

LIVRET DE NOTATION

IDENTIFICATION

		Mettre le nom ici	Code	Commentaires
A01	Code grappe	_____	[][][]	
A02	Province (Faritany)	_____	[]	
R02	Région (Faritra)	_____	[][]	
A03	District/Fivondronana	_____	[][]	
A04	Commune	_____	[][]	
A05	Fokontany	_____	[][]	
A06	Urbain / Rural	1 = Urbain 2 = Rural	[]	
A08	Fkt desservi par Seecaline	1 = oui, site dans FKT 2 = non desservi 3 = oui, desservi autre site	[]	
A09	Code Ménage	_____	[][]/[]	
A10	Chef de Ménage	_____		

Nom: _____	N° Identification
Prénoms: _____	[][]
Sexe: 1 - Masculin 2-Feminin []	

	Année	Mois	Jour
Date de l'observation	[][][][]	[][]	[][]
Date de naissance	[][][][]	[][]	[][]
Age	[]	[][]	[][]

Testing	Heure	Min.
Début:	[][]	[][]
Fin:	[][]	[][]
Durée totale du testing	[][]	[][]

RECAPITULATION DES SCORES									
Epreuve	CF	AS	PVS	MT	R	MP	I	V	CDG
Scores	[][]	[][]	[][]	[][]	[][]	[][]	[][]	[][]	[][]

SCORE TOTAL : [][][]

SCORE MERE VM : [][][]

Code résultat :	1 Complet 2 Partiel 8 Refus	[]
Observations <p style="text-align: right;"><i>L'Examineur (signature)</i></p>		
EXAMINATEUR NOM _____ [][] DATE _____		CONTROLEUR NOM _____ [][] DATE _____

TEST : 1

COORDINATION FINE (CF)				Score CF
				[][]
<p>Règle d'arrêt: Suivant les temps limites</p> <p>BAREME Item 1-2: 1 pt par cheville insérée Item 3: 1 pt par paire de chevilles correctement insérées (Réussite parfaite, léger décalage dans le temps d'insertion, décalage d'une ligne) 0 pt : décalage flagrant dans le temps d'insertion, écart de 2 lignes ou plus.</p>				
ITEM	EPREUVE	Temps limites	BAREME	SCORE
CF-1	Insertion de chevilles avec la main droite	30 s	<i>Nombre de chevilles insérées de la main droite</i>	[][]
CF2	Insertion de chevilles avec la main gauche	30 s	<i>Nombre de chevilles insérées de la main gauche</i>	[][]
CF-3	insertion de paires de chevilles, deux mains ensemble	30 s	<i>Nombre de paires de chevilles insérées des deux mains</i>	[][]

CFTOT	TOTAL :	[][]
-------	----------------	--------

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus
Observation particulière:

TEST : 2

ATTENTION SOUTENUE (AS)						Score AS
Age [] . [] [] ans						[] []
Enfants de 3 - 3,11 ans: Livret A Enfants de 4 - 5,11 ans: Livret B Enfants ≥ 6 ans : Livret C Règle d'arrêt: suivant les temps limites						
TEM	EPREUVE	Temps limites	Marques	Correctes	Erreurs	Score
AS-1	A- Bonhomme B- Fleur C- Carré	30s/30s/30s	[] []	[] []	[] []	[] []
AS-2	A- Bonhomme B- Papillon C- Demi-cercle	30s/30s/30s	[] []	[] []	[] []	[] []
AS-3	A- Bonhomme B- Bonhomme têtard C- 2 figures	30s/30s/60s	[] []	[] []	[] []	[] []
AS-4	A- Bonhomme B- Chèvre C- 3 figures	30s/60s/60s	[] []	[] []	[] []	[] []
ASTOT	Total :					[] []
Note standard :					[] []	

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus
Observation particulière:

Conversion du score brut en note standard

Age ans	3,0-3,1	3,2-3,3	3,4-3,5	3,6-3,7	3,8-3,9	3,10-3,11	4,0-4,2	4,3-4,5	4,6-4,8	4,9-4,11	5,0-5,2	5,3-5,5	5,6-5,8	5,9-5,11	6,0-6,2	6,3 - 6,5
1												NEG	NEG	NEG-4	NEG-26	NEG-26
2											NEG	0 - 4	0 - 4	5 - 10	27 - 31	27 - 31
3						NEG			NEG	NEG - 3	0 - 4	5 - 10	5 - 10	11 - 16		
4	NEG	NEG	NEG	NEG	NEG	0 - 1		NEG - 3	0 - 4	4 - 8	5 - 10	11 - 16	11 - 16	17 - 21	32 - 36	32 - 36
5	0	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 4	2 - 4	SR - 3	4 - 8	5 - 10	9 - 13	11 - 16	17 - 21	17 - 21	22 - 26	37 - 41	37 - 41
6	1	2 - 3	2 - 4	2 - 4	5 - 8	5 - 8	4 - 8	9 - 13	11 - 16	14 - 18	17 - 21	22 - 26	22 - 26	27 - 31		42 - 46
7	2 - 4	4 - 8	5 - 8	5 - 8	9 - 16	9 - 25	9 - 13	14 - 18	17 - 21	19 - 22	22 - 26	27 - 31	27 - 31	32 - 41	42 - 46	47 - 51
8	5 - 8	9 - 13	9 - 16	9 - 25	17 - 25	26 - 33	14 - 18	19 - 22	22 - 26	23 - 26	27 - 31	32 - 36	32 - 41	42 - 45	47 - 51	52 - 56
9	9 - 16	14 - 18	17 - 25	26 - 33	26 - 33	34 - 39	19 - 22	23 - 26	27 - 31	27 - 31	32 - 36	37 - 41	42 - 45	46 - 48	52 - 56	57 - 61
10	17 - 25	19 - 25	26 - 33	34 - 39	34 - 39	40 - 44	23 - 26	27 - 31	32 - 36	32 - 36	37 - 41	42 - 45	46 - 48	49	57 - 61	62 - 66
11	26 - 33	26 - 33	34 - 39	40 - 44	40 - 44	45 - 49	27 - 31	32 - 36	37 - 40	37 - 41	42 - 45	46 - 49	49	50 - 52	62 - 66	67 - 72
12	34 - 39	34 - 39	40 - 44	45 - 49	45 - 49	50 - 54	32 - 36	37 - 40	41 - 44	42 - 45	46 - 49	50 - 52	50 - 52	53 - 54	67 - 72	73 - 78
13	40 - 44	40 - 44	45 - 49	50 - 54	50 - 54	55 - 59	37 - 40	41 - 44	45 - 48	46 - 49	50 - 52	53 - 54	53 - 54	55 - 57	73 - 78	79 - 84
14	45 - 49	45 - 49	50 - 54	55 - 59	55 - 59	60 - 64	41 - 44	45 - 48	49 - 52	50 - 52	53 - 54	55 - 57	55 - 57	58 - 60	79 - 84	85 - 90
15	50 - 54	50 - 54	55 - 59	60 - 64	60 - 64		45 - 48	49 - 52	53 - 54	53 - 56	55 - 57	58 - 60	58 - 60	61 - 63	85 - 90	91 - 95
16	55 - 59	55 - 59	60 - 64				49 - 52	53 - 56	55 - 57	57 - 60	58 - 60	61 - 63	61 - 63	64 - 66	91 - 95	96 - 100
17	60 - 64	60 - 64					53 - 56	57 - 60	58 - 60	61 - 63	61 - 64	64 - 66	64 - 66		96 - 100	101 - 105
18							57 - 60	61 - 64	61 - 64	64 - 66	65 - 69	67 - 69	67 - 69	67 - 69	101 - 105	106 - 110
19							61 - 74	65 - 74	65 - 74	67 - 74	70 - 74	70 - 74	70 - 74	70 - 74	106 - 217	111 - 217

TEST : 3

PROCESSUS VISUO-SPATIAL (PVS)				Score PVS	
				[][]	
Règle d'arrêt: arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs (0 pt ou SR)					
BAREME <i>Item 1 - 10</i> 1 pt = pièces placées correctement 0 pt = réponse incorrecte					
<i>Item 11- 16</i> 2 pts = pièces correctement placées 1 pt = 1 ou 2 pièces incorrectement ou maladroitement placées 0 pt = 3 pièces ou plus incorrectement placées					
ITEM	EPREUVE	Temps limites	SCORE		
1	cercle	15s	1	0	
2	cercle - carré	15s	1	0	
3	cercle - triangle - carré	15s	1	0	
4	rotation de la planche à 180° cercle, grand triangle, carré	30s	1	0	
5	2 demi-cercles - grand triangle - carré	30s	1	0	
6	cercle - 2 petits triangles - carré	45s	1	0	
7	2 demi-cercles - 2 petits triangles - carré	45s	1	0	
8	cercle - 2 petits triangles - 2 rectangles	45s	1	0	
9	2 demi-cercles - 2 petits triangles – 2 rectangles	45s	1	0	
10	Rotation de la planche à 90° 2 demi-cercles - 2 petits triangles – 2 rectangles	45s	1	0	
PVST1	Sous-Total		[][]		
ITEM	EPREUVE	Temps limites	SCORE		
Essai	bonhomme		R		E
11	bonhomme en marche	60s/30s	2	1	0
12	bonhomme et cerf-volant	90s/30s	2	1	0
13	figure	90s/30s	2	1	0
14	scorpion	120s/30s	2	1	0
15	chauve-souris	120s/30s	2	1	0
16	chien	180s/30s	2	1	0
PVST2	Sous-Total		[][]		
PVSTOT	TOTAL		[][]		

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus
Observation particulière:

TEST : 4

MEMOIRE DE TRAVAIL (MT)		Score MT	
		[][]	
Règle d'arrêt: arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs (0 pt ou SR) BAREME 1 pt = réponse correcte 0 pt = réponse incorrecte			
ITEM	EPREUVE	SCORE	
1	Canard caché sous le gobelet à gauche	1	0
2	Voiture cachée sous le gobelet à droite + inversion	1	0
3	Voiture cachée sous le gobelet du milieu	1	0
4	Voiture sous le gobelet à droite	1	0
Essai	<i>Frapper cube n° 1</i>		
5	Frapper cube n° 2	1	0
6	n° 1	1	0
Essai	<i>Frapper cube n° 1 - 4</i>		
7	n° 4 - 3	1	0
8	n° 2 - 1	1	0
Essai	<i>Frapper cube n° 5 - 1</i>		
9	n° 4 - 7	1	0
10	n° 8 - 3	1	0
11	Frapper cubes n° 2 - 1 - 6	1	0
12	n° 1 - 4 - 8	1	0
13	n° 4 - 7 - 1	1	0
Essai	<i>Frapper cube n° 5 – 1(Réponse : RJ = 1 / RR = 5)</i>		
14	n° 8 - 4, reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 4 RR = 8	1	0
15	n° 3 - 6, reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 3 RR = 6	1	0
16	n° 5 - 6 - 3 reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 3 RR = 5 - 6	1	0
Essai	<i>Frapper cube n° 6 – 2 - 7(Réponse : RJ = 2 / RR = 6 – 7)</i>		
17	n° 4 - 7 - 2, reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 4 - 2 RR = 7	1	0
18	n° 2 - 6 - 3, reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 2 - 3 RR = 6	1	0
19	n° 7 - 6 - 5 - 2, reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 2 RR = 7 - 6 - 5	1	0
20	n° 4 - 7 - 8 - 1, reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 4 - 1 RR = 7 - 8	1	0
21	n° 8 - 4 - 7 - 2 - 4, reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 4 - 2 - 4 RR = 8 - 7	1	0
22	n° 7 - 4 - 3 - 5 - 7 reproduction suivant rangées Réponses : RJ = 4 - 3 RR = 7 - 5 - 7	1	0

MTTOT	TOTAL	[][]
-------	--------------	--------

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus
Observation particulière:

TEST : 5

RAISONNEMENT (R)		Score R	
		[][]	
<p>Règle d'arrêt: arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs (0 pt ou SR)</p> <p>BAREME 1 pt = réponse correcte 0 pt = réponse incorrecte</p>			
ITEM	EPREUVE	SCORE	
R-01	Trouver un bâtonnet de 2 u (ressemblance)	1	0
R-02	Triangle bleu	1	0
R-03	Cube vert	1	0
R-04	Cercle bleu	1	0
R-05	Cube vert	1	0
R-06	Bâtonnet de 2 u (suite)	1	0
R-07	Bâtonnet de 2 u (ordre décroissant)	1	0
R-08	Bâtonnet de 2 u (alternance)	1	0
R-09	Triangle rouge	1	0
R-10	Carré jaune	1	0
R-11	Cercle bleu	1	0
R-12	Chat	1	0
R-13	Cheval blanc avec la tête penchée	1	0
RTOT	TOTAL	[][]	

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus

Observation particulière:

TEST : 6

MEMOIRE DE PHRASES (MP)		Score MP		
		[][]		
<p>Règle d'arrêt: arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs (0 pt ou SR)</p> <p>BAREME</p> <p>2 = réussite plus ou moins parfaite, légères hésitations, légers défauts d'articulation 1 = mauvaise articulation, hésitation flagrante mais tous les éléments sont restitués 0 = échec (absence d'un élément de la phrase, élément rajouté, inversion de syllabes, inversion de mots)</p>				
ITEM	EPREUVE	SCORE		
MP-01	mama		1	0
MP-02	sira		1	0
MP-03	antsy		1	0
MP-04	lo		1	0
MP-05	gidro		1	0
MP-06	kilonga	2	1	0
MP-07	tonga soa	2	1	0
MP-08	olona tsara	2	1	0
MP-09	seza bory	2	1	0
MP-10	mpanjono mody	2	1	0
MP-11	any am-pianarana	2	1	0
MP-12	misosa ny fiara	2	1	0
MP-13	rano mangatsiaka	2	1	0
MP-14	lavitra ny tanimbary	2	1	0
MP-15	manonja ny ranomasina	2	1	0
MP-16	very ny kilalaon'ilay ankizilahy kely	2	1	0
MP-17	trano marobe no eto amin'ity tanàna ity	2	1	0
MP-18	lasa nanetsa vary any an-tsaha ny olon-drehetra	2	1	0
MP-19	faingam-pandeha tokoa ilay fiara fitateram-bahoaka	2	1	0
MP-20	mirodozodo mafy ny milina fitotam-bary ao atsimo	2	1	0
MP-21	tonga tsy tapaka eto aminay izy ireo rehefa mandalo aty	2	1	0
MP-22	tsy ahitana lalam-barotra ny vokatra ka tsy ampy ny fidirambola	2	1	0
MP-23	isan'ny mahasrika ny sain'ny tanora ankehitriny ny mozika maoderina	2	1	0
MPTOT	TOTAL		[][]	

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus
Observation particulière:

TEST : 7

INHIBITION (I)					Score I		
					[][]		
<p>Règle d'arrêt : Présenter l'ensemble des 16 cartes</p> <p>Temps limite de présentation des cartes : 2 secondes</p> <p>BAREME</p> <p>2 pts = réponse correcte</p> <p>1 pt = hésitation, se corrige immédiatement</p> <p>0 pt = réponse incorrecte</p>							
ITEM	CARTE Stimulus	Réponse correcte	Réponse de l'enfant		SCORE		
A	O	A	A	O	R		E
B	A	O	A	O	R		E
I-01	A	O	A	O	2	1	0
I-02	O	A	A	O	2	1	0
I-03	O	A	A	O	2	1	0
I-04	A	O	A	O	2	1	0
I-05	A	O	A	O	2	1	0
I-06	O	A	A	O	2	1	0
I-07	A	O	A	O	2	1	0
I-08	O	A	A	O	2	1	0
I-09	O	A	A	O	2	1	0
I-10	A	O	A	O	2	1	0
I-11	O	A	A	O	2	1	0
I-12	A	O	A	O	2	1	0
I-13	A	O	A	O	2	1	0
I-14	O	A	A	O	2	1	0
I-15	A	O	A	O	2	1	0
I-16	O	A	A	O	2	1	0
ITOT	TOTAL				[][]		

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus
 Observation particulière:

TEST : 8

VOCABULAIRE (V)	Score V
	<input type="text"/> <input type="text"/>

Exercice A: baolina - alika - sotro - akondro

Exercice B: mitomany - matory - mihazakazaka - mandady

Noter uniquement la première réponse

Série 1				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
V-01	saka	2	<input type="text"/>	E
V-02	zazakely	3	<input type="text"/>	E
V-03	raoplanina	1	<input type="text"/>	E
V-04	mihazakazaka	1	<input type="text"/>	E
V-05	vola	3	<input type="text"/>	E
V-06	manao savily	4	<input type="text"/>	E
V-07	kifafa	2	<input type="text"/>	E
V-08	mihinana	4	<input type="text"/>	E
V-09	taratasy	3	<input type="text"/>	E
V-10	boribory	4	<input type="text"/>	E
V-11	tohatra	2	<input type="text"/>	E
V-12	labozia	1	<input type="text"/>	E
VE1	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 2				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
V-13	tenda	3	<input type="text"/>	E
V-14	mitoraka	4	<input type="text"/>	E
V-15	kangoroa	2	<input type="text"/>	E
V-16	zavamaniry	1	<input type="text"/>	E
V-17	kapoaka	4	<input type="text"/>	E
V-18	antsantsa	3	<input type="text"/>	E
V-19	mandraraka	2	<input type="text"/>	E
V-20	trompetra	1	<input type="text"/>	E
V-21	angady	4	<input type="text"/>	E
V-22	mpamboly	3	<input type="text"/>	E
V-23	vavahady	2	<input type="text"/>	E
V-24	milomano	1	<input type="text"/>	E
VE2	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 3				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
V-25	vaky	2	<input type="text"/>	E
V-26	mioty	4	<input type="text"/>	E
V-27	tavoahangy	4	<input type="text"/>	E
V-28	miakanjo	1	<input type="text"/>	E
V-29	medaly	2	<input type="text"/>	E
V-30	miafina	3	<input type="text"/>	E
V-31	fakantsary	3	<input type="text"/>	E
V-32	bengy	4	<input type="text"/>	E
V-33	ambulansy	1	<input type="text"/>	E
V-34	mitarika	1	<input type="text"/>	E
V-35	birao	3	<input type="text"/>	E
V-36	manoaka	2	<input type="text"/>	E
VE3	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 4				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
V-37	gadanà	4	<input type="text"/>	E
V-38	pandà	1	<input type="text"/>	E
V-39	telozoro	4	<input type="text"/>	E
V-40	voankazo	1	<input type="text"/>	E
V-41	mifamaly	1	<input type="text"/>	E
V-42	feno hipoka	2	<input type="text"/>	E
V-43	dantista	3	<input type="text"/>	E
V-44	lera	3	<input type="text"/>	E
V-45	fanday	3	<input type="text"/>	E
V-46	solosaina	4	<input type="text"/>	E
V-47	tahonkazo	2	<input type="text"/>	E
V-48	rojo	2	<input type="text"/>	E
VE4	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 5				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
V-49	mihoraka	1	<input type="text"/>	E
V-50	tranonkala	3	<input type="text"/>	E
V-51	hazakazaka	4	<input type="text"/>	E
V-52	goavana	3	<input type="text"/>	E
V-53	fanamiana	4	<input type="text"/>	E
V-54	hatotanana	2	<input type="text"/>	E
V-55	mizara	2	<input type="text"/>	E
V-56	masolavitra	2	<input type="text"/>	E
V-57	sary vongana	4	<input type="text"/>	E
V-58	tonga	3	<input type="text"/>	E
V-59	firavaka	1	<input type="text"/>	E
V-60	raikitahotra	1	<input type="text"/>	E
VE5	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 6				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
V-61	ranoka	4	<input type="text"/>	E
V-62	vorombola	3	<input type="text"/>	E
V-63	mitete	3	<input type="text"/>	E
V-64	atidoha	2	<input type="text"/>	E
V-65	tranontantely	1	<input type="text"/>	E
V-66	faka	1	<input type="text"/>	E
V-67	mitsingevana	2	<input type="text"/>	E
V-68	sokatra	1	<input type="text"/>	E
V-69	manoratra	4	<input type="text"/>	E
V-70	marokoroko	4	<input type="text"/>	E
V-71	misintona	2	<input type="text"/>	E
V-72	tafiodrivotra	3	<input type="text"/>	E
VE6	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

VDE	Score = (N° dernier item – Erreurs)	<input type="text"/> <input type="text"/>
-----	-------------------------------------	---

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus

Observation particulière:

TEST : 9

COORDINATION DYNAMIQUE GENERALE (CDG)			Score CDG		
			[][]		
Règle d'arrêt: arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs (0 pt ou SR)					
ITEM	EPREUVE	BAREME	SCORE		
CDG-1	Marcher sur une ligne droite	2 pts= bon équilibre, tous les pas sont sur la ligne 1 pt= quelques problèmes d'équilibre, pas plus de 2 pas en dehors de la ligne 0 pt= mauvais équilibre et 3 pas ou plus en dehors de la ligne	2	1	0
CDG-2	Marcher à reculons	2 pts= 5 pas ou plus, plus longs que la taille des pieds de l'enfant. Les bras ne se balancent pas 1 pt= 2-4 pas, en traînant les pieds, mauvais équilibre 0 pt= ne peut pas faire plus d'un pas en arrière	2	1	0
CDG-3	Marcher sur la pointe des pieds	2 pts = 5 pas ou plus en couvrant une distance de plus de 0,5m, sans poser les talons au sol. 1 pt = 2-4 pas, sans poser les talons au sol, 5 pas ou plus en couvrant une distance de moins de 0,5m. 0 pt = ne peut ni marcher sur la pointe des pieds, ni couvrir une distance quelconque sur la pointe des pieds. *Pour recevoir des points, l'enfant doit marcher sur toute la ligne	2	1	0
CDG-4	Se tenir en équilibre sur un pied	2 pts = debout sur une jambe pendant 10 secondes ou plus 1 pt = debout sur une jambe pendant 3 - 9 secondes 0 pt = debout sur une jambe pendant 0 - 2 secondes * Pour recevoir des points, l'enfant doit couvrir le temps requis. S'il s'appuie sur quelque chose, on comptabilise le temps avant l'appui	2	1	0
CDG-5	Avancer en sautant à pieds joints	2 pts = 5 sauts ou plus, les deux pieds joints et atterrissant simultanément au sol. 1 pt = 2 ou 3 sauts corrects, léger décalage dans l'atterrissage des deux pieds 0 pt = ne parvient pas à sauter les pieds joints, avance en courant	2	1	0
CDG-6	Avancer en position accroupie	2 pts = avance de 5 pas ou plus 1 pt = effectue 2 ou 3 pas puis s'arrête, mauvais équilibre 0 pt = ne peut avancer en position accroupie, marche à 4 pattes, appuie ses mains au sol	2	1	0
CDGTOT	TOTAL		[][]		

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus
Observation particulière:

TEST : 10

VOCABULAIRE (VM)	Score VM
	<input type="text"/> <input type="text"/>

Exercice A: baolina - alika - sotro - akondro

Exercice B: mitomany - matory - mihazakazaka - mandady

Noter uniquement la première réponse

Série 1				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-01	saka	2	<input type="text"/>	E
VM-02	zazakely	3	<input type="text"/>	E
VM-03	raoplanina	1	<input type="text"/>	E
VM-04	mihazakazaka	1	<input type="text"/>	E
VM-05	vola	3	<input type="text"/>	E
VM-06	manao savily	4	<input type="text"/>	E
VM-07	kifafa	2	<input type="text"/>	E
VM-08	mihinana	4	<input type="text"/>	E
VM-09	taratasy	3	<input type="text"/>	E
VM-10	boribory	4	<input type="text"/>	E
VM-11	tohatra	2	<input type="text"/>	E
VM-12	labozia	1	<input type="text"/>	E
VME1	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 2				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-13	tenda	3	<input type="text"/>	E
VM-14	mitoraka	4	<input type="text"/>	E
VM-15	kangoroa	2	<input type="text"/>	E
VM-16	zavamaniry	1	<input type="text"/>	E
VM-17	kapoaka	4	<input type="text"/>	E
VM-18	antsantsa	3	<input type="text"/>	E
VM-19	mandraraka	2	<input type="text"/>	E
VM-20	trompetra	1	<input type="text"/>	E
VM-21	angady	4	<input type="text"/>	E
VM-22	mpamboly	3	<input type="text"/>	E
VM-23	vavahady	2	<input type="text"/>	E
VM-24	milomano	1	<input type="text"/>	E
VME2	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 3				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-25	vaky	2	<input type="text"/>	E
VM-26	mioty	4	<input type="text"/>	E
VM-27	tavoahangy	4	<input type="text"/>	E
VM-28	miakanjo	1	<input type="text"/>	E
VM-29	medaly	2	<input type="text"/>	E
VM-30	miafina	3	<input type="text"/>	E
VM-31	fakantsary	3	<input type="text"/>	E
VM-32	bengy	4	<input type="text"/>	E
VM-33	ambulansy	1	<input type="text"/>	E
VM-34	mitarika	1	<input type="text"/>	E
VM-35	birao	3	<input type="text"/>	E
VM-36	manoaka	2	<input type="text"/>	E
VME3	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 4				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-37	gadanà	4	<input type="text"/>	E
VM-38	pandà	1	<input type="text"/>	E
VM-39	telozoro	4	<input type="text"/>	E
VM-40	voankazo	1	<input type="text"/>	E
VM-41	mifamaly	1	<input type="text"/>	E
VM-42	feno hipoka	2	<input type="text"/>	E
VM-43	dantista	3	<input type="text"/>	E
VM-44	lera	3	<input type="text"/>	E
VM-45	fanday	3	<input type="text"/>	E
VM-46	solosaina	4	<input type="text"/>	E
VM-47	tahonkazo	2	<input type="text"/>	E
VM-48	rojo	2	<input type="text"/>	E
VME4	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 5				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-49	mihoraka	1	<input type="text"/>	E
VM-50	tranonkala	3	<input type="text"/>	E
VM-51	hazakazaka	4	<input type="text"/>	E
VM-52	goavana	3	<input type="text"/>	E
VM-53	fanamiana	4	<input type="text"/>	E
VM-54	hatotanana	2	<input type="text"/>	E
VM-55	mizara	2	<input type="text"/>	E
VM-56	masolavitra	2	<input type="text"/>	E
VM-57	sary vongana	4	<input type="text"/>	E
VM-58	tonga	3	<input type="text"/>	E
VM-59	firavaka	1	<input type="text"/>	E
VM-60	raikitahotra	1	<input type="text"/>	E
VME5	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 6				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-61	ranoka	4	<input type="text"/>	E
VM-62	vorombola	3	<input type="text"/>	E
VM-63	mitete	3	<input type="text"/>	E
VM-64	atidoha	2	<input type="text"/>	E
VM-65	tranontantely	1	<input type="text"/>	E
VM-66	faka	1	<input type="text"/>	E
VM-67	mitsingevana	2	<input type="text"/>	E
VM-68	sokatra	1	<input type="text"/>	E
VM-69	manoratra	4	<input type="text"/>	E
VM-70	marokoroko	4	<input type="text"/>	E
VM-71	misintona	2	<input type="text"/>	E
VM-72	tafiodrivotra	3	<input type="text"/>	E
VME6	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 7				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-73	Kitrokely	1	<input type="text"/>	E
VM-74	Fikikisana	2	<input type="text"/>	E
VM-75	Hyène	4	<input type="text"/>	E
VM-76	Ankasa	3	<input type="text"/>	E
VM-77	Tandro-tserfa	4	<input type="text"/>	E
VM-78	Mahavelona	2	<input type="text"/>	E
VM-79	Mifanadala	1	<input type="text"/>	E
VM-80	Môrsa	3	<input type="text"/>	E
VM-81	Mirehitra	3	<input type="text"/>	E
VM-82	Valanorano	4	<input type="text"/>	E
VM-83	Hantsambato	1	<input type="text"/>	E
VM-84	Manondro	2	<input type="text"/>	
VME7	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 9				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-97	Fintsinjarana	1	<input type="text"/>	E
VM-98	Canin	2	<input type="text"/>	E
VM-99	Fiarahabana	3	<input type="text"/>	E
VM-100	Kambantelo	4	<input type="text"/>	E
VM-101	Tehaka	3	<input type="text"/>	E
VM-102	Arktika	2	<input type="text"/>	E
VM-103	Mivoaka	4	<input type="text"/>	E
VM-104	Pelikan	1	<input type="text"/>	E
VM-105	Kitsoloha	3	<input type="text"/>	E
VM-106	Miherona	4	<input type="text"/>	E
VM-107	Fifandonana	1	<input type="text"/>	E
VM-108	Kitro	2	<input type="text"/>	E
VME9	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 11				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-121	Bingona	2	<input type="text"/>	E
VM-122	Miaraka	4	<input type="text"/>	E
VM-123	Hafainganam-pandeha	3	<input type="text"/>	E
VM-124	Mifanatsafa	4	<input type="text"/>	E
VM-125	Mirazotra	4	<input type="text"/>	E
VM-126	Archeologue	1	<input type="text"/>	E
VM-127	Planeur	3	<input type="text"/>	E
VM-128	Taotrano	2	<input type="text"/>	E
VM-129	Hodiny	3	<input type="text"/>	E
VM-130	Manambatra	1	<input type="text"/>	E
VM-131	Arofanina	2	<input type="text"/>	E
VM-132	Kopak'elatra	1	<input type="text"/>	E
VME11	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 13				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-145	Bakoly	2	<input type="text"/>	E
VM-146	Fihina	3	<input type="text"/>	E
VM-147	Fahafahana	1	<input type="text"/>	E
VM-148	Saikanosy	4	<input type="text"/>	E
VM-149	Vera	4	<input type="text"/>	E
VM-150	Kabary	1	<input type="text"/>	E
VM-151	Fitaterana an'habakabaka	2	<input type="text"/>	E
VM-152	Mitsoraka	2	<input type="text"/>	E
VM-153	Fitafiana	4	<input type="text"/>	E
VM-154	Maritoam-pitsarana	3	<input type="text"/>	E
VM-155	Lelavola	3	<input type="text"/>	E
VM-156	Fambolena	1	<input type="text"/>	E
VME13	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 8				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-85	Raopilanina	4	<input type="text"/>	E
VM-86	Tirôpikaly	2	<input type="text"/>	E
VM-87	Famatsiana	2	<input type="text"/>	E
VM-88	Zoro	1	<input type="text"/>	E
VM-89	Renirano	3	<input type="text"/>	E
VM-90	Mifezaka	1	<input type="text"/>	E
VM-91	Kajy	1	<input type="text"/>	E
VM-92	Morondrano	3	<input type="text"/>	E
VM-93	Lantonoara	2	<input type="text"/>	E
VM-94	Mpiremby	3	<input type="text"/>	E
VM-95	Sambo	4	<input type="text"/>	E
VM-96	Salohy	4	<input type="text"/>	E
VME8	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 10				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-109	Famantarana varatra	3	<input type="text"/>	E
VM-110	Vokatra	4	<input type="text"/>	E
VM-111	Tobaka	2	<input type="text"/>	E
VM-112	Talanjona	3	<input type="text"/>	E
VM-113	Mikiky	3	<input type="text"/>	E
VM-114	Manampahaizana	4	<input type="text"/>	E
VM-115	Imaginaire	1	<input type="text"/>	E
VM-116	Zava-pisotro	1	<input type="text"/>	E
VM-117	Miborosy	2	<input type="text"/>	E
VM-118	Tilikambo	2	<input type="text"/>	E
VM-119	Fanampiana	1	<input type="text"/>	E
VM-120	Moulinet	4	<input type="text"/>	E
VME10	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 12				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-133	Limousine	4	<input type="text"/>	E
VM-134	Duo	1	<input type="text"/>	E
VM-135	Somaradimbana	1	<input type="text"/>	E
VM-136	Mpitsabo	4	<input type="text"/>	E
VM-137	Kisoa	3	<input type="text"/>	E
VM-138	Kaly	3	<input type="text"/>	E
VM-139	Famoronana	2	<input type="text"/>	E
VM-140	Fafana	4	<input type="text"/>	E
VM-141	Hoso-menaka	1	<input type="text"/>	E
VM-142	Amphibien	3	<input type="text"/>	E
VM-143	Torovana	2	<input type="text"/>	E
VM-144	Essieu	2	<input type="text"/>	E
VME12	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 14				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-157	Kambana	1	<input type="text"/>	E
VM-158	Hazavana	4	<input type="text"/>	E
VM-159	Andria-nify	2	<input type="text"/>	E
VM-160	Akoho amam-borona	3	<input type="text"/>	E
VM-161	Manintona	3	<input type="text"/>	E
VM-162	Lalo-by	4	<input type="text"/>	E
VM-163	Mpanjono	1	<input type="text"/>	E
VM-164	Fonenana	1	<input type="text"/>	E
VM-165	Hatoka	2	<input type="text"/>	E
VM-166	Fitanisana	4	<input type="text"/>	E
VM-167	Tamberina	2	<input type="text"/>	E
VM-168	Manafotra	3	<input type="text"/>	E
VME14	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 15				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-169	Marsupial	4	<input type="text"/>	E
VM-170	Siphonage	3	<input type="text"/>	E
VM-171	Milempona	2	<input type="text"/>	E
VM-172	Ketrika	3	<input type="text"/>	E
VM-173	Talantalana	2	<input type="text"/>	E
VM-174	Tsindrona	1	<input type="text"/>	E
VM-175	Taty	1	<input type="text"/>	E
VM-176	Mpitaingintsoavaly	3	<input type="text"/>	E
VM-177	Pince	4	<input type="text"/>	E
VM-178	Fetra	4	<input type="text"/>	E
VM-179	Fandinihana	2	<input type="text"/>	E
VM-180	Dimilafy	1	<input type="text"/>	E
VME15	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 16				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-181	Foana	4	<input type="text"/>	E
VM-182	Lahimbony	3	<input type="text"/>	E
VM-183	Mavesatra	3	<input type="text"/>	E
VM-184	Matevik'hoditra	2	<input type="text"/>	E
VM-185	Fikosehana	4	<input type="text"/>	E
VM-186	Mihitsan-dravina	4	<input type="text"/>	E
VM-187	Tapenaka	3	<input type="text"/>	E
VM-188	Fitalahoana	1	<input type="text"/>	E
VM-189	Bovin	2	<input type="text"/>	E
VM-190	Mampidi-doza	2	<input type="text"/>	E
VM-191	Mihaona	1	<input type="text"/>	E
VM-192	Varavarana	1	<input type="text"/>	E
VME16	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

Série 17				
Item	Mot	Clé	Rép.	Er.
VM-193	Tsy lany laniana	2	<input type="text"/>	E
VM-194	Malaindaina	4	<input type="text"/>	E
VM-195	Miteroterona	4	<input type="text"/>	E
VM-196	Riaka	3	<input type="text"/>	E
VM-197	Migoka	4	<input type="text"/>	E
VM-198	Mahafaka hetaheta	2	<input type="text"/>	E
VM-199	Ranomaso	3	<input type="text"/>	E
VM-200	Amboradara	1	<input type="text"/>	E
VM-201	Mampitandrina	2	<input type="text"/>	E
VM-202	Reraka	3	<input type="text"/>	E
VM-203	Pedagoge	1	<input type="text"/>	E
VM-204	Mikirozaroza	1	<input type="text"/>	E
VME17	Nb d'erreurs		<input type="text"/> <input type="text"/>	

VDE	Score = (N° dernier item – Erreurs)	<input type="text"/> <input type="text"/>
-----	-------------------------------------	---

Code résultat : 1- complet, 2-partiel, 8-refus
Observation particulière:

QUESTIONNAIRES POINTS FORTS – POINTS FAIBLES

Echelles d'évaluation des symptômes		Pas vrai	Un peu vrai	Très vrai	TOTAL
Maitrise des émotions	1 - Se plaint souvent de maux de tête, de ventre ou de nausées	0	1	2	[][]
	2 - S'inquiète souvent, paraît souvent soucieux (se)	0	1	2	
	3 - Souvent malheureux (se), abattu(e) ou pleure souvent	0	1	2	
	4 - Anxieux (se) ou se cramponne aux adultes dans les situations nouvelles, perd facilement ses moyens	0	1	2	
	5 - A de nombreuses peurs, est facilement effrayé(e)	0	1	2	
Comportements	6 - Fait souvent des crises de colère ou s'emporte facilement	0	1	2	[][]
	7 - En général obéissant(e), fait habituellement ce que les adultes demandent	2	1	0	
	8 - Se bagarre souvent avec les autres enfants ou les tyrannise	0	1	2	
	9 - Ment ou triche souvent aux jeux	0	1	2	
	10 - Prend des objets qui ne lui appartiennent pas à la maison, à l'école ou ailleurs	0	1	2	
Hyperactivité	11 - Agité, hyperactif, ne tient pas en place	0	1	2	[][]
	12 - Agite les mains ou se tortille constamment	0	1	2	
	13 - Facilement distrait, a du mal à se concentrer	0	1	2	
	14 - Peut s'arrêter et réfléchir avant d'agir	2	1	0	
	15 - Va jusqu'au bout des tâches ou devoirs, maintient bien son attention	2	1	0	
Relations avec les pairs	16 - Plutôt solitaire, a tendance à jouer seul(e)	0	1	2	[][]
	17 - A au moins un(e) ami(e)	2	1	0	
	18 - Généralement aimé des autres enfants	2	1	0	
	19 - Harcelé ou tyrannisé par d'autres enfants	0	1	2	
	20 - S'entend mieux avec les adultes qu'avec les autres enfants	0	1	2	
Prosocial	21 - Attentif (ve) aux autres, tient compte de ce qu'ils ressentent	0	1	2	[][]
	22 - Partage facilement avec les autres enfants (friandises, jouets, crayons, etc...)	0	1	2	
	23 - Aide volontiers quand quelqu'un s'est fait mal ou ne se sent pas bien	0	1	2	
	24 - Gentil(le) avec les enfants plus jeunes	0	1	2	
	25 - Toujours prêt (e) à aider les autres (parents, enseignants, autres enfants)	0	1	2	
QTOT		SCORE TOTAL			[][]
		INTERPRETATION			[]

	Evaluation d'impact	Pas du tout	Un peu	Assez	Beaucoup
EI-1	Les difficultés dérangent ou gênent l'enfant	0	0	1	2
EI-2	Troubles dans la vie à la maison	0	0	1	2
EI-3	Troubles dans les amitiés	0	0	1	2
EI-4	Troubles dans les apprentissages à l'école	0	0	1	2
EI-5	Troubles dans les loisirs	0	0	1	2
EITOT		SCORE TOTAL			[][]
		INTERPRETATION			[]

Barème d'interprétation des scores

Scores	(N)ormal	(E)tat limite	(A)normal
Score total des difficultés	0 - 15	16 - 19	20 - 40
Score troubles émotionnels	0 - 5	6	7 - 10
Score troubles comportementaux	0 - 3	4	5 - 10
Score d'hyperactivité	0 - 5	6	7 - 10
Score troubles relationnels	0 - 3	4 - 5	6 - 10
Score pro social	6 - 10	5	0 - 4
Score d'impact	0	1	≥2

OBSERVATIONS

A. CONDITIONS DE PASSATION DE L'ÉVALUATION

1. Lieu de l'évaluation		[]
1. Ecole 2. Autre local de la communauté (spécifier) : 3. Habitation de la famille 4. Habitation d'un proche		
2. Heure de l'évaluation :		[][]H[][]M
3. Préparation pour l'évaluation		[]
1. La famille s'est préparée pour le test 2. La famille ne s'est pas vraiment préparée 3. Évaluation impromptue		
4. Installation lors de l'évaluation		[]
1. Activité sur une table, enfant assis sur une chaise 2. Activité sur une table, enfant debout 3. Par terre 4. Autres		
5. Éclairage		[]
1. Endroit bien éclairé 2. Éclairage moyen 3. Mauvais éclairage		
6. Éléments/événements perturbateurs (bruit, conversation, mouches et autres animaux, va-et-vient, odeurs)		[]
1. Endroit calme, aucun élément perturbateur 2. Endroit assez calme, peu de perturbation 3. Beaucoup d'éléments perturbateurs		
7. Présence de personnes autres que les deux enquêteurs		
<input type="checkbox"/>	a) - Deux personnes ou moins. Liens avec l'enfant : _____ 1 - Habite(nt) avec l'enfant 2 - N'habite(nt) pas avec l'enfant	[]
<input type="checkbox"/>	b)- Trois à six personnes. Liens avec l'enfant : _____ 1 - Habite(nt) avec l'enfant 2 - N'habite(nt) pas avec l'enfant	[]
<input type="checkbox"/>	c) - Plus de sept personnes. Liens avec l'enfant : _____ 1 - Habite(nt) avec l'enfant 2 - N'habite(nt) pas avec l'enfant	[]
8. Comportement du ou des parents présents		[]
1. Intéressé(s) mais respecte(nt) la consigne de non intervention 2. Encourage(nt) l'enfant à s'exécuter, mais sans excès 3. Tendance marquée à souffler la réponse à l'enfant 4. Incite(nt) excessivement l'enfant à s'exécuter, réagissent négativement 5. Non intéressé(s) par l'évaluation		

B. COMPORTEMENT DE L'ENFANT DURANT L'EVALUATION

Partie I: Caractéristiques

1.	Capacités motrices	
a) Motricité globale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pauvre, maladroite 2. Appropriée à l'âge 3. Avancée pour l'âge 	[]
b) Motricité fine	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pauvre, maladroite 2. Appropriée à l'âge 3. Avancée pour l'âge 	[]
2.	Niveau d'activité	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hypo actif, bouge peu, mouvements lents 2. Bien modulé 3. Un peu instable (quelque peu problématique) 4. Hyperactif, activités excessives (perturbent la passation de l'évaluation) 	[]
3.	Attention/distractibilité	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attention très soutenue ; pas de distractibilité 2. Approprié à l'âge (inattentif /distract de temps à autres mais est capable de revenir sur l'activité) 3. Toujours inattentif ou distract; nécessite de fréquentes stimulations 4. Problèmes d'attention/distractibilité majeurs (incapable de se concentrer même pour une brève période de temps) 	[]
4.	Impulsivité	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne maîtrise de soi, n'est pas impulsif, contrôle ses comportements 2. Approprié à l'âge (de temps à autres, nécessite une intervention minime) 3. Très impulsif/problématique (nécessite un contrôle constant de l'examineur) 	[]
5.	Langage	
a)- Articulation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Au-dessus de la moyenne pour l'âge ; pas de troubles d'articulation 2. Articulation appropriée pour l'âge (peut montrer de petits troubles de développement) 3. Articulation pauvre ; difficilement compréhensible (en dessous du niveau d'âge) 	[]
b)- Langage réceptif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Appréhende les consignes rapidement ; répétition non nécessaire 2. Suit les consignes ; nécessite quelquefois des répétitions ou une clarification 3. Ne comprend pas les consignes ; nécessite de fréquentes répétitions; confusion fréquente 	[]

Partie II : Comportements spécifiques

1.	<i>Régularité de la performance</i>	
1. Toujours régulière (peut se fatiguer un peu vers la fin) 2. Quelque peu inconstante 3. Très irrégulière	[]	
2.	<i>Humeur</i>	
1. Positive (passation de l'évaluation agréable) 2. Humeur négative quelquefois/renfermé 3. Mauvaise humeur prédominante ; peut se mettre en colère ou pleurer 4. Pas de manifestation extérieure	[]	
3.	<i>Adaptation au changement</i>	
1. Passe facilement d'une tâche à une autre; souplesse dans la résolution de problème 2. Quelques difficultés de transition ; a besoin d'incitation pour essayer à nouveau après avoir échoué 3. Changement de tâches problématique; pas de souplesse dans la résolution de problème/persévération	[]	
4.	<i>Motivation</i>	
1. Motivé par le test, incitation peu ou pas nécessaire 2. A l'occasion a besoin d'être ramené à la tâche 3. Ne s'intéresse pas à la procédure de test ; fournit peu d'effort ; beaucoup d'efforts nécessaires pour garder l'enfant engagé dans l'activité	[]	
5.	<i>Peur de l'échec</i>	
1. Affronte sans hésitation toutes les tâches proposées, est coopérant 2. Réticent à s'engager dans 1 ou 2 tâches difficiles, mais réagit aux encouragements 3. Réticent à s'engager dans de nombreuses tâches qui paraissent difficiles, non coopératif	[]	
6.	<i>Anxiété</i>	
1. Ne semble pas anxieux, timide ou craintif 2. Un peu timide ; anxiété notée au début, mais l'enfant s'adapte au testing 3. Beaucoup de timidité observée ; l'enfant paraît très anxieux	[]	