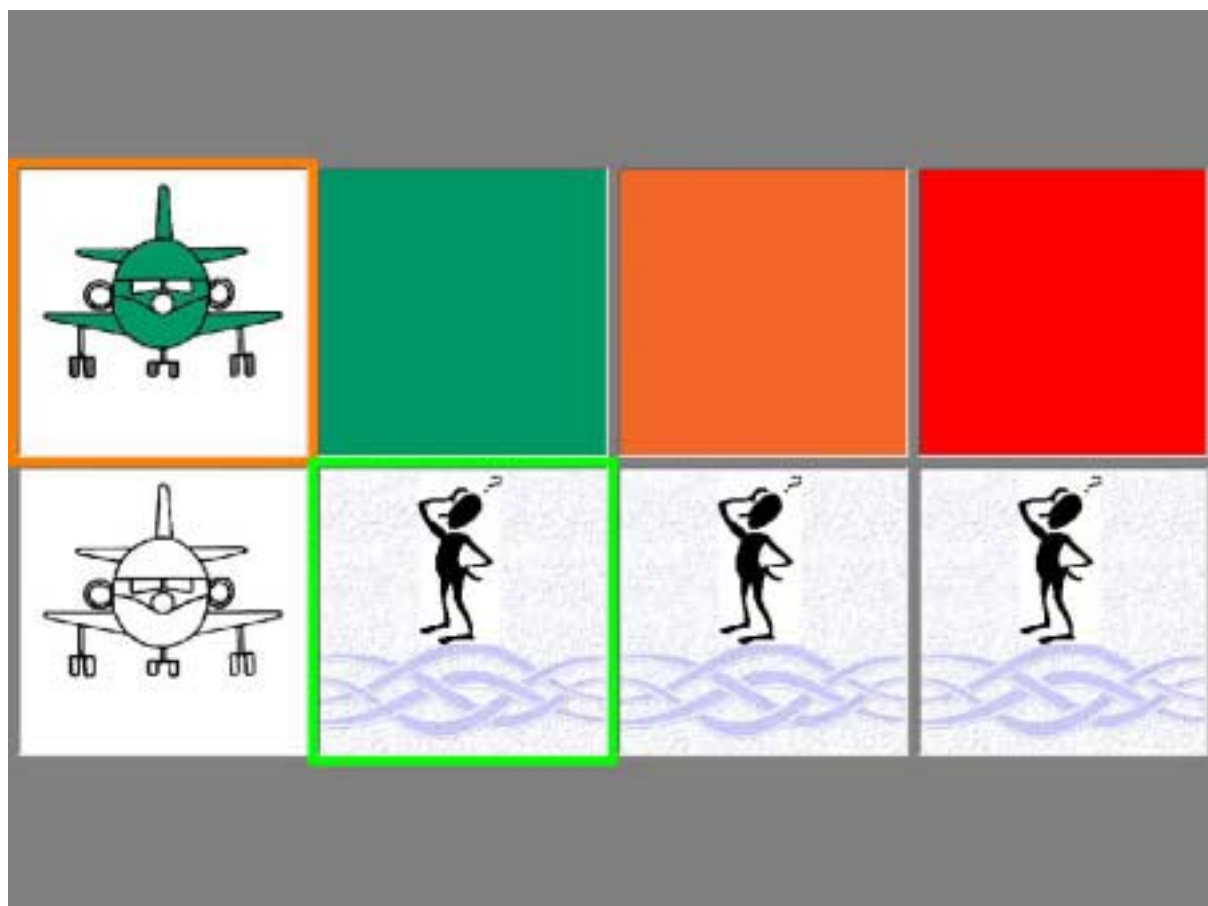


Tableau à double entrée : un avion de couleur apparaît dans la case supérieure gauche et le participant doit la classer dans une des trois cases contenant un bonhomme avec un point d'interrogation.


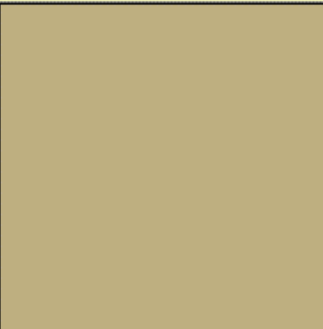







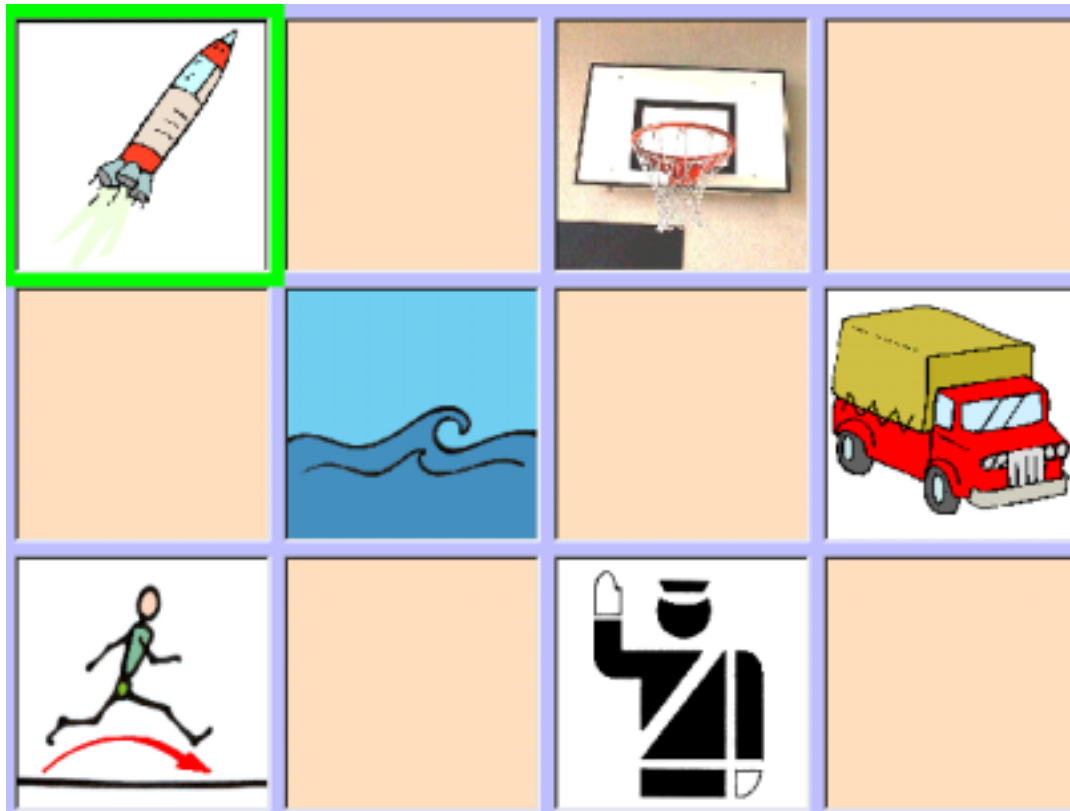
		
 <p>Grand</p>		
 <p>Petit</p>		

Tableau à double entrée : un lapin apparaît dans la case supérieure gauche et le participant doit la classer selon sa couleur et sa taille dans une des quatre cases contenant un point d'interrogation.



Activité de découverte : le participant peut cliquer sur les différentes images, par exemple s'il clique sur la petite fusée, il verra une fusée qui décolle ou s'il clique sur le panier de basket, il verra un basketteur qui marque un panier, etc.