

## AMORÇAGE NEGATIF<sup>1</sup>

L'épreuve informatisée d'Amorçage Négatif (Tipper, 1985) est une épreuve dans laquelle il s'agit de dénommer des images. Ces images (cibles), sont soit présentées seules, soit accompagnées d'une autre image (distracteur). L'effet d'amorçage négatif se caractérise par l'augmentation d'un temps de décision ou d'identification à un item donné lorsque celui-ci devait être ignoré lors de l'essai précédent.

### MATERIEL

L'épreuve a été construite avec le logiciel expérimental Psyscope 1.1.1. (Cohen et al, 1993).

### CONSTRUCTION DES ITEMS

Les stimuli de l'épreuve sont des dessins d'image issus de la base d'image de Snodgrass et Vanderwart (1980). Suite à un pré-test et à la volonté d'éviter d'éventuelles proximités sémantiques ou phonologiques dans les noms des images seule 35 images sur les 260 de départ ont été retenues.

Les stimuli ont été construits dans un logiciel de dessin (Aldus SuperPaint 3.0). Pour chacun des items, les traits des images cibles sont en rouge et les traits des images distracteurs sont en noir. Par ailleurs, les distracteurs de la condition « Géométrique » résultent d'une fragmentation des 35 images sélectionnées.

Les images ont une taille moyenne de 2\*1.8 cm et la configuration de deux images est de 3.9cm (la séparation entre deux images est d'environ 2mm). Le centre de l'image cible se situe à 3 cm du centre de l'écran. Le distracteur est toujours situé au dessus de la cible, aléatoirement à gauche ou à droite des images cibles. Les items de chaque condition ont été répartis aléatoirement en cinq positions sur l'écran. Les cinq positions ont été déterminées à l'aide d'une étoile à 5 branches.

Deux versions de l'épreuve ont été réalisées. Les deux versions se différencient par le nombre d'objets présentés durant l'épreuve. Dans la première version, NP5, seuls 5 objets différents sont présentés tout au long de l'expérience. Dans la seconde version, NP30, 30 objets différents sont présentés au cours du test. Par ailleurs, chacune de ces versions a donné lieu à deux sous-versions (A et B) afin de contrôler un éventuel effet lié aux objets présentés. Ainsi, pour la version NP5, 210 items (105 pour la sous-version NP5A et 105 pour la sous-version NP5B) et 150 items (120 items communs aux sous-versions A et B, 15 spécifiques à la sous-version A et 15 spécifiques à la sous-version B) pour la version NP30 ont été construits et enregistrés en format PICT.

### CONDITIONS EXPERIMENTALES

Cette épreuve comprend 4 conditions expérimentales :

- *Items neutres* : Présentation d'une seule image. Au total, 25 items neutres pour NP5 et 30 items neutres pour NP 30 sont présentés au cours de l'épreuve.
- *Items sans liens* : Présentation d'un couple d'image, une cible (rouge) et un distracteur (noir) sans lien sémantique ou phonologique. Au total, 25 items sans liens pour NP5 et 30 items neutres pour NP 30 sont présentés au cours de l'épreuve.
- *Items géométriques* : Présentation d'une image cible (rouge) et d'une image géométrique (noire). Au total, 25 items géométriques pour NP5 et 30 items neutres pour NP 30 sont présentés au cours de l'épreuve.
- *Items d'amorçage négatif* : Certains couples d'images ont été volontairement groupés par paires et présentés successivement afin d'induire un effet d'amorçage négatif. Un premier couple d'image – items sans liens « prime » - est présenté, le participant doit dénommer une

---

<sup>1</sup> Dimensionnalité de l'inhibition cognitive au travers du lifespan Requête FNRS n0114-52565.97 puis 1213-065020.01. Octobre 1998- Septembre 2004.

image (cible) et ignorer la seconde (distracteur). Le second couple apparaît – items cible – et l'image à dénommer est celle qui devait être précédemment ignorée. Au total, 15 items « amorce » et 15 items « cible » pour les versions NP5 et NP 30 sont présentés au cours de l'épreuve.

Au final pour les deux versions de l'amorçage négatif (NP5 et NP30), 3 types différents d'items, répartis au travers de 5 blocs de 24 items chacun pour la version NP5 et 5 blocs de 21 items chacun pour la version NP30 sont présentés. Les items sont répartis de façon semi aléatoire, l'ordre des items à l'intérieur des blocs est fixe, mais les blocs sont randomisés au travers des participants. En outre, aucun item similaire –i.e. du même type – n'apparaît trois fois consécutivement.

## **PASSATION**

Chaque version de l'épreuve d'amorçage Négatif (NP5 et NP30) comprend trois parties: une phase de familiarisation, un apprentissage et la partie test. Le déroulement est identique, pour l'une ou l'autre des deux versions.

Dans la phase de familiarisation, les participants doivent dénommer les images qui peuvent apparaître à cinq emplacements. Après un point de fixation de 1000ms, l'image est présentée et reste affichée jusqu'à la réponse du participant. Dans cette phase, toutes les images utilisées lors de la phase test sont présentées (soit 5 pour NP5 et 30 pour NP30).

Dans la phase d'apprentissage, 12 stimuli (2 fois les 5 images de base, 1 item en condition géométrique, 1 item en condition sans lien) pour NP5 et 32 stimuli (1 fois les 30 images de base, 1 item géométrique, 1 item avec distracteur) pour NP30 sont présentés pour lesquels le participant doit dénommer le plus rapidement possible. Après un point de fixation de 1000ms, l'image à dénommer est présentée pendant 350ms. Si le participant commet plus de 3 erreurs, la phase de familiarisation ainsi que l'apprentissage est de nouveau réalisé par le participant.

En ce qui concerne la phase test, 105 items pour la version NP5 et 120 items pour la version NP30 sont présentés et le participant a pour tâche de dénommer le plus rapidement possible l'image aux contours rouge.

Pour les deux versions, les différents items sont présentés sur fond blanc, les cibles sont présentées en rouge et les distracteurs en noir. Par ailleurs, la réponse est donnée oralement et sa latence est enregistrée par l'intermédiaire d'une clé vocale (Button Box développée par PsyScope). Le type de réponse (correct, incorrect) est inscrit durant la passation par l'expérimentateur sur un protocole papier dédié à cet effet.

## CONSIGNES

### Consigne pour la familiarisation

#### Consigne générale

“Dans cette expérience, vous allez voir apparaître des images. Vous devrez nommer ces images le plus rapidement possible. Il y aura parfois une seule image à l'écran et parfois deux images, une rouge et une noire. Vous devrez toujours donner le nom de l'image qui est rouge, pour cela vous répondrez “dans” le micro. Par exemple si vous voyez une banane rouge, vous direz “banane”. Les images apparaîtront rapidement et à différents endroits sur l'écran.”

#### Consigne spécifique

“Cette première partie va vous permettre de vous familiariser avec les différentes images. La séquence sera la suivante, vous allez voir un point noir au centre de l'écran que vous devrez fixer des yeux, puis tout de suite après vous verrez une image en rouge. Pour cet entraînement vous aurez tout le temps de bien voir les images, elles ne disparaîtront que lorsque vous presserez sur la barre d'espacement. Prêt ?!”

### Consigne pour la phase test

#### Apprentissage

“Cette deuxième partie est un apprentissage, elle sert encore à vous familiariser avec les images, mais cette fois les images apparaîtront rapidement à l'écran. Vous devrez toujours donner le nom de l'image qui est rouge et répondre le plus rapidement possible. Prêt ?!”

#### Test

“Nous allons maintenant passer au test lui-même. Il comprend 5 blocs d'essais. Avant chaque bloc un message vous demandera d'appuyer sur la barre d'espacement lorsque vous serez prêt à commencer. Votre tâche est identique à celle que vous venez de faire. Vous devez toujours donner le nom de l'image qui est rouge. Les images vont apparaître rapidement. Je vous demande d'essayer de répondre le plus rapidement possible. Prêt ?!”

ANNEXES

Protocole de réponse, NP5A

**NEGATIVE PRIMING**

Version A

5 objets

N° Code:.....

Date et heure:.....

Expérimentateur:....

Lieu:...

A administrer avec la version à 30 objets A

Veillez mettre un V si la réponse du participant est correcte et un signe – si sa réponse est erronée.  
S'il y a un problème avec la clé, mettre un "e".

Bloc 1	N			
	<i>cible</i>	<i>distracteur</i>		
1	<b>Grenouille</b>			
2	<b>Oreille</b>	Géométrique		
3	<b>Grenouille</b>	Télévision		
4	<b>Télévision</b>	Oreille		
5	<b>Carotte</b>	Bateau		
6	<b>Télévision</b>			
7	<b>Oreille</b>	Grenouille		
8	<b>Carotte</b>	Géométrique		
9	<b>Bateau</b>			
10	<b>Télévision</b>	Carotte		
11	<b>Bateau</b>	Oreille		
12	<b>oreille</b>	Carotte		
13	<b>Grenouille</b>	Télévision		
14	<b>Carotte</b>			
15	<b>Bateau</b>	Oreille		
16	<b>Carotte</b>	Grenouille		
17	<b>Grenouille</b>	Bateau		
18	<b>Télévision</b>	Géométrique		
19	<b>Bateau</b>	Géométrique		
20	<b>Oreille</b>			
21	<b>Grenouille</b>	Géométrique		

Bloc 2	V			
	<i>cible</i>	<i>distracteur</i>		
1	<b>Bateau</b>	Carotte		
2	<b>Carotte</b>	Grenouille		
3	<b>Télévision</b>			
4	<b>Oreille</b>	Bateau		
5	<b>Carotte</b>	Télévision		
6	<b>Grenouille</b>	Géométrique		
7	<b>Oreille</b>	Géométrique		
8	<b>Carotte</b>			
9	<b>Oreille</b>	Grenouille		
10	<b>Grenouille</b>	Télévision		
11	<b>Bateau</b>	Géométrique		
12	<b>Grenouille</b>	Carotte		
13	<b>Oreille</b>			
14	<b>Télévision</b>	Géométrique		
15	<b>Bateau</b>	Grenouille		
16	<b>Carotte</b>	Géométrique		
17	<b>Télévision</b>	Oreille		
18	<b>Oreille</b>	Bateau		
19	<b>Grenouille</b>			
20	<b>Bateau</b>			
21	<b>Télévision</b>	Oreille		

Bloc 3	B				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Bateau		Carotte		
2	Télévision				
3	Grenouille		Géométrie		
4	Télévision		Bateau		
5	Bateau		Grenouille		
6	Oreille		Géométrie		
7	Carotte		Grenouille		
8	Télévision		Géométrie		
9	Oreille				
10	Bateau		Géométrie		
11	Oreille		Télévision		
12	Grenouille		Carotte		
13	Carotte		Oreille		
14	Télévision		Bateau		
15	Grenouille		Oreille		
16	Bateau				
17	Carotte				
18	Oreille		Télévision		
19	Télévision		Carotte		
20	Grenouille				
21	Carotte		Géométrie		

Bloc 4	W				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Carotte		Géométrie		
2	Oreille				
3	Télévision		Grenouille		
4	Bateau		Géométrie		
5	Carotte		Télévision		
6	Télévision		Oreille		
7	Grenouille		Géométrie		
8	Télévision		Géométrie		
9	Oreille		Carotte		
10	Bateau		Télévision		
11	Carotte				
12	Grenouille		Bateau		
13	Oreille		Géométrie		
14	Carotte		Bateau		
15	Bateau		Télévision		
16	Grenouille				
17	Télévision				
18	Oreille		Grenouille		
19	Grenouille		Carotte		
20	Bateau				
21	Carotte		Oreille		

Bloc 5	S				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Oreille		Grenouille		
2	Carotte				
3	Bateau		Oreille		
4	Oreille		Grenouille		
5	Bateau				
6	Grenouille		Géométrie		
7	Télévision		Bateau		
8	Oreille				
9	Carotte		Géométrie		
10	Bateau		Géométrie		
11	Télévision		Carotte		
12	Carotte		Bateau		
13	Télévision		Géométrie		
14	Bateau		Oreille		
15	Carotte		Télévision		
16	Grenouille		Bateau		
17	Bateau		Télévision		
18	Grenouille		Carotte		
19	Télévision				
20	Grenouille				
21	Oreille		Géométrie		

## NEGATIVE PRIMING

Version B

5 objets

N° Code:.....

Date et heure:.....

Expérimentateur:....

Lieu:...

### A administrer avec la version à 30 objets B

Veillez mettre un V si la réponse du participant est correcte et un signe – si sa réponse est erronée.  
S'il y a un problème avec la clé, mettre un "e".

Bloc 1	N			
	<i>cible</i>	<i>distracter</i>		
1	Lapin			
2	Bras	Géométrique		
3	Lapin	Lampe		
4	Lampe	Bras		
5	Banane	Avion		
6	Lampe			
7	Bras	Lapin		
8	Banane	Géométrique		
9	Avion			
10	Lampe	Banane		
11	Avion	Bras		
12	Bras	Banane		
13	Lapin	Lampe		
14	Banane			
15	Avion	Bras		
16	Banane	Lapin		
17	Lapin	Avion		
18	lampe	Géométrique		
19	Avion	Géométrique		
20	Bras			
21	Lapin	Géométrique		

Bloc 2	V			
	<i>cible</i>	<i>distracter</i>		
1	Avion	Banane		
2	Banane	Lapin		
3	Lampe			
4	Bras	Avion		
5	Banane	Lampe		
6	Lapin	Géométrique		
7	Bras	Géométrique		
8	Banane			
9	Bras	Lapin		
10	Lapin	Lampe		
11	Avion	Géométrique		
12	Lapin	Banane		
13	Bras			
14	Lampe	Géométrique		
15	Avion	Lapin		
16	banane	Géométrique		
17	Lampe	Bras		
18	Bras	Avion		
19	Lapin			
20	Avion			
21	Lampe	Bras		

Bloc 3	B				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	<b>Avion</b>		Banane		
2	<b>Lampe</b>				
3	<b>Lapin</b>		Géométrie		
4	<b>Lampe</b>		Avion		
5	<b>Avion</b>		Lapin		
6	<b>Bras</b>		Géométrie		
7	<b>Banane</b>		Lapin		
8	<b>Lampe</b>		Géométrie		
9	<b>Bras</b>				
10	<b>Avion</b>		Géométrie		
11	<b>Bras</b>		Lampe		
12	<b>Lapin</b>		Banane		
13	<b>Banane</b>		Bras		
14	<b>Lampe</b>		Avion		
15	<b>Lapin</b>		Bras		
16	<b>Avion</b>				
17	<b>Banane</b>				
18	<b>Bras</b>		Lampe		
19	<b>Lampe</b>		Banane		
20	<b>Lapin</b>				
21	<b>Banane</b>		Géométrie		
Bloc 5	S				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	<b>Bras</b>		Lapin		
2	<b>Banane</b>				
3	<b>Avion</b>		Bras		
4	<b>Bras</b>		Lapin		
5	<b>Avion</b>				
6	<b>Lapin</b>		Géométrie		
7	<b>Lampe</b>		Avion		
8	<b>Bras</b>				
9	<b>Banane</b>		Géométrie		
10	<b>Avion</b>		Géométrie		
11	<b>Lampe</b>		Banane		
12	<b>Banane</b>		Avion		
13	<b>Lampe</b>		Géométrie		
14	<b>Avion</b>		Bras		
15	<b>Banane</b>		Lampe		
16	<b>Lapin</b>		Avion		
17	<b>Avion</b>		Lampe		
18	<b>Lapin</b>		Banane		
19	<b>Lampe</b>				
20	<b>Lapin</b>				
21	<b>Bras</b>		Géométrie		

Bloc 4	W				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	<b>Banane</b>		Géométrie		
2	<b>Bras</b>				
3	<b>Lampe</b>		Lapin		
4	<b>Avion</b>		Géométrie		
5	<b>Banane</b>		Lampe		
6	<b>Lampe</b>		Bras		
7	<b>Lapin</b>		Géométrie		
8	<b>Lampe</b>		Géométrie		
9	<b>Bras</b>		Banane		
10	<b>Avion</b>		Lampe		
11	<b>Banane</b>				
12	<b>Lapin</b>		Avion		
13	<b>Bras</b>		Géométrie		
14	<b>Banane</b>		Avion		
15	<b>Avion</b>		Lampe		
16	<b>Lapin</b>				
17	<b>Lampe</b>				
18	<b>Bras</b>		Lapin		
19	<b>Lapin</b>		Banane		
20	<b>Avion</b>				
21	<b>Banane</b>		Bras		

## NEGATIVE PRIMING

Version A

30 objets

N° Code:.....

Date et heure:.....

Expérimentateur:....

Lieu:...

### A administrer avec la version à 5 objets A

*Veillez mettre un V si la réponse du participant est correcte et un signe – si sa réponse est erronée. S' il y a un problème avec la clé, mettre un "e".*

Bloc 1	N				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Parapluie				
2	Poire		Bouteille		
3	Bouteille		Lampe		
4	Cloche		Avion		
5	Balais		Géométrique		
6	Couronne		Pistolet		
7	Étoile		Doigt		
8	Doigt		Banane		
9	Arrosoir				
10	Chaussures				
11	Couronne		Géométrique		
12	Guitare				
13	Veste				
14	Pied		Voiture		
15	Voiture		Pomme		
16	Trompette		Géométrique		
17	Ciseaux		Casserole		
18	Parapluie		Géométrique		
19	Lapin		Pipe		
20	Cloche		Géométrique		
21	Champignon		Géométrique		
22	Livre				
23	Papillon		Couteau		
24	Bras		Chat		

Bloc 2	V				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Pipe		Géométrique		
2	Ciseaux				
3	Bouteille				
4	Pied		Géométrique		
5	Lampe		Géométrique		
6	Veste		Avion		
7	Doigt		Banane		
8	Banane		Arrosoir		
9	Parapluie		Couteau		
10	Cloche				
11	Trompette				
12	Casserole		Papillon		
13	Veste		Géométrique		
14	Lapin		Bras		
15	Pomme		Géométrique		
16	Voiture		Étoile		
17	Étoile		Guitare		
18	Couteau		Géométrique		
19	Couronne				
20	Poire				
21	Pipe		Chaussures		
22	Champignon		Livre		
23	Livre		Balais		
24	Chat		Pistolet		

Bloc 3	B				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Chaussures		Ciseaux		
2	Cloche		Papillon		
3	Livre		Pomme		
4	Pomme		Champignon		
5	Balais				
6	Casserole				
7	Arrosoir		Trompette		
8	Trompette		Étoile		
9	Couronne		Veste		
10	Papillon		Géométrie		
11	Couteau		Lapin		
12	Banane		Géométrie		
13	Lapin		Géométrie		
14	Pistolet		Parapluie		
15	Lampe				
16	Voiture		Géométrie		
17	Pipe				
18	Ciseaux		Géométrie		
19	Guitare		Poire		
20	Poire		Doigt		
21	Chat		Bras		
22	Avion				
23	Bouteille		Géométrie		
24	Pied				

Bloc 4	W				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Avion		Casserole		
2	Lapin				
3	Casserole		Géométrie		
4	Pipe		Cloche		
5	Ciseaux		Parapluie		
6	Livre		Géométrie		
7	Arrosoir		Géométrie		
8	Pomme		Guitare		
9	Guitare		Pied		
10	Bras		Couronne		
11	Chaussures		Géométrie		
12	Lampe		Balais		
13	Balais		Poire		
14	Lapin				
15	Voiture				
16	Veste		Chat		
17	Pistolet				
18	Papillon				
19	Bouteille		champignon		
20	Champignon		Trompette		
21	Pistolet		Géométrie		
22	Couteau		Chaussures		
23	Banane				
24	Étoile		Géométrie		

Bloc 5	S				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Doigt		Géométrie		
2	Balais		Arrosoir		
3	Arrosoir		Voiture		
4	Étoile				
5	Banane		Lampe		
6	Lampe		Livre		
7	Pistolet		Veste		
8	Avion		Lapin		
9	Bras				
10	Chaussures		Cloche		
11	Chat				
12	Avion		Géométrie		
13	Trompette		Pied		
14	Pied		Bouteille		
15	Couteau				
16	Poire		Géométrie		
17	Parapluie		Couronne		
18	Guitare		Géométrie		
19	Pomme				
20	Bras		Géométrie		
21	Champignon				
22	Chat		Géométrie		
23	Papillon		Pipe		
24	Casserole		Ciseaux		

## NEGATIVE PRIMING

Version B

30 objets

N° Code:.....

Date et heure:.....

Expérimentateur:....

Lieu:...

### A administrer avec la version à 5 objets B

*Veillez mettre un V si la réponse du participant est correcte et un signe – si sa réponse est erronée. S' il y a un problème avec la clé, mettre un "e".*

Bloc 1	N				
	<i>cible</i>		<i>distracter</i>		
1	Parapluie				
2	Poire		Bouteille		
3	Bouteille		Oreille		
4	Cloche		Carotte		
5	Balais		Géométrique		
6	Couronne		Pistolet		
7	Étoile		Doigt		
8	Doigt		Télévision		
9	Arrosoir				
10	Chaussures				
11	Couronne		Géométrique		
12	Guitare				
13	Veste				
14	Pied		Voiture		
15	Voiture		Pomme		
16	Trompette		Géométrique		
17	Ciseaux		Casseroles		
18	Parapluie		Géométrique		
19	Grenouille		Pipe		
20	Cloche		Géométrique		
21	Champignon		Géométrique		
22	Livre				
23	Papillon		Couteau		
24	Bateau		Chat		

Bloc 2	V				
	<i>cible</i>		<i>distracter</i>		
1	Pipe		Géométrique		
2	Ciseaux				
3	Bouteille				
4	Pied		Géométrique		
5	Oreille		Géométrique		
6	Veste		Carotte		
7	Doigt		Télévision		
8	Télévision		Arrosoir		
9	Parapluie		Couteau		
10	Cloche				
11	Trompette				
12	Casseroles		Papillon		
13	Veste		Géométrique		
14	Grenouille		Bateau		
15	Pomme		Géométrique		
16	Voiture		Étoile		
17	Étoile		Guitare		
18	Couteau		Géométrique		
19	Couronne				
20	Poire				
21	Pipe		Chaussures		
22	Champignon		Livre		
23	Livre		Balais		
24	Chat		Pistolet		

Bloc 3	B				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Chaussures		Ciseaux		
2	Cloche		Papillon		
3	Livre		Pomme		
4	Pomme		champignon		
5	Balais				
6	Casserole				
7	Arrosoir		Trompette		
8	Trompette		Étoile		
9	Couronne		Veste		
10	Papillon		Géométrique		
11	Couteau		Grenouille		
12	Télévision		Géométrique		
13	Grenouille		Géométrique		
14	Pistolet		Parapluie		
15	Oreille				
16	Voiture		Géométrique		
17	Pipe				
18	Ciseaux		Géométrique		
19	Guitare		Poire		
20	Poire		Doigt		
21	Chat		Bateau		
22	Carotte				
23	Bouteille		Géométrique		
24	Pied				

Bloc 4	W				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Carotte		Casserole		
2	Doigt				
3	Casserole		Géométrique		
4	Pipe		Cloche		
5	Ciseaux		Parapluie		
6	Livre		Géométrique		
7	Arrosoir		Géométrique		
8	Pomme		Guitare		
9	Guitare		Pied		
10	Bateau		Couronne		
11	Chaussures		Géométrique		
12	Oreille		Balais		
13	Balais		Poire		
14	Grenouille				
15	Voiture				
16	Veste		Chat		
17	Pistolet		Géométrique		
18	Papillon				
19	Bouteille		Champignon		
20	Champignon		Trompette		
21	Pistolet				
22	Couteau		Chaussures		
23	Télévision				
24	Étoile		Géométrique		

Bloc 5	S				
	<i>cible</i>		<i>distracteur</i>		
1	Doigt		Géométrique		
2	Balais		Arrosoir		
3	Arrosoir		Voiture		
4	Étoile				
5	télévision		Oreille		
6	Oreille		Livre		
7	Pistolet		Veste		
8	Carotte		Grenouille		
9	Bateau				
10	chaussures		Cloche		
11	Chat				
12	Carotte		Géométrique		
13	Trompette		Pied		
14	Pied		Bouteille		
15	Couteau				
16	Poire		Géométrique		
17	Parapluie		Couronne		
18	Guitare		Géométrique		
19	Pomme				
20	Bateau		Géométrique		
21	champignon				

22	Chat		Géométrie		
23	Papillon		Pipe		
24	Casserole		Ciseaux		