Numbers 2013 en EPS

ticeps.free.fr

Tout le monde connaît Excel, le tableur de référence. Ses formules et ses macros ont fait le bonheur de nombre d'enseignants d'EPS, à travers les fiches d'évaluation ou encore le tournoi ATP. Seulement, pour utiliser Excel, le commun des mortel a besoin d'une souris, accessoire obsolète sur nos chères tablettes.

Certains inconscients se bornent à utiliser Excel (souvent dans une version allégée) sur leur tablette. Autant jouer au tennis de table avec des moufles ! Au gré de ses pérégrinations numériques, ticeps.free.fr a pris en main Numbers, un tableur pensé pour une utilisation tactile qui, une fois maîtrisé, se révèle être un véritable couteau suisse pour tout prof d'EPS qui se respecte.

Mise à jour en octobre 2013, l'application est gratuite pour les appareils achetés récemment. Pour les autres, elle est disponible sur l'app store pour un peu moins de 9 euros. Aux couleurs d'iOS 7, l'application gagne en simplicité et ce tutoriel a été conçu pour en détailler son fonctionnement dans un usage enseignant.



À vos tablettes !

Anatomie d'un fichier Numbers sur iOs

Les **onglets** permettent d'accéder aux différentes feuilles de calcul et aux formulaires.

L'onglet **plus** permet de créer une nouvelle feuille de calcul ou un nouveau formulaire.

Dans chaque feuille de calcul, il est possible de créer plusieurs tableaux. Par défaut, c'est un tableau à double entrée qui est proposé.

iPad ᅙ		19:09					45 9	% 💷
Feuilles de calcul	Annuler	Vierge		ß	+	Þ	≏	?
+ Feuille 1				-				_
	_		E	En haut à dro	ite se tr	ouve	nt les	outils.
			Le pinceau p	permet de m c	odifier l lifférent	es pr s éléi	oprié [.] ments	tés des s créés.
			Le plus perme	et de créer de texte	s tablea e ou des	aux, c s form	les zo nes di	ones de iverses.
			La clef permet de réglages de	e partager le l'application	fichier c ou de p	ou de protég	mod ger le	ifier les fichier.
			L' outil de parta iCloud, d'en cr	age permet c réer une copi	le parta e ou de	iger le l'ouv	e fichi vrir da aut	ier vers ans une re app.
			Le point d'i masquer de	nterrogatior es conseils (u préc	ne nouv ne nouv cieuse p	et d'al velle pour le	ffiche foncti e néo	r ou de ion très phyte).

Création d'un tableau et fonctionnement général

iPad 후		19:26				41 % 🔳							1					Les cellule s
Feuilles de calcul Annu	ler	Vierge		A +	- &	₫ ?	42) 🕒 (jour	mois	année	heure	minut	te : secon	de	ОК	nombre
+ Feuille 1								Date	et heure		7	8		9		$\langle \times \rangle$		permettent de réaliser des
											4	5		6		\rightarrow		opérations. Leu format es
								Duré	e		1	2		3				paramétrable
	L										C)	A	Nuj.		Ļ	:	Les cellules horaire s
							42						1	1	1		ОК	sont bien utiles pou entrer toute donnée
Par défaut l'ar			tableau	à doub	le entré		A	z	E	R	Т	Y	U	Ι	0	Р	$\langle \times \rangle$	de date ou de temps (durée)
Tu peux	en créer plu	usieurs et	de différ	rents typ	bes.			s	D	F	G	Н	J	К	L	М	Suivant	
Une "double to des nombr e	buche" sur u es , des don	une cellul nées hor	e permet aires , du	t de la re 1 texte o	emplir p ou des	bar	Û	W	x	С	V	В	Ν	,	?		Ŷ	Les cellules de texte permetten
formules. Le o	clavier s'ada	apte en fo	onction d	u type c	le cellul	e	.?	123								.?123	, in the second	d'écrire le nom de
						ок		=	1	T.				1	1			critères d'évaluation
€	7	8	9		$\langle \times \rangle$		()	;		7	8		9	fo	onctions	\boxtimes	Les cellules de
%	4	5	6		\rightarrow		%	×	+		4	5		6	•	abc »	→	boîte à outils su
****	1	2	3				^	÷	_		1	2		3		관		laquelle nous reviendrons dans
	+/-	0	,		ب ب	:		& ≤ :	Ź	so	OMME	0		,	V	rai/faux	•	quelques pages

Différents formats de cellules

rge			Â	+	Þ	ᠿ
Tabl	leau	En-têtes	C	ellule	Form	at
	Nom	ore				i
	Devis	e				i
	Pour	centage				(i)
	Date	et heur	е			(i)
- 1	Durée	e				(i) -
	Curse	eur				(i)
	Flèch	es de d	léfiler	ment		(i)
- 1	Menu	local				>
	Case	à coch	er			
	Class	ement	par é	toiles		



Le **curseur** permet d'augmenter ou de réduire une valeur à la volée. Le ! bleu permet de définir une valeur minimale, une valeur maximale et la valeur de l'incrément.



La **case à cocher**

permet d'effectuer un pointage. La case cochée a une valeur de "vrai". La case décochée a une valeur de "faux".

		Case à cocher	Menu local	Flèche de défilement	Cla par
Le menu local	21	~	Élément 1	5	*
permet de créer une	72		Élément 3	3	*
liste de choix dans	22	~	Élément 2	9	* 7
une cellule	1	Élément 1			
Le ! bleu permet de définir les éléments		Élément 2		•	•
demmines elements.	Ŀ	Élément 3			

La **flèche de défilement** permet d'augmenter ou réduire une valeur point par point. Le ! bleu permet de définir une valeur

minimale, une valeur maximale et la valeur de l'incrément.

défilement		par étoiles
	5	★ * ▲ • •
	3	* * * *
	9	* * ~

CI pa	as: ar é	sen toi	nei les	nt	(Ĺ
•	•	•	•	•		ر ۱
★	\star	\star	•	•		i
★	\star	★	\star	★		(נ

Le **classement par étoile** permet d'attribuer une valeur visuellement identifiable. Chaque étoile à une valeur de 1.

Le mode formulaire, pensé pour une utilisation tactile

iPad 1	Ŷ			19:34					39	% 🔳
Feu	uilles de calc	ul Annulei		Vierge		ŝ	+	Þ	Û	?
+	Feuille	1								
							_			
		Curseur	Case à cocher	Menu local	Flèche de défilement	Classeme par étoiles	nt s			
	Élève 1	21	~	Élément 1	5	***•	•			
	Élève 2	77		Élément 3	_	1	_			
	Élève 3	22	~	Élément 2	Pour aj	outer un	forn	nulaire,	, utilis	e
					l'onglet	"+". Si t	u as	créé p	lusieu	rs
Pad 1	Ŷ			19:35	tableaux	, une éta	ipe s	supplér	nenta	ire
Feu	uille de celo	Nouvelle fe	uille	Vierge	ť amè	ne à séle	ectio	nner le	bon.	
+	No	uveau forr	nulaire	_						

À gauche, la feuille de calcul classique, vue par défaut. Elle n'est guère pratique pour remplir le tableau créé. Une "touche" sur l'onglet "+", et tu peux créer un formulaire correspondant au tableau précédent (le tableau doit être de type "double entrée"). Le mode formulaire présente des avantages non négligeables :

- seules les cellules modifiables sont accessibles ;
- le tableau se transforme au fur et à mesure des modifications dans le formulaire ;
- les formules ne sont pas accessibles mais leur résultat est affiché et se met à jour automatiquement ;
- en mode portrait, 12 lignes sont affichées (recueillir des informations sur les élèves devient un jeu d'enfant).



Des formules particulièrement utiles pour l'enseignant

Une des grandes forces d'un tableur réside dans les formules. Parfois compliquées à mettre en œuvre, elles sont pourtant bien utiles et permettent de réaliser des opérations entre les cellules. Numbers propose un fonctionnement adapté au tactile. Des formules simples (addition, soustraction, multiplication, division) aux fonctions plus complexes, (presque) tout est possible.

Un exemple de formule simple : un calcul de moyenne



L'outil remplissage : un gain de temps

Créer une formule est parfois long. Dans notre cas, calculer la moyenne d'une classe de 30 élèves serait plus long sur Numbers qu'avec une feuille de papier et un crayon. L'outil **remplissage** est là pour ça : gagner du temps.

Une "double touche" sur une cellule permet de faire apparaître diverses actions. L'outil remplissage fait apparaître un cadre jaune que l'on peut étirer dans toutes les directions. Sa fonction est de recopier la formule en tenant compte des changements de ligne. Ainsi, lorsque tu étires vers le bas la formule créée dans la première ligne, cette formule s'adapte et calcule la moyenne de l'élève de la ligne qui lui correspond.



 Moyenne

 stre 3
 =

 1
 14

 10
 =

 16
 16

Note : l'outil remplissage peut aussi être utilisé sur une cellule simple. Par exemple, si la première ligne est "1" et que tu utilises l'outil remplissage pour étirer la cellule vers le bas, les lignes suivantes vont prendre la forme d'une suite simple : "2", "3", "4", etc. Cela fonctionne également avec les cellules de texte. Dans notre exemple, l'outil remplissage a permis, en étirant la cellule "Élève 1", de recopier automatiquement "Élève 2" et "Élève 3".

	Note trimestre 1	Note trimestre 2	Note trimestre 3	Moyenne
Élève 1	12	17	13	14
Élève 2	8	11	10	9,6666666666
Élève 3	18	19	16	17,666666666

Modifier le format de la cellule pour plus de lisibilité

	Note trimestre 1	Note trimestre 2	Note trimestre 3	Moyenne	le format	de la celli	es ne sont pa ule est un mov	is adaptees a l ven de résoudi	ine moyenn e le problèn	e scolaire. Ivio ne.
Élève 1	12	17	13	14				,		
Élève 2	8	11	10	9,66666666666		A 1	G A			
Élève 3	18	19	16	17,6666666666	erge					
_					Format Opt	ions de nom	bres	Dísimul		
	Vierge		A +	₽ Å	Nombre	Scientifique	Fraction	Decimai	es	1
		ableau En-têt	tes Cellule	Format	Nombre	obientinque				
		Automaticu				ĺ		Séparat	eur	C
		Automatiqu	ue		Décimales		Auto			
	×	Nombre		i		ļ		l ne reste plus qu	'à modifier le r	nombre de décin
		Devise		í	Séparateur			_	_	_
		Pourcentaç	ge	í	100		_	-100		
		Date et heu	ure	i	-100		~	(100)		
		Durée		i	(100)		_	(100)		
		Curseur		í	(100)			(100)		
		Flèches de	défilement	i	(100)		_			
		Sélection			nuis "toucho" la n	inconu		Note trimestre 2	Note trimestre 3	Moyenne
		de la ba	arre d'outils.	Une "touche	" sur le ! bleu du fa	ormat		17	13	14,0
r t	Note Note rimestre 1 trimes	str "N	lombre" per	met d'accéde	r à ses paramètres			11	10	9,7
	12	17	13	14		-		19	16	17,7
	0	11	10 0 666666	REARCA						

Des formules plus complexe : les fonctions

Faire des calculs entre les cellules est relativement simple. D'autres formules plus complexes permettent d'autres calculs et d'autres gains de temps en ayant recours aux fonctions. Nous te proposons deux exemples à travers la fonction MIN (qui permet de rechercher la plus petite valeur d'une série de cellules) et la fonction SI (fonction logique qui permet de conditionner une cellule).

La fonction MIN

Dans notre exemple, nous cherchons à déterminer le meilleur temps d'un élève parmi 3 courses. Il faut sélectionner les 3 cellules où chercher la valeur la moins grande. Après validation et remplissage, le tour est joué !

Les	s fon	ictions sc	ont access	ibles		Catégories	Toutes	
depi	uis le	- clavier d	d'une celli	ule de		LUI.PUI350		U
	for	mule Si	la liste est			LOI.STUDE	NT	i
impre	essic	onnante,	seules qu	elques		LOI.STUDE	NT.INVERSE	(i)
	une	s sont uti	iles en EP	S.				
Une	"tou	uche" sur	le ! bleu	donne		MAINTENA	NT	(i)
accès	au f	onctionne	ement de	chaque		MAJUSCUL	E	í
fo	onct	ion avec	un exemp	ole.		MAX		i
100				-		MAXA		i
		A	В	С	D	MEDIANE		(i)
	1		Temps 1	Temps 2	Temps 3 N			<u> </u>
	2	Élève 1	1 min 47 s	1 min 34 s	1 min 40 s	MIN		<u> </u>
	3	Élève 2	2 min 1 s	1 min 58 s	1 min 56 s	MINA		i
	4	Élève 3	1 min 28 s	1 min 29 s	1 min 32 s	MINUSCUL	F	
						MINUSCOL	L	
	()	;	7	8	9	fonctions	\propto
	%		+	4	5	6	« abc »	

	A	В	С	D	E
1		Temps 1	Temps 2	Temps 3	Meilleur temps
2	Élève 1	1 min 47 s	1 min 34 s	1 min 40 s	
3	Élève 2	2 min 1 s	1 min 58 s	1 min 56 s	
4	Élève 3	1 min 28 s	1 min 29 s	1 min 32 s	
•		(valeur))	0	5	-
		(valeur)) B	C	D	E
1		(valeur)) B Temps 1	C Temps 2	D Temps 3	E Meilleur temps
1 2	A Élève 1	(valeur)) B Temps 1 1 min 47 s	C Temps 2 1 min 34 s	D Temps 3 1 min 40 s	E Meilleur temps
1 2 3	A Élève 1 Élève 2	(valeur)) B Temps 1 1 min 47 s 2 min 1 s	C Temps 2 1 min 34 s 1 min 58 s	D Temps 3 1 min 40 s 1 min 56 s	E Meilleur temps
1 2 3 4	A Élève 1 Élève 2 Élève 3	B Temps 1 1 min 47 s 2 min 1 s 1 min 28 s	C Temps 2 1 min 34 s 1 min 58 s 1 min 29 s	D Temps 3 1 min 40 s 1 min 56 s 1 min 32 s	E Meilleur temps

	Temps 1	Temps 2	Temps 3	Meilleur temps
Élève 1	1 min 47 s	1 min 34 s	1 min 40 s	1 min 34 s
Élève 2	2 min 1 s	1 min 58 s	1 min 56 s	1 min 56 s
Élève 3	1 min 28 s	1 min 29 s	1 min 32 s	1 min 28 s

La fonction SI

La fonction SI fait partie des fonctions dites logiques. Elle permet de conditionner une cellule en fonction d'une ou plusieurs autres. Dans notre exemple, nous cherchons à attribuer une note en fonction d'un élément gymnique. L'élève doit choisir entre une roulade avant simple, une roulade avant écart et une roulade avant élevée qui valent respectivement 0,2 points, 0,4 points et 0,6 points. Nous commençons par créer un tableau avec un menu local.

	Elément choisi		Note	A	B C	NON	U	Élève 1	Roulade avant écart	0,4
Élève 1	Roulade avant éca	art		1 Élément cl	hoisi Note	OU	í	Élève 2	Roulade avant	0,2
Élève 2	Roulade avant			2 Elève 1 Roulade av 3 Élève 2 Roulade av	vant écart	SI	i	Élàva 2	Poulado a Sólovéo	0.4
Élève 3	Roulade avant éle	vée		4 Élève 3 Roulade av	vant élevée	SI.ERREUR	i	Aucun		
Format Optic	ons menu local					VRAI		Roulade	avant	~
 Roulade a Roulade a 	avant La cont avant écart est v	fonctior enu de vraie, "s	i SI a besoii la cellule «é i-vrai", un é	n de 3 éléments. Une élément choisi»), un é etat si la condition est	condition (lci le tat si la conditio fausse "si-faux	e on ". Pou	r faire référence à	Roulade Roulade	avant écart avant élevée	
Roulade a	avant élevée	Ine touc	the sur chao	que element permet c	de la modifier.	un te	exte, il faut utilise	er		
🔒 ajouter ur	n nouvel élément	1		Élément choisi	Note	la to	ouche guillemets		Une fois v	/alidée, l'outil
-		2	Élève 1	Roulade avant écart					rempliss	age permet
VALEUR INITIALE	E	3	Élève 2	Roulade avant			« abc »		d'appliquer la	a meme formule
Premier él	lément	4	Élève 3	Roulade avant élevée					est changé,	la note change
 Vierge 						_			automa	atiquement.
ous utilisons er actions SI. En e	n fait ici plusieurs effet, si l'élément	•	• = (si	Élément choisi Élè	eve 1 🔺 = (« Ro	oulade avant »);	si-vrai; si-fau	×))) 🚫 🔇	renvoie le sy	on mai utilisee ymbole suivant :
st «Roulade a aut 0,2 points rai" par 0,2. E n'est pas «Ro ppelle une au	ivant», le cellule 5. On remplace "si- En revanche, si elle pulade avant», on itre fonction SI à la		= SI Éléme Éléme	(Élément choisi Élè nt choisi Élève 1 ▲ = (nt choisi Élève 1 ▲ = (we 1 ▲ = (« Ro « Roulade avant « Roulade avant	pulade avant »); élevée »);0,4; écart »);06; («	0,2; <u>SI (</u> SI (? »))))))			A

Un exemple d'utilisation : une évaluation en badminton

Dans le cadre d'un cycle de badminton en collège (Niveau 1), on cherche à évaluer les élèves sur leur maîtrise de la maniabilité de la raquette à travers la capacité à produire différentes trajectoires aussi bien depuis l'avant du terrain que depuis l'arrière. On cherche également à évaluer leur capacité à déplacer leur adversaire pour marquer le point. On cherche aussi à évaluer la capacité de tenir différents rôles (arbitre, scoreur, joueur, fair-play). On cherche enfin à évaluer la capacité à gagner des matchs.

On retient donc des critères qui seront autant de cellules de notre tableau. Il faut également en définir le format (nous privilégions le classement par étoiles qui permet une certaine objectivité lors de l'évaluation) :

- variété des frappes à l'avant, classement par étoiles, sur 3 points ;
- variété des frappes à l'arrière, classement par étoiles, sur 3 points ;
- construction du point, classement par étoiles, sur 6 points ;
- tenue de rôles, classement par étoiles, sur 2 points ;

- efficacité (gain des rencontres), sur 6 points, nous choisissons ici d'attribuer des points en fonction d'un indice de performance, le nombre de matchs gagnés divisé par le nombre de matchs joués. Nous utiliserons une fonction SI. Si cet indice est compris entre 0,85 et 1, l'élève obtient 6 points. Il obtient 5 point si l'indice est compris entre 0,7 et 0,85 ; 4 point si l'indice est compris en 0,55 et 0,7 ; 3 point si l'indice est compris entre 0,4 et 0,55 ; 2 point si l'indice est compris en 0,25 et 0,4 et 1 point si l'indice est inférieur à 0,25.

	Var frap	iété ppe	ė de s (a	s Ivar	nt)	Va fra	riéte ppe	é de es (a	s Irriè	re)	Co po	nsti int	ruct	ion	du	Те	nue	e de	rôle	es	Matchs gagnés	Matchs joués	Indice de perf.	Efficacité	Total
Élève 1	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					
Élève 2	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	٠	•	•	•	•	•	•	•					
Élève 3	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•											

Une fois la tableau créé, il faut s'attaquer aux formules. L'indice de performance d'abord, la note d'efficacité ensuite et enfin le total sur 20 points.

La formule de l'indice de performance

Il s'agit ici d'une formule simple qui divise le nombre de matchs gagnés par le nombre de matchs joués. Une simple division. Si les deux cellules "Matchs gagnés" et "Matchs joués" sont vides, un point d'exclamation apparait, puisque la formule ne peut fonctionner (une division par zéro étant impossible). Pour vérifier que tout fonctionner, entre une valeur dans les deux cellules en question.

E	F	G	Н	I	J
nue de rôles	Matchs gagnés	Matchs joués	Indice de perf.	Efficacité	Total
• • • •					
• • • •					
• • • •					

Matchs gagnés Élève 1 Matchs joués Élève 1	
---	--

La formule de la note d'efficacité

Un peu plus compliquée, cette fonction SI est "imbriquée". Il faut donc tester l'indice de performance. S'il est inférieur à 0,25, l'élève obtient 1 point, il faut remplacer le "si-faux" par 1. En revanche s'il est supérieur à 0,25, il faut le re-tester en ajoutant une fonction SI à la place de "si-vrai". Cette deuxième fonction SI s'attache à vérifier si l'indice est supérieur à 0,4. Si ce n'est pas le cas, l'indice est donc compris entre 0,25 et 0,4, l'élève obtient 2 points, "si-faux" doit être 2. Et ainsi de suite jusque 6 points.

Е			F	G	Н	I	J
de	rôl	es	Matchs gagnés	Matchs joués	Indice de perf.	Efficacité	Total
•	•	•					
•	•	•					
•	•	•					

Si la cellule "indice de performance" renvoie un point d'exclamation (voir point précédent), la cellule "note d'efficacité" en renverra un également dans la mesure où la fonction ne peut fonctionner. Il faut donc la tester en entrant une valeur dans les deux cellules "matchs gagnés" et "matchs joués".

😶 = SI (Indice de perf. Élève 1 ▲ >0,25; SI (Indice de perf. Élève 1 ▲ >	•0,4; 🛛 🗸
SI Indice de perf. Élève 1 ▲ >0,55; SI Indice de perf. Élève 1 ▲ >0,7;	
SI Indice de perf. Élève 1 ▲ >0,85;6;5);4);3);2);1)	

La formule de la note finale

Pour calculer la note finale, une dernière formule s'impose. Elle consiste en une addition de tous les critères retenus : la variété des frappes, la construction du point, la tenue de rôles et la note d'efficacité.

Lorsqu'on utilise le classement par étoiles, chaque étoile vaut, par défaut 1 point. Il faut donc, pour chaque cellule, diviser la valeur par 5 puis ensuite multiplier par la valeur qui nous intéresse. Par exemple, si la variété des frappes à l'avant est notée sur 3, il faut diviser la cellule par 5 puis la multiplier par 3. Ainsi, 5 étoiles vaut 3 points, 4 étoiles vaut 2,4 points, etc. Prends garde à ne pas oublier les parenthèses. Utilise ensuite la fonction remplissage.

	Α	В	С	D	E	F	G	Н	I	J
1		Variétés des frappes (avant)	Variété des frappes (arrière)	Construction du point	Tenue de rôles	Matchs gagnés	Matchs joués	Indice de perf.	Efficacité	Total
2	Élève 1	• • • • •	• • • • •	• • • • •	• • • • •			A	A	
3	Élève 2		• • • • •	• • • • •	• • • • •					
4	Élève 3		• • • • •	• • • • •	• • • • •					
		ariétés des frap truction du poir	pes (avant) Élève nt Élève 1 ▲ ÷5:	e 1 ▲ ÷5×3)+(\ ×6)+(Tenue de r	/ariété des frapţ ôles Élève 1 ▲	oes (arriè)÷5×2)+	re) Élève Efficaci	<mark>1 ▲</mark> ÷5 té Élève	×3)+ 1	

Le mode formulaire, le petit plus qui fait plus

Ton évaluation est prête ! Il ne te reste plus qu'à évaluer tes élèves. Mais ce tableau n'est guère pratique. Le mode formulaire s'avère être la solution idéale pour utiliser ta tablette dans le gymnase.

Pour cela, une "touche" sur l'onglet "+" puis sur "Nouveau formulaire". Sélectionne ensuite ton tableau. Tu peux désormais remplir ton tableau plus facilement. Chaque page correspond à un élève. Les flèches en bas permettent de naviguer entre les élèves, de même que le barre latérale à droite.

Feuille Nouvelle feuille	
→ Nouveau formulaire	

+	Feuille 1	Formulaire vide
		Choisir un tableau
		Choisir un tableau
		Le tableau et le formulaire de saisie seront l
	Feuille 1	
	Tableau 1	

Feu +	Iles de calcul Annuler Feuille 1 Tableau 1	Vierge	🔊 + 🤌 🖞 ?
		Élève 1	iPad रू 20:45 67 % Feuilles de calcul Annuler Vierge & + ⊅ 1 ′
	Variété des frappes (+ Feuille 1 Tableau 1
	Variété des frappes (• • • •	Élève 1 1 sur 3
	Construction du point	• • • •	Variété des frappes ($\star \star \star \star$ •
	Tenue de rôles	• • • •	Variété des frappes ($\star \star \star \cdot$
	Matchs gagnés		Construction du point $\star \star \star \bullet$
	Matchs joués		Tenue de rôles $\star \star \star \star \star$
	Indice de perf.		Matchs gagnés 8
	Efficacité		Matchs joués 11
	Total		Indice de perf. 0,73
			Efficacité 5
			Total 14,8
		+ 🛍	
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·