

AVANT-PROPOS .....	7
CHAPITRE PREMIER. — La marche à quatre pattes, avec <i>A. Henriques-Christophides</i> .....	11
— II. — Le trajet d'un projectile lancé par une fronde, avec <i>M. Fluckiger</i> .....	19
— III. — La marche en retour d'une balle de ping-pong et d'un cerceau, avec <i>A. Henriques-Christophides</i> .....	43
— IV. — Le plan incliné, avec <i>A.-M. Zutter</i> .....	71
— V. — La construction d'un chemin en pente, avec <i>M. Robert</i> .....	87
— VI. — Le jeu dit des « puces », avec <i>C. Dami</i> .....	101
— VII. — Le choc des boules, avec <i>C. Dami</i> .....	119
— VIII. — La poussée de mobiles de formes différentes, avec <i>I. Fluckiger-Geneux</i> .....	133
— IX. — Le halage d'un paquet, avec <i>C. Gilliéron</i> .....	151
— X. — La catapulte, avec <i>O. de Marcellus</i> .....	165
— XI. — La prise de conscience d'orientations contraires aux directions prévues, avec <i>A. Blanchet</i> .....	189
— XII. — La construction de trajets au moyen de rails connectés, avec <i>A. Munari</i> .....	197
— XIII. — Le retournement d'un fil par rapport à deux anneaux, avec <i>D. Liambey et N. Burdet</i> .....	215
— XIV. — La tour de Hanoï, avec <i>A. Cattin</i> .....	225
— XV. — La prise de conscience de la sériation, avec <i>J.-P. Bronckart</i> .....	235
CONCLUSIONS GÉNÉRALES .....	261