

**EVALUATION  
DU DEVELOPPEMENT DES JEUNES ENFANTS DE 3 A 6  
ANS**

***MANUEL DE L'EXAMINATEUR***

Document élaboré par Lisy RATSIFANDRIHAMANANA  
Psychologue Clinicienne

*Février 2007*

## **I. ELEMENTS DE PSYCHOLOGIE DES ENFANTS**

### ***1. GENERALITES SUR LE DEVELOPPEMENT PSYCHOLOGIQUE DE L'ENFANT :***

Le processus de développement psychologique est un processus unique et progressif qui fait passer l'enfant de l'état de totale impuissance du nouveau-né à l'autonomie adulte. C'est un très long processus dont les étapes les plus importantes ont lieu dans les six premières années de la vie. A chaque étape, on notera de nouvelles formes de réactions, une vision du monde spécifique ainsi que des modes de relations aux autres particuliers. Certaines périodes sont plus particulièrement sensibles à l'acquisition d'apprentissages spécifiques. Cependant, il ne s'agit pas d'une amélioration constante et continue : il y a tout au long de ce processus une alternance de période d'équilibre et de déséquilibre.

Notons par ailleurs que le développement est un processus dynamique. Le développement physique en constitue le levier principal dans la mesure où il va permettre des possibilités psychomotrices nouvelles, suscitant des besoins nouveaux que l'enfant cherchera à satisfaire en recherchant de nouvelles conduites. Il y aura alors évolution.

Le développement de l'enfant dépend du contexte social, culturel et familial dans lequel vit l'enfant. Ce contexte est différent pour chaque individu, c'est ce qui explique les différences individuelles. Mais d'un autre côté, le processus de développement est déterminé par la programmation génétique de l'espèce humaine qui fait que, malgré les variations individuelles, il est possible de dégager des aspects communs du développement.

### ***2. LES DIFFERENTS DOMAINES DE DEVELOPPEMENT PSYCHOLOGIQUE***

#### ***➤ Psychomotricité :***

Le développement psychomoteur est l'acquisition de la maîtrise progressive des mouvements volontaires complexes, et d'une représentation mentale constante de l'objet et de sa signification. Il constitue un élément essentiel dans la connaissance et dans la maîtrise du milieu, ainsi que pour l'épanouissement personnel. Il permet à l'enfant de dépasser l'état d'impuissance et de dépendance dans lequel il se trouve à la naissance.

Le développement psychomoteur se fait dans le sens d'une meilleure équilibration, d'un affinement des mouvements et d'une plus grande coordination sensori-motrice. La majorité des grandes acquisitions motrices se font durant l'enfance. A partir de la 5<sup>e</sup> année, l'enfant est capable de réaliser des mouvements volontaires complexes. Le développement psychomoteur est le reflet fidèle de la vie psychique: un développement psychomoteur normal témoigne d'un développement cognitif normal.

Les acquisitions psychomotrices dépendent en grande partie de la maturation nerveuse et de la maturation des structures anatomiques. Toutefois, l'influence de l'environnement (éducation et conditions de vie) n'est pas à négliger.

### ➤ Langage :

Le langage humain concourt au développement de la personnalité car il permet d'exprimer les besoins, de satisfaire la curiosité, de prendre part aux échanges sociaux, d'agir sur ce qui est hors de la vue et de faire appel à la connaissance. D'où l'importance de son acquisition dans le développement de l'enfant. Cette acquisition résulte de la conjugaison de multiples facteurs, notamment un bon fonctionnement du cerveau, des organes phonateurs et des organes sensoriels, des capacités intellectuelles et des capacités mnésiques, ainsi que des échanges sociaux et affectifs positifs qui stimulent le désir de communiquer. Une perturbation de l'un quelconque de ces facteurs peut entraîner des troubles dans l'acquisition du langage telle qu'une pauvreté linguistique, une mauvaise articulation, un retard du langage ou le mutisme.

On peut distinguer deux périodes principales dans l'acquisition du langage :

- Une période pré-linguistique qui voit la mise en route des organes phonateurs, l'élaboration du contrôle entre l'audition et la phonation, la sélection des sons les plus utilisés par l'entourage et les premiers échanges sur un mode verbal.
- La période linguistique qui débute aux environs du 12<sup>e</sup> mois. Au cours de cette période, l'enfant acquiert les premiers mots et enrichit progressivement son langage. A 4 ans, le niveau de langage est suffisant pour assurer l'autonomie verbale. Les progrès ultérieurs portent sur l'amélioration de l'articulation, l'enrichissement du vocabulaire et l'adéquation de la syntaxe.

### ➤ Intelligence

L'intelligence désigne l'aptitude à recueillir des informations, à comprendre une situation, à saisir des rapports et à trouver une solution. Cette aptitude se construit et s'améliore par étapes successives au fur et à mesure des expériences vécues durant l'enfance et la préadolescence. Elle est tributaire de l'état du système nerveux central, mais également des stimulations offertes par l'entourage.

On note 6 stades au cours du développement des conduites intelligentes; le passage entre chaque stade est continu, et l'abord de tout stade supérieur suppose nécessairement l'achèvement du stade précédent.

- Stade des réflexes (0-4 mois) : les réflexes s'affinent puis sont appliqués à d'autres objets. Ceci débouche sur la reconnaissance pratique de situations.
- Stade des premières habitudes sensori-motrices (4-8 mois) : apparition de l'intention et aisance dans l'exécution des mouvements ;
- Stade de l'intelligence sensori-motrice (8 mois- 2 ans) : l'enfant acquiert des possibilités d'action étendues mais son intelligence est toute pratique, se basant sur la sensation et la manipulation directe des objets.
- Stade de l'intelligence intuitive (2-7 ans) : grâce au langage, l'enfant est capable d'intérioriser l'action. Toutefois, son raisonnement reste soumis aux aspects percevables de la situation.
- Stade des opérations intellectuelles concrètes (7-12 ans) : avec le déclin de l'égoïsme, on aborde le domaine du raisonnement logique et le fonctionnement devient plus rationnel et plus méthodique. Mais l'enfant n'est capable de maintenir sa logique que s'il s'agit d'énoncés concrets.

- Stade des opérations intellectuelles abstraites : avec l'accession à la pensée abstraite, le raisonnement de l'enfant devient cohérent, rigoureux et sans contradiction.

### ➤ Conduites sociales

Au fur et à mesure que l'enfant grandit, il se trouve de plus en plus confronté à l'environnement des hommes et doit s'y adapter en adoptant des conduites socialisées. L'intérêt pour l'entourage humain s'ébauche dès l'âge de 2 mois, mais jusqu'à l'âge de 2 ans, l'enfant aura surtout des activités individuelles. Les interactions seront limitées aux échanges avec les adultes. Avec les autres enfants, on notera plutôt des activités parallèles puisqu'il n'y a pas le souci de s'adapter à l'autre.

A partir de la 3<sup>è</sup> année, la socialisation se renforce de plus en plus : l'enfant recherche la compagnie des enfants de son âge, exprime de la sympathie ou de l'antipathie, commence à appréhender ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas. On notera également l'importance de la réaction de prestance. Toutefois jusqu'à l'âge de 4 ans, au cours des activités, il n'agit que pour soi et gêne les autres.

Ce n'est qu'à partir de la 7<sup>è</sup> année qu'il peut véritablement prendre part à des groupes d'activités, collaborer à la réalisation d'un objectif commun, découvrir le respect mutuel et la discipline de groupe.

### ➤ Affectivité:

L'enfant est dominé par son affectivité. En effet, l'insuffisance de ses expériences, de ses connaissances et de ses savoir-faire limite ses capacités de réflexions et ses possibilités d'action. On notera plus particulièrement que :

- L'enfant ne parvient pas toujours à maîtriser ses émotions et à nuancer ses sentiments
- Il tolère mal de ne pas obtenir ce qu'il veut
- Il s'attend à une réalisation immédiate de ses désirs
- Ses déceptions sont plus vives même s'il les oublie plus rapidement.

La maturation affective amènera progressivement l'enfant à maîtriser ses actions, à faire face aux situations difficiles, à trouver un équilibre acceptable entre ses attentes et les contraintes de la réalité, donc à se construire une personnalité équilibrée et forte. A noter qu'au cours de son développement affectif, l'enfant est nécessairement amené à vivre des situations critiques. Au cours de ces périodes critiques, il est provisoirement fragilisé. Un traumatisme survenant à ces moments précis pourrait alors avoir un impact plus ou moins marqué sur le comportement.

## **3. PARTICULARITES DES ENFANTS DE 3 - 5 ANS**

L'âge de 3 à 6 ans est une période caractérisée par de multiples et profonds changements, notamment des capacités cognitives avancées telles que la mémoire de travail et l'attention et la compréhension des concepts.. Ainsi, on note au cours de cette période l'enrichissement des capacités de communication, le développement des concepts, l'acquisition de nombreux

savoir-faire, et l'ouverture sur le monde extérieur. Toutes ces capacités offrent à l'enfant une certaine indépendance motrice et affective, et constituent la base de la réussite future de l'éducation et de l'adaptation professionnelle.

Par ailleurs, c'est un âge où l'enfant découvre et accepte les rôles sociaux et les règles qui régissent la vie sociale : il devient alors sociable et coopérant.

Tous ces changements améliorent par ailleurs la testabilité de l'enfant. En effet, sa compréhension du langage d'autrui, ses capacités d'observation et d'imitation permettent de l'engager dans des tâches dirigées.

Age	Psychomotricité	Communication	Intelligence	Socialisation/Affectivité
<b>3 ans</b>	Circule dans les escaliers Boutonne ses vêtements Saisit un crayon Empile jusqu'à 9 cubes	S'exprime assez bien Monologue quand il joue Utilise la tournure négative S'intéresse à l'écriture de l'adulte	Reconnaît les parties de son corps Commence à verbaliser les couleurs, formes, goût, texture	Se soumet aux ordres Joue à imiter Participe aux activités domestiques des adultes
<b>3 ans ½</b>	Saute à pieds joints Porte des objets fragiles Se lave, se brosse les dents Va seul aux toilettes Fixation de la latéralité	Commence à utiliser les pronoms, verbes, adjectifs Raconte des événements récents Exécute du graphisme	Compte jusqu'à 5 A la notion de quantité jusqu'à 2 Comprend l'utilité des objets	Découvre la différence sexuelle Joue à tour de rôle
<b>4 ans</b>	S'habille et se déshabille Se tient en équilibre sur un pied Lance et attrape un ballon	Répète une histoire Pose des questions Dessine un bonhomme	Distingue les couleurs et les quantités	Se méfie des étrangers Préfère la compagnie des enfants Aime échanger et partager Angoisse de castration
<b>4 ans ½</b>	Saute sur un pied Se mouche Reconnaît des objets au toucher	Aime chanter, dessiner, peindre Utilise des phrases complexes Raconte son vécu en suivant une chronologie	Découvre ce qui est absurde Mémorise un ensemble de 3 objets	Bons contacts avec les étrangers Attachement au parent du sexe opposé Aime les jeux de compétition Confond réalité et fiction
<b>5 ans</b>	Balaie Grimpe Utilise des ciseaux Saute d'un pied sur l'autre	Invente des histoires Accepte d'être taquiné Sait demander Ecrit quelques lettres	Compte jusqu'à 20 Additionne et soustrait jusqu'à 3	Aide aux tâches simples Imitation du parent du même sexe
<b>6 ans</b>	Saute à la corde Court sur la pointe des pieds Joue à la marelle Lace ses chaussures Se coiffe seul	Perd le langage infantile Utilise le futur et le passé Connaît beaucoup de concepts Ecriture lisible	Connaît le nom et la profession de ses parents Utilise des notions causales Reconnaît la droite et la gauche sur lui	Intériorise les interdits sociaux Se situe par rapport aux autres Forme des petits groupes d'amis Joue à des jeux à règles simples Contrôle ses émotions en public

#### **4. LES BESOINS FONDAMENTAUX DES ENFANTS**

Le bon déroulement du développement psychologique dépend de la satisfaction des besoins fondamentaux de l'enfant. Ces besoins se répartissent en :

- **Besoins vitaux** : ce sont les besoins physiologiques (alimentation, sommeil, élimination) dont la satisfaction est indispensable à la survie, et qui par ailleurs contribuent à la maturation musculaire, nerveuse et sensorielle. Une éventuelle carence dans ce domaine peut ainsi entraîner des perturbations organiques plus ou moins graves et freiner le développement psychologique.
- **Besoins auxiliaires** qui ne mettent pas en cause l'existence mais dont la satisfaction est indispensable pour le bien-être et l'épanouissement de l'individu. Parmi les plus importants notons : le besoin de milieu humain, le besoin de stimulation, le besoin de sécurité (stabilité matérielle et affective), le besoin de valorisation.

Si les besoins ne sont pas satisfaits, l'enfant fait l'expérience du manque, de la privation et peut se laisser induire à des troubles de l'humeur ou du comportement. La non satisfaction des besoins peut aussi se manifester par des troubles fonctionnels ou des maladies psychosomatiques.

#### **5. IMPORTANCE DE LA NUTRITION POUR LE DEVELOPPEMENT PSYCHOMOTEUR ET COGNITIF**

L'enfant humain naît prématuré : il n'a pas encore terminé son développement, il continue à grandir, ses organes continuent à se développer et à mûrir. Par ailleurs, ses activités vont augmenter. Une bonne nutrition est ainsi essentielle non seulement à la survie et à la santé, mais aussi au développement de l'enfant.

L'insuffisance d'apports alimentaires, globale ou portant sur diverses substances, conduit à la malnutrition. Chez l'enfant, la malnutrition retarde la croissance staturo-pondérale et abaisse la résistance aux maladies.

Outre ces conséquences sur le plan physique, la malnutrition a aussi des effets graves sur le développement cérébral et par conséquent sur les capacités cognitives. Ceci se manifeste par un retard de développement, un retard intellectuel, une rigidité du fonctionnement, des troubles de l'attention et/ou de la mémorisation, des difficultés psychomotrices (maladresses, mauvaise coordination, lenteur d'exécution, impulsivité), des troubles sensoriels.

De même, une bonne alimentation de la mère enceinte permet de donner un bon départ physique et mental à l'enfant. La malnutrition de la mère pendant la grossesse a une incidence sur le développement des organes du fœtus, plus particulièrement sur le développement de son cerveau.

Notons que les séquelles d'une malnutrition trop tardivement traitée sont irréversibles.

## **II. L'EVALUATION DU DEVELOPPEMENT DES JEUNES ENFANTS DE 3 A 6 ANS**

### ***1. OBJECTIF ET IMPERATIF***

La présente enquête vise à évaluer l'impact des programmes de nutrition sur le développement de l'enfant, en adoptant une approche holistique : il s'agit donc d'évaluer le développement physique de l'enfant, mais également d'évaluer ses capacités psychomotrices et cognitives, ainsi que d'apprécier son comportement.

Cette enquête étant menée à grande échelle, la validité des résultats obtenus sera donc fonction de la rigueur de la passation. De ce fait, les conditions d'administration du test doivent être aussi homogènes que possible. Une procédure standardisée sera adoptée : le même matériel est utilisé avec tous les enfants, les épreuves sont présentées suivant le même ordre, les consignes données ne doivent pas dévier significativement des instructions spécifiées dans le Livre de présentation des épreuves. De même, le local et l'installation ne devraient pas être significativement différents afin que tous aient la même chance d'être performants.

Un écart important par rapport à ces procédures standardisées nuira à la validité statistique de l'enquête.

Notons par ailleurs que l'administration d'un test ne requiert pas seulement une rigueur technique. C'est surtout un art : celui d'établir un contact et de s'adapter aux besoins de l'enfant. En créant une atmosphère rassurante pour chacun, l'examineur s'assure qu'il mesure les capacités cognitives et non la capacité à dépasser l'anxiété face à une situation d'évaluation.

Il est donc nécessaire pour l'examineur de se familiariser soigneusement avec le test afin d'éviter les maladresses, les excès, et les orientations non standardisées.

### ***2. L'OUTIL D'EVALUATION***

#### **Principes d'élaboration :**

L'outil utilisé pour la présente enquête a été élaboré à partir de quelques instruments d'évaluation du développement des enfants, parmi les plus connus et déjà éprouvés dans plusieurs pays :

- Le Leiter-R : Leiter International Performance Scale-Revised
- L'ESB-5 : Stanford Binet Intelligence Scale for Early Childhood, 5<sup>è</sup> édition
- Le Purdue Pegboard
- Le Woodcock Johnson
- PPVT –III: Peabody Picture Vocabulary Test, 3<sup>è</sup> édition
- Echelle d'Aptitudes pour enfants de Mc Carthy
- Questionnaires points forts – points faibles (SDQ-Fra)

Parmi les épreuves constitutives de ces batteries de tests, quelques épreuves ont été spécifiquement choisies dans le but de cibler les différents domaines du développement de l'enfant. Ce choix s'est basé sur l'adaptabilité de ces épreuves à la réalité des enfants malgaches, sur la positivité de la réaction des enfants face au test, et sur l'aspect pratique étant donné le contexte d'enquête.

### Caractéristiques de l'outil :

- L'outil est donc *constitué de 9 épreuves et d'un questionnaire* d'évaluation des forces et des faiblesses de l'enfant. Chaque épreuve *évalue plusieurs habiletés*, mais elle met surtout en lumière *un facteur spécifique* particulier. Chaque *épreuve comprend plusieurs items*, présentés par ordre de difficultés croissantes. Il est donc probable que les enfants, plus particulièrement les plus jeunes, ne terminent pas tous les items.
- *Le livre de présentation* donne des instructions précises sur ce que l'examineur peut dire (consignes), comment noter (barèmes de notation), à quel moment arrêter l'épreuve (règles d'arrêt), le matériel à utiliser et à préparer.  
Le Livre de présentation des épreuves comprend 32 feuillets dont 12 en recto-verso. Le support en bois permet le maintien du livre en position verticale (l'inclinaison étant réglable), mais permet par ailleurs de protéger le Livre lors des déplacements.  
Il sert également d'aide-mémoire pour l'examineur qui peut y repérer l'ordre de passation des épreuves.  
Enfin, des gravures nécessaires à certaines épreuves y sont imprimées, afin qu'elles puissent être rapidement présentées dans un ordre précis aux enfants.
- *La durée totale de l'administration* du test varie suivant l'âge et le niveau de capacités de l'enfant. Les plus jeunes ou ceux qui ont un niveau de fonctionnement faible passent généralement moins de temps sur le test. Par contre, la durée de passation est plus élevée chez les enfants plus âgés ou ayant un niveau de fonctionnement élevé.
- *Les consignes* sont présentées dans le Livre de présentation. Dans toute la mesure du possible, l'examineur devrait s'en tenir à ces consignes afin de respecter la standardisation des conditions de passation du test. Cependant, des adaptations peuvent être apportées au cours des essais si l'enfant ne comprend pas certains mots, ou certaines tournures de phrase. L'objectif étant d'assurer que l'enfant comprenne bien la tâche proposée, et permettre à l'examineur quelque flexibilité dans sa verbalisation quand il démontre la tâche ou procède à l'apprentissage de la tâche.  
Dans les cas où l'examineur est obligé de procéder à des adaptations ou à des changements, noter toutes ces adaptations dans le bas de la page de notation de l'épreuve.
- *Des essais* sont prévus afin que l'enfant puisse s'entraîner et comprenne bien ce qu'on lui demande d'exécuter. Le fait de démontrer et/ou de donner la réponse correcte au cours des essais a pour but de faire comprendre à l'enfant ce qu'on attend de lui et de servir de modèle de réponse. Toutefois, il ne faut entraîner l'enfant qu'avec les items définis comme essais. En général, le sujet n'est autorisé à effectuer qu'un seul essai. Cependant, on peut faire exception à cette règle si un événement extérieur a détourné l'attention de l'enfant durant la tâche et affecte nettement sa performance. Dans ce cas, l'examineur peut permettre à l'enfant d'essayer la tâche à nouveau. Après les essais, aucune aide ou guidance favorisant la réussite n'est plus permise.
- *Les règles d'arrêt et les barèmes de notation* sont notés à la fois dans le Livre de présentation et dans le livret de notation. En général, l'épreuve est arrêtée après 3 échecs consécutifs. Toutefois, si l'enfant ne parvient pas à appréhender ce qui lui est demandé après les essais ou les apprentissages, il est recommandé de passer l'épreuve.



### 3. FICHES TECHNIQUES DES EPREUVES

#### ➤ COORDINATION FINE

<b>Sigle</b>	CF
<b>Ordre dans l'administration</b>	1
<b>Test source</b>	Purdue Pegboard
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Coordination fine, rapidité Motricité digitale, coordination visuo-motrice, attention
<b>Matériel utilisé</b>	1 Planche à enficher en bois, 30 chevilles surmontées de perles afin de faciliter leur préhension par l'enfant (+ 10 chevilles de rechange)
<b>Activité proposée</b>	Insérer des chevilles dans les rangées de trous de la planche à enficher, avec la main gauche, puis avec la main droite, et enfin avec les deux mains en même temps
<b>Nombre d'items</b>	3 items répartis dans deux feuillets du livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Suivant les temps limites
<b>Barème de notation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Somme des nombres de chevilles/paires de chevilles insérées</li> <li>- Insertion des chevilles à des niveaux différents, mais simultanément avec les deux mains (s'il n'y a qu'une ligne d'écart, octroyer le point ; s'il y a plus d'une ligne d'écart, ne pas octroyer le point)</li> </ul>
<b>Durée approximative</b>	5- 8 minutes
<b>Observations</b>	Epreuve appréciée par les enfants, permet de mettre l'accent sur l'aspect ludique du test et donc de détendre l'enfant Consigne facile à appréhender vu la démonstration pratique
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant met du temps pour démarrer: bien faire comprendre le principe d'exécution au cours des essais</li> <li>- L'enfant commence à insérer les chevilles à partir du bord inférieur</li> <li>- L'enfant a des difficultés pour saisir les chevilles : avant de commencer, vérifier que les chevilles ne sont pas coincées dans les recoins des casiers</li> <li>- L'enfant laisse tomber les chevilles et cherche à la ramasser : dire à l'enfant de ne pas ramasser les chevilles tombées. Malgré cette consigne, beaucoup d'enfants ramassent les chevilles tombées : arrêter la chrono durant le temps passé à les ramasser.</li> <li>- L'enfant utilise ses deux mains pour les deux premiers items</li> <li>- L'enfant insère les chevilles à des niveaux différents, mais simultanément avec les deux mains : s'il n'y a qu'une ligne d'écart, octroyer le point ; s'il y a plus d'une ligne d'écart, ne pas octroyer le point</li> <li>- L'enfant n'insère pas simultanément avec les 2 mains (plus d'une demi seconde d'écart entre les deux insertions) : note= 0</li> </ul>

➤ ATTENTION SOUTENUE

<b>Sigle</b>	AS
<b>Ordre dans l'administration</b>	2
<b>Test source</b>	Leiter-R (Leiter International Performance Scale Revised)
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Attention Mémoire visuelle, discrimination et observation de détails, connaissances générales, symbolisation coordination visuo-motrice, motricité digitale
<b>Matériel utilisé</b>	2 formes de livrets d'images A (3a-3a 11m29j) et B (4a-5a 11m 29j)
<b>Activité proposée</b>	Cocher les images suivant un modèle donné
<b>Nombre d'items</b>	4 items (parties), présentés dans 1 feuillet du Livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Suivant les temps limites notés en haut des feuillets
<b>Barème de notation</b>	Nombre des réponses correctes - nombre d'erreurs = score brut ajusté (Convertir en note standard avec le tableau de conversion)
<b>Durée approximative</b>	5 mn
<b>Observations</b>	Epreuve généralement appréciée par les enfants, passation assez rapide ; certains enfants auront quelques difficultés pour appréhender la consigne au début
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant met du temps pour prendre en main le feutre : noter le temps à partir du moment où l'enfant se met effectivement à cocher une image</li> <li>- L'enfant a des difficultés de préhension : corriger la préhension au cours des essais</li> <li>- Les tracés de l'enfant débordent l'image: bien observer le point de départ du tracé, ne compter qu'une seule marque pour chaque trait même si celui-ci touche 2 ou 3 images à la fois</li> <li>- Le tracé est maladroit, pas tout à fait sur l'image: bien montrer au cours des apprentissages qu'il faut bien cocher sur l'image; accorder le point s'il est évident que le tracé a été dévié par maladresse</li> <li>- L'enfant marque plusieurs fois la même image : ne compter qu'une seule marque</li> </ul>

➤ **PROCESSUS VISUO-SPATIAL**

<b>Sigle</b>	PVS
<b>Ordre dans l'administration</b>	3
<b>Test source</b>	ESB-5 (Stanford Binet Intelligence Scale for Early Childhood, 5è édition)
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Organisation perceptivo spatiale Coordination visuo-motrice, motricité digitale, attention, mémoire visuelle, observation de détails
<b>Matériel utilisé</b>	Planches d'encastrement, 9 éléments géométriques
<b>Activité proposée</b>	Items 1 à 10 : Insérer des éléments géométriques dans la planche d'encastrement suivant le modèle présenté Items 11 à 16 : arranger les pièces géométriques suivant un modèle
<b>Nombre d'items</b>	16 items présentés dans 9 feuillets du Livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Arrêt des items après dépassement du temps limite Arrêt de l'épreuve après 3 échecs consécutifs
<b>Barème de notation</b>	Items 1 à 10 : 1 point pour une réponse correcte, 0 point pour une réponse incorrecte. Items : 11 à 16 : 2 points si les pièces sont correctement placées, 1 point s'il y a une ou deux pièces incorrectement ou maladroitement placées ; 0 point s'il y a trois pièces ou plus incorrectement placées
<b>Durée approximative</b>	5-10 mn
<b>Observations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipulation pratique appréciée par les enfants</li> <li>- Exécuter les démonstrations ainsi que les rotations de planche calmement, sans précipitation.</li> <li>- Tenir compte des indications pour la position et l'orientation des pièces présentées</li> <li>- Respecter les temps limites</li> </ul>
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant superpose les pièces, les place à la verticale, frappe dessus... : bien montrer au cours de la démonstration comment s'y prendre pour encastrement les pièces.</li> <li>- L'enfant a des difficultés pour saisir les pièces : présenter les pièces à une distance optimale pour l'enfant, de telle sorte qu'il puisse les manipuler aisément, mais ne pas aider pour la préhension des pièces.</li> <li>- L'enfant fait tomber les pièces : dire à l'enfant de continuer ; beaucoup d'enfants insistent pour ramasser eux-mêmes les pièces tombées : arrêter la chrono durant le temps passé à ramasser les pièces.</li> </ul>

➤ MEMOIRE DE TRAVAIL

<b>Sigle</b>	MT
<b>Ordre dans l'administration</b>	4
<b>Test source</b>	ESB-5 (Stanford Binet Intelligence Scale for Early Childhood, 5è edition)
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Mémoire à court terme Mémoire visuelle, attention visuelle organisation perceptivo spatiale, discrimination, contrôle de l'impulsivité, coordination oculo-manuelle
<b>Matériel utilisé</b>	3 gobelets, 1 canard PM, 1 voiture PM Carte de disposition, 9 Cubes
<b>Activité proposée</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrouver un jouet caché sous un des gobelets</li> <li>- Frapper sur des cubes suivant un ordre défini</li> </ul>
<b>Nombre d'items</b>	22 items présentés dans 6 feuillets du Livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Arrêt de l'épreuve après 3 échecs consécutifs
<b>Barème de notation</b>	1 point pour une réponse correcte ou 0 point pour une réponse incorrecte.
<b>Durée approximative</b>	5-8 mn
<b>Observations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les premiers items (retrouver les jouets) sont très faciles, et permettent de détendre un peu les enfants</li> <li>- Par contre les items suivants sont assez monotones et risquent d'entraîner une certaine inattention</li> <li>- Exécuter les démonstrations calmement, sans précipitation.</li> </ul>
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant cherche à commencer avant la fin de la démonstration : arrêter la démonstration, dire à l'enfant d'attendre qu'on lui dise de commencer avant de le faire, puis reprendre une seconde fois la démonstration. Eventuellement, mettre doucement la main sur la main de l'enfant pour l'empêcher de commencer.</li> <li>- L'enfant frappe trop fort sur les cubes et les fait tomber, puis met un certain temps à les arranger : dire à l'enfant de frapper légèrement sur les cubes et reprendre le modèle.</li> <li>- L'enfant regarde ailleurs : requérir l'attention visuelle de l'enfant avant de commencer à présenter le modèle</li> <li>- L'enfant ne comprend pas les consignes à partir de l'item 14 : bien expliquer l'essai, éventuellement, adapter la verbalisation de la consigne au niveau conceptuel de l'enfant</li> <li>- Persévérance dans les réponses : noter 0 point</li> </ul>

➤ **RAISONNEMENT**

<b>Sigle</b>	R
<b>Ordre dans l'administration</b>	5
<b>Test source</b>	ESB-5 (Stanford Binet Intelligence Scale for Early Childhood, 5è édition)
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Souplesse du raisonnement, appréhension des rapports logiques Capacités cognitives : attention, mémorisation, observation des détails, discrimination
<b>Matériel utilisé</b>	Carte de présentation, Livre de présentation des épreuves Diverses pièces: triangle bleu, baguettes rouges de 2 unités, cube vert, cercle bleu
<b>Activité proposée</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Trouver un objet manquant</li> <li>– Choisir l'image manquante</li> </ul>
<b>Nombre d'items</b>	13 items présentés dans 7 feuillets du Livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Arrêt de l'épreuve après 3 échecs consécutifs
<b>Barème de notation</b>	1 point pour une réponse correcte, 0 point pour une réponse incorrecte
<b>Durée approximative</b>	5 - 8 mn
<b>Observations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les 7 premiers items sont relativement faciles, et permettent à l'enfant de se ré-assurer quant à ses capacités</li> <li>- Par contre, l'enfant peut avoir des difficultés à appréhender les derniers items : bien expliquer ce que l'on attend de l'enfant lors de la correction.</li> <li>- Laisser à l'enfant un temps suffisant pour regarder et réfléchir.</li> <li>- Beaucoup de manipulation de la part de l'examineur : bien préparer le matériel afin de ne pas avoir fouiller pour retrouver les pièces ; procéder avec calme</li> </ul>
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant montre vaguement de loin la pièce : lui dire de prendre l'objet, ou de mettre sa main sur la pièce</li> <li>- L'enfant montre un point vague sur la feuille, ou montre l'image de loin : dire à l'enfant de toucher l'image avec sa main</li> <li>- L'enfant montre une pièce ou une image au hasard : même si cette façon de faire est manifeste, on est obligé d'octroyer le point si la réponse choisie est correcte ! Toutefois, noter cette observation au bas de la page.</li> </ul>

➤ **MEMOIRE DE PHRASES**

<b>Sigle</b>	MP
<b>Ordre dans l'administration</b>	6
<b>Test source</b>	WJ III : Woodcock-Johnson III
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Mémoire à court terme Attention auditive, articulation
<b>Matériel utilisé</b>	Liste de mots/phrases dans le Livre de présentation des épreuves
<b>Activité proposée</b>	Répéter des mots ou des phrases après les avoir entendus
<b>Nombre d'items</b>	23 présentés dans 1 feuillet du Livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Arrêt de l'épreuve après 3 échecs consécutifs
<b>Barème de notation</b>	Items 1 à 5 : 1 point pour une réponse correcte, 0 point pour une réponse incorrecte Items 6 à 23 : 2 points pour une réussite parfaite, 1 point si l'enfant a de légères difficultés, 0 point si la phrase change complètement
<b>Durée approximative</b>	4 mn
<b>Observations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passation relativement rapide</li> <li>- Généralement, les enfants s'efforcent bien de s'exécuter. Toutefois, certains enfants peuvent être bloqués par la nécessité d'une production verbale</li> <li>- Quand les phrases deviennent trop longues, il est probable que beaucoup d'enfants restent hébétés</li> <li>- Nécessité pour l'examineur d'articuler très clairement</li> <li>- L'épreuve demande une grande attention de la part de l'enfant</li> <li>- L'épreuve demande une très grande attention auditive de la part de l'examineur</li> <li>- Appréciation parfois difficile des notes à octroyer</li> </ul>
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant ne comprend pas la consigne : lui ré-expliquer ce qu'il faut faire et répéter le premier mot une seconde fois. Mais ne plus ré-expliquer avec le reste de mots de la liste.</li> <li>- L'enfant est distrait, n'écoute pas, regarde ailleurs : bien faire face à l'enfant, attirer son regard et son attention avant de commencer</li> <li>- L'enfant adopte l'articulation locale : articuler clairement et insister sur la prononciation des syllabes susceptibles d'être changés par l'habitude phonétique de l'enfant ; tolérer éventuellement les particularités locales</li> <li>- L'examineur a des doutes pour la note à octroyer : dès qu'il y a doute, octroyer la note inférieure</li> </ul>

➤ INHIBITION

<b>Sigle</b>	I
<b>Ordre dans l'administration</b>	7
<b>Test source</b>	-----
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Maîtrise de l'impulsivité, Souplesse du fonctionnement, attention visuelle, discrimination
<b>Matériel utilisé</b>	Jeu de 18 cartes Jour/Nuit
<b>Activité proposée</b>	Nommer le contraire d'une carte stimulus
<b>Nombre d'items</b>	16 items présentés dans 1 feuillet du Livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Arrêt de l'épreuve après 3 échecs consécutifs
<b>Barème de notation</b>	Noter la première réponse de l'enfant, sauf s'il se corrige immédiatement : 2 points pour une réponse correcte 1 point pour une réponse correcte mais après hésitation, ou après autocorrection immédiate 0 point pour une réponse incorrecte
<b>Durée approximative</b>	4 mn
<b>Observations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passation assez rapide</li> <li>- La consigne peut déstabiliser un peu l'enfant</li> <li>- L'épreuve nécessite une grande attention de la part de l'examineur pour repérer les hésitations</li> <li>- L'épreuve demande une production verbale</li> </ul>
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant ne comprend pas la consigne et nomme le nom réel de l'image: bien expliquer au cours de la démonstration qu'il s'agit de dire le de l'autre image</li> <li>- L'enfant répond au hasard : noter les réponses correctes ou incorrectes</li> <li>- L'enfant oublie la consigne en cours de route : noter suivant ses réponses</li> <li>- L'enfant demeure silencieux, refuse de répondre: arrêter l'épreuve et y revenir un peu plus tard.</li> <li>- Notation : difficultés d'appréciation de la qualité de la réponse (immédiatement correcte, hésitation) : bien observer les réactions de l'enfant</li> </ul>

➤ VOCABULAIRE

<b>Sigle</b>	V
<b>Ordre dans l'administration</b>	8
<b>Test source</b>	PPVT –III (Peabody Picture Vocabulary Test, 3è édition)
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Compréhension du langage, bagage lexical Attention visuelle, discrimination
<b>Matériel utilisé</b>	Livre de vocabulaire Peabody
<b>Activité proposée</b>	Montrer sur demande une image spécifique parmi 4 images
<b>Nombre d'items</b>	72 items présentés dans 2 feuillets du Livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Faire passer tous les items d'une série commencée. Arrêt de l'épreuve après obtention d'un nombre total de 8 erreurs à une série
<b>Barème de notation</b>	Score = chiffre du dernier item de la dernière série atteinte – nombre total d'erreurs
<b>Durée approximative</b>	5 mn
<b>Observations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Epreuve généralement appréciée par les enfants, passation assez rapide</li> <li>- L'épreuve nécessite une grande attention de la part de l'examineur</li> <li>- Fatigue en fin de testing parfois ressentie</li> </ul>
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant montre le milieu de la feuille, ou un point vague sur la feuille, ou montre l'image de loin : dire à l'enfant de toucher l'image avec sa main</li> <li>- L'enfant montre une image erronée puis, se ravisant, montre la bonne image : si l'enfant se corrige spontanément et assez rapidement (après moins 2 secondes), octroyer le point</li> <li>- L'enfant montre une image au hasard : même si cette façon de faire est manifeste, on est obligé d'octroyer le point si la réponse choisie est correcte ! Toutefois, noter cette observation au bas de la page.</li> <li>- L'enfant nomme toutes les images : le laisser se satisfaire puis répéter le nom de l'image à rechercher.</li> <li>- L'enfant s'étonne d'un mot qu'il ne connaît pas : lui dire de bien regarder et de montrer une image qui lui paraît se rapporter à ce mot.</li> <li>- L'enfant montre une pièce ou une image au hasard : octroyer le point si la réponse choisie est correcte, même s'il est manifeste que l'enfant a procédé au hasard. Noter cette observation au bas de la page.</li> </ul>



➤ **COORDINATION DYNAMIQUE GENERALE**

<b>Sigle</b>	CDG
<b>Ordre dans l'administration</b>	9
<b>Test source</b>	Echelle d'Aptitudes pour enfants de Mc Carthy
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Coordination dynamique générale, équilibration Imitation
<b>Matériel utilisé</b>	Ruban
<b>Activité proposée</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Exécuter un exercice en position statique</li> <li>– Exécuter divers formes de déplacement</li> </ul>
<b>Nombre d'items</b>	6 items présentés dans 2 feuillets du Livre de présentation des épreuves
<b>Règle d'arrêt</b>	Arrêt de l'épreuve après 3 échecs consécutifs
<b>Barème de notation</b>	<p>Si l'enfant ne réussit pas au premier essai ou si l'examineur a des doutes quant à son appréciation de l'exécution, refaire un second essai</p> <p>2 points à une réussite parfaite, 1 point si on note quelques difficultés, 0 point si l'enfant ne réussit absolument pas l'exécution demandée</p> <p>Noter R si l'enfant refuse de s'exécuter</p>
<b>Durée approximative</b>	5 mn
<b>Observations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passation relativement rapide</li> <li>- Beaucoup de mouvements requis de la part de l'enfant</li> <li>- Hésitation des enfants, parfois refus, devant certains exercices</li> <li>- Beaucoup d'attention nécessaire de la part de l'examineur pour l'appréciation de l'exécution</li> </ul>
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant ne regarde pas la démonstration mais le visage de l'examineur: placer l'enfant en face de l'examineur, énoncer d'abord la consigne, puis effectuer l'exercice.</li> <li>- L'enfant cherche à s'exécuter immédiatement derrière l'examineur durant la démonstration : dire à l'enfant d'attendre et de regarder d'abord, et refaire la démonstration</li> <li>- L'enfant refuse de s'exécuter à un item : si c'est un item intermédiaire, passer aux items suivants puis revenir à l'item refusé. S'il s'agit du dernier item, noter : 0</li> </ul>

## ➤ QUESTIONNAIRE

<b>Sigle</b>	SDQ-Fra
<b>Ordre dans l'administration</b>	9
<b>Test source</b>	Questionnaires points forts – points faibles (SDQ-Fra)
<b>Domaines de développement ciblés</b>	Comportements et maîtrise émotionnelle, relation sociale, degré d'activité
<b>Matériel utilisé</b>	Questionnaire
<b>Activité proposée</b>	Interviewer les parents
<b>Nombre de questions</b>	25
<b>Règle d'arrêt</b>	Poser la totalité des questions
<b>Barème de notation</b>	2 points, 1 points, 0 point suivant les réponses données
<b>Durée approximative</b>	5 à 10 mn
<b>Observations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nécessite une réflexion de la part des parents</li> <li>- Présence d'un accompagnateur qui connaisse très bien l'enfant</li> <li>- Quelques concepts un peu difficiles</li> </ul>
<b>Problèmes susceptibles d'apparaître</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La personne accompagnatrice ne peut pas répondre aux questions car elle ne vit pas avec l'enfant: dans la convocation des parents, insister pour que ce soit une personne proche de l'enfant qui l'accompagne</li> <li>- Tendance au conformisme, recherche de la réponse positive : bien faire comprendre à la personne interviewé qu'il ne s'agit pas de trouver une réponse correcte</li> <li>- Difficulté pour les parents d'appréhender les concepts : adapter les questions, expliquer la question en termes plus simples</li> </ul>

## ➤ FICHE D'OBSERVATION

La dernière partie de la notation concerne les observations sur les conditions de passation de l'épreuve ainsi que sur le comportement de l'enfant durant l'épreuve.

En effet, les comportements qui apparaissent durant le testing peuvent avoir un énorme impact sur les performances, mais aussi peuvent nous donner des indications sur les disfonctionnements du développement, ou aider à pronostiquer des risques de difficultés futures. Les profils, les refus, les forces et les faiblesses doivent donc être considérés.

#### **4. LE MATERIEL**

Voir en annexe la liste de matériel utilisé.

##### **Recommandations**

- Avant de commencer, sortir le matériel des boîtes et des sachets. Placer le matériel nécessaire à portée de main, dans l'ordre de leur présentation. A noter que l'ordre des épreuves permet de ranger le matériel utilisé au fur et à mesure de l'administration du test. Avoir toujours en mémoire l'ordre de présentation des épreuves afin de ne pas ranger et sortir le matériel à chaque fois
- Veiller à ce que le matériel non encore utilisé ou déjà utilisé ne soit pas directement dans le champ visuel de l'enfant afin de ne pas le distraire.
- Ranger les éléments du test dans la boîte afin d'éviter qu'elles ne tombent
- Présenter le matériel en face de l'enfant, bien en vue, à une bonne distance de telle sorte qu'il puisse manipuler les pièces du matériel avec aisance.
- Veiller à obtenir une bonne luminosité dans la pièce afin de ne pas avoir de reflets ou d'ombre portés sur les pièces présentés à l'enfant.
- Placer le Livre de présentation des épreuves en face de l'enfant, à une bonne distance pour le confort visuel, et en laissant une surface de travail suffisante entre le livre et l'enfant. Dans les cas où la largeur de la surface de travail est réduite, placer le livre un peu de côté afin de ne pas gêner l'enfant, et le ramener face à l'enfant au moment où la présentation des gravures est nécessaire.
- Placer le Livre de présentation des épreuves de telle sorte que l'examineur puisse s'y référer aisément
- Ne pas tourner les pages du livre avant la fin de l'exécution par l'enfant afin de ne pas le distraire
- Dans le livre de présentation, le matériel nécessaire est noté dans la colonne de gauche, l'activité à réaliser dans la bande rouge du haut, les consignes et les règles d'arrêt en dessous ; en bas de page sont notés le sigle, la dénomination du domaine de développement à évaluer, les numéros des items
- Laisser à l'enfant le plaisir de manipuler le matériel : ex : soulever les gobelets, aider à ranger les chevilles...
- Manipuler et ranger le matériel avec soin afin d'éviter une détérioration rapide
- Veiller à la propreté du matériel. Essuyer éventuellement les mains de l'enfant, surtout s'il porte les doigts à la bouche
- Bien protéger le matériel des intempéries en les recouvrant de sacs en plastiques lors des déplacements

## 5. L'INSTALLATION

L'installation constitue un moment important de la préparation du testing. Le but est surtout de mettre l'enfant à l'aise et d'optimiser ses performances. Par ailleurs, il faut veiller par ailleurs à ce que les conditions de passation soient les plus standardisées possibles.

### ➤ Le local

- Afin que les conditions de passation du test soient similaires pour tous les enfants ciblés par l'enquête, les tests seront administrés dans un local de la communauté, autant que possible dans une école.
- Dans toute la mesure du possible, il faudrait choisir une pièce calme, claire et aérée. Si la pièce est sombre, utiliser la lampe portative.
- Il se peut que des aménagements doivent être apportés afin d'isoler le coin où sera administré le test. Un rideau est prévu dans le matériel de l'enquête.
- Des chaises et une table pliantes sont également prévues. Dans toute la mesure du possible, utiliser ce mobilier spécifique, ce toujours dans le but de standardiser les conditions de passation.

### ➤ L'enfant

- Demander à la mère de laver les mains de l'enfant, de l'emmener aux toilettes, et de le moucher avant le début de la séance
- Installer l'enfant le plus confortablement possible, éventuellement trouver des adaptations afin que chaises et surface de travail soient à la hauteur de l'enfant et que le matériel soit à sa portée.
- Penser d'abord au confort de l'enfant avant celui de l'examineur
- Installer l'enfant de telle sorte qu'il ne puisse pas être déconcentré par les événements extérieurs (événements extérieurs visibles d'une fenêtre, des personnes dans son champ de vision). Par exemple : face au mur.
- La surface de travail doit être suffisamment large pour installer le matériel, mais pas trop grande pour permettre une manipulation aisée des éléments du matériel.

### ➤ Les examinateurs

- Si la largeur de la table ne dépasse pas 70cm, l'examineur qui fait passer le test peut se mettre face à l'enfant afin que celui-ci voit bien les démonstrations et entende bien les consignes. Si la table est large, l'examineur devrait se mettre sur le côté afin de ne pas se trouver trop loin de l'enfant (ce qui rend la manipulation du matériel malaisée), mais face à l'enfant

- Dans certains cas exceptionnels, l'examineur peut se mettre à côté de l'enfant, pour le rassurer, ou pour permettre un meilleur angle de démonstration.
- L'examineur qui note les observations ne doit pas se trouver dans le champ de vision direct de l'enfant afin d'éviter de le distraire. Toutefois, il devrait se placer assez près afin de bien voir l'exécution des tâches et pouvoir bien apprécier l'exactitude des réponses.

### ➤ **L'accompagnateur**

- Le nombre de personnes dans la pièce ou le coin réservé à la passation du test ne devrait absolument pas dépasser 4: l'enfant, un accompagnateur et les 2 examinateurs. Exceptionnellement, la présence d'un autre enfant en bas âge sera tolérée.
- Commencer par recueillir toutes les informations sur l'enfant auprès de l'accompagnateur (page 1 du livret de notation). Puis lui demander de s'asseoir un peu à distance, en-dehors du champ visuel de l'enfant, et de ne pas intervenir du tout au cours du test : il ne doit ni aider, ni intervenir, ni faire des commentaires, ni manifester de réactions.
- Avec les très jeunes enfants, ou si l'enfant est très craintif, on peut demander à l'accompagnateur de rester dans le champ visuel de l'enfant, ou près de l'enfant, ou éventuellement de le tenir sur ses genoux.
- Après l'administration des épreuves, procéder au Questionnaire Points Forts, Points Faibles auprès de l'accompagnateur. Il est préférable que l'enfant attende hors de la pièce afin que les questions posées ne l'impressionnent pas.

## **6. L'ADMINISTRATION DU TEST**

### ➤ **Aborder l'enfant**

Le premier abord, le premier contact est très important pour tout le déroulement ultérieur du test. Cette situation inhabituelle peut entraîner chez l'enfant de l'anxiété qui freinera ou parasitera ses performances. Il s'agira donc en premier lieu de rassurer l'enfant et de le mettre à l'aise.

- Dans ce sens, il est important de l'accueillir: lui sourire, lui dire bonjour, le complimenter un peu, lui demander son prénom et l'appeler par la suite par son prénom, lui expliquer ce qu'on va faire avec lui et insister sur le côté ludique et plaisant du test, bien l'installer. Ne commencer le test que si vous sentez que l'enfant commence à investir la relation ou s'intéresse à la situation de test.
- La façon d'être touchera plus particulièrement l'enfant. Parler à l'enfant d'une voix calme, bien articulée, douce mais sans mièvrerie; avoir une gestualité mesurée, sans fébrilité aide à rassurer les enfants.

- L'enfant a le droit de refuser de participer au test. Ce droit est à respecter car le refus est peut-être aussi pour l'enfant jeune un moyen de se défendre contre une situation ressentie comme intrusive, difficile à maîtriser et donc dangereuse. Il ne faut pas oublier que ce moment particulier passé avec l'examineur aura un écho – positif ou négatif- sur le fonctionnement de l'enfant. Forcer un enfant peut laisser une trace affective.

### ➤ **Maintenir la relation**

Il est tout aussi important de maintenir la motivation de l'enfant tout au long du testing. En effet, certaines tâches plus difficiles à réaliser, ou certaines consignes demandant un certain niveau de conceptualisation peuvent susciter des échecs et donc la frustration, la crainte du jugement de l'adulte, voire la culpabilité et provoquer un désinvestissement, ou un refus.

Aussi l'examineur devrait-il savoir encourager, stimuler, dédramatiser quand il le faut pour éviter de tels refus. Il est recommandé de (d') :

- Avoir une attitude bienveillante, ne pas brusquer l'enfant, attendre patiemment, se montrer disponible. Il faut arranger la programmation des tests pour être relativement disponible (prévoir 1 heure pour chaque enfant). De temps à autre, parler un peu à l'enfant en faisant référence à sa vie quotidienne (ex: vous avez un chien, comment s'appelle-t-il ?)
- Pour dérider l'enfant ou se détendre soi-même, on peut se permettre de temps à autres un peu d'humour. Toutefois il faut éviter d'être trop familier ou trop puéril. Se limiter à des contacts physiques discrets, attention aux effusions et manifestations affectives intempestives.
- Se montrer neutre : ne pas montrer de réactions personnelles, ne pas émettre de jugement, ne pas montrer à l'enfant si on n'est pas d'accord ou s'il a fait une erreur. Il faut faire très attention à éviter des signaux subtils tels que sourire, froncer les sourcils, marquer son étonnement, noter seulement les réponses incorrectes. En effet, les enfants sont très sensibles, et même les très jeunes enfants discernent ces signaux .
- Essayer de prendre plaisir au testing, et de faire en sorte que ce soit une expérience plaisante et valorisante aussi bien pour l'enfant que pour l'enquêteur, un moment de plaisir et de complicité.

### ➤ **Susciter la participation**

- Lui expliquer avec des mots simples ce qu'on va faire ; éventuellement adapter le vocabulaire au niveau de l'enfant ou au dialecte de la région mais sans changer le sens de la consigne
- Encourager l'enfant surtout quand il hésite ou tâtonne longuement ; l'exhorter à continuer, à terminer la tâche. Le féliciter pour son effort, mais ne pas le féliciter pour chaque réponse correcte. Dire « bien » après une réponse correcte et ne rien dire après une réponse incorrecte peut affecter la validité du test à cause des effets rétroactifs. Ne pas insister quand manifestement l'épreuve est trop difficile pour l'enfant.

- Si l'attention de l'enfant se relâche un peu, s'il se montre un peu fatigué: le faire parler un peu, puis reprendre les épreuves.

### ➤ **Communiquer avec l'enfant**

- Soyez naturel. Parler à l'enfant d'une voix douce, posée, ne pas le brusquer, ne pas l'infantiliser
- Ne pas le noyer dans trop de verbalisation . Ne pas abuser d'encouragement. Trop fréquents, ils sonnent faux
- Varier ce qu'on dit à l'enfant, varier l'intonation pour éviter la monotonie
- Sauf avec les très jeunes enfants, expliquez avec le mot correct (ex : éviter de dire Tôtô, mais « alika »)
- Attention à l'utilisation de mots difficiles, de mots abstraits, de mots français
- Encourager l'enfant mais éviter de suggérer la réponse. Encourager l'enfant non pour la justesse de ses réponses mais pour sa participation et ses efforts. Ne pas juger les réponses de l'enfant ; attention aux questions qui peuvent décourager ou bloquer l'enfant.
- Si l'enfant n'a pas su répondre, toujours avoir un mot gentil pour dédramatiser, ne pas rester dans un silence gêné. De même ; toujours avoir une réponse simple aux questions et aux commentaires de l'enfant. Ne pas rester obstinément silencieux. Satisfaire la curiosité de l'enfant
- Dans toute la mesure du possible, éviter les dialogues entre les examinateurs. Les signes de connivence entre celui qui note et celui qui administre le test doivent être discrets et bien rôdés.

### ➤ **Attitude à adopter par l'examineur**

- Bien se concentrer, être disponible, Se montrer patient, être présent : regarder l'enfant pendant qu'il s'exécute
- Attention aux promesses gratuites
- Avoir une gestualité franche et posée : éviter trop de mouvements de mains sur le matériel, ne pas manipuler fébrilement le matériel, éviter également les gestes mous, hésitants.
- Être attentif aux petits signaux : fatigue, démotivation, besoin d'encouragement, désir de finir une tâche
- Être ferme mais sans brusquer l'enfant (ex : lui dire calmement de bien regarder, tenir doucement sa main,...)
- Maîtriser ses propres réactions pour ne pas frustrer ou blesser l'enfant.

➤ **Cas particuliers et conduite à tenir**

- Certains *facteurs particuliers* peuvent influencer négativement la participation ou les performances au test :
  - ✓ L'incapacité à comprendre les instructions du test : adapter les consignes, expliquer avec des mots simples, soyez clair et précis dans les démonstrations
  - ✓ La limite dans les capacités entraînant une tentative d'éviter l'échec en refusant de participer : mettre l'accent sur l'idée de jeu, encourager, ne pas mettre l'accent sur les échecs
  - ✓ Un comportement opposant: stimuler l'envie de participer en lui montrant le matériel, lui permettre de manipuler un peu les pièces du matériel
  - ✓ La timidité, l'anxiété : rassurer l'enfant, permettre à l'accompagnateur de rester auprès de l'enfant, ne pas insister sur les items refusés, quitte à y revenir plus tard
  - ✓ Un tempérament inhibé : prendre encore plus de temps pour aborder l'enfant, éviter de le brusquer
  - ✓ Un tempérament excessif, l'hyperactivité (instabilité) : : modérer l'enfant, ne commencer qu'après que l'enfant se soit stabilisé; le ramener souvent à la tâche.
  - ✓ L'impatience : certains enfants ont tendance à vouloir toucher le matériel, à commencer tout de suite : tenir doucement la main de l'enfant, lui dire d'attendre
  - ✓ Le manque d'initiative ou de motivation pour réussir : féliciter l'enfant pour son effort, l'inciter à participer au rangement du matériel
  - ✓ L'insuffisance d'attention, la distractibilité : attirer l'attention de l'enfant, éviter les mouvements alentour, ne commencer la démonstration que lorsque l'enfant regarde bien.
  - ✓ La fatigue, le malaise : il faut savoir rester vigilant et détecter les signes de décrochage. Faire une petite pause, parler un peu à l'enfant avant de continuer.
  - ✓ Le comportement des accompagnateurs ou des observateurs présents: bien faire la consigne de non-intervention auprès des personnes présentes avant de commencer le test.
- *Refus* : les refus apparaissent chez 15 à 18 % des enfants d'âge préscolaire : l'enfant refuse de répondre à n'importe quel item, ou arrête de répondre quand les items deviennent difficiles. Des refus occasionnels sont aussi assez fréquents (40% des enfants). Le non investissement apparaît surtout quand les tâches demandent une production verbale, une activité motrice globale ou vers la fin de la séance. Il est moins probable que l'enfant refuse des tâches ne requérant pas de réponses verbales. Les refus sont également plus fréquents chez les enfants nés avec des risques biologiques ou ceux des ménages à faible niveau socio-économique.



L'examineur s'efforcera de compléter toutes les épreuves. Si l'enfant ne coopère pas à 1 ou plusieurs items et refuse de répondre, l'examineur doit passer à l'épreuve suivante et revenir plus tard sur l'épreuve incomplète. Toutefois, s'il reprend une épreuve pour le finir, il doit s'assurer que l'enfant comprend bien la tâche avant de la reprendre. Si plusieurs tentatives pour susciter la coopération de l'enfant échouent, arrêter le test et noter le motif de l'arrêt dans le livret de notation .

- Si l'enfant ne se détend pas, continue à pleurer ou refuse absolument de participer, il vaudrait mieux *se décider à ne pas faire passer le test, ou à arrêter le test*. Le confort psychologique de l'enfant doit primer sur les contraintes de rendement de l'enquête.

## **7. REMPLISSAGE DU LIVRET DE NOTATION**

### ➤ **Recommandations générales**

- Noter avec soin et au fur et à mesure de la passation les scores obtenus. Ecrire lisiblement au stylo, sans ratures, (éventuellement remplir au crayon et réécrire au stylo afin d'éviter les ratures).
- Encerclez les notes et non cocher
- La notation doit être très rigoureuse et se baser sur ce que l'enfant a effectivement donné comme réponse nette (correcte ou incorrecte) et non sur une appréciation subjective de ce que l'enfant pourrait être capable de faire. Tant que subsiste un doute chez l'examineur, il faut noter Echec ou 0. Ceci est très important afin de ne pas fausser les appréciations, et donc de ne pas surestimer ou sous-estimer les performances des enfants. Si l'enfant corrige spontanément une erreur, noter la réponse « correcte » et octroyer les points correspondants.
- Dans la cas où l'épreuve n'a pas pu être administrée (consigne non appréhendée, refus, endormissement de l'enfant...), barrer la case de Total de note, ainsi que les cases de report de note (à la page spécifique du livret de notation, et à la page 1)
- Barrer systématiquement en dessous de la note obtenue au dernier item administré.
- Reporter systématiquement le score total (ou la note standard) en haut de page
- Noter en bas de page les adaptations significatives apportées aux consignes, ainsi que les arrêts et les causes d'arrêt de l'épreuve.

### ➤ **Page 1**

- Nom : écrire en caractère d'imprimerie
- Prénoms : écrire en caractère d'imprimerie
- Sexe : encircler le genre correspondant
- Identification : mettre le numéro ou code d'identification
- Fokontany, District, Région : écrire en caractère d'imprimerie
- Remplir la case des dates et faire le calcul de l'âge à un jour près
- Noter l'heure exacte du début et de la fin de l'épreuve : calculer la durée du score en minutes

- Récapitulation des scores : après passation de l'épreuve, reporter les scores obtenus à chaque épreuve dans la case correspondante, puis calculer et noter le score total.
- Observations : consigner les éléments ou les particularités importantes (enfant accompagné ou non, personne(s) accompagnatrice(s), enfant scolarisé, particularités physiques flagrantes, moment ou lieu particulier de la passation, survenue d'événement particulier. Noter également les réactions, les réponses et les comportements unusuels tels que colère, opposition, émotivité, capacité de communication pauvre.

➤ **Pages 2, 3 :**

- Suivre strictement les barèmes de notation
- Suivre strictement les règles d'arrêt
- Consigner lisiblement toutes les notes
- Pour la notation et le score total, utiliser les chiffres en entier : 01, 02,.....10

➤ **Pages 4, 5, 6, 7, 8,10 :**

- Suivre strictement les barèmes de notation
- Suivre strictement les règles d'arrêt
- Encercler les notes obtenues
- Consigner lisiblement le total des notes puis reporter en haut de page
- Pour les sous-totaux et le total, utiliser les chiffres en entier : 01, 02,.....10

➤ **Page 9 :**

- Noter les chiffres de toutes les réponses correctes ou incorrectes, puis barrer le ☐ correspondant aux réponses incorrectes
- Pour les nombres d'erreurs, utiliser les chiffres en entier : 01, 02,.....10
- Effectuer le calcul du score sous la formule de calcul dans la case correspondante en bas de page, puis reporter le score en haut de page

➤ **Page 11 :**

- Encercler les notes obtenues
- Consigner lisiblement le total des notes puis reporter en haut de page
- Pour les sous-totaux et le total, utiliser les chiffres en entier : 01, 02,.....10
- Ne pas intégrer le total de note obtenu à l'échelle prosocial dans le score total des difficultés (tableau de barème d'interprétation des scores).
- Reporter les totaux dans le tableau de barème d'interprétation des scores.

➤ **Pages 12, 13, 14:**

- Cocher ☒ dans les cases correspondantes aux réponses qui vous semblent les plus appropriées. Ne cocher qu'une seule case pour chaque rubrique
- Rubrique 2 : transcrire l'heure exacte de début du testing

- Rubrique 7 : citer les personnes très proches de l'enfant (« père, mère, grande sœur, grand frère, petite sœur, petit frère, grand-mère, grand-père, oncle, tante »), regrouper par catégories s'il y a plusieurs personnes de la famille (« membres proches de la famille», membres éloignés de la famille », mais toujours citer nommément le père et la mère) ou plusieurs personnes étrangères à l'enfant (« autres enquêteurs », « responsables du Fokontany », « responsables de la Seecaline », « autres parents, autres enfants de l'enquête », « superviseurs »,...)

Cocher ☐ dans les cercles suivant la réponse

## ANNEXE 1 : QUESTIONNAIRES POINTS FORTS – POINTS FAIBLES (SDQ-Fra)

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

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

### Barème d'interprétation des scores

Scores	Normal	Etat limite	Anormal
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 prosocial	6 - 10	5	0 - 4
Score d'impact	0	1	≥2

## ANNEXE 2: FICHES D'OBSERVATION

### A. CONDITIONS DE PASSATION DE L'EVALUATION

#### 1. *Lieu de l'évaluation*

- ☐ Ecole
- ☐ Autre local de la communauté (spécifier) :
- ☐ Habitation de la famille
- ☐ Habitation d'un proche

#### 2. *Heure de l'évaluation :*

#### 3. *Préparation pour l'évaluation*

- ☐ La famille s'est préparée pour le test
- ☐ La famille ne s'est pas vraiment préparée
- ☐ Evaluation impromptue

#### 4. *Installation lors de l'évaluation*

- ☐ Activité sur une table, enfant assis sur une chaise
- ☐ Activité sur une table, enfant debout
- ☐ Par terre
- ☐ Autres

#### 5. *Eclairage*

- ☐ Endroit bien éclairé
- ☐ Eclairage moyen
- ☐ Mauvais éclairage

#### 6. *Éléments/événements perturbateurs (bruit, conversation, mouches et autres animaux, va-et-vient, odeurs)*

- ☐ Endroit calme, aucun élément perturbateur
- ☐ Endroit assez calme, peu de perturbation
- ☐ Beaucoup d'éléments perturbateurs

#### 7. *Présence de personnes autres que les deux enquêteurs*

- ☐ deux personnes ou moins. Liens avec l'enfant : \_\_\_\_\_
  - ☐ Habite(nt) avec l'enfant
  - ☐ N'habite(nt) pas avec l'enfant
- ☐ Trois à six personnes. Liens avec l'enfant : \_\_\_\_\_
  - ☐ Habite(nt) avec l'enfant
  - ☐ N'habite(nt) pas avec l'enfant
- ☐ Plus de sept personnes. Liens avec l'enfant : \_\_\_\_\_
  - ☐ Habite(nt) avec l'enfant
  - ☐ N'habite(nt) pas avec l'enfant

#### 8. *Comportement du ou des parents présents*

- ☐ Intéressé(s) mais respecte(nt) la consigne de non intervention
- ☐ Encourage(nt) l'enfant à s'exécuter, mais sans excès
- ☐ Tendance marquée à souffler la réponse à l'enfant
- ☐ Incite(nt) excessivement l'enfant à s'exécuter, réagissent négativement
- ☐ Non intéressé(s) par l'évaluation

## **B. COMPORTEMENT DE L'ENFANT DURANT L'EVALUATION**

### **Partie I: Caractéristiques**

#### ✓ **Capacités motrices**

##### *Motricité globale*

- ☐ Pauvre, maladroite
- ☐ Appropriée à l'âge
- ☐ Avancée pour l'âge

##### *Motricité fine*

- ☐ Pauvre, maladroite
- ☐ Appropriée à l'âge
- ☐ Avancée pour l'âge

#### ✓ **Niveau d'activité**

- ☐ Hypoactif, mouvements lents
- ☐ Bien modulé
- ☐ Un peu instable (quelque peu problématique)
- ☐ Hyperactif, activités excessives (perturbent la passation de l'évaluation)

#### ✓ **Attention/distractibilité**

- ☐ Attention très soutenue ; pas de distractibilité
- ☐ Approprié à l'âge (inattentif /distract de temps à autres mais est capable de revenir sur l'activité)
- ☐ Toujours inattentif ou distract; nécessite de fréquentes stimulations
- ☐ Problèmes d'attention/distractibilité majeurs (incapable de se concentrer même pour une brève période de temps)

#### ✓ **Impulsivité**

- ☐ Bonne maîtrise de soi, n'est pas impulsif, contrôle ses comportements
- ☐ Approprié à l'âge (de temps à autres, nécessite une intervention minime)
- ☐ Très impulsif/problématique (nécessite un contrôle constant de l'examineur)

#### ✓ **Langage**

##### *Articulation*

- ☐ Au-dessus de la moyenne pour l'âge ; pas de troubles d'articulation
- ☐ Articulation appropriée pour l'âge (peut montrer de petits troubles de développement)
- ☐ Articulation pauvre ; difficilement compréhensible (en dessous du niveau d'âge)

##### *Langage réceptif*

- ☐ Appréhende les consignes rapidement ; répétition non nécessaire
- ☐ Suit les consignes ; nécessite quelquefois des répétitions ou une clarification
- ☐ Ne comprend pas les consignes ; nécessite de fréquentes répétitions; confusion fréquente

## **Partie II : Comportements spécifiques**

### **1. Régularité de la performance**

- ☐ Toujours régulière (peut se fatiguer un peu vers la fin)
- ☐ Quelque peu inconstante
- ☐ Très irrégulière

### **2. Humeur**

- ☐ Pas de manifestation extérieure
- ☐ Positive (passation de l'évaluation agréable)
- ☐ Humeur négative quelquefois/renfermé
- ☐ Mauvaise humeur prédominante ; peut se mettre en colère ou pleurer

### **3. Adaptation au changement**

- ☐ Passe facilement d'une tâche à une autre; souplesse dans la résolution de problème
- ☐ Quelques difficultés de transition ; a besoin d'incitation pour essayer à nouveau après avoir échoué
- ☐ Changement de tâches problématique; pas de souplesse dans la résolution de problème/persévération

### **4. Motivation**

- ☐ Motivé par le test, incitation peu ou pas nécessaire
- ☐ A l'occasion a besoin d'être ramené à la tâche
- ☐ 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. Peur de l'échec**

- ☐ Affronte sans hésitation toutes les tâches proposées, est coopérant
- ☐ Réticent à s'engager dans 1 ou 2 tâches difficiles, mais réagit aux encouragements
- ☐ Réticent à s'engager dans de nombreuses tâches qui paraissent difficiles, non coopératif

### **6. Anxiété**

- ☐ Ne semble pas anxieux, timide ou craintif
- ☐ Un peu timide ; anxiété notée au début, mais l'enfant s'adapte au testing
- ☐ Beaucoup de timidité observée ; l'enfant paraît très anxieux

**Matériel utilisé pour la passation du test :**

- Livret de notation, (1 par enfant)
- 2 specimen du Livret de notation pour les enquêteurs
- 1 livre de présentation des épreuves avec support en bois
- 1 planche à enficher avec 40 chevilles (dont 10 de rechange)
- Livret A (enfant de 3 ans-3 ans 11 mois) ou livret B (4 ans- ( ans 11 mois) de l'épreuve d'Attention Soutenue (5 feuillets pour chaque livret)
- 1 planche d'encastrement
- 10 éléments géométriques à encastrent
- 3 gobelets, 3 jouets (1 petite voiture, 1 caneton, 1 chat)
- 10 bâtonnets de comptage rouges (8u, 5u, 4u, 2u)
- 9 cubes verts
- 1 feuillet de présentation plastifié
- 18 cartes Nuit et Jour plastifiées
- Imagier de vocabulaire Peabody
- 4 gros feutres de couleur vive, de grosseur moyenne
- 2 rubans de 5 mètres

**Autres matériels à prévoir :**

- 2 sacoches: un pour ranger le matériel de test, un second pour le petit matériel, les formulaires, les récompenses des enfants.
- 1 boîte en plastique
- 1 montre avec indication des secondes
- 1 pièce de toile cirée (40 cm x 60 cm) de couleur neutre et unie (beige ou gris très clair) pour la table
- 2 torchons
- 5 rouleaux d'essuie-tout
- 1 rideau de séparation : tissu de 150 cm x 200 cm avec un côté de la largeur cousu en coulisse + 10 m de ficelle nylon
- 3 chaises et 1 table pliantes
- 1 lampe portative
- bougies
- 1 lot de petit matériel de bureau : gomme, crayon, colle, scotch, 1 paire de ciseaux pour réparer ou renforcer éventuellement le matériel abîmé

**Récompense pour chaque enfant participant à l'enquête :**

Proposition : 1 cahier de dessin, 1 boîte de crayons de couleur pastel, 1 petite voiture



<b>ANNEXE 4: INSTRUCTIONS D'ADMINISTRATION DE LA BATTERIE D'ÉPREUVES D'ÉVALUATION DU DÉVELOPPEMENT DU JEUNE ENFANT</b>
--

## **I. COORDINATION FINE**

Installer la planche sur la table devant le sujet, les casiers vers le bas. Les casiers contiennent chacun 15 chevilles. Quand le sujet est prêt, dire : " C'est un jeu pour voir si tu peux travailler vite et bien avec tes mains. Regarde ce que je fais. "

### ***Item 1. Main droite (30 secondes)***

Commencer en disant et en démontrant : " Je prend une cheville avec cette main-là (montrer la main droite) dans ce casier (montrer le casier de droite), et je la mets ici en commençant par le trou du haut (montrer la rangée de droite et insérer la cheville. Refaire la démonstration avec une seconde cheville. Laisser la cheville utilisée pour la démonstration dans le trou.) Maintenant à toi, mets quelques chevilles pour apprendre comment faire. Si tu laisses tomber une cheville, ne t'arrête pas. Prend une autre dans le casier. "

Corriger toutes les erreurs faites en plaçant les chevilles. Quand le sujet a inséré trois ou quatre chevilles et semble avoir compris l'opération, dire : " Arrête". Enlever les chevilles et les remettre dans le casier de droite.

Dire: "Dès que je dis " commence ", met le plus de chevilles possible ici (montrer la rangée de droite), en commençant par le trou du haut. Travaille rapidement jusqu'à ce que je dise " arrête. Es-tu prêt ? Commence. "

Après 30 secondes, dire : " Arrête ". Compter le nombre de chevilles insérées et enregistrer le score de la main droite (le nombre de chevilles que le sujet a placées avec la main droite). Laisser les chevilles dans les trous.

### ***Item 2. Main gauche (30 secondes)***

Mêmes consignes mais du côté gauche. Compter le nombre de chevilles insérées et enregistrer le score de la main gauche (le nombre de chevilles que le sujet a placées avec la main gauche.)

Après les épreuves de la main droite et de la main gauche, remettre toutes les chevilles dans leurs casiers respectifs.

### ***Item 3: Cette épreuve teste le travail simultané des deux mains. (30 secondes)***

Commencer en disant: "Maintenant je vais utiliser les deux mains en même temps. Je prends une cheville dans ce casier (montrer le casier de droite) avec cette main (montrer la main droite), et je prends en même temps une cheville dans ce casier avec l'autre main. Je mets les chevilles sur les rangées en même temps, en commençant par les trous en haut". Faire une seconde démonstration, puis replacer les chevilles utilisées pour la démonstration dans leurs casiers. Dire: " Maintenant essaie de mettre quelques chevilles avec les deux mains pour t'exercer."

Quand que le sujet a inséré trois ou quatre paires de chevilles d'exercice correctement, dire : " Arrête". Enlever les chevilles d'exercice et les remettre dans leurs casiers. Puis dire: " dès que je dis 'commence', mets les chevilles avec les deux mains, en commençant par les trous du haut. Fais-le rapidement jusqu'à ce que je te dise 'arrête'. Es-tu prêt ? Commence. "

Après 30 secondes, dire : " Arrête". Compter le nombre de paires de chevilles insérées (et non le nombre de toutes les chevilles) et enregistrer le score.

*Notation: Calculer la somme des scores enregistrés pour la main droite, la main gauche, et les deux mains.*

## **II. ATTENTION SOUTENUE**

### ***Instructions Générales ( 3-4 ans : livret A - 4-6 ans : livret B)***

Se mettre près de l'enfant, afin de voir les marques qu'il effectue sur le livret, et de l'arrêter à la fin du temps limite. Réserver 2mn pour la première activité d'apprentissage de chaque livret, et jusqu'à 30 secondes pour les apprentissages suivants. Enseigner par démonstration: montrer successivement l'image du haut et un ou plusieurs images appropriées du tableau d'exercice. Si c'est nécessaire, vous pouvez cocher une ou plusieurs images, ou placer doucement votre main sur la main de l'enfant et l'aider à cocher sur les images appropriées. Ne plus montrer comment cocher sur les pages de test en cours.

Placer le livret devant l'enfant de telle manière qu'une seule page soit exposée à chaque fois. Indiquer (verbalement ou gestuellement) à l'enfant qu'il doit mettre une croix sur le plus d'images possible ressemblant au modèle durant le temps alloué.

Après administration de la première partie, retourner à la page d'exercice pour démontrer la seconde partie.

Répéter le processus pour la 3<sup>è</sup> et la 4<sup>è</sup> partie. Les temps spécifiques pour chaque partie sont notés en haut de chaque page du livret. A moins que cela ne gêne l'enfant, arrêtez-le à la fin du temps limite. Si l'enfant ne veut pas arrêter, noter seulement les réponses cochées dans le temps limite.

#### ***Règle d'arrêt :***

*Administrer toutes les parties du livret. Arrêter seulement si l'enfant ne comprend pas la tâche après les exercices d'apprentissage. Respecter les durées sur chaque partie du livret approprié à l'âge.*

*Un temps limite de 30 secondes et 60 secondes est noté dans le coin supérieur droit de toutes les pages. Dans la plupart des cas, l'enfant ne trouvera pas toutes les réponses dans le temps alloué.*

#### ***Notation :***

*Calculer le score après le test complet. Les réponses sont cotées s'il est clair que l'enfant a indiqué une réponse particulière, même s'il y a imprécision dans la performance motrice.*

*Compter le nombre total des marques sur chaque page. Ensuite, compter le nombre total de réponses correctes. Puis soustraire le total de réponses correctes du total des marques pour obtenir le nombre total d'erreurs. Enfin, soustraire le nombre total d'erreurs du nombre total des réponses correctes pour obtenir le score brut ajusté. Convertir ce score en note standard.*

## **III. PROCESSUS VISUO-SPATIAL**

### ***Item 1***

Placer la planche d'encastrement des formes devant le sujet avec le cercle en place et la base du triangle face au sujet. Dire : " regarde ce que je fais ". Enlever le cercle et le placer devant le sujet, comme indiqué sur la gravure. Puis remettre le cercle dans son emplacement. Après 3 secondes, enlever à nouveau le cercle, et dire : " Maintenant tu vas le faire. Remets-le ".

Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, dire: "regarde ce que je fais". Remettre le cercle dans son emplacement. Attendre 5 secondes et enlever à nouveau le cercle. Noter 0 pour cet item. Dire: "essayons un autre".

**Item 2**

Placer le cercle et le carré dans la planche d'encastrement et dire : " regarde ce que je fais ". Enlever les pièces une à une, en commençant par le cercle, et placez-les sur la table devant le sujet comme indiqué sur la gravure. Dire: " maintenant, remets-les ".

**Item 3**

Placer le cercle, le grand triangle et le carré dans la planche d'encastrement et dire : " regarde ce que je fais ". Enlever les pièces une à une, en commençant par le cercle, et placez-les sur la table devant le sujet comme indiqué sur la gravure. Dire : " maintenant, remets-les ".

**Item 4**

Placer le cercle, le grand triangle et le carré dans la planche d'encastrement et dire : " regarde ce que je fais ". Enlever les pièces une à une, en commençant par le cercle, et placez-les sur la table comme indiqué sur la gravure. Dire : "regarde ce que je fais ".

Soyez sûr que le sujet regarde. Puis tourner la planche d'encastrement à 180°, de telle sorte que la pointe du triangle se trouve vers le sujet, comme indiqué sur la gravure 2. Ne permettez pas au sujet de bouger ou de tourner la planche d'encastrement. Dire : " maintenant, remets-les".

**Item 5**

Placer la planche d'encastrement des formes devant l'enfant avec les 2 demi-cercles, le grand triangle et le carré en place et la base du triangle face à l'enfant. Dire : " regarde ce que je fais ". Enlever les pièces une à une, en commençant par les demi-cercles et les placer sur la table devant l'enfant comme indiqué sur la gravure. : " Maintenant. Remets-les toutes ". Si l'enfant ne répond pas ou répond incorrectement, dire : " regarde ce que je fais ". Remettre les pièces dans leurs emplacements. Attendre 5 secondes et enlever les pièces puis dire : " essayons un autre ".

**Item 6**

Placer le cercle, 2 petits triangles et le carré dans la planche d'encastrement et dire : " regarde ce que je fais ". Enlever les pièces une à une, en commençant par le cercle, et placez-les sur la table devant l'enfant comme indiqué sur la gravure. Dire : " maintenant, remets-les toutes ".

**Item 7**

Placer les 2 demi-cercles, 2 petits triangles et le carré dans la planche d'encastrement et donner la même consigne que précédemment (enlever en premier les demi-cercles).

**Item 8**

Placer le cercle, 2 petits triangles et 2 rectangles dans la planche d'encastrement et donner la même consigne que précédemment (enlever en premier le cercle).

**Item 9**

Placer les 2 demi-cercles, 2 petits triangles et 2 rectangles dans la planche d'encastrement et donner la même consigne que précédemment (enlever en premier les demi-cercles).

**Item 10**

Placer le 2 demi-cercles, 2 petits triangles et 2 rectangles dans la planche d'encastrement. Enlever les pièces une à une, en commençant par les demi-cercles, et placez-les sur la table

devant le sujet comme montré sur la gravure. Dire: "regarde ce que je fais ". Soyez sûr que l'enfant regarde. Puis tourner la planche d'encastrement à 90° à votre droite, de telle sorte que le cercle se trouve le plus proche de l'enfant, comme indiqué sur la gravure. Ne permettez pas à l'enfant de bouger ou de tourner la planche d'encastrement. Dire: " maintenant, remets-les toutes".

### ***Essai***

Placer dans un ordre quelconque le cercle, le grand triangle et 2 rectangles devant le sujet. Montrer le modèle sur la page de présentation et dire : " cette figure ressemble à une petite fille. Tu peux réaliser cette figure avec ces pièces (montrer les pièces). Je vais faire la figure " (arranger les pièces sur la table pour imiter le modèle).

Après 3 secondes, placer les pièces devant le sujet et dire: " maintenant, tu vas la faire."

Si l'enfant répond correctement, encercler R (réussite) pour cet item. Si l'enfant ne répond pas ou répond incorrectement, dire : " regarde-moi. Voici comment faire ce modèle ". (Arranger les pièces sur la table). Encerclez E (échec) pour cet item. Dire : " essayons un autre."

### ***Item 11***

Placer dans un ordre quelconque le cercle, le carré, et 2 petits triangles devant le sujet. Montrer les pièces, montrer le modèle sur la page de présentation (bonhomme en marche) et dire : " Fais un pareil à celui-ci sur la table ".

Après 60 secondes, dire : " est-ce que nous allons essayer un autre ? " Après 30 secondes de plus, dire, " passons au suivant. "

### ***Item 12***

Placer toutes les pièces devant le sujet dans un ordre quelconque. Montrer les pièces, montrer le modèle sur la page de présentation (bonhomme et cerf-volant) et dire : " Fais un pareil à celui-ci ".

Après 90 secondes, dire. "Est-ce que nous allons essayer un autre ? " Après 30 secondes de plus, dire, " passons au suivant. "

### ***Item 13***

Placer toutes les pièces devant le sujet dans un ordre quelconque. Montrer les pièces, montrer le modèle sur la page de présentation (figure) et dire : " Fais un pareil à celui-ci ".

Après 90 secondes, dire: " est-ce que nous allons passer au suivant? " Après 30 secondes de plus, dire, " passons."

### ***Item 14***

Placer les 9 pièces devant le sujet dans un ordre quelconque. Montrer les pièces, montrer le modèle sur la page de présentation (scorpion) et dire : " Fais un pareil à celui-ci ".

Après 120 secondes, dire. "est-ce que nous allons essayer un autre ? " Après 30 secondes de plus, dire, " passons au suivant. "

### ***Item 15***

Placer les 9 pièces devant le sujet dans un ordre quelconque. Montrer les pièces, montrer le modèle sur la page de présentation (chauve-souris) et dire : " Fais un pareil à celui-ci ".

Après 120 secondes, dire : "est-ce que nous allons essayer un autre ? " Après 30 secondes de plus, dire, " passons au suivant. "

### ***Item 16***

Placer les 9 pièces devant le sujet dans un ordre quelconque. Montrer les pièces, montrer le modèle sur la page de présentation (chien) et dire: " Fais un pareil à celui-ci ".

Après 180 secondes, dire : "est-ce que nous allons passer au suivant? " Après 30 secondes de plus, dire, " passons."

*Notation :*

- *Items 1 à 10 : 1 point pour une réponse correcte, et 0 point pour une réponse incorrecte.*

- *Items 11 à 16:*

*2 points si le sujet place les pièces correctement*

*1 point si le sujet place 1 ou 2 pièces incorrectement*

*0 point si le sujet place 3 pièces ou plus incorrectement*

*Règle d'arrêt : arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs*

#### **IV. MEMOIRE DE TRAVAIL**

##### ***Item 1***

Placer 2 gobelets renversés distants d'environ 5 cm en une rangée sur la table devant le sujet. Montrer le canard et dire : " je vais cacher le canard et voir si tu peux le retrouver. Regarde les gobelets. " Placer le canard sous le gobelet à votre gauche. Laisser les gobelets en vue et compter à haute voix, 1, 2, 3, à un rythme d'un nombre par seconde. Puis dire : " maintenant, cherche le canard ! ". Le sujet peut répondre en montrant du doigt, en prenant le gobelet, ou en disant : " il est sous celui-ci ". Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, soulever le gobelet et dire : " Voici le canard ". Noter 0 point pour cet item. Dire : " Essayons un autre"

##### ***Item 2***

Montrer la voiture et dire : " je vais cacher la voiture et voir si tu peux la retrouver. Regarde les gobelets. " Placer la voiture sous le gobelet à votre droite. Puis inverser les gobelets directement devant le sujet, de telle sorte que la voiture soit cachée sous le gobelet à votre gauche. Laisser les gobelets en vue et compter à haute voix, 1, 2, 3, à un rythme d'un nombre par seconde. Puis dire : " maintenant, cherche la voiture ! "

##### ***Item 3***

Placer 3 gobelets renversés distants d'environ 5 cm en une rangée sur la table devant le sujet. Montrer la voiture et dire : " je vais cacher la voiture et voir si tu peux la retrouver. Regarde les gobelets. " Placer la voiture sous le gobelet du milieu. Cacher les gobelets derrière la carte de disposition et compter à haute voix, 1, 2, 3, à un rythme d'un nombre par seconde. Enlever l'écran et dire : " maintenant, cherche la voiture ! "

##### ***Item 4***

Placer la voiture sous le gobelet à votre droite. Cacher les gobelets et compter à haute voix, 1, 2, 3, à un rythme d'un nombre par seconde. Enlever l'écran et dire : " maintenant, cherche la voiture ! "

Réponse correcte : voiture sous le gobelet à votre droite

##### ***Items 5 - 6***

###### ***Essai (1):***

Mettre la carte de disposition devant le sujet avec les chiffres 1 à 8 faisant face à l'examineur. Placer 2 cubes dans les emplacements notés 1 et 2 , comme indiqué sur la

figure. Dire : " On va frapper sur les cubes. Regarde-moi " Utiliser le troisième cube vert, frapper le cube correspondant au chiffre 1 sur la carte de disposition. Quand vous avez fini de frapper, placer le cube de frappe sur le bord de la carte de disposition du côté du sujet et dire : " maintenant tu frappes sur le cube exactement comme je l'ai fait ". Si le sujet répond correctement, passer à l'item suivant. Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, dire : " regarde-moi encore une fois. " Frapper à nouveau sur le cube. Puis donner le cube de frappe au sujet et guider doucement sa main pour frapper sur le cube. Dire : " maintenant tu frappes le même cube que celui que j'ai frappé ". Puis passer à l'item suivant.

Dire : " Essayons un autre "

Item 5. 2

Item 6. 1

### **Items 7 - 8**

#### **Essai (1 - 4)**

Placer 4 cubes dans les emplacements notés 1 à 4, comme indiqué sur la figure. Dire : " On va frapper d'autres cubes. Regarde-moi " En utilisant le cinquième cube, frapper le cube correspondant aux chiffres 1 et 4 sur la carte de disposition. Frapper chaque cube une fois au rythme de un cube par seconde. Quand vous avez fini de frapper, placer le cube de frappe sur le bord de la carte de disposition du côté du sujet et dire : " maintenant tu frappes sur les cubes exactement comme je l'ai fait ". Si le sujet répond correctement, passer à l'item suivant. Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, dire : " regarde-moi encore une fois. " Frapper à nouveau sur les cubes 1 et 4. Puis donner le cube de frappe au sujet et guider doucement sa main pour frapper sur le cube. Dire : " maintenant tu frappes les mêmes cubes que ceux que j'ai frappé ". Puis passer à l'item suivant.

Dire : " Essayons un autre. Souviens-toi que tu frappes les cubes dans le même ordre que moi."

Item 7. 4 - 3

Item 8. 2 - 1

### **Items 9 -10 -11-12 -13**

#### **Essai (5 - 1)**

Placer 8 cubes dans les emplacements notés 1 à 8 , comme indiqué sur la figure. Dire : " On va frapper d'autres cubes. Regarde-moi " En utilisant le neuvième cube vert, frapper le cube correspondant aux chiffres 5 et 1 sur la carte de disposition. Frapper chaque cube une fois au rythme de un cube par seconde. Quand vous avez fini de frapper, placer le cube de frappe sur le bord de la carte de disposition du côté du sujet et dire : " maintenant tu frappes sur les cubes exactement comme je l'ai fait ". Si le sujet répond, correctement, passer à l'item suivant. Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, dire : " regarde-moi encore une fois. " Frapper à nouveau sur les cubes 5 et 1. Puis donner le cube de frappe au sujet et guider doucement sa main pour frapper sur les cubes. Dire : " maintenant tu frappes les mêmes cubes que ceux que j'ai frappés ". Puis passer à l'item suivant.

Dire : " Essayons un autre. Souviens-toi que tu frappes les cubes dans le même ordre que moi."

Item 9. 4 - 7

Item 10. 8 - 3

Item 11. 2 - 1 - 6

Item 12. 1 - 4 - 8

Item 13. 4 - 7 - 1

### **Items 14 – 15 – 16**

#### **Essai ( 5 – 1)**

Dire : " Maintenant, nous allons faire quelque chose de différent. Regarde-moi " Utiliser le neuvième cube vert, dire : " je frappe sur ce cube (cube 5) dans la rangée rouge en premier et puis sur ce cube (cube 1) dans la rangée jaune. Je veux que tu frappes d'abord le cube que j'ai frappé dans la rangée jaune en premier (montrer la rangée jaune). Et après le cube que j'ai frappé dans la rangée rouge (montrer la rangée rouge). Tu fais donc comme ceci (frapper les cubes 1 et 5). Placer le cube de frappe sur le bord de la carte de disposition du côté du sujet et dire : " maintenant tu le fais ". Si le sujet répond correctement, passer à l'item suivant. Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, dire : " regarde-moi encore une fois. Je frappe comme cela (frapper sur le cube 5 et ensuite sur le cube 1). Tu dois frapper comme cela (frapper sur le cube 1 et ensuite sur le cube 5). Puis passer à l'item suivant. Dire : " Essayons un autre. "

Administrer chaque item. Quand vous avez fini de frapper, placer le cube de frappe sur le bord de la carte de disposition du côté du sujet. Pour chaque item, dire : " maintenant, frappe les mêmes cubes que j'ai frappé, mais frappe dans l'ordre les cubes de la rangée jaune en premier, et ensuite frappe dans l'ordre les cubes de la rangée rouge "

#### **Réponses correctes**

	<b>Rangée jaune</b>	<b>Rangée rouge</b>
Item 14. 8 - 4	4	8
Item 15. 3 - 6	3	6
Item 16. 5 - 6 - 3	3	5 - 6

### **Items 17 – 18 – 19 – 20 – 21 - 22**

#### **Essai (6 - 2 – 7)**

Dire : " Nous allons encore faire comme tout à l'heure. Tu te souviens? Tu frappes les cubes que j'ai frappés dans cette rangée d'abord (montrer la rangée jaune), tu le fais dans le même ordre. Puis tu frappes les cubes que j'ai frappés dans cette rangée (montrer la rangée rouge), dans le même ordre. Regarde bien (frapper les cubes suivant l'ordre indiqué). Maintenant, tu le fais ".

Administrer chaque item. Quand vous avez fini de frapper, placer le cube de frappe sur le bord de la carte de disposition du côté du sujet. Pour chaque item, dire : " maintenant, frappe les mêmes cubes que j'ai frappés, mais frappe dans l'ordre les cubes de la rangée jaune en premier. Puis, frappe dans l'ordre les cubes de la rangée rouge".

Note : une fois que le sujet distingue correctement les frappes dans les rangées jaune et rouge, il n'est plus nécessaire de répéter le rappel " maintenant, frappe les mêmes cubes que j'ai frappés, mais frappe dans l'ordre les cubes de la rangée jaune en premier... " pour chaque item.

#### **Réponses correctes**

	<b>Rangée jaune</b>	<b>Rangée rouge</b>
Item 17. 4 - 7 - 2	4 - 2	7
Item 18. 2 - 6 - 3	2 - 3	6
Item 19. 7 - 6 - 5 - 2	2	7 - 6 - 5
Item 20. 4 - 7 - 8 - 1	4 - 1	7 - 8
Item 21. 8 - 4 - 7 - 2 - 4	4 - 2 - 4	8 - 7
Item 22. 7 - 4 - 3 - 5 - 7	4 - 3	7 - 5 - 7

*Notation : Noter seulement le premier choix du sujet.*

*1 point pour une réponse correcte, et 0 point pour une réponse incorrecte.*

*Règle d'arrêt : arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs*

## **V. RAISONNEMENT**

### ***Item 1***

Placer la carte de présentation, les lettres A à E face au sujet. Placer les pièces suivant le modèle, laissant les lettres A à E visibles. Dire : " nous allons jouer à retrouver un objet ". Montrer le bâtonnet et dire : " je vais trouver un qui soit pareil à celui-ci " (passer votre main par-dessus les pièces correspondant aux réponses B à D, et prendre le bâtonnet sur au-dessus de la lettre C. Dire : " tu vois ? Celui-ci est tout à fait pareil à celui-là ". Remettre le bâtonnet sur la carte de présentation et dire : " maintenant, tu vas le faire. Donne-moi celui qui ressemble à celui-ci " (montrer). Le sujet répond en donnant la pièce à l'examineur. Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, dire : "Tu vois le rouge " (prendre le bâtonnet rouge au dessus de la lettre C et taper avec le bâtonnet se trouvant devant le sujet. Dire : " celui-ci est pareil à celui-ci ". Noter 0 point pour cet item puis dire : " essayons un autre "

Réponse correcte : C

### ***Item 2***

Placer les pièces suivant le modèle. Montrer le petit triangle et dire : " donne-moi un pareil à celui-ci "

Réponse correcte : D

### ***Item 3***

Placer les pièces suivant le modèle. Montrer le cube et dire : " donne-moi un pareil à celui-ci "

Réponse correcte : B

### ***Item 4***

Placer les pièces suivant le modèle. Montrer la plaquette avec l'image du ballon et dire : " donne-moi une pareille à celle-ci "

Réponse correcte : C

### ***Item 5***

Placer les pièces suivant le modèle. Montrer la rangée de cubes de la gauche du sujet à sa droite, en terminant par le point d'interrogation. Dire : " voici un cube, puis un cube, puis un cube ". Passer votre main par-dessus les pièces correspondant aux réponses A à E, et dire : " l'un de ces objet devrait aller ici? Montre celui qui devrait aller ici".

Le sujet peut répondre en plaçant une pièce sur la place vide, en montrant du doigt une option de réponse, ou en énonçant la lettre correspondant à l'option de réponse. Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, montrer la réponse B et dire: " celui-ci devrait aller là (montrer le point d'interrogation) parce que c'est un cube qui ressemble à ces autres cubes". Noter 0 point pour cet item puis dire : " essayons un autre "

Réponse correcte : B

### ***Item 6***

Placer les pièces suivant le modèle. Dire: " quelque chose manque ici. Montre celui qui devrait aller ici" (montrer le point d'interrogation.)

Réponse correcte : E

### ***Item 7***

Placer les pièces suivant le modèle (construire le bâtonnet de 6 unités avec trois bâtonnets de 2 unités). Dire : " quelque chose manque ici. Montre celui qui devrait aller ici " (montrer le point d'interrogation.)

Réponse correcte : E



**Item 8**

Placer les pièces suivant le modèle. Dire: " quelque chose manque ici. Montre celui qui devrait aller ici" (montrer le point d'interrogation.)

Réponse correcte : E

**Item 9**

Dire: " voici une grande case avec 4 petites cases à l'intérieur. C'est un jeu où il y a une image qui manque. Les deux cases en haut montrent un modèle. Le triangle jaune devient un grand triangle rouge. Les deux cases en bas devraient suivre le même modèle, mais l'une a un point d'interrogation à l'intérieur " (montrer). Passer la main par-dessus les réponses A à E, et dire " Montre laquelle parmi les images qui sont ici devrait aller là" (montrer le point d'interrogation). Le sujet peut répondre en montrant du doigt une option de réponse, en énonçant la lettre correspondant à l'option de réponse, ou en nommant l'option de réponse ( par exemple le triangle rouge). Si le sujet ne répond pas ou répond incorrectement, montrer la réponse B et dire: " celle-ci devrait aller dans la case parce que c'est un triangle rouge ". Noter 0 point pour cet item puis dire : " essayons un autre "

Réponse correcte : B

**Item 10**

Montrer la gravure et dire : " Montre celle qui devrait aller ici " (montrer la case avec le point d'interrogation.)

Réponse correcte : A

**Item 11**

Dire : " Montre celle qui devrait aller ici " (montrer la case avec le point d'interrogation.)

Réponse correcte : D

**Item 12**

Dire : " Quelque chose manque ici. Montre celle qui devrait aller ici " (montrer la case avec le point d'interrogation.)

Réponse correcte : E

**Item 13**

Dire : " Quelque chose manque ici. Montre celle qui devrait aller ici " (montrer la case avec le point d'interrogation.)

Réponse correcte : C

*Notation : noter 1 point pour une réponse correcte ou 0 point pour une réponse incorrecte.*

*Règle d'arrêt : arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs.*

**VI. MEMOIRE DE PHRASE**

Instructions Générales : Dire à l'enfant: " maintenant, je vais te lire des mots ou des phrases. Ecoute bien attentivement, puis répète ce que j'ai dit, exactement comme je l'ai dit".

Lire un à un les mots/phrases en articulant bien. Laisser un temps suffisant pour permettre à l'enfant de répondre. Si l'enfant répond correctement, dire: "Bien! maintenant nous allons passer à un autre mot". Passer au mot suivant.

Si l'enfant ne répond pas ou répond incorrectement, dire: "j'ai dit tout à l'heure "mama". Maintenant répète, "mama". Puis passer au mot suivant. Ne plus répéter les mots suivants.

*Notation :*

*2 points (1 point aux items 1 à 5) pour une réussite parfaite*

*1 point si l'enfant montre de légères difficultés*

*0 point si l'enfant échoue.*

*Règle d'arrêt : arrêter l'épreuve après 3 échecs consécutifs.*

## **VII. INHIBITION**

Placer les cartes de démonstration devant l'enfant et dire: "Nous allons jouer à un jeu de cartes maintenant. Tu vois cette carte? Elle montre la nuit (alina): il y a une lune, et des étoiles et il fait sombre. Et tu vois cette autre carte? Elle montre le jour (maraina): il y a le soleil qui brille, comme il le fait le jour. Que montre cette carte? (pointer sur la carte NUIT). Et que montre cette carte? (pointer sur la carte JOUR)". L'enfant nomme les cartes.

Prendre les cartes et dire: "Bien! Maintenant, ce que tu vas faire, c'est dire bien fort "ALINA" (nuit) quand je te montre la carte "MARAINA" (jour) et dire bien fort "MARAINA" quand je te montre la carte "ALINA". Tu comprends? Tu ne dis pas le nom de la carte que je te montre, mais le nom de l'autre carte. On va d'abord faire un essai"

A = montrer la carte "MARAINA" (L'enfant doit dire "ALINA")

B = montrer la carte "ALINA" (L'enfant doit dire "MARAINA")

Si l'enfant répond correctement, noter R (réussite) et passer aux 16 cartes de l'épreuve. Si l'enfant échoue, dire " Tu vois, je te montre la carte MARAINA et tu dois dire le nom de l'autre carte".

"Bien! N'oublie pas. Tu dis bien fort "ALINA" (nuit) quand je te montre la carte "MARAINA" (jour) et dire bien fort "MARAINA" quand je te montre la carte "ALINA. Commençons"

*Notation:*

*2 points pour une réponse correcte*

*1 point pour une réponse correcte mais après hésitation, ou après autocorrection immédiate*

*0 point pour une réponse incorrecte*

*Règles d'arrêt: arrêter l'épreuve après trois échecs consécutifs*

## VIII. VOCABULAIRE

### ***Comment introduire le test. Exercice A***

Dire: “J’ai quelques images à te montrer, ou je veux que tu regardes quelques images avec moi”. Montrer la planche d’entraînement et dire : “regarde toutes les images de cette page”. Montrer chacune des 4 images sur la planche A. Puis dire : “je vais dire quelque chose; ensuite, j’aimerais que tu montres du doigt l’image dont j’ai parlé. Essayons un. Mets ton doigt sur ‘baolina’ (ballon).”

Si l’enfant répond correctement sans aide en montrant le ballon dans la case 2, dire : “bien ! Essayons un autre. Mets ton doigt sur ‘alika’ (chien)”. Si l’enfant répond correctement sans aide en montrant le chien dans la case 4, dire : “bien”. Continuer l’entraînement avec l’item B. Si l’enfant répond incorrectement, montrer la réponse correcte en pointant sur le ballon et en disant : “tu as essayé, mais voici le ballon. Maintenant essaie encore une fois. Mets ton doigt sur ‘baolina’”. Aider éventuellement jusqu’à ce que l’enfant donne la réponse correcte. Puis dire : “bien ! Essayons un autre. Mets ton doigt sur ‘alika’”. Si c’est nécessaire, aider l’enfant comme précédemment. Si l’enfant a encore besoin d’aide, continuer avec ‘akondro’ (banane) et ‘sotro’ (cuillère) avant de passer à l’item B.

### ***Exercice B***

Dire : “maintenant regarde toutes ces images sur cette page. Puis dire : montre ‘mitomany’ (pleurer)”. Si l’enfant répond correctement sans aide en montrant pleurer (4), dire : “bien ! essayons un autre. Montre ‘matory’ (dormir)”. Si l’enfant répond correctement, arrêter l’item d’entraînement. Introduire les items comme spécifié à la page suivante.

Si l’enfant répond incorrectement, montrer la réponse correcte en pointant sur pleurer et en disant : “tu as essayé, mais voici ‘mitomany’. Maintenant essaie encore une fois. Mets ton doigt sur ‘mitomany’”. Aider éventuellement jusqu’à ce que l’enfant donne la réponse correcte. Puis dire: “bien ! Essayons un autre. Mets ton doigt sur ‘matory’”. Si c’est nécessaire, continuer avec les mots ‘mandady’ (ramper) et mihazakazaka (courir) jusqu’à ce que le sujet réussisse sans aide à 2 mots consécutifs. Puis introduire les items en commençant par l’item 1. Toutefois, si l’enfant n’a pas appréhendé la consigne après plusieurs essais, arrêter l’entraînement et passer à l’épreuve suivante.

### ***Comment introduire les items***

Dès que la règle d’entraînement est acquise, et avant de présenter l’item de début, dire : “Très bien. Maintenant je vais te montrer d’autres images. A chaque fois je vais te dire quelque chose et tu montres la bonne image. Quand nous serons plus loin, tu peux ne pas être sûr de ce qu’il faut montrer, mais je voudrai quand même que tu regardes attentivement toutes les images et que tu en choisisses une que tu penses être la bonne”.

Pour tous les enfants commencer à l’item 1 de la série 1. Dire: “:Montre ‘Saka...”

Règle d’arrêt: Administrer les 12 items de chaque série de mots. Arrêter l’épreuve dès que le sujet a fait 8 erreurs ou plus à une série.

### ***Règle de notation:***

*Enregistrer les réponses et les erreurs pour chaque item. Transcrire les numéros des cases désignées par l’enfant dans la colonne réponse. Indiquer les erreurs en barrant la ligne correspondante de la colonne E.*

*Enregistrer le nombre d’erreurs à la fin de chaque série d’items dans la case du bas.*

*Calcul de la note standard: noter le chiffre du dernier item de la dernière série à laquelle l’épreuve a été arrêtée. Soustraire le nombre total d’erreurs de ce chiffre pour obtenir la note standard.*

## **IX. COORDINATION DYNAMIQUE GENERALE**

### ***1. Marcher sur une ligne droite***

Etendre le ruban par terre. Se mettre à 3 ou 4 mètres devant à l'enfant, en lui faisant face et dire : “regarde bien ce que je vais faire. Je vais avancer en mettant bien les pieds sur le ruban” . Faire la démonstration, puis dire : tu vas faire la même chose”. Laisser l'enfant exécuter un premier essai. Si l'enfant réussit l'épreuve, le féliciter puis passer à l'épreuve suivante.

Si l'enfant ne réussit pas, ou s'exécute maladroitement, dire : “c'est bien, mais on va le faire encore mieux ; regarde, il faut bien mettre les pieds l'un devant l'autre sur le ruban “. Laisser l'enfant faire un second essai, puis passer à l'épreuve suivante.

### ***2. Marcher à reculons***

Dire : “regarde bien ce que je vais faire”. Se mettre à 3 ou 4 mètres devant l'enfant, en lui tournant le dos et dire: “je vais marcher vers l'arrière sans me retourner”. Faire la démonstration, puis dire : “tu vas faire la même chose”. Laisser l'enfant exécuter un premier essai. Si l'enfant réussit l'épreuve, le féliciter puis passer à l'épreuve suivante.

Si l'enfant ne réussit pas, ou s'exécute maladroitement, dire : “c'est bien, mais on va le faire encore mieux ; regarde, il faut bien marcher vers l'arrière sans se retourner”. Laisser l'enfant faire un second essai, puis passer à l'épreuve suivante.

### ***3. Marcher sur la pointe des pieds.***

Dire : “regarde bien ce que je vais faire”. Se mettre à 3 ou 4 mètres devant l'enfant, en lui faisant face et dire : “je vais marcher sur la pointe des pieds le plus loin possible, toujours en suivant bien le ruban”. Faire la démonstration, puis dire : “tu vas faire la même chose”. Laisser l'enfant exécuter un premier essai. Si l'enfant réussit l'épreuve, le féliciter puis passer à l'épreuve suivante.

Si l'enfant ne réussit pas, ou s'exécute maladroitement, dire : “c'est bien, mais on va le faire encore mieux ; regarde, il faut bien avancer sur la pointe des pieds sur le ruban, et aller le plus loin possible”. Laisser l'enfant faire un second essai, puis passer à l'épreuve suivante.

### ***4. Se tenir en équilibre sur un pied***

Dire : “regarde bien ce que je vais faire”. Se mettre à 3 ou 4 mètres devant l'enfant, en lui faisant face et dire : “je vais rester debout sur un seul pied, sans mettre l'autre pied à terre, le plus longtemps possible”. Faire la démonstration, puis dire : “tu vas faire la même chose”. Laisser l'enfant exécuter un premier essai. Si l'enfant réussit l'épreuve, le féliciter puis passer à l'épreuve suivante.

Si l'enfant ne réussit pas, ou s'exécute maladroitement, dire : “c'est bien, mais on va le faire encore mieux ; regarde bien, il faut rester debout sur un seul pied le plus longtemps possible”. Laisser l'enfant faire un second essai, puis passer à l'épreuve suivante.

### ***5. Avancer en sautant à pieds joints***

Se mettre à 3 ou 4 mètres devant l'enfant, en lui faisant face et dire : “maintenant je vais avancer en sautant, mais je garde bien les deux pieds ensemble”. Faire la démonstration, tout en disant “regarde bien. Je saute en avant, mais je garde bien les deux pieds ensemble”. Puis dire : “tu vas faire la même chose”. Laisser l'enfant exécuter un premier essai. Si l'enfant réussit l'épreuve, le féliciter puis passer à la dernière épreuve.

Si l'enfant ne réussit pas, ou s'exécute maladroitement, dire : “c'est très bien, mais on va le faire encore mieux ; regarde bien, il faut avancer en sautant tout en gardant bien les deux pieds ensemble”. Laisser l'enfant faire un second essai, puis passer à la dernière épreuve.

#### **6.     *Avancer en position accroupie***

Dire : “regarde bien ce que je vais faire”. Se mettre à 3 ou 4 mètres devant l'enfant, en lui faisant face et dire : “je vais marcher comme un canard, le plus loin possible”. Faire la démonstration, puis dire : “tu vas faire la même chose”. Laisser l'enfant exécuter un premier essai. Si l'enfant réussit l'épreuve, le féliciter pour sa participation. Si l'enfant ne réussit pas, ou s'exécute maladroitement, dire : “c'est très bien, mais on va le faire encore mieux ; regarde bien, il faut marcher comme un canard”. Laisser l'enfant faire un second essai.

*Notation:*

*2 points pour une réussite parfaite*

*1 point si on note quelques difficultés*

*0 points si l'enfant ne réussit pas l'exécution demandée*

*Règles d'arrêt: arrêter l'épreuve après trois échecs consécutifs*

## **ANNEXE 5 : RECOMMANDATIONS IMPORTANTES POUR CHAQUE EPREUVE**

### **1. COORDINATION FINE**

- ✓ Encourager l'enfant pour commencer
- ✓ Placer la planche à une bonne distance et bien à plat sur la table
- ✓ Placer la planche, le casier du côté de l'enfant
- ✓ Insérer les chevilles de haut en bas par rapport à l'enfant
- ✓ Bien expliquer la consigne au cours de la démonstration
- ✓ Pour les exercices, après les démonstrations, laisser les chevilles dans la planche. Mais avant de commencer le test, enlever les chevilles. Après le test main droite, laisser les chevilles en place et continuer avec les exercices, puis le test de la main gauche. Avant de commencer avec l'item « les 2 mains ensemble », enlever toutes les chevilles utilisées pour les 2 premiers items
- ✓ Attirer l'attention de l'enfant avant de donner les consignes
- ✓ Insister pour que l'enfant ne s'exécute pas en croisant les mains (s'exécuter avec la main gauche pour la rangée gauche, et non main droite pour la rangée gauche)
- ✓ Ne pas laisser l'enfant utiliser ses deux mains ; éventuellement, retenir doucement l'autre main
- ✓ Si l'enfant termine tous les trous, lui donner juste la note maximale (donc ne pas continuer sur la seconde rangée, ni continuer en enlevant les chevilles déjà placées).
- ✓ Noter le nombre de chevilles insérées dans le temps limite. Si l'enfant insiste pour continuer, ne pas comptabiliser
- ✓ Déclencher le chrono à partir du moment où l'enfant prend la première cheville
- ✓ Ne coter que les chevilles insérées avec les deux mains ensemble

### **2. ATTENTION SOUTENUE**

- ✓ Toujours préparer 2 livrets. Bien choisir le livret approprié à l'âge de l'enfant
- ✓ Ne pas agraffer les feuillets du livret ensemble
- ✓ Retourner les feuillets non utilisés. Ne pas ranger loin la feuille d'essai. Ranger les feuillets utilisés à gauche de l'examineur
- ✓ Bien expliquer la consigne : spécifier la ressemblance de l'image à cocher avec le modèle.
- ✓ Renforcer les explications, amener l'enfant à voir les détails au cours des exercices. Mais ne plus donner d'explication au cours du test
- ✓ Celui qui note doit bien se placer afin de bien voir les tracés de l'enfant
- ✓ Si l'enfant cherche à cocher le modèle, le laisser faire mais ne pas en tenir compte dans la notation
- ✓ Demander à l'avance l'âge de l'enfant
- ✓ C'est celui qui administre le test qui suit le chrono et non celui qui note
- ✓ Si l'enfant rature pour corriger, noter la première réponse : donc erreur

### **3. PROCESSUS VISUO-SPATIAL**

- ✓ Présenter la planche d'encastrement dans la bonne position, c'est-à-dire le cercle à la gauche de l'examineur, la base du triangle face à l'enfant
- ✓ Sortir d'avance toutes les pièces à utiliser
- ✓ Ne pas aligner tout de suite devant l'enfant les pièces à encastrer. Au départ, toutes les pièces sont encastrees : donc placer d'abord les pièces, puis les faire sortir une à une
- ✓ Placer seulement les pièces à rajouter, ne pas toucher à celles déjà en place
- ✓ Respecter l'ordre et l'orientation des pièces
- ✓ En plaçant les pièces, veiller à ne pas les cacher avec les mains
- ✓ Faire la démonstration pour l'item 1 (cercle), mais ne plus en faire pour les autres items
- ✓ Sortir systématiquement le cercle ou les demi-cercles en premier
- ✓ Placer les pièces à encastrer du côté de l'enfant
- ✓ Sortir et placer toutes les pièces (et non seulement celles qui viennent d'être rajoutées) de la planche et les mettre devant l'enfant
- ✓ Ne pas assembler les triangles devant l'enfant, les insérer un à un
- ✓ Rotation : avant de retourner la planche, bien attirer l'attention de l'enfant. Enlever et placer d'abord les pièces devant l'enfant avant d'effectuer la rotation
- ✓ Respecter l'angle de rotation noté dans le livre de présentation
- ✓ Après l'item avec rotation, ne pas oublier de remettre la planche dans sa position initiale
- ✓ Avec les demi-cercle, petits triangles, rectangles : effectuer en silence le changement sans chercher à attirer l'attention de l'enfant sur le changement effectué
- ✓ Pour les derniers items : enlever tout de suite toutes les pièces puis les placer une à une devant l'enfant suivant le modèle (donc ne pas enlever une pièce, la placer, enlever une autre pièce, la placer,...)
- ✓ Bien centrer le livre de présentation, face à l'enfant
- ✓ Bonhomme : dire « hanamboatra mitovy amin'ity olona ity isika » et non seulement « jereo tsara ny ataoko » ;
- ✓ A partir du Bonhomme au cerf volant, donner toutes les pièces en vrac
- ✓ Si l'enfant s'arrête avant le temps limite, l'encourager à continuer jusqu'à la fin du temps limite
- ✓ Ne pas oublier de demander après 90s (120s, 180s) si on va essayer un autre modèle.
- ✓ Pour le bonhomme : faire la démonstration, puis demander à l'enfant d'exécuter un essai. Si l'enfant n'y parvient pas, faire une seconde démonstration, puis passer immédiatement au modèle suivant. On ne demande donc pas à l'enfant de faire un second essai.
- ✓ Bien encourager l'enfant, attirer son attention
- ✓ Les 2 enquêteurs doivent s'accorder pour l'arrêt de l'épreuve
- ✓ S'exercer pour placer les pièces
- ✓ Les examinateurs doivent bien se concentrer
- ✓ Attention à votre attitude : ne pas montrer de réactions négatives
- ✓ Si l'enfant s'efforce de continuer après le temps limite, l'aider à finir l'exécution. L'impression de réussir le motivera à continuer l'épreuve

### **4. MEMOIRE DE TRAVAIL**

- ✓ Préparer à l'avance le matériel
- ✓ Ne pas se corriger si on s'est trompé dans le placement des jouets. Cela risque d'entraîner une confusion.
- ✓ Expliquer posément, pas trop longuement, en regardant l'enfant en face
- ✓ Prendre en compte que l'enfant s'exécute en miroir par rapport à l'examineur

- ✓ Ne pas montrer le gobelet et dire : « afeniko ato ity »
- ✓ Ne pas oublier de compter jusqu'à 3
- ✓ Maintenir l'écran pendant que l'on compte
- ✓ Ne pas oublier d'inverser les gobelets
- ✓ Attirer l'attention de l'enfant avant d'inverser les gobelets.
- ✓ Placer la carte de présentation, la bande jaune du côté de l'enfant, la bande rouge du côté de l'examineur, chiffres faisant donc face à l'examineur
- ✓ Respecter les modèles pour la position des cubes
- ✓ En plaçant les cubes, veiller à ne pas les cacher avec les mains.
- ✓ Frapper posément sur les cubes
- ✓ Ne pas oublier les essais intermédiaires : ils permettent de renforcer l'apprentissage, donc d'optimiser les performances
- ✓ Tenir le cube de frappe par en haut afin de ne pas cacher les autres cubes. Frapper lentement et posément sur les cubes (1 frapper par seconde)
- ✓ Placer le cube de frappe devant l'enfant, à mi-distance de la feuille de présentation
- ✓ Adopter la dénomination de couleur donnée par l'enfant
- ✓ Bien attirer l'attention de l'enfant sur la différence de couleur entre les deux rangées (rouge et jaune)
- ✓ Rappeler la consigne « rangée rouge/rangée jaune » avant chaque item
- ✓ Stimuler l'attention de l'enfant tout au long de l'épreuve

## **5. RAISONNEMENT**

- ✓ Etre explicite dans les consignes. Toutefois, ne pas expliquer trop longuement, éviter de répéter à plusieurs reprises les explications
- ✓ Expliquer posément. De même placer calmement les pièces
- ✓ Ne pas trop changer les consignes : rester au plus près des consignes données dans le Livre de présentation des épreuves. Surtout éviter de dire « iza no mitovy amin'ity ? »
- ✓ Placer le matériel à une distance adéquate (ni trop près, ni trop loin)
- ✓ Faire bien attention à l'emplacement des pièces : respecter le modèle, la ligne d'emplacement, le positionnement sur la feuille de présentation)
- ✓ Toujours mettre la pièce modèle devant l'enfant
- ✓ Bien connaître l'emplacement des pièces
- ✓ Ne plus aider après l'item 1 Pour l'item 7, utiliser les baguettes 8u, 6u, 4u
- ✓ Ne pas placer tout de suite les pièces de la ligne supérieure. Commencer par les pièces de la ligne inférieure
- ✓ Montrer les matrices de raisonnement de la gauche vers la droite de l'enfant, et terminer par le point d'interrogation
- ✓ A la planche triangle, bien faire comprendre la relation logique. Par contre éviter absolument de décrire les planches suivantes : s'en tenir à la consigne
- ✓ Bien montrer les pièces à choisir et non montrer dans le vague.
- ✓ Attention : ne pas désigner la pièce correcte
- ✓ Stimuler l'attention et la participation de l'enfant
- ✓ Bien informer l'enfant quand on passe à une autre épreuve



## **6. MEMOIRE DE PHRASES**

- ✓ Encourager, stimuler l'enfant à participer
- ✓ Répéter éventuellement les 2 ou 3 premiers mots afin de s'assurer que l'enfant a bien compris la consigne. Mais ne plus répéter les mots ou les phrases suivants sauf en cas de survenue d'un événement extérieur qui a distrait l'enfant
- ✓ Bien regarder l'enfant en face en prononçant le mot
- ✓ Enoncer bien distinctement, ni trop lentement, ni trop rapidement afin d'être sûr que l'enfant a bien entendu tous les éléments de l'énoncé. Par ailleurs, veiller à prononcer les mots de manière naturelle, ne pas exagérer la prononciation, ne pas avaler les mots de la phrase
- ✓ Attention à ne pas oublier des éléments de la phrase. Mais ne pas en rajouter non plus
- ✓ Si l'enfant demande à l'examineur de répéter le mot ou la phrase, dire simplement : « on va essayer un autre » et passer au mot suivant.
- ✓ Celui qui note doit écouter attentivement ; éviter de relâcher l'attention

## **7. INHIBITION**

- ✓ Mettre les cartes dans l'ordre avant de commencer
- ✓ Tenir les cartes, face verso en vue, lettres et chiffres se trouvant en haut à droite des cartes
- ✓ Prendre les cartes par le coin supérieur droit, les retourner et les poser sur la table, face imprimée visible. Pour la carte nuit, la lune se retrouve donc en haut à gauche par rapport à l'enfant
- ✓ En présentant les cartes, veiller à ne pas les cacher avec les mains
- ✓ Pour l'explication: placer les 2 cartes de démonstration côte à côte sur la table, les décrire, les nommer. Puis reprendre les cartes. Expliquer et démontrer ce que l'enfant doit faire. Bien expliquer qu'il s'agit de dire le nom de l'autre carte.
- ✓ Pour la carte Nuit, ne pas oublier de notifier l'obscurité
- ✓ Pour la carte Jour : si l'enfant dit que c'est une fleur, dire que cela ressemble aussi à une fleur, mais c'est l'image du soleil
- ✓ Eviter une explication trop longue et compliquée, éviter l'aller-retour dans l'explication. Utiliser des mots simples, facilement compréhensibles pour l'enfant
- ✓ S'arrêter à 3 essais pour les cartes. Par la suite, ne plus ré-expliquer, ne plus corriger, ne plus faire de commentaires une fois que l'on a commencé à présenter les cartes chiffrées. Ne plus remettre les cartes essais
- ✓ Eviter un trop long délai entre les essais et la présentation des cartes (risque de perte de la consigne)
- ✓ Présenter les cartes assez rapidement, éviter que l'enfant ait le temps de réfléchir trop longuement
- ✓ Demander à l'enfant de parler bien fort
- ✓ Si l'enfant ne comprend manifestement pas la consigne, arrêter l'épreuve, barrer Total et Score obtenu, noter en observation le motif de l'arrêt (On peut aussi revenir plus tard sur l'épreuve afin de vérifier s'il n'a vraiment pas compris. Ceci est recommandé si on a l'impression que l'enfant en est capable).
- ✓ Technique de notation : celui qui doit noter écoute les réponses de l'enfant et retranscrit au fur et à mesure ce qu'il a entendu. Il n'est pas obligé de regarder l'enfant

## **8. VOCABULAIRE**

- ✓ Bien placer le livre face à l'enfant, assurer un bon confort visuel
- ✓ Tourner posément les pages une à une
- ✓ Consigne : montrer une image sur demande, et non nommer les images du livre
- ✓ Ne pas changer les consignes, ne pas rajouter de mots (ex : « zaza mitomany ». Dans ce cas précis, il s'agit de comprendre le sens de ce verbe)
- ✓ Pour les essais, après « baolina », ne pas oublier de demander « alika » (et éventuellement les deux autres mots si l'enfant ne semble pas avoir compris la consigne) ; puis passer à l'essai suivant : demander « mitomany », puis « matory », et éventuellement les deux autres mots.
- ✓ Regarder l'enfant en face quand on prononce le mot
- ✓ Ne pas changer la prononciation (ex : kangoroa, et non kangaroa), prononcer de manière naturelle (ex : manoaka= manôka et non manouaka)
- ✓ Attention à ne pas sauter les mots car on risque de montrer des images inappropriées au mot demandé
- ✓ Pour les plus âgés, après les 3 ou 4 premiers mots, ne plus répéter la question « aiza ny, tondroy ny ». Par contre, avec les très jeunes enfants, on peut être amené à le faire
- ✓ Demander à l'enfant de poser carrément son doigt ou sa main sur le livre
- ✓ Accorder le point si l'enfant pointe sur l'image ou pas trop loin de l'image. Ne pas accorder le point si l'enfant pointe vaguement au milieu de la page, ou dans un coin, loin de l'image, même si son doigt se trouve dans la case de l'image correcte
- ✓ Eviter de questionner à l'aveuglette, l'examineur doit s'efforcer de suivre ce que montre l'enfant
- ✓ Laisser un peu de temps à l'enfant pour regarder, réfléchir et choisir
- ✓ Si l'enfant hésite longuement, ou ne sait quelle image montrer, l'encourager en disant : « mety ho iza amin'ireo sary ireo izany...izany ». Ne pas attendre trop longtemps pour passer à l'image suivante, sinon l'enfant se sentira en situation d'échec, ce qui peut être angoissant
- ✓ Notation : qu'il s'agisse de réponse correcte ou incorrecte, retranscrire toutes les réponses de l'enfant, puis noter le nombre total d'erreurs à chaque série
- ✓ Celui qui note doit bien se placer pour voir ce que l'enfant montre
- ✓ Noter ce que l'enfant montre en premier
- ✓ Arrêt après 8 erreurs dans une même série, et non après 8 erreurs à toutes les séries, ni après 8 erreurs consécutifs
- ✓ Terminer les 12 mots dès qu'on a commencé une série
- ✓ Encourager l'enfant à montrer du doigt, attirer son attention

## **9. COORDINATION DYNAMIQUE GENERALE**

- ✓ Vérifier la fixation du ruban avant de commencer ; veiller également à ce que le sol soit bien plane
- ✓ Celui qui note indique l'item à réaliser.
- ✓ Il doit se mettre dans un angle d'observation optimale (ex : pour la marche sur la pointe des pieds, se mettre par-dérrière ou de côté afin de bien voir les talons de l'enfant)
- ✓ Au cours des démonstrations, placer l'enfant de telle manière qu'il puisse bien voir les détails des mouvements de l'examineur
- ✓ Expliquer d'abord la consigne, puis faire la démonstration
- ✓ Donner des explications brèves et précises

- ✓ Faire de bonnes démonstrations : bien droites, bien équilibrées et veiller également à ce que l'enfant se tienne bien droit
- ✓ Ne pas oublier le second essai
- ✓ Marche sur la pointe des pieds : dire à l'enfant qu'il ne faut pas poser les talons
- ✓ Equilibre sur un pied : expliquer qu'il faut rester sur place. Monter le pied vers l'avant, et non vers l'arrière. Ne pas arrêter trop tôt : bien terminer les 10 secondes
- ✓ Si l'enfant refuse un item, passer aux autres items puis revenir à l'item non réalisé. S'il refuse au dernier item malgré les encouragements, noter SR (sans réponse) et terminer le testing en félicitant l'enfant pour sa participation.
- ✓ Encourager l'enfant à participer à chaque item, le féliciter de temps en temps

## **10. QUESTIONNAIRE**

- ✓ Se mettre face à l'accompagnateur de l'enfant, ou côte à côte
- ✓ Ne pas montrer la feuille de questions/notation afin de ne pas impressionner la personne
- ✓ Poser les questions sur le ton de la conversation. Diversifier l'introduction des questions
- ✓ Approfondir les questions afin de différencier les manifestations excessives des conduites normales des enfants de cet âge
- ✓ Si l'accompagnateur répond par la négative à la première question d'impact, ne pas poser les questions suivantes