

## **7. W.I.S.C. de Jérémy, Mélissa et Thomas**

## **7.1. Jérémy**

### **7.1.1. W.I.S.C. de Jérémy**



**WISC-III™**

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

David Wechsler

### Cahier de passation

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : Jeremy

#### OBSERVATIONS

attitude • attention • langage

*Il est très gentil, très "glissant". Ce qui contraste avec son attitude agressive et insupportable en classe. Il est très motivé pour tout faire. Sa propreté est très évidente ici: Il me fera un dessin (figurant son phallus). Son assurance est impressionnante. Il me fait un effet "blanc"!*

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

Les Editions du Centre de psychologie Appliquée - 25, rue de la Plaine - 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.

The Wechsler Intelligence Scale for Children, the WISC-III logo, and the W 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
	2. Boite en carton		1
	3. Chat		1
	4. Main		1
8-9	5. Eléphant		1
	6. Monsieur		1
10-13	7. Porte		1
	8. Miroir		1
	9. Horloge		1
	10. Commode		1
14-16	11. Ceinture		1
	12. Feuille		1
	13. Escabeau		1
	14. Visage féminin		1
	15. Dés		1
	16. Baignoire		1
	17. Ampoule		1
	18. Sifflet		1
	19. Piano		1
	20. Ciseaux		1
	21. Profil masculin	<i>au dent</i>	0
	22. Thermomètre		1
	23. Treillis		1
	24. Orange	<i>truc noir</i>	0
	25. Poisson rouge		0
	26. Supermarché	<i>monte</i>	0
	27. Téléphone		1
	28. Parapluie	<i>bouton</i>	0
	29. Maison		0
	30. Chaussure de tennis	<i>laet</i>	0

Note Totale  
(maximum = 30) 23

## 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		1
11-13	8. Après mars		1
	9. Objets/Paire		0
	10. Christophe Colomb	<i>Voyages - Amérique</i>	1
14-16	11. 3 océans		1
	12. Estomac	<i>Pour que le mangé reste dedans</i>	1
	13. Jour de plus tous les 4 ans	<i>le Samedi</i>	0
	14. Sommet européen	<i>Mont Blanc</i>	1
	15. Continent Maroc	<i>Amérique</i>	0
	16. Capitale Grèce		0
	17. 5 sens		0
	18. «Les Misérables»		0
	19. Le plus d'habitants		0
	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) 12

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	31	Max. = 119

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 âge</b> Exemple : Rouge-Bleu		
*1. Roue-Balle	rond	1
*2. Lait-Eau	boire	1
3. Piano-Guitare	musique	1
4. Bougie-Lampe	lumière	1
5. Chemise-Chaussure	rien file	1
**6. Pomme-Banane	manger - fruits.	Note 0, 1 ou 2 2
7. Chat-Souris	la gatte, queue, oreilles.	1
8. Laine-Soie	deux	0
9. Mètre-Kilo	Peser. Pour compter	1
10. Peinture-Statue	la même couleur	0
11. Famille-Tribu	Faire genre - Danser	0
12. Colère-Joie	Sont différents. Ça se ressemble pas	0
13. Sahara-Antarctique	Peut se parler	0
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)

9



## 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.

Tout âge	Item	Limite de temps	Temps	Ordre	Note						
					Entourer la note appropriée						
	Exemple : Distributeur de boissons										
6-8	1. Toboggan	Essai 1	45 s			0			(2)		
		Essai 2	45 s			0	1				
	2. Pique-nique	Essai 1	45 s			0			(2)		
		Essai 2	45 s			0	1				
9-16	3. Planche	45 s	17	+	0		16-45 (2)	11-15 (3)	6-10 (4)	1-5 (5)	
	4. Goûter	45 s	45	+	0		21-45 (2)	16-20 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	5. Bateau	45 s	43	+	0		21-45 (2)	16-20 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	6. Lasso	45 s	20	+	0		21-45 (2)	16-20 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	7. Jardinière	45 s	42	+	0		21-45 (2)	16-20 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	8. Incendie	45 s	45	+	0		21-45 (2)	16-20 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	9. Banc	45 s	20	+	0		21-45 (2)	16-20 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	10. Canards	45 s	20	+	0		21-45 (2)	16-20 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	11. Pluie	45 s	23	+	0		21-45 (2)	16-20 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	*12. Chien	60 s	45	45 12 36	(0)		26-60 (2)	16-25 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	13. Tracteur	60 s	25	+	0		26-60 (2)	16-25 (3)	11-15 (4)	1-10 (5)	
	**14. Neige	60 s	60	132456	(0)	654321	31-60 (1)	26-30 (2)	21-25 (3)	1-20 (4)	5

\* 456123 est un arrangement correct.

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

Note Totale (maximum = 64) **29**

## 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.

6	Problème	Limite de temps	Temps	Bonne réponse	Réponse	Note	Problème	Limite de temps	Temps	Bonne réponse	Réponse	Note
6	1. Oiseaux	30 s		3		0 (1)	13. Crayons	30 s	28	14		0 (1)
	2. Arbres	30 s		12		0 (1)	14. Timbres	30 s	20	24 francs		0 (1)
	3. Sauf 4	30 s		4		0 (1)	15. BILLETS de tombola	30 s	25	7		0 (1)
	4. Sauf 9	30 s		9		0 (1)	16. Bouteilles d'eau	30 s	20	11		0 (1)
	5. Glaces	30 s		2		0 (1)	17. Voitures	30 s	30	9	6	(0) 1
7-8	6. Avant 14	30 s		13		0 (1)	18. Douzaine de crayons	45 s	45	10 francs	plus de six	(0) 1
	7. Livres	30 s		4		0 (1)	19. Argent	75 s		8 francs 50	100 <sup>¢</sup>	(0) 1 2
	8. Gâteaux	30 s		5		0 (1)	20. Paquets de bonbons	75 s		40 francs		11-75 1-10 0 1 2
	9. Francs	30 s		6		0 (1)	*21. Crayons tiroir	75 s		3/10, 6/20 ou 30 %		11-75 1-10 0 1 2
9-12	10. Bonbons	30 s		3		0 (1)	22. Livre d'occasion	75 s		42 francs		11-75 1-10 0 1 2
	11. Chocolat	30 s		7		0 (1)	23. Voyage à moto	75 s		45 km/h		11-75 1-10 0 1 2
	12. Cahiers	30 s	15	6	+	0 (1)	24. Voitures lavées	75 s		48		11-75 1-10 0 1 2

\* Si le sujet répond «Six chances», dire «Six chances sur combien ?»  
*Il essaie de lire les réponses d'envers.*

Note Totale (maximum = 30) **16**

## 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		R E	0 Essai 2 1 Essai 1 2
4.	45 s		4	R E	0 16-45 4 11-15 5 6-10 6 1-5 7
5.	45 s		5	R E	0 21-45 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
6.	75 s		11	R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
7.	75 s		9	R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
8.	75 s		45	R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
9.	75 s		60	R E	0 26-75 4 16-25 5 11-15 6 1-10 7
10.	120 s		126	R E	0 41-120 4 31-40 5 26-30 6 1-25 7
11.	120 s		120	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

"C'est moi le plus fort. Non c'est  
pas moi!"  
Arrange les cubes face blanche  
au dessus.

Note Totale  
(maximum = 69)

34

## 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		2
4. Horloge		2
11-13 5. Abeille	Insecte	2
6. Plume	lège, pour les oiseaux, pour voler.	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	Des lettres alphabet en ordre.	2
8. Furieux	Enervé, pas content.	2
9. Baleine	Poisson gros, c'est comme.	1
10. Portrait	(Il dessine en visage)	2
11. Ile	Eau c'est profond	0
12. Discret	gentil	0
13. Obscur	/	0
14. Absorber	Respirer, manger, attraper.	0
15. Pérégrin	Déqueulasse. Pas bon. Pas manger sinon on est malade	2
16. Se vanter	/	0
17. Nomade	/	0
18. Tolérer	/	0
19. Initiative	On n'a pas besoin de te le dire, on fait tout seul.	2
20. Précéder	/	0
21. Héritaire	/	0
22. Combustible	/	0
23. Spirituel	/	0
24. Imminent		
25. Apogée		
26. Aberrant		
27. Chronique		
28. Pertinent		
29. Polémique		
30. Mécène		

Note Totale  
(maximum = 60)

23



## 10. Compréhension (suite)

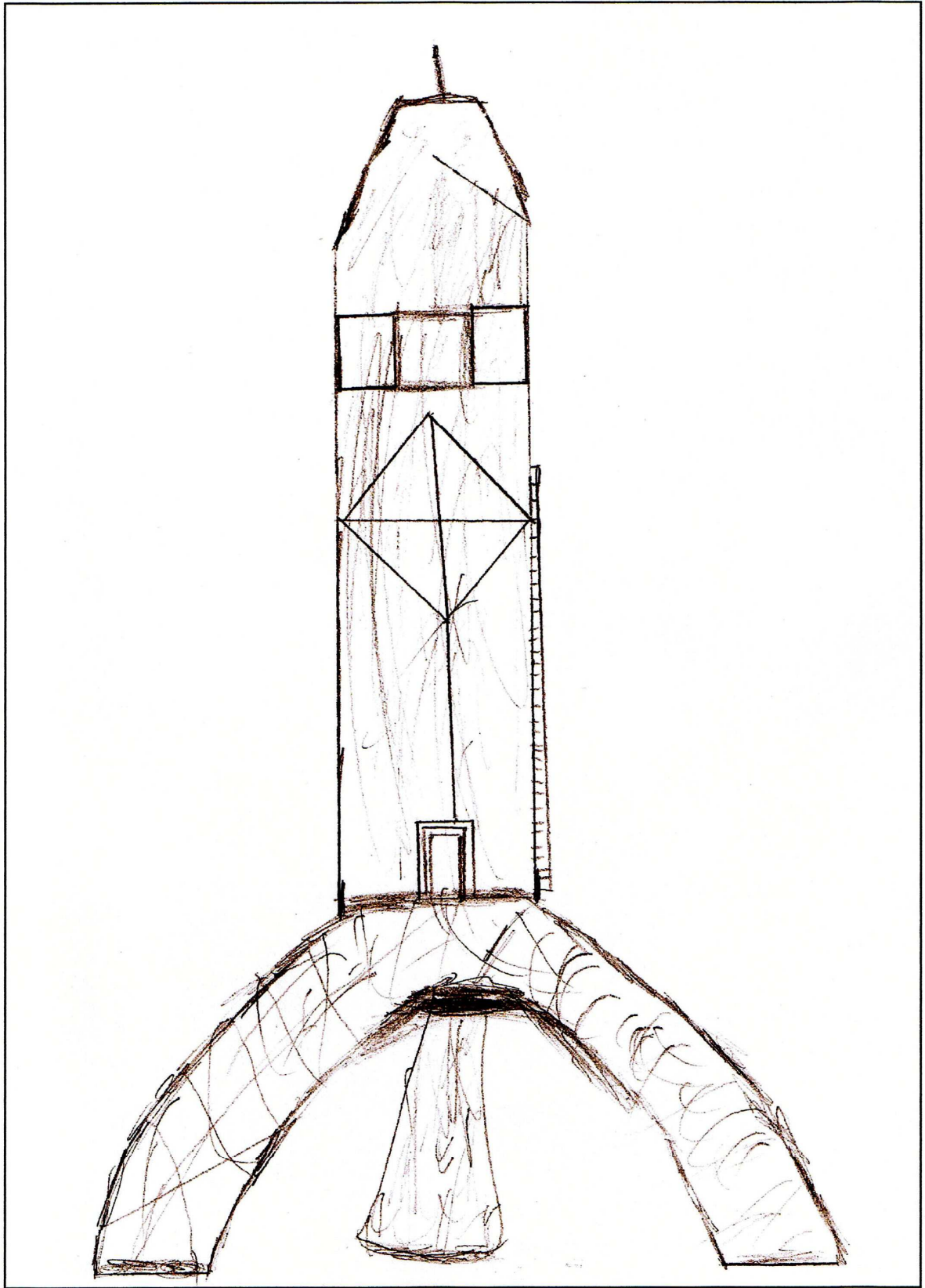
Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
**8. Satellites	Pour la télé, le téléphone. Pour l'électricité. Pour que les voitures roulent grâce aux satellites. Pour les messages dans le ciel.	2
9. Bouteilles vides	Pour qu'il la remplit. On la refait et il la renvoie.	2
10. Abattoirs	Blessé à cause de la bagarre. (Pensait abattoirs humains). Pour manger sinon on va mourir	2
11. Bulletin secret	/	0
12. Promesse	Tu m'as juré un lapin. Ça vaut de la ça. Mais je les tiens toujours. C'est pas bien on est nul.	1
13. Timbres	Pour envoyer. Pour qu'ils acceptent Sinon, pas envoyé.	1
14. Dopage	/	0
**15. Liberté de parole	/	0
16. Brevet	ça c'est une bonne question! Pour mieux la faire voir!	0
**17. Carte grise	En cas d'accident pour payer le dégâts.	
**18. Députés	/	0

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

Note Totale  
(maximum = 36) 22

### **7.1.2. Dessin accompagnant le W.I.S.C. de Jérémy**

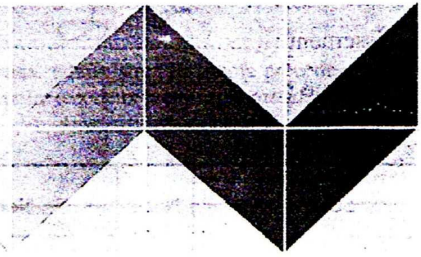


Dessin de Jérémy

## **7.2. W.I.S.C. de Mélissa**



**WISC-III™**



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

David Wechsler

# Cahier de passation

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : Stéphanie

### OBSERVATIONS

attitude • attention • langage

*Elle a quelque chose de noble dans le regard.  
Sa capacité à réussir presque parfaitement  
certaines exercices fascine. Ses absences ont  
quelque chose de mystérieux. Cette jeune adoles-  
cente donne l'image d'une petite fille forte et fragile  
à la fois. Et me vient cette pensée: "Elle s'en est  
sortie malgré tout ça!"*

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

Les Editions du Centre de psychologie Appliquée - 25, rue de la Flaine - 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.

The Wechsler Intelligence Scale for Children, the WISC-III logo, and the W logo are registered trademarks of The Psychological Corporation.



Nom et prénom : Melisa Sexe : F

Etablissement : ..... Age : 12 ans

Psychologue : ..... Classe : .....

# WISC-III™

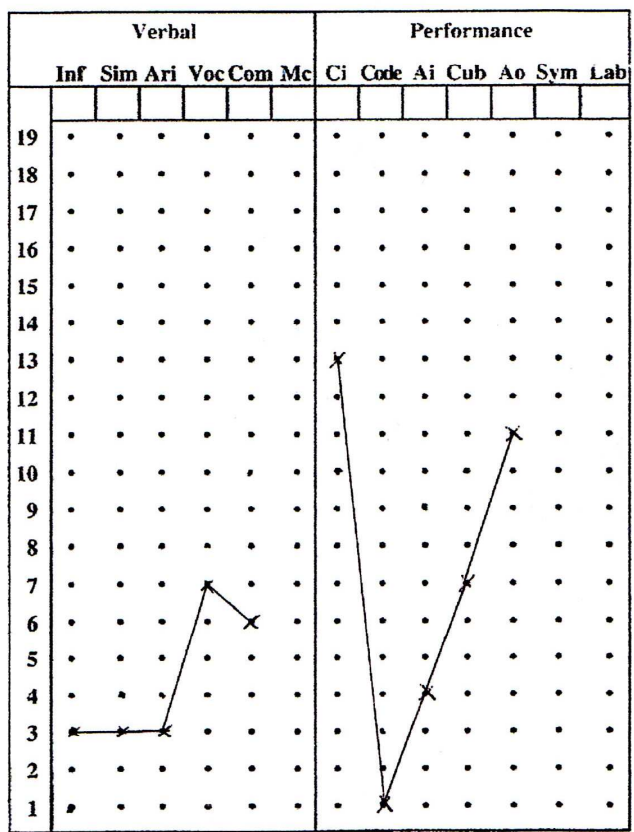
Echelle d'Intelligence de Wechsler pour Enfants - 3<sup>e</sup> édition

Subtests	Notes brutes	Notes standard				
		Verb.	Perf.	CV	OP	VT
Complètement d'images	23		13			
Information	8	3				
Code	27		1			
Similitudes	6	3				
Arrangement d'images	10		4			
Arithmétique	12	3				
Cubes	29		7			
Vocabulaire	20	7				
Assemblage d'objets	30		11			
Compréhension (Symboles)	11	6	( )			
(Mémoire des chiffres)		( )				
(Labyrinthes)		( )				
<b>Somme des notes standard</b>		<b>22</b>	<b>36</b>			
Note à l'Echelle Totale		<b>58</b>				

	Années	Mois	Jours
Date de passation	99	02	25
Date de naissance	86	09	23
Age	12	05	02

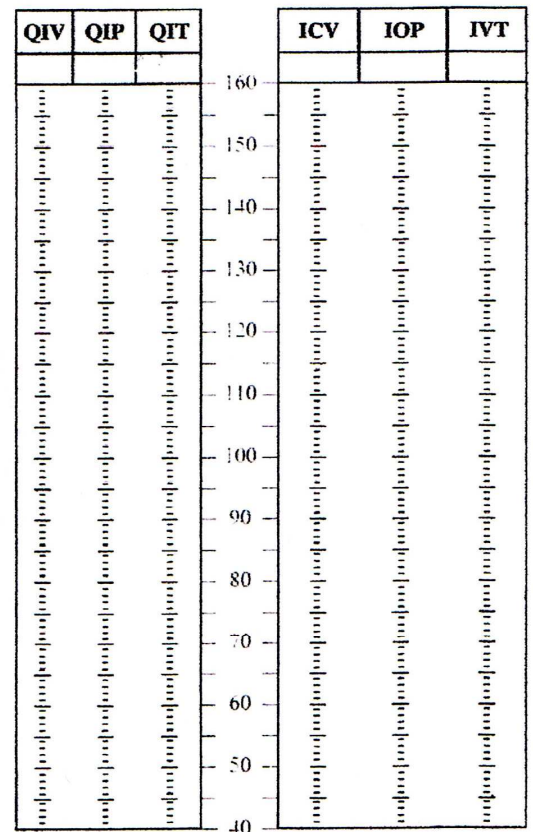
	Note	QI/Indice	% ile	% de l'intervalle de confiance
Verbal	22	67		-
Performance	36	80		-
Total	58	70		-
Comp. Verb.				-
Org. Percep.				-
Vit. de Trait.				-

**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		1
8. Miroir		1
9. Horloge		1
10. Commode		1
<b>14-16</b> 11. Ceinture		1
12. Feuille		1
13. Escabeau		1
14. Visage féminin		1
15. Dés		1
16. Baignoire		1
17. Ampoule		1
18. Sifflet		1
19. Piano		1
20. Ciseaux		1
21. Profil masculin	<i>dout</i>	0
22. Thermomètre	<i>-</i>	0
23. Treillis		1
24. Orange	<i>graine</i>	0
25. Poisson rouge		1
26. Supermarché		0
27. Téléphone		1
28. Parapluie	<i>pour ouvrir</i>	0
29. Maison		0
30. Chaussure de tennis		0

Note Totale  
(maximum = 30) 23

## 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		0
10. Christophe Colomb		0
<b>14-16</b> 11. 3 océans		0
12. Estomac	<i>manger - le cœur.</i>	0
13. Jour de plus tous les 4 ans		0
14. Sommet européen	<i>Pilat.</i>	
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	27	Max. = 119

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	rond	1
*2. Lait-Eau	caule	0
3. Piano-Guitare	Cruit - musique	1
4. Bougie-Lampe	S'allume - la luminaire marche plus.	0
5. Chemise-Chaussure	On les met	1
**6. Pomme-Banane	mange - fruit	2
7. Chat-Souris	queue	1
8. Laine-Soie	-	0
9. Mètre-Kilo	-	0
10. Peinture-Statue	ça barge pas.	0
11. Famille-Tribu	barge -	0
12. Colère-Joie		
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)

6

## 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										
6-8	1. Toboggan	Essai 1	45 s	40	0	(2)				
		Essai 2	45 s		0	1				
	2. Pique-nique	Essai 1	45 s	40	0	(2)				
		Essai 2	45 s		0	1				
9-16	3. Planche	45 s	45	2314	(0)	16-45 2	11-15 3	6-10 4	1-5 5	
	4. Goûter	45 s	45	1324	(0)	21-45 2	16-20 3	11-15 4	1-10 5	
	5. Bateau	45 s	40	+	0	21-45 (2)	16-20 3	11-15 4	1-10 5	
	6. Lasso	45 s	45	23451	(0)	21-45 2	16-20 3	11-15 4	1-10 5	
	7. Jardinière	45 s	40	+	0	21-45 (2)	16-20 3	11-15 4	1-10 5	
	8. Incendie	45 s	42	+	0	21-45 (2)	16-20 3	11-15 4	1-10 5	
	9. Banc	45 s	45	12543	(0)	21-45 2	16-20 3	11-15 4	1-10 5	
	10. Canards	45 s	45	4312	(0)	21-45 2	16-20 3	11-15 4	1-10 5	
	11. Pluie	45 s	45	23451	(0)	21-45 2	16-20 3	11-15 4	1-10 5	
	*12. Chien	60 s	60	145623	0	26-60 2	16-25 3	11-15 4	1-10 5	
	13. Tracteur	60 s	60	132456	(0)	26-60 2	16-25 3	11-15 4	1-10 5	
	**14. Neige	60 s	60	321654	(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)

10

## 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	
6	1. Oiseaux	30 s	3		0	(1)	13. Crayons	30 s	30	14	-	(0) 1
	2. Arbres	30 s	12		0	(1)	14. Timbres	30 s	30	24 francs	-	(0) 1
	3. Sauf 4	30 s	4		0	(1)	15. Billets de tombola	30 s	30	7	-	(0) 1
	4. Sauf 9	30 s	9		0	(1)	16. Bouteilles d'eau	30 s		11		0 1
	5. Glaces	30 s	2		0	(1)	17. Voitures	30 s		9		0 1
7-8	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		11-75 1-10 0 1 2
	8. Gâteaux	30 s	5		0	(1)	20. Paquets de bonbons	75 s		40 francs		11-75 1-10 0 1 2
	9. Francs	30 s	6		0	(1)	*21. Crayons tiroir	75 s		3/10, 6/20 ou 30 %		11-75 1-10 0 1 2
	10. Bonbons	30 s	3		0	(1)	22. Livre d'occasion	75 s		42 francs		11-75 1-10 0 1 2
9-12	11. Chocolat	30 s	7		0	(1)	23. Voyage à moto	75 s		45 km/h		11-75 1-10 0 1 2
	12. Cahiers	30 s	6	6	+	0	(1)	24. Voitures lavées	75 s		48	

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

Note Totale  
(maximum = 30)

12



## 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		R E	0 Essai 2 1 Essai 1 2
4.	45 s		12	R E	0 16-45 4 11-15 5 6-10 6 1-5 7
5.	45 s		22	R E	0 21-45 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
6.	75 s		13	R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
7.	75 s		25	R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
8.	75 s		75	R E	0 21-75 4 16-20 5 11-15 6 1-10 7
9.	75 s		75	R E	0 26-75 4 16-25 5 11-15 6 1-10 7
10.	120 s		120	R E	0 41-120 4 31-40 5 26-30 6 1-25 7
11.	120 s		120	R E	0 56-120 4 36-55 5 31-35 6 1-30 7
12.	120 s		120	R E	0 56-120 4 36-55 5 31-35 6 1-30 7

Examineur

Note Totale  
(maximum = 69) 29

## 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		2
4. Horloge		2
11-13 5. Abeille	<i>Piqûre, ça vole, noir et jaune, insecte.</i>	2
6. Plume	<i>Plume d'oiseau pour le courrier.</i>	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	Les lettres: A, B, C, D...	2
8. Furieux	-	0
9. Baleine	Grosse bête. Grandus dents. Dans l'eau. Animal de la mer	1
10. Portrait	Figure de Picasso sur un tableau	2
11. Ile	Avec du sable, cocotiers.	1
12. Discret	(Elle a des absences)	0
13. Obscur	( " )	0
14. Absorber	-	0
15. Périmé	Qui est pas bon. Déjà passé de date.	2
16. Se vanter	Ça mal	0
17. Nomade	Salade	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)

20

## 9. Assemblage d'objets

Administrer tous les items.

	Limite de temps	Temps	Nombre d'assemblages corrects	Multiplié par	Note															
					Entourer la note appropriée															
<b>Exemple : Pomme</b>																				
1. Fille	120 s	80	(0-6) +	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8							
2. Voiture	150 s	85	(0-9) +	1/2*	0	1	2	3	4	5	6	7	8							
3. Cheval	150 s	93	(0-5) +	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8							
4. Ballon	180 s	103	(0-7) +	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
5. Visage	180 s	120	(0-13) +	1/2*	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					

\* Arrondir au chiffre supérieur.

↳ "Homme fait peu!" dit-elle.

Note Totale  
(maximum = 44)

30

## 10. Compréhension

Arrêt après 3 échecs consécutifs.

Item	Réponse	Note 0, 1 ou 2
*1. Portefeuille	Je donne à la vendeuse	2
**2. Fumée	Je qu'elle, je dis "arrête la cigarette!" si appelle les pompiers.	1
3. Ceinture	La police nous arrête.	0
**4. Lumière	La crête. Gava avec l'électricité.	2
**5. Jeux-règles		0
6. Musées	Il ya des animaux empaillés, des tableaux. Par que les personnes voient.	2
7. Annuaire		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	<i>On fait comment si ça tombe? ça sert à regarder.</i>	1
9. Bouteilles vides	<i>Puis mettre de l'eau</i>	1
10. Abattoirs		0
11. Bulletin secret		0
12. Promesse	<i>A cause du secret il faut tenir, il faut pas le dire, c'est un secret.</i>	1
13. Timbres	<i>Pas envoyer par la poste. Le facteur rend si pas de timbre</i>	1.
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)

11

### **7.3. W.I.S.C. de Thomas**