

## **6. W.I.S.C. de Céline, Laëtitia, Alicia, Eric et Amin**

## **6.1. W.I.S.C. de Céline**

# WISC-R FEUILLE DE NOTATION

NOM \_\_\_\_\_ AGE 12  
 PRÉNOM Céline SEXE F  
 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						
Information	Similitudes	Arithmétique	Vocabulaire	Compréhension	Mém. imm. des chiffres	Complément d'images	Arrangement d'images	Cubes	Assemblage d'objets	Code	Labyrinthes	
Note Standard						Note Standard					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	<u>01</u>	<u>02</u>	<u>19</u>
Date de naissance	<u>88</u>	<u>11</u>	<u>22</u>
Age	<u>12</u>	<u>2</u>	<u>28</u>

	Note Brute	Note Standard
<b>TESTS VERBAUX</b>		
Information	<u>10</u>	<u>5</u>
Similitudes	<u>11</u>	<u>7</u>
Arithmétique	<u>11</u>	<u>6</u>
Vocabulaire	<u>14</u>	<u>3</u>
Compréhension	<u>14</u>	<u>5</u>
(Mém. imm. des chiffres)	( )	( )
<b>Note Verbale</b>	<b><u>26</u></b>	
<b>TESTS DE PERFORMANCE</b>		
Compl. d'images	<u>21</u>	<u>11</u>
Arrang. d'images	<u>31</u>	<u>14</u>
Cubes	<u>26</u>	<u>7</u>
Assemblage d'objets	<u>22</u>	<u>8</u>
Code	<u>38</u>	<u>6</u>
(Labyrinthes)	( )	( )
<b>Note de Performance</b>	<b><u>43</u></b>	

	Note Standard	O.I.
Note Verbale	<u>26</u>	<u>70</u>
Note de Performance	<u>43</u>	<u>89</u>
<b>Note d'Echelle Totale</b>	<b><u>69</u></b>	<b><u>77</u></b>

\* Estimée si 4 tests passés

**OBSERVATIONS**

*Elle est ici étonnante. Elle se montre intéressée et fait très sérieusement ce que je lui demande.  
 Elle est tout à fait différente de ce qu'elle est en classe.*

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	10	0
11. Paire		1
12. Estomac	Vomir - avaler manger	0
13. Gaule		0
14. Tonne	100	0
15. Vaccin	Vétérinaire	0
16. Huile	pour que ça bouille	0
17. Baromètre		
18. Chine		
19. Bissextile		
20. Soleil		
21. Taille		
22. Hiéroglyphes		
23. 14 juillet		
24. Grâce		
25. France		
26. Verre		
27. Mers-Océans		
28. Rouille		
29. Einstein		
30. Béton		
Total		Max. = 30 10

2. COMPLETMENT 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	trache 0
9. Commode	1	22. Thermomètre	120 0
10. Ceinture	1	23. Maison	- 0
11. Veste	1	24. Téléphone	1
12. Garçon	1	25. Profil	oeil 0
13. Eléphant	1	26. Parapluie	0
Total		Max. = 26 21	

3. SIMILITUDES		Note
Arrêt après 3 échecs consécutifs.		1 ou 0
1. Roue - Balle	arrondi	1
2. Bougie - Lampe	s'allume, s'éteint.	1
3. Piano - Guitare	fait de la musique.	1
4. Chemise - Chapeau	S'enfile sur nous - Habits	1
5. Chat - Souris	Court - mange - animaux.	Note 2, 1 ou 0 2
6. Pomme - Banane	mange - fruit	2
7. Bière - Vin	boisson - lait	1
8. Coude - Genou	fait partie du corps ça se plie	2
9. Ciseaux - Casserole	ça fait du bruit	0
10. Téléphone - Radio	ça fait du bruit.	0
11. Mètre - Kilo		0
12. Colère - Joie		
13. Premier - Dernier		
14. Montagne - Lac		
*15. Les nombres 49 - 121		
16. Liberté - Justice		
17. Sel - Eau		
Total		Max. = 30 11

\* 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 40 2		0 1 OUT 2 OUT
2. Pique-nique 45"	1 42 2		0 1 DOG 2 DOG
3. Incendie 45"	1 38 2		0 1 FIRE 2 FIRE
4. Planche 45"	1 22 LAWK 2 33 WALK		0 1 WALK 2 WALK
5. Voleur 45"	15	+	0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 THUG
6. Lasso 45"	35	+	0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 CASH
7. Artiste 45"	20		0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 VAMP
8. Dormeur 45"	35 HRUS		0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 RUSH
9. Bateau 60"	15	+	0 21-60 11-20 1-10 3 4 5 HCASE CHASE
10. Jardinier 60"	55	+	0 26-60 16-25 1-15 3 4 5 WROMS WORMS
11. Banc 60"	60	+	0 26-60 16-25 1-15 3 4 5 BECHN BENCH
12. Pluie 60"	60 OCLU		0 26-60 16-25 1-15 3 4 5 COLUD CLOUD

\* Présenter d'abord l'item d'exemple

Max. = 48

Total 27

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"	36	0
12. 30"	-	1
13. 30"	1 semaine	0
14. 45"	-	0
15. 45"	-	0
16. 75"		
17. 75"		
18. 75"		

\* 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 4 2	+	0 1 2
2. 45"	1 4 2	+	0 1 2
3. 45"	1 55 2	+	0 1 2
4. 45"	1 25 2	+	0 21-45 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
5. 75"	1 35 2	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
6. 75"	1 31 2	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
7. 75"	1 51,5 2	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
8. 75"	1 31 2	-	0 28-75 21-25 16-20 1-15 4 5 6 7
9. 120"	1 120 2	-	0 56-120 36-65 26-35 1-25 4 5 6 7
10. 120"			0 76-120 56-75 41-55 1-40 4 5 6 7
11. 120"			0 81-120 66-80 41-55 1-40 4 5 6 7

Max. = 62

Total 26

Elle semble fatiguée -

8-10 ans

11-13 ans

14-16 ans

7. VOCABULAIRE Arrêt après 5 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Bouchon	Mettre ses bouteilles - Visser.	2
2. Marteau	Taper les vises sur le bois pour que ça tiennent.	2
3. Essence	Mettre dans la voiture pour rouler.	2
4. Caramel	Bonbon	2
5. Camion	Pour rouler sur la route - Prendre des charrettes, pour transporter.	2
6. Paresseux	Attendant	0
7. Librairie	/	0
8. Furieux	/	0
9. Locomotive	Train, comme un train.	1
10. Canif	/	0
11. Gencive	Elle monte ses gencives	2
12. Gravier	/	0
13. Fable	/	0
14. Contagieux	/	0
15. Espion	Regarde derrière les murs	1
16. Doublure	/	0
17. Appétissant	Trop manger.	0
18. Gendre	/	0
19. Citadin	/	0
20. Valide	/	0
21. Restituer		
22. Rivalité		
23. Oblitérer.		
24. Combustible		
25. Séquestrer		
26. Biographie		
27. Insinuer		
28. Imminent		
29. Apogée		
30. Chronique		
31. Polémique		
32. Pertinent		

Max. = 64

Total

14

**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)													
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
Pomme (EXEMPLE)																	
1. Fille 120"	87	(0-6) 4	1	0	1	2	3	4	5	31-120 6	21-30 7	1-20 8	ASSEMBLAGE PARFAIT				
2. Cheval 150"	59	(0-5) 1	1	0	1	2	3	4	36-150 5	21-35 6	16-20 7	1-15 8	ASSEMBLAGE PARFAIT				
3. Auto. 150"	65	(0-9) 6	1/2*	0	1	2	3	4	51-150 5	36-50 6	26-35 7	1-25 8	ASSEMBLAGE PARFAIT				
4. Visage 180"	77	(0-12) 12	1/2*	0	1	2	3	4	5	76-180 6	51-75 7	38-50 8	1-35 9	ASSEMBLAGE PARFAIT			
											Max. = 33						
Total											22						

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

**9. COMPREHENSION** Arrêt après 4 échecs consécutifs.

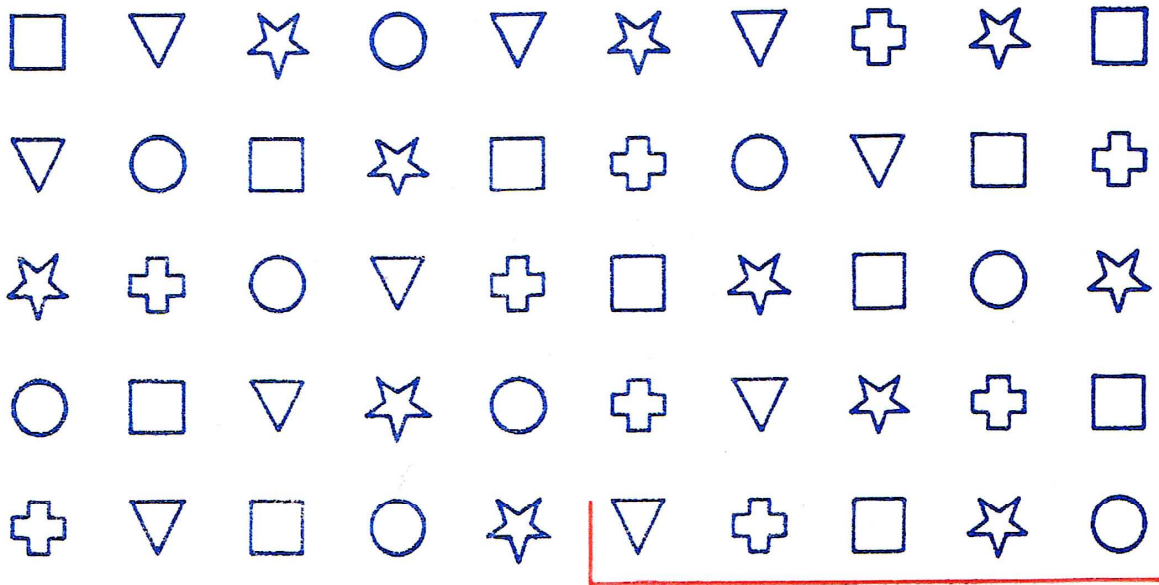
	Note 2, 1 ou 0
1. Coupure doigt <i>Saigner - Pansement.</i>	2
* 2. Policiers <i>Arrêter les voleurs. Quand on tue quelqu'un.</i>	1
* 3. Fumée <i>Pompier à appeler. J'irais chercher les voisins.</i>	2
4. Perdu balle <i>J'en lui en fais une autre.</i>	2
5. Se battre <i>J'en me bats avec elle.</i>	2
6. Portefeuille trouvé <i>J'en le donne à la cuisinière --- J'en le garde.</i>	2
* 7. Maisons-briques <i>Ça peut casser. En tuque c'est plus solide.</i>	1
* 8. Cassettes-disques	0
9. Contrôle viande	0
* 10. Publicité <i>Pour regarder beaucoup de films dans les magasins.</i>	1
* 11. Criminels <i>Pour ça qui tue les autres.</i>	1
12. Timbres	0
* 13. Organisation-mendiant	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)... »	
Total	Max. = 34 14

**10. CODE**

	Temps	Note (0-50)
A (sujets de moins de 8 ans)	120"	
B (sujets de 8 ans et plus)	120"	38

**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	+	)	(	+	√	+	)	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
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

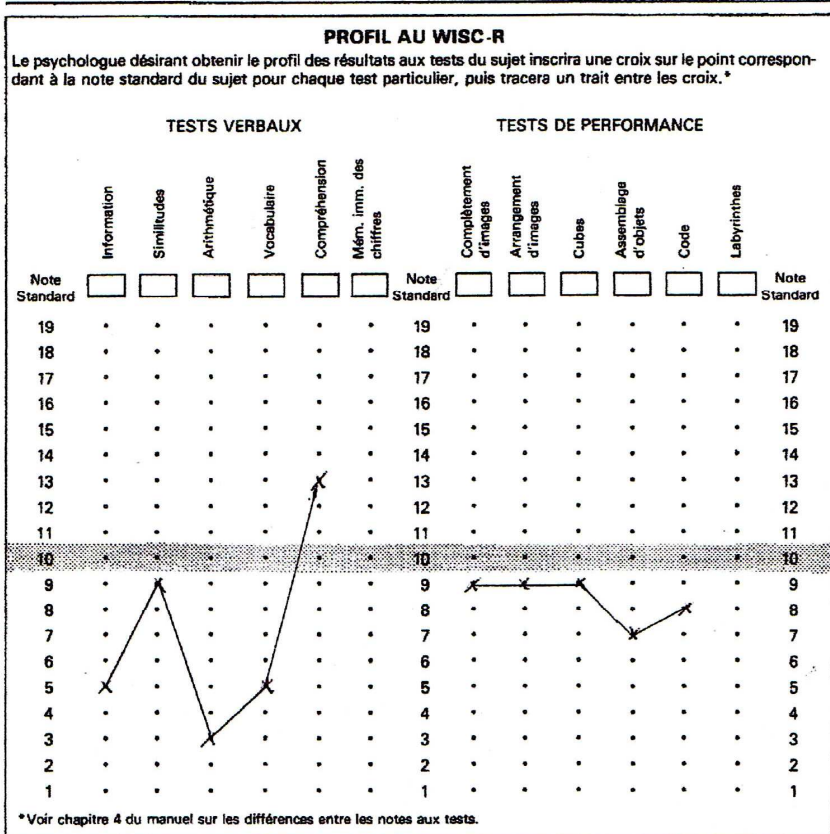


## **6.2. W.I.S.C. de Laëtitia**

# WISC-R FEUILLE DE NOTATION

NOM \_\_\_\_\_ AGE 12 ans  
 PRÉNOM Laitita SEXE F  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 ECOLE \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_  
 ENVOYÉ PAR \_\_\_\_\_  
 EXAMINÉ PAR \_\_\_\_\_ LIEU \_\_\_\_\_

Echelle d'Intelligence de Wechsler  
 pour Enfants - Forme Révisée



Année 88 Mois 02 Jour 19  
 Date de l'examen \_\_\_\_\_  
 Date de naissance 88 11 07  
 Age 12 3 12

	Note Brute	Note Standard
<b>TESTS VERBAUX</b>		
Information	<u>10</u>	<u>5</u>
Similitudes	<u>14</u>	<u>9</u>
Arithmétique	<u>9</u>	<u>3</u>
Vocabulaire	<u>19</u>	<u>5</u>
Compréhension	<u>25</u>	<u>13</u>
(Mém. imm. des chiffres)	( )	( )
Note Verbale		<u>35</u>
<b>TESTS DE PERFORMANCE</b>		
Compl. d'images	<u>19</u>	<u>9</u>
Arrang. d'images	<u>30</u>	<u>9</u>
Cubes	<u>33</u>	<u>9</u>
Assemblage d'objets	<u>21</u>	<u>7</u>
Code	<u>43</u>	<u>8</u>
(Labyrinthes)	( )	( )
Note de Performance		<u>62</u>

	Note Standard	Q.I.
Note Verbale	<u>35</u>	<u>81</u>
Note de Performance	<u>62</u>	<u>88</u>
Note d'Echelle Totale	<u>77</u>	<u>83</u>

\* Estimée si 4 tests passés

**OBSERVATIONS**

*Elle donne le meilleur d'elle même. Mais semble parfois avoir des absences où elle réagit inlassablement : "Je sais pas !" d'une voix monocorde. Elle garde souvent d'elle vers la fin du Wisc, comme dans un délire où toutes les situations lui sont arrivées.*

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	<i>plus</i>	0
11. Paire		1
12. Estomac	<i>manger</i>	0
13. Gaule		0
14. Tonne		0
15. Vaccin	<i>docteur</i>	0
16. Huile	<i>liquide</i>	0
17. Baromètre		
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

9 ans

11-15 ans

14-16 ans

8-10 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	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	0
8. Pendule	1	21. Vache	0
9. Commode	1	22. Thermomètre	0
10. Ceinture	1	23. Maison	0
11. Veste	1	24. Téléphone	
12. Garçon	1	25. Profil	
13. Eléphant	1	26. Parapluie	
		Total	Max. = 26 19

*Le détail de certains règnes est presque anachronique.*

3. SIMILITUDES			Note
Arrêt après 3 échecs consécutifs.			1 ou 0
1. Roue - Balle	<i>ronde</i>		1
2. Bougie - Lampe	<i>lumière</i>		1
3. Piano - Guitare	<i>jeu de la musique l'instrument.</i>		1
4. Chemise - Chapeau	<i>retournent - On les met</i>		1
5. Chat - Souris	<i>le chat mange la souris animal</i>	Note 2, 1 ou 2	2
6. Pomme - Banane	<i>On les mange - fruits.</i>		2
7. Bière - Vin	<i>boire - l'alcool</i>		1
8. Coude - Genou	<i>Dans le corps. Mais on est du corps fait l'un et l'autre, jambe</i>		2
9. Ciseaux - Casserole	<i>Instrum ent, besoin pour la cuisine - l'usage.</i>		2
10. Téléphone - Radio	<i>ça écoute tous les deux.</i>		1
11. Mètre - Kilo			0
12. Colère - Joie			0
13. Premier - Dernier			0
14. Montagne - Lac			
*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 37 2		0 1 OUT (2) OUT
2. Pique-nique 45"	1 24 DOG 2 24 DOG		0 (1) DOG 2 DOG
3. Incendie 45"	1 45 2		0 1 FIRE (2) FIRE
4. Planche 45"	1 27 2		0 1 WALK (2) WALK
5. Voleur 45"	5		0 16-45 11-15 1-10 3 4 (5) THUG
6. Lasso 45"	29		0 16-45 11-15 1-10 (3) 4 5 CASH
7. Artiste 45"	13.5		0 16-45 11-15 1-10 3 (4) 5 VAMP
8. Dormeur 45"	40		0 16-45 11-15 1-10 (3) 4 5 RUSH
9. Bateau 60"	19		0 21-60 11-20 1-10 3 (4) 5 HCASE CHASE
10. Jardinier 60"	22		0 20-60 16-25 1-15 3 (4) 5 WROMS WORMS
11. Banc 60"	26	BECHN (0)	0 26-60 16-25 1-15 3 4 5 BECHN BENCH
12. Pluie 60"	20	CLOUD (0)	0 26-60 16-25 1-15 3 4 5 COLUD CLOUD

\* Présenter d'abord l'item d'exemple

Max. = 48

Total 30

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"	-	0
11. 30"	-	0
12. 30"	-	0
13. 30"		
14. 45"		
15. 45"		
16. 75"		
17. 75"		
18. 75"		

\* 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 9

6. CUBES Arrêt après 2 échecs consécutifs.			
Dessin	Temps	Réussite Echec	Note (Entourer la note obtenue)
1. 45"	1 6,5 2	+	0 1 (2)
2. 45"	1 7,5 2	+	0 1 (2)
3. 45"	1 18,5 2	+	0 1 (2)
4. 45"	20	+	0 21-45 16-20 11-15 1-10 4 (6) 6 7
5. 75"	6,5	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 (7)
6. 75"	9,5	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 (7)
7. 75"	28	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 (4) 5 6 7
8. 75"	26,5	+	0 26-75 21-25 16-20 1-15 (4) 5 6 7
9. 120"	60	-	(0) 56-120 36-55 26-35 1-25 4 5 6 7
10. 120"	refuse	(0)	(0) 76-120 56-75 41-55 1-40 4 5 6 7
11. 120"	refuse	(0)	(0) 81-120 56-80 41-55 1-40 4 5 6 7

Max. = 62  
Total 33

Il faut ici la stimulus.

8-10 ans

11-13 ans

14-16 ans

7. VOCABULAIRE Arrêt après 5 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Bouchon	Pour fermer la bouteille de vin pour pas que ça coule.	2
2. Marteau	Planter des clous.	2
3. Essence	Mettre l'essence dans la voiture pour aller quelque part. <small>Pour que elle aille.</small>	2
4. Caramel	Bonbon, pour manger.	2
5. Camion	Voiture pour mettre des trucs dedans. Pour transporter la marchandise et des choses.	2
6. Paresseux	Veut pas travailler - Colère - Pas envie.	2
7. Librairie	Bibliothèque où il ya des livres.	1
8. Furieux	Content	0
9. Locomotive	Train	1
10. Canif	Pour les dents.	0
11. Gencive	Pour planter les dents. Pour couvrir la mâchoire. (Elle les maintient)	1
12. Gravier	Cailloux	2
13. Fable	-	0
14. Contagieux	Varicelle - Maladie grave - Tu donneras la varicelle à tous tes copains.	0
15. Espion	Qui nous regarde ce que on fait.	1
16. Doublure	-	0
17. Appétissant	Quand on a faim	0
18. Genre	-	0
19. Citadin	-	0
20. Valide	Ordinateur - On fait valide pour voir si c'est juste	1
21. Restituer		0
22. Rivalité		0
23. Oblitérer.		0
24. Combustible		0
25. Séquestrer		0
26. Biographie		
27. Insinuer		
28. Imminent		
29. Apogée		
30. Chronique		
31. Polémique		
32. Pertinent		
Total		Max. = 64 19

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"	56	(0-6) 6	1	0	1	2	3	4	5	31-120 6	21-30 7	1-20 8	
2. Cheval 150"	60	(0-5) 3-4	1	0	1	2	3	4	5	36-150 5	21-35 6	16-20 7	1-15 8
3. Auto. 150"	130	(0-9) 3	1/2*	0	1	2	3	4	5	51-150 5	36-50 6	26-35 7	1-25 8
4. Visage 180"	120	(0-12) 12	1/2*	0	1	2	3	4	5	78-180 6	51-75 7	36-50 8	1-35 9
* Arrondir les 1/2 points au chiffre supérieur.													
Total											Max. = 33	21	

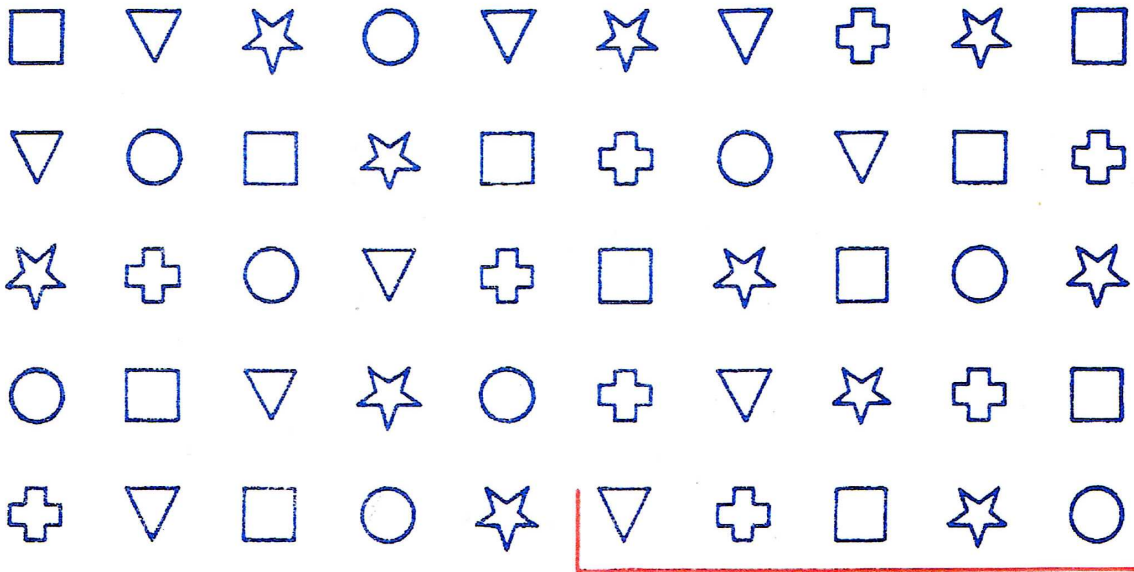
*Un flot de réponses et du délire.*

9. COMPREHENSION Arrêt après 4 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Coupure doigt	<i>On se saigne - Pansement.</i>	2
* 2. Policiers	<i>Arrêt en des gens - Les volons - Pour quelqu'un qui roule vite.</i>	2
* 3. Fumée	<i>Appelle quelqu'un. Je vois la personne et je la rassure - Je lui parle comme à un adulte et se communique. Tout ce que m'est déjà arrivé à 12 ans.</i>	2
4. Perdu balle	<i>Je sors course - Je rachète une autre.</i>	2
5. Se battre	<i>Je le bagarre. Bon il faut qu'on se batte, m je lui fais mal et se l'hôpital.</i>	2
6. Portefeuille trouvé	<i>Je donne à la police, à l'accueil et disent au miroir. J'ai déjà fait ça.</i>	2
* 7. Maisons-briques	<i>À cause de la pluie - la briques ça retient, le bois ça brûle, la briques c'est mieux.</i>	2
* 8. Cassettes-disques	<i>Il y a plus de chansons - 2 faces, c'est mieux que la c.d.</i>	1
* 9. Contrôle viande	<i>Si il y a la viande folle on peut mourir. C'est pas bon. Il faut contrôler. Il faut voir la viande malade.</i>	2
* 10. Publicité	<i>Pour vendre aux gens que y a ça qui sont. Pour faire voir les magasins où acheter.</i>	2
* 11. Criminels	<i>S'ils ont fait un crime c'est pas bien. Sinon ils vont refaire.</i>	2
12. Timbres	<i>Pour envoyer les lettres.</i>	1
* 13. Organisation-mendiant	<i>Quelqu'un qui est malade et faut envoyer des sous. Pour les gens malades, pour les gens.</i>	1
14. Election-secret	<i>Pour que personne voit ce qu'on vote, c'est un secret.</i>	1
15. Promesse	<i>Quand on a dit un secret, sinon on a menti. Ça dit ça.</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)... »		Max. = 34
Total		25

\* 3 Fille seule avec sa mère que j'ai rassuré.  
 \* 5 Mes copains à mon père il a la vache folle.  
 \* 13 le mois où on a envoyé des sous.

10. CODE	Temps	Note
A (sujets de moins de 8 ans)	120"	(0-50)
B (sujets de 8 ans et plus)	120"	(0-83) 43

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



EXEMPLE



A

B



EXEMPLE

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	)	+	+	)	-	4	+	)	+	-	∇	)	∇	+	-	)	∇	+	-	)
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

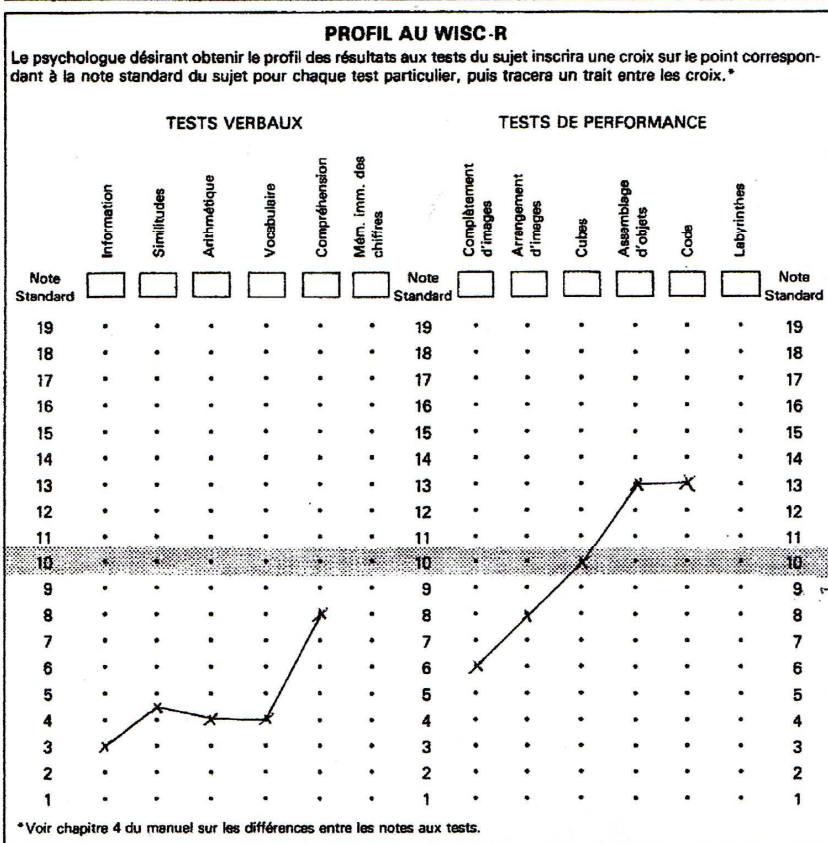
### **6. 3. W.I.S.C. de Alicia**



# WISC-R FEUILLE DE NOTATION

NOM \_\_\_\_\_ AGE 14 ans  
 PRÉNOM Alicia 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>03</u>	<u>05</u>
Date de naissance	<u>1987</u>	<u>01</u>	<u>29</u>
Age	<u>14</u>	<u>01</u>	<u>06</u>

	Note Brute	Note Standard
<b>TESTS VERBAUX</b>		
Information	<u>10</u>	<u>3</u>
Similitudes	<u>10/11</u>	<u>4/5</u>
Arithmétique	<u>11</u>	<u>4</u>
Vocabulaire	<u>22</u>	<u>6</u>
Compréhension	<u>21</u>	<u>8</u>
(Mém. imm. des chiffres)	( )	( )
<b>Note Verbale</b>		<u>23</u>
<b>TESTS DE PERFORMANCE</b>		
Compl. d'images	<u>18</u>	<u>6</u>
Arrang. d'images	<u>27</u>	<u>8</u>
Cubes	<u>62</u>	<u>10</u>
Assemblage d'objets	<u>29</u>	<u>13</u>
Code	<u>69</u>	<u>13</u>
(Labyrinthes)	( )	( )
<b>Note de Performance</b>		<u>50</u>
<b>Calculs</b>		
Note Standard		Q.I.
Note Verbale	<u>23</u> *	<u>67</u>
Note de Performance	<u>50</u> *	<u>99</u>
Note d'Echelle Totale	<u>73</u>	<u>80</u>

\* Estimée si 4 tests passés

**OBSERVATIONS**

*Elle travaille sérieusement. Elle saugite  
 lorsque elle ne peut pas répondre, mais reste très  
 coopérante. Les troubles du comportement n'apparaissent  
 pas ici.*

LES EDITIONS DU CENTRE DE PSYCHOLOGIE APPLIQUÉE, 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	12	0
8. Saisons		1
9. Mars		1
10. Douzaine		1
11. Paire		1
12. Estomac	Vivre - manger travailler Gira	0
13. Gaule		0
14. Tonne		0
15. Vaccin	Docteur	0
16. Huile		0
17. Baromètre		
18. Chine		
19. Bissextil		
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

11-12 ans

13-16 ans

8-16 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	1
3. Main	1	16. Fille qui court	1
4. Femme	1	17. Ciseaux dent	0
5. Chat	1	18. Vis	1
6. Homme	1	19. Fille cheveux	0
7. Miroir	1	20. Carte à jouer	1
8. Pendule	1	21. Vache oreille	0
9. Commode	1	22. Thermomètre 110	0
10. Ceinture	1	23. Maison	0
11. Veste	1	24. Téléphone numéro	0
12. Garçon	1	25. Profil	
13. Eléphant	1	26. Parapluie	
		Total	Max. = 26 18

3. SIMILITUDES		Note
Arrêt après 3 échecs consécutifs.		1 ou 0
1. Roue - Balle	rand	1
2. Bougie - Lampe	lumière	1
3. Piano - Guitare	joue de la musique	1
4. Chemise - Chapeau	vêtement - se mettre	1
5. Chat - Souris	animaux	Note 2, 1 ou 2
6. Pomme - Banane	fruits	2
7. Bière - Vin	boit - vase	1
8. Coude - Genou	parties de notre corps	0/1
9. Ciseaux - Casserole	branche	0
10. Téléphone - Radio	Appel radio bateaux le téléphone - Appel	1
11. Mètre - Kilo		0
12. Colère - Joie	constant - pas constant	0
13. Premier - Dernier	amorce de toi et le dernier que l'aura	0
14. Montagne - Lac		
*15. Les nombres 49 - 121		
16. Liberté - Justice		
17. Sel - Eau		
		Total

\* 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 ? »

Max. = 30  
Total 10/11

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

Arrangement	Temps	Ordre	Note (Entourer la note obtenue)
Bascule (EXEMPLE)			
1. Combat 45"	1 6 2	+	0 1 OUT (2)
2. Pique-nique 45"	1 7 2	+	0 1 DOG (2)
3. Incendie 45"	1 7 2	+	0 1 FIRE (2)
4. Planche 45"	1 9 2	+	0 1 WALK (2)
5. Voleur 45"	14	+	0 18-45 11-15 1-10 3 4 5 THUG
6. Lasso 45"	22	+	0 18-45 11-15 1-10 3 4 5 CASH
7. Artiste 45"	12	+	0 18-45 11-15 1-10 3 4 5 VAMP
8. Dormeur 45"	13	+	0 18-45 11-15 1-10 3 4 5 RUSH
9. Bateau 60"	15	+	0 2 21-60 11-20 1-10 HCASE 3 4 5 CHASE
10. Jardinier 60"	15	ORMSW	0 2 28-60 16-25 1-15 WROMS 3 4 5 WORMS
11. Banc 60"	27	BECHN	0 2 28-60 16-25 1-15 BECHN 3 4 5 BENCH
12. Pluie 60"	41	CULOD	0 2 28-60 16-25 1-15 COLUD 3 4 5 CLOUD

\* Présenter d'abord l'item d'exemple

Max. = 48

Total 27

**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"	14 -	0
8. 30"	+	1
9. 30"	+	1
10. 30"	24 addition	1
11. 30"	27	1
12. 30"	-	0
13. 30"	-	0
14. 45"	+	1
15. 45"	-	0
16. 75"	-	0
17. 75"	-	0
18. 75"		

\* 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 3 2	+	0 1 (2)
2. 45"	1 4 2	+	0 1 (2)
3. 45"	1 5 2	+	0 1 (2)
4. 45"	24	+	0 21-45 18-20 11-15 1-10 4 5 6 7 (4)
5. 75"	11	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7 (6)
6. 75"	4	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7 (7)
7. 75"	3	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7 (7)
8. 75"	23	+	0 28-75 21-25 16-20 1-15 4 5 6 7 (5)
9. 120"	24	+	0 58-120 38-55 26-35 1-25 4 5 6 7 (7)
10. 120"	120	-	0 78-120 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 42

7. VOCABULAIRE Arrêt après 5 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0	
1. Bouchon	Garder la bouteille au frais. Pour pas que ça gâte.	2	
2. Marteau	Enfoncer des clous.	2	
3. Essence	Pour faire marcher la voiture.	2	
8-10 ans	4. Caramel	Dessert - Bonbons	2
	5. Camion	Déménagement. Tu mets des meubles dans le camion.	2
11-13 ans	6. Paresseux	Il a peur.	0
	7. Librairie	Acheter des choses à manger.	0
14-16 ans	8. Furieux	Enragé.	2
	9. Locomotive	Train.	1
	10. Canif	/	0
	11. Gencive	La <sup>2</sup> . Pour garder les dents pour que ça pousse.	2
	12. Gravier	Pour mettre sur la route; des galets noirs.	1
	13. Fable	/	0
	14. Contagieux	Il a une maladie grave, faut pas y toucher sinon on l'attrape.	2
	15. Espion	Regarde les gens après y va dire aux autres.	2
	16. Doublure	Parait que toi.	0
	17. Appétissant	C'est bon.	2
	18. Genre	-	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		
		Max. = 64	
Total		22	

**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)													
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
Pomme (EXEMPLE)																	
1. Fille 120"	20	(0-6)	1	0	1	2	3	4	5	31-120	21-30	1-20	6	7	8		
ASSEMBLAGE PARFAIT																	
2. Cheval 150"	30	(0-5)	1	0	1	2	3	4	36-150	21-35	16-20	1-15	5	6	7	8	
ASSEMBLAGE PARFAIT																	
3. Auto. 150"	23	(0-9)	1/2*	0	1	2	3	4	51-150	36-50	26-35	1-25	5	6	7	8	
ASSEMBLAGE PARFAIT																	
4. Visage 180"	58	(0-12)	1/2*	0	1	2	3	4	5	76-180	51-75	36-50	1-35	6	7	8	9
ASSEMBLAGE PARFAIT																	
														Max. = 33			
Total														29			

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

**9. COMPREHENSION** Arrêt après 4 échecs consécutifs.

	Note
1. Coupure doigt <i>Suce mon sang - Rouge - Pansament.</i>	2
*2. Policiers <i>Problème = voler - Violon - frapper...</i>	1
*3. Fumée <i>Il appelle pour qu'on le guide. Il essaie de trouver quelque chose dans...</i>	2
4. Perdu balle <i>Il la repère.</i>	2
5. Se battre <i>Il me bats pas</i>	2
6. Portefeuille trouvé <i>Dit à la police - Il le donne à la caisse.</i>	2
*7. Maisons-briques <i>Tient et la ça casse. L'eau albâtre.</i>	2
*8. Cassettes-disques <i>Enregistrés.</i>	1
9. Contrôle viande <i>On peut se rendre malade - maladie - vacciné folk.</i>	2
*10. Publicité <i>Pour acheter. Ils veulent gagner de l'argent. Ils veulent en acheter.</i>	2
*11. Criminels <i>Il fait des crimes, il faut pas faire.</i>	1
12. Timbres <i>Pas envoyer.</i>	1
*13. Organisation-mendiant <i>Les gens sont méchants. Parce que y donne aux autres de l'argent.</i>	1
14. Election-secret	0
15. Promesse <i>Pas envoyer</i>	0
*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	21

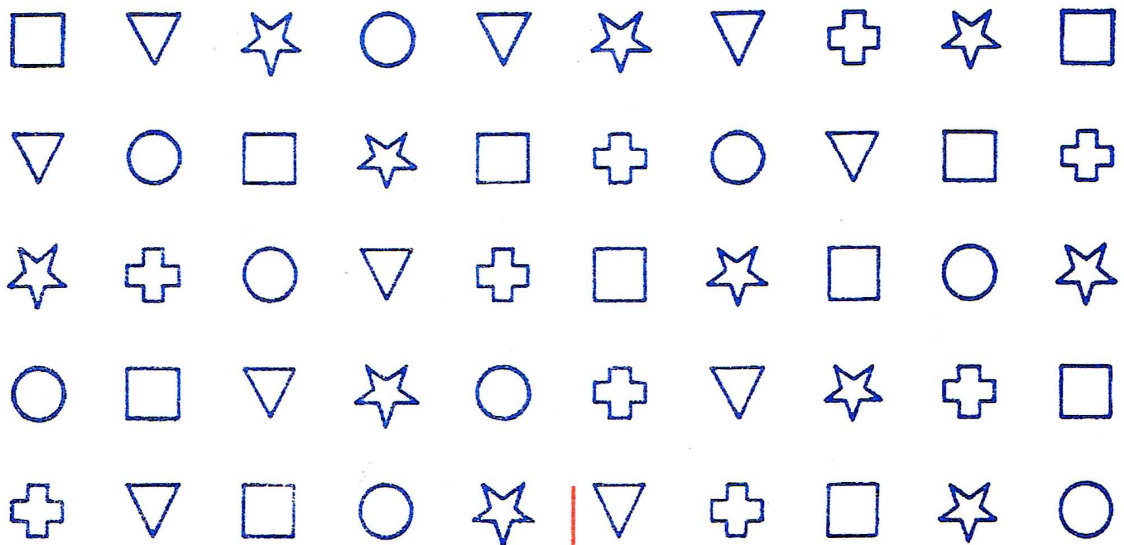
**10. CODE**

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

*Elle essaie de mémoriser.*

**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

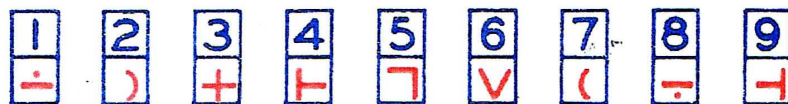


EXAMPLE



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	÷	+	√	÷	÷	√	÷	+	÷	√	+	÷	√	+	÷	+
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	+	√	+	√	÷	7	+	+	÷	√	÷	+	+	√	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
+																								

#### **6. 4. W.I.S.C. de Eric**

# WISC-R FEUILLE DE NOTATION

NOM \_\_\_\_\_ AGE 13  
 PRÉNOM Eric 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 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	Mois	Jour
Date de l'examen	2001	03	05
Date de naissance	1987	11	05
Age	13	4	0

	Note Brute	Note Standard
<b>TESTS VERBAUX</b>		
Information	12	5
Similitudes	12	7
Arithmétique	11	5
Vocabulaire	19/20	5
Compréhension	19	7
(Mém. imm. des chiffres)	( )	( )
<b>Note Verbale</b>		<b>28</b>
<b>TESTS DE PERFORMANCE</b>		
Compl. d'images	20	9
Arrang. d'images	24	7
Cubes	26	11
Assemblage d'objets	21	6
Code	19	8
(Labyrinthes)	( )	( )
<b>Note de Performance</b>		<b>51</b>

	Note Standard	Q.I.
Note Verbale	28	73
Note de Performance	51	87
<b>Note d'Echelle Totale</b>	<b>69</b>	<b>77</b>

\* Estimée si 4 tests passés

**OBSERVATIONS**

*Il travaille consciencieusement.  
 Les troubles du comportement ne apparaissent pas ici.  
 Les défaillances du langage sont évidentes 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		1
11. Paire		1
12. Estomac	<i>les pincettes de manger qui tiennent et de mettre en ses mains.</i>	1
13. Gaule	<i>met en ses mains.</i>	0
14. Tonne	10	0
15. Vaccin		0
16. Huile		0
17. Baromètre		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 12

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	0
9. Commode	1	22. Thermomètre	0
10. Ceinture	1	23. Maison <i>maison</i>	0
11. Veste	1	24. Téléphone	0
12. Garçon	1	25. Profil	
13. Eléphant	1	26. Parapluie	
Total		Max. = 26 20	

3. SIMILITUDES			Note
Arrêt après 3 échecs consécutifs.			1 ou 0
1. Roue - Balle	<i>rima</i>		1
2. Bougie - Lampe	<i>s'allument</i>		1
3. Piano - Guitare	<i>fait de la musique</i>		1
4. Chemise - Chapeau	<i>Peut la mettre</i>		1
5. Chat - Souris	<i>Courent - Amis.</i>	Note 2, 1 ou	2
6. Pomme - Banane	<i>Fruits</i>		2
7. Bière - Vin	<i>Boit</i>		1
8. Coude - Genou	<i>Dans le corps - os - muscles</i>		1
9. Ciseaux - Casserole	<i>en fer</i>		1
10. Téléphone - Radio	<i>Les branches les deux. Écoute - regard</i>		1
11. Mètre - Kilo	<i>mesures - poids</i>		0
12. Colère - Joie			0
13. Premier - Dernier	<i>diffé</i>		0
14. Montagne - Lac	<i>neige - neige</i>		0
*15. Les nombres 49 - 121			
16. Liberté - Justice			
17. Sel - Eau			
Total		Max. = 30 12	

\*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 8 2	+	0 1 OUT (2) OUT
2. Pique-nique 45"	1 14 2	+	0 1 DOG (2) DOG
3. Incendie 45"	1 9 2	+	0 1 FIRE (2) FIRE
4. Planche 45"	1 13 2 9	-	0 (1) WALK 2 WALK
5. Voleur 45"	14	+	0 16-45 11-15 1-10 3 (4) 5 THUG
6. Lasso 45"	15	+	0 16-45 11-15 1-10 3 (4) 5 CASH
7. Artiste 45"	10	+	0 16-45 11-15 1-10 3 4 (5) VAMP
8. Dormeur 45"	14	RSK0	0 16-45 11-15 1-10 3 4 5 RUSH
9. Bateau 60"	15	+	0 21-60 11-20 1-10 3 (4) 5 HCASE CRASE
10. Jardinier 60"	15	WRMORS	0 26-60 16-25 1-15 3 4 5 WORMS
11. Banc 60"	18	BECHN	0 26-60 16-25 1-15 3 4 5 BENCH
12. Pluie 60"	18	COLUD	0 26-60 16-25 1-15 3 4 5 CLOUD

8-16 ans

\* Présenter d'abord l'item d'exemple

Max. = 48

Total 24

**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"	10	0
13. 30"	-	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.

Total

Max. = 18\*\*

11

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

Dessin	Temps	Réussite Echec	Note (Entourer la note obtenue)
1. 45"	1 5 2	+	0 1 (2)
2. 45"	1 3 2	+	0 1 (2)
3. 45"	1 2 2	+	0 1 (2)
4. 45"	9	+	0 21-45 16-20 11-15 1-10 4 5 6 (7)
5. 75"	10	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 (7)
6. 75"	11	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 (7)
7. 75"	10	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 (7)
8. 75"	54	+	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"	160	-	0 76-120 56-75 41-55 1-40 4 5 6 7
11. 120"	120	+	0 81-120 56-90 41-55 1-40 (4) 5 6 7

8-16 ans

Max. = 62

Total 46

7. VOCABULAIRE Arrêt après 5 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0	
1. Bouchon	Pas boucher les cailloux - Débrancher	2	
2. Marteau	Pas enfoncer des clous	2	
3. Essence	Pas mettre dans les voitures pas que gasoil	2	
8-10 ans	4. Caramel	Bonbon dur et qui colle aux dents.	2
5. Camion	On porte des cols dedans pas commencer à se <sup>brancher</sup>	2	
11-13 ans	6. Paresseux	Mauvais - bêtise - écoute pas	0
7. Librairie	Billiothèque - Regarde des livres...	0/1	
14-16 ans	8. Furieux	Médiant	0
9. Locomotive	Traîn - On peut mettre des remorques à l'arrière.	2	
10. Canif	Carteau	1	
11. Gencive	Est les dents.	0	
12. Gravier	Cailloux	2	
13. Fable	-	0	
14. Contagieux	Il faut pas toucher quelqu'un qui a des microbes qui peut nous le donner.	2	
15. Espion	quelqu'un qui espionne, regarde les gens faire des trucs pas les autres qui regardent leur tablette.	1	
16. Doublure	-	0	
17. Appétissant	-	0	
18. Genre	Tout ça.	0	
19. Citadin	-	0	
20. Valide	On peut valider - avec une carte on valide avec son code.	1	
21. Restituer		0	
22. Rivalité		0	
23. Oblitérer.	obligatoire	0	
24. Combustible		0	
25. Séquestrer	Il dit: "séquestrer"	0	
26. Biographie			
27. Insinuer			
28. Imminent			
29. Apogée			
30. Chronique			
31. Polémique			
32. Pertinent			

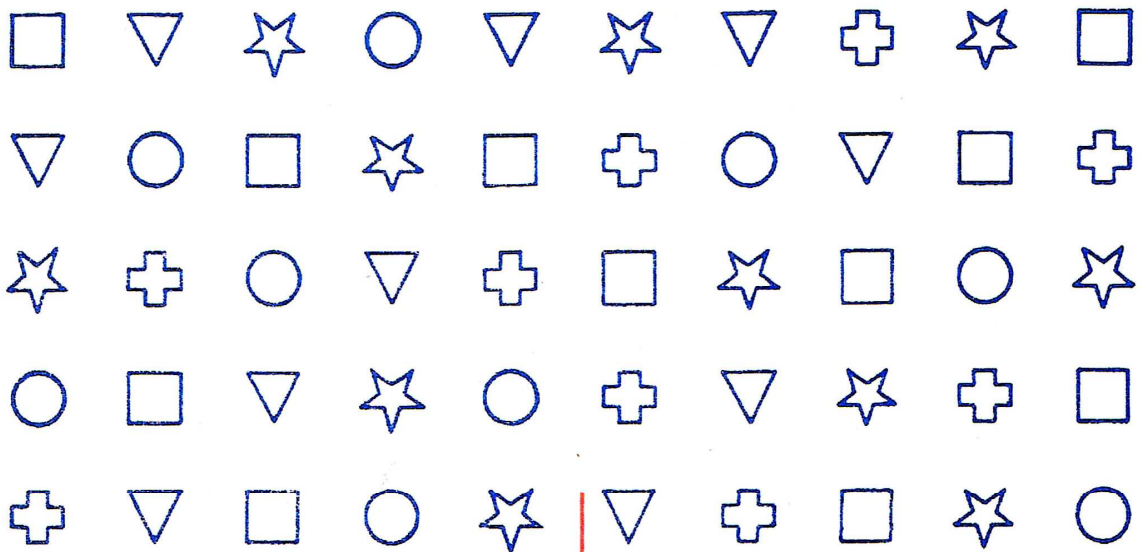
Max. = 64  
Total 19/64

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"	24	(0-6)	1	0	1	2	3	4	5	31-120 6	21-30 7	1-20 8	
ASSEMBLAGE PARFAIT													
2. Cheval 150"	41	(0-5)	1	0	1	2	3	4	5	36-150 5	21-35 6	16-20 7	1-15 8
ASSEMBLAGE PARFAIT													
3. Auto. 150"	57	(0-9)	1/2*	0	1	2	3	4	5	51-150 5	36-50 6	26-35 7	1-25 8
ASSEMBLAGE PARFAIT													
4. Visage 180"	125	(0-12)	1/2*	0	1	2	3	4	5	76-180 6	51-75 7	36-50 8	1-35 9
ASSEMBLAGE PARFAIT													
* Arrondir les 1/2 points au chiffre supérieur.													
Total											Max. = 33 21		

9. COMPREHENSION Arrêt après 4 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Coupure doit	<i>Je me sers - l'air - alcool par désinfectant - sans se faire tuer.</i>	2
* 2. Policiers	<i>Si quelqu'un me vole - arrête les gens. Pour les accidents + contrôles.</i>	2
* 3. Fumée	<i>Appelle quelqu'un. Je décide, j'indique le chemin.</i>	2
4. Perdu balle	<i>Je lui achète un autre. Si non je la retrouve.</i>	2
5. Se battre	<i>"Arrête, si vas te faire du mal!"</i>	2
6. Portefeuille trouvé	<i>Je ramène aux fils. Je donne au magasin.</i>	2
* 7. Maisons-briques	<i>Plus solide.</i>	1
* 8. Cassettes-disques	<i>Comme c'est pareil.</i>	0
9. Contrôle viande	<i>Je suis pas.</i>	0
* 10. Publicité	<i>Gagner de l'argent pour ceux qui font. Pas qui achète.</i>	2
* 11. Criminels	<i>Il n'avait qu'à pas voler, fumer, brûler.</i>	1
12. Timbres		0
* 13. Organisation-mendiant	<i>Comme la boîte aux lettres - ils nous servent, ils peuvent nous tuer. Peut être de nous tuer.</i>	2
14. Election-secret		0
15. Promesse	<i>Si il répte c'est un menteur!</i>	1
* 16. Carte grise	<i>Pas sûr de voir.</i>	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)... »		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) 49

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

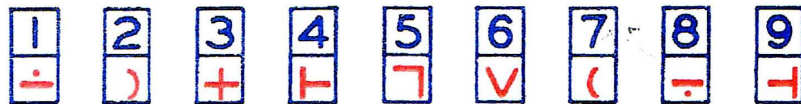


EXAMPLE



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	)	=	+	+	)	=	+	=	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	=	+	C	V	=	=	C	7	+	=	V	4	+	+
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	+	C	V																			
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

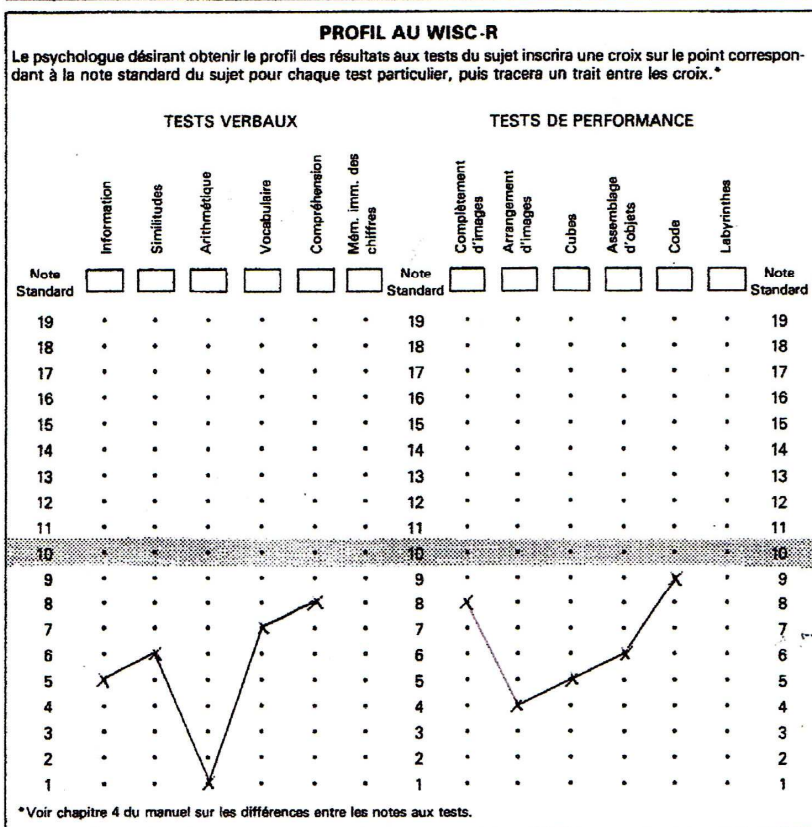
## **6.5. W.I.S.C. de Amin**

# WISC-R

## FEUILLE DE NOTATION

Echelle d'Intelligence de Wechsler  
pour Enfants - Forme Révisée

NOM S. AGE 13  
 PRÉNOM Amin SEXE M.  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 ECOLE \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_  
 ENVOYÉ PAR \_\_\_\_\_  
 EXAMINÉ PAR \_\_\_\_\_ LIEU \_\_\_\_\_



Année Mois Jour  
 Date de l'examen 2001 02 20  
 Date de naissance 1988 01 06  
 Age 13 1 14

	Note Brute	Note Standard
<b>TESTS VERBAUX</b>		
Information	<u>12</u>	<u>5</u>
Similitudes	<u>11</u>	<u>6</u>
Arithmétique	<u>8</u>	<u>1</u>
Vocabulaire	<u>27</u>	<u>7</u>
Compréhension	<u>20</u>	<u>8</u>
(Mém. imm. des chiffres)	( )	( )
<b>Note Verbale</b>		<u>27</u>
<b>TESTS DE PERFORMANCE</b>		
Compl. d'images	<u>19</u>	<u>8</u>
Arrang. d'images	<u>15</u>	<u>4</u>
Cubes	<u>22</u>	<u>5</u>
Assemblage d'objets	<u>20</u>	<u>6</u>
Code	<u>51</u>	<u>9</u>
(Labyrinthes)	( )	( )
<b>Note de Performance</b>		<u>32</u>

	Note Standard	Q.I.
<b>Note Verbale</b>	<u>27</u> *	<u>72</u>
<b>Note de Performance</b>	<u>32</u> *	<u>75</u>
<b>Note d'Echelle Totale</b>	<u>59</u>	<u>70</u>

\* Estimée si 4 tests passés

**OBSERVATIONS**

Tous se passait très bien. Amin s'amusait avec plaisir à chaque item. Mais quand il a senti qu'il n'arrivait pas au bout des items comme à arrangement d'images ça l'a irrité. Il s'ennuiera presque à cubes pour les mêmes raisons. J'ai dû arrêter la passation car il s'excitait de plus en plus. L'échec le faisait visiblement souffrir.

LES EDITIONS DU CENTRE DE PSYCHOLOGIE APPLIQUÉE, 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	<i>eau + feu et cuisiner</i>	1
5. Jambon		1
6. Vache		1
7. Semaine		1
8. Saisons		1
9. Mars		1
10. Douzaine		1
11. Paire		1
12. Estomac	<i>respirer</i>	0
13. Gaule	<i>Pays. ligandelle</i>	0
14. Tonne	<i>1kg</i>	0
15. Vaccin	<i>Louis Pasteur</i>	1
16. Huile	<i>gras et fait des courts</i>	0
17. Baromètre		0
18. Chine		0
19. Bissextille		0
20. Soleil		0
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	12

2. COMPLETEMENT D'IMAGES				Note
Arrêt après 4 échecs consécutifs.				1 ou 0
Temps : 20 sec.				
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	0	
6. Homme	1	19. Fille	0	
7. Miroir	1	20. Carte à jouer	1	
8. Pendule	+1	21. Vache	0	
9. Commode	0	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		
Total		Max. = 26	19	

3. SIMILITUDES			Note
Arrêt après 3 échecs consécutifs.			1 ou 0
1. Roue - Balle	<i>C'est rond</i>		1
2. Bougie - Lampe	<i>ça allume ça éclaire</i>		1
3. Piano - Guitare	<i>ça fait les mêmes musiques</i>		1
4. Chemise - Chapeau	<i>C'est du habits</i>		1
5. Chat - Souris	<i>qu'ils y a, moustaches ils sont malins</i>	Note 2, 1 ou	1
6. Pomme - Banane	<i>fruits</i>		2
7. Bière - Vin	<i>alcool</i>		2
8. Coude - Genou	<i>C'est dur - oo</i>		1
9. Ciseaux - Casserole	<i>fer</i>		1
10. Téléphone - Radio	<i>on écoute</i>		0
11. Mètre - Kilo	<i>le kilo c'est rond - le mètre c'est long</i>		0
12. Colère - Joie	<i>content et pas content</i>		0
13. Premier - Dernier	<i>le 1er est le pendant du dernier.</i>		0
14. Montagne - Lac	<i>Neige - Lac: il y a de l'eau</i>		0
*15. Les nombres 49 - 121	<i>49 x 121 - des nombres</i>		0
16. Liberté - Justice	<i>parce</i>		0
17. Sel - Eau			
Total	Max. = 30		11

\* 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 7 2		0 1 OUT 2 (2)
2. Pique-nique 45"	1 9 2		0 1 DOG 2 (2)
3. Incendie 45"	1 12 2		0 1 FIRE 2 (2)
4. Planche 45"	1 14 2		0 1 WALK 2 (2)
5. Voleur 45"	8	HUTG	0 16-45 11-15 1-10 3 4 5
6. Lasso 45"	22	CASH	0 16-45 11-15 1-10 3 4 5
7. Artiste 45"	27	AMVP	0 16-45 11-15 1-10 3 4 5
8. Dormeur 45"	30	HRUS	0 16-45 11-15 1-10 3 4 5
9. Bateau 60"	19	CHASE	0 2 21-80 11-20 1-10 HCASE 3 4 5 CHASE
10. Jardinier 60"	27	MSCRW	0 2 26-60 16-25 1-15 WORMS 3 4 5 WORMS
11. Banc 60"	15	BLENH	0 2 26-80 16-25 1-15 BENCH 3 4 5 BENCH
12. Pluie 60"	19	CLOUD	0 2 26-60 16-25 1-15 CLOUD 3 4 5 CLOUD

9-16 ans

\* Présenter d'abord l'item d'exemple

Max. = 48

Total 15

*Il bouge tout les ou les*

### 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"		0
9. 30"		0
10. 30"		1
11. 30"		0
12. 30"		0
13. 30"		0
14. 45"		
15. 45"		
16. 75"		
17. 75"		
18. 75"		

8-10 ans

11-13 ans

14-16 ans

*Il inverse la feuille*

8-13 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. = 16\*\*

Total 8

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

Dessin	Temps	Réussite Echec	Note (Entourer la note obtenue)
1. 45"	1 5 2	+	0 1 (2)
2. 45"	1 7 2	+	0 1 (2)
3. 45"	1 16 2	+	0 1 (2)
4. 45"	45	+	0 21-45 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
5. 75"	55	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
6. 75"	75	-	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
7. 75"	63	+	0 21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
8. 75"	30	+	0 26-75 21-25 16-20 1-15 4 5 6 7
9. 120"	au delà	-	0 56-120 36-55 26-35 1-25 4 5 6 7
10. 120"			0 76-120 56-75 41-55 1-40 4 5 6 7
11. 120"			0 81-120 66-80 41-55 1-40 4 5 6 7

Max. = 62

Total 22

Hiagite - Il se lève - Il dit des insultes.

8-10 ans  
11-13 ans  
14-16 ans

7. VOCABULAIRE Arrêt après 5 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Bouchon	Boucher les trous dans la dalle de bain. le vin	2
2. Marteau	Enfoncer un clou - taper.	2
3. Essence	Pour brûler quelque chose - Pour la voiture pas que ça sèche et ça peut être. On connaît en est ça gomme #	2
4. Caramel	Pour les pop-corn et la glace. Sucre + eau.	2
5. Camion	Pour rouler - Gros camion qui transporte des marchandises.	2
6. Paresseux	Cherche beaucoup à savoir - Animal qui veut pas travailler.	2
7. Librairie	Où on vend les livres.	2
8. Furieux	enroué	2
9. Locomotive	Un train pour transporter des voyageurs.	1
10. Canif	-	0
11. Gencive	manche ses dents.	0
12. Gravier	Pas lène, c'est dure. Ça gomme et de saule	1
13. Fable	-	0
14. Contagieux	Dangerous. Pas toucher. Attraper la maladie.	2
15. Espion	Il te regarde. Il a dit à tout le monde	2
16. Doublure	Quand on a mal	0
17. Appétissant	C'est bon	2
18. Genre	mon beau père.	0
19. Citadin	-	0
20. Valide	Code et faut valider	1
21. Restituer	-	0
22. Rivalité	-	0
23. Oblitérer.	- oublier quelque chose.	0
24. Combustible	-	0
25. Séquestrer	Attraper - Mettre les menottes - Taper - Mettre le feu	2
26. Biographie	photo	0
27. Insinuer	-	0
28. Imminent	-	0
29. Apogée	-	0
30. Chronique	révise.	0
31. Polémique		
32. Pertinent		
		Max. = 64
		Total 27

• "Ça sert à examiner les voitures!" => le train de la classe qui joue un rôle: celui du père emprisonné.

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"	30	(0-6) 4	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"	40	(0-5) 4	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"	130	(0-9) 6	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"	130	(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>	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.										Max. = 33 Total <b>20</b>								

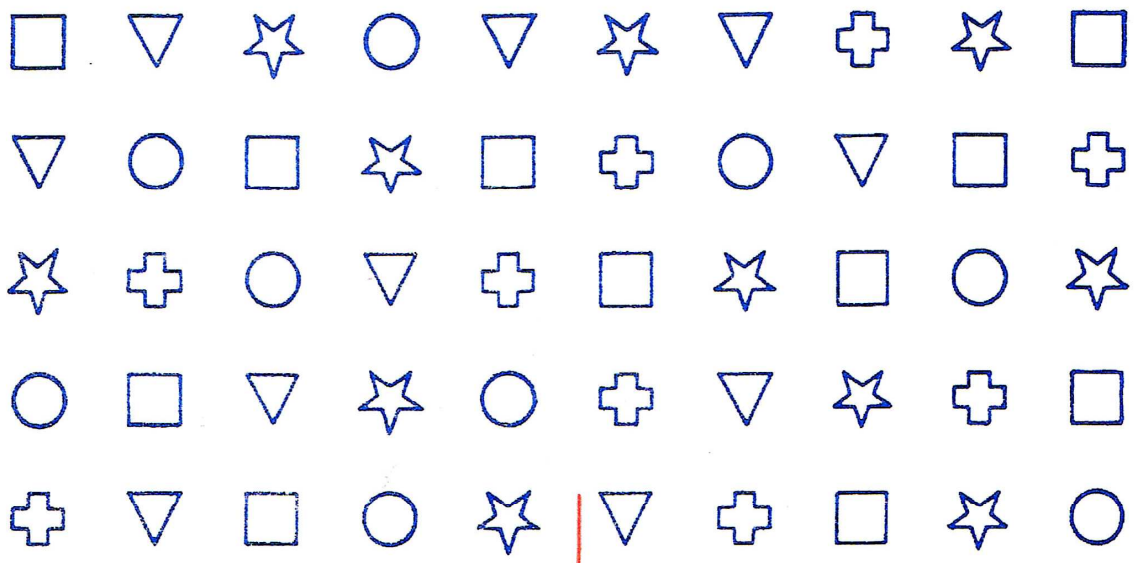
*Le décanage et son eau.*

9. COMPREHENSION Arrêt après 4 échecs consécutifs.		Note 2, 1 ou 0
1. Coupure doigt	<i>Pommes, légumes, coton, alcool, bandage.</i>	2
* 2. Policiers	<i>Bayane. J'en rante chez nous - luit vitine - on en te - on en te.</i>	1
* 3. Fumée	<i>Rien - Si ça - Pomme. Un petit. Je le prend et je le sort.</i>	2
4. Perdu balle	<i>Rennoué. Petit, tu lui achète. Mon grand, je le sera.</i>	2
5. Se battre	<i>Je me bat pas - "Vas - chez ta mère!" - Je lui enlève son sac à main.</i>	2
6. Portefeuille trouvé	<i>Si il y a de la tenue? Je le ramène. Si c'est à un petit je lui rend.</i>	2
* 7. Maisons-briques	<i>Parce que ça tiend bien. Parce que ça s'écrase.</i>	1
* 8. Cassettes-disques	<i>Enregistrons</i>	1
9. Contrôle viande	<i>Si ça germe. Attrape le virus, il est mal.</i>	2
* 10. Publicité	<i>Par faire monter. Traite les gens à acheter.</i>	2
* 11. Criminels	<i>Fait beaucoup de crimes - voler - violer - braquer</i>	1
12. Timbres	<i>Par faire beau. Par envoyer - Par passer un code.</i>	1
* 13. Organisation-mendiant	-	0
14. Election-secret	-	0
15. Promesse	<i>C'est pas bien, ça fait mal au cœur, ça vole.</i>	1
* 16. Carte grise	<i>Par bien conduire. Par s'assurer.</i>	0
* 17. Députés	<i>Qui veut être dans le populaire.</i>	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)... »		Max. = 34
<i>Il bave beaucoup dans toute la salle</i>		Total <b>20</b>

10. CODE	Temps	Note
A (sujets de moins de 8 ans)	120"	(0-50)
B (sujets de 8 ans et plus)	120"	(0-93) 51

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

Code Ammi.



EXEMPLE



A

B



EXEMPLE

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
)	o	+	V	+	1	)	o	+	+	)	=	+	o	)	+	o	+	7	V	+	o	)	7	o
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
+	o	7	+	)	(	+	V	+	)	7	o	+	(	V	o	o	(	7	+	o	V	+	+	+
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
o	o	7	+	(	V	)	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