



Snijders-Oomen Nonverbal Intelligence Test

SON-R : 2 ½ - 7 ans

P. Tellegen, M. Winkel, B. W. Williams, J. A. Laros

**Test Non-verbal d'Intelligence
Snijders-Oomen**

Evaluation de l'intelligence indépendamment
des compétences langagières



SON-R

- Troisième révision depuis 1943
- Adaptation française de la forme
2 ½ - 7 ans

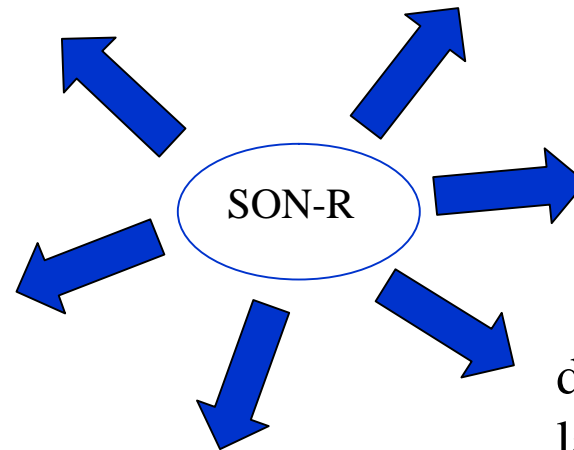
SON-R : particularités

**S'adresse à des enfants difficiles à tester
présentant :**

des troubles envahissants du
développement (enfants autistes)

des troubles de l'expression ou de la
communication orale

des troubles des
apprentissages



des troubles du
développement du langage

des enfants maîtrisant mal
la langue française

des déficiences auditives



SON-R : caractéristiques

- ➔ Administration individuelle (durée 60 à 75 mn)
- ➔ Consignes verbales ET/OU non verbales
- ➔ Évalue un large spectre d'aptitudes cognitives sans faire appel à l'utilisation du langage.
Absence d'épreuves verbales vs batteries d'intelligence classiques
- ➔ Matériel et tâches diversifiés et attractifs
- ➔ Propose un feed-back tout au long de l'administration
Prise en compte du potentiel d'apprentissage de l'enfant



SON-R: Présentation de l'instrument



6 subtests répartis en deux catégories (Raisonnement /Performance)

- 2 parties à chaque subtest

1e Partie: les exemples sont inclus dans les items

2e Partie: un exemple à part puis les items

Matériel et/ou consignes différents selon les parties

- 15 items en moyenne

Items présentés par ordre de difficulté croissante



Des règles précises :

- Règles de départ fonction de l'âge de l'enfant ;

- Règle de retour (en fonction de la non réussite à un des deux premiers items de départ) ;

- Règles d'arrêt (générale et spécifique).



SON-R : 6 subtests

Raisonnement

- Catégories (Abstrait)
- Analogies (Abstrait)
- Situations (Concret)

Sans limite de temps

Performance

- Mosaïques (Spatial)
- Puzzles (Concret)
- Dessins (Spatial)

**Temps pris en compte
dans la 2ème partie**



SON-R : les résultats



Note standard

$m = 10, s = 3$ (Notes de 1 à 19)



SON-QI : ? des scores aux échelles

SON-Perf : note séparée pour les 3 subtests de Performance

SON-Rais : note séparée pour les 3 subtests de Raisonnement

$m = 100, s = 15$ (Notes de 50 à 150)



Age de Référence



Subtests Raisonement

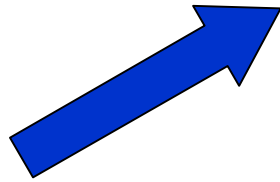
3 subtests en deux parties



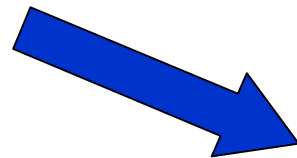
Catégories

1e Partie : items 1 à 7

L'enfant doit classer 4 à 6 cartes selon deux catégories d'appartenance.



15 items



2e Partie : Exemple A, items 8 à 15

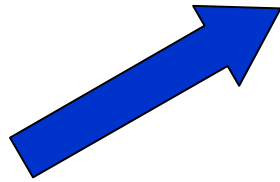
L'enfant doit trouver le concept à partir de 3 images et sélectionner 2 cartes parmi 5 appartenant à la même catégorie.



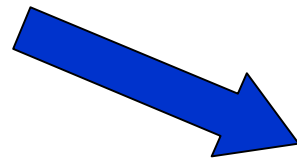
Analogies

1e Partie : Items 1 à 10

A partir de l'exemple donné, l'enfant doit trier 3 à 5 jetons dans deux compartiments selon la forme et/ou la taille et/ou la couleur.



17 items



2e Partie : Exemple A, Items 11 à 17

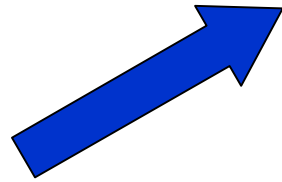
L'enfant doit trouver la règle de transformation d'une forme géométrique en une autre (A→B) et appliquer le même raisonnement à 2 reprises.



Situations

1e Partie : Items 1 à 6

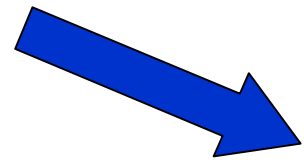
L'enfant doit compléter la moitié manquante de 4 dessins.



14 items

2e Partie : Exemple A, Items 7 à 14

L'enfant doit compléter de façon cohérente un dessin dans lequel manque une ou deux parties (choix parmi 5 à 6 possibilités).





Subtests Performance

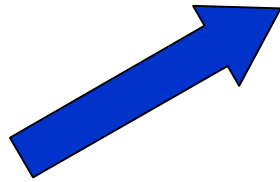
3 subtests en deux parties



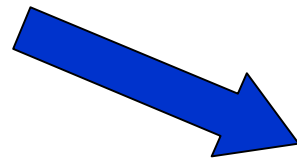
Mosaïques

1e Partie : Items 1 à 6

L'enfant doit reproduire des dessins en mosaïque, dans un cadre, en utilisant 3 à 5 carrés rouges.



15 items



2e Partie : Exemple A, Items 7 à 15

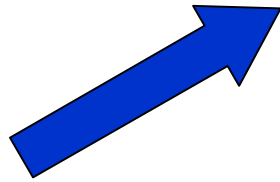
L'enfant doit reproduire des dessins en mosaïque, dans un cadre, en utilisant des carrés rouges, jaunes et rouges/jaunes.



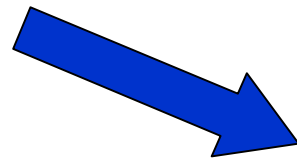
Puzzles

1e Partie : Items 1 à 6

L'enfant doit assembler 3 pièces d'un puzzle, dans un cadre, de façon à reproduire un modèle.



14 items



2e Partie : Exemple A, Items 7 à 14

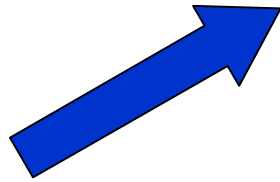
L'enfant doit assembler 3 à 6 pièces de puzzle en l'absence de modèle et de cadre.



Dessins

1e Partie : Items 1 à 10

L'enfant doit reproduire un dessin préalablement réalisé par l'examineur.



16 items

2e Partie : PAS d'exemple, Items 11 à 16

L'enfant, seul, doit relier par des lignes 5, 9 ou 16 points pour que son dessin ressemble au modèle.

