

Trail Making Test (TMT) – French Version

Le « Trail Making Test » comprend deux parties, la A et la B. Le participant a besoin d'un crayon pour chaque partie. L'examineur commence à chronométrer la partie A et la partie B dès que les instructions ont été données et que le participant a reçu le signal de départ. N'arrêtez pas le chronomètre tant que le participant n'a pas terminé les deux parties ou que le temps imparti n'a pas expiré.

Administration de la partie A :

Trails A Exemple

Dites au participant : « **Sur cette page se trouvent des chiffres (placez le côté de la feuille contenant l'exemple de tracés de Trails A devant le participant et pointez sur les chiffres contenus dans le rectangle). Commencez au chiffre 1 (pointez dessus) et tirez une ligne de 1 à 2 (en pointant), de 2 à 3 (en pointant), de 3 à 4, et ainsi de suite, dans l'ordre, jusqu'à ce que vous atteigniez la fin (pointez sur le cercle marqué « fin »). Commencez ici (pointez sur le chiffre 1) et tracez votre ligne aussi vite que vous le pouvez. Prêts! Partez! ».**

Trails A Test

Quand l'exemple est terminé et que l'examineur est certain que le participant comprend la marche à suivre, tournez la page au verso où se trouve la partie A. Dites : « **Sur cette page se trouvent des chiffres qui vont de 1 à 25. Faites comme dans l'exemple. Commencez au chiffre 1 (pointez sur le chiffre 1) et tirez une ligne de 1 à 2 (en pointant), de 2 à 3 (en pointant), de 3 à 4, et ainsi de suite, dans l'ordre numérique, jusqu'à ce que vous atteigniez la fin (pointez sur le cercle marqué « fin »). N'oubliez pas de travailler aussi vite que vous le pouvez. Prêts! Partez! ».**

Erreurs: Lorsque le patient fait une erreur, l'examineur doit porter l'erreur à l'attention du participant en disant : « *Non, où devez-vous aller à partir de là ?* » en pointant sur le chiffre précédent. L'examineur n'arrête pas le chronomètre lorsque des erreurs se produisent. La partie A peut être clôturée après 100 secondes.

Administration de la partie B :

Trails B Exemple

Dites au participant : « **Sur cette page se trouvent des chiffres et des lettres. (Placez l'exemple de Trails B devant le participant et pointez sur le rectangle contenant l'exemple). Commencez à 1 (pointez) et tirez une ligne de 1 à A (pointez), de A à 2 (pointez), de 2 à B (pointez), de B à 3 (pointez), de 3 à C, et ainsi de suite, dans cet ordre, jusqu'à ce que vous atteigniez la fin (pointez). Rappelez-vous que vous avez d'abord un chiffre, puis une lettre, puis un chiffre, puis une lettre et ainsi de suite. Tracez vos lignes aussi vite que vous le pouvez (Si le participant semble encore un peu hésitant, ajoutez encore une fois « Rappelez-vous: numéro-lettre, lettre-numéro »). Commencez ici (pointez sur 1). Prêts. Partez! ».**

Trails B Test

Une fois que l'examineur est raisonnablement confiant que tous les efforts possibles ont été fait pour aider le participant à comprendre, passez à la partie B. Dites: « **Sur la page se trouvent des chiffres et des lettres. Reliez-les de la même manière que dans l'exemple. Commencez ici (pointez sur 1) et tracez une ligne de 1 à A (en pointant vers chaque chiffre et lettre tout en donnant les instructions), de A à 2, de 2 à B, de B à 3, de 3 à C, et ainsi de suite, dans cet ordre jusqu'à vous atteignez la fin (pointez sur le cercle marqué fin). Rappelez-vous que vous avez d'abord une lettre puis un chiffre, puis une lettre puis un chiffre, et ainsi de suite. Ne sautez pas d'étape, passez d'un cercle à l'autre dans le bon ordre. Tracez vos lignes aussi vite que vous le pouvez. Commencez ici (pointez). Prêts, Partez!** ». La partie B peut être clôturée après 300 secondes.

Quand une erreur est commise, l'examineur dit: « *Non* », attire leur attention sur le cercle précédent en le pointant, et leur demande où ils doivent aller à partir de là, comme expliqué dans la partie A.

Si le patient ne répond pas correctement, l'examineur lui demande: « *où devez-vous aller maintenant, à un chiffre ou à une lettre ?* ». Si le participant répond correctement, l'examineur lui demande: « *Quel chiffre (ou lettre) ?* ». Si le participant répond encore correctement à cette question, le test se poursuit. Si par contre le participant ne répond pas correctement, l'examineur lui dit : « *Non* », puis pose de nouveau la question. Une fois que le participant a répondu correctement à la première question, l'examineur continue en demandant : « *Quel chiffre (ou lettre) ?* ». Le participant doit comprendre à quel cercle il doit aller avant de continuer.

L'examineur n'arrête pas le chronomètre lorsqu'une erreur est commise. Par conséquent, les erreurs doivent être traitées rapidement afin d'éviter d'ajouter du temps supplémentaire à la performance du participant.

Note: le temps de réalisation du test en secondes doit être enregistré séparément pour les parties A et B. Le score maximum pour la partie A est de 100", 101" indiquant que le test n'a pas été achevé. Le score maximum pour la partie B est de 300", 301" indiquant que le test n'a pas été achevé.

Trail Making Test A et B

Main utilisée (cochez une case) : Dominante Non-dominante

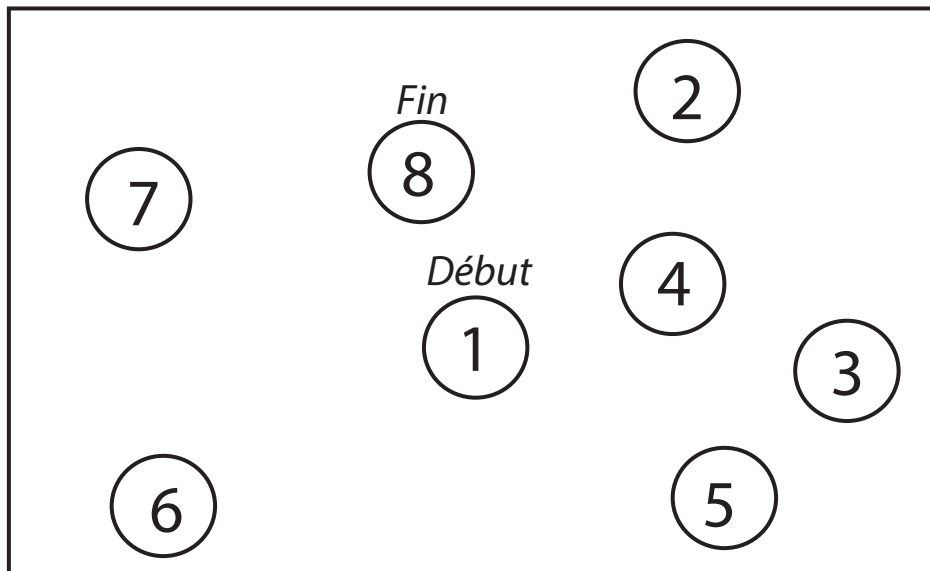
Trail Making Test Partie A - Temps de réalisation : _____secondes

Trail Making Test Partie B - Temps de réalisation : _____secondes

Trail Making Test

Partie A

EXEMPLE A



15

17

21

20

19

16

18

4

22

5

13

6

Début

24

1

14

7

2

8

10

3

9

Fin

25

12

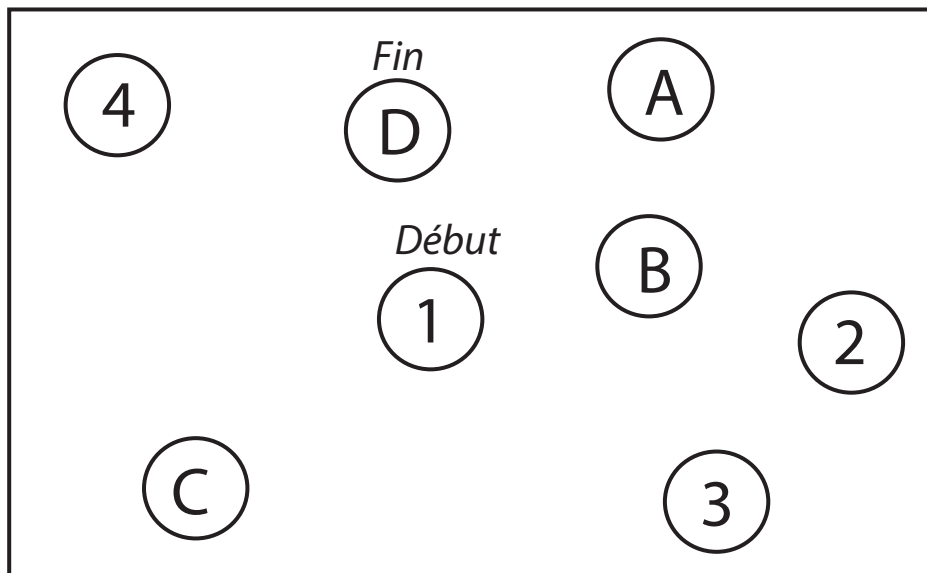
11

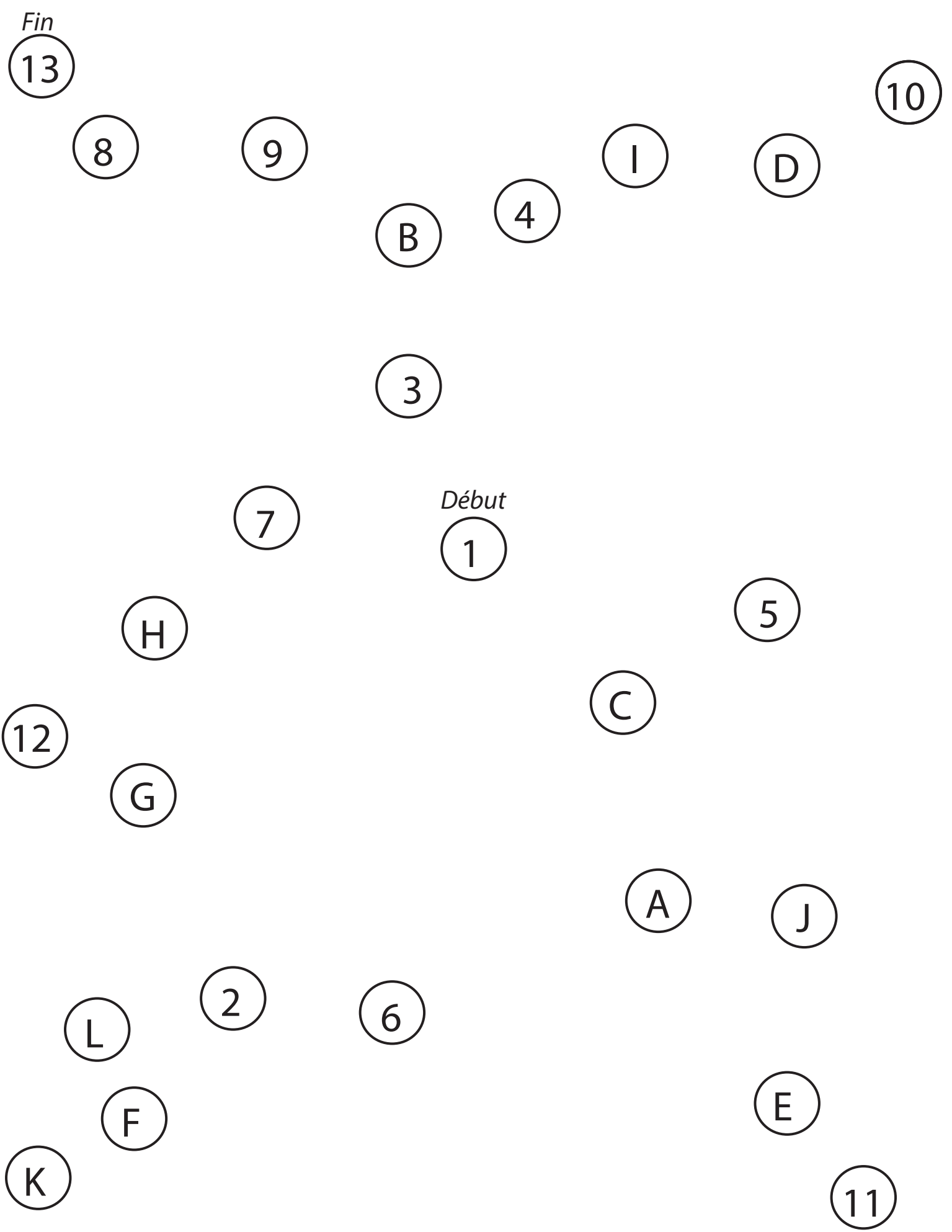
23

Trail Making Test

Partie B

EXEMPLE B





Trail Making Test

| | |
|-----------------------------------|--|
| Trail Making Test Partie A | |
| Temps (secondes) | |
| Nombre d'erreurs | |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Trail Making Test Partie B | |
| Temps (secondes) | |
| Nombre d'erreurs | |