

Informations concernant le sujet :

Nom : _____

Sexe : F M

Classe : _____

Plus haut niveau d'études atteint : _____

Ecole ou établissement : _____

Diagnostic actuel : _____

Langue parlée à la maison : _____

	Années	Mois	Jours	Age utilisé pour les points de départ : _____	
Date de l'évaluation :	__/__/__	__/__/__	__/__/__		Chronologique <input type="checkbox"/>
Date de naissance :	__/__/__	__/__/__	__/__/__		Mental <input type="checkbox"/>
Age chronologique :	__/__/__	__/__/__	__/__/__		Social <input type="checkbox"/>

Informations provenant d'autres tests :

Intelligence _____ Comportement adaptatif _____ Autre _____

Motif de l'entretien : _____

Vineland-II

Cahier

Echelles de comportement adaptatif, seconde édition

Forme pour l'entretien

Sara S. Sparrow, Domenic V. Cicchetti, et David A. Balla
Une révision de l'Echelle de maturité sociale Vineland d'Edgar A. Doll

Informations concernant le répondant :

Nom : _____

Sexe : F M Téléphone : _____

Relation avec le sujet : _____

Informations concernant l'intervenant :

Nom : _____

Fonction : _____

Sexe : F M



Avant de commencer l'administration, lisez attentivement le Chapitre 2 du manuel.

Consignes générales : Pour chaque sous-domaine du comportement adaptatif, commencez par l'item indiqué par l'âge correspondant à celui du sujet . Entourez la note 2, 1, 0, NSP ou NA pour chaque item (se reporter à l'Annexe E du Manuel pour les critères de cotation.)

- Entourez 2 lorsque le sujet accomplit de façon **habituelle** le comportement de manière autonome (c'est-à-dire, sans aide et sans qu'on ait besoin de le lui rappeler lorsque cela est nécessaire).
- Entourez 1 si le sujet accomplit **quelquefois** le comportement de manière autonome ou qu'il accomplit **partiellement** le comportement de manière autonome (c'est-à-dire, sans aide et sans qu'on ait besoin de le lui rappeler lorsque cela est nécessaire).
- Entourez 0 si le sujet n'accomplit **jamais** le comportement ou ne l'accomplit jamais de manière autonome (c'est-à-dire, sans aide et sans qu'on ait besoin de le lui rappeler lorsque cela est nécessaire).
- Si le répondant ne connaît pas la performance du sujet pour un comportement donné, entourez NSP (Je ne sais pas).
- Si l'item comporte l'indication spécifique « Note », servez-vous en pour attribuer la note appropriée.
- Si l'item comporte une indication spécifiant qu'il peut être noté **NA**, cette réponse peut être sélectionnée à la place de 2, 1, 0 ou NSP.
- Certains sous-domaines ne s'appliquent pas aux enfants de moins de 3 ans. Si l'enfant évalué est plus jeune que l'âge de départ pour un sous-domaine, n'administrez pas ce sous-domaine.

Enregistrez chaque note dans ce cahier en entourant la réponse sélectionnée. Si vous avez une question pour un item donné, entourez « ? » dans la colonne de droite. Une fois l'administration de ce sous-domaine terminée, il est possible de reporter vos commentaires concernant cet item dans l'espace dédié.

Règles de Plancher et de Plafond : Pour chaque sous-domaine, établissez un plancher de quatre items consécutifs cotés 2 et un plafond de quatre items consécutifs cotés 0. L'item **plancher** est le dernier item (l'item le plus élevé) dans le groupe le plus haut placé de quatre items consécutifs cotés 2. L'item **plafond** est le premier item (l'item le plus bas) dans le groupe placé le plus bas de quatre items consécutifs cotés 0. Si aucun item plancher n'est établi, considérer l'item 1 comme l'item plancher. Si aucun item plafond n'est établi, considérer le dernier item du sous-domaine comme l'item plafond.

Domaine de la Communication

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

Comprendre Ecouter et être attentif Suivre les consignes

RECEPTIF

<1 →	<input type="checkbox"/> 1 Tourne les yeux et la tête en direction d'un son.	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Regarde le parent ou la personne qui s'occupe de lui/elle quand il/elle entend sa voix.	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input type="checkbox"/> 3 Répond à l'appel de son prénom (par exemple, se tourne vers celui qui parle, sourit, etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
1 →	<input type="checkbox"/> 4 Montre qu'il/elle comprend la signification du « non », ou d'un mot ou geste ayant la même signification (par exemple, arrête brièvement son activité).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input type="checkbox"/> 5 Montre qu'il/elle comprend la signification du « oui », ou d'un mot ou geste ayant la même signification (par exemple, continue son activité, sourit, etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 6 Ecoute une histoire pendant au moins 5 minutes (c'est-à-dire, reste relativement tranquille et dirige son attention vers la personne qui raconte l'histoire).	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
2 →	<input type="checkbox"/> 7 Désigne au moins trois parties principales du corps quand on le lui demande (par exemple, nez, bouche, mains, pieds, etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input type="checkbox"/> 8 Désigne des objets familiers dans un livre ou un magazine lorsqu'ils sont nommés (par exemple, chien, voiture, tasse, clé, etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 9 Ecoute les consignes.	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input type="checkbox"/> 10 Suit les consignes comprenant une action et un objet (par exemple, « Apporte-moi le livre », « Ferme la porte », etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
1+ →	<input type="checkbox"/> 11 Désigne au moins cinq parties non principales du corps quand on le lui demande (par exemple, doigts, coudes, dents, orteils, etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input type="checkbox"/> 12 Suit des consignes faisant intervenir deux actions ou une action et deux objets (par exemple, « assieds-toi et mange », « apporte-moi les crayons et le papier », etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input type="checkbox"/> 13 Suit les consignes de la forme « si-alors » (par exemple, « si tu veux jouer dehors, alors range tes affaires », etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 14 Ecoute une histoire pendant au moins 15 minutes.	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 15 Ecoute une histoire pendant au moins 30 minutes.	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input type="checkbox"/> 16 Suit des consignes en trois parties (par exemple, « brosse-toi les dents, habille-toi et fais ton lit », etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 17 Suit des consignes ou des instructions entendues 5 minutes plus tôt.	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input type="checkbox"/> 18 Comprend des expressions imagées (par exemple, « donne ta langue au chat », « prends la porte », etc.).	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 19 Ecoute un cours ou une conférence pendant au moins 15 minutes.	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 20 Ecoute un cours ou une conférence pendant au moins 30 minutes.	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 0	NSP

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Note brute Réceptif =

SOMME

Domaine de la Communication suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

-  Expression pré-langagière
-  Début du langage
-  Communication interactive
-  Compétences langagières
-  Expression d'idées complexes

Indiquer ✓ ci-dessous si commentaires

EXPRESSIF

< 1 →	 1 Pleure ou s'agite quand il/elle a faim ou qu'il/elle est mouillé(e).		2	1	0	NSP	
	 2 Sourit quand on lui sourit.		2	1	0	NSP	
	 3 Fait des petits bruits de plaisir (par exemple, gazouille, rit, etc.).		2	1	0	NSP	
	 4 Fait des bruits non-verbaux de bébé (par exemple, babille – « areuh »).		2	1	0	NSP	
	 5 Fait des bruits ou des gestes (par exemple, agite les bras) pour attirer l'attention de son parent ou de la personne qui s'occupe de lui/d'elle.		2	1	0	NSP	
	 6 Fait des bruits ou des gestes (par exemple, hoche la tête) si il/elle veut qu'une activité continue ou s'arrête.		2	1	0	NSP	
	 7 Fait au revoir de la main quand une autre personne le fait ou quand le parent ou la personne qui s'occupe de lui/d'elle lui dit de le faire.		2	1	0	NSP	
1 →	 8 Dit « Pa-pa », « Ma-ma », ou un autre nom pour désigner le parent ou la personne qui s'occupe de lui/elle (y compris le prénom ou le surnom de la personne en question).		2	1	0	NSP	
	 9 Montre du doigt un objet qu'il/elle veut et qui est hors de portée.		2	1	0	NSP	
	 10 Montre du doigt ou fait un geste pour indiquer sa préférence lorsqu'on lui propose un choix (par exemple, « tu veux ça ou ça ? », etc.).		2	1	0	NSP	
	 11 Répète ou essaie de répéter des mots courants immédiatement après les avoir entendus (par exemple, « balle », « voiture », on y « va », etc.).		2	1	0	NSP	
	 12 Nomme au moins trois objets (par exemple, biberon, chien, jouet favori, etc.).		2	1	0	NSP	
	 13 Formule des demandes en un mot (par exemple, porter, encore, dehors, etc.).		2	1	0	NSP	
	 14 Utilise les prénoms ou les surnoms de ses frères, sœurs ou amis, ou dit leurs noms quand on le lui demande.		2	1	0	NSP	
	 15 Répond ou essaie de répondre avec des mots quand on lui pose une question.		2	1	0	NSP	
	 16 Nomme au moins 10 objets.		2	1	0	NSP	
	 17 Dit son prénom ou son surnom (par exemple, Julie, Petite Sœur, etc.) quand on le lui demande.		2	1	0	NSP	
	 18 Fait des phrases avec un sujet et un verbe (par exemple, « papa parti », « aller maison », etc.).		2	1	0	NSP	
	 19 Pose des questions en changeant l'intonation du mot ou de l'expression (par exemple, « à moi ? », « moi partir ? ») ; la grammaire n'est pas importante.		2	1	0	NSP	
	2 →	 20 Dit au moins 50 mots reconnaissables.		2	1	0	NSP
		 21 Utilise des mots simples pour décrire des choses (par exemple, sale, joli, grand, fort, etc.).		2	1	0	NSP
		 22 Pose des questions commençant par « c'est quoi », « où », « pourquoi », « c'est qui », ou « qu'est-ce que c'est ? », (par exemple, « qu'est-ce que c'est ? », ou « chien ? »).		2	1	0	NSP

Commentaires

Domaine de la Communication *suite*

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

-  Expression pré-langagière
-  Début du langage
-  Communication interactive
-  Compétences langagières
-  Expression d'idées complexes

Indiquer ✓ ci-dessous si commentaires

EXPRESSIF *suite*

	23	Utilise des négations dans les phrases (par exemple, « moi pas partir » ; « je ne le boirai pas », etc.) ; <i>la grammaire n'est pas importante.</i>		2	1	0	NSP		
	24	Raconte ce qui lui est arrivé dans des phrases simples (par exemple, « moi et Pierre jouer » ; « Paul m'a lu un livre », etc.).		2	1	0	NSP		
	25	Donne correctement son âge quand on le lui demande.		2	1	0	NSP		
	26	Dit au moins 100 mots reconnaissables.		2	1	0	NSP		
	27	Utilise « dans », « sur », ou « sous » dans des expressions ou des phrases (par exemple, « balle va sous chaise », « pose-le sur la table », etc.).		2	1	0	NSP		
	28	Utilise « et » dans des expressions ou des phrases (par exemple, « Maman et Papa », « je veux de la glace et du gâteau », etc.).		2	1	0	NSP		
3 →		29	Dit son nom et son prénom quand on le lui demande.		2	1	0	NSP	
		30	Identifie et nomme la plupart des couleurs courantes (c'est-à-dire, rouge, bleu, vert, jaune, orange, violet, marron et noir). Note : - Entourer 2 si il/elle nomme 6 à 8 couleurs ; - Entourer 1 si il/elle nomme 2 à 5 couleurs ; - Entourer 0 si il/elle nomme 0 ou 1 couleur.		2	1	0	NSP	
		31	Pose des questions commençant par « qui » ou par « pourquoi » (par exemple, « qui c'est ? », « pourquoi je dois partir ? », etc.).		2	1	0	NSP	
		32	Utilise des verbes autrement qu'à l'infinitif (par exemple, « mange », « partent », « chante », etc.).		2	1	0	NSP	
4, 5 →		33	Utilise des indicateurs possessifs dans des expressions ou des phrases (par exemple, « c'est son livre », « c'est la balle de Pierre », etc.).		2	1	0	NSP	
		34	Utilise des pronoms dans des expressions ou des phrases ; <i>doit utiliser le genre et la forme corrects du pronom, mais les phrases elles-mêmes peuvent ne pas être grammaticalement correctes</i> (par exemple, « il faire ça », « ils part », etc.).		2	1	0	NSP	
		35	Pose des questions commençant par « quand » (par exemple, « quand est-ce qu'on mange ? », « quand est-ce qu'on rentre ? », etc.).		2	1	0	NSP	
		36	Utilise les temps du passé (par exemple, <i>marchait, cuisait</i> , etc.) ; <i>peut utiliser des verbes irréguliers en se trompant</i> (par exemple, « je croivais », etc.).		2	1	0	NSP	
		37	Utilise « derrière » ou « devant » dans des expressions ou des phrases (par exemple, « je marchais devant elle », « Pierre est derrière toi », etc.).		2	1	0	NSP	
		38	Prononce les mots clairement sans substitution de sons (par exemple, ne dit pas « patir » pour « partir », « sat » pour « chat », etc.).		2	1	0	NSP	
		39	Raconte les parties principales d'une histoire, d'un conte de fée ou du scénario d'une émission de télé ; <i>il n'est pas nécessaire qu'il/elle donne beaucoup de détails ni qu'il/elle rapporte les événements dans l'ordre exact.</i>		2	1	0	NSP	
6 →		40	Dit le jour et le mois de son anniversaire quand on le lui demande.		2	1	0	NSP	
		41	Module le ton, le volume et le rythme de sa voix de manière appropriée (par exemple, ne parle pas systématiquement trop fort, trop bas, ou de façon monotone, etc.).		2	1	0	NSP	

Commentaires

Domaine de la Communication suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

-  Expression pré-langagière
-  Début du langage
-  Communication interactive
-  Compétences langagières
-  Expression d'idées complexes

Indiquer ✓ ci-dessous si commentaires

EXPRESSIF suite

☆ 42	Parle de ses expériences en détail (par exemple, raconte qui était impliqué, où l'activité s'est passée, etc.).	☆	2	1	0	NSP
☆ 43	Donne des consignes simples (par exemple, comment jouer à un jeu, comment fabriquer quelque chose).	☆	2	1	0	NSP
<p>Note :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entourer 2 si les consignes sont suffisamment claires pour que l'on puisse les suivre ; - Entourer 1 si il/elle donne des consignes mais qu'on n'arrive pas à les suivre ; - Entourer 0 si il/elle n'essaie jamais de donner des consignes. 						
☾ 44	Utilise « entre » dans des expressions ou des phrases (par exemple, « la balle est partie entre les voitures », etc.).	☾	2	1	0	NSP
7+ →  45	Donne son numéro de téléphone quand on le lui demande.		2	1	0	NSP
 46	Passé facilement d'un sujet à un autre durant une conversation.		2	1	0	NSP
 47	Reste sur un sujet durant une conversation, ne saute pas du coq à l'âne.		2	1	0	NSP
☆ 48	Explique une idée de plusieurs façons (par exemple, « c'est un bon livre, il est passionnant et amusant à lire »).	☆	2	1	0	NSP
☾ 49	A des conversations qui durent 10 minutes (par exemple, raconte ses expériences, apporte des idées, partage ses sentiments, etc.).	☾	2	1	0	NSP
☾ 50	Utilise correctement des pluriels irréguliers (par exemple, chevaux, animaux, journaux, etc.).	☾	2	1	0	NSP
 51	Donne son adresse complète (c'est-à-dire, le lieu-dit, ou le nom et le numéro de la rue, de l'appartement, la ville), avec ou sans le code postal, quand on le lui demande.		2	1	0	NSP
☆ 52	Décrit un objectif à court-terme et ce qu'il/elle doit faire pour l'atteindre (par exemple, dit : « je veux avoir une bonne note à mon examen, et donc je vais travailler dur », etc.).	☆	2	1	0	NSP
☆ 53	Donne des consignes complexes aux autres (par exemple, sur la façon de se rendre en un lieu éloigné, sur une recette avec de nombreux ingrédients ou étapes, etc.).	☆	2	1	0	NSP
<p>Note :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entourer 2 si les consignes sont suffisamment claires pour que l'on puisse les suivre ; - Entourer 1 si il/elle donne des consignes mais qu'elles ne sont pas assez claires pour qu'on arrive à les suivre ; - Entourer 0 si il/elle n'essaie jamais de donner des consignes. 						
☆ 54	Décrit un objectif réaliste à long terme qui peut-être atteint dans les 6 mois ou plus (par exemple, « Je veux acheter un vélo alors je vais faire du baby-sitting et rendre service pour gagner assez d'argent pour l'acheter »).	☆	2	1	0	NSP

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Expressif =

SOMME

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Domaine de la Communication *suite*

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

Début de la lecture Compétences en lecture Compétences en écriture

ECRIT

3-5 →	1 Identifie une ou plusieurs lettres de l'alphabet en tant que lettre et les distingue des chiffres.		2	1	0	NSP
	2 Reconnaît son prénom en caractères d'imprimerie.		2	1	0	NSP
	3 Identifie au moins dix lettres de l'alphabet en caractères d'imprimerie.		2	1	0	NSP
	4 Ecrit en capitale ou en cursive (en attaché) en utilisant l'orientation correcte (par exemple, en français, de gauche à droite ; dans certaines autres langues de droite à gauche ou de bas en haut).		2	1	0	NSP
	5 Copie son prénom.		2	1	0	NSP
	6 Identifie toutes les lettres d'imprimerie dans l'alphabet, en majuscules et en minuscules.		2	1	0	NSP
	7 Copie au moins trois mots simples à partir d'un exemple (par exemple, chat, voir, lapin, etc.).		2	1	0	NSP
6 →	8 Ecrit de mémoire son prénom et son nom.		2	1	0	NSP
	9 Lit au moins 10 mots à haute voix.		2	1	0	NSP
	10 Ecrit de mémoire au moins 10 mots simples (par exemple, lit, balle, le, etc.).		2	1	0	NSP
	11 Lit des histoires simples à voix haute (histoires avec des phrases de 3 à 5 mots).		2	1	0	NSP
7, 8 →	12 Ecrit des phrases simples de trois à quatre mots ; <i>peut faire des petites fautes d'orthographe ou de grammaire.</i>		2	1	0	NSP
	13 Ecrit de mémoire plus de 20 mots ; <i>peut faire des fautes d'orthographe.</i>		2	1	0	NSP
	14 Lit et comprend des textes de niveau CE1 au moins.		2	1	0	NSP
	15 Classe des listes de mots par ordre alphabétique.		2	1	0	NSP
9+ →	16 Ecrit de courtes notes ou messages d'au moins 3 phrases (par exemple, des cartes postales, des messages de remerciements, des emails, etc.).		2	1	0	NSP
	17 Lit et comprend des textes de niveau CM1 au moins.		2	1	0	NSP
	18 Ecrit des rapports, des articles ou des rédactions d'au moins une page ; <i>peut utiliser un ordinateur.</i>		2	1	0	NSP
	19 Ecrit les adresses complètes du destinataire et de l'expéditeur sur des lettres ou des colis.		2	1	0	NSP
	20 Lit et comprend des textes de niveau 6 ^{ème} au moins.		2	1	0	NSP
	21 Relit ou corrige son travail écrit avant de le rendre (par exemple, vérifie la ponctuation, l'orthographe, la grammaire, etc.).		2	1	0	NSP
	22 Ecrit des lettres élaborées d'au moins 10 phrases ; <i>peut utiliser l'ordinateur.</i>		2	1	0	NSP
	23 Lit et comprend des textes de niveau 3 ^{ème} au moins.		2	1	0	NSP
	24 Lit au moins deux articles de journal par semaine (version papier ou électronique).		2	1	0	NSP
	25 Ecrit des lettres officielles (par exemple, des demandes d'information, des réclamations, des commandes, etc.) ; <i>peut utiliser l'ordinateur.</i>		2	1	0	NSP

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Ecrit =

SOMME

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Domaine de la Vie quotidienne

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

-  Manger et boire
  Aller aux toilettes
  S'habiller
 Prendre un bain
  Soigner son apparence
  Se soigner

Indiquer ci-dessous si commentaires

PERSONNEL

< 1 →		1	Ouvre la bouche quand on lui présente de la nourriture.		2	1	0	NSP
		2	Mange des aliments solides (par exemple, des légumes cuits, de la viande en morceaux, etc.).		2	1	0	NSP
		3	Suce ou mâche de la nourriture que l'on peut manger avec les doigts (par exemple, biscuits, chips, etc.).		2	1	0	NSP
1 →		4	Boit dans un verre ou une tasse ; <i>peut en renverser.</i>		2	1	0	NSP
		5	Fait comprendre que ses couches ou sa culotte sont souillées ou mouillées (par exemple, en montrant, vocalisant, ou en tirant sur sa couche).		2	1	0	NSP
		6	Mange seul avec une cuillère ; <i>peut en renverser.</i>		2	1	0	NSP
		7	Boit avec une paille.		2	1	0	NSP
		8	Enlève un vêtement qui s'ouvre par devant (par exemple, un manteau ou un gilet) ; <i>n'a pas besoin de savoir déboutonner ou défaire la fermeture éclair.</i>		2	1	0	NSP
2 →		9	Enfile des vêtements à ceinture élastique qui se remontent (par exemple, pantalon de jogging, etc.).		2	1	0	NSP
		10	Mange seul avec une fourchette ; <i>peut en renverser.</i>		2	1	0	NSP
		11	Boit dans un verre ou une tasse sans en renverser.		2	1	0	NSP
		12	Mange seul avec une cuillère sans en renverser.		2	1	0	NSP
3 →		13	Urine aux toilettes ou sur le pot.		2	1	0	NSP
		14	Met un vêtement qui s'ouvre par devant (par exemple, un manteau ou un gilet) ; <i>n'a pas besoin de savoir boutonner ou monter la fermeture éclair.</i>		2	1	0	NSP
		15	Demande à aller aux toilettes.		2	1	0	NSP
		16	Défèque aux toilettes ou sur le pot.		2	1	0	NSP
		17	Est propre le jour.		2	1	0	NSP
	<p>Note :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entourer 2 s'il/elle utilise les toilettes sans aide et sans accidents ; - Entourer 1 s'il/elle a besoin d'aide par exemple, pour s'essuyer ou s'il y a quelques accidents ; - Entourer 0 s'il/elle a toujours besoin d'aide ou a de fréquents accidents. 							
4 →		18	Remonte une fermeture éclair déjà attachée en bas (par exemple, sur un pantalon ou un sac à dos, etc.).		2	1	0	NSP
		19	Se mouche ou s'essuie le nez en utilisant un mouchoir.		2	1	0	NSP
		20	Est propre la nuit.		2	1	0	NSP
		21	Met ses chaussures au bon pied ; <i>n'a pas besoin de faire ses lacets.</i>		2	1	0	NSP
		22	Ferme des boutons-pression.		2	1	0	NSP
		23	Tient sa cuillère, sa fourchette et son couteau correctement.		2	1	0	NSP

Commentaires

Domaine de la Vie quotidienne suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

- Manger et boire
 Aller au toilettes
 S'habiller
 Prendre un bain
 Soigner son apparence
 Se soigner

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

PERSONNEL suite

	24	Se lave (en utilisant de l'eau et du savon) et se sèche le visage.		2	1	0	NSP
5, 6 →	25	Se brosse les dents. Note : - Entourer 2 si il/elle se brosse les dents sans aide, y compris pour mettre le dentifrice, sans avoir besoin qu'on le lui rappelle ; - Entourer 1 si il/elle a besoin d'aide pour le brossage ou pour mettre le dentifrice, ou si il/elle a besoin de fréquents rappels ; - Entourer 0 si il/elle ne se brosse jamais les dents sans aide ou sans qu'on le lui rappelle.		2	1	0	NSP
	26	Boutonne de gros boutons de devant dans les bonnes boutonnières.		2	1	0	NSP
	27	Se couvre la bouche et le nez quand il/elle tousse ou éternue.		2	1	0	NSP
	28	Boutonne les petits boutons de devant dans les bonnes boutonnières.		2	1	0	NSP
	29	Attache et remonte une fermeture éclair qui n'est pas fixée en bas (par exemple, sur un gilet ou un sweat-shirt, etc.).		2	1	0	NSP
	30	Ouvre les robinets et ajuste la température en ajoutant de l'eau froide ou chaude.		2	1	0	NSP
	31	Porte des vêtements appropriés quand il fait humide ou froid (par exemple, un imperméable, des bottes, un sweat-shirt, etc.).		2	1	0	NSP
7 + →	32	Prend un bain ou une douche et se sèche de manière autonome. Note : - Entourer 2 si il/elle le fait sans aide (y compris ouvrir et fermer les robinets) ; - Entourer 1 si il/elle a besoin d'aide pour se laver ou se sécher, pour ouvrir ou fermer les robinets ; - Entourer 0 si il/elle ne prend jamais de bain ni de douche sans aide ou sans qu'on le lui rappelle.		2	1	0	NSP
	33	Trouve et utilise les toilettes publiques adaptées à son sexe (hommes/femmes).		2	1	0	NSP
	34	Se lave et se sèche les cheveux (avec une serviette ou un sèche-cheveux).		2	1	0	NSP
	35	Prend soin de ses blessures superficielles (par exemple, nettoie la plaie, met un pansement, etc.).		2	1	0	NSP
	36	Prend des médicaments en suivant les indications sur la notice.		2	1	0	NSP
	37	Utilise le thermomètre pour prendre sa température ou celle de quelqu'un d'autre.		2	1	0	NSP
	38	Demande de l'aide médicale en cas d'urgence (par exemple, reconnaît les symptômes de maladie ou de blessure sérieuse, comme des difficultés respiratoires, des douleurs dans la poitrine, un saignement incontrôlé, etc.). Note : Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) si il/elle n'a jamais été confronté(e) à une urgence médicale.					NA
	39	Suit des prescriptions médicales pour des soins de santé (régime alimentaire spécial, traitement médical). Note : Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) si il/elle n'a pas de problèmes de santé particuliers.		2	1	0	NSP
	40	Gère sa pharmacie personnelle (médicaments prescrits et non prescrits) et se réapprovisionne si nécessaire.		2	1	0	NSP
	41	Prend rendez-vous pour des examens de routine, médicaux et dentaires.		2	1	0	NSP

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Personnel =

SOMME

11

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Commentaires

Domaine de la Vie quotidienne *suite*

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

Sécurité à la maison Tâches culinaires Tâches ménagères

DOMESTIQUE	1-6 →	1 Est prudent avec les objets chauds (par exemple, le four, les plaques de cuisson, le feu, etc.).	2	1	0	NSP	
		2 Aide à des tâches ménagères simples (par exemple, faire la poussière, ramasser les vêtements ou les jouets, nourrir les animaux, etc.).	2	1	0	NSP	
		3 Débarrasse son couvert (objets incassables).	2	1	0	NSP	
		4 Nettoie ou range l'aire de jeu ou de travail à la fin d'une activité (par exemple, la peinture au doigt, la construction de maquettes, etc.).	2	1	0	NSP	
		5 Range ses affaires à leur place (par exemple, livres, jouets, magazines, etc.).	2	1	0	NSP	
	7-10 →	6 Est prudent quand il/elle utilise des objets coupants (par exemple, ciseaux, couteaux, etc.).	2	1	0	NSP	
		7 Débarrasse son couvert (y compris les objets fragiles).	2	1	0	NSP	
		8 Aide à la préparation de plats nécessitant mélange et cuisson (par exemple, purée en flocons, pâte à gâteau etc.).	2	1	0	NSP	
		9 Utilise des appareils ménagers simples (par exemple, un grille-pain, un décapsuleur, un tire-bouchon, etc.).	2	1	0	NSP	
		10 Utilise le micro-ondes pour réchauffer ou cuire des aliments (y compris le choix du programme, de la durée et la puissance).	2	1	0	NSP	
		Note : Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas de micro-ondes à la maison.				NA	
		11 Range les vêtements propres à leur place (par exemple, dans des tiroirs ou un placard, sur des cintres, etc.).	2	1	0	NSP	
	11+ →	12 Utilise des outils (par exemple, un marteau pour planter des clous, un tournevis pour visser et dévisser des vis, etc.).	2	1	0	NSP	
		13 Lave la vaisselle à la main ou remplit et utilise un lave-vaisselle.	2	1	0	NSP	
		14 Passe le balai, la serpillière ou l'aspirateur soigneusement.	2	1	0	NSP	
		Note : - Entourer 2 si le ménage est suffisamment bien fait et qu'il n'est pas utile de repasser derrière ; - Entourer 1 si la tâche n'est pas accomplie entièrement ; - Entourer 0 si la tâche n'est jamais accomplie ou si il faut systématiquement repasser derrière.					
		15 Débarrasse la table complètement (par exemple, vide et empile la vaisselle, jette ce qui va à la poubelle, etc.).	2	1	0	NSP	
		16 Utilise correctement des produits d'entretien (par exemple, lessive, cire pour les meubles, produit à vitres, etc.).	2	1	0	NSP	
		17 Prépare un repas simple nécessitant de la cuisson mais sans préparation particulière (par exemple, du riz, de la soupe en sachet, des légumes surgelés, etc.).	2	1	0	NSP	
		18 Nettoie une ou plusieurs pièces (en plus de sa propre chambre).	2	1	0	NSP	
		19 Utilise un couteau aiguisé pour préparer le repas.	2	1	0	NSP	
		20 Utilise la cuisinière ou le four pour chauffer, cuire ou cuisiner (par exemple, allume les plaques ou le four, sélectionne la température, etc.).	2	1	0	NSP	
		21 Prépare un plat nécessitant de mesurer des quantités, de mélanger et de cuire plusieurs ingrédients.	2	1	0	NSP	
		22 Lave le linge quand c'est nécessaire.	2	1	0	NSP	
	23 Effectue des tâches d'entretien courant quand c'est nécessaire (par exemple, changer les ampoules, changer le sac de l'aspirateur, etc.).	2	1	0	NSP		
	24 Prévoit et prépare le repas principal de la journée.	2	1	0	NSP		

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Domestique = **SOMME**

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Domaine de la Vie quotidienne suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

- Téléphoner
 Comprendre les règles, les droits et la sécurité
 Comprendre le temps et les dates
 Comportement au travail
 Compétences en bureautique
 Connaissance de l'argent et de son budget
 Comportement au restaurant
 Utilisation de la télévision et de la radio
 Autonomie dans le déplacements

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

COMMUNAUTÉ

1-3 →		1	Montre qu'il/elle comprend la fonction du téléphone (par exemple, fait semblant de téléphoner, etc.).		2	1	0	NSP
		2	Parle au téléphone avec une personne familière.		2	1	0	NSP
		3	Utilise la télévision ou la radio sans aide (par exemple, mettre en marche, choisir une chaîne, sélectionner un programme etc.).		2	1	0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas de radio ou de télévision à la maison.				NA	
4 →		4	Compte au moins 10 objets, un par un.		2	1	0	NSP
		5	Montre qu'il/elle a conscience d'être en voiture et adopte un comportement approprié (par exemple, garde sa ceinture attachée, ne distrait pas le conducteur, etc.).		2	1	0	NSP
		6	Montre qu'il/elle comprend la fonction de l'argent (par exemple, dit « il faut de l'argent pour acheter quelque chose au magasin »).		2	1	0	NSP
		7	Utilise le trottoir (quand il y en a un) ou le bord de la route quand il/elle marche ou qu'il/elle utilise un engin avec des roues (tricycle, trottinette, patins à roulettes, etc.).		2	1	0	NSP
5, 6 →		8	Montre qu'il/elle comprend la fonction de l'horloge (par exemple, dit « l'horloge sert à donner l'heure », ou encore « à quelle heure on y va ? »).		2	1	0	NSP
		9	Respecte les règles de la maison (par exemple, ne pas courir dans la maison, ne pas sauter sur les meubles, etc.).		2	1	0	NSP
		10	Est capable de jouer à un jeu vidéo ou de lancer un logiciel si l'ordinateur est allumé ; n'a pas besoin de savoir allumer l'ordinateur.		2	1	0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas d'ordinateur à la maison.				NA	
		11	Va chercher la personne demandée au téléphone, ou indique à l'interlocuteur que cette personne n'est pas disponible.		2	1	0	NSP
		12	Reconnaît et identifie les différentes pièces de monnaie (euros et centimes d'euros) ; il n'est pas nécessaire que le sujet connaisse la valeur exacte des pièces de monnaie.		2	1	0	NSP
		13	Regarde des deux côtés de la rue avant de traverser.		2	1	0	NSP
7 →		14	Indique le jour de la semaine quand on le lui demande.		2	1	0	NSP
		15	Montre qu'il/elle comprend le respect de l'intimité, pour lui/elle-même et pour les autres (par exemple, lorsqu'il est aux toilettes ou en train de se changer).		2	1	0	NSP
		16	Montre qu'il/elle connaît les numéros de téléphone à appeler en cas d'urgence lorsqu'on le lui demande.		2	1	0	NSP
		17	Donne l'heure à partir d'une horloge ou d'une montre digitale (en chiffre).		2	1	0	NSP
8 →		18	Donne la valeur des pièces de monnaie (1, 2 euros, 10, 20, 50 centimes d'euros).		2	1	0	NSP
		19	Reconnaît les billets de différentes valeurs (par exemple, fait référence à un billet de 5 ou 10 Euros dans la conversation).		2	1	0	NSP
		20	Respecte les feux de signalisation pour les piétons (« bonhomme vert – rouge »).		2	1	0	NSP
		21	Montre la date du jour ou une autre date sur un calendrier quand on le lui demande.		2	1	0	NSP
		22	Montre qu'il/elle comprend que certains articles coûtent plus chers que d'autres (par exemple, dit « j'ai assez d'argent pour acheter un chewing-gum mais pas pour une barre chocolatée », ou « quel crayon coûte le moins cher ? »).		2	1	0	NSP
9-11 →		23	Donne l'heure par demi-heure sur une montre ou une horloge à aiguilles (par exemple, « il est 13h30 », « il est 14h00 », etc.).		2	1	0	NSP
		24	Utilise le téléphone pour appeler les autres (en utilisant un fixe ou un portable).		2	1	0	NSP

Commentaires

Domaine de la Vie quotidienne suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

- Téléphoner
 Comprendre les règles, les droits et la sécurité
 Comprendre le temps et les horaires
 Comportement au travail
 Compétences en bureautique
 € Connaissance de l'argent et de son budget
 Comportement au restaurant
 Utilisation de la télévision et de la radio
 Autonomie dans les déplacements

Indiquer ci-dessous les commentaires

	<input type="checkbox"/>	25	Commande un menu complet dans un fast-food.	<input type="checkbox"/>	2 1 0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) si la personne n'a jamais mangé au fast-food.		N A	
12-15 →	€	26	Transporte ou range son argent de façon sûre (dans un porte-monnaie, un portefeuille, une sacoche, etc.).	€	2 1 0	NSP
	<input type="clock"/>	27	Donne l'heure par tranches de 5 minutes sur une montre ou une horloge à aiguilles (par exemple, « il est 1h05 », « il est 13h10 », etc.).	<input type="clock"/>	2 1 0	NSP
	<input type="radio"/>	28	Respecte l'horaire du retour à la maison fixé par ses parents ou la personne qui s'occupe de lui/d'elle.	<input type="radio"/>	2 1 0	NSP
	<input type="checkbox"/>	29	Regarde ou écoute des programmes pour s'informer (par exemple, les prévisions météo, les nouvelles, les documentaires, etc.).	<input type="checkbox"/>	2 1 0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas de radio ou de télévision à la maison.		N A	
	€	30	Compte la monnaie qu'on lui rend lors d'un achat.	€	2 1 0	NSP
	<input type="checkbox"/>	31	Montre des connaissances en informatique pour exécuter des tâches complexes (par exemple, faire du traitement de texte, accéder à Internet, installer un logiciel, etc.).	<input type="checkbox"/>	2 1 0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas d'ordinateur à la maison.		N A	
16+ →	€	32	Evalue le prix et la qualité des produits avant de les acheter.	€	2 1 0	NSP
	<input type="checkbox"/>	33	Respecte les horaires des pauses (par exemple, les pauses-café ou déjeuner, etc.).	<input type="checkbox"/>	2 1 0	NSP
	<input type="bus"/>	34	Fait des trajets d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un endroit familier (à vélo, en empruntant les transports en commun, ou en conduisant).	<input type="bus"/>	2 1 0	NSP
	<input type="radio"/>	35	Montre qu'il/elle comprend qu'il/elle peut faire une réclamation ou rapporter des problèmes légitimes quand il/elle n'est pas satisfait(e) d'un service ou d'une situation.	<input type="radio"/>	2 1 0	NSP
	<input type="checkbox"/>	36	Avertit l'école ou son responsable lorsqu'il/elle va être en retard ou absent.	<input type="checkbox"/>	2 1 0	NSP
	€	37	Utilise un compte courant ou un compte d'épargne de façon responsable (par exemple, en gardant un peu d'argent sur le compte, ou en vérifiant que les comptes sont équilibrés).	€	2 1 0	NSP
	<input type="bus"/>	38	Fait des trajets d'au moins 10 à 15 kilomètres pour se rendre dans un endroit non familier (à vélo, en empruntant les transports en commun, ou en conduisant).	<input type="bus"/>	2 1 0	NSP
	<input type="checkbox"/>	39	Gagne de l'argent en travaillant à temps partiel (au moins 10 heures par semaine) pendant une année.	<input type="checkbox"/>	2 X 0	NSP
		Note :	Ne pas entourer 1.			
	<input type="checkbox"/>	40	Essaie d'améliorer ses performances au travail après avoir reçu des critiques constructives de son responsable.	<input type="checkbox"/>	2 1 0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) si la personne n'a pas encore eu l'occasion de travailler.		N A	
	€	41	Gère son argent (par exemple, paie lui-même la plupart de ses dépenses, utilise des chèques ou des virements bancaires pour ses achats, etc.).	€	2 1 0	NSP
	<input type="checkbox"/>	42	A eu un travail à temps plein durant une année.	<input type="checkbox"/>	2 X 0	NSP
		Note :	Ne pas entourer 1.			
	€	43	Fait un budget pour les dépenses mensuelles (le loyer, les dépenses courantes, etc.).	€	2 1 0	NSP
	€	44	Fait une demande de carte de crédit et l'utilise de manière responsable (n'excède pas la limite de crédit, respecte les délais de paiement, etc.).	€	2 1 0	NSP

COMMUNAUTÉ suite

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Communauté =

SOMME

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Domaine de la Socialisation

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

- Relations aux autres
 Exprimer et reconnaître les émotions
 Imiter
 Communication sociale
 Prise en compte des autres
 Amitié
 Sorties

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

RELATIONS INTERPERSONNELLES

< 1 →	<input checked="" type="checkbox"/> 1	Regarde le visage de la personne qui s'occupe de lui/d'elle.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 2	Regarde (suit des yeux) pendant au moins 5 secondes, quelqu'un qui bouge à côté de son berceau ou de son lit.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 3	Manifeste deux émotions ou plus (par exemple, rit, pleure, crie, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 4	Sourit ou produit des sons à l'approche d'une personne familière.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 5	Etablit ou essaie d'établir un contact avec quelqu'un (par exemple, sourit, fait du bruit, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 6	Lève les bras vers une personne familière quand celle-ci lui tend les bras.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 7	Manifeste des préférences pour certaines personnes et objets (par exemple, sourit, tend la main ou se déplace vers une personne ou un objet, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 8	Montre de l'affection aux personnes familières (par exemple, les touche, les serre dans ses bras, les embrasse, leur fait un câlin, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 9	Imite ou essaie d'imiter les expressions faciales du parent ou de la personne qui s'occupe de lui/d'elle (par exemple, sourit, fronce les sourcils, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 10	Se déplace pour chercher le parent ou la personne qui s'occupe de lui/d'elle ou une autre personne familière qui se trouve à proximité.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
1, 2 →	<input checked="" type="checkbox"/> 11	Montre de l'intérêt pour les enfants du même âge, autres que ses frères et sœurs (par exemple, les regarde, leur sourit, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 12	Imite des mouvements simples (par exemple, tape dans ses mains, fait au revoir, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 13	Manifeste par des actions son contentement ou son inquiétude à l'égard des autres (par exemple, serre dans ses bras, tapote le bras, tient la main, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 14	Cherche à faire plaisir aux autres (par exemple, partage une friandise ou un jouet, essaie d'aider même s'il/elle n'y arrive pas, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
3, 4 →	<input checked="" type="checkbox"/> 15	A des comportements de recherche d'amitié avec d'autres jeunes de même âge (par exemple, dit « tu veux jouer ? » ou prend un enfant par la main).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 16	Imite des actions relativement complexes pendant que quelqu'un d'autre les réalise (par exemple, se raser, mettre du maquillage, se limer les ongles, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 17	Répond quand des adultes familiers engagent la conversation (par exemple, si on lui demande « comment vas-tu ? », répond « je vais très bien » ; si on lui dit « tu es bien gentil », répond « merci », etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 18	Répète des phrases entendues précédemment de la part d'un adulte (par exemple, « chéri(e), je suis rentré(e) » ; « pas de dessert avant d'avoir fini ton assiette » ; etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 19	Utilise des mots pour exprimer ses émotions (par exemple, « je suis content(e) », ou « j'ai peur »).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
5 →	<input checked="" type="checkbox"/> 20	A un meilleur ami ou des préférences pour certains amis plutôt que d'autres (garçons ou filles).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 21	Imite des actions relativement complexes plusieurs heures après avoir vu quelqu'un les exécuter (par exemple, se raser, mettre du maquillage, se limer les ongles, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP

Commentaires

Domaine de la Socialisation suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

- Relations aux autres
 Exprimer et reconnaître les émotions
 Imiter
 Communication sociale
 Prise en compte des autres
 Amitié
 Sorties

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

RELATIONS INTERPERSONNELLES suite

		22 Utilise des mots pour exprimer son contentement ou son inquiétude à l'égard des autres (par exemple, dit « <i>bravo !</i> », « <i>bravo ! tu as gagné</i> », « <i>est-ce que tu te sens bien ?</i> », etc.).		2	1	0	NSP
		23 Agit quand une autre personne a besoin d'un coup de main (par exemple, tenir la porte ouverte, ramasser un objet tombé, etc.).		2	1	0	NSP
6-8 →		24 Reconnaît ce que les autres aiment et n'aiment pas (par exemple, dit « <i>Lucas aime le foot</i> » ; « <i>Marie n'aime pas la pizza</i> », etc.).		2	1	0	NSP
		25 Montre le même degré d'émotion que les personnes autour de lui/elle (par exemple, ne minimise ou ne dramatise pas une situation, etc.).		2	1	0	NSP
		26 Garde une distance appropriée entre lui/elle et les autres dans les situations sociales (par exemple, ne s'approche pas trop près de la personne à qui il/elle parle).		2	1	0	NSP
		27 Parle avec d'autres sur des sujets d'intérêt commun (par exemple, le sport, les émissions télévisées, etc.).		2	1	0	NSP
9+ →		28 Engage la conversation (banalités) quand il/elle rencontre des personnes qu'il/elle connaît (par exemple, « <i>comment vas-tu ?</i> », « <i>quoi de neuf ?</i> »).		2	1	0	NSP
		29 Voit ses amis régulièrement.		2	1	0	NSP
		30 Evite de tenir des propos embarrassants ou méchants, ou de poser des questions impolies en public.		2	1	0	NSP
		31 A des attentes raisonnables en amitié (par exemple, ne s'attend pas à être le seul ami de quelqu'un, ou à ce que ses amis soient toujours disponibles).		2	1	0	NSP
		32 Comprend que les autres ne peuvent pas connaître ses pensées s'il/elle ne les a pas exprimées.		2	1	0	NSP
		33 Est prudent quand il/elle parle de choses personnelles.		2	1	0	NSP
		34 Coopère avec d'autres pour organiser une activité ou pour y prendre part (par exemple, une fête d'anniversaire ou un événement sportif).		2	1	0	NSP
		35 Montre qu'il/elle comprend les allusions ou les signaux implicites dans la conversation (par exemple, comprendre que bailler peut signifier « <i>je m'ennuie</i> », ou que changer rapidement de sujet de conversation peut signifier « <i>je ne veux pas parler de ça</i> »).		2	1	0	NSP
		36 Engage une conversation en parlant de sujets qui intéressent les autres (par exemple, « <i>alors Mathis m'a dit que tu aimais l'informatique ?</i> »).		2	1	0	NSP
		37 Va à des rendez-vous ou à des sorties à plusieurs.		2	1	0	NSP
		38 Va à des rendez-vous amoureux.		2	1	0	NSP

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Relations interpersonnelles = SOMME

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Domaine de la Socialisation suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas



Jouer



Partager et coopérer



Sorties avec des amis



Comportement pendant les jeux



Reconnaître les codes sociaux

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

JEU ET TEMPS LIBRE

JEU ET TEMPS LIBRE	< 1 →	1 Réagit quand le parent ou la personne qui s'occupe de lui/elle agit de façon ludique (par exemple, sourit, rit, tape des mains).		2	1	0	NSP
		2 Montre de l'intérêt pour l'endroit où il/elle est (par exemple, regarde autour de lui/d'elle, se déplace, touche des objets ou des gens, etc.).		2	1	0	NSP
		3 Joue à des jeux interactifs simples avec d'autres (par exemple, « coucou », « ainsi font les petites marionnettes »).		2	1	0	NSP
	1, 2 →	4 Joue à côté d'un autre enfant, chacun faisant une chose différente.		2	1	0	NSP
		5 Choisit de jouer avec d'autres enfants (par exemple, ne reste pas en marge d'un groupe, n'évite pas les autres).		2	1	0	NSP
		6 Joue de façon coopérative avec un ou plusieurs enfants moins de 5 minutes.		2	1	0	NSP
		7 Joue de façon coopérative avec plusieurs enfants pendant plus de 5 minutes.		2	1	0	NSP
		8 Continue à jouer avec un autre enfant sans protester lorsque le parent ou la personne qui s'occupe de lui/d'elle s'en va.		2	1	0	NSP
	3 →	9 Partage ses jouets et ses affaires quand on le lui demande.		2	1	0	NSP
		10 Joue avec les autres avec une surveillance minimale.		2	1	0	NSP
		11 Utilise des objets de la vie courante ou d'autres objets pour des activités de faire-semblant (par exemple, faire semblant qu'un cube est une voiture, une boîte est une maison, etc.).		2	1	0	NSP
		12 Se protège en s'éloignant de ceux qui détruisent des objets ou font mal (par exemple, ceux qui mordent, frappent, jettent des choses, tirent les cheveux, etc.).		2	1	0	NSP
	4 →	13 Joue à des activités de faire-semblant simples avec d'autres (par exemple, jouer à se déguiser, faire semblant d'être un superhéros, etc.).		2	1	0	NSP
		14 Recherche la compagnie des autres pour jouer ou pour être ensemble (par exemple, invite quelqu'un à la maison, se rend chez les autres, joue avec d'autres enfants dans une aire de jeux, etc.).		2	1	0	NSP
		15 Attend son tour quand on le lui demande lorsqu'il participe à des jeux de société ou en sport.		2	1	0	NSP
		16 Participe à des jeux de plein air improvisés, en groupe (par exemple, chat perché, corde à sauter, jeux de ballon).		2	1	0	NSP
		17 Partage ses jouets et ses affaires sans qu'on le lui demande.		2	1	0	NSP
	5, 6 →	18 Suit les règles dans des jeux simples (courses de relais, loto, jeux électroniques, etc.).		2	1	0	NSP
		19 Attend son tour sans qu'on le lui demande.		2	1	0	NSP
		20 Joue à des jeux de hasard : jeux de cartes ou jeux de société (par exemple, jeu de l'oie, bataille, etc.).		2	1	0	NSP
	7-12 →	21 Sort avec des amis durant la journée sous la surveillance d'un adulte (par exemple, au centre aéré, au centre commercial, etc.).		2	1	0	NSP
		22 Demande la permission avant d'utiliser un objet appartenant à un autre ou utilisé par un autre.		2	1	0	NSP

Commentaires

Domaine de la Socialisation suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

- Jouer Partager et coopérer Sorties avec des amis
 Comportement pendant les jeux Reconnaître les codes sociaux

Indiquer ✓
ici-dessous
si commentaires

JEU ET TEMPS LIBRE suite

13+ →

	23 S'abstient d'entrer dans un groupe de personnes lorsque des signaux non verbaux indiquent qu'il n'est pas le bienvenu.		2	1	0	NSP
	24 Joue à des jeux simples qui demandent de retenir le score (par exemple, tir au but, lancé de balle au panier, etc.).		2	1	0	NSP
	25 Fait preuve d'esprit sportif (c'est-à-dire, suit les règles, n'est pas trop agressif, félicite l'autre équipe ou l'autre joueur lors de leur victoire, et ne se met pas en colère lorsqu'il/elle perd).		2	1	0	NSP
	26 Joue à plus d'un jeu de cartes, de société ou électronique demandant de l'habileté et de la prise de décision (par exemple, Monopoly™, tarot, etc.).		2	1	0	NSP
	27 Sort avec des amis le soir sous la surveillance d'adultes (par exemple, concert, cinéma, événement sportif, etc.).		2	1	0	NSP
	28 Suit les règles dans des jeux ou des sports complexes (par exemple, football, volley, etc.).		2	1	0	NSP
	29 Sort avec des amis durant la journée sans la surveillance d'un adulte (par exemple, aller en ville, au parc, etc.).		2	1	0	NSP
	30 Planifie des activités de loisirs nécessitant d'organiser plus de deux choses à la fois (par exemple, une sortie à la plage incluant le transport, le repas, les activités ludiques, etc.).		2	1	0	NSP
	31 Sort le soir avec des amis sans la surveillance d'un adulte (par exemple, concert, cinéma, événement sportif, etc.).		2	1	0	NSP

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Jeu et temps libre = SOMME

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

- Savoir-vivre Présenter des excuses Se montrer responsable Comportement social prudent
 Comportement pendant les transitions Contrôle de l'impulsivité Capacité à garder un secret

ADAPTATION

1-4 →		1 Passe facilement d'une activité à l'autre à la maison.		2	1	0	NSP
		2 Dit « merci » quand on lui donne quelque chose.		2	1	0	NSP
		3 Change de comportement selon qu'il/elle connaît plus ou moins bien la personne (par exemple, agit différemment avec un membre de la famille et avec un étranger, etc.).		2	1	0	NSP
		4 Mange la bouche fermée.		2	1	0	NSP
5-7 →		5 Dit « s'il te plaît » quand il/elle demande quelque chose.		2	1	0	NSP
		6 Termine les conversations de manière appropriée (par exemple, dit « au revoir », « à bientôt », etc.).		2	1	0	NSP
		7 S'essuie la bouche ou les mains pendant et/ou après le repas.		2	1	0	NSP
		8 Réagit de manière appropriée à des changements modérés de ses habitudes (par exemple, s'abstient de se plaindre, etc.).		2	1	0	NSP

Domaine de la Socialisation *suite*

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

- Savoir-vivre
 Présenter des excuses
 Se montrer responsable
 Comportement social prudent
 Comportement pendant les transitions
 Contrôle de l'impulsivité
 Capacité à garder un secret

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

ADAPTATION *suite*

8 →	<input checked="" type="checkbox"/> 9 Dit « pardon » pour des fautes involontaires (par exemple, bousculer quelqu'un).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 10 Evite de narguer, taquiner ou maltraiter.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 11 Se comporte de façon appropriée quand on lui présente des étrangers (par exemple, salue de la tête, sourit, serre la main, dit bonjour, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 12 Modifie le volume de sa voix en fonction de l'endroit ou de la situation (par exemple, à la bibliothèque, au cinéma, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 13 Présente des excuses quand il/elle a fait de la peine à quelqu'un.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 14 S'abstient de parler la bouche pleine.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 15 Parle avec les autres sans interrompre ou être impoli.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
9-12 →	<input checked="" type="checkbox"/> 16 Accepte des suggestions ou des solutions utiles de la part des autres.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 17 Contrôle sa colère ou sa peine en cas de changement de programme pour une raison indépendante de sa volonté (par exemple, en cas de mauvais temps ou de panne de voiture, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 18 Garde des secrets ou des confidences pendant plus d'un jour.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 19 Dit qu'il/elle est désolé(e) quand il/elle commet involontairement une faute ou une erreur de jugement (par exemple, si sans le faire exprès, il/elle a laissé de côté un camarade au cours d'un jeu).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 20 Montre qu'il/elle comprend que le fait de se taquiner entre amis ou au sein de la famille peut être une forme d'humour ou une marque d'affection.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
13+ →	<input checked="" type="checkbox"/> 21 Informe ses parents ou la personne qui s'occupe de lui/d'elle de son emploi du temps (par exemple, l'heure de départ ou de retour, l'endroit où il/elle se rend, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 22 Choisit d'éviter les activités dangereuses ou risquées (par exemple, sauter de très haut, prendre un auto-stoppeur, conduire dangereusement, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 23 Contrôle sa colère ou sa peine quand il/elle n'obtient pas ce qu'il/elle veut (par exemple, s'il/elle n'a pas la permission de regarder la télévision ou d'assister à une fête, ou si une suggestion qu'il/elle fait est rejetée par un ami ou la personne qui s'occupe de lui/elle).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 24 Est fidèle à ses engagements (par exemple, s'il/si elle promet de rencontrer quelqu'un, le rencontre, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 25 Se tient à l'écart ou met un terme à des relations ou des situations qui peuvent lui nuire ou être dangereuses (par exemple, moqueries, harcèlement moral, abus sexuel, escroquerie, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 26 Contrôle sa colère ou sa peine face à une critique constructive (par exemple, correction d'un comportement inadapté, discussion d'une note obtenue à un test, évaluation des performances, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 27 Garde des secrets ou des confidences aussi longtemps que nécessaire.	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 28 Réfléchit aux conséquences de ses actions avant de prendre des décisions (par exemple, évite d'agir de façon impulsive, prend en compte des informations importantes, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 29 A conscience du danger potentiel et se montre prudent dans les situations sociales « à risque » (par exemple, les fêtes alcoolisées, les forums Internet, les petites annonces, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP
	<input checked="" type="checkbox"/> 30 Se montre respectueux de ses collègues de travail (par exemple, ne distrait pas et n'interrompt pas les autres lorsqu'ils travaillent, est à l'heure pour les réunions, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	0	NSP

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Adaptation =

SOMME

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Domaine de la Motricité

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

 S'asseoir
  Marcher et courir
  Activité ludiques
  Se tenir debout
  Ramper

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

GLOBALE

1 →	 1 Tient sa tête pendant au moins 15 secondes sans assistance quand le parent ou la personne qui s'occupe de lui/elle le/la tient debout dans ses bras.		2	1	0	NSP
	 2 Tient assis avec un support (par exemple, dans une chaise, avec des coussins, etc.) pendant au moins une minute.		2	1	0	NSP
	 3 Tient assis sans support pendant au moins une minute.		2	1	0	NSP
	 4 Rampe ou se déplace sur le ventre sur le sol.		2	1	0	NSP
	 5 Tient assis sans support pendant au moins dix minutes.		2	1	0	NSP
	 6 Se met en position assise et reste assis sans support pendant au moins une minute.		2	1	0	NSP
	 7 Marche à quatre pattes sur au moins 1,50 mètre, sans que le ventre touche le sol.		2	1	0	NSP
1 →	 8 Se met en position debout.		2	1	0	NSP
	 9 Monte l'escalier à quatre pattes ou en rampant.		2	1	0	NSP
	 10 Fait au moins deux pas (sans aide).		2	1	0	NSP
	 11 Se tient debout sans aide pendant 1 à 3 minutes.		2	1	0	NSP
	 12 Fait rouler une balle alors qu'il/elle est en position assise.		2	1	0	NSP
	 13 Monte et descend d'un meuble bas (par exemple, chaise, marchepied, toboggan, etc.).		2	1	0	NSP
	 14 Descend l'escalier à quatre pattes ou en rampant à reculons.		2	1	0	NSP
2 →	 15 Se tient debout pendant au moins 5 minutes.		2	1	0	NSP
	 16 Traverse la pièce ; peut être instable et tomber occasionnellement.		2	1	0	NSP
	 17 Lance une balle.		2	1	0	NSP
	 18 Marche pour se déplacer ; sans se tenir à quelque chose.		2	1	0	NSP
	 19 Grimpe et descend d'une chaise d'adulte.		2	1	0	NSP
	 20 Court sans tomber ; peut être maladroit et mal coordonné.		2	1	0	NSP
	 21 Monte l'escalier, en mettant les deux pieds sur chaque marche ; peut utiliser la rampe.		2	1	0	NSP
3 →	 22 Donne un coup de pied dans un ballon.		2	1	0	NSP
	 23 Court de façon fluide sans tomber.		2	1	0	NSP
	 24 Descend l'escalier en regardant devant lui/elle, en posant les deux pieds sur chaque marche ; peut utiliser la rampe.		2	1	0	NSP
	 25 Saute en décollant les deux pieds du sol.		2	1	0	NSP
	 26 Lance une balle de n'importe quelle taille dans une direction spécifique.		2	1	0	NSP
	 27 Attrape un ballon de plage de taille normale à deux mains lorsqu'il est lancé d'une distance de 50 centimètres à 1 mètre.		2	1	0	NSP
	 28 Monte l'escalier, en alternant les pieds ; peut utiliser la rampe.		2	1	0	NSP
 29 Pédale sur un tricycle ou tout autre engin à trois roues sur une distance d'au moins 2 mètres.		2	1	0	NSP	
	Note : Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) si il/elle n'a pas de tricycle ou d'engin à trois roues. Mais s'il/elle en possède un et ne l'utilise pas pour une raison quelconque, y compris le fait que la personne qui s'occupe de lui/elle pense qu'il/elle n'est pas prêt, entourer 0.					NA

Commentaires

Domaine de la Motricité *suite*

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

S'asseoir Marcher et courir Activité ludiques Se tenir debout Ramper

Indiquer ✓
ici-dessous
si commentaires

GLOBALE *suite*

	30	Saute ou sautille en avant au moins trois fois.		2	1	0	NSP	
4+ →	31	Saute à cloche-pied au moins une fois sans tomber ; <i>peut se tenir à quelque chose pour garder son équilibre.</i>		2	1	0	NSP	
	32	Monte et descend d'objets hauts (par exemple, un portique, une échelle de toboggan de 1,20 mètre, etc.).		2	1	0	NSP	
	33	Descend l'escalier en alternant les pieds ; <i>peut se tenir à la rampe.</i>		2	1	0	NSP	
	34	Court de façon fluide, avec des changements de vitesse et de direction.		2	1	0	NSP	
	35	Fait du vélo avec des petites roues sur une distance d'au moins 3 mètres.		2	1	0	NSP	
	Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) si il/elle n'a pas de vélo. Mais s'il/elle en possède un et ne l'utilise pas pour une raison quelconque, y compris le fait que la personne qui s'occupe de lui/elle pense qu'il/elle n'est pas prêt, entourer 0.		N	A			
	36	Attrape un ballon de plage de taille normale (lancé depuis au moins 1,80 mètre) à deux mains.		2	1	0	NSP	
	37	Saute à cloche-pied vers l'avant avec facilité.		2	1	0	NSP	
	38	Sautille sur une distance d'au moins 1,50 mètre.		2	1	0	NSP	
	39	Attrape une balle de la taille d'une balle de tennis, lancée d'au moins 3 mètres ; <i>se déplace pour l'attraper si nécessaire.</i>		2	1	0	NSP	
	40	Fait du vélo sans petites roues et sans tomber.		2	1	0	NSP	
	Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) si il/elle n'a pas de vélo. Mais si il/elle en possède un et ne l'utilise pas pour une raison quelconque, y compris le fait que la personne qui s'occupe de lui/elle pense qu'il/elle n'est pas prêt, entourer 0.		N	A			

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Globale =

SOMME

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Manipuler des objets Dessiner et utiliser des ciseaux Se servir d'un clavier d'ordinateur

FINE

<1 →	1	Tend la main vers un jouet ou un objet.		2	1	0	NSP	
	2	Saisit de petits objets (pas plus de 6 cm de côté) ; <i>peut utiliser les deux mains.</i>		2	1	0	NSP	
	3	Passé un objet d'une main à l'autre.		2	1	0	NSP	
	4	Presse un jouet ou un objet couineurs.		2	1	0	NSP	
	5	Saisit un petit objet entre le pouce et les doigts.		2	1	0	NSP	
1, 2 →	6	Retire un objet (par exemple, un cube ou une pince à linge) d'un récipient.		2	1	0	NSP	
	7	Met un objet (par exemple, un cube ou une pince à linge) dans un récipient.		2	1	0	NSP	
	8	Tourne une à une les pages d'un livre en carton, en tissu ou en papier.		2	1	0	NSP	
3, 4 →	9	Empile au moins 4 petits cubes ou autres petits objets ; <i>la construction ne doit pas tomber.</i>		2	1	0	NSP	
	10	Ouvre les portes en tournant ou en abaissant la poignée.		2	1	0	NSP	
	11	Déballe de petits objets (par exemple, un chewing-gum ou un bonbon).		2	1	0	NSP	

Domaine de la Motricité *suite*

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais NSP = Je ne sais pas

Manipuler des objets Dessiner et utiliser des ciseaux Se servir d'un clavier d'ordinateur

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

FINE suite

		12	Fait des puzzles simples, comportant au moins deux formes ou deux pièces.		2	1	0	NSP
		13	Tourne une à une les pages d'un livre ou d'un magazine.		2	1	0	NSP
		14	Utilise un mouvement de rotation de la main ou du poignet (par exemple, remonte un jouet mécanique, visse/dévisse le couvercle d'un pot, etc.).		2	1	0	NSP
		15	Tient correctement le crayon (pas à pleine main) pour dessiner ou écrire.		2	1	0	NSP
		16	Colorie des formes simples ; <i>peut dépasser.</i>		2	1	0	NSP
5 →		17	Construit des structures en trois dimensions avec au moins 5 petits cubes (par exemple, une maison, un pont, etc.).		2	1	0	NSP
		18	Ouvre et ferme les ciseaux d'une seule main.		2	1	0	NSP
		19	Colle au moins 2 éléments ensemble (par exemple, pour un projet artistique ou scientifique).		2	1	0	NSP
		20	Utilise du scotch pour faire tenir des choses ensemble (par exemple, une page déchirée, un projet artistique, etc.).		2	1	0	NSP
		21	Dessine plus d'une forme reconnaissable (par exemple, un bonhomme, une maison, un arbre, etc.).		2	1	0	NSP
		Note :	- Entourer 2 si il/elle dessine deux ou plusieurs formes reconnaissables ; - Entourer 1 si il/elle ne dessine qu'une forme ; - Entourer 0 si il/elle ne dessine aucune forme reconnaissable.					
		22	Ecrit des lettres ou des chiffres reconnaissables.		2	1	0	NSP
		23	Dessine un cercle à main levée en regardant un modèle.		2	1	0	NSP
		24	Utilise des ciseaux pour couper un papier le long d'une ligne droite.		2	1	0	NSP
		25	Colorie des formes simples, sans dépasser.		2	1	0	NSP
6+ →		26	Découpe des formes simples (par exemple, des cercles, des carrés, des rectangles, etc.).		2	1	0	NSP
		27	Utilise une gomme sans déchirer le papier.		2	1	0	NSP
		28	Dessine un carré à main levée en regardant un modèle.		2	1	0	NSP
		29	Dessine un triangle à main levée en regardant un modèle.		2	1	0	NSP
		30	Fait un nœud.		2	1	0	NSP
		31	Trace une ligne droite en utilisant une règle ou un bord droit.		2	1	0	NSP
		32	Utilise un mouvement de rotation pour déverrouiller un verrou, ou tourner une clef dans une serrure.		2	1	0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a ni verrou, ni serrure au domicile.					
		33	Découpe des formes complexes (par exemple, des étoiles, des animaux, les lettres de l'alphabet, etc.).		2	1	0	NSP
		34	Utilise un clavier, une machine à écrire ou un écran tactile pour taper un nom ou des mots courts ; <i>peut regarder les touches.</i>		2	1	0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas d'ordinateur à la maison.					
		35	Fait un double nœud.		2	1	0	NSP
		36	Utilise un clavier pour taper jusqu'à 10 lignes ; <i>peut regarder les touches.</i>		2	1	0	NSP
		Note :	Il est possible d'entourer NA (Non Applicable) s'il n'y a pas d'ordinateur à la maison.					

Commentaires

Item précédent l'item plancher x 2 =

Entre item plancher et item plafond :

Total NSP et/ou manquant* +

Total NA +

Somme des 2 et des 1 +

Note brute Fine =

SOMME

* Si le nombre total de NSP et/ou manquant est plus grand que 2, ne pas côter le sous-domaine.

Indice de comportements problématiques

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

INTERNALISATION	3+ →		0	1	2	
	1	Est trop dépendant(e) (c'est-à-dire, s'agrippe à la personne qui s'occupe de lui/elle, à l'enseignant ou l'éducateur, aux frères et soeurs).	0	1	2	
	2	Evite les autres et préfère être seul(e).	0	1	2	
	3	A des difficultés d'alimentation (par exemple, mange trop vite ou trop lentement, stocke de la nourriture, mange trop, refuse de manger, etc.).	0	1	2	
	4	A des problèmes de sommeil (par exemple, somnambulisme, cauchemars fréquents, dort beaucoup moins ou beaucoup plus que les personnes de son âge).	0	1	2	
	5	Refuse d'aller à l'école ou au travail par peur, par sentiment de rejet ou d'isolement, etc.	0	1	2	
	6	Est trop anxieux ou nerveux.	0	1	2	
	7	Pleure ou rit trop facilement.	0	1	2	
	8	A un contact visuel pauvre (c'est-à-dire, ne regarde pas ou ne fait pas face aux autres quand il/elle parle ou quand on lui parle).	0	1	2	
	9	Est triste sans raison apparente.	0	1	2	
	10	Evite les interactions sociales.	0	1	2	
11	Manque d'énergie ou d'intérêt pour la vie.	0	1	2		

Commentaires

Somme des 2 et des 1

Note brute d'Internalisation =

EXTERNALISATION	3+ →		0	1	2	
	1	Est impulsif(ve) (c'est-à-dire, agit sans réfléchir).	0	1	2	
	2	Fait des grosses crises de colère.	0	1	2	
	3	Désobéit volontairement et défie les représentants de l'autorité.	0	1	2	
	4	Raille, taquine ou brutalise les autres.	0	1	2	
	5	Est insensible aux autres ou ne les prend pas en considération.	0	1	2	
	6	Ment, triche, ou vole.	0	1	2	
	7	Est agressif(ve) physiquement (par exemple, frappe, donne des coups de pied, mord, etc.).	0	1	2	
	8	Est têtu(e) ou boudeur(se).	0	1	2	
	9	Tient des propos embarrassants ou pose des questions gênantes en public (par exemple, « tu es gros », « c'est quoi ce truc rouge sur ton nez ? »).	0	1	2	
	10	Se conduit de façon inappropriée quand les autres l'y incitent.	0	1	2	

Commentaires

Somme des 2 et des 1

Note brute d'Externalisation =

Indice de comportements problématiques suite

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

AUTRES	3+ →		0	1	2	
	1	Suce son pouce ou ses doigts.	0	1	2	
	2	Mouille son lit ou doit porter des couches la nuit.	0	1	2	
	3	Agit de façon familière avec les étrangers (par exemple, leur prend la main, les prend dans ses bras, s'assied sur leurs genoux, etc.).	0	1	2	
	4	Se ronge les ongles.	0	1	2	
	5	A des tics (c'est-à-dire, des mouvements involontaires comme : clignements d'yeux, secousses, hochement de tête, etc.).	0	1	2	
	6	Grince des dents le jour ou la nuit.	0	1	2	
	7	A des difficultés d'attention.	0	1	2	
	8	Est plus actif ou plus agité que d'autres de même âge.	0	1	2	
	9	Utilise sans autorisation du matériel de l'école ou du travail à des fins personnelles (par exemple, téléphone, accès internet, fournitures de bureau).	0	1	2	
	10	Est grossier (jurons, insultes).	0	1	2	
	11	Fugue (c'est-à-dire, disparaît pendant au moins 24 heures).	0	1	2	
	12	Fait l'école buissonnière ou manque le travail sans donner de motif.	0	1	2	
	13	Ignore les autres ou ne porte pas d'attention aux personnes autour de lui/d'elle.	0	1	2	
	14	Utilise de l'argent ou des cadeaux pour « acheter » de l'affection.	0	1	2	
15	Consomme de l'alcool ou des drogues illégales à l'école ou au travail.	0	1	2		

Commentaires

Somme des 2 et des 1

Note brute
Autres comportements =

Note brute d'Internalisation

Note brute d'Externalisation

Note brute d'Autres comportements

Items critiques de comportements problématiques

Options de réponses : 2 = Habituellement 1 = Parfois ou En partie 0 = Jamais S = Sévère M = Modéré

Indiquer ✓
ci-dessous
si commentaires

ITEMS CRITIQUES	3+ →		0	1	2	S	M	
	1	Se livre à des comportements sexuels inadaptés (par exemple, s'exhibe, se masturbe en public, fait des avances sexuelles inconvenantes, etc.).	0	1	2	S	M	
	2	Est obsédé(e) par des objets ou des activités (par exemple, répète constamment des mots ou des phrases, est préoccupé(e) par des objets mécaniques, etc.).	0	1	2	S	M	
	3	Exprime des pensées qui n'ont aucun sens (par exemple, dit qu'il/elle entend des voix, semble délirant(e), etc.).	0	1	2	S	M	
	4	A des habitudes ou manies bizarres (par exemple, fait des bruits répétitifs ou fait des mouvements de mains étranges, etc.).	0	1	2	S	M	
	5	Préfère systématiquement les objets aux personnes (par exemple, accorde plus d'attention aux objets qu'aux personnes, etc.).	0	1	2	S	M	
	6	Manifeste des comportements d'auto-mutilation (par exemple, se cogne la tête, se frappe ou se mord, s'arrache la peau, etc.).	0	1	2	S	M	
	7	Détruit délibérément ce qui appartient à l'autre ou à lui même.	0	1	2	S	M	
	8	A un discours bizarre (par exemple, parle tout seul en public, emploie des expressions ou des phrases qui n'ont pas de sens, répète le même mot ou la même phrase en permanence, etc.).	0	1	2	S	M	
	9	N'est pas conscient de ce qui se passe autour de lui/elle (par exemple, semble dans les nuages, a le regard vide, etc.).	0	1	2	S	M	
	10	Se balance d'avant en arrière de façon répétitive.	0	1	2	S	M	
	11	A une peur inhabituelle de bruits, d'objets ou de situations ordinaires.	0	1	2	S	M	
	12	Se rappelle en détail, des années après, d'informations dont on ne se souvient pas.	0	1	2	S	M	
	13	Est incapable d'accomplir une journée normale d'école ou de travail à cause de douleurs ou de fatigues chroniques.	0	1	2	S	M	
14	Est incapable d'accomplir une journée normale d'école ou de travail à cause de symptômes psychologiques.	0	1	2	S	M		

Cette section d'items critiques de comportements problématiques ne permet pas de produire une note brute ou dérivée. Pour inclure cette section dans l'interprétation des résultats, reporter les réponses 1 et 2 (et S/M) sur la page de Synthèse des résultats.

Commentaires

A propos de l'entretien :

Estimation par le répondant du fonctionnement du sujet : _____

Caractéristiques spécifiques du sujet : _____

Estimation du rapport établi avec le répondant : _____

Estimation de l'exactitude des informations rapportées par le répondant : _____

Observations générales : _____

SYNTHESE DES RESULTATS VINELAND-II

Notes de domaines et de sous-domaines									Points Forts et Points faibles	
Sous-domaine / Domaine	Note brute	Note d'échelle-v Table B.1	Note standard de domaine Table B.2	% Intervalle de confiance Table C.1/C.2	Rang percentile Table C.3	Niveau d'adaptation Table C.4	Age Equivalent Table C.5	Stanine Table C.3	Note moins Médiane*	F (Fort) f (faible)
Réceptif				±						
Expressif				±						
Ecrit				±						
Communication	Somme : _____			±						
Personnel				±						
Domestique				±						
Communauté				±						
Vie quotidienne	Somme : _____			±						
Relations interpersonnelles				±						
Jeu et temps libre				±						
Adaptation				±						
Socialisation	Somme : _____			±						
Globale				±						
Fine				±						
Motricité	Somme : _____			±						

Somme des Notes standard de domaine =

Note standard Table B.2	% Intervalle de confiance Table C.2	Rang percentile Table C.3	Niveau d'adaptation Table C.4	Stanine Table C.3
	±			

Note composite de comportement adaptatif

* Pour le détail du calcul de la note médiane, voir Chapitre 3 du manuel.

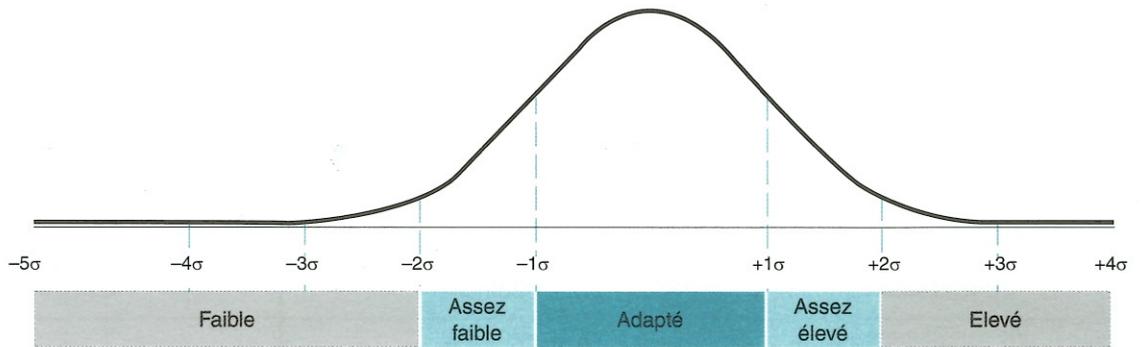
Forces/Faiblesses :
F = Note standard
- Médiane ≥ 10
f = Note standard
- Médiane ≤ -10

Forces/Faiblesses :
F = Note d'échelle-v
- Médiane ≥ 2
f = Note d'échelle-v
- Médiane ≤ -2

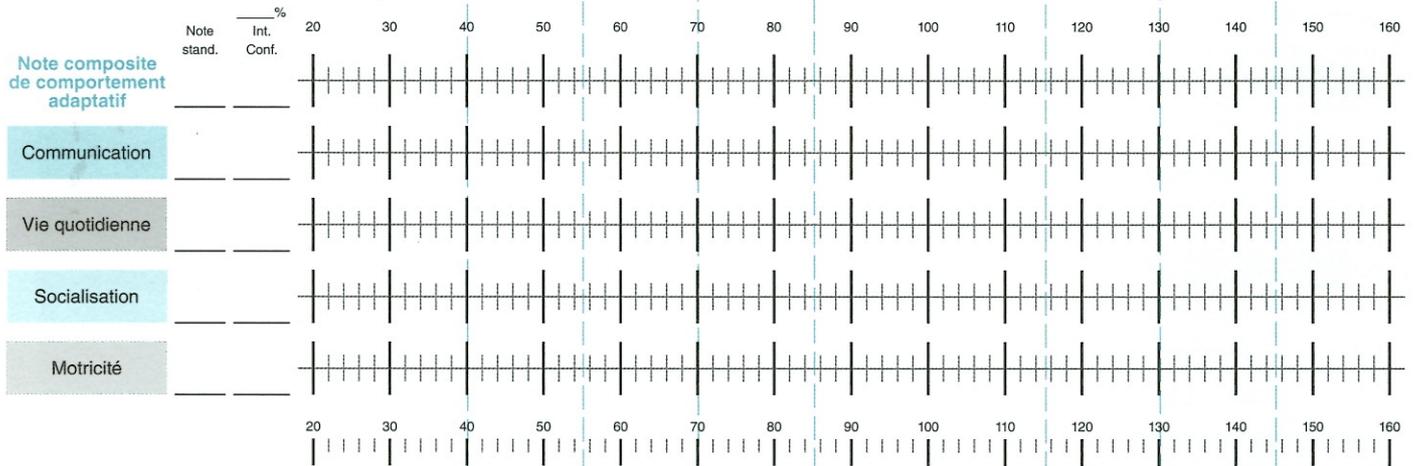
Indice de comportements problématiques	Note brute
Internalisation	
Externalisation	

Items critiques de comportements problématiques														
Items (entourer les items notés 2 ou 1, indiquer la sévérité)														
1 ^S _M	2 ^S _M	3 ^S _M	4 ^S _M	5 ^S _M	6 ^S _M	7 ^S _M	8 ^S _M	9 ^S _M	10 ^S _M	11 ^S _M	12 ^S _M	13 ^S _M	14 ^S _M	

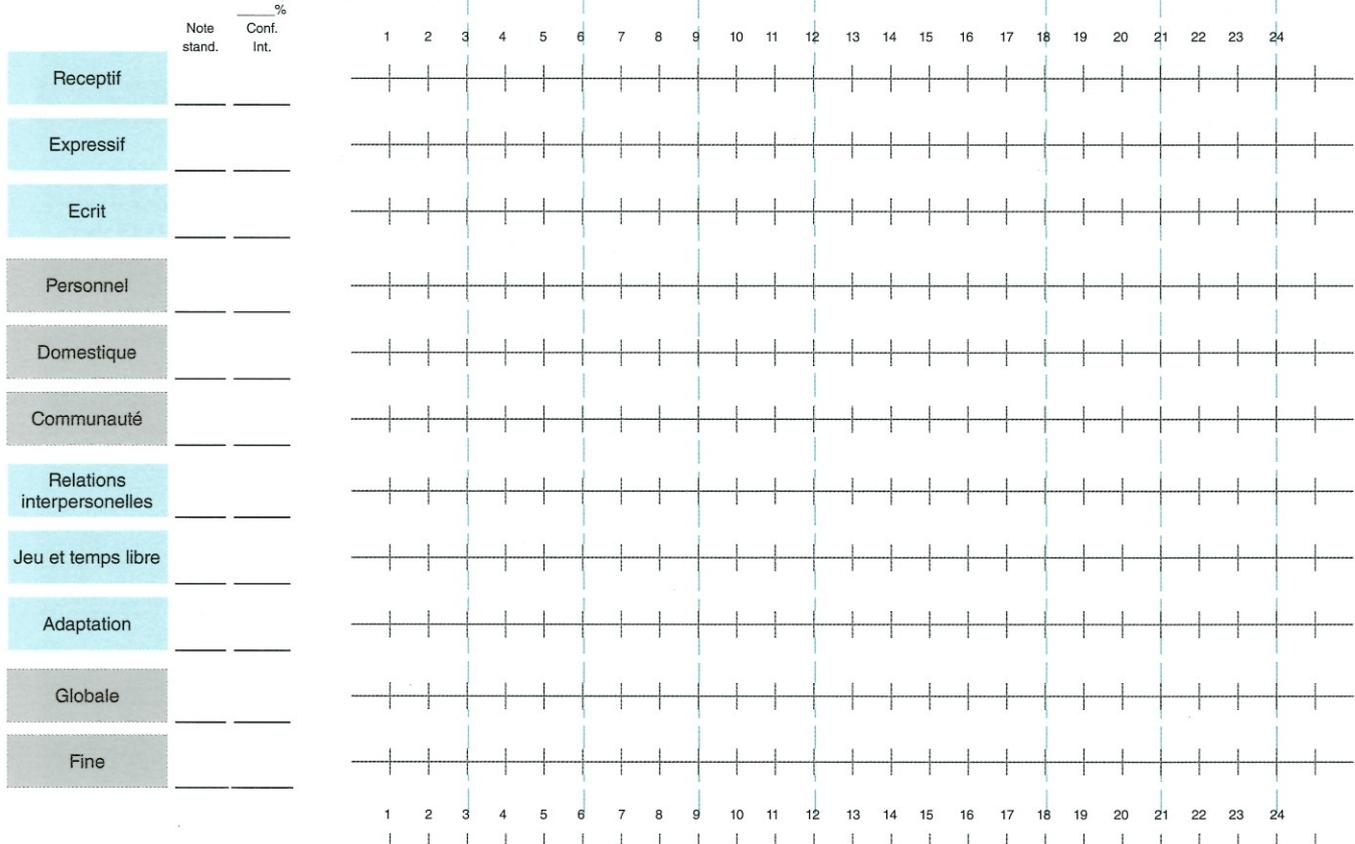
PROFIL DES RESULTATS VINELAND-II



Profil des notes de domaines



Profil des notes de sous-domaines



COMPARAISONS PAR PAIRES VINELAND-II

Comparaisons des domaines	Note standard	<, >, ou =	Note standard		Différence de notes standard	Degré Sign. Stat. (.05 ou .01) Table D.1	Fréq. de la différence (Extreme 16, 10, ou 5%) Table D.2
Communication				Vie quotidienne			
Communication				Socialisation			
Vie quotidienne				Socialisation			
Communication				Motricité			
Socialisation				Motricité			
Vie quotidienne				Motricité			
Comparaisons des sous-domaines	Note d'échelle-v	<, >, ou =	Note d'échelle-v		Différence de notes d'échelle-v	Degré Sign. Stat. (.05 ou .01) Table D.3	Fréq. de la différence (Extreme 16, 10, ou 5%) Table D.4
Communication							
Réceptif				Expressif			
Réceptif				Ecrit			
Expressif				Ecrit			
Vie quotidienne							
Personnel				Domestique			
Personnel				Communauté			
Domestique				Communauté			
Socialisation							
Relations interpersonnelles				Jeu et temps libre			
Relations interpersonnelles				Adaptation			
Jeu et temps libre				Adaptation			
Motricité							
Globale				Fine			
Sélection de comparaisons	Note d'échelle-v	<, >, ou =	Note d'échelle-v		Différence de notes d'échelle-v	Degré Sign. Stat. (.05 ou .01) Table D.3	Fréq. de la différence (Extreme 16, 10, ou 5%) Table D.4
Expressif				Relations interpersonnelles			
Expressif				Adaptation			
Fine				Ecrit			
Fine				Domestique			
Fine				Personnel			

Vineland-II

Récapitulatif des résultats de la Forme pour l'entretien

Echelles de comportement adaptatif de Vineland, *seconde édition*

Sujet : _____

Age chronologique : ____/____/____ Date de l'évaluation : ____/____/____

Classe : _____ Plus haut niveau d'études atteint : _____

Répondant : _____ Examineur : _____