

Nom _____ Prénom _____

Sexe _____ Classe _____ Age _____

Etablissement _____

Psychologue _____

Calcul de l'âge de l'enfant

	Année	Mois	Jour
Date de passation			
Date de naissance			
Age			

Conversion des notes brutes en notes standard

Subtests	Notes brutes	Notes standard			
Cubes					
Similitudes					
Mémoire des chiffres					
Identif. de concepts					
Code					
Vocabulaire					
Séq. Lettres-Chiffres					
Matrices					
Compréhension					
Symboles					
(Complét. d'images)		()			()
(Barrage)				()	()
(Information)		()			()
(Arithmétique)			()		()
(Raisonnement verbal)		()			()
Sommes des notes standard					

Comp. Verb. Rais. Perc. Mém. Trav. Vit. Trait. Totale

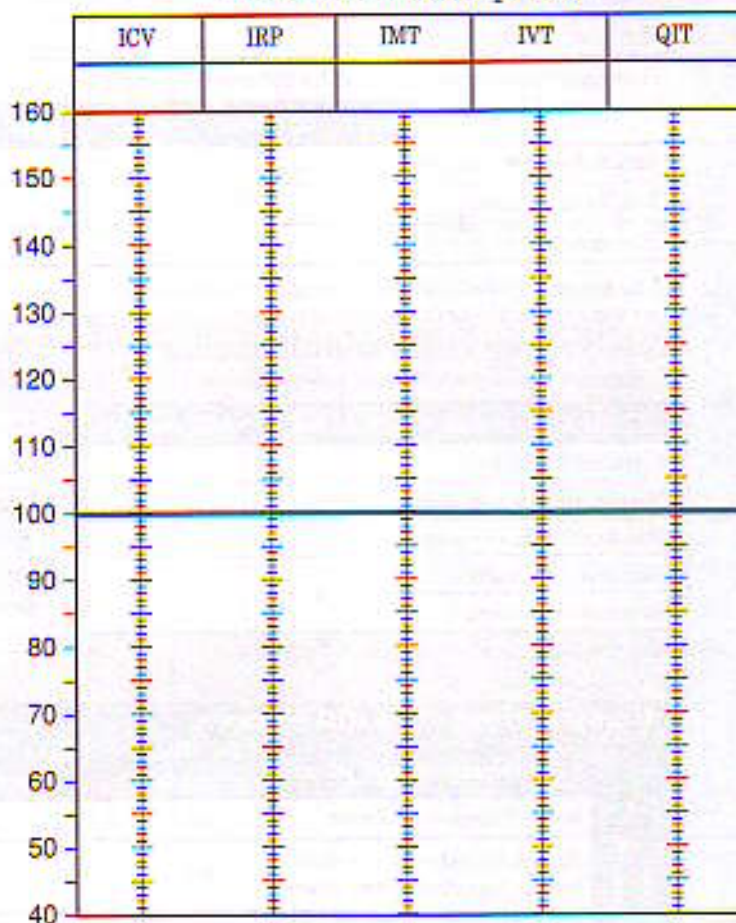
Conversion des sommes des notes standard en notes composites

Echelle	Somme des notes standard	Note composite	Rang percentile	% Intervalle de confiance
Compréhension Verbale		ICV		
Raisonnement Perceptif		IRP		
Mémoire de Travail		IMT		
Vitesse de Traitement		IVT		
Totale		QIT		

Profil des notes standard

	Compréhension Verbale					Raisonnement Perceptif				Mémoire de Travail			Vitesse de Traitement		
	SIM	VOC	COM	(INF)	(RVB)	CUB	IDC	MAT	(CIM)	MCH	SLC	(ARI)	COD	SYM	(BAR)
19	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
18	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
17	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
16	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
15	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
14	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
13	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
12	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
11	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
8	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

Profil des notes composites



Page d'analyses

Comparaisons des différences

Indices/Subtests		Note standard 1	Note standard 2	Différence	Valeur critique	Différence significative (O) ou (N)	Taux observé
Indices	ICV - IRP	ICV	IRP				
	ICV - IMT	ICV	IMT				
	ICV - IVT	ICV	IVT				
	IRP - IMT	IRP	IMT				
	IRP - IVT	IRP	IVT				
	IMT - IVT	IMT	IVT				
Subtests	Mém. chiffres - Séq. Lettres-Chiffres	MCH	SLC				
	Code - Symboles	COB	SYM				
	Similitudes - Identif. de concepts	SIM	IDC				

Pour les comparaisons des différences, voir Tables B.1, B.2, B.3 et B.4.

Détermination des points forts et des points faibles

Subtests	Note standard au subtest	Moyenne notes standard	Différence par rapport à la moyenne	Valeur critique	Point fort ou Point faible (F) ou (F)	Taux observé
Cubes						
Similitudes						
Mémoire des chiffres						
Identification de concepts						
Code						
Vocabulaire						
Séquence Lettres-Chiffres						
Matrices						
Compréhension						
Symboles						

Pour déterminer les points forts et les points faibles, voir Table B.5.

	10 subtests*	3 subtests de Comp. Verb.	3 subtests de Rais. Perc.
Somme des notes standard			
Nombre de subtests	+10	+3	+3
Note moyenne			

* La moyenne globale est calculée pour les 10 subtests principaux.

Analyse des notes additionnelles

Conversion des notes brutes en notes standard

Note additionnelle	Note brute	Note standard
Cubes sans bonification		
Mém. des chiffres en ordre direct		
Mém. des chiffres en ordre inverse		
Barrage en ordre aléatoire		
Barrage en ordre structuré		

Pour les notes standard, utiliser la Table A.8.

Correspondance entre notes brutes et taux observés

Note additionnelle	Note brute	Taux observé
Empan en Mém. des chiffres en ordre direct (EMCD)		
Empan en Mém. des chiffres en ordre inverse (EMCI)		

Pour le taux observé, voir Table B.7.

Comparaison de la différence

Note additionnelle	Note brute 1	Note brute 2	Différence	Taux observé
EMCD - EMCI				

Pour le taux observé, utiliser la Table B.8.

Comparaisons des différences

Subtest/Note additionnelle		Note standard 1	Note standard 2	Différence	Valeur critique	Différence significative (O) ou (N)	Taux observé
Notes additionnelles	Cubes - Cubes sans bonification	CUB	CSB				
	Mémoire des chiffres en ordre direct - Mémoire des chiffres en ordre inverse	MCD	MCII				
	Barrage ordre aléatoire - Barrage ordre structuré	BOA	BOB				

Pour les comparaisons des différences, voir Tables B.9 et B.10.

Bases de comparaison

Groupe de comparaison

☐ Tout l'échantillon

☐ Par niveau

Seuil de significativité

☐ .15

☐ .05

Bases de comparaison

Groupe de comparaison

☐ Moyenne globale

☐ Moyennes de Comp. Verb. et Rais. Perc.

Seuil de significativité

☐ .15

☐ .05

1. Cubes



Limite de temps : voir chaque item



Départ

6-7 ans : item 1

8-16 ans : item 3



Retour

8-16 ans : Si note 0 ou 1 à un des deux premiers items présentés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt

Après 3 notes 0 consécutives.



Cotation

Items 1-3 : Noter 0, 1, ou 2 points.

Items 4-8 : Noter 0 ou 4 points.

Items 9-14 : Noter 0 ou la note correspondant à la bonification de temps.

CSB

Items 1-3 : Noter 0, 1, ou 2 points.

Items 4-14 : Noter 0 ou 4 points.

	Construction correcte	Présentation	Limite de temps	Temps mis par l'enfant	Réussite ou échec	Construction incorrecte	Note
6-7	1. Enfant Psychologue	Modèle	30 s.		R E	Essai 1 Essai 2	Essai 1 Essai 2 0 1 2
	2.	Modèle	45 s.		R E	Essai 1 Essai 2	Essai 1 Essai 2 0 1 2
8-16	3.	Modèle et image	45 s.		R E	Essai 1 Essai 2	Essai 1 Essai 2 0 1 2
	4.	Image	45 s.		R E		0 4
	5.	Image	45 s.		R E		0 4
	6.	Image	75 s.		R E		0 4
	7.	Image	75 s.		R E		0 4
	8.	Image	75 s.		R E		0 4
	9.	Image	75 s.		R E		0 4 5 6 7
	10.	Image	75 s.		R E		0 4 5 6 7
	11.	Image	120 s.		R E		0 4 5 6 7
	12.	Image	120 s.		R E		0 4 5 6 7
	13.	Image	120 s.		R E		0 4 5 6 7
	14.	Image	120 s.		R E		0 4 5 6 7

Note brute totale
(Maximum = 68)

Cubes sans bonification (CSB)
Note brute totale
(Maximum = 50)

2. Similitudes



Départ

6-8 ans : Exemple, puis Item 1
9-11 ans : Exemple, puis Item 3
12-16 ans : Exemple, puis Item 5



Retour

9-16 ans : Si note 0 ou 1 à un des deux premiers items présentés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt

Après 5 notes 0 consécutives.



Cotation

Items 1-2 : Noter 0 ou 1 point.
Items 3-23 : Noter 0, 1, ou 2 points.
Voir les Exemples de réponses dans le Manuel d'administration et de cotation.

	Item	Réponse	Note
6-16	Ex. Rouge-Bleu		
6-8	+1. Stylo-Crayon		0 1
	+2. Lait-Eau		0 1
9-11	3. Chemise-Chaussure		0 1
	4. Chat-Souris		0 1
12-16	5. Pomme-Banane		0 1
	6. Hiver-Eté		0 1
	7. Papillon-Abellie		0 1
	8. Nid-Terrier		0 1
	9. Coude-Genou		0 1
	10. Natation-Plongée		0 1
	11. Peinture-Statue		0 1
	12. Colère-Joie		0 1
	13. Entrée-Dessert		0 1
	14. Bois-Brique		0 1
	15. Electricien-Plombier		0 1
	16. Glace-Vapeur		0 1
	17. Pétrole-Gaz		0 1
	18. Ephémère-Permanent		0 1

→ Si l'enfant ne donne pas une réponse correcte, lui donner la réponse indiquée dans le Manuel d'administration et de cotation.

Suite

2. Similitudes (Suite)

Arrêt après 5 notes 0 consécutives

Item	Réponse	Note
19. Montagne-Lac		0 1 2
20. Inondation-Sécheresse		0 1 2
21. Autoriser-Interdire		0 1 2
22. Espace-Temps		0 1 2
23. Réalité-Rêve		0 1 2

Note brute totale
(Maximum = 44)

3. Mémoire des chiffres



Départ
6-16 ans :
Ordre direct : Item 1
Ordre inverse : Exemple, puis Item 1



Arrêt
Ordre direct : Après 2 notes 0 aux
deux essais d'un même item.
Ordre inverse : Après 2 notes 0 aux
deux essais d'un même item.



Cotation
Noter 0 ou 1 point pour chaque essai.
MCD et MCI
Notes brutes respectives pour l'ordre direct et l'ordre inverse.
EMCD et EMCI
Nombre de chiffres rappelés au dernier essai coté 1 point,
respectivement pour l'ordre direct et l'ordre inverse.

Ordre direct				Ordre inverse			
Essai	Réponse	Note d'essai	Note d'item	Essai	Réponse	Note d'essai	Note d'item
6-16 1. 2-9 4-6		0 1 0 1	0 1 2	6-16 Ex. 8-2 5-6			
2. 3-8-6 6-1-2		0 1 0 1	0 1 2	1. 2-1 1-3		0 1 0 1	0 1 2
3. 3-4-1-7 6-1-5-8		0 1 0 1	0 1 2	2. 3-5 6-4		0 1 0 1	0 1 2
4. 8-4-2-3-9 5-2-1-8-6		0 1 0 1	0 1 2	3. 5-7-4 2-5-9		0 1 0 1	0 1 2
5. 3-8-9-1-7-4 7-9-6-4-8-3		0 1 0 1	0 1 2	4. 7-2-9-6 8-4-9-3		0 1 0 1	0 1 2
6. 5-1-7-4-2-3-8 9-8-5-2-1-6-3		0 1 0 1	0 1 2	5. 4-1-3-5-7 9-7-8-5-2		0 1 0 1	0 1 2
7. 1-8-4-5-9-7-6-3 2-9-7-6-3-1-5-4		0 1 0 1	0 1 2	6. 1-6-5-2-9-8 3-6-7-1-9-4		0 1 0 1	0 1 2
8. 5-3-8-7-1-2-4-6-9 4-2-6-9-1-7-8-3-5		0 1 0 1	0 1 2	7. 8-5-9-2-3-4-6 4-5-7-9-2-8-1		0 1 0 1	0 1 2
				8. 6-9-1-7-3-2-5-8 3-1-7-9-5-4-8-2		0 1 0 1	0 1 2

EMCD

Max = 9

Mémoire des chiffres en ordre direct (MCD)
Note brute totale
(Maximum = 16)

EMCI

Max = 8

Mémoire des chiffres en ordre inverse (MCI)
Note brute totale
(Maximum = 16)

Note brute totale
(Maximum = 32)

4. Identification de concepts



Départ

6-8 ans : Exemples A et B, puis Item 1
9-11 ans : Exemples A et B, puis Item 5
12-16 ans : Exemples A et B, puis Item 7



Retour

9-16 ans : Si note 0 à un des deux premiers items présentés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt

Après 5 notes 0 consécutives.



Cotation

Noter 0 ou 1 point. Les réponses correctes sont en couleur.

Item	Réponse	Note
6-16 A.	1 2 3 4 NSP	
B.	1 2 3 4 NSP	
6-8 1.	1 2 3 4 NSP	0 1
2.	1 2 3 4 NSP	0 1
3.	1 2 3 4 NSP	0 1
4.	1 2 3 4 NSP	0 1
9-11 5.	1 2 3 4 NSP	0 1
6.	1 2 3 4 5 6 NSP	0 1
12-16 7.	1 2 3 4 5 6 NSP	0 1
8.	1 2 3 4 5 6 NSP	0 1
9.	1 2 3 4 5 6 NSP	0 1
10.	1 2 3 4 5 6 NSP	0 1
11.	1 2 3 4 5 6 NSP	0 1
12.	1 2 3 4 5 6 NSP	0 1

Item	Réponse	Note
13.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NSP	0
14.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NSP	0 1
15.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NSP	0 1
16.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NSP	0 1
17.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NSP	0 1
18.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NSP	0 1
19.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NSP	0 1
20.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NSP	0 1
21.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NSP	0 1
22.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NSP	0 1
23.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NSP	0 1
24.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NSP	0 1
25.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NSP	0 1
26.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NSP	0 1
27.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NSP	0 1
28.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NSP	0 1

Note brute totale
(Maximum = 28)

5. Code



(Limite de temps : 120 s.)



Départ

6-7 ans : Items d'exemple de Code A, puis Items de test
8-16 ans : Items d'exemple de Code B, puis Items de test



Arrêt

Après 120 secondes.



Cotation

Utiliser la Grille de correction pour vérifier les réponses. Noter 1 point pour chaque réponse correcte.

Forme	Limite de temps	Temps mis par l'enfant	Note brute totale
6-7 A.	120 s.		Max = 65
8-16 B.	120 s.		Max = 119



Code A : Points de bonification							
Temps en secondes	116-120	111-115	106-110	101-105	96-100	86-95	≤ 85
Note	59	60	61	62	63	64	65

6. Vocabulaire



Départ
6-8 ans : Item 5
9-11 ans : Item 7
12-16 ans : Item 9



Retour
6-16 ans : Si note 0 ou 1 à un des deux premiers items présentés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt
Après 5 notes 0 consécutives.



Cotation
Items 1-4 : Noter 0 ou 1 point.
Items 5-36 : Noter 0, 1, ou 2 points.
Voir les Exemples de réponses dans le Manuel d'administration et de cotation.

Item	Réponse	Note
Items en images		
1. Voiture		0 1
2. Fleur		0 1
3. Train		0 1
4. Seau		0 1
Items verbaux		
6-8 + 5. Parapluie		0 1 2
+ 6. Horloge		0 1 2
9-11 7. Vache		0 1 2
8. Gant		0 1 2
12-16 9. Alphabet		0 1 2
10. Nénuphar		0 1 2
11. Silence		0 1 2
12. Bicyclette		0 1 2
13. Obéir		0 1 2
14. Ile		0 1 2
15. Cambrioleur		0 1 2
16. Hiberner		0 1 2
17. Transparent		0 1 2

+ Si l'enfant ne donne pas une réponse à 2 points, lui donner la réponse indiquée dans le Manuel d'administration et de cotation.

Suite →

6. Vocabulaire (Suite)

Arrêt après 5 notes 0 consécutives

Item	Réponse	Note
18. Dialoguer		0 1
19. Débrouillard		0 1
20. Mimer		0 1
21. Ancien		0 1
22. Merveilleux		0 1
23. Enervant		0 1
24. Courrier électronique		0 1
25. Migrer		0 1
26. Précis		0 1
27. Rivalité		0 1
28. Fasciné		0 1
29. Contraindre		0 1
30. Ardu		0 1
*31. Imminent		0 1
32. Décret		0 1
33. Clairvoyance		0 1
34. Ineptie		0 1
*35. Affliction		0 1
36. Prolxe		0 1

* Les réponses qui requièrent une question spécifique sont indiquées dans le Manuel d'administration et de notation.

Note brute totale
(Maximum = 68)

7. Séquence Lettres-Chiffres



Départ
6-7 ans : Items de prérequis, Item d'exemple, puis Item 1
8-16 ans : Item d'exemple, puis Item 1



Arrêt
Si l'enfant ne répond pas correctement aux Items de prérequis ou après 3 notes 0 aux trois essais d'un même item.



Cotation
Noter 0 ou 1 point pour chaque essai.

Items de prérequis	Réponse correcte	Réussite
6-7 Chiffres	L'enfant compte jusqu'à trois.	0 N
Alphabet	L'enfant récite l'alphabet jusqu'à la lettre C.	0 N

Item	Essai	Réponses correctes	Réponse de l'enfant	Note d'essai	Note d'item
8-16 Ex.	1. A - 2	2 - A	A - 2		
	2. B - 3	3 - B	B - 3		
1.	1. A - 3	3 - A	A - 3	0 1	0 1 2 3
	Si l'enfant répond A - 3, corriger immédiatement comme indiqué dans le Manuel d'administration et de cotation.				
	2. B - 1	1 - B	B - 1	0 1	
2.	3. 2 - C	2 - C	C - 2	0 1	0 1 2 3
	1. C - 4	4 - C	C - 4	0 1	
	2. 5 - E	5 - E	E - 5	0 1	
3.	3. D - 3	3 - D	D - 3	0 1	0 1 2 3
	1. B - 1 - 2	1 - 2 - B	B - 1 - 2	0 1	
	2. 1 - 3 - C	1 - 3 - C	C - 1 - 3	0 1	
4.	3. 2 - A - 3	2 - 3 - A	A - 2 - 3	0 1	0 1 2 3
	1. D - 2 - 9	2 - 9 - D	D - 2 - 9	0 1	
	2. R - 5 - B	5 - B - R	B - R - 5	0 1	
5.	Si l'enfant répond 5 - R - B ou R - B - 5, dire : Souviens-toi de dire les lettres dans l'ordre.				0 1 2 3
	3. H - 9 - K	9 - H - K	H - K - 9	0 1	
	1. 3 - E - 2	2 - 3 - E	E - 2 - 3	0 1	
6.	Si l'enfant répond 3 - 2 - E ou E - 3 - 2, dire : Souviens-toi de dire les chiffres dans l'ordre.				0 1 2 3
	2. 9 - J - 4	4 - 9 - J	J - 4 - 9	0 1	
	3. B - 5 - F	5 - B - F	B - F - 5	0 1	
7.	1. 1 - C - 3 - J	1 - 3 - C - J	C - J - 1 - 3	0 1	0 1 2 3
	2. 5 - A - 2 - B	2 - 5 - A - B	A - B - 2 - 5	0 1	
	3. D - 8 - M - 1	1 - 8 - D - M	D - M - 1 - 8	0 1	
8.	1. 1 - B - 3 - G - 7	1 - 3 - 7 - B - G	B - G - 1 - 3 - 7	0 1	0 1 2 3
	2. 9 - V - 1 - T - 7	1 - 7 - 9 - T - V	T - V - 1 - 7 - 9	0 1	
	3. P - 3 - J - 1 - M	1 - 3 - J - M - P	J - M - P - 1 - 3	0 1	
9.	1. 1 - D - 4 - E - 9 - G	1 - 4 - 9 - D - E - G	D - E - G - 1 - 4 - 9	0 1	0 1 2 3
	2. H - 3 - B - 4 - F - 8	3 - 4 - 8 - B - F - H	B - F - H - 3 - 4 - 8	0 1	
	3. 7 - Q - 6 - M - 3 - Z	3 - 6 - 7 - M - Q - Z	M - Q - Z - 3 - 6 - 7	0 1	
10.	1. S - 3 - K - 4 - Y - 1 - G	1 - 3 - 4 - G - K - S - Y	G - K - S - Y - 1 - 3 - 4	0 1	0 1 2 3
	2. 7 - S - 9 - K - 1 - T - 6	1 - 6 - 7 - 9 - K - S - T	K - S - T - 1 - 6 - 7 - 9	0 1	
	3. L - 2 - J - 6 - Q - 3 - G	2 - 3 - 6 - G - J - L - Q	G - J - L - Q - 2 - 3 - 6	0 1	
11.	1. 4 - B - 8 - R - 1 - M - 7 - H	1 - 4 - 7 - 8 - B - H - M - R	B - H - M - R - 1 - 4 - 7 - 8	0 1	0 1 2 3
	2. J - 2 - U - 8 - A - 5 - C - 4	2 - 4 - 5 - 8 - A - C - J - U	A - C - J - U - 2 - 4 - 5 - 8	0 1	
	3. 6 - L - 1 - Z - 5 - H - 2 - W	1 - 2 - 5 - 6 - H - L - W - Z	H - L - W - Z - 1 - 2 - 5 - 6	0 1	

Note brute totale
(Maximum = 30)

8. Matrices



Départ

6-8 ans : Exemples A à C, puis Item 4
9-11 ans : Exemples A à C, puis Item 7
12-16 ans : Exemples A à C, puis Item 11



Retour

6-16 ans : Si note 0 à un des deux premiers items présentés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt

Après 4 notes 0 consécutives ou 4 notes 0 à cinq items consécutifs.



Cotation

Note 0 ou 1 point. Les réponses correctes sont en couleur.

Item	Réponse	Note
6-16 A.	1 2 3 4 5 NSP	
B.	1 2 3 4 5 NSP	
C.	1 2 3 4 5 NSP	
1.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
2.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
3.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
6-8 4.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
5.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
6.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
9-11 7.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
8.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
9.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
10.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
12-16 11.	1 2 3 4 5 NSP	0 1

Item	Réponse	Note
12.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
13.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
14.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
15.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
16.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
17.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
18.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
19.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
20.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
21.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
22.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
23.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
24.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
25.	1 2 3 4 5 NSP	0 1

Item	Réponse	Note
26.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
27.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
28.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
29.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
30.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
31.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
32.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
33.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
34.	1 2 3 4 5 NSP	0 1
35.	1 2 3 4 5 NSP	0 1

Note brute totale
(Maximum = 35)

9. Compréhension



Départ

6-8 ans : Item 1
9-11 ans : Item 3
12-16 ans : Item 5



Retour

9-16 ans : Si note 0 ou 1 à un des deux premiers items présentés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt

Après 4 notes 0 consécutives.



Cotation

Noter 0, 1, ou 2 points. Voir les Exemples de réponses dans le Manuel d'administration et de cotation.

Item	Réponse	Note
6-8 +1. Dents		0 1
2. Portefeuille		0 1
9-11 3. Légumes		0 1
*4. Fumée		0 1
12-16 5. Ceinture		0 1
6. Bouteilles vides		0 1

+ Si l'enfant ne donne pas une réponse à 2 points, lui donner la réponse indiquée dans le Manuel d'administration et de cotation.

* Si l'enfant ne donne qu'une seule idée générale, demander une seconde réponse, comme indiqué dans le Manuel d'administration et de cotation.

Suite

9. Compréhension (Suite)

Arrêt après 4 notes 0 consécutives

Item	Réponse	Note
7. Faire de l'exercice		0 1 2
8. Contrôles		0 1 2
9. Fumer		0 1 2
10. Etre à l'heure		0 1 2
11. Policiers		0 1 2
*12. Bibliothèques publiques		0 1 2
13. Timbres		0 1 2
14. Promesse		0 1 2
15. Apparence		0 1 2
16. Chat		0 1 2
*17. Euro		0 1 2
*18. Démocratie		0 1 2
*19. Monopole		0 1 2
20. Orage		0 1 2
*21. Evolution		0 1 2

* Si l'enfant ne donne qu'une idée générale, demander une seconde réponse, comme indiqué dans le Manuel d'administration et de cotation.

Note brute totale
(Maximum = 42)

10. Symboles



(Limite de temps : 120 s.)



Départ

6-7 ans : Items d'exemple de Symboles A, Items d'entraînement, puis Items de test
8-16 ans : Items d'exemple de Symboles B, Items d'entraînement, puis Items de test



Arrêt

Après 120 secondes



Cotation

Utiliser la Grille de cotation pour vérifier les réponses. Soustraire le total des Réponses Incorrectes du total des Réponses Correctes. Si la note brute totale est < 0, noter 0.

Temps mis
par l'enfant

Total Réponses
Correctes

Total Réponses
Incorrectes

Note brute totale
(6-7 ans : Max = 4)
(8-16 ans : Max = 6)

11. Complètement d'images



(Limite de temps : 20 s.)



Départ

6-8 ans : Item d'exemple, puis Item 1
9-11 ans : Item d'exemple, puis Item 5
12-16 ans : Item d'exemple, puis Item 10



Retour

9-16 ans : Si note 0 à un des deux premiers items proposés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt

Après 6
notes 0
consécutives.



Cotation

Noter 0 ou 1 point. Voir les Exemples de réponses dans le Manuel d'administration et de cotation.

Item	Réponse	Note
6-16 Ex. Crayon		
6-8 +1. Veste		0 1
+2. Renard		0 1
3. Main		0 1
4. Corde à sauter		0 1
9-11 5. Miroir		0 1
6. Homme		0 1
7. Porte		0 1
8. Feuille		0 1
9. Escabeau		0 1
12-16 10. Commode		0 1
11. Ceinture		0 1
12. Chat		0 1
13. Cloche		0 1

Item	Réponse	Note
14. Horloge		0 1
15. Visage		0 1
16. Dés		0 1
17. Ampoule		0 1
18. Equipe de foot		0 1
19. Vélos		0 1
20. Arbre		0 1
21. Ciseaux		0 1
22. Pant		0 1
23. Sifflet		0 1
24. Groupe de rock		0 1
25. Cachon		0 1
26. Baignoire		0 1
27. Bicyclette		0 1

Item	Réponse	Note
28. Thermomètre		0
*29. Orange		0
30. Poisson		0
31. Treille		0
32. Supermarché		0
33. Profil		0
34. Parapluie		0
35. Ski nautique		0
36. Maison		0
37. Famille		0
38. Chaussure		0

Note brute totale
(Maximum = 38)

+ Si l'enfant ne donne pas une réponse à 1 point, lui donner la réponse indiquée dans le Manuel d'administration et de cotation.

* Si l'enfant dit « pépins », dire : **Donne-moi une autre partie qui manque.**

12. Barrage



(Limite de temps : 45 s.)



Départ

6-16 ans : Item d'exemple, Item d'entraînement, puis Item 1



Arrêt

Après 45 secondes, pour chaque item.



Cotation

Utiliser la Grille de cotation pour vérifier les réponses de l'enfant. Soustraire le nombre de Réponses Incorrectes du nombre de Réponses Correctes. Si la note brute totale est < 0, noter 0. BOA et BOS : Note brute totale pour Item 1 et Item 2, respectivement.

Item	Limite de temps	Temps mis par l'enfant	Nombre de réponses correctes	Nombre de réponses incorrectes	Différence	Points de bonification	Note brute totale
6-16 1. Ordre aléatoire	45 s.					Max = 4	BOA Max = 64
2. Ordre structuré	45 s.					Max = 4	BOS Max = 64

Points de bonification					
Si l'enfant réalise un item en moins de 45 secondes et que la Différence est > 60, attribuer des points de bonification.					
Temps en secondes	45	40-44	35-39	30-34	0-29
Points de bonification	0	1	2	3	4

Note brute totale
(Maximum = 128)

13. Information



Départ
6-8 ans : Item 5
9-11 ans : Item 10
12-16 ans : Item 12



Retour
6-16 ans : Si note 0 à un des deux premiers items présentés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt
Après 5 notes 0 consécutives.



Cotation
Noter 0 ou 1 point.
Voir les Exemples de réponses dans le Manuel d'administration et de cotation.

Item	Réponse	Note
+1. Nez		0 1
+2. Chien		0 1
3. Age		0 1
*4. Jeudi		0 1
6-8 5. Manger		0 1
*6. Semaine		0 1
7. Bouillir		0 1
*8. Saisons		0 1
9. Mars		0 1
9-11 *10. Monnaies		0 1
*11. Estomac		0 1
12-16 12. Cube		0 1
13. Mois		0 1
14. Hiéroglyphes		0 1
*15. Année		0 1
16. Grèce		0 1
17. Oxygène		0 1

Item	Réponse	Note
*18. Habitants		0 1
*19. Fossile		0 1
20. Volcan		0 1
21. Couche d'ozone		0 1
22. Eolienne		0 1
23. Feuilles		0 1
24. Baromètre		0 1
25. Soie		0 1
26. Mona Lisa		0 1
*27. Rouille		0 1
28. Solstice d'hiver		0 1
29. Glacier		0 1
30. Hélium		0 1
31. Parlement		0 1
32. Diamants		0 1
*33. Charles Darwin		0 1

- + Si l'enfant ne donne pas une réponse à 1 point, lui donner la réponse indiquée dans le Manuel d'administration et de cotation.
* Les réponses qui requièrent une question spécifique sont indiquées dans le Manuel d'administration et de cotation.

Note brute totale
(Maximum = 33)

14. Arithmétique



(Limite de temps : 30 s.)



Départ
6-7 ans : Item 3
8-9 ans : Item 9
10-16 ans : Item 12



Retour
6-16 ans : Si note 0 à un des deux premiers items présentés, administrer les items précédents en ordre inverse jusqu'à obtention de deux notes parfaites consécutives.



Arrêt
Après 4 notes 0 consécutives.



Cotation
Noter 0 ou 1 point.

Item	Réponse correcte	Réponse	Note
+1. Oiseaux	1, 2, 3		0 1
+2. Poussins	1, 2, 3, 4, 5		0 1
6-7 +3. Arbres	1, 2, ..., 10		0 1
*4. Papillons	9		0 1
5. Glands	2		0 1
6. Gâteaux	5		0 1
7. Livres	4		0 1
8. Billes	6		0 1
8-9 9. Bonbons	3		0 1
10. Chocolat	7		0 1
11. Garage	15		0 1
10-16 12. Feutres	14		0 1

Item	Réponse correcte	Réponse	Note
13. Images	25		0 1
14. Vaches	5		0 1
15. Ballons	7		0 1
16. Oiseaux	6		0 1
17. Points	32		0 1
18. Magazines	3		0 1
19. Fête	24		0 1
20. Karaté	19		0 1
**21. Stylos	20 ou 0.20		0 1
22. Fléchettes	16		0 1
**23. Bandes dessinées	7		0 1
**24. Argent	8.50		0 1

Item	Réponse correcte	Réponse	Note
25. Ecole	20		0 1
**26. Seau	20		0 1
27. Jardin	10		0 1
**28. Livre d'occasion	30		0 1
29. Voiture	60		0 1
30. Température	3		0 1
**31. Jeu	34		0 1
32. Trajet	40		0 1
33. Laver	46		0 1
**34. Avion	2 ou 14		0 1

Note brute totale
(Maximum = 34)

- + Si l'enfant ne donne pas une réponse à 1 point, lui donner la réponse indiquée dans le Manuel d'administration et de cotation.
* Si l'enfant dit « 4 papillons et 5 sauterelles », dire : Oui, mais combien y en a-t-il, tous ensemble ?
** Faire préciser par l'enfant l'unité utilisée pour sa réponse.

15. Raisonnement verbal



Départ

6-9 ans : Exemples A et B,
puis Item 1
10-16 ans : Exemples A et B,
puis Item 5



Retour

10-16 ans : Si note 0 à un des deux
premiers items présentés, administrer les
items précédents en ordre inverse jusqu'à
obtention de deux notes parfaites
consécutives.



Arrêt

Après 5
notes 0
consécutives.



Cotation

Noter 0 ou 1 point.
Voir les Exemples de réponses
dans le Manuel d'administration
et de cotation.

Item	Indices	Réponse	Réponse correcte	Note
6-16 A.	I. C'est un animal qui fait « wouaf ».		O N	
	II. Ça a un long manche ...		O N	
B.	I. Ça a un long manche ...		O N	
	II. et on l'utilise avec de l'eau pour laver le sol.		O N	
6-9 1.	I. C'est un animal qui a une longue trompe et de grandes oreilles.		O N	0
	2. I. C'est une partie du visage qui sert à sentir les choses.		O N	0
	3. I. C'est une pièce où l'on dort.		O N	0
	4. I. Ça a une poignée et les gens peuvent l'ouvrir pour passer de l'autre côté.		O N	0
10-16 5.	I. On l'utilise pour se sécher après le bain.		O N	0
	6. I. C'est un bâtiment spécial où l'on fait du sport.		O N	0
	7. I. C'est haut dans le ciel ...		O N	0
	II. et on peut les voir seulement la nuit.		O N	0
	8. I. Ça peut donner un meilleur goût à la nourriture ...		O N	0
	II. et on en trouve dans la mer.		O N	0
	9. I. Ça a beaucoup de pages ...		O N	0
	II. et les mots y sont rangés par ordre alphabétique.		O N	0
	10. I. C'est sur le sol après la pluie ...		O N	0
	II. et cela peut salir tes vêtements.		O N	0
	11. I. C'est ce que les gens font pour rendre les choses « comme neuves » ...		O N	0
	II. et les gens le font lorsque ces choses sont cassées.		O N	0
	12. I. Ça existe dans la nature ...		O N	0
	II. et de l'eau coule depuis sa source.		O N	0
	13. I. Ça doit être respecté ...		O N	0
	II. et c'est écrit pour protéger les gens.		O N	0
14.	I. C'est un endroit où l'on apprend ...		O N	0
	II. et, dedans, il peut y avoir beaucoup de choses du passé.		O N	0
15.	I. Ils sont protégés par la peau et les os ...		O N	0
	II. et ils peuvent parfois être remplacés.		O N	0

Suite

15. Raisonnement verbal (Suite)

Arrêt après 5 notes 0 consécutives

Item	Indices	Réponse	Réponse correcte	Note
16.	I. C'est en tissu ...		O N	0 1
	II. et tous les pays en ont un ...		O N	
	III. et ça s'accroche aux façades.		O N	
17.	I. C'est un élément naturel ...		O N	0 1
	II. et ça provoque des désastres quand ça manque ...		O N	
	III. et c'est essentiel pour vivre.		O N	
18.	I. On ne peut pas le changer ...		O N	0 1
	II. et ça ne peut pas aller en arrière ...		O N	
	III. et ça ne peut pas s'arrêter.		O N	
19.	I. Il est extrêmement rare d'en voir ...		O N	0 1
	II. et on ne peut pas en voir de n'importe où ...		O N	
	III. et on doit se protéger les yeux pour en regarder.		O N	
20.	I. Ça peut être une rivière ...		O N	0 1
	II. et ça peut être changé par les guerres ...		O N	
	III. et ça peut être commun à deux pays.		O N	
21.	I. On l'utilise souvent quand il pleut ...		O N	0 1
	II. et avec des amis ou en famille ...		O N	
	III. et il faut respecter la règle pour continuer.		O N	
22.	I. C'est quelque chose que tout le monde a ...		O N	0 1
	II. et ça change tous les ans ...		O N	
	III. et ça ne diminue jamais.		O N	
23.	I. Ça conduit à de nouvelles découvertes ...		O N	0 1
	II. et cela oblige à faire une démarche pas à pas ...		O N	
	III. et ça permet de réaliser des expériences.		O N	
24.	I. C'est construit par les peuples ...		O N	0 1
	II. et ça ne peut pas être changé ...		O N	
	III. et ça a déjà eu lieu.		O N	

Note brute totale
(Maximum = 24)

Observations

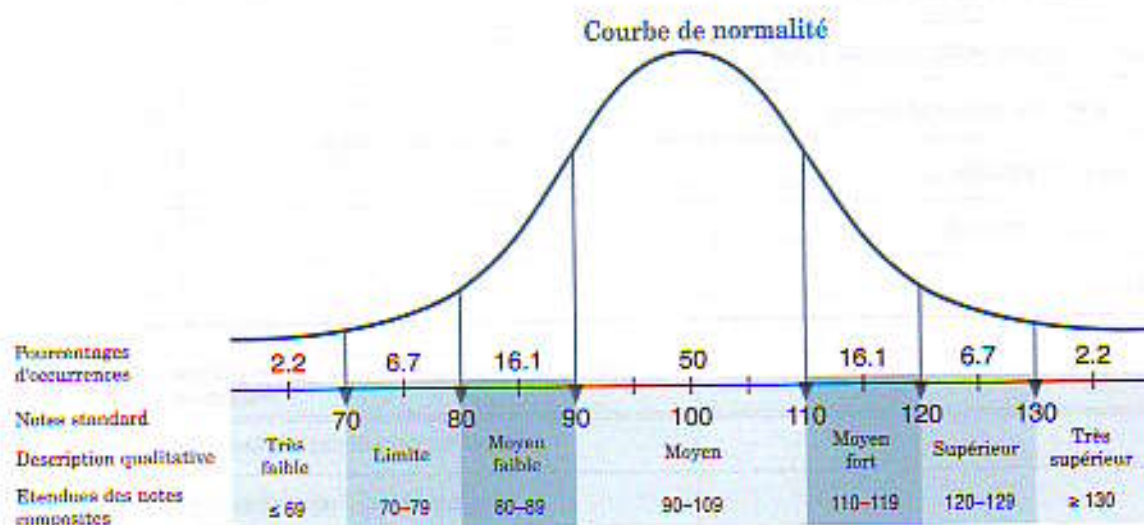
Comportement général

Attention et concentration

Attitude générale pendant la passation

Comportements particuliers

Autres observations



17003010 - 10/2006