

## **5. Éléments sur les cas de Nadine, Sophie, André, Linda, Loïc et Sofiane**

## **5.1. Nadine : rapports éducatifs**



Lia

Institut Psychothérapique

, le 26 janvier 1998

69  
téléphone 04 78  
télécopie 04 78

Adresse de la famille  
Monsieur et Madame  
25, rue  
69

Na  
Née le 21.10.1986  
-----  
Entrée le 11.01.1995

**DEMANDE DE PROLONGATION**

Interne à la M depuis janvier 1995, Na est encore très exclusive dans ses relations avec l'adulte et met souvent en jeu sa place par rapport aux autres. Il est encore difficile d'établir avec elle une relation de confiance à long terme.

Son comportement oscille entre des moments de toute puissance où elle veut tout contrôler, maîtriser, et des moments plus dépressifs où elle fabule beaucoup pour solliciter le contact avec l'adulte qu'elle repousse par la suite.

Sa volonté d'opposition est moins systématique, elle accepte mieux la frustration.

A son arrivée à la Na était persuadée qu'elle ne pourrait jamais apprendre à lire. Ses craintes face aux apprentissages scolaires sont toujours présentes. Ses acquisitions sont en dents de scie, elle passe du refus d'apprendre au plaisir d'apprendre. Elle ne possède pas encore la lecture courante, les acquis scolaire restent fragiles, la mémorisation difficile.

Dans les activités sportives, Na peut être très performantes, mais là encore elle a besoin d'un climat de confiance et d'être encouragée avant de pouvoir montrer ses compétences.

Au sein de sa famille, Na était souvent l'enjeu dans les disputes familiales. Les rencontres régulières avec sa famille permettent à Na d'être considérée autrement à la maison. La maman, qui se reconnaît dans le comportement de sa fille, prend un peu plus de distance et l'investit plus positivement et le papa, qui ne lui refusait rien, est plus exigeant et ferme avec elle.

Nous souhaitons pour Na, un renouvellement de prise en charge afin qu'elle puisse prendre plus confiance en elle avant d'envisager son orientation en APRO.

A.

J.

M.T.

Directeur.

Psychiatre

Educatrice Spécialisée



La

Institut Psychothérapique

69  
téléphone 04 7  
télécopie 04 7

le 9 décembre 1998

## DEMANDE D'ORIENTATION

### Parents :

Monsieur et Madame F.  
25, rue  
69 - ST.

N  
Née le 21.10.1986

Entrée le 11.01.1995

### Rapport éducatif

N est entrée en tant qu'interne à la M en janvier 95. Elle est externe depuis septembre 97.

C'est une fillette dégourdie, autonome. Physiquement, N fait plus grande que son âge. Dès son arrivée dans l'institution, elle est très vite sollicitée par les plus grands. Le contact avec les autres se fait rapidement, mais ses relations ne sont pas sans «histoires». N voulait maîtriser et contrôler toutes les situations sans pouvoir mesurer sa part de responsabilité lors de conflits. A d'autres moments plus dépressifs, elle fabulait beaucoup pour solliciter le contact avec l'adulte, qu'elle fuyait par la suite.

Son manque de confiance en elle, ses craintes face aux activités scolaires bloquaient N qui se réfugiait dans une opposition systématique, rejetant aussi toutes nouvelles propositions de travail. Nous retrouvions ce comportement dans le quotidien lorsqu'il s'agissait de parler d'elle avec elle.

Au cours de la deuxième année, N a pu établir un rapport de confiance entre elle et son institutrice. Elle laisse tomber un peu ses «apparences» et accepte mieux de ne pas savoir.

Actuellement, N est moins rebutée par le scolaire. On peut penser qu'elle aura la lecture courante en fin d'année. Les maths sont encore source de conflits, mais elle peut montrer ses réussites lors d'un bilan personnel.

Elle prend du plaisir à rechercher des documents qui permettent d'alimenter les réflexions de la classe autour d'un thème.

.../...

Les moments de toute puissance (contrôle, maîtrise), qui étaient permanents au début du placement, laissent de plus en plus de place à la communication, à l'échange. N. peut maintenant établir des relations plus simples et vraies avec les autres (enfants et adultes), elle accepte mieux la frustration.

N. a participé à un psychodrame pendant un an et demi. Depuis octobre 96, elle suit une thérapie individuelle.

Les entretiens réguliers avec sa famille ont permis à chacun des parents d'occuper une place entière auprès de leur fille et à N. de ne plus mettre en place des stratégies d'évitement qui alimentaient les disputes familiales dans lesquelles N. se perdait.

La maman a pris de la distance quant à son propre placement et de l'assurance dans son rôle de mère.

Le papa, qui se situait comme le protecteur, le défenseur de N., est maintenant plus exigeant et ferme avec sa fille.

Le couple se consolide, N. aussi.

Face à ces changements, nous avons proposé un externat pour N. cette année, afin de pouvoir travailler encore sa place à la maison avant son orientation. Les retours de N. dans sa famille sont positifs, les parents sont plus demandeurs de changement envers elle. Quant à N. elle est plus détendue, apaisée et contente de retrouver son milieu familial.

N. vient d'avoir 12 ans, nous envisageons son orientation pour l'année prochaine en SEGPA comme celle des . Si la CCSD n'envisage pas une orientation en SEGPA, L'institut du nous semble pour l'instant le mieux adapté aux difficultés de N.

**Marie**

**Educatrice Spécialisée**

## **5.2. W.I.S.C. de Sofie**



**WISC-III™**

## Echelle d'Intelligence de Wechsler pour Enfants Troisième Edition

David Wechsler

# Cahier de passation

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

*Sofie.*

### OBSERVATIONS

attitude • attention • langage

*Attentive et sérieuse, elle s'intéresse à tout ce que je lui propose. Elle essaie de faire du mieux qu'elle peut, mais parfois elle abandonne quand la difficulté est trop importante. Lorsque je la remotive elle se ressaisit. En général elle se fatigue assez vite.*

**ecpa** Les Editions  
du Centre  
de Psychologie  
Appliquée

Les Editions du Centre de psychologie Appliquée - 25, rue de la Falaise - 75980 PARIS cedex 20

Translated and adapted by permission. Copyright © 1991, 1974, 1971, by the Psychological Corporation, U.S.A. French translation copyright © 1996, by The Psychological Corporation, U.S.A. All rights reserved.

Copyright © 1991, 1974, 1971 by The Psychological Corporation  
Standardization edition copyright © 1989 by The Psychological Corporation  
Copyright 1949 by The Psychological Corporation  
Copyright renewed 1976 by The Psychological Corporation

Normative data copyright © 1991 by The Psychological Corporation

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

The Psychological Corporation and the PSI logo are registered trademarks of The Psychological Corporation.

Nom et prénom : Sofie Sexe : .....  
 Etablissement : ..... Age : 10ans  
 Psychologue : ..... Classe : .....

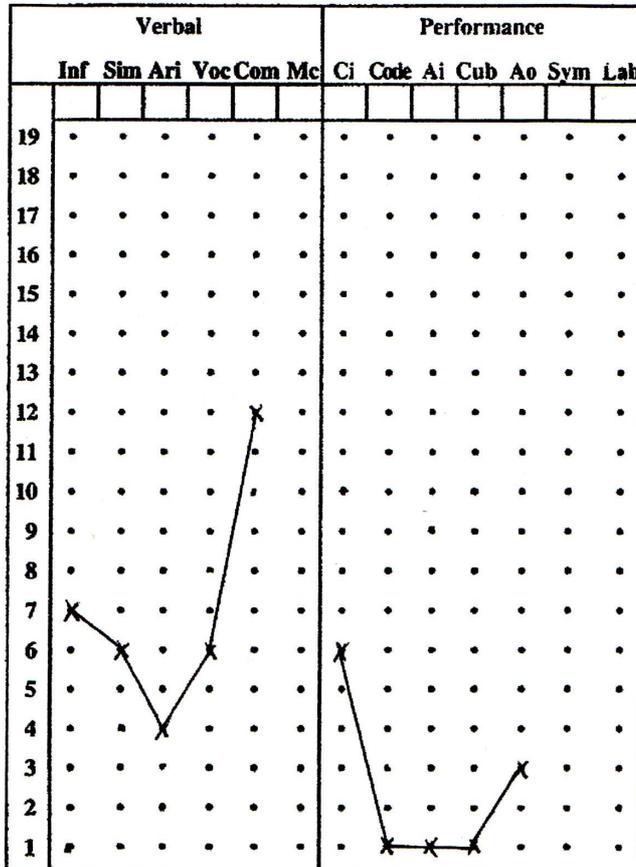
**WISC-III™**  
 Echelle d'Intelligence de Wechsler  
 pour Enfants - 3<sup>e</sup> édition

Subtests	Notes brutes	Notes standard				
		Verb.	Perf.	CV	OP	VT
Complètement d'images	16		6			
Information	11	7				
Code	22		1			
Similitudes	8	6				
Arrangement d'images	0		1			
Arithmétique	13	4				
Cubes	4		1			
Vocabulaire	17	6				
Assemblage d'objets	16		3			
Compréhension	20	12				
(Symboles)			( )			
(Mémoire des chiffres)		( )				
(Labyrinthes)			( )			
<b>Somme des notes standard</b>		<b>35</b>	<b>12</b>			
Note à l'Echelle Totale		<b>47</b>				

	Années	Mois	Jours
Date de passation	99	01	19
Date de naissance	88	05	26
Age	10	08	13

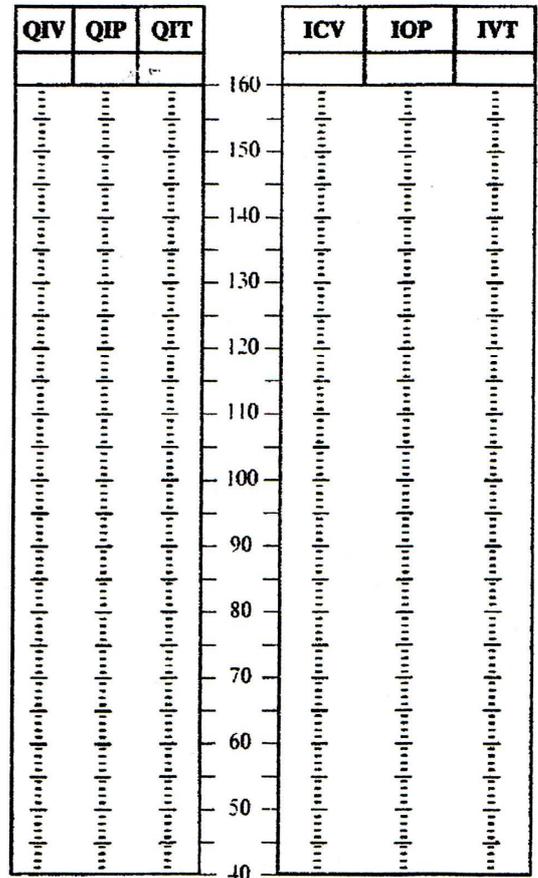
	Note	QI/Indice	% ile	% de l'intervalle de confiance
Verbal	35	79		-
Performance	12	55		-
Total	47	63		-
Comp. Verb.				-
Org. Percep.				-
Vit. de Trait.				-

Profil des notes standard



QI

Indices (optionnel)



## 1. Complètement d'images

Temps de réponse maximum : 20 secondes.  
Arrêt après 5 échecs consécutifs. Pour les sujets âgés de 8 à 16 ans, administrer les items précédents en ordre inverse si le sujet n'obtient pas 1 point aux deux premiers items administrés.

Item	Réponse	Note 0 ou 1
<b>Tout âge</b> Exemple : Crayon		
<b>6-7</b> 1. Renard		1
2. Boîte en carton		1
3. Chat		1
4. Main		1
<b>8-9</b> 5. Eléphant		1
6. Monsieur		1
<b>10-13</b> 7. Porte	<i>Trou</i>	0
8. Miroir		1
9. Horloge		1
10. Commode		1
<b>14-16</b> 11. Ceinture		1
12. Feuille	<i>Rien</i>	0
13. Escabeau		1
14. Visage féminin		1
15. Dés		1
16. Baignoire		1
17. Ampoule		1
18. Sifflet		1
19. Piano	<i>Chaise</i>	0
20. Ciseaux		0
21. Profil masculin		0
22. Thermomètre	<i>Rouge</i>	0
23. Treillis	<i>Feuille</i>	0
24. Orange		
25. Poisson rouge		
26. Supermarché		
27. Téléphone		
28. Parapluie		
29. Maison		
30. Chaussure de tennis		

Note Totale  
(maximum = 30)

**16**

## 2. Information

Arrêt après 5 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 8 à 16 ans, administrer les items précédents en ordre inverse si le sujet n'obtient pas 1 point aux deux premiers items administrés.

Item	Réponse	Note 0 ou 1
<b>6-7</b> 1. Nez		1
2. Oreilles		1
3. Pattes/Chien		1
4. Jours/Semaine		1
<b>8-10</b> 5. Avant jeudi		1
6. Bouillir l'eau		1
7. 4 saisons de l'année		1
<b>11-13</b> 8. Après mars		1
9. Objets/Paire		1
10. Christophe Colomb	<i>Y travaille là.</i>	0
<b>14-16</b> 11. 3 océans	<i>Atlantique - Pacifique - Sud</i>	0
12. Estomac	<i>A lion digère</i>	1
13. Jour de plus tous les 4 ans	<i>Février</i>	1
14. Sommet européen		0
15. Continent Maroc	<i>Algérie</i>	0
16. Capitale Grèce		0
17. 5 sens	<i>Par là...</i>	0
18. «Les Misérables»		0
19. Le plus d'habitants		
20. Gutenberg		
21. Baromètre		
22. Anne Frank		
23. Symbole paix		
24. O.N.U.		
25. Eau		
26. Verre		
27. Fer rouille		
28. Béton		
29. Copernic		
30. Darwin		

Note Totale  
(maximum = 30)

**11**

Note : Pour le subtest Complètement d'images, l'examinateur ne pourra poser chacune de ces questions qu'une seule fois :

1. «Où, mais qu'est-ce qu'il manque ?»
2. «Il manque quelque chose dans cette image. Qu'est-ce qu'il manque ?»
3. «Oui, mais quelle est la partie la plus importante qui manque ?»

### 3. Code



Arrêt après 120 secondes.

	Limite de temps	Temps	Note Totale
6-7 Code A	120 s		Max. = 65
8-16 Code B	120 s		Max. = 119 22

Code A Note + Points de bonification							
Temps en secondes	116-120	111-115	106-110	101-105	96-100	86-95	0-85
Note	59	60	61	62	63	64	65

### 4. Similitudes

Arrêt après 4 échecs consécutifs.

Item	Réponse	Note 0 ou 1
Exemple : Rouge-Bleu		
*1. Roue-Balle	Roule	1
*2. Lait-Eau	Boit.	1
3. Piano-Guitare	Joue.	1
4. Bougie-Lampe	S'allume - l'umière -	1
5. Chemise-Chaussure	Met.	1
**6. Pomme-Banane	Mange.	1
7. Chat-Souris	Morde.	1
8. Laine-Soie	Met.	1
9. Mètre-Kilo	-	0
10. Peinture-Statue	On peint.	0
11. Famille-Tribu		0
12. Colère-Joie		0
13. Sahara-Antarctique		
14. Glace-Vapeur		
15. Premier-Dernier		
16. Caoutchouc-Papier		
17. Montagne-Lac		
***18. Nombres 9 et 25		
19. Sel-Eau		

- \* Si le sujet dit qu'elles sont différentes, refuse de répondre ou donne une mauvaise réponse, lui donner un exemple de réponse à 1 point.
- \*\* Si le sujet donne une réponse à 1 point, lui dire «Ce sont aussi deux fruits».
- \*\*\* Si le sujet donne une réponse à 1 point, poser la question suivante :  
«Quelle autre ressemblance y a-t-il entre les nombres 9 et 25 ?»

Note Totale  
(maximum = 33)

8

## 5. Arrangement d'images



Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Pour les items 1 et 2, il y a échec si le sujet échoue aux deux essais. Pour les sujets âgés de 9 à 16 ans, faire passer les items précédents dans l'ordre si le sujet échoue (note 0) à l'item 3.

Item	Limite de temps	Temps	Ordre	Note			
				Entourer la note appropriée			
<b>Tout âge</b> Exemple : Distributeur de boissons							
<b>6-8</b> 1. Toboggan	Essai 1 Essai 2	45 s 45 s			0 1	2 1	
2. Pique-nique	Essai 1 Essai 2	45 s 45 s	42 231 40 23.1	0 0	1 1	2 1	
<b>9-16</b> 3. Planche	45 s	42	2314	0		16-45 2	11-15 3 6-10 4 1-5 5
4. Goûter	45 s	40	2314	0		21-45 2	16-20 3 11-15 4 1-10 5
5. Bateau	45 s			0		21-45 2	16-20 3 11-15 4 1-10 5
6. Lasso	45 s			0		21-45 2	16-20 3 11-15 4 1-10 5
7. Jardinière	45 s			0		21-45 2	16-20 3 11-15 4 1-10 5
8. Incendie	45 s			0		21-45 2	16-20 3 11-15 4 1-10 5
9. Banc	45 s			0		21-45 2	16-20 3 11-15 4 1-10 5
10. Canards	45 s			0		21-45 2	16-20 3 11-15 4 1-10 5
11. Pluie	45 s			0		21-45 2	16-20 3 11-15 4 1-10 5
*12. Chien	60 s			0		26-60 2	16-25 3 11-15 4 1-10 5
13. Tracteur	60 s			0		26-60 2	16-25 3 11-15 4 1-10 5
**14. Neige	60 s			0	654321 1	31-60 2	26-30 3 21-25 4 1-20 5

\* 456123 est un arrangement correct.

\*\* L'arrangement 654321 vaut 1 point.

Note Totale  
(maximum = 64)

0

## 6. Arithmétique



Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 7 à 16 ans, administrer les items précédents en ordre inverse si le sujet n'obtient pas 1 point aux deux premiers items administrés.

Problème	Limite de temps	Temps	Bonne réponse	Réponse	Note	Problème	Limite de temps	Temps	Bonne réponse	Réponse	Note
<b>6</b> 1. Oiseaux	30 s		3		0 (1)	13. Crayons	30 s	30	14		0 (1)
2. Arbres	30 s		12		0 (1)	<b>13-16</b> 14. Timbres	30 s	28	24 francs	13	0 (1)
3. Sauf 4	30 s		4		0 (1)	15. Billets de tombola	30 s	25	7	17	0 (1)
4. Sauf 9	30 s		9		0 (1)	16. Bouteilles d'eau	30 s	30	11	19	0 (1)
5. Glaces	30 s		2		0 (1)	17. Voitures	30 s		9		0 (1)
<b>7-8</b> 6. Avant 14	30 s		13		0 (1)	18. Douzaine de crayons	45 s		10 francs		0 (1)
7. Livres	30 s		4		0 (1)	19. Argent	75 s		8 francs 50		0 (1) 2
8. Gâteaux	30 s		5		0 (1)	20. Paquets de bonbons	75 s		40 francs		0 (1) 2
9. Francs	30 s		6		0 (1)	*21. Crayons tiroir	75 s		3/10, 6/20 ou 30 %		0 (1) 2
10. Bonbons	30 s		3		0 (1)	22. Livre d'occasion	75 s		42 francs		0 (1) 2
11. Chocolat	30 s		7		0 (1)	23. Voyage à moto	75 s		45 km/h		0 (1) 2
<b>9-12</b> 12. Cahiers	30 s	15	6		0 (1)	24. Voitures lavées	75 s		48		0 (1) 2

\* Si le sujet répond «Six chances», dire «Six chances sur combien ?»

Note Totale  
(maximum = 30)

13

## 7. Cubes



Arrêt après 2 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 8 à 16 ans, administrer les items précédents dans l'ordre si le sujet échoue au 1er essai de l'item 3, même s'il réussit l'essai 2.

Sujet

Dessin correct	Limite de temps	Dessin incorrect	Temps	Réussite ou Echec	Note
					Entourer la note appropriée
6-7 1.	30 s	Essai 1  Essai 2		R E	0 Essai 2 1 Essai 1 2
2.	45 s	Essai 1  Essai 2		R E	0 Essai 2 1 Essai 1 2
8-16 3.	45 s	Essai 1  Essai 2	42	R E	0 Essai 2 1 Essai 1 2
4.	45 s		45	R E	0 16-45 4 11-15 5 6-10 6 1-5 7
5.	45 s			R E	0 21-45 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
6.	75 s			R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
7.	75 s			R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
8.	75 s			R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
9.	75 s			R E	0 26-75 4 16-25 5 11-15 6 1-10 7
10.	120 s			R E	0 41-120 4 31-40 5 26-30 6 1-25 7
11.	120 s			R E	0 56-120 4 36-55 5 31-35 6 1-30 7
12.	120 s			R E	0 56-120 4 36-55 5 31-35 6 1-30 7

Examineur

Note Totale  
(maximum = 69)

4

## 8. Vocabulaire

Arrêt après 4 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 9 à 16 ans, administrer les items précédents dans l'ordre inverse si le sujet n'obtient pas 2 points aux deux premiers items administrés.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
6-8 1. Bouchon		2
2. Vache		2
9-10 3. Camion	Une voiture.	1
4. Horloge	Pour l'heure.	1
11-13 5. Abeille	Pique, ça l'a du dard.	1
6. Plume	De paule.	1

## 8. Vocabulaire (suite)

Arrêt après 4 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 9 à 16 ans, administrer les items précédents dans l'ordre inverse si le sujet n'obtient pas 2 points aux deux premiers items administrés.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
14-16 7. Alphabet	Par apprendre les lettres.	2
8. Furieux	Fou.	0
9. Baleine	Animaux qui vit dans l'eau.	1
10. Portrait	Par dessiner toi par exemple, quelqu'un.	2
11. Ile	Ya des rocs.	0
12. Discret	Secret.	2
13. Obscur	-	0
14. Absorber	-	0
15. Périmé	Est ya bon.	2
16. Se vanter	Avec un éventail.	0
17. Nomade		0
18. Tolérer		0
19. Initiative		0
20. Précéder		
21. Héritaire		
22. Combustible		
23. Spirituel		
24. Imminent		
25. Apogée		
26. Aberrant		
27. Chronique		
28. Pertinent		
29. Polémique		
30. Mécène		

Note Totale  
(maximum = 60) 17

## 9. Assemblage d'objets

Administrer tous les items.

Exemple : Pomme	Limite de temps	Temps	Nombre d'assemblages corrects	Multiplié par	Note														
					Entourer la note appropriée														
1. Fille	120 s	80	(0-6) 6	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	26-120	16-25	1-15			
2. Voiture	150 s	120	(0-9) 5	1/2*	0	1	2	3	4	5	6	7	8	36-150	26-35	21-25	1-20		
3. Cheval	150 s	150	(0-5) 3	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	31-150	21-30	16-20	1-15		
4. Ballon	180 s	180	(0-7) 1	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	61-180	36-60	26-35	1-25
5. Visage	180 s	180	(0-13) 4	1/2*	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	81-180	56-80	41-55	1-40

\* Arrondir au chiffre supérieur.

Note Totale  
(maximum = 44) 16

## 10. Compréhension

Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
*1. Portefeuille	<i>Je le donne à l'accueil.</i>	2
**2. Fumée	<i>Il appelle les pompiers.</i>	2
3. Ceinture	<i>Parce que c'est très dangereux. Si on a une ceinture, on peut passer à l'avant il n'y a pas d'accident.</i>	2
**4. Lumière	<i>Si on y a guille et ça abîme la lampe</i>	2
**5. Jeux-règles	<i>Parce qu'on ne touche pas.</i>	2
6. Musées	<i>Parce qu'on regarde les tableaux.</i>	2
7. Annuaire	<i>Parce qu'on trouve les numéros.</i>	2

\* Si le sujet n'obtient pas 2 points, donner un exemple de réponse à 2 points.

\*\* Si le sujet ne cite qu'une idée générale, solliciter une seconde réponse.



## 10. Compréhension (suite)

Arrêt après 3 échecs consécutifs.

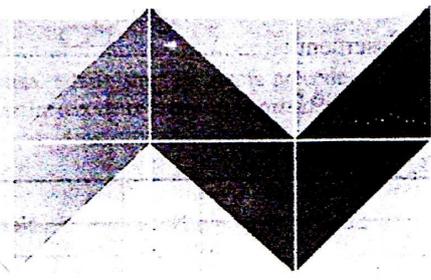
Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
**8. Satellites	/	0
9. Bouteilles vides	Pour mettre du jus d'orange - Les marchandises pour remettre.	2
10. Abattoirs	Pour voir s'il y a des microbes.	1
11. Bulletin secret	/	0
12. Promesse	Parce que comme ça pour voir si on a fait les gens au gas.	2
13. Timbres	Pour gas qu'on se trompe, pour qu'ils prennent notre lettre...	1
14. Dopage	/	0
**15. Liberté de parole	/	0
16. Brevet	/	0
**17. Carte grise		
**18. Députés		

\*\* Si le sujet ne cite qu'une idée générale, solliciter une seconde réponse.

Note Totale  
(maximum = 36)

20

### **5.3. W.I.S.C. de André**



# WISC-III™

## Echelle d'Intelligence de Wechsler pour Enfants Troisième Edition

David Wechsler

# Cahier de passation

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : *André*

### OBSERVATIONS

attitude • attention • langage

*Tres motivé et attentif au début, il s'excitera de plus en plus, voulant finir tous les items même s'il échoue. Il aura de plus en plus de mal à rester en place. Il s'énervera lorsque la difficulté grandira. Il voudra toucher à tous les éléments du Wisc qui sont dans la mallette. Il aura toutefois une bonne attention générale.*

**ecpa** Les Editions  
du Centre  
de Psychologie  
Appliquée

Les Editions du Centre de psychologie Appliquée - 25, rue de la Plaine - 75960 PARIS cedex 20

Translated and adapted by permission. Copyright © 1991, 1974, 1971, by the Psychological Corporation, U.S.A. French translation copyright © 1996, by The Psychological Corporation, U.S.A. All rights reserved.

Copyright © 1991, 1974, 1971 by The Psychological Corporation  
Standardization edition copyright © 1989 by The Psychological Corporation  
Copyright 1949 by The Psychological Corporation  
Copyright renewed 1976 by The Psychological Corporation

Normative data copyright © 1991 by The Psychological Corporation

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

The Psychological Corporation and the PSI logo are registered trademarks of The Psychological Corporation.



## 1. Complètement d'images

Temps de réponse maximum : 20 secondes.  
Arrêt après 5 échecs consécutifs. Pour les sujets âgés de 8 à 16 ans, administrer les items précédents en ordre inverse si le sujet n'obtient pas 1 point aux deux premiers items administrés.

	Item	Réponse	Note 0 ou 1
Tout âge	Exemple : Crayon		
6-7	1. Renard	1	1
	2. Boîte en carton	1	1
	3. Chat	1	1
	4. Main	1	1
8-9	5. Eléphant	1	1
	6. Monsieur	1	1
10-13	7. Porte	1	1
	8. Miroir	1	1
	9. Horloge	1	1
	10. Commode	1	1
14-16	11. Ceinture	1	1
	12. Feuille	1	1
	13. Escabeau	1	1
	14. Visage féminin	0	0
	15. Dés	0	0
	16. Baignoire	0	0
	17. Ampoule	0	0
	18. Sifflet	0	0
	19. Piano		
	20. Ciseaux		
	21. Profil masculin		
	22. Thermomètre		
	23. Treillis		
	24. Orange		
	25. Poisson rouge		
	26. Supermarché		
	27. Téléphone		
	28. Parapluie		
	29. Maison		
	30. Chaussure de tennis		

Note Totale  
(maximum = 30)

13

## 2. Information

Arrêt après 5 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 8 à 16 ans, administrer les items précédents en ordre inverse si le sujet n'obtient pas 1 point aux deux premiers items administrés.

	Item	Réponse	Note 0 ou 1
6-7	1. Nez		1
	2. Oreilles		1
	3. Pattes/Chien		1
	4. Jours/Semaine		1
8-10	5. Avant jeudi		1
	6. Bouillir l'eau		1
	7. 4 saisons de l'année	Hiver, printemps, été.	0
11-13	8. Après mars		1
	9. Objets/Paire		1
	10. Christophe Colomb		0
14-16	11. 3 océans	Rhône	0
	12. Estomac		0
	13. Jour de plus tous les 4 ans	ans	0
	14. Sommet européen		0
	15. Continent Maroc		
	16. Capitale Grèce		
	17. 5 sens		
	18. «Les Misérables»		
	19. Le plus d'habitants		
	20. Gutenberg		
	21. Baromètre		
	22. Anne Frank		
	23. Symbole paix		
	24. O.N.U.		
	25. Eau		
	26. Verre		
	27. Fer rouille		
	28. Béton		
	29. Copernic		
	30. Darwin		

Note Totale  
(maximum = 30)

8

Note : Pour le subtest Complètement d'images, l'examinateur ne pourra poser chacune de ces questions qu'une seule fois :

1. «Oui, mais qu'est-ce qu'il manque ?»
2. «Il manque quelque chose dans cette image. Qu'est-ce qu'il manque ?»
3. «Oui, mais quelle est la partie la plus importante qui manque ?»

### 3. Code



Arrêt après 120 secondes.

	Limite de temps	Temps	Note Totale
6-7 Code A	120 s		Max. = 65
8-16 Code B	120 s		Max. = 19 36

Code A							
Note : Points de bonification							
Temps en secondes	116-120	111-115	106-110	101-105	96-100	86-95	0-85
Note	59	60	61	62	63	64	65

### 4. Similitudes

Arrêt après 4 échecs consécutifs.

Item	Réponse	Note 0 ou 1
<b>Tout age</b> Exemple : Rouge-Bleu		
*1. Roue-Balle	<i>roue</i>	1
*2. Lait-Eau	<i>liquide</i>	1
3. Piano-Guitare	<i>ça fait de la musique -</i>	1
4. Bougie-Lampe	<i>ça s'allume</i>	0
5. Chemise-Chaussure	<i>ça se met sur nous.</i>	1
**6. Pomme-Banane	<i>fruit.</i>	2
7. Chat-Souris	<i>queue</i>	1
8. Laine-Soie	<i>ça se tricote.</i>	1
9. Mètre-Kilo	<i>c'est long</i>	0
10. Peinture-Statue	<i>La peinture peut se mettre sur la statue.</i>	0
11. Famille-Tribu	<i>C'est quoi une tribu ?</i>	0
12. Colère-Joie		0
13. Sahara-Antarctique		
14. Glace-Vapeur		
15. Premier-Dernier		
16. Caoutchouc-Papier		
17. Montagne-Lac		
***18. Nombres 9 et 25		
19. Sel-Eau		

- \* Si le sujet dit qu'elles sont différentes, refuse de répondre ou donne une mauvaise réponse, lui donner un exemple de réponse à 1 point.
- \*\* Si le sujet donne une réponse à 1 point, lui dire «Ce sont aussi deux fruits».
- \*\*\* Si le sujet donne une réponse à 1 point, poser la question suivante :  
«Quelle autre ressemblance y a-t-il entre les nombres 9 et 25 ?»

Note Totale  
(maximum = 33)

8

## 5. Arrangement d'images

Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Pour les items 1 et 2, il y a échec si le sujet échoue aux deux essais. Pour les sujets âgés de 9 à 16 ans, faire passer les items précédents dans l'ordre si le sujet échoue (note 0) à l'item 3.

Item	Limite de temps	Temps	Ordre	Note	Entourer la note appropriée				
Exemple : Distributeur de boissons									
<b>6-8</b> 1. Toboggan	Essai 1 45 s			0	2				
	Essai 2 45 s			0	1				
	Essai 1 45 s			0	2				
	Essai 2 45 s			0	1				
<b>9-16</b> 3. Planche	45 s	60	+	0	2	3	4	5	
4. Goûter	45 s	42	+	0	2	3	4	5	
5. Bateau	45 s	45	2341	0	2	3	4	5	
6. Lasso	45 s	45	23145	0	2	3	4	5	
7. Jardinière	45 s	40	+	0	2	3	4	5	
8. Incendie	45 s	45	32145	0	2	3	4	5	
9. Banc	45 s	40	32415	0	2	3	4	5	
10. Canards	45 s	45	2413	0	2	3	4	5	
11. Pluie	45 s	45	+	0	2	3	4	5	
*12. Chien	60 s	60	+	0	2	3	4	5	
13. Tracteur	60 s	60	+	0	2	3	4	5	
**14. Neige	60 s	60	+	0	1	2	3	4	5

\* 456123 est un arrangement correct.

\*\* L'arrangement 654321 vaut 1 point.

Note Totale 12  
(maximum = 64)

## 6. Arithmétique

Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 7 à 16 ans, administrer les items précédents en ordre inverse si le sujet n'obtient pas 1 point aux deux premiers items administrés.

Problème	Limite de temps	Temps	Bonne réponse	Réponse	Note	Problème	Limite de temps	Temps	Bonne réponse	Réponse	Note
<b>6</b> 1. Oiseaux	30 s		3	1	0 1	13. Crayons	30 s	8	14	1	0 1
2. Arbres	30 s		12	1	0 1	<b>13-16</b> 14. Timbres	30 s	18	24 francs	0	0 1
3. Sauf 4	30 s		4	1	0 1	15. Billets de tombola	30 s		7	0	0 1
4. Sauf 9	30 s		9	1	0 1	16. Bouteilles d'eau	30 s		11	0	0 1
5. Glaces	30 s		2	1	0 1	17. Voitures	30 s		9		0 1
<b>7-8</b> 6. Avant 14	30 s		13	1	0 1	18. Douzaine de crayons	45 s		10 francs		0 1
7. Livres	30 s		4	1	0 1	19. Argent	75 s		8 francs 50		0 1 2
8. Gâteaux	30 s		5	1	0 1	20. Paquets de bonbons	75 s		40 francs		0 1 2
9. Francs	30 s		6	1	0 1	*21. Crayons tiroir	75 s		3/10, 6/20 ou 30 %		0 1 2
10. Bonbons	30 s		3	1	0 1	22. Livre d'occasion	75 s		42 francs		0 1 2
11. Chocolat	30 s		7	1	0 1	23. Voyage à moto	75 s		45 km/h		0 1 2
<b>9-12</b> 12. Cahiers	30 s	7	6	1	0 1	24. Voitures lavées	75 s		48		0 1 2

\* Si le sujet répond «Six chances», dire «Six chances sur combien ?»

Note Totale 13  
(maximum = 30)

## 7. Cubes



Arrêt après 2 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 8 à 16 ans, administrer les items précédents dans l'ordre si le sujet échoue au 1er essai de l'item 3, même s'il réussit l'essai 2.

Sujet

Dessin correct	Limite de temps	Dessin incorrect	Temps	Réussite ou Échec	Note
					Entourer la note appropriée
6-7 1.	30 s	Essai 1  Essai 2		(R) E	0 Essai 2 1 Essai 1 (2)
2.	45 s	Essai 1  Essai 2		(R) E	0 Essai 2 1 Essai 1 (2)
8-16 3.	45 s	Essai 1  Essai 2	29	(R) E	0 Essai 2 1 Essai 1 (2)
4.	45 s		15	(R) E	0 16-45 4 11-15 (5) 6-10 6 1-5 7
5.	45 s		20	(R) E	0 21-45 4 16-20 (5) 11-15 6 1-10 7
6.	75 s		80	R (E) (0)	21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
7.	75 s		82	R (E) (0)	21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
8.	75 s			R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
9.	75 s			R E	0 26-75 4 16-25 5 11-15 6 1-10 7
10.	120 s			R E	0 41-120 4 31-40 5 26-30 6 1-25 7
11.	120 s			R E	0 56-120 4 36-55 5 31-35 6 1-30 7
12.	120 s			R E	0 56-120 4 36-55 5 31-35 6 1-30 7

Examineur

Note Totale  
(maximum = 69)

16

## 8. Vocabulaire

Arrêt après 4 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 9 à 16 ans, administrer les items précédents dans l'ordre inverse si le sujet n'obtient pas 2 points aux deux premiers items administrés.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
6-8 1. Bouchon	Un truc pour boucher.	2
2. Vache	Animal.	2
9-10 3. Camion	Une voiture.	0
4. Horloge	Pour lire l'heure.	2
11-13 5. Abeille	Un insecte	2
6. Plume	C'est fait pour écrire.	2

## 8. Vocabulaire (suite)

Arrêt après 4 échecs consécutifs.

Pour les sujets âgés de 9 à 16 ans, administrer les items précédents dans l'ordre inverse si le sujet n'obtient pas 2 points aux deux premiers items administrés.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
14-16 7. Alphabet	/	0
8. Furieux	C'est être en colère.	2
9. Baleine	Un poisson.	0
10. Portrait	On dessine soi-même.	2
11. Ile	C'est du sable.	0
12. Discret	Est être doucement.	1
13. Obscur	C'est sombre - noir.	2
14. Absorber	ça prend, ça attire...	1
15. Périmé		0
16. Se vanter		0
17. Nomade		0
18. Tolérer		0
19. Initiative		
20. Précéder		
21. Héritaire		
22. Combustible		
23. Spirituel		
24. Imminent		
25. Apogée		
26. Aberrant		
27. Chronique		
28. Pertinent		
29. Polémique		
30. Mécène		

Note Totale  
(maximum = 60)

18

## 9. Assemblage d'objets

Administrer tous les items.

Exemple : Pomme	Limite de temps	Temps	Nombre d'assemblages corrects	Multiplié par	Note														
					Entourer la note appropriée														
1. Fille	120 s	21	(0-6) 4	1	0	1	2	3	4	5	26-120	16-25	1-15	6	7	8			
2. Voiture	150 s	150	(0-9) +	1/2*	0	1	2	3	4	5	36-150	26-35	21-25	1-20	6	7	8		
3. Cheval	150 s	150	(0-5) +	1	0	1	2	3	4	5	31-150	21-30	16-20	1-15	6	7	8		
4. Ballon	180 s	180	(0-7) +	1	0	1	2	3	4	5	6	61-180	36-60	26-35	1-25	7	8	9	10
5. Visage	180 s	180	(0-13) 10	1/2*	0	1	2	3	4	5	6	81-180	56-80	41-55	1-40	7	8	9	10

\* Arrondir au chiffre supérieur.

Note Totale (maximum = 44) **26**

## 10. Compréhension

Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
*1. Portefeuille	Écrite	0
**2. Fumée	Éteint	1
3. Ceinture	Pour pas qu'il y a un accident.	1
**4. Lumière	Ça peut brûler.	0
**5. Jeux-règles	Pour pas qu'on triche.	1
6. Musées	Pour voir des trucs intéressants.	2
7. Annuaire	Pour téléphoner.	0

\* Si le sujet n'obtient pas 2 points, donner un exemple de réponse à 2 points.

\*\* Si le sujet ne cite qu'une idée générale, solliciter une seconde réponse.



## 10. Compréhension (suite)

Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
**8. Satellites		○
9. Bouteilles vides		○
10. Abattoirs		
11. Bulletin secret		
12. Promesse		
13. Timbres		
14. Dopage		
**15. Liberté de parole		
16. Brevet		
**17. Carte grise		
**18. Députés		

\*\* Si le sujet ne cite qu'une idée générale, solliciter une seconde réponse.

Note Totale  
(maximum = 36)

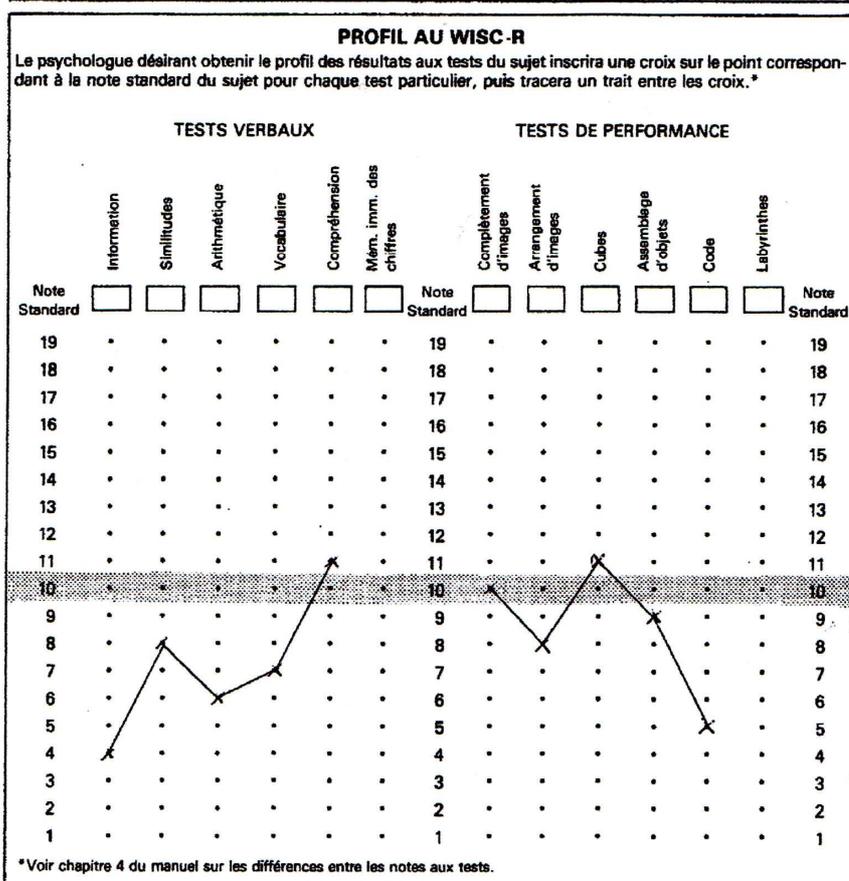
5

#### **5.4. W.I.S.C. de Linda**

# WISC-R FEUILLE DE NOTATION

NOM \_\_\_\_\_ AGE 13 ans  
 PRÉNOM LINDA SEXE \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 ECOLE \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_  
 ENVOYÉ PAR \_\_\_\_\_  
 EXAMINÉ PAR \_\_\_\_\_ LIEU \_\_\_\_\_

Echelle d'Intelligence de Wechsler  
 pour Enfants - Forme Révisée



	Année	Mois	Jour
Date de l'examen	<u>2001</u>	<u>02</u>	<u>26</u>
Date de naissance	<u>87</u>	<u>09</u>	<u>18</u>
Age	<u>13</u>	<u>04</u>	<u>8</u>

	Note Brute	Note Standard
<b>TESTS VERBAUX</b>		
Information	<u>10</u>	<u>4</u>
Similitudes	<u>16</u>	<u>8</u>
Arithmétique	<u>12</u>	<u>6</u>
Vocabulaire	<u>27</u>	<u>7</u>
Compréhension	<u>24</u>	<u>11</u>
(Mém. imm. des chiffres)	( )	( )
<b>Note Verbale</b>		<u>36</u>
<b>TESTS DE PERFORMANCE</b>		
Compl. d'images	<u>21</u>	<u>10</u>
Arrang. d'images	<u>25</u>	<u>8</u>
Cubes	<u>44</u>	<u>11</u>
Assemblage d'objets	<u>25</u>	<u>9</u>
Code	<u>39</u>	<u>5</u>
(Labyrinthes)	( )	( )
<b>Note de Performance</b>		<u>43</u>

	Note Standard	Q.I.
Note Verbale	<u>36</u>	<u>82</u>
Note de Performance	<u>43</u>	<u>89</u>
<b>Note d'Echelle Totale</b>	<u>79</u>	<u>84</u>

\* Estimée si 4 tests passés

**OBSERVATIONS**

*Linda s'investit bien. Elle travaille sérieusement. Elle parle entre temps de sa mère même si elle dit ne pas vouloir en parler. Je ressens une souffrance camouflée.*

LES EDITIONS DU CENTRE DE PSYCHOLOGIE APPLIQUEE, 48, avenue Victor-Hugo - 75783 PARIS CEDEX 16  
 Translated and adapted by les Editions du Centre de Psychologie Appliquée with Permission.  
 Copyright © 1971, 1974 by the Psychological Corporation, U.S.A.  
 French translation copyright © 1981 by the Psychological Corporation, U.S.A. All rights reserved.

Traduit et adapté par les Editions du Centre de Psychologie Appliquée après accord.  
 Copyright © 1971, 1974 par The Psychological Corporation, U.S.A.  
 Copyright © 1981 de la traduction française par The Psychological Corporation, U.S.A. Tous droits réservés.

Dépôt légal 3e trim. 1981 - Ed. n° 853

1. INFORMATION	Note
Arrêt après 5 échecs consécutifs.	1 ou 0
1. Doigt	1
2. Oreilles	1
3. Pattes	1
4. Bouillir	1
5. Jambon	1
6. Vache <i>Bergen - Steu- ton</i>	0
7. Semaine	1
8. Saisons	1
9. Mars	1
10. Douzaine	1
11. Paire	1
12. Estomac <i>Boyaux - On peut pas vivre - l'est pas à la main.</i>	0
13. Gaule	0
14. Tonne <i>100</i>	0
15. Vaccin	0
16. Huile <i>C'est gras</i>	0
17. Baromètre	
18. Chine	
19. Bissextile	
20. Soleil	
21. Taille	
22. Hiéroglyphes	
23. 14 juillet	
24. Grèce	
25. France	
26. Verre	
27. Mers-Océans	
28. Rouille	
29. Einstein	
30. Béton	
Total	Max. = 30 10

2. COMPLETEMENT D'IMAGES		Arrêt après 4 échecs consécutifs. Temps : 20 sec.	
	Note		Note
	1 ou 0		1 ou 0
1. Peigne	1	14. Escabeau	1
2. Renard	1	15. Porte	1
3. Main	1	16. Fille qui court	1
4. Femme	1	17. Ciseaux	1
5. Chat	1	18. Vis	1
6. Homme	1	19. Fille	1
7. Miroir	1	20. Carte à jouer	1
8. Pendule	1	21. Vache	1
9. Commode	1	22. Thermomètre	0
10. Ceinture	1	23. Maison	0
11. Veste	1	24. Téléphone	0
12. Garçon	1	25. Profil	0
13. Eléphant	1	26. Parapluie	
Total		Max. = 26	21

9 15 ans

3. SIMILITUDES		Arrêt après 3 échecs consécutifs.	
	Note		Note
	1 ou 0		1 ou 0
1. Roue - Balle <i>Roule - rond</i>	1		
2. Bougie - Lampe <i>ça illumine</i>	1		
3. Piano - Guitare <i>musique</i>	1		
4. Chemise - Chapeau <i>habit</i>	1		
5. Chat - Souris <i>animal</i>		Note 2, 1 ou 0	2
6. Pomme - Banane <i>fruit - orange</i>			2
7. Bière - Vin <i>se boit - pas bon</i>			2
8. Coude - Genou <i>on - partie du corps - On peut la bouger</i>			2
9. Ciseaux - Casserole <i>Objet - On peut s'en servir.</i>			1
10. Téléphone - Radio <i>Electricité. Branche dans même cas.</i>			0
11. Mètre - Kilo <i>S'en serve pour la médecine Mêmes objets.</i>			0
12. Colère - Joie <i>quand tu es en colère.</i>			0
13. Premier - Dernier <i>Dans le même mois.</i>			0
14. Montagne - Lac <i>Eau gelée - eau</i>			1
*15. Les nombres 49 - 121			
16. Liberté - Justice			
17. Sel - Eau			
Total		Max. = 30	14

\*Si le sujet donne une réponse à 1 point à l'item 15, dire : «Quelle est l'autre raison pour laquelle les nombres 49 et 121 se ressemblent ?»

**4. ARRANGEMENT D'IMAGES** Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Arrangement	Temps	Ordre	Note (Entourer la note obtenue)
Bascule (EXEMPLE)			
1. Combat 45"	1 17 2		0 1 OUT (2) OUT
2. Pique-nique 45"	1 12 2		0 1 DOG (2) DOG
3. Incendie 45"	1 17 2 7	FIER	0 1 FIRE (2) FIRE
4. Planche 45"	1 25 2		0 1 WALK (2) WALK
5. Voleur 45"	14		0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 THUG
6. Lasso 45"	12		0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 CASH
7. Artiste 45"	40		0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 VAMP
8. Dormeur 45"	40	DORMIS	0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 RUSH
9. Bateau 60"	18		0 21-80 11-20 1-10 3 4 5 CHASE
10. Jardinier 60"	40	ORMISW	0 26-80 16-25 1-15 3 4 5 WORMS
11. Banc 60"	55		0 26-80 16-25 1-15 3 4 5 BENCH
12. Pluie 60"	20	COULU	0 26-80 16-25 1-15 3 4 5 CLOUD

\* Présenter d'abord l'item d'exemple

Max. = 48

Total 25

**5. ARITHMETIQUE** Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Problème	Réponse	Note 1 ou 0
1. 30"	+	1
*2. 30"	+	1
*3. 30"	+	1
4. 30"	+	1
5. 30"	+	1
6. 30"	+	1
7. 30"	+	1
8. 30"	+	1
9. 30"	+	1
10. 30"	+	1
11. 30"	+	1
12. 30"	-	0
13. 30"	-	0
14. 45"	-	0
15. 45"	+	1
16. 75"		0
17. 75"		0
18. 75"		0

\* On donne au sujet 1/2 point s'il a fait une erreur et l'a corrigée avant la limite de temps aux items 2 et 3  
\*\* Arrondir les 1/2 points au chiffre supérieur.

Max. = 18\*\*

Total 12

**6. CUBES** Arrêt après 2 échecs consécutifs.

Dessin	Temps	Réussite Echec	Note (Entourer la note obtenue)
1. 45"	1 3 2	0 1	(2)
2. 45"	1 7 2	0 1	(2)
3. 45"	1 5 2	0 1	(2)
4. 45"	9,5	0	21-45 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
5. 75"	16	0	21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
6. 75"	12	0	21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
7. 75"	20	0	21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
8. 75"	42	0	26-75 21-25 16-20 1-15 4 5 6 7
9. 120"	26	0	66-120 36-65 26-25 1-25 4 5 6 7
10. 120"	120	0	76-120 66-75 41-55 1-40 4 5 6 7
11. 120"	69	0	81-120 66-80 41-55 1-40 4 5 6 7

Max. = 62

Total 44

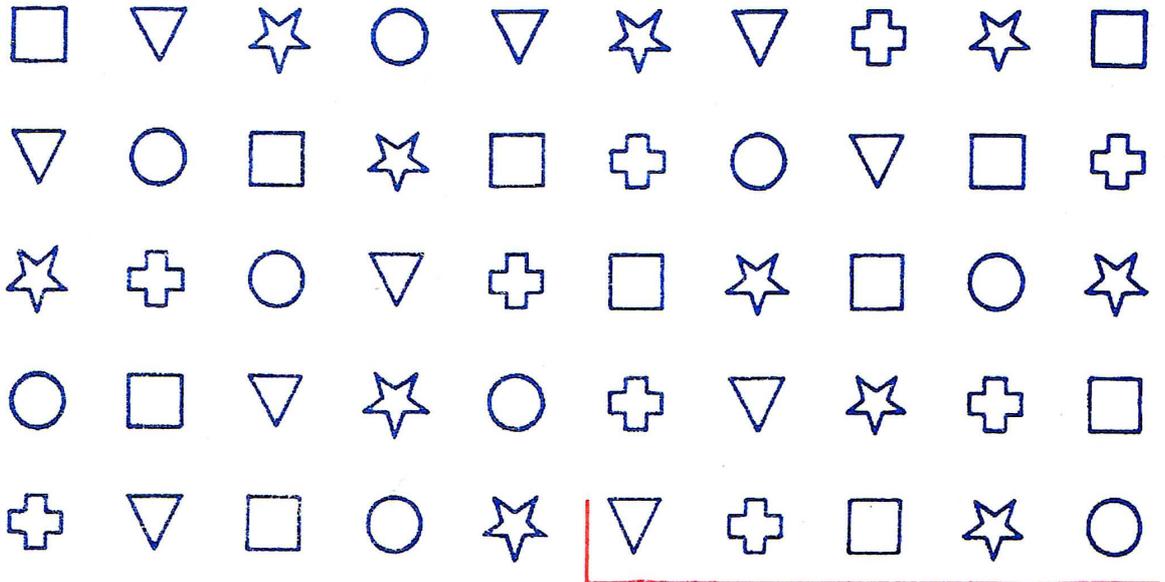
7. VOCABULAIRE Arrêt après 5 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Bouchon	Pour fermer quelque chose - Une bouteille - Un pot.	2
2. Marteau	Taper sur des clous - Outils pour réparer des choses.	2
3. Essence	Pour la voiture, gasoil qui tombe en panne - <sup>Essence qui de la voiture.</sup>	2
4. Caramel	Eau-sucre - Bonbon.	2
5. Camion	Transporter quelque chose - Pour transporter - Mettre beaucoup de choses à l'intérieur.	2
6. Paresseux	Mais - Faire quelque chose en douce - C'est ça.	0
7. Librairie	Où il y a des livres, des magazines à vendre.	2
8. Furieux	En colère - Devient méchant.	2
9. Locomotive	Emmener les gens en voyage pour aller dans une autre ville. gare.	1
10. Canif	-	0
11. Gencive	C'est la peau-dessus des dents.	2
12. Gravier	Cailloux.	2
13. Fable	-	0
14. Contagieux	Maladie qui peut s'attraper, se donner.	2
15. Espion	quelqu'un qui te regarde par derrière. Secret. James Bond.	2
16. Doublure	Tu peux faire la même chose et te ressembler.	0
17. Appétissant	Bon.	2
18. Genre	Frère - Père.	0
19. Citadin	-	0
20. Valide	Valider - On imprime quelque chose - Dans l'ordre naître.	0
21. Restituer	-	0
22. Rivalité	-	0
23. Oblitérer.	-	0
24. Combustible	-	0
25. Séquestrer	-	0
26. Biographie	Échographie.	0
27. Insinuer	Tu dis que je suis une voleuse. Tu dis sans le dire	2
28. Imminent		0
29. Apogée		0
30. Chronique		0
31. Polémique		0
32. Pertinent		0
Total		Max. = 64 27

8. ASSEMBLAGE D'OBJETS																		
Appliquer tous les items à l'ensemble des sujets.																		
Objet	Temps	Nombre Assemblages corrects	Multiplieur par :	Note (Entourer la note obtenue)														
Pomme (EXEMPLE)																		
1. Fille 120"	14	(0-6) 5	1	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>31-120</td> <td>21-30</td> <td>1-20</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </table> ASSEMBLAGE PARFAIT	31-120	21-30	1-20	6	7	8		
31-120	21-30	1-20																
6	7	8																
2. Cheval 150"	23	(0-5) 7	1	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>36-150</td> <td>21-35</td> <td>16-20</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </table> ASSEMBLAGE PARFAIT	36-150	21-35	16-20	1-15	5	6	7	8
36-150	21-35	16-20	1-15															
5	6	7	8															
3. Auto. 150"	36	(0-9) 7	1/2*	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>51-150</td> <td>36-50</td> <td>26-35</td> <td>1-25</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </table> ASSEMBLAGE PARFAIT	51-150	36-50	26-35	1-25	5	6	7	8
51-150	36-50	26-35	1-25															
5	6	7	8															
4. Visage 180"	49	(0-12) 7	1/2*	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>76-180</td> <td>51-75</td> <td>36-50</td> <td>1-35</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> </tr> </table> ASSEMBLAGE PARFAIT	76-180	51-75	36-50	1-35	6	7	8	9
76-180	51-75	36-50	1-35															
6	7	8	9															
* Arrondir les 1/2 points au chiffre supérieur.									Total <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">25</span>									

9. COMPREHENSION		Arret après 4 échecs consécutifs.	Note 2, 1 ou 0
1. Coupure doigt	<i>Tromper sans l'eau. Désinfecter - Rouge - Pansement.</i>		2
*2. Policiers	<i>Défendre les gens pour éviter bagarre, vols...</i>		2
*3. Fumée	<i>Appelle pompier; voir si tout va bien; demande si besoin d'aide; Prend de l'eau</i>		2
4. Perdu balle	<i>Je lui rachète au retour course</i>		2
5. Se battre	<i>Je pourrai pas elle est plus petite que moi. Je la calme.</i>		2
6. Portefeuille trouvé	<i>Je le donne et l'accueille. Je regard le nom à l'intérieur et l'envoie.</i>		2
*7. Maisons-briques	<i>Toujours moins de dégâts, plus solide. En bois s'envole. Mieux isolé.</i>		2
*8. Cassettes-disques	<i>plus solide. Disque se casse facilement - Fragilité.</i>		1
9. Contrôle viande	<i>lacher pelle. Nettoyage - Miroles - Quelqu'un peut mourir.</i>		2
*10. Publicité	<i>Pour savoir ce qu'il y a à acheter. Ils font tout par ce qu'on achète.</i>		2
*11. Criminels	<i>Ils ont fait des bêtises - Punition pour pas recommencer.</i>		2
12. Timbres	<i>Je sais pas.</i>		0
*13. Organisation-mendiant	<i>Pour les malades - Les clochards - Enfants malades du Sida</i>		1
14. Election-secret	<i>Pour que les gens sache pas. C'est une surprise pour le sélectionné.</i>		1
15. Promesse	<i>C'est comme si mentir on déçoit. C'est bien de tenir. Pas réflo.</i>		1
*16. Carte grise			0
*17. Députés			0
* Si le sujet ne donne qu'une idée, lui en demander une seconde : « Dis-moi autre chose à faire (une autre raison, un autre avantage)... »			Total <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">24</span>

10. CODE		
	Temps	Note
A (sujets de moins de 8 ans)	120"	(0-50)
B (sujets de 8 ans et plus)	120"	(0-93) 39

CODE A	
Note avec bonification	
Temps en Secondes	Note
111-120	45
101-110	46
91-100	47
81-90	48
71-80	49
1-70	50



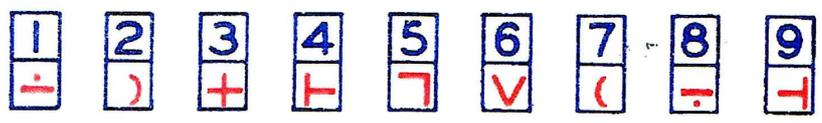
EXAMPLE



A



B



EXAMPLE																								
2	1	4	6	3	5	2	1	3	4	2	1	3	1	2	3	1	4	2	6	3	1	2	5	1
)	-	v	+	7	)	-	+	-	)	=	+	=	)	+	=	-	)	v	+	=	)	7	=	
3	1	5	4	2	7	4	6	9	2	5	8	4	7	6	1	8	7	5	4	8	6	9	4	3
+	=	7	-	)	(	v	-	)	7	=	-	(	v	=	=	(	7	-	=					
1	8	2	9	7	6	2	5	4	7	3	6	8	5	9	4	1	6	8	9	3	7	5	1	4
9	1	5	8	7	6	9	7	8	2	4	8	3	5	6	7	1	9	4	3	6	2	7	9	3

## **5.5. W.I.S.C. de Loïc**

# WISC-R FEUILLE DE NOTATION

NOM \_\_\_\_\_ AGE 12 ans

PRÉNOM Loïc SEXE \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

ECOLE \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_

ENVOYÉ PAR \_\_\_\_\_

EXAMINÉ PAR \_\_\_\_\_ LIEU \_\_\_\_\_

Echelle d'Intelligence de Wechsler  
pour Enfants - Forme Révisée

**PROFIL AU WISC-R**

Le psychologue désirant obtenir le profil des résultats aux tests du sujet inscrira une croix sur le point correspondant à la note standard du sujet pour chaque test particulier, puis tracera un trait entre les croix.\*

TESTS VERBAUX						TESTS DE PERFORMANCE								
Note Standard	Information	Similitudes	Arithmétique	Vocabulaire	Compréhension	Mém. imm. des chiffres	Note Standard	Complètement d'images	Arrangement d'images	Cubes	Assemblage d'objets	Code	Labyrinthes	Note Standard
19	.	.	.	.	.	.	19	.	.	.	.	.	.	19
18	.	.	.	.	.	.	18	.	.	.	.	.	.	18
17	.	.	.	.	.	.	17	.	.	.	.	.	.	17
16	.	.	.	.	.	.	16	.	.	.	.	.	.	16
15	.	.	.	.	.	.	15	.	.	.	.	.	.	15
14	.	.	.	.	.	.	14	.	.	.	.	.	.	14
13	.	.	.	.	.	.	13	.	.	.	.	.	.	13
12	.	.	.	.	.	.	12	.	.	.	.	.	.	12
11	.	.	.	.	.	.	11	.	.	.	.	.	.	11
10	.	.	.	.	.	.	10	.	.	.	.	.	.	10
9	.	.	.	.	.	.	9	.	.	.	.	.	.	9
8	.	.	.	.	.	.	8	.	.	.	.	.	.	8
7	.	.	.	.	.	.	7	.	.	.	.	.	.	7
6	.	.	.	.	.	.	6	.	.	.	.	.	.	6
5	.	.	.	.	.	.	5	.	.	.	.	.	.	5
4	.	.	.	.	.	.	4	.	.	.	.	.	.	4
3	.	.	.	.	.	.	3	.	.	.	.	.	.	3
2	.	.	.	.	.	.	2	.	.	.	.	.	.	2
1	.	.	.	.	.	.	1	.	.	.	.	.	.	1

\* Voir chapitre 4 du manuel sur les différences entre les notes aux tests.

Année 2001 Mois 02 Jour 20  
Date de l'examen  
Date de naissance 88 03 26  
Age 12 09 25

TESTS VERBAUX	Note Brute	Note Standard
Information	<u>17</u>	<u>10</u>
Similitudes	<u>15</u>	<u>10</u>
Arithmétique	<u>11</u>	<u>6</u>
Vocabulaire	<u>27</u>	<u>8</u>
Compréhension	<u>25</u>	<u>12</u>
(Mém. imm. des chiffres)	( )	( )
<b>Note Verbale</b>		<u>46</u>
<b>TESTS DE PERFORMANCE</b>		
Compl. d'images	<u>22</u>	<u>12</u>
Arrang. d'images	<u>23</u>	<u>8</u>
Cubes	<u>36</u>	<u>10</u>
Assemblage d'objets	<u>26</u>	<u>11</u>
Code	<u>53</u>	<u>11</u>
(Labyrinthes)	( )	( )
<b>Note de Performance</b>		<u>52</u>

	Note Standard	Q.I.
Note Verbale	<u>46</u>	<u>95</u>
Note de Performance	<u>52</u>	<u>102</u>
<b>Note d'Echelle Totale</b>	<u>98</u>	<u>98</u>

\* Estimée si 4 tests passés

**OBSERVATIONS**

*Loïc essaie de faire de son mieux.  
Aa un comportement tout à fait normal.*

LES EDITIONS DU CENTRE DE PSYCHOLOGIE APPLIQUEE, 48, avenue Victor-Hugo - 75783 PARIS CEDEX 16  
Translated and adapted by les Editions du Centre de Psychologie Appliquée with Permission.  
Copyright © 1971, 1974 by the Psychological Corporation, U.S.A.  
French translation copyright © 1981 by the Psychological Corporation, U.S.A. All rights reserved.

Traduit et adapté par les Editions du Centre de Psychologie Appliquée après accord.  
Copyright © 1971, 1974 par The Psychological Corporation, U.S.A.  
Copyright © 1981 de la traduction française par The Psychological Corporation, U.S.A. Tous droits réservés.

1. INFORMATION	Note
Arrêt après 5 échecs consécutifs.	1 ou 0
1. Doigt	1
2. Oreilles	1
3. Pattes	1
4. Bouillir	1
5. Jambon	1
6. Vache	1
7. Semaine	1
8. Saisons	1
9. Mars	1
10. Douzaine	1
11. Paire	1
12. Estomac	1
13. Gaule	0
14. Tonne	1
15. Vaccin	0
16. Huile <i>garçonnet</i>	0
17. Baromètre	0
18. Chine	1
19. Bissextile	0
20. Soleil	1
21. Taille	0
22. Hiéroglyphes	0
23. 14 juillet <i>feu d'artifice</i>	0
24. Grèce <i>Crète</i>	0
25. France	0
26. Verre	1
27. Mers-Océans <i>Atlantique Méditerranée</i>	0
28. Rouille	1
29. Einstein	0
30. Béton	0
Total	Max. = 30 17

8 10 ans

11 13 ans

14 16 ans

8 10 ans

2. COMPLETEMENT D'IMAGES	Note	Note	
Arrêt après 4 échecs consécutifs. Temps : 20 sec.	1 ou 0	1 ou 0	
1. Peigne	1	14. Escabeau	1
2. Renard	1	15. Porte	1
3. Main	1	16. Fille qui court	1
4. Femme	1	17. Ciseaux	0
5. Chat	1	18. Vis	0
6. Homme	1	19. Fille	1
7. Miroir	1	20. Carte à jouer	1
8. Pendule	1	21. Vache	1
9. Commode	1	22. Thermomètre	1
10. Ceinture	1	23. Maison	0
11. Veste	1	24. Téléphone	0
12. Garçon	1	25. Profil	1
13. Eléphant	1	26. Parapluie	1
Total	Max. = 26 22		

3. SIMILITUDES	Arrêt après 3 échecs consécutifs.	Note
		1 ou 0
1. Roue - Balle	<i>roue</i>	1
2. Bougie - Lampe	<i>ça allume - ça éclaire</i>	1
3. Piano - Guitare	<i>ça fait de la musique</i>	1
4. Chemise - Chapeau	<i>C'est un habit</i>	1
5. Chat - Souris	<i>Animal</i>	Note 2, 1 ou 2
6. Pomme - Banane	<i>Fruits</i>	2
7. Bière - Vin	<i>A boire - Alcool.</i>	2
8. Coude - Genou	<i>Mais - ça sert à bouger, à marcher.</i>	2
9. Ciseaux - Casserole	<i>En fer.</i>	2
10. Téléphone - Radio	<i>Appel et reçoit - Electrique</i>	1
11. Mètre - Kilo		0
12. Colère - Joie		0
13. Premier - Dernier	<i>Un chiffre</i>	0
14. Montagne - Lac		
*15. Les nombres 49 - 121		
16. Liberté - Justice		
17. Sel - Eau		
Total		Max. = 30 15

\*Si le sujet donne une réponse à 1 point à l'item 15, dire : «Quelle est l'autre raison pour laquelle les nombres 49 et 121 se ressemblent ?»

4. ARRANGEMENT D'IMAGES Arrêt après 3 échecs consécutifs.			
Arrangement	Temps	Ordre	Note (Entourer la note obtenue)
Bascule (EXEMPLE)			
1. Combat 45"	1 20	OOT	0 2 OUT
	2 20	OUT	
2. Pique-nique 45"	1 7,5	DOG	0 1 DOG
	2		
3. Incendie 45"	1 2	+	0 1 FIRE
	2		
4. Planche 45"	1 13,5	+	0 1 WALK
	2		
5. Voleur 45"	37	OCTH	0
6. Lasso 45"	10	+	0
7. Artiste 45"	13	+	0
8. Dormeur 45"	28	+	0
9. Bateau 60"	14	+	0
10. Jardinier 60"	30	MSRO	0
11. Banc 60"	28	BICHE	0
12. Pluie 60"	60	CLOUD	0

8-15 ans

\* Présenter d'abord l'item d'exemple

Max. = 48

Total 23

5. ARITHMETIQUE Arrêt après 3 échecs consécutifs.		
Problème	Réponse	Note 1 ou 0
1. 30"	+	1
*2. 30"	+	1
*3. 30"	+	1
4. 30"	+	1
5. 30"	+	1
6. 30"	+	1
7. 30"	+	1
8. 30"	+	1
9. 30"	+	1
10. 30"	32-22-24	0
11. 30"	+	1
12. 30"	+	1
13. 30"	-	0
14. 45"	-	0
15. 45"	-	0
16. 75"		
17. 75"		
18. 75"		

8-10 ans

11-13 ans

14-16 ans

\* On donne au sujet 1/2 point s'il a fait une erreur et l'a corrigée avant la limite de temps aux items 2 et 3  
\*\* Arrondir les 1/2 points au chiffre supérieur.

Max. = 18\*\*

Total 11

6. CUBES Arrêt après 2 échecs consécutifs.			
Dessin	Temps	Réussite Echec	Note (Entourer la note obtenue)
1. 45"	1 8	+	0 1 2
	2		
2. 45"	1 9	+	0 1 2
	2		
3. 45"	1 7	+	0 1 2
	2		
4. 45"	6	+	0
5. 75"	30	+	0
6. 75"	9	+	0
7. 75"	17	+	0
8. 75"	15	+	0
9. 120"	120	+	0
10. 120"	120	-	0
11. 120"	120	-	0

8-16 ans

Max. = 62

Total 40

7. VOCABULAIRE Arrêt après 5 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0	
1. Bouchon	A boucher les bouteilles.	2	
2. Marteau	A enfoncer les clous.	2	
3. Essence	Mettre pour faire démarrer la voiture.	2	
8-10 ans	4. Caramel	Gourmandise - friandise, ça fait grossir.	2
	5. Camion	Fourgon - Remorque véhicule.	1
11-13 ans	6. Paresseux	Méchant - Polisson - fait des bêtises.	0
	7. Librairie	Où il y a des livres - Achète le journal.	2
14-16 ans	8. Furieux	Méchant	0
	9. Locomotive	Un train moteur.	1
	10. Canif	/	0
	11. Gencive	(il les mange) Où il y a la racine des dents. Fait passer les dents.	2
	12. Gravier	Cailleaux. Petits cailloux.	2
	13. Fable	Poésie - Roman	2
	14. Contagieux	Maladie.	0
	15. Espion	Regarde - Espionner - Perler.	2
	16. Double	Il a deux vitres.	1
	17. Appétissant	C'est bon, délicieux.	2
	18. Gendre	Le mari de la fille de la grand-mère.	2
	19. Citadin	/	0
	20. Valide	Tope un code et met valide. Tu mets ok et ça rentre et ça va en ta veine (radiomètre).	1
	21. Restituer		0
	22. Rivalité		0
	23. Oblitérer.		0
	24. Combustible		0
	25. Séquestrer		0
	26. Biographie	C'est sa vie.	1
	27. Insinuer		
	28. Imminent		
	29. Apogée		
	30. Chronique		
	31. Polémique		
	32. Pertinent		
		Max. = 64	
		Total 27	

8. ASSEMBLAGE D'OBJETS Appliquer tous les items à l'ensemble des sujets.																		
Objet	Temps	Nombre Assemblages corrects	Multiplier par :	Note (Entourer la note obtenue)														
Pomme (EXEMPLE)				X X X X X X X X X														
1. Fille 120"	15	(0-6) +	1	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>31-120</td><td>21-30</td><td>1-20</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> </table>	31-120	21-30	1-20	6	7	8		
31-120	21-30	1-20																
6	7	8																
ASSEMBLAGE PARFAIT																		
2. Cheval 150"	45	(0-5) +	1	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>36-150</td><td>21-35</td><td>16-20</td><td>1-15</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> </table>	36-150	21-35	16-20	1-15	5	6	7	8
36-150	21-35	16-20	1-15															
5	6	7	8															
ASSEMBLAGE PARFAIT																		
3. Auto. 150"	33	(0-9) +	1/2*	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>51-150</td><td>36-50</td><td>26-35</td><td>1-25</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> </table>	51-150	36-50	26-35	1-25	5	6	7	8
51-150	36-50	26-35	1-25															
5	6	7	8															
ASSEMBLAGE PARFAIT																		
4. Visage 180"	90	(0-12) +	1/2*	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr><td>76-180</td><td>51-75</td><td>36-50</td><td>1-35</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> </table>	76-180	51-75	36-50	1-35	6	7	8	9
76-180	51-75	36-50	1-35															
6	7	8	9															
ASSEMBLAGE PARFAIT																		
Total										Max. = 33 26								

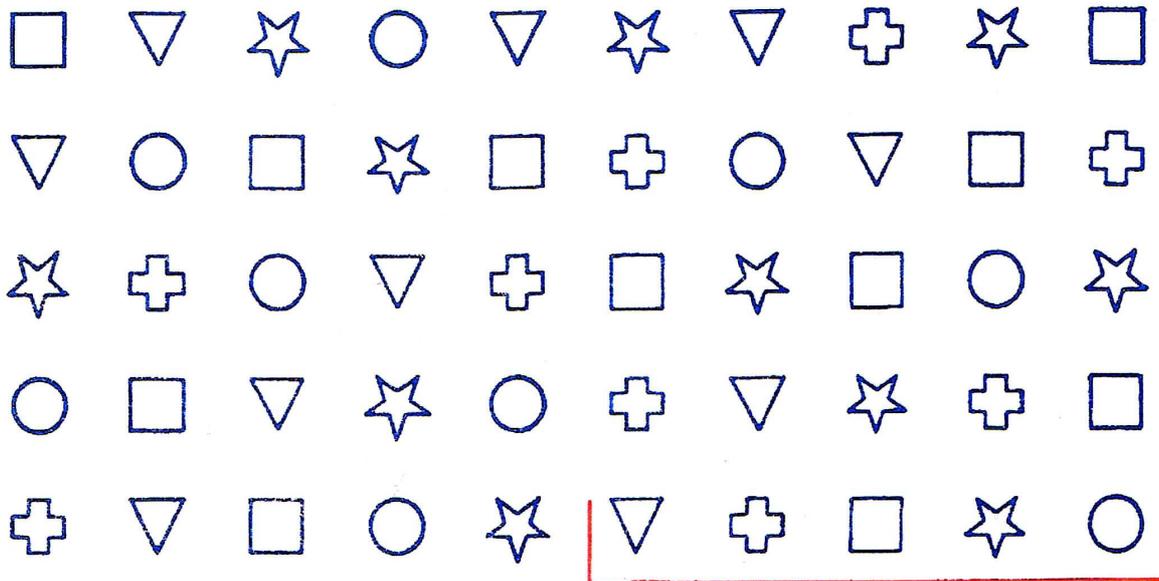
\* Arrondir les 1/2 points au chiffre supérieur.

9. COMPREHENSION Arrêt après 4 échecs consécutifs.		Note
		2, 1 ou 0
1. Coupure doigt	Pensamment - Costes - Louche - Pommade.	2
* 2. Policiers	Pour arrêter les gens qui volent - Pivion - Respecter la loi	2
* 3. Fumée	Appelle les pompiers - Je suis les gens de chez eux.	2
4. Perdu ballé	Je le ramène course au je le recherche.	2
5. Se battre	Je me bats pas - Je le laisse - Je le retiens même si je...	2
6. Portefeuille trouvé	Je le donne à l'accusé.	2
* 7. Maisons-briques	C'est plus solide, ça résiste plus.	2
* 8. Cassettes-disques	Plus de chansons. On peut enregistrer.	2
9. Contrôle viande	Pour voir s'il y a pas de maladie, de minéraux pour les muscles.	2
* 10. Publicité	Ça sert à attirer les gens pour faire acheter les gens.	2
* 11. Criminels	Pour ce qu'ils ont fait des bêtises, c'est la loi	1
12. Timbres	Si on l'envoie sans timbre ça marche pas. Le timbre de la région.	1
* 13. Organisation-mendiant	Je préfère donner aux pauvres dans la rue. La charité est plus utile que les banques.	1
14. Election-secret	Pour ce que c'est secret.	1
15. Promesse	Pour pas avoir des ennemis. Il faut pas faire ça.	1
* 16. Carte grise		
* 17. Députés		
Total		Max. = 34 25

\* Si le sujet ne donne qu'une idée, lui en demander une seconde : « Dis-moi autre chose à faire (une autre raison, un autre avantage)... »

10. CODE	Temps	Note
A (sujets de moins de 8 ans)	120"	(0-50)
B (sujets de 8 ans et plus)	120"	(0-93) 53

CODE A Note avec bonification	
Temps en secondes	Note
111-120	46
101-110	46
91-100	47
81-90	48
71-80	49
1-70	50



EXAMPLE



A

B



EXAMPLE

2	1	4	6	3	5	2	1	3	4	2	1	3	1	2	3	1	4	2	6	3	1	2	5	1
)	-	+	√	+	7	)	÷	+	+	)	÷	+	÷	)	+	÷	+	)	√	+	÷	)	7	÷
3	1	5	4	2	7	4	6	9	2	5	8	4	7	6	1	8	7	5	4	8	6	9	4	3
+	÷	7	+	)	(	+	√	+	)	7	÷	+	(	√	÷	÷	(	7	+	÷	√	+	+	+
1	8	2	9	7	6	2	5	4	7	3	6	8	5	9	4	1	6	8	9	3	7	5	1	4
÷	÷	)	+	(	√	)	7	+	(															
9	1	5	8	7	6	9	7	8	2	4	8	3	5	6	7	1	9	4	3	6	2	7	9	3

## **5.6. Sofiane**

### **5.6.1. W.I.S.C. de Sofiane**

# WISC-R FEUILLE DE NOTATION

NOM \_\_\_\_\_ AGE 13 ans  
 PRÉNOM Sofiane SEXE M  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 ECOLE \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_  
 ENVOYÉ PAR \_\_\_\_\_  
 EXAMINÉ PAR \_\_\_\_\_ LIEU \_\_\_\_\_

Echelle d'Intelligence de Wechsler  
 pour Enfants - Forme Révisée

**PROFIL AU WISC-R**

Le psychologue désirent obtenir le profil des résultats aux tests du sujet inscrira une croix sur le point correspondant à la note standard du sujet pour chaque test particulier, puis tracera un trait entre les croix.\*

TESTS VERBAUX						TESTS DE PERFORMANCE								
Note Standard	Information	Similitudes	Arithmétique	Vocabulaire	Compréhension	Mém. imm. des chiffres	Note Standard	Complètement d'images	Arrangement d'images	Cubes	Assemblage d'objets	Code	Labyrinthes	Note Standard
19	.	.	.	.	.	.	19	.	.	.	.	.	.	19
18	.	.	.	.	.	.	18	.	.	.	.	.	.	18
17	.	.	.	.	.	.	17	.	.	.	.	.	.	17
16	.	.	.	.	.	.	16	.	.	.	.	.	.	16
15	.	.	.	.	.	.	15	.	.	.	.	.	.	15
14	.	.	.	.	.	.	14	.	.	.	.	.	.	14
13	.	.	.	.	.	.	13	.	.	.	.	.	.	13
12	.	.	.	.	.	.	12	.	.	.	.	.	.	12
11	.	.	.	.	.	.	11	.	.	.	.	.	.	11
10	.	.	.	.	.	.	10	.	.	.	.	.	.	10
9	.	.	.	.	.	.	9	.	.	.	.	.	.	9
8	.	.	.	.	.	.	8	.	.	.	.	.	.	8
7	.	.	.	.	.	.	7	.	.	.	.	.	.	7
6	.	.	.	.	.	.	6	.	.	.	.	.	.	6
5	.	.	.	.	.	.	5	.	.	.	.	.	.	5
4	.	.	.	.	.	.	4	.	.	.	.	.	.	4
3	.	.	.	.	.	.	3	.	.	.	.	.	.	3
2	.	.	.	.	.	.	2	.	.	.	.	.	.	2
1	.	.	.	.	.	.	1	.	.	.	.	.	.	1

\* Voir chapitre 4 du manuel sur les différences entre les notes aux tests.

Année Mois Jour  
 Date de l'examen 2001 02 27  
 Date de naissance 87 08 15  
 Age 13 05 12

	Note Brute	Note Standard
<b>TESTS VERBAUX</b>		
Information	<u>10</u>	<u>6</u>
Similitudes	<u>10</u>	<u>5</u>
Arithmétique	<u>11</u>	<u>5</u>
Vocabulaire	<u>22</u>	<u>5</u>
Compréhension	<u>19</u>	<u>7</u>
(Mém. imm. des chiffres)	( )	( )
<b>Note Verbale</b>		<u>25</u>
<b>TESTS DE PERFORMANCE</b>		
Compl. d'images	<u>16</u>	<u>6</u>
Arrang. d'images	<u>19</u>	<u>6</u>
Cubes	<u>33</u>	<u>8</u>
Assemblage d'objets	<u>19</u>	<u>5</u>
Code	<u>47</u>	<u>6</u>
(Labyrinthes)	( )	( )
<b>Note de Performance</b>		<u>29</u>

	Note Standard	Q.I.
Note Verbale	<u>25</u>	<u>69</u>
Note de Performance	<u>29</u>	<u>70</u>
<b>Note d'Echelle Totale</b>	<u>54</u>	<u>66</u>

\* Estimée si 4 tests passés

**OBSERVATIONS**

*Il est ponché sur chaque item de manière très constante. Aucun trouble du comportement n'apparaît ici.*

LES EDITIONS DU CENTRE DE PSYCHOLOGIE APPLIQUEE, 48, avenue Victor-Hugo - 75783 PARIS CEDEX 16  
 Translated and adapted by les Editions du Centre de Psychologie Appliquée with Permission.  
 Copyright © 1971, 1974 by the Psychological Corporation, U.S.A.  
 French translation copyright © 1981 by the Psychological Corporation, U.S.A. All rights reserved.

Traduit et adapté par les Editions du Centre de Psychologie Appliquée après accord.  
 Copyright © 1971, 1974 par The Psychological Corporation, U.S.A.  
 Copyright © 1981 de la traduction française par The Psychological Corporation, U.S.A. Tous droits réservés.

1. INFORMATION		Note
Arrêt après 5 échecs consécutifs.		1 ou 0
1. Doigt		1
2. Oreilles		1
3. Pattes		1
4. Bouillir		1
5. Jambon		1
6. Vache		1
7. Semaine		1
8. Saisons		1
9. Mars		1
10. Douzaine	2	0
11. Paire	4	0
12. Estomac		1
13. Gaule		0
14. Tonne	1	0
15. Vaccin		0
16. Huile		0
17. Baromètre	Neune l'eau	0
18. Chine		
19. Bissextille		
20. Soleil		
21. Taille		
22. Hiéroglyphes		
23. 14 juillet		
24. Grèce		
25. France		
26. Verre		
27. Mers-Océans		
28. Rouille		
29. Einstein		
30. Béton		
Total		Max. = 30 10

8 10 ans

11 13 ans

14 16 ans

2. COMPLETEMENT D'IMAGES		Arrêt après 4 échecs consécutifs. Temps : 20 sec.	
	Note		Note
	1 ou 0		1 ou 0
1. Peigne	1	14. Escabeau	1
2. Renard	1	15. Porte	0
3. Main	1	16. Fille qui court	1
4. Femme	1	17. Ciseaux	0
5. Chat	1	18. Vis	1
6. Homme	1	19. Fille	0
7. Miroir	1	20. Carte à jouer	1
8. Pendule	1	21. Vache	Ga cloche 0
9. Commode	1	22. Thermomètre	
10. Ceinture	1	23. Maison	
11. Veste	1	24. Téléphone	
12. Garçon	1	25. Profil	
13. Eléphant	oreille 0	26. Parapluie	
Total		Max. = 26 16	

8 10 ans

3. SIMILITUDES		Arrêt après 3 échecs consécutifs.	
	Note		Note
	1 ou 0		1 ou 0
1. Roue - Balle	roue		1
2. Bougie - Lampe	la lumière		1
3. Piano - Guitare	la musique		1
4. Chemise - Chapeau	se mettent		1
5. Chat - Souris	Le chat mange la souris graine.	Note 2, 1 ou	1
6. Pomme - Banane	fruit		2
7. Bière - Vin	codaitail - boise		1
8. Coude - Genou	C'est dur, ça fait mal		1
9. Ciseaux - Casserole	C'est en fer.		1
* 10. Téléphone - Radio	quand quelqu'un écoute la radio; le téléphone sonne.		0
11. Mètre - Kilo	ça mesure - ça pèse		0
12. Colère - Joie	(il la décrit séparément)		0
13. Premier - Dernier			
14. Montagne - Lac			
* 15. Les nombres 49 - 121			
16. Liberté - Justice			
17. Sel - Eau			
Total		Max. = 30 10	

\* Si le sujet donne une réponse à 1 point à l'item 15, dire : «Quelle est l'autre raison pour laquelle les nombres 49 et 121 se ressemblent ?»

2  
\* A partir de là il divise les fonctions.

Expliquez succinctement bien mais sans suivre la chronologie.

4. ARRANGEMENT D'IMAGES Arrêt après 3 échecs consécutifs.			
Arrangement	Temps	Ordre	Note (Entourer la note obtenue)
Bascule (EXEMPLE)			
1. Combat 45"	1 9 2		0 1 OUT 2 OUT
2. Pique-nique 45"	1 10 GOD 2 5 DOG		0 1 DOG 2 DOG
3. Incendie 45"	1 20 RIEF 2 11 FIRE		0 1 FIRE 2 FIRE
4. Planche 45"	1 11 + 2		0 1 WALK 2 WALK
5. Voleur 45"	12 THUG	0	16-45 11-15 1-10 3 4 5 THUG
6. Lasso 45"	16 CHAS	0	16-45 11-15 1-10 3 4 5 CASH
7. Artiste 45"	7 +	0	16-45 11-15 1-10 3 4 5 VAMP
8. Dormeur 45"	11 KRUS	0	16-45 11-15 1-10 3 4 5 RUSH
9. Bateau 60"	25 +	0	21-80 11-20 1-10 3 4 5 HCASE CHASE
10. Jardinier 60"	26 MSCOR	0	28-80 16-25 1-15 3 4 5 WORMS WORMS
11. Banc 60"	23 BECHN	0	26-80 16-25 1-15 3 4 5 BECHN BENCH
12. Pluie 60"	12 +	0	26-80 16-25 1-15 3 4 5 COLUD CLOUD

8-10 ans

Donne une histoire logique.

\* Présenter d'abord l'item d'exemple

Max. = 48

Total 19

5. ARITHMETIQUE Arrêt après 3 échecs consécutifs.		
Problème	Réponse	Note 1 ou 0
1. 30"	+	1
*2. 30"	+	1
*3. 30"	+	1
4. 30"	+	1
5. 30"	+	1
6. 30"	+	1
7. 30"	+	1
8. 30"	+	1
9. 30"	+	1
10. 30"	+	1
11. 30"	+	1
12. 30"	-	0
13. 30"	4	0
14. 45"	-	0
15. 45"		
16. 75"		
17. 75"		
18. 75"		

8-10 ans

11-13 ans

14-16 ans

\* On donne au sujet 1/2 point s'il a fait une erreur et l'a corrigée avant la limite de temps aux items 2 et 3  
\*\* Arrondir les 1/2 points au chiffre supérieur.

Max. = 18\*\*

Total 11

6. CUBES Arrêt après 2 échecs consécutifs.			
Dessin	Temps	Réussite Echec	Note (Entourer la note obtenue)
1. 45"	1 7 2	+	0 1 2
2. 45"	1 2 2	+	0 1 2
3. 45"	1 10 2	+	0 1 2
4. 45"	20	+	0 21-45 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
5. 75"	8	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
6. 75"	12	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
7. 75"	16	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
8. 75"	35	+	0 26-75 21-25 16-20 1-15 4 5 6 7
9. 120"	120	-	0 56-120 36-55 26-35 1-25 4 5 6 7
10. 120"	120	-	0 76-120 56-75 41-55 1-40 4 5 6 7
11. 120"			0 81-120 56-80 41-55 1-40 4 5 6 7

Max. = 62

Total 33

8-10 ans

11-13 ans

14-16 ans

7. VOCABULAIRE Arrêt après 5 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Bouchon	Pour boucher l'eau dans la baignoire - évier.	2
2. Marteau	Pour planter un clou.	2
3. Essence	Pour mettre dans une voiture pour rouler.	2
4. Caramel	Bonbon.	2
5. Camion	ça roule - Mettre des déménageurs en auto	2
6. Paresseux	Il a pas envie de manger ça. Il en a tête	0
7. Librairie	Dans une bibliothèque, la pléiade livres pour acheter.	2
8. Furieux	En colère.	2
9. Locomotive	Traîn pour aller quelque part.	1
10. Canif	/	0
11. Gencive	(Montre ses gencives) Protège les dents, autres qui passent.	2
12. Gravier	Cailloux.	2
13. Fable	/	0
14. Contagieux	Malade - peut être malade.	1
15. Espion	/	0
16. Doublure	quelqu'un poseil que toi.	0
17. Appétissant	L'a envie de manger. Bon.	2
18. Gendre	/	0
19. Citadin	/	0
20. Valide	/	0
21. Restituer	/	0
22. Rivalité	/	0
23. Oblitérer.		
24. Combustible		
25. Séquestrer		
26. Biographie		
27. Insinuer		
28. Imminent		
29. Apogée		
30. Chronique		
31. Polémique		
32. Pertinent		
Total		Max. = 64 22

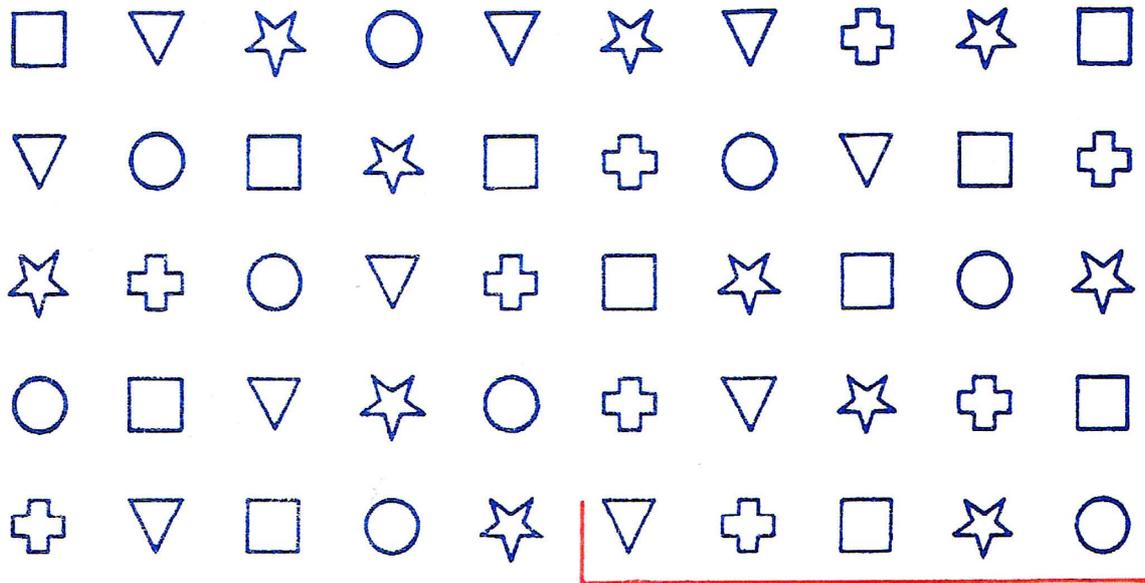
8. ASSEMBLAGE D'OBJETS Appliquer tous les items à l'ensemble des sujets.																		
Objet	Temps	Nombre Assemblages corrects	Multiplier par :	Note (Entourer la note obtenue)														
Pomme (EXEMPLE)																		
1. Fille 120"	35	(0-6) 2	1	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>31-120</td> <td>21-30</td> <td>1-20</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </table>	31-120	21-30	1-20	6	7	8		
31-120	21-30	1-20																
6	7	8																
2. Cheval 150"	41	(0-5) 5	1	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>36-150</td> <td>21-35</td> <td>16-20</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </table>	36-150	21-35	16-20	1-15	5	6	7	8
36-150	21-35	16-20	1-15															
5	6	7	8															
3. Auto. 150"	47	(0-9) 9	1/2*	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>51-150</td> <td>36-50</td> <td>26-35</td> <td>1-25</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </table>	51-150	36-50	26-35	1-25	5	6	7	8
51-150	36-50	26-35	1-25															
5	6	7	8															
4. Visage 180"	120	(0-12) 12	1/2*	0	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>76-180</td> <td>51-75</td> <td>36-50</td> <td>1-35</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> </tr> </table>	76-180	51-75	36-50	1-35	6	7	8	9
76-180	51-75	36-50	1-35															
6	7	8	9															
										Max. = 33								
Total										19								

\* Arrondir les 1/2 points au chiffre supérieur.

9. COMPREHENSION Arrêt après 4 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Coupure doigt	<i>Infirmière - Elle appelle ma maman. Prend un bon alcool. Pâte et gousse ont.</i>	2
* 2. Policiers	<i>Circulation - Cambriole - arrête les voleurs - meurtre</i>	2
* 3. Fumée	<i>Pompier - Elle guide les pompiers.</i>	2
4. Perdu balle	<i>Elle lui en rachète une.</i>	2
5. Se battre	<i>Elle fait rien parce que sinon elle pleure et envoie son père.</i>	2
6. Portefeuille trouvé	<i>Elle va au commissariat. Si je retrouve la personne je lui donne.</i>	2
* 7. Maisons-briques	<i>Le bois ça brûle pas le feu. Eau, des quers; veut la maison à tout.</i>	2
* 8. Cassettes-disques	<i>Disque ça rejoue, cassette non</i>	1
9. Contrôle viande	<i>Si il y a une vache malade il faut la tuer sinon ça va être dans tout le monde et ça va malade.</i>	2
* 10. Publicité	<i>Je sais pas.</i>	0
* 11. Criminels	<i>Quand il fait un crime on le juge et fait la prison, il fait de la cambriole.</i>	1
12. Timbres	<i>Sinon ça me s'envoie pas à la poste. Sent à envoyer.</i>	1
* 13. Organisation-mendiant	<i>Pour les enfants malades, blessés.</i>	0
14. Election-secret	/	0
15. Promesse	/	0
* 16. Carte grise		
* 17. Députés		
* Si le sujet ne donne qu'une idée, lui en demander une seconde : « Dis-moi autre chose à faire (une autre raison, un autre avantage)... »		Max. = 34
Total		19

10. CODE		
	Temps	Note
A (sujets de moins de 8 ans)	120"	(0-50)
B (sujets de 8 ans et plus)	120"	(0-93) 42

CODE A Note avec bonification	
Temps en Secondes	Note
111-120	45
101-110	46
91-100	47
81-90	48
71-80	49
1-70	50



EXAMPLE



A

B



EXAMPLE

2	1	4	6	3	5	2	1	3	4	2	1	3	1	2	3	1	4	2	6	3	1	2	5	1
÷	)	+	-	7	)	÷	+	-	7	÷	+	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷

3	1	5	4	2	7	4	6	9	2	5	8	4	7	6	1	8	7	5	4	8	6	9	4	3
÷	÷	7	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷

1	8	2	9	7	6	2	5	4	7	3	6	8	5	9	4	1	6	8	9	3	7	5	1	4

9	1	5	8	7	6	9	7	8	2	4	8	3	5	6	7	1	9	4	3	6	2	7	9	3

## **5.6.2. Eléments complémentaires au W.I.S.C. de Sofiane**

## 5.6.2. Eléments complémentaires au W.I.S.C. de Sofiane

### *Quel est le mode de pensée de Sofiane ?*

Pour cela comparons la note de Similitudes à celle de Cubes. Sofiane obtient une note de 8 à Cubes et une note de 5 à Similitudes. Ainsi, il éprouve plus de facilité lorsqu'il a un support visuel. On notera de plus que Cubes est l'épreuve la mieux réussie par Sofiane. La pensée est donc figurative et très ancrée au réel. On peut penser que le sujet a dû être en éveil concernant l'objet. Il a cherché à ne pas le lâcher des yeux.

Cette note n'est toutefois, pas confirmée par la note de 4 à Complètement d'Images. En effet une pensée complètement ancrée sur le réel donne une attention fortement développée et donc le sujet aurait dû avoir une bonne note à cet item. Mais, rappelons-nous que Sofiane aura à cet item un résultat en dents de scie, et que s'il est au départ attentif il sera par la suite complètement perdu. Il est donc très probable que s'il souhaite rester attentif, il a toutefois du mal à maintenir son attention.

### *L'investissement scolaire*

L'investissement scolaire de Sofiane est moyen et correspond à son niveau (Information 4, Arithmétique 5, Vocabulaire 5, Code 6). Sofiane est donc peu attiré par le scolaire. Cependant, la note de 7 à Compréhension montre que Sofiane essaie d'être conforme à ce qu'il pense que l'on attend de lui. Il fait visiblement de gros efforts pour plaire à l'adulte. Il peut donc s'investir beaucoup plus dans le scolaire s'il sait que cela va satisfaire l'adulte et a fortiori l'objet maternel. De plus, il a des capacités minimales mais réelles à investir tout nouvel apprentissage. Il l'a montré en obtenant 6 à Code. Cependant, toutes ses compétences potentielles et son désir de bien faire sont contrecarrés par ses défaillances du comportement.

### *Son image vis-à-vis des autres.*

Il est enfin à noter que cette volonté d'être conforme à l'image qu'il veut donner à l'adulte, associée à l'ancrage au réel omniprésent chez lui témoigne d'une problématique abandonnique. En effet, Sofiane pourrait avoir peur d'être "lâché" par l'objet lorsqu'il n'est pas attentif à tous ce que ce dernier est entrain de faire et s'il n'essaie pas d'être "le gentil garçon" comme il pense que l'objet veut qu'il soit. Ceci est confirmé par la note de 6 à Arrangement d'images où le sujet montre qu'il cherche à reconstituer un tout. Sofiane essaie de recomposer un tout de sa personnalité, sans doute en lambeau.

### **5.6.3. Entretien et analyse de l'entretien de Sofiane**

### 5.6.3. Entretien et analyse de l'entretien de Sofiane

#### ENTRETIEN DE SOFIANE

Sofiane me demandera de ne pas regarder ce qu'il fait. Il cache ce qu'il est entrain d'écrire avec ses mains et je serai obligée de détourner mon regard. Il commencera donc à dessiner sans parler. D'abord au crayon noir puis aux crayons de couleur. Il témoignera d'un grand plaisir à être enregistré et surtout à s'écouter à la fin de l'entretien.

Son histoire sera courte comme s'il manquait d'imaginaire. Je serai contrainte à le relancer avec de nombreuses questions. Sentant toute la difficulté qu'il éprouve à me raconter une histoire je lui demanderai simplement ensuite de me dessiner un bonhomme, afin de voir s'il peut dire des choses sur ce personnage. J'espérais ainsi pouvoir tirer un peu plus les ficelles de son discours. Il acceptera mais me précisera qu'il ne va me dessiner que le visage. Les deux dessins seront faits l'un à la suite de l'autre sans qu'il dise un seul mot au départ.

Sofiane sera relativement peu bavard par la suite alors qu'en général c'est un garçon prolix que l'on a du mal à arrêter.

Il manipulera longuement les crayons de couleur et particulièrement au moment du second discours sur le visage. Il restera dans une sorte de pensée vagabonde comme s'il n'était pas vraiment là avec moi. Ainsi ses réponses seront souvent arrachées. Il me semblera cependant que ce qu'il dit remue beaucoup d'affects.

*« Alors euh!... Un bâtiment et un feu...et y a des pompiers qu'arrivent et ys' ont pas vu qu'y avait une voiture derrière le bâtiment, alors elle s'est fait pris au feu et le pompier il est monté pour aller mettre de l'eau... L'eau elle est passé de l'autre côté du bâtiment pour éteindre l'autre voiture.*

*K : « En fait ils étaient là pour éteindre le bâtiment pas pour éteindre la voiture ? »*

*« Voilà ! »*

*K : « Et ça a éteint quand même la voiture ! »*

*« Voilà ! »*

*K : « Et il y a qui dans cette voiture ? »*

*« Ben y a quatre personnages et ... Un enfant et un couple. Le pompier il est rentré dans le bâtiment et après il est ressorti pour heu! ... (inaudible) mettre l'eau »*

*K : « Avec qui il est cet enfant ? »*

*« Ses parents. »*

*K : « Et il leur arrive du mal à ses personnes ? ... »*

*« Ouet à sortir ! ouet ! Parce que la voiture les poignets se sont bloquées, avec le feu... »*

*K : « Et les parents ils arrivent à sortir ? »*

« Non ! »

K : « Et le petit garçon il arrive à sortir ? »

« Non ! Y sont bloqués par les flammes... Ben les pompiers y vont essayer d'ouvrir la porte et à la fin y ont ouvert la porte. Voilà ! »

K : « Et le garçon dans la voiture il est sauvé ? »

« Ouet ! ... Avec quelques brûlures... Voilà ! C'est tout ! »

Je lui demande des précisions sur ce garçon car il semble vouloir arrêter là son histoire.

« Je vais le dire... y imagine qu'il est pompier ! »

K : « Et pourquoi il veut devenir pompier d'après toi ? »

« Parce que il a vu les pompiers le sauver et y voulait faire ça ! Voilà ! »

Je lui demande que faisait ce garçon dans cette voiture.

« Chais pas ! Y déjeunait.. Ses parents y ont pas vu qui jouait avec le feu... Y prenait le grattoir avec son allumette ; Et il a pas fait exprès la femme elle a touché son doigt il a lâché l'allumette et ça a pris feu. »

Je lui demande s'il veut dire autre chose sur cette histoire.

« Nan ! »

## **Second dessin**

K : « Qu'est ce que tu peux me dire encore sur ce petit garçon ? »

« Ben ! ... Il a de grosses oreilles ! »

K : « Et pourquoi d'après toi il a de grosses oreilles ? »

« Pour entendre... Quand y viennent! ... Ben il a un nez, une bouche, des yeux! ... Des cheveux qui sont ...! Voilà ! »

K : « Qu'est ce que tu peux me dire sur la vie de ce petit garçon ? »

« Il est petit... Y fait 15 centimètres et y fait 50... Y veut devenir pompier ! »

Je lui demande s'il est triste.

« Ouet ! »

K : « Pourquoi il est triste ? »

« Parce que à l'école il l'embête ! »

K : « Pourquoi d'après toi il l'embête ? »

« Parce que quand y fait l'ordinateur tout le monde veut faire l'ordinateur ! ... Voilà ! C'est tout ! »

Lorsque je lui demande comment est la vie avec son papa et sa maman, il répond sans conviction avec une petite moue : « Bien ! » C'est alors qu'il dessine des larmes puis dit : « Voilà ! ». Je lui demande alors pourquoi il pleure.

« Parce que sa maman est morte... Dans un accident de voiture ! Voilà ! »

« Il aimerait bien revoir sa maman ? »

« Ouet ! »

« Et comment il peut faire pour revoir sa maman ? »

« Ben... Y se tue ! »

K : « Il peut peut-être faire autrement ? »

« Ben y va au cimetière voilà ! »

K : « Et puis est ce qui peut penser à elle ? »

« Ouet ! »

K : « Est ce qui pense à elle ? »

« Ouet ! »

K : « Tout le temps ? »

Silence puis il acquiesce de la tête.

K : « Y a des moments où il y pense pas ? »

« Ouet ! »

« Quand est ce qu'il n'y pense pas ? »

« Le dimanche. »

K : « Et pourquoi il y pense pas le dimanche. »

Réponse inaudible puis : « Il va la voir au cimetière »

K : « Et quand il travaille à l'école il pense à sa maman ? »

« Non ! (peu convaincant puis) il y pense »

K : « Un peu ?... »

« Beaucoup ! ... Et c'est pour ça qui travaille pas ! ... »

K : « Et pourquoi ça l'empêche de travailler ? »

« Chai pas... Parce qu'il a envie de lui faire des bisous ! » Puis il reste pensif.

Je lui demande si de trop penser à sa mère l'empêche de travailler, ce qu'il me confirme encore une fois. Je lui demande de plus, si parfois il aimerait bien ne pas penser à sa maman.

« Des fois ! » Dit-il banalement sans conviction.

Je lui demande si ça l'aiderai à travailler.

« Ouet ! », De manière convaincue et convaincante.

K : « Tu veux dire autre chose sur ce petit garçon ? »

Il répond franchement :

« Nan ! ... Voilà ! ... Un radeau ! » (Il le fait avec les crayons de couleur)

K : « Pour aller où ? »

« A Paris ! »

K : « Penses-tu que ce garçon préfère penser à sa maman ou ne pas penser à elle ? »

« A pense pas à sa maman ! » Et moi je comprends « penser à sa maman » ce que je lui dis : « Penser à sa maman ! » Il ne me contredit pas.

Puis, silence. Il joue encore avec ses crayons

K : « Quand il ne pense pas à sa maman, il se sent perdu ? »

« Mm ! ( oui ) »

K : « Il arrive à vivre, il arrive à faire des choses quand il ne pense pas à elle ? »

« Non ! (ferme) »

K : « Pourquoi ? »

« Chai pas ! » (Faiblement) Il continue à manipuler les crayons.

K : « Et quand il sera un adulte il pensera à sa maman ? »

« Ouet tout le temps ! » Manipulation des crayons.

*« Un radeau... Voilà ! »*

Je lui dis qu'il est joli ce radeau fait avec différentes couleurs.

Je lui demande si ce garçon aimerait parfois ne plus penser à sa maman pour pouvoir bien travailler.

*« Ouet ! Y dit ça ! »*

*K : « Mais en même temps il a peur de ne plus penser car il pense que si il ne pense plus à elle il va l'oublier »*

*« Ouet ! ... Voilà ! Fini ! »*

Je lui demande s'il a quelque chose de plus à dire sur ce petit garçon.

*« Non ! »* Ferme.

## **Analyse de l'entretien et du dessin**

Nous pouvons remarquer tout d'abord que les deux dessins sont pauvres. Il y manque couleur et profondeur.

A son âge Sofiane devrait être capable de mettre de la profondeur dans ce qu'il dessine. C'est comme si la psyché était en deux dimensions. Comme si elle n'avait pas acquis la profondeur. Sofiane a montré son collage avec l'objet. Nous verrons par l'analyse qu'il semble être dans un monde bidimensionnel et non tridimensionnel. Il reste collé à l'objet comme l'est le bébé à la naissance jusqu'à environ 3 mois. Le bébé ne se détache progressivement que vers 6 mois de la vie. C'est donc à une étape clef que Sofiane semble s'être arrêté.

Le manque de couleur quant à lui indique que Sofiane est vide d'affects. La psyché, en carence à ce niveau Sofiane ne peut représenter dans le dessin les différentes émotions. Cette carence remonte aux premières relations mère-enfant où le sujet n'a certainement pas été nourri d'affects par l'objet.

Nous allons voir que toute la problématique de Sofiane est grandement liée à la relation qu'il a entretenue et qu'il entretient encore avec l'objet.

### **Le besoin de laisser une trace chez l'autre - Les repères de la psyché**

Je remarquerai tout d'abord que Sofiane éprouve un grand plaisir à être enregistré et surtout à s'écouter à la fin de l'entretien. Que veut dire cette attitude ?

Elle nous informe du besoin qu'éprouve Sofiane de laisser une trace chez l'autre. Il montrera cela dès le début de l'entretien en dessinant sans mon insistance. Toutefois, on a pu noter qu'il refuse d'abord mon observation. Il ne veut pas montrer « son œuvre » tant qu'il ne l'aura pas fini. Il veut me faire une surprise. Il a très certainement soif de surprendre l'objet.

Je devrai m'émerveiller de son dessin comme s'émerveille une maman devant les progrès de son bébé. Sofiane désire rejouer cet état afin d'y trouver une satisfaction non expérimentée dans le passé.

Ce besoin de laisser une trace peut s'associer au besoin qu'éprouve Sofiane de poser beaucoup de « Voilà ! » dans son discours. Il ajoutera de plus plusieurs « c'est tout ! » dans le même but et afin de clore les choses et de les classer dans la psyché. Outre ce besoin de laisser une trace chez l'autre il désire donc de plus poser des repères et fixer les choses. Pour lui elles sont ainsi et il espère qu'elles ne bougeront pas. La psyché essaie donc sans cesse de marquer, classer, trier etc. Ce rôle normal de la psyché est fréquent au tout début de la vie lorsque le sujet assimile les choses qui l'entourent et leur octroie une place dans la psyché. Répéter sans cesse plus tard et de manière compulsive signifie que le sujet est en carence d'organisation et qu'il est donc dans la nécessité permanente de tout réorganiser.

Il y a d'ailleurs une réelle perte de repère sans l'objet chez lui. Sofiane essaiera de cacher ce fait dans le discours, mais mes questions se répétant sous des angles différents, j'arriverai ainsi à faire ressortir le fond de sa pensée. Il avouera qu'il se sent perdu quand il ne pense pas à sa maman. Visiblement, il n'a plus aucun repère il n'arrive pas à vivre, il n'arrive pas à faire des choses, il n'arrive pas à penser et donc à travailler. Il est convaincu de ce fait mais, il ne sait pas pourquoi il est dans une telle situation de dépendance, surtout à son âge semble-t-il penser.

### **Une situation conflictuelle dont il sera sauvé**

Que nous montre Sofiane en avançant l'idée de ce feu ? Il présente certainement ici un conflit intra-psychique mais aussi inter-subjectif. Il s'agit en effet de ce qui est conflictuel en lui. Les personnes n'arrivent pas à sortir d'un petit garçon avec ses parents. Il se sent pris dans un feu et il ne peut sortir du véhicule qui a pris feu. Les poignets sont bloqués. Le sujet est bloqué dans sa psyché. Il ne peut se sortir de lui et s'éloigner de cet ardent combat interne.

Il est intéressant de noter que Sofiane se sent responsable de ce qui lui arrive. L'enfant jouait en effet avec le feu. Il précise cependant qu'il n'était pas vu des parents. Leur attention a donc fait défaut. Le bébé est laissé livré à lui-même avec ce qui est dangereux pour lui, à savoir les tensions internes qui l'assaillent de toutes parts, matérialisées ici par les flammes. Les parents sont ignorants de cette situation. Ils ne mesurent pas le risque que court le sujet. Sofiane précise en outre que c'est la mère qui va bouger le doigt de l'enfant et mettre ainsi le feu. Elle est donc pour Sofiane indirectement responsable de ce qui lui arrive. L'objet met le

feu aux poudres par son inattention. Le regard qu'elle accorde au sujet ne va pas le calmer de ses tensions, bien au contraire.

Et c'est alors tout le bâtiment qui brûle par leurs fautes. Que veut nous dire Sofiane ici ? Il montre sans doute que d'un « petit » conflit au départ c'est toute sa vie qui a pris feu. La voiture n'est pas prévue dans le sauvetage mais on les sauve toutefois. C'est comme s'il disait que d'éteindre le feu actuel fait indirectement éteindre celui du passé. Il faut remonter dans le temps de la vie de Sofiane. On voit d'ailleurs que le pompier a de grands efforts à faire. L'eau passe de l'autre côté, qu'il est visiblement difficile d'atteindre mais Sofiane nous dit que ce n'est pas impossible. Sofiane dit très certainement, dans un processus transférentiel, que ce pompier c'est moi ce jour, et tout les autres intervenants de l'institution qui essaient de le comprendre et de l'aider.

Finalement tous seront sauvés. C'est ce que Sofiane souhaite. Les soins psychiques qui lui sont prodigués dans l'institution devraient selon lui agir sur l'ensemble de la famille. Il montre encore ici qu'il se croit responsable en partie de ce qui se passe dans cette famille.

L'enfant est sauvé, mais il gardera des brûlures. Sofiane nous dit qu'il gardera tout de même des séquelles de tous ces conflits. S'il s'en sort, il ne sera pas complètement remis. Il semble dire : « On oublie pas ce genre de conflit remontant à des temps archaïques ».

### **Sofiane est en éveil, confirmation du W.I.S.C.**

Si les parents manquent d'attention à son égard Sofiane a montré comme au W.I.S.C. qu'il était très attentif à ce qui se passe autour de lui. Il insistera sur les oreilles. C'est donc d'abord l'attention auditive qui est mis en avant. Le sujet reste à l'écoute de tous ce qui se passe autour de lui. « *Pour entendre...Quand y viennent!* » dit-il. Le bébé était très certainement en attente de voir apparaître l'objet après avoir entendu le moindre bruit annonçant sa prochaine venue. Il parle aussi de tous les autres organes ouverts vers l'extérieur. Les yeux, le nez et même la bouche sont mis en avant. La motricité n'est pas du tout évoquée. D'ailleurs dès le départ Sofiane avance qu'il ne mettra que la tête. Le bébé a une motricité limitée, ce sont plutôt les organes des sens en contact avec l'extérieur qui ont de l'importance pour Sofiane. Il avance d'ailleurs que le sujet est petit. Il est faible face au monde, aux parents à toutes ses difficultés. Sofiane cherche donc à se protéger en surveillant le monde qui l'entoure.

### **Une importante souffrance psychique**

Mais, il demeure toutefois un enfant triste. Il avancera que cet enfant a une vie « *bien* » avec ses parents et il lui fait aussitôt des larmes. Sofiane révèle ici une grande souffrance psychique, qu'il essaie de camoufler par clivage et qui ressort malgré lui. Et comment va-t-il justifier de cette tristesse ? Quel sens va-t-il lui donner ? Quelle illusion met-il en avant afin de cacher la source de cette tristesse ? La mère de cet enfant est morte dans un accident de voiture. « *Voilà !* » dit-il. Il a réglé le problème à sa manière. Il s'est débarrassé de la source de son mal. Il a trouvé une réponse, fausse certes mais, d'une certaine manière réconfortante pour la psyché. En fait Sofiane est face à un dilemme : tuer psychiquement l'objet afin de pouvoir s'en éloigner mais aussi rester près de lui. La psyché est en plein paradoxe. Presque aussitôt après avoir « *désiré* » sa mort il aimerait la revoir. La culpabilité est revenue à la charge.

Il avance aussi être triste car d'autres veulent s'accaparer de ce qu'il a. Ici il s'agit de l'ordinateur. En fait, Sofiane nous dit qu'il ne veut pas que quelqu'un d'autre cherche à s'accaparer l'objet. Celui-ci doit rester tout à lui. Il témoigne ici de la grande tristesse et donc immanquablement de la souffrance qui l'assaille lorsque l'objet est pris par quelqu'un d'autre ou par autre chose. Comme le bébé Sofiane veut que toute l'attention et l'occupation de l'objet soit polarisée sur lui.

### **La psyché complètement remplie par la pensée de l'objet**

Sofiane avance qu'il pense toujours à l'objet et qu'il y pensera même en étant adulte. Il montre ainsi que cela durera, qu'il ne pourra jamais se passer de lui. Que veut dire cet état de fait ? Cela est lié à l'attention de Sofiane toujours en éveil comme nous l'avons vu. En effet, penser à l'objet c'est le garder toujours à l'esprit. C'est le voir et l'avoir toujours dans sa tête. Il a véritablement peur de ne plus penser à lui. Car pour lui cela signifie qu'il risque d'oublier l'objet. Il y a une véritable carence en représentation interne de l'objet.

Toutefois, Sofiane admet que cela comporte un désavantage fortement lié à ces troubles de l'apprentissage. La pensée submergée par l'objet empêche de travailler. Il aimerait dire qu'il ne pense pas à sa maman à l'école et pourtant il avouera qu'en pensant beaucoup à elle il n'arrive pas à travailler. Il aimerait bien ne pas penser à sa maman parfois, admet-il. Mais cela manque de conviction car il ressent le risque. Il sait pourtant que cela l'aiderait à travailler. Ne plus penser à sa maman lui permettrait enfin de travailler au maximum de ces capacités et certainement d'augmenter ses compétences.

Le seul moyen qu'il a trouvé pour ne plus penser à elle c'est qu'elle meure. Il tue l'objet puis se tue après. Car en effet sans elle il avoue qu'il n'arriverait pas à vivre et qu'il n'arriverait à rien faire. Que nous dit-il ? Peut être qu'il préfère se tuer que de penser à elle, ou alors penser à elle signifie pour lui mourir.

L'autre moyen de ne pas penser à elle c'est d'être auprès d'elle. Il aimerait être auprès d'elle « *pour lui faire des bisous !* » dit-il, c'est-à-dire rester collé peau à peau. Ainsi, le collage physique évite de penser. Toutefois il lie cela ici à la mort.

« A pense pas à sa maman ! » nous montre que nous sommes ici en plein paradoxe et en plein clivage. Il y a tout un paradoxe entre penser et ne pas penser à elle. Nous sommes ici au point de rupture du clivage entre dénie et reconnaissance de cette dépendance à l'objet.

Il aimerait toutefois au final s'éloigner de l'objet. Tout cela le travaille psychologiquement. Il restera pensif car il admet qu'il a continuellement besoin de l'objet.

### **S'en sortir**

Toutefois, Sofiane désire grandement se sortir de ses difficultés. On notera avant tout qu'il cherche à calmer ses sources de conflits en aspirant à devenir pompiers. Il aimerait être capable de calmer lui-même ses conflits. De plus je le verrais faire « *un radeau* » dit-il, avec les crayons. Il veut aller à Paris. Aller loin pour lui c'est s'éloigner de l'objet. C'est comme s'il disait : « *je ne veut pas couler a cause de cette situation* ». Et, je ne peux à cet instant m'empêcher de penser au Radeau de la Méduse où l'espoir de s'en sortir a toutefois mené à la mort les occupants du radeau.

### **Conclusion :**

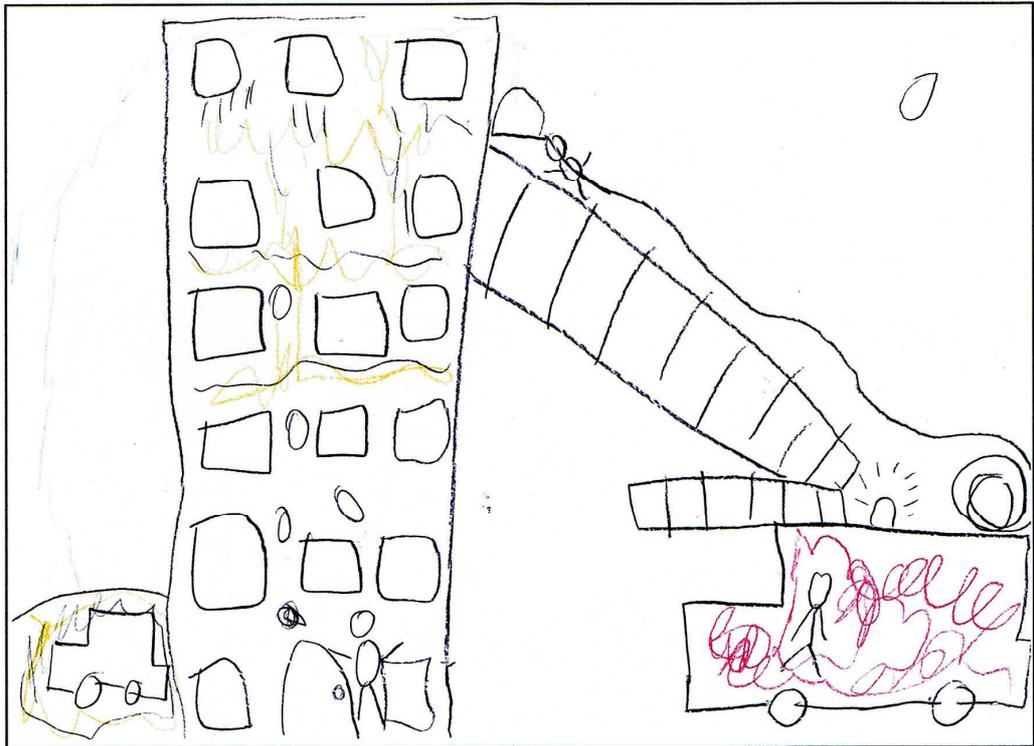
Nous avons pu voir que toute la problématique de Sofiane est liée à la relation qu'il entretient avec l'objet et au sens large avec toutes les personnes de son environnement. Il nous a montré que son conflit remontait à des temps très archaïques où il avait comme tout bébé grandement besoin que l'objet s'occupe de lui et ne soit psychologiquement polarisé que sur lui. Nous avons de bonnes raisons de penser que Sofiane a subi d'importantes carences affectives.

Sofiane a de plus beaucoup mis en avant la grande nécessité dans laquelle il était de toujours penser à l'objet. S'il n'y pense pas il risque de l'oublier et s'il y pense toujours il ne peut pas travailler en classe. Il est pris dans un paradoxe. Alors comment faire ? Semble-t-il nous demander. Il est clair que du fait de carences affectives profondes il n'a pu se constituer une image interne fiable et stable de l'objet qui aurait évité ce conflit psychique.

Actuellement, il montre combien pour l'aider il ne faut pas hésiter à remonter à ces temps archaïques. Le sujet qui désire « le secourir » doit faire un effort pour essayer de voir de l'autre côté du bâtiment, de l'autre côté de ce qu'il présente dans sa vie de tout les jours, afin de dénouer la problématique de Sofiane.

Le conflit qui le ronge est lourd et très difficile à gérer. Je constaterai d'ailleurs à la fin de notre entretien que Sofiane ne désirera plus rien dire et particulièrement sur ce sujet de la dépendance à l'objet. Tout cela est trop pesant pour lui et la psyché a déjà trop avoué de choses déstabilisantes.

#### **5.6.4. Dessins de Sofiane**



Dessin 1 de Sofiane



Dessin 2 de Sofiane