

ANNEXES :

- **Annexe A : grille d'observations Peaks 33**
- **Annexe B : grille d'observations Kapla 37**
- **Annexe C : résultats codages groupes clinique et contrôle..... 42**
- **Annexe D : résultats codages sujets 3002 et 3008 49**
- **Annexe E : résultats scores d'attitudes spécifiques sujets 3002 et 3008 57**

ANNEXE A : GRILLE D'OBSERVATIONS PEAKS

Grille de codage jouet Peaks :			
Grille de codage générale pour l'ensemble des consignes :			
Coordination motrice			
Activité de la main non dominante :			
Qualité du mouvement pour poser les planches :		Fluide	
		Tremblements	
Attitude			
o Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir)			
o Plaisir (j'adore construire des tours, ...)			
o Désir de réussir (j'ai envie de réussir, ...)			
o Persévérance			
o Excitation			
o Hyperactivité			
o Impulsivité			
o Négative (n'aime pas construire, s'ennuie)			
o Abattement			
o Attitude d'échec			
o Perte de contrôle émotionnel			
o Perte de contrôle comportemental			
Attitude corporelle :			
o Crispé, tendu			
o Détendu			
o Maladresse			
o Brusque			

Consigne 1: « Construis ce que tu veux avec les éléments du jouet dont tu disposes ».			
Durée :			
Consigne expliquée clairement :			
Consigne comprise :			
Besoin d'explications supplémentaires :			
Consigne suivie :			
Niveau de construction :		o Organisation précaire	
		o Organisation intermédiaire	
		o Organisation aboutie	
Méthode de construction :			
Elaboration d'une histoire, d'un scénario :			
Constructions inspirées par :		o Aspect figuratif	
		o Imagination et créativité:	
Objectif atteint:			
o Au bout de combien d'essais ?			
Capacité à jouer seul:			
o Capacité à jouer seul :			
o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :			
o Si recours à l'adulte nombre de fois :			
Attitude de l'adulte :			
o Nombre suggestions durant le jeu :			
o Trop subjective :			
Attitude de l'enfant:			
o Inhibition :			
o Agitation excessive :			
o Impulsivité :			
o Problème attention :			
o Lenteur :			
o Maladresse :			
o Agilité :			
o Contrôle motricité :			

Consigne 2: « Construis la tour la plus haute que tu peux. Pour ce faire, tu dois utiliser au moins 3 cônes de la même taille pour poser le premier plateau dessus. Et ainsi de suite »

	Durée :				
	Consigne expliquée clairement :				
	Consigne comprise :				
	Besoin d'explications supplémentaires :				
	Consigne suivie :				
	Niveau de construction :				
	<u>1) Organisation précaire :</u>				
	o Présence de 2 cônes au lieu de 3				
	o Absence de passerelle ou de planches				
	o Placement des cônes de manière déséquilibrée (en lignes, au centre, etc ...)				
	<u>2) Organisation intermédiaire :</u>				
	o Bases construites				
	o Tour peu élevée				
	<u>3) Organisation aboutie :</u>				
	Etages :				
	o Présence de 1 étage				
	o Présence de 2 étages				
	o Présence de 3 étages				
	o Présence de plus de 3 étages				
	o Hauteur élevée				
	Méthode de construction :				
	Absence ou difficultés de planification :				
	o Inhibition				
	o Agitation excessive				
	o Impulsivité				
	o Problème attention				
	Objectif atteint:				
	o Au bout de combien d'essais ?				
	Capacité à jouer seul:				
	o Capacité à jouer seul :				
	o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :				
	o Si recours à l'adulte nombre de fois :				
	Attitude de l'adulte :				
	o Nombre suggestions durant le jeu :				
	o Trop subjective :				
	Attitude de l'enfant:				
	o Inhibition :				
	o Agitation excessive :				
	o Impulsivité :				
	o Problème attention :				
	o Lenteur :				
	o Maladresse :				
	o Agilité :				
	o Contrôle motricité :				

ANNEXE B : GRILLE D'OBSERVATIONS KAPLA

Grille de codage jouet Kapla								
Grille de codage générale pour l'ensemble des consignes :								
Coordination motrice								
	Qualité du mouvement pour poser les planches :				o Fluide			
					o Tremblements			
Attitude								
	o Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir)							
	o Plaisir (j'adore construire des tours, ...)							
	o Désir de réussir (j'ai envie de réussir, ...)							
	o Persévérance							
	o Excitation							
	o Hyperactivité							
	o Impulsivité							
	o Négative (n'aime pas construire, s'ennuie)							
	o Abattement							
	o Attitude d'échec							
	o Perte de contrôle émotionnel							
	o Perte de contrôle comportemental							
	Attitude corporelle :							
	o Crispé, tendu							
	o Détendu							
	o Maladresse							
	o Brusque							
	o Lenteur							
	o Habilité							

Consigne 2: « Construis une tour la plus haute possible que tu peux ».						
	Durée :					
	Consigne expliquée clairement :					
	Consigne comprise :					
	Besoin d'explications supplémentaires :					
	Consigne suivie :					
	Niveau de construction :					
		<u>1) Organisation précaire</u>				
		o Absence d'une tour				
		o Placement des planchettes de manière illogique (en lignes, au centre, séparés..)				
		<u>2) Organisation intermédiaire</u>				
		o Position des planchettes les unes par dessus les autres				
		o Tour peu élevée				
		<u>3) Organisation aboutie</u>				
	Etages :					
		o Présence de 1 étage				
		o Présence de 2 étages				
		o Présence de 3 étages				
		o Présence de plus de 3 étages				
		o Hauteur élevée				
	Méthode de construction :					
	Absence ou difficultés de planification :					
		o Inhibition				
		o Agitation excessive				
		o Impulsivité				
		o Problème attention				
	Objectif atteint:					
		o Au bout de combien d'essais ?				
	Capacité à jouer seul:					
		o Capacité à jouer seul :				
		o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :				
		o Si recours à l'adulte nombre de fois :				
	Attitude de l'adulte :					
		o Nombre suggestions durant le jeu :				
		o Trop subjective :				
	Attitude de l'enfant:					
		o Inhibition :				
		o Agitation excessive :				
		o Impulsivité :				
		o Problème attention :				
		o Lenteur :				
		o Maladresse :				
		o Agilité :				
		o Contrôle motricité :				

Consigne 3: « Construis deux tours, les plus hautes possibles, avec une passerelle entre les deux ».							
	Durée :						
	Consigne expliquée clairement :						
	Consigne comprise :						
	Besoin d'explications supplémentaires :						
	Consigne suivie :						
	Niveau de construction :						
						o Organisation précaire	
						o Organisation intermédiaire	
						o Organisation aboutie	
	<u>Tours :</u>						
						o Absence de tour	
						o 1 tour	
						o 2 tours sans passerelle	
						o 2 tours avec 1 passerelle	
						o 2 étages	
						o 3 étages	
						o 4 étages	
						o plus de 4 étages	
	Méthode de construction :						
	Absence ou difficultés de planification :						
						o Inhibition	
						o Agitation excessive	
						o Impulsivité	
						o Problème attention	
	Objectif atteint:						
						o Au bout de combien d'essais ?	
	Capacité à jouer seul:						
						o Capacité à jouer seul :	
						o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :	
						o Si recours à l'adulte nombre de fois :	
	Attitude de l'adulte :						
						o Nombre suggestions durant le jeu :	
						o Trop subjective :	
	Attitude de l'enfant:						
						o Inhibition :	
						o Agitation excessive :	
						o Impulsivité :	
						o Problème attention :	
						o Lenteur :	
						o Maladresse :	
						o Agilité :	
						o Contrôle motricité :	

Consigne 4: « Construis deux tours reliées par au moins trois passerelles. »					
	Durée :				
	Consigne expliquée clairement :				
	Consigne comprise :				
	Besoin d'explications supplémentaires :				
	Consigne suivie :				
	Niveau de construction :			o Organisation précaire	
				o Organisation intermédiaire	
				o Organisation aboutie	
	Tours :				
		o Absence de tour			
		o 1 tour			
		o 2 tours sans passerelle			
		o 2 tours avec 1 passerelle			
		o 2 tours, 2 étages sans passerelle			
		o 2 tours, 2 étages, 1 passerelle			
		o 2 tours, 2 étages, 2 passerelles			
		o 2 tours, 2 étages, 3 passerelles			
		o 2 tours, 3 étages, 2 passerelles			
		o 2 tours, 3 étages, 3 passerelles			
		o 2 tours, > 3 étages, 2 passerelles			
		o 2 tours, > 3 étages, 3 passerelles			
		o 2 tours, > 3 étages, >3 passerelles			
	Méthode de construction :				
	Absence ou difficultés de planification :				
		o Inhibition			
		o Agitation excessive			
		o Impulsivité			
		o Problème attention			
	Objectif atteint:				
		o Au bout de combien d'essais ?			
	Capacité à jouer seul:				
		o Capacité à jouer seul :			
		o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :			
		o Si recours à l'adulte nombre de fois :			
	Attitude de l'adulte :				
		o Nombre suggestions durant le jeu :			
		o Trop subjective :			
	Attitude de l'enfant:				
		o Inhibition :			
		o Agitation excessive :			
		o Impulsivité :			
		o Problème attention :			
		o Lenteur :			
		o Maladresse :			
		o Agilité :			
		o Contrôle motricité :			

ANNEXE C : RÉSULTATS CODAGES GROUPES CLINIQUE ET CONTRÔLE

				RESULTATS GROUPE CLINIQUE	RESULTATS GROUPE CONTRÔLE
Grille de codage jouet Peaks :					
Grille de codage générale pour l'ensemble des consignes :					
Coordination motrice					
	Activité de la main non dominante :			100%	100%
	Qualité du mouvement pour poser les planches :	Fluide		89%	89%
		Tremblements		11%	22%
Attitude				ATTITUDES GENERALES PEAKS	ATTITUDES GENERALES PEAKS
	o Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir)			78%	67%
	o Plaisir (j'adore construire des tours, ...)			89%	56%
	o Désir de réussir (j'ai envie de réussir, ...)			78%	100%
	o Persévérance			56%	89%
	o Excitation			78%	22%
	o Hyperactivité			56%	0%
	o Impulsivité			67%	22%
	o Négative (n'aime pas construire, s'ennuie)			11%	0%
	o Abattement			44%	0%
	o Attitude d'échec			67%	22%
	o Perte de contrôle émotionnel			56%	0%
	o Perte de contrôle comportemental			56%	11%
	Attitude corporelle :				
	o Crispé, tendu			11%	11%
	o Détendu			78%	78%
	o Maladresse			0%	11%
	o Brusque			0%	0%
	o Lenteur			0%	22%
	o Habilité			100%	100%

Consigne 1: « Construis ce que tu veux avec les éléments du jouet dont tu disposes ».					
	Durée :			1640	1606
	Consigne expliquée clairement :			100%	44%
	Consigne comprise :			100%	100%
	Besoin d'explications supplémentaires :			0%	0%
	Consigne suivie :			100%	100%
	Niveau de construction :	o Organisation précaire		44%	56%
		o Organisation intermédiaire		44%	22%
		o Organisation aboutie		11%	22%
	Méthode de construction :			89%	89%
	Elaboration d'une histoire, d'un scénario :			89%	89%
	Constructions inspirées par :	o Aspect figuratif		33%	22%
		o Imagination et créativité:		67%	78%
	Objectif atteint:			89%	100%
	o Au bout de combien d'essais ?			22	9
	Capacité à jouer seul:				
	o Capacité à jouer seul :			100%	100%
	o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :			44%	22%
	o Si recours à l'adulte nombre de fois :			7	8
	Attitude de l'adulte :				
	o Nombre suggestions durant le jeu :			4	0
	o Trop subjective :			0%	11%
	Attitude de l'enfant:				
	o Inhibition :			0%	33%
	o Agitation excessive :			44%	0%
	o Impulsivité :			33%	11%
	o Problème attention :			11%	0%
	o Lenteur :			22%	11%
	o Maladresse :			22%	0%
	o Agilité :			78%	89%
	o Contrôle motricité :			100%	100%

Consigne 2: « Construis la tour la plus haute que tu peux. Pour ce faire, tu dois utiliser au moins 3 cônes de la même taille pour poser le premier plateau dessus. Et ainsi de suite »			
Durée :		1159	1378
Consigne expliquée clairement :		89%	67%
Consigne comprise :		100%	78%
Besoin d'explications supplémentaires :		44%	44%
Consigne suivie :		67%	89%
Niveau de construction :			
1) Organisation précaire :			
o Présence de 2 cônes au lieu de 3		22%	0%
o Absence de passerelle ou de planches		11%	11%
o Placement des cônes de manière déséquilibrée (en lignes, au centre, etc ...)		11%	33%
2) Organisation intermédiaire :			
o Bases construites		11%	0%
o Tour peu élevée		11%	22%
3) Organisation aboutie :			
		67%	67%
Etages :			
o Présence de 1 étage		22%	11%
o Présence de 2 étages		0%	0%
o Présence de 3 étages		44%	11%
o Présence de plus de 3 étages		22%	56%
o Hauteur élevée		22%	44%
Méthode de construction :			
		89%	78%
Absence ou difficultés de planification :			
o Inhibition		0%	22%
o Agitation excessive		44%	0%
o Impulsivité		56%	33%
o Problème attention		22%	11%
Objectif atteint:			
o Au bout de combien d'essais ?		78%	67%
		38	35
Capacité à jouer seul:			
o Capacité à jouer seul :		89%	100%
o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :		56%	56%
o Si recours à l'adulte nombre de fois :		2	15
Attitude de l'adulte :			
o Nombre suggestions durant le jeu :		14	9
o Trop subjective :		11%	11%
Attitude de l'enfant:			
o Inhibition :		0%	33%
o Agitation excessive :		56%	0%
o Impulsivité :		44%	33%
o Problème attention :		44%	11%
o Lenteur :		0%	22%
o Maladresse :		22%	11%
o Agilité :		89%	89%
o Contrôle motricité :		89%	100%

Consigne 3: « Construis deux tours, les plus hautes possibles, avec une passerelle entre les deux, en mettant au moins 3 cônes de la même taille par étage ».						
Durée :						
					1208	1707
Consigne expliquée clairement :					78%	56%
Consigne comprise :					89%	89%
Besoin d'explications supplémentaires :					33%	56%
Consigne suivie :					56%	67%
Niveau de construction :						
			o Organisation précaire		11%	0%
			o Organisation intermédiaire		44%	22%
			o Organisation aboutie		44%	78%
Etages :						
			o Présence de 2 étages		33%	22%
			o Présence de 3 étages		22%	44%
			o Présence de plus de 3 étages		11%	44%
			o Présence de deux tours (même taille de cône par étage)		11%	33%
			o Présence de deux tours et une passerelle (même taille de cône par étage)		22%	33%
			o Présence de deux tours et plusieurs passerelles (même taille de cône par étage)		0%	11%
			o Présence de deux tours (deux tailles différentes de cône par étage)		0%	11%
			o Présence de deux tours et une passerelle (deux tailles différentes de cône par étage)		11%	0%
			o Présence de deux tours et plusieurs passerelles (deux tailles différentes de cônes)		0%	0%
Méthode de construction :					89%	100%
Absence ou difficultés de planification :					89%	56%
			o Inhibition		0%	0%
			o Agitation excessive		67%	11%
			o Impulsivité		67%	22%
			o Problème attention		56%	11%
Objectif atteint:					56%	56%
			o Au bout de combien d'essais ?		25	18
Capacité à jouer seul:						
			o Capacité à jouer seul :		67%	89%
			o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :		89%	67%
			o Si recours à l'adulte nombre de fois :		10	18
Attitude de l'adulte :						
			o Nombre suggestions durant le jeu :		10	16
			o Trop subjective :		11%	22%
Attitude de l'enfant:						
			o Inhibition :		0%	33%
			o Agitation excessive :		56%	11%
			o Impulsivité :		67%	22%
			o Problème attention :		56%	22%
			o Lenteur :		0%	11%
			o Maladresse :		11%	22%
			o Agilité :		100%	100%
			o Contrôle motricité :		100%	100%

Consigne 4: « Construis au moins deux tours reliées par des passerelles. Tu dois utiliser obligatoirement 2 à 3 cônes différents par étage de chaque tour ».				
Durée :			480	1531
Consigne expliquée clairement :			11%	56%
Consigne comprise :			33%	67%
Besoin d'explications supplémentaires :			56%	56%
Consigne suivie :			33%	44%
Niveau de construction :	o Organisation précaire		11%	22%
	o Organisation intermédiaire		11%	11%
	o Organisation aboutie		33%	67%
Tours connectées avec des passerelles				
	o 1 tour, 1 passerelle, 2 cônes différents		0%	0%
	o 1 tour, 1 passerelle, 3 cônes différents		0%	0%
	o 2 tours, 1 passerelle, 2 cônes différents		11%	11%
	o 2 tours, 2 passerelles, 2 cônes différents		0%	11%
	o 2 tours, 2 passerelles, 3 cônes différents		0%	11%
	o 2 tours, 3 passerelles, 2 cônes différents		0%	11%
	o 2 tours, 3 passerelles, 3 cônes différents		0%	0%
	o 2 tours, 4 passerelles, 2 cônes différents		0%	0%
	o 2 tours, 4 passerelles, 3 cônes différents		0%	0%
	o 2 tours, plus de 4 passerelles, 3 cônes différents		0%	0%
Méthode de construction :			44%	89%
Absence ou difficultés de planification :			56%	67%
	o Inhibition		0%	22%
	o Agitation excessive		11%	0%
	o Impulsivité		22%	11%
	o Problème attention		22%	11%
Objectif atteint:			0%	33%
	o Au bout de combien d'essais ?	17		30
Capacité à jouer seul:				67%
	o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :		56%	56%
	o Si recours à l'adulte nombre de fois :	7		20
Attitude de l'adulte :				
	o Nombre suggestions durant le jeu :		12	10
	o Trop subjective :		0%	11%
Attitude de l'enfant:				
	Inhibition		0%	33%
	Agitation excessive		0%	0%
	Impulsivité		20%	22%
	Problème attention		40%	11%
	Lenteur		0%	22%
	Maladresse		0%	0%
	Agilité		100%	100%
	Contrôle motricité		100%	100%
	Refus / abandon		44%	0%

Grille de codage jouet Kapla			
Grille de codage générale pour l'ensemble des consignes :			
Coordination motrice			
Qualité du mouvement pour poser les planches :	o Fluide	100%	89%
	o Tremblements	11%	11%
Attitude		Attitudes générales Kapla groupe clinique	Attitudes générales Kapla
o Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir)		89%	67%
o Plaisir (j'adore construire des tours, ...)		89%	78%
o Désir de réussir (j'ai envie de réussir, ...)		89%	100%
o Persévérance		67%	100%
o Excitation		78%	22%
o Hyperactivité		33%	0%
o Impulsivité		56%	33%
o Négative (n'aime pas construire, s'ennuie)		11%	22%
o Abattement		0%	22%
o Attitude d'échec		22%	22%
o Perte de contrôle émotionnel		33%	22%
o Perte de contrôle comportemental		44%	22%
Attitude corporelle :			
o Crispé, tendu		0%	0%
o Détendu		78%	100%
o Maladresse		11%	11%
o Brusque		22%	0%
o Lenteur		0%	11%
o Habilité		100%	100%
Consigne 1: « Construis ce que tu veux avec les éléments du jouet dont tu disposes ».			
Durée :		1850	1295
Consigne expliquée clairement :		78%	78%
Consigne comprise :		100%	100%
Besoin d'explications supplémentaires :		0%	0%
Consigne suivie :		100%	100%
Niveau de construction :	o Organisation précaire	22%	22%
	o Organisation intermédiaire	11%	0%
	o Organisation aboutie	67%	78%
Méthode de construction :		100%	100%
Elaboration d'une histoire, d'un scénario :		89%	100%
Constructions inspirées par :	o Aspect figuratif (garage, tour de contrôle, arbre,	89%	78%
	o Description :		67%
	o Imagination et créativité:	56%	
	o Autres :		
Objectif atteint:		100%	100%
o Au bout de combien d'essais ?		39	18
Capacité à jouer seul:			
o Capacité à jouer seul :		100%	100%
o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :		22%	11%
o Si recours à l'adulte nombre de fois :		5	1
Attitude de l'adulte :			
o Nombre suggestions durant le jeu :		5	-
o Trop subjective :		11%	0%
Attitude de l'enfant:		Attitude Kapla C1	Attitude C1 Kapla
o Inhibition :		0%	33%
o Agitation excessive :		44%	0%
o Impulsivité :		44%	11%
o Problème attention :		11%	0%
o Lenteur :		0%	11%
o Maladresse :		11%	0%
o Agilité :		100%	100%
o Contrôle motricité :		100%	100%
Refus / abandon		0%	0%

Consigne 2 : « Construis une tour la plus haute possible que tu peux ».			
Durée :		980	990
Consigne expliquée clairement :		89%	
Consigne comprise :		89%	67%
Besoin d'explications supplémentaires :		0%	89%
Consigne suivie :		89%	0%
Niveau de construction :			
1) Organisation précaire		0%	0%
o Absence d'une tour		0%	0%
o Placement des planchettes de manière illogique (en lignes, au centre, séparé)		0%	0%
2) Organisation intermédiaire		22%	33%
o Position des planchettes les unes par dessus les autres		22%	33%
o Tour peu élevée		22%	22%
3) Organisation aboutie		67%	56%
Etages :			
o Présence de 1 étage		0%	11%
o Présence de 2 étages		0%	0%
o Présence de 3 étages		0%	11%
o Présence de plus de 3 étages		78%	56%
o Hauteur élevée		56%	44%
Méthode de construction :		89%	89%
Absence ou difficultés de planification :		33%	33%
o Inhibition		0%	0%
o Agitation excessive		11%	11%
o Impulsivité		11%	11%
o Problème attention		11%	11%
o Autres :			
Objectif atteint:		89%	67%
o Au bout de combien d'essais ?		23	21
Capacité à jouer seul:			
o Capacité à jouer seul :		89%	78%
o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :		33%	11%
o Si recours à l'adulte nombre de fois :		4	2
Attitude de l'adulte :			
o Nombre suggestions durant le jeu :		4	-
o Trop subjective :		11%	11%
Attitude de l'enfant:			
o Inhibition :		0%	33%
o Agitation excessive :		22%	11%
o Impulsivité :		44%	22%
o Problème attention :		22%	11%
o Lenteur :		0%	11%
o Maladresse :		0%	11%
o Agilité :		89%	78%
o Contrôle motricité :		89%	89%
Refus / abandon		11%	0%
Consigne 3 : « Construis deux tours, les plus hautes possibles, avec une passerelle entre les deux ».			
Durée :		1150	1585
Consigne expliquée clairement :		78%	67%
Consigne comprise :		89%	100%
Besoin d'explications supplémentaires :		44%	33%
Consigne suivie :		78%	89%
Niveau de construction :			
o Organisation précaire		11%	11%
o Organisation intermédiaire		11%	11%
o Organisation aboutie		67%	78%
Tours :			
o Absence de tour		0%	0%
o 1 tour		11%	22%
o 2 tours sans passerelle		0%	33%
o 2 tours avec 1 passerelle		78%	56%
o 2 étages		22%	0%
o 3 étages		11%	22%
o 4 étages		33%	11%
o plus de 4 étages		22%	22%
Méthode de construction :		78%	89%
Absence ou difficultés de planification :		44%	44%
o Inhibition		0%	33%
o Agitation excessive		0%	11%
o Impulsivité		11%	33%
o Problème attention		0%	11%
Objectif atteint:		78%	56%
o Au bout de combien d'essais ?		21	21
Capacité à jouer seul:			
o Capacité à jouer seul :		89%	89%
o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :		22%	56%
o Si recours à l'adulte nombre de fois :		3	9
Attitude de l'adulte :			
o Nombre suggestions durant le jeu :		4	5
o Trop subjective :		0%	11%
Attitude de l'enfant:			
o Inhibition :		0%	33%
o Agitation excessive :		11%	0%
o Impulsivité :		11%	33%
o Problème attention :		11%	22%
o Lenteur :		0%	11%
o Maladresse :		0%	0%
o Agilité :		89%	100%
o Contrôle motricité :		89%	100%
Refus / abandon		11%	0%

Consigne 4: « Construis deux tours reliées par au moins trois passerelles. »			
Durée :		1135	1 820
Consigne expliquée clairement :		78%	78%
Consigne comprise :		78%	78%
Besoin d'explications supplémentaires :		33%	22%
Consigne suivie :		67%	67%
Niveau de construction :	o Organisation précaire	11%	11%
	o Organisation intermédiaire	22%	33%
	o Organisation aboutie	56%	56%
Tours :			
	o Absence de tour	0%	11%
	o 1 tour	22%	11%
	o 2 tours sans passerelle	0%	0%
	o 2 tours avec 1 passerelle	22%	22%
	o 2 tours, 2 étages sans passerelle	0%	0%
	o 2 tours, 2 étages, 1 passerelle	0%	0%
	o 2 tours, 2 étages, 2 passerelles	11%	0%
	o 2 tours, 2 étages, 3 passerelles	0%	11%
	o 2 tours, 3 étages, 2 passerelles	11%	0%
	o 2 tours, 3 étages, 3 passerelles	0%	11%
	o 2 tours, > 3 étages, 2 passerelles	11%	11%
	o 2 tours, > 3 étages, 3 passerelles	11%	0%
	o 2 tours, > 3 étages, >3 passerelles	0%	0%
Méthode de construction :		78%	100%
Absence ou difficultés de planification :		78%	56%
	o Inhibition	0%	11%
	o Agitation excessive	22%	0%
	o Impulsivité	44%	22%
	o Problème attention	11%	0%
Objectif atteint:		33%	33%
	o Au bout de combien d'essais ?	37	29
Capacité à jouer seul:			
	o Capacité à jouer seul :	89%	89%
	o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :	22%	33%
	o Si recours à l'adulte nombre de fois :	3	11
Attitude de l'adulte :			
	o Nombre suggestions durant le jeu :	3	5
	o Trop subjective :	11%	11%
Attitude de l'enfant:			
	o Inhibition :	0%	22%
	o Agitation excessive :	33%	0%
	o Impulsivité :	44%	22%
	o Problème attention :	11%	0%
	o Lenteur :	0%	11%
	o Maladresse :	0%	22%
	o Agilité :	89%	78%
	o Contrôle motricité :	89%	100%
	Refus / abandon	11%	0%

ANNEXE D : RÉSULTATS GÉNÉRAUX SUJETS 3002 ET 3008

Grille de codage jouet Peaks				3002	3008
				Contrôle	Clinique
				G	F
				6ans	6ans
Grille de codage générale pour l'ensemble des consignes :					
Coordination motrice					
	Activité de la main non dominante :			1	1
	Qualité du mouvement pour poser les planches :	Fluide		1	1
		Tremblements		0	0
		Autre:			
Attitude					
				Contrôle	Clinique
	<input type="checkbox"/> Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir)			0	1
	<input type="checkbox"/> Plaisir (j'adore construire des tours, ...)			0	1
	<input type="checkbox"/> Désir de réussir (j'ai envie de réussir, ...)			1	1
	<input type="checkbox"/> Persévérance			1	1
	<input type="checkbox"/> Excitation			0	1
	<input type="checkbox"/> Hyperactivité			0	1
	<input type="checkbox"/> Impulsivité			0	1
	<input type="checkbox"/> Négative (n'aime pas construire, s'ennuie)			0	0
	<input type="checkbox"/> Abattement			0	0
	<input type="checkbox"/> Attitude d'échec			0	1
	<input type="checkbox"/> Perte de contrôle émotionnel			0	1
	<input type="checkbox"/> Perte de contrôle comportemental			0	1
	Attitude corporelle :				
	<input type="checkbox"/> Crispé, tendu			1	0
	<input type="checkbox"/> Détendu			0	1
	<input type="checkbox"/> Maladresse			0	0
	<input type="checkbox"/> Brusque			0	0
	<input type="checkbox"/> Lenteur			1	0
	<input type="checkbox"/> Habilité			1	1
Consigne 1: « Construis ce que tu veux avec les éléments du jouet dont tu disposes ».					
				Contrôle	Clinique
	Durée :			320	230
	Consigne expliquée clairement :				1
	Consigne comprise :			1	1
	Besoin d'explications supplémentaires :			0	0
	Consigne suivie :			1	1
	Niveau de construction :	<input type="checkbox"/> Organisation précaire		1	0
		<input type="checkbox"/> Organisation intermédiaire		0	1
		<input type="checkbox"/> Organisation aboutie		0	0
	Méthode de construction :			1	1
	Elaboration d'une histoire, d'un scénario :			1	1
	Constructions inspirées par :	<input type="checkbox"/> Aspect figuratif		0	0
		<input type="checkbox"/> Imagination et créativité:		1	1
	Objectif atteint:			1	1
	<input type="checkbox"/> Au bout de combien d'essais ?			1	1
	Capacité à jouer seul:				
	<input type="checkbox"/> Capacité à jouer seul :			1	1
	<input type="checkbox"/> Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :				0
	<input type="checkbox"/> Si recours à l'adulte nombre de fois :				
	Attitude de l'adulte :				
	<input type="checkbox"/> Nombre suggestions durant le jeu :			0	0
	<input type="checkbox"/> Trop subjective :			0	0
	Attitude de l'enfant:				
	<input type="checkbox"/> Inhibition :			1	0
	<input type="checkbox"/> Agitation excessive :			0	1
	<input type="checkbox"/> Impulsivité :			0	0
	<input type="checkbox"/> Problème attention :			0	0
	<input type="checkbox"/> Lenteur :			1	0
	<input type="checkbox"/> Maladresse :			0	0
	<input type="checkbox"/> Agilité :			1	1
	<input type="checkbox"/> Contrôle motricité :			1	1

Consigne 2: « Construis la tour la plus haute que tu peux. Pour ce faire, tu dois utiliser au moins 3 cônes de la même taille pour poser le premier plateau dessus. Et ainsi de suite »

	Contrôle	Clinique
Durée :	135	135
Consigne expliquée clairement :	1	1
Consigne comprise :	1	1
Besoin d'explications supplémentaires :	0	1
Consigne suivie :	1	1
Niveau de construction :		
1) Organisation précaire :	0	0
o Présence de 2 cônes au lieu de 3	0	0
o Absence de passerelle ou de planches	0	0
o Placement des cônes de manière déséquilibrée (en lignes, au centre, etc ...)	0	0
2) Organisation intermédiaire :	0	0
o Bases construites	0	0
o Tour peu élevée	0	0
3) Organisation aboutie :	1	1
Etages :		
o Présence de 1 étage	0	0
o Présence de 2 étages	0	0
o Présence de 3 étages	0	1
o Présence de plus de 3 étages	1	0
o Hauteur élevée	1	0
Méthode de construction :	1	1
Absence ou difficultés de planification :	0	1
o Inhibition	0	0
o Agitation excessive	0	1
o Impulsivité	0	1
o Problème attention	0	1
Objectif atteint:	1	1
o Au bout de combien d'essais ?	4	3
Capacité à jouer seul:		
o Capacité à jouer seul :	1	1
o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :		1
o Si recours à l'adulte nombre de fois :		4
Attitude de l'adulte :		
o Nombre suggestions durant le jeu :	0	3
o Trop subjective :	0	0
Attitude de l'enfant:		
o Inhibition :	1	0
o Agitation excessive :	0	1
o Impulsivité :	0	1
o Problème attention :	0	1
o Lenteur :	1	0
o Maladresse :	0	0
o Agilité :	1	1
o Contrôle motricité :	1	1

Consigne 3: « Construis deux tours, les plus hautes possibles, avec une passerelle entre les deux, en mettant au moins 3 cônes de la même taille par étage ».			
		Contrôle	Clinique
Durée :		190	360
Consigne expliquée clairement :		0	1
Consigne comprise :		1	1
Besoin d'explications supplémentaires :		1	0
Consigne suivie :		0	1
Niveau de construction :	o Organisation précaire	0	0
	o Organisation intermédiaire	0	0
	o Organisation aboutie	1	1
Etages :			
	o Présence de 2 étages	0	0
	o Présence de 3 étages	1	0
	o Présence de plus de 3 étages	0	0
	o Présence de deux tours (même taille de cône par étage)	1	0
	o Présence de deux tours et une passerelle (même taille de cône par étage)	0	1
	o Présence de deux tours et plusieurs passerelles (même taille de cône par étage)	0	0
	o Présence de deux tours (deux tailles différentes de cône par étage)	1	0
	o Présence de deux tours et une passerelle (deux tailles différentes de cône par étage)	0	0
	o Présence de deux tours et plusieurs passerelles (deux tailles différentes de cône par étage)	0	0
Méthode de construction :		1	1
Absence ou difficultés de planification :		0	1
	o Inhibition	0	0
	o Agitation excessive	0	1
	o Impulsivité	0	1
	o Problème attention	0	1
Objectif atteint:		0	1
	o Au bout de combien d'essais ?	2	12
Capacité à jouer seul:			
	o Capacité à jouer seul :	1	1
	o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :	1	1
	o Si recours à l'adulte nombre de fois :	1	4
Attitude de l'adulte :			
	o Nombre suggestions durant le jeu :	2	2
	o Trop subjective :	0	0
Attitude de l'enfant:			
	o Inhibition :	1	0
	o Agitation excessive :	0	1
	o Impulsivité :	0	1
	o Problème attention :	0	1
	o Lenteur :	0	0
	o Maladresse :	0	1
	o Agilité :	1	1
	o Contrôle motricité :	1	1

Consigne 4: « Construis au moins deux tours reliées par des passerelles. Tu dois utiliser obligatoirement 2 à 3 cônes différents par étage de chaque tour ».

		Contrôle	Clinique
Durée :		190	75
Consigne expliquée clairement :		0	0
Consigne comprise :		0	0
Besoin d'explications supplémentaires :		0	1
Consigne suivie :		0	1
Niveau de construction :	o Organisation précaire	0	0
	o Organisation intermédiaire	0	1
	o Organisation aboutie	1	0
Tours connectées avec des passerelles			
	o 1 tour, 1 passerelle, 2 cônes différents	0	0
	o 1 tour, 1 passerelle, 3 cônes différents	0	0
	o 2 tours, 1 passerelle, 2 cônes différents	0	1
	o 2 tours, 2 passerelles, 2 cônes différents	0	0
	o 2 tours, 2 passerelles, 3 cônes différents	0	0
	o 2 tours, 3 passerelles, 2 cônes différents	0	0
	o 2 tours, 3 passerelles, 3 cônes différents	0	0
	o 2 tours, 4 passerelles, 2 cônes différents	0	0
	o 2 tours, 4 passerelles, 3 cônes différents	0	0
	o 2 tours, plus de 4 passerelles, 3 cônes différents	0	0
Méthode de construction :		1	1
Absence ou difficultés de planification :		0	1
	o Inhibition	0	0
	o Agitation excessive	0	0
	o Impulsivité	0	1
	o Problème attention	0	1
Objectif atteint:		0	0
	o Au bout de combien d'essais ?	2	2
Capacité à jouer seul:			
	o Capacité à jouer seul :	1	1
	o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :		1
	o Si recours à l'adulte nombre de fois :	0	
Attitude de l'adulte :			
	o Nombre suggestions durant le jeu :	1	3
	o Trop subjective :	0	0
Attitude de l'enfant:			
	o Inhibition :	1	0
	o Agitation excessive :	0	0
	o Impulsivité :	0	0
	o Problème attention :	0	1
	o Lenteur :	1	0
	o Maladresse :	0	0
	o Agilité :	1	1
	o Contrôle motricité :	1	1

Grille de codage jouet Kapla					
Grille de codage générale pour l'ensemble des consignes :				Contrôle	Clinique
Coordination motrice					
	Qualité du mouvement pour poser les planches :	o Fluide		1	1
		o Tremblements		0	0
Attitude				Contrôle	Clinique
	o Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir)			1	1
	o Plaisir (j'adore construire des tours, ...)			1	1
	o Désir de réussir (j'ai envie de réussir, ...)			1	1
	o Persévérance			1	1
	o Excitation			0	1
	o Hyperactivité			0	1
	o Impulsivité			0	0
	o Négative (n'aime pas construire, s'ennuie)			0	0
	o Abattement			0	0
	o Attitude d'échec			0	0
	o Perte de contrôle émotionnel			0	0
	o Perte de contrôle comportemental			0	1
	Attitude corporelle :				
	o Crispé, tendu			0	0
	o Détendu			1	1
	o Maladresse			0	0
	o Brusque			0	0
	o Lenteur			0	0
	o Habilité			1	1
Consigne 1: « Construis ce que tu veux avec les éléments du jouet dont tu disposes ».				Contrôle	Clinique
	Durée :			330	120
	Consigne expliquée clairement :			1	1
	Consigne comprise :			1	1
	Besoin d'explications supplémentaires :			0	0
	Consigne suivie :			1	1
	Niveau de construction :	o Organisation précaire		0	0
		o Organisation intermédiaire		0	0
		o Organisation aboutie		1	1
	Méthode de construction :			1	1
	Elaboration d'une histoire, d'un scénario :			1	1
	Constructions inspirées par :	o Aspect figuratif (garage, tour de contrôle, arbre,		0	1
		o Imagination et créativité:		1	0
	Objectif atteint:			1	1
	o Au bout de combien d'essais ?			8	
	Capacité à jouer seul:				
	o Capacité à jouer seul :			1	1
	o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :				0
	o Si recours à l'adulte nombre de fois :				
	Attitude de l'adulte :				
	o Nombre suggestions durant le jeu :			0	1
	o Trop subjective :			0	0
	Attitude de l'enfant:				
	o Inhibition :			1	0
	o Agitation excessive :			0	1
	o Impulsivité :			0	0
	o Problème attention :			0	0
	o Lenteur :			0	0
	o Maladresse :			0	1
	o Agilité :			1	1
	o Contrôle motricité :			1	1

Consigne 2: « Construis une tour la plus haute possible que tu peux ».						Contrôle	Clinique
	Durée :					125	105
	Consigne expliquée clairement :					1	1
	Consigne comprise :					1	1
	Besoin d'explications supplémentaires :					0	0
	Consigne suivie :					1	1
	Niveau de construction :						
	1) <u>Organisation précaire</u>					0	0
	o Absence d'une tour					0	0
	o Placement des planchettes de manière illogique (en lignes, au centre, séparés..)					0	0
	2) <u>Organisation intermédiaire</u>					0	0
	o Position des planchettes les unes par dessus les autres					0	0
	o Tour peu élevée					0	1
	3) <u>Organisation aboutie</u>					1	1
	Etages :						
	o Présence de 1 étage					0	0
	o Présence de 2 étages					0	0
	o Présence de 3 étages					0	0
	o Présence de plus de 3 étages					1	1
	o Hauteur élevée					0	0
	Méthode de construction :					1	1
	Absence ou difficultés de planification :					0	0
	o Inhibition					0	0
	o Agitation excessive					0	0
	o Impulsivité					0	0
	o Problème attention					0	0
	Objectif atteint:					1	1
	o Au bout de combien d'essais ?					1	2
	Capacité à jouer seul:						
	o Capacité à jouer seul :					1	1
	o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :						0
	o Si recours à l'adulte nombre de fois :					0	
	Attitude de l'adulte :						
	o Nombre suggestions durant le jeu :					0	1
	o Trop subjective :					0	0
	Attitude de l'enfant:						
	o Inhibition :					1	0
	o Agitation excessive :					0	1
	o Impulsivité :					0	0
	o Problème attention :					0	0
	o Lenteur :					0	0
	o Maladresse :					0	0
	o Agilité :					1	1
	o Contrôle motricité :					1	1

Consigne 3: « Construis deux tours, les plus hautes possibles, avec une passerelle entre les deux ».						Contrôle	Clinique
	Durée :					180	180
	Consigne expliquée clairement :					1	1
	Consigne comprise :					1	1
	Besoin d'explications supplémentaires :					0	1
	Consigne suivie :					0	1
	Niveau de construction :						
				o Organisation précaire		0	0
				o Organisation intermédiaire		1	0
				o Organisation aboutie		0	1
	Tours :						
				o Absence de tour		0	0
				o 1 tour		0	0
				o 2 tours sans passerelle		1	0
				o 2 tours avec 1 passerelle		0	1
				o 2 étages		0	0
				o 3 étages		1	0
				o 4 étages		0	1
				o plus de 4 étages		0	1
	Méthode de construction :					0	1
	Absence ou difficultés de planification :					0	0
				o Inhibition		1	0
				o Agitation excessive		0	0
				o Impulsivité		0	0
				o Problème attention		0	0
	Objectif atteint:					0	1
				o Au bout de combien d'essais ?		2	2
	Capacité à jouer seul:						
				o Capacité à jouer seul :		1	1
				o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :			1
				o Si recours à l'adulte nombre de fois :			1
	Attitude de l'adulte :						
				o Nombre suggestions durant le jeu :		0	1
				o Trop subjective :		0	0
	Attitude de l'enfant:						
				o Inhibition :		1	0
				o Agitation excessive :		0	0
				o Impulsivité :		0	0
				o Problème attention :		0	1
				o Lenteur :		0	0
				o Maladresse :		0	0
				o Agilité :		1	1
				o Contrôle motricité :		1	1

Consigne 4: « Construis deux tours reliées par au moins trois passerelles. »						Contrôle	Clinique
Durée :						190	180
Consigne expliquée clairement :						1	1
Consigne comprise :						1	1
Besoin d'explications supplémentaires :						1	1
Consigne suivie :						0	1
Niveau de construction :							
				o Organisation précaire		0	0
				o Organisation intermédiaire		1	0
				o Organisation aboutie		0	1
Tours :							
				o Absence de tour		1	0
				o 1 tour		0	0
				o 2 tours sans passerelle		0	0
				o 2 tours avec 1 passerelle		0	0
				o 2 tours, 2 étages sans passerelle		0	0
				o 2 tours, 2 étages, 1 passerelle		0	0
				o 2 tours, 2 étages, 2 passerelles		0	0
				o 2 tours, 2 étages, 3 passerelles		0	0
				o 2 tours, 3 étages, 2 passerelles		0	0
				o 2 tours, 3 étages, 3 passerelles		0	0
				o 2 tours, > 3 étages, 2 passerelles		0	1
				o 2 tours, > 3 étages, 3 passerelles		0	0
				o 2 tours, > 3 étages, >3 passerelles		0	0
Méthode de construction :						1	1
Absence ou difficultés de planification :						1	0
				o Inhibition		0	0
				o Agitation excessive		0	0
				o Impulsivité		0	0
				o Problème attention		0	0
Objectif atteint:						0	1
				o Au bout de combien d'essais ?		3	2
Capacité à jouer seul:							
				o Capacité à jouer seul :		0	1
				o Recours à l'adulte (verbal/non verbal) :			1
				o Si recours à l'adulte nombre de fois :		2	1
Attitude de l'adulte :							
				o Nombre suggestions durant le jeu :		1	1
				o Trop subjective :		0	0
Attitude de l'enfant:							
				o Inhibition :		0	0
				o Agitation excessive :		0	1
				o Impulsivité :		0	0
				o Problème attention :		0	0
				o Lenteur :		0	0
				o Maladresse :		0	0
				o Agilité :		1	1
				o Contrôle motricité :		1	1

ANNEXE E :
RÉSULTATS DES SCORES D'ATTITUDES SPÉCIFIQUES DES SUJETS PILOTES 3002 ET 3008

Sujet contrôle (n°3002) :

		Sujet contrôle				
		Peaks C1	Peaks C2	Peaks C3	Peaks C4	Total
Score Persévérance:		7	2	2	0	11
Comportements positifs	Ressaie de construire, après que construction se soit +/- écroulée	7	2	2	0	11
Comportements négatifs	Signes de découragements (soupirs, désespoir, abattement)	0	0	0	0	0
	Exprime souhait d'arrêter	0	0	0	0	0
	Se plaint lorsque ne réussit pas la consigne.	0	0	0	0	0
Score d'Impulsivité: (pour chaque item, nombre d'apparition du comportement)		0	0	2	0	2
Perte de contrôle émotionnelles et /ou comportementales		0	0	0	0	0
Gestes brusques et fait tomber sa construction par inadvertance		0	0	0	0	0
Commence à jouer avant la fin de la consigne		0	0	1	0	1
Intolérance à la frustration		0	0	0	0	0
Aggressivité verbale envers l'adulte		0	0	0	0	0
Construit hâtivement sans réelle planification préalable		0	0	1	0	1
Verbale (excitation, accélération de la narration)		0	0	0	0	0
Attitude corporelle:						
Agitation excessive (hyperactivité):		0	0	0	0	0
Coordination motrice:	Tremblements	0	0	1	0	1
	Agilité	1	1	1	1	4
	Maladresse (nombre d'actions maladroites)	3	3	1	0	7
	Lenteur	1	0	0	1	2
Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir) (-1, 0, +1)		0	0	1	0	1
Inhibition (p.ex. timide):		1	1	0	1	3
Problèmes attention :		3	2	2	0	7
Se déconcentre lors de l'énoncé de la consigne		0	0	1	0	1
Oublie la consigne		0	0	1	0	1
Fait tomber des pièces ou sa construction par inattention		3	2	0	0	5

		Sujet contrôle				
		Kapla C1	Kapla C2	Kapla C3	Kapla C4	Total
Score de persévérance:		6	0	-2	-2	2
Comportements positifs	Ressaie de construire, après que construction se soit +/- écroulée	8	0	1	0	9
Comportements négatifs	Signes de découragements (soupirs, désespoir, abattement)	2	0	3	1	7
	Exprime souhait d'arrêter	0	0	0	1	1
	Se plaint lorsque ne réussit pas la consigne.	0	0	0	0	0
Score d'impulsivité:		3	0	0	2	5
Perte de contrôle émotionnelles et /ou comportementales		0	0	0	1	1
Gestes brusques et fait tomber sa construction par inadvertance		2	0	0	0	2
Commence à jouer avant la fin de la consigne		0	0	0	0	0
Intolérance à la frustration		0	0	0	0	0
Aggressivité verbale envers l'adulte		0	0	0	0	0
Construit hâtivement sans réelle planification préalable		1	0	0	1	2
Verbale (fuite des idées /logorhée)		0	0	0	0	0
Agitation excessive (hyperactivité):		0	0	0	0	0
Coordination motrice:	Tremblements	5	4	0	0	9
	Agilité	0	1	1	1	3
	Maladresse (nombre d'actions maladroites)	4	0	0	1	5
	Lenteur	1	0	0	0	1
Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir) (-1, 0, +1)		0	1	-1	1	1
Inhibition (p.ex. timide):		1	1	1	0	3
Problèmes attention :		2	0	0	0	2
Se déconcentre lors de l'énoncé de la consigne		0	0	0	0	0
Oublie la consigne		0	0	0	0	0
Fait tomber des pièces ou sa construction par inattention		2	0	0	0	2

Sujet clinique (n°3008) :

		Sujet clinique				
		Peaks C1	Peaks C2	Peaks C3	Peaks C4	Total
Score Persévérance:		1	-1	3	-2	1
Comportements positifs	Ressaie de construire, après que construction se soit +/- écroulée	1	1	10	1	13
Comportements négatifs	Signes de découragements (soupirs, désespoir, abattement)	0	2	3	1	6
	Exprime souhait d'arrêter	0	0	3	2	5
	Se plaint lorsque ne réussit pas la consigne.	0	0	1	0	1
Score d'Impulsivité:		29	12	24	8	73
Perte de contrôle émotionnelles et /ou comportementales		8	4	7	2	21
Motrice (Gestes brusques, fait tomber sa construction par inadvertance)		11	1	7	3	22
Commence à jouer avant la fin de la consigne		1	1	1	1	4
Intolérance à la frustration		0	0	0	0	0
Aggressivité envers l'adulte		0	0	0	0	0
Verbale (coupe la parole, fuite des idées, logorrhée, agressif, donne des ordres à		8	5	8	0	21
Construit hâtivement sans réelle planification préalable		1	1	1	2	5
Attitude corporelle:						
Agitation excessive (hyperactivité):		1	1	1	1	4
Coordination motrice:	Tremblements	0	0	0	0	0
	Agilité	1	1	1	1	4
	Maladresse (nombre d'actions maladroites)	2	1	5	1	9
	Lenteur	0	0	0	0	0
Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir) (-1, 0, +1)		1	1	1	1	4
Inhibition (p.ex. timide):		0	0	0	0	0
Problèmes attention :		2	2	9	2	15
Se déconcentre lors de l'énoncé de la consigne		0	1	1	1	3
Oublie la consigne		0	0	1	0	1
Fait tomber des pièces ou sa construction par inattention		2	1	7	1	11

		Sujet clinique				
		Kapla C1	Kapla C2	Kapla C3	Kapla C4	Total
Score Persévérance:		4	1	1	1	7
Comportements positifs	Ressaie de construire, après que construction se soit +/- écroulée	5	1	2	1	9
Comportements négatifs	Signes de découragements (soupirs, désespoir, abattement)	1	0	0	0	1
	Exprime souhait d'arrêter	0	0	0	0	0
	Se plaint lorsque ne réussit pas la consigne.	0	0	1	0	1
Score d'Impulsivité:		5	9	12	10	36
Perte de contrôle émotionnelles et /ou comportementales		1	4	4	6	15
Motrice (Gestes brusques, fait tomber sa construction par inadvertance)		3	1	6	0	10
Commence à jouer avant la fin de la consigne		1	0	0	0	1
Intolérance à la frustration		0	0	0	0	0
Aggressivité envers l'adulte		0	1	0	0	1
Verbale (coupe la parole, fuite des idées, logorrhée, agressif, donne des ordres à		1	2	1	4	8
Construit hâtivement sans réelle planification préalable		0	1	1	0	2
Attitude corporelle:						
Agitation excessive (hyperactivité):		1	1	1	1	4
Coordination motrice:	Tremblements	8	2	1	1	12
	Agilité	1	1	1	1	4
	Maladresse (nombre d'actions maladroites)	5	1	1	1	8
	Lenteur	0	0	0	0	0
Positive (p.ex. mimiques joie, plaisir) (-1, 0, +1)		1	1	1	1	4
Inhibition (p.ex. timide):		0	0	0	0	0
Problèmes attention :		1	0	1	2	4
Se déconcentre lors de l'énoncé de la consigne		0	0	0	1	1
Oublie la consigne		0	0	1	0	1
Fait tomber des pièces ou sa construction par inattention		1	0	0	1	2