

LE WPPSI ET SES SUB TESTS

W.P.P.S.I - R = Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence

La **WPPSI** est composée de 12 échelles verbales et non verbales (dites de performance), dont certaines sont empruntées à d'autres épreuves (Binet-Simon, cubes de Kochs ou labyrinthes de Porteus), et fournit une mesure standardisée d'une variété d'aptitudes reflétant différents aspects de l'intelligence.

L'échelle Verbale est composée de six subtests (dont le dernier est optionnel), cette échelle mesure les capacités de compréhension et de verbalisation

• **Information**

- 1) items d'images : l'enfant doit désigner l'objet, parmi ceux présentés, qui correspond à la question orale ;
- 2) l'enfant répond oralement à la question.

Ce subtest concerne la connaissance des faits et objets de l'environnement ; elle manifeste autant l'influence du milieu culturel que du milieu scolaire, l'attention à la vie sociale, l'aisance verbale (pour la deuxième partie du subtest).

• **Compréhension**

L'enfant doit verbaliser sa compréhension des raisons d'une action et/ou les conséquences d'un événement, cette épreuve fait appel au bon sens, à l'adaptation sociale. Elle reste relativement indépendante des acquisitions scolaires. Elle montre surtout les capacités d'adaptation pratique, d'intégration de l'éducation parentale et des normes sociales, des valeurs du groupe. Elle n'éprouve pas de mécanisme intellectuel proprement dit.

• **Arithmétique**

On évalue la compréhension de concepts quantitatifs de base avec :

- 1) des items d'images (désignation de l'image présentant les caractéristiques quantitatives évoquées oralement) ;
- 2) des items verbaux numériques ;
- 3) des items verbaux arithmétiques, dans cette troisième partie, elle met en jeu non seulement l'adaptation scolaire, mais aussi la capacité de représentation mentale de situation concrète et d'opérations plus ou moins complexes.

• **Vocabulaire**

- 1) items d'images : identification orale de l'objet sur l'image présentée ;
- 2) items verbaux : définition de mots présentés oralement.

Cette épreuve a une forte corrélation avec le résultat verbal et également le résultat global. Elle reste néanmoins très dépendante du contexte scolaire et socio-culturel. Elle met en jeu la capacité à acquérir des connaissances et leur Étendue générale, la facilité de verbalisation.

• **Similitudes**

L'enfant doit montrer qu'il comprend le concept de similitude par trois modes différents :

- 1) items d'images : l'enfant doit désigner parmi des objets présentés celui qui correspond le plus à un groupe d'images ayant un point commun ;
 - 2) complètement de phrases : l'enfant doit compléter une phrase indiquant une ressemblance ou une analogie entre deux éléments ;
 - 3) analogies verbales : il doit expliquer la ressemblance entre deux faits ou deux objets présentés oralement.
- Cette épreuve met en œuvre la capacité à généraliser, à conceptualiser et à catégoriser. Elle est généralement un bon indicateur des capacités intellectuelles de l'enfant.

• **Phrases mémorisées**

L'enfant doit répéter exactement la phrase prononcée par l'Évaluateur. On évalue à la fois la mémoire immédiate, mais aussi la capacité à prononcer correctement ce qui a été entendu.

L'échelle de performance est composée également composée de six subtests dont le dernier est opérationnel

• **Assemblage d'objets**

L'enfant doit reconstituer un puzzle coloré en temps limité. Cette épreuve fait appel à la structuration spatiale et à la latéralisation, mais implique en outre le schéma corporel et l'image du corps. Le schéma corporel sous-tend la notion de représentation schématique du corps réel, fondée sur des données sensorielles multiples, proprioceptives et extéroceptives. L'image du corps désigne la représentation du corps imaginaire, dont la construction s'effectue inconsciemment à partir des émotions et des sentiments éprouvés dans la relation physique que l'enfant a avec son entourage, et qui se distingue toujours plus ou moins du schéma corporel. Il met également en jeu la motricité fine. Étant plus concret que les Cubes de Kochs, il est sensible aux aptitudes mécaniques ainsi qu'aux aptitudes d'anticipation et de globalisation permettant de saisir l'ensemble de la situation au regard de parties plus ou moins significatives.

• **Figures géométriques**

1) tâche de reconnaissance visuelle : l'enfant doit désigner parmi les dessins présentés celui qui est semblable au modelé ;

2) copie de figure géométrique.

Cette épreuve fait appel aux capacités perceptivo-motrices et grapho-motrices ; aux aptitudes à la coordination visiomotrice et à la structuration de l'espace.

• **Carrés**

L'enfant doit analyser et reproduire des modèles à l'aide de Carrés bicolores plats, en temps limité, il doit donc analyser les formes et couleurs pour reproduire le modelé.

C'est une tâche analogue aux cubes de Kohs, mais dans un espace à deux dimensions. Elle fait appel à la structuration spatiale, à la latéralisation, aux capacités d'orientation. Elle utilise a minima une aptitude motrice digitale. Elle est très sensible à l'émotivité, notamment en raison du chronométrage. Elle met en jeu les capacités conceptuelles d'analyse et de synthèse de représentation mentale, d'abstraction. La recherche de la bonne solution fait intervenir divers modes d'organisation : tâtonnements au hasard, essais et erreurs, images directrice, schéma abstrait ; nécessitant autocritique, jugement et décision.

• **Labyrinthes**

L'enfant doit parcourir avec son crayon des labyrinthes de plus en plus complexes en temps limité.

Cette épreuve fait appel aux aptitudes à coordonner la perception de l'espace et la graphomotricité.

• **Complément d'images**

L'enfant doit identifier l'élément ou la partie manquants dans des images d'objets ou d'évènements ordinaires. Cette épreuve met en jeu les capacités de perception fine, l'attention au détail, à ce qui manque, l'impact de la réalité environnante. Elle fait peu appel au vocabulaire puisqu'elle peut être réussie sans que le mot juste soit toujours employé.

• **Damier des animaux**

L'enfant doit placer des chevilles selon un code de couleur dans des trous situés sous une série d'images représentant des animaux, chaque animal étant indexé à une couleur. On tient compte de la vitesse et de la correction.