

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Ces considérations préalables sont nécessaires au lecteur afin qu'il puisse envisager et saisir globalement le fonctionnement de la méthode des trois axes que nous proposons pour le CAT et ce, de la manière la plus simple et la plus efficiente possible.

La grille que nous proposons comme méthode de cotation est composée de trois axes qui structurent le travail de repérage que devra opérer le clinicien sur le récit thématique de l'enfant à chaque planche du CAT. **Chaque axe vise une facette précise du récit** c'est-à-dire qu'il a pour fonction de mettre l'accent sur un aspect particulier de ce dernier. Ce sont l'articulation et la complémentarité de ces trois axes qui permettront de bénéficier d'une vision d'ensemble du récit thématique au sens où ils formalisent **les trois perspectives, les trois facettes selon lesquelles le récit CAT doit être envisagé** :

- l'axe **Perception (axe P)** qui cible particulièrement le processus perceptif et le repérage des éléments présents/absents dans le récit de l'enfant au regard du contenu manifeste (personnages et éléments de l'environnement) ;
- l'axe **Contenu (axe C)** qui cible particulièrement le contenu thématique du récit à travers plusieurs dimensions : la structure générale, la dramatisation (repérage des personnages, modalités relationnelles) et les éléments de forme du récit ;
- l'axe **Langage et Situation Projective (axe LSP)** qui cible particulièrement le langage verbal, le langage moteur et les éléments qui ont trait à la situation projective (référence à la situation projective, chocs aux planches).

Chaque axe comprend plusieurs catégories de cotation c'est-à-dire un regroupement formalisé de plusieurs items de cotation.

**Axe → Catégorie de cotation → Items de cotation**

Au sein de notre grille, nous avons créé deux types particuliers de catégories de cotation :

- **les catégories de cotation globale** c'est-à-dire qu'il revient au clinicien de *choisir un seul item qui sera le plus représentatif du récit de l'enfant*. Pour ces catégories de cotation globale, un seul item doit nécessairement être coté pour chaque planche.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Pour l'axe **Perception** (axe P), il s'agit de la catégorie **PG** ; pour l'axe **Contenu** (axe C), il s'agit des catégories **CT**, **CD** et **CIP** ; pour l'axe **Langage et Situation Projective** (axe LSP), il s'agit de la catégorie **LG**.

Pour plus de facilité, nous recommandons au clinicien de coter les catégories de cotation globale *en dernier*, c'est à dire après avoir coté toutes les autres catégories de cotation de l'axe car elles en constituent en quelque sorte la synthèse. L'intérêt de ce type de catégorie est de pouvoir bénéficier d'une vue d'ensemble pour chaque axe.

- **les catégories de cotation spécifique** c'est-à-dire que le clinicien aura à coter les items à *chaque fois que le phénomène apparaît dans le récit de l'enfant et ce même s'il apparaît à de nombreuses reprises*. Ce type de catégorie constitue la grande majorité de la grille de cotation puisqu'il s'agit de toutes les catégories qui ne sont pas des catégories de cotation globales.

Il nous faut ici rapidement préciser des termes que nous utilisons dans la grille de cotation et plus particulièrement pour l'axe **Perception** (axe P). Pour chaque planche du CAT, nous considérons que deux aspects doivent être pris en compte : le fond et la forme. Au sein de notre grille, nous proposons des catégories de cotation visant ces deux aspects particuliers.

**Le fond** de la planche est constitué par *le décor* et par *les éléments de l'environnement* qui le constituent.

*Le décor* est le lieu au sein duquel les personnages sont figurés. Pour exemples, la forêt ou les bois à la planche 4, un terrier ou une grotte à la planche 6, une salle de bain ou des toilettes à la planche 10.

*L'environnement* est constitué d'un nombre d'éléments variables en fonction des planches, il s'agit simplement de tous les éléments qui sont présents sur la planche (cf. contenu manifeste de chaque planche). Nous donnons ici quelques exemples non exhaustifs : le panier, le chapeau, le vélo, la maison à la planche 4 ; les lianes, les fleurs, les arbres à la planche 7 ; le canapé, le tabouret, le cadre, le sol à la planche 8.

**La forme** est constituée par *les personnages* qui sont figurés sur la planche et qui, en tant que formes, se détachent du fond de la planche.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Au sujet de la cotation pour **les catégories spécifiques**, c'est-à-dire les items qui doivent être cotés à chaque apparition du phénomène dans le récit de l'enfant, nous considérons que la cotation doit être formalisée prioritairement en fonction des coupures et arrêts inhérents au récit de l'enfant.

Prenons pour exemple le fragment du récit d'un enfant de 4 ans à la planche 3 : « *Un lion qui veut manger la souris...qui veut manger la souris...et...il...est azis sur une zaise et il a des cannes* ». Dans cet exemple, il faudra coter certains éléments (thématique de danger + relation négative) pour la première proposition, d'autres éléments pour la seconde proposition (répétition) et ainsi de suite.

Le dernier point qu'il nous semble important de préciser ici et qui peut potentiellement poser problème au clinicien qui est confronté à la cotation d'un récit thématique est **la question du pluriel** et ce, à plusieurs titres.

*Concernant le repérage des différents éléments de l'environnement (Axe P)*, la norme est de coter autant de fois qu'un élément est nommé dans le récit que ce soit directement le cas (« deux bols » à la P1 ; coter deux fois le procédé **PE5** « mention d'un élément de l'environnement ») ou qu'il y ait un déterminant pluriel qui le précède (« les bols » à la P1 ; coter également deux fois le procédé **PE5**).

*Concernant le repérage des personnages absents/présents*, nécessaire à la catégorie **PP** incluse au sein de l'**axe Perception** (axe P), la méthode pour repérer les personnages est la suivante : il faut analyser le plus précisément possible en fonction du contenu manifeste de la planche, et ce pour chaque récit dans son ensemble, la présence des personnages à partir soit *de leur désignation directe*, soit *des pronoms utilisés pour les désigner*.

Si, au regard de l'ensemble du récit, un personnage est absent/non mentionné, il faudra coter la non-perception du personnage dans le récit. Si deux personnages manquent, il faudra coter deux fois la non-perception du personnage, et ainsi de suite. Néanmoins, cette règle se trouve régulièrement contrariée par les aléas des narrations au CAT et ce, particulièrement par rapport au pluriel indéfini.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

C'est pourquoi il nous semble important de donner quelques exemples en prenant appui sur des récits d'enfants à la planche 2, cette planche comprenant trois personnages sur le plan du contenu manifeste :

« **Trois ours qui tirent une corde pour aider l'autre ours à remonter** ».

« **Y a un...(S)...un ours qui tire une corde...y a encore un ours...un petit ours...(S)...y se bagarrent pour la corde et sont dehors** ».

« **Y en a deux ours qui tirent la ficelle et...et...et y a un petit ours qui aide le grand et l'autre c'est un méchant** ».

Pour ces configurations, il n'y a pas de difficulté particulière car les trois personnages peuvent effectivement être repérés dans le récit, conformément au contenu manifeste.

« **Deux ours qui tirent une corde...voilà c'est tout** ».

Ici, deux ours sont mentionnés dans le récit alors que le contenu manifeste de la planche en comprend trois. Le clinicien devra donc coter l'absence d'un personnage.

« **Y tirent tous...et c'est dur hein** ».

« **Ils sont en train de tirer la corde...ils vont pas glisser je pense...y font ça comme une guerre ou comme une bagarre** ».

Ces deux exemples posent en revanche problème car il est impossible de repérer si tous les personnages sont perçus, c'est à dire mentionnés dans le récit. Dans ce cas précis, nous pensons qu'il est important de suivre la convention établie par la langue française qui est le support de la symbolisation secondaire et véhicule de la représentation.

Ainsi, la présence d'un pronom indéfini implique nécessairement le repérage de seulement 2 personnages (le minimum pour utiliser le pronom). Dans le cas de la planche 2, cela signifie qu'il faudra coter l'absence d'un personnage car le contenu manifeste en compte 3. Quand le terme « famille » apparaît dans le récit, par convention on repère 3 personnages.

Nous souhaitons ici insister sur cette norme particulière que nous proposons et qui permet de signifier à travers la cotation le fait à la fois qu'il y ait un personnage qui n'apparaisse pas dans le récit de l'enfant et que les personnages soient peu différenciés au sein de ce dernier.

Précisons qu'il faut effectuer ce repérage *dans l'intégralité du récit* c'est-à-dire que si le pronom « ils » est utilisé au début du récit sans qu'il y ait de différenciation des personnages mais qu'au

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

fur et à mesure du récit se dégage le nombre de personnages correspondant au contenu manifeste, le clinicien devra considérer que tous les personnages sont bien perçus.

Pour les planches 3, 5, 7 et 10 où ne figurent que deux personnages, l'utilisation du pronom « ils » n'engage pas de cotation particulière sur ce plan puisqu'il n'y a bien que deux personnages au niveau du contenu manifeste. Pour la planche 8 qui comprend quatre personnages, l'utilisation du seul pronom « ils » dans le récit entraîne la cotation de l'absence de deux personnages. Si, à cette même planche, le seul terme de « famille » est utilisé, il faudra donc coter l'absence d'un personnage.

Sur le strict plan de la cotation, **ce que narre l'enfant doit être coté** et ce, *même s'il revient sur ce qu'il a dit ou annule des représentations mentionnées en amont*. Le fait que l'enfant rectifie ou modifie certains éléments de la narration ne change rien au fait qu'il les ait mentionnés au départ.

# AXE PERCEPTION

## AXE PERCEPTION (Axe P)

### FONDEMENTS THEORIQUES

La perception du stimulus constitue la première étape du processus de réponse inhérent à la situation projective. Elle en est même le fondement car c'est sur cette seule base que pourront émerger des représentations (contenus) qui seront ensuite organisées en un récit pour être transmises via le langage. Par ailleurs, à travers la question de la perception, c'est la question de la différenciation du stimulus qui se trouve posée et plus précisément celle de savoir quels éléments présents sur la planche (éléments de l'environnement et personnages) seront utilisés par l'enfant dans sa narration. Transparent, à travers cette dimension, une forme de *choix psychique* opéré par le psychisme de l'enfant<sup>1</sup> quant à la sélection de ces éléments, choix qui rend compte de leur investissement pulsionnel. Sur le plan théorique, la perception est à l'origine de l'instauration des relations objectales les plus précoces qui engagent la différenciation moi/non-moi, l'abord de la position dépressive et l'assomption de l'objet total, et constitue ainsi le premier grand pallier de conflictualité psychique (premier organisateur processuel du psychisme). Elle est également à l'origine des processus mêmes qui sont déployés au sein de la situation projective.

À l'instar des propositions de Roussillon, nous considérons que la perception est déjà investie ce qui implique en amont un travail particulier de l'appareil psychique pour choisir et sélectionner les éléments présents sur la planche qui seront intégrés dans la narration et ceux qui en seront écartés. C'est ici ce qui nous intéresse plus particulièrement car à travers ce premier niveau de la réponse projective, quelque chose du processus de perception émerge et fait trace. Nous soutenons l'idée selon laquelle les principaux éléments présents sur la planche (les éléments les plus fréquemment utilisés dans les récits) sont en mesure d'être perçus, identifiés et intégrés à la narration par l'appareil psychique de tout un chacun et, partant de ce postulat, qu'un élément non mentionné est un élément évité c'est-à-dire qu'il peut s'avérer trop désorganisateur pour le psychisme du fait des représentations qui y sont associées.

Pour la catégorie de cotation que nous présentons ici, nous proposons une équivalence, sur le plan de la cotation, entre perçu et mentionné dans le récit. Il n'y a pas, selon nous, d'autres

---

<sup>1</sup> Cette notion renvoie à la distorsion aperceptive défendue par Bellak au sein de ces travaux.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

possibilités pour identifier ce qui est clairement perçu par l'appareil psychique que d'observer *in fine* ce qui est présent dans la verbalisation. Ainsi, nous proposons de considérer, au sein de la phase cotation, qu'il y a toujours perception inconsciente des principaux éléments figurants sur la planche. C'est sur la base de cette première perception que les mécanismes de défense diligentés par le Moi opèrent un premier travail défensif à la suite duquel certains éléments signifiants et désorganiseurs pour l'appareil psychique de l'enfant sont mis hors d'état de nuire. La verbalisation de l'histoire est donc le produit de ce travail défensif et les éléments non mentionnés sont la conséquence de registres défensifs s'exprimant en amont. Cette catégorie de cotation nous permettra alors d'analyser les éléments qui semblent trop désorganiseurs pour l'appareil psychique et qui ne sont pas intégrés au récit de l'enfant.

Ce premier axe participe d'une première analyse générale des éléments et des personnages qui sont investis par l'appareil psychique de l'enfant. Cette première étape trouvera une continuité dans le deuxième axe de cotation (**axe Contenu**) au travers de la catégorie de cotation **CI** (différenciation et identification des personnages) qui permettra d'affiner plus précisément la différenciation des protagonistes.

Nous avons divisé les items de ce premier axe de cotation en fonction de deux dimensions principales qui nous paraissent heuristiques et qui nous semblent bien rendre compte des caractéristiques intrinsèques de l'épreuve thématique. Nous avons différencié, d'une part *le fond* de la planche (le *décor* et *les éléments de l'environnement*), d'autre part *les personnages* présents sur la planche ou ajoutés dans le récit. Cette dialectique décor/personnage nous paraît importante car elle représente, selon nous, la transposition de la dialectique forme/fond puisque c'est bien à partir d'un fond de décor ponctué d'éléments que va être permise l'identification des personnages (différenciation de la forme) et leur animation en lien avec le fond de la planche.

Cet axe de cotation **Perception** renvoie à l'espace intermédiaire de la situation projective et réfère à la fois à la réalité externe et à la réalité interne. À la réalité externe car il est basé sur le stimulus visuel (contenu manifeste) et que c'est bien sur la base des planches présentées à l'enfant que peut se déployer le premier temps de la création thématique pour Boekholt (1993) c'est-à-dire percevoir, et à la réalité interne de par le pré-investissement de la fonction de perception.



## **Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)**

Nous avons constitué trois catégories de cotation différentes qui visent : une analyse de la perception dans son ensemble (**PG**), un repérage général des personnages identifiés et utilisés dans la narration (**PP**) et un repérage général de l'environnement et de l'utilisation dans le récit des différents éléments qui le composent (**PE**). Pour en faciliter l'utilisation et la compréhension intuitive, les items des deux catégories de cotation **PP** et **PE** sont identiques et visent les mêmes phénomènes mis à part que l'une d'entre elle concerne les éléments de l'environnement tandis que l'autre engage les personnages.

Cette analyse de la perception permettra de suivre pas à pas le déploiement de la perception à travers l'investissement particulier de certains éléments du décor ou de certains personnages présents sur la planche.

**Axe Perception (P)**

**Perception Globale (PG)**

**PG1** – Perception complète

**PG2** – Perception intermédiaire

**PG3** – Perception incomplète

**Personnages (PP)**

**PP1** – Non-perception d'un personnage

**PP2** – Non-perception des personnages

**PP3** – Fausse perception autour d'un personnage

**PP4** – Ajout d'un personnage

**PP5** – Mention des détails autour d'un personnage (Dd)

**PP6** – Isolement de personnage

**PP7** – Référence aux nuances et/ou aux délimitations

**Environnement (PE)**

**PE1** – Non-perception d'un détail d'environnement (D)

**PE2** – Non-perception du décor

**PE3** – Fausse perception d'un élément de l'environnement

**PE4** – Ajout d'un élément

**PE5** – Mention des détails de l'environnement (Dd)

**PE6** – Isolement d'un élément de l'environnement

**PE7** – Référence aux nuances et/ou aux délimitations

## DESCRIPTIFS DES CATEGORIES DE COTATION ET DES ITEMS

### Perception Globale (PG)

Cette catégorie de cotation a pour principal objectif d'évaluer dans son ensemble la qualité de la perception et le mode d'appréhension du processus perceptif face au stimulus qui lui est présenté. Par qualité de la perception, nous entendons ici le caractère efficient ou entravé du processus de perception. Ainsi, le clinicien aura pour tâche d'observer précisément si les principaux éléments figurant sur la planche sont mentionnés dans le récit de l'enfant et donc par extrapolation perçus. Si les principaux éléments présents sur la planche sont utilisés dans le récit, le processus de perception peut être considéré, du seul point de vue de la cotation, comme efficient et non entravé par les modalités défensives. Dans le cas contraire, on pourra considérer que la perception de la planche est, en fonction des cas, soit intermédiaire, soit incomplète.

Grâce aux items de cette catégorie, le clinicien pourra suivre, en fonction des planches et de leur contenu latent, le fonctionnement et les différents aménagements du processus de perception et ainsi, dans la phase d'interprétation, les mettre en perspective.

Afin de statuer sur la qualité de la perception et sur son caractère complet/incomplet, il est nécessaire de vérifier si l'ensemble des éléments devant être perçus sont effectivement présents dans la narration. Pour ce faire, il faut se référer à la liste des D (grands détails) que nous avons produite sur la base du travail de dénombrement que nous avons effectué dans le cadre de notre travail de recherche.

**PG** est une catégorie de cotation globale : le clinicien devra choisir parmi ces trois items celui qui rend compte, au plus près, du mode de fonctionnement de la perception. *Un seul item devra donc être coté par planche pour cette catégorie de cotation.*

**PG1 – Perception complète** : *les personnages figurés sur la planche (cf. contenu manifeste) **ET** les principaux éléments constituant l'environnement (cf. liste de détails) sont tous perçus et mentionnés dans le récit de l'enfant.*

Si l'ensemble des personnages est perçu et que les principaux éléments de l'environnement le sont également (cf. *liste des D*), la perception pourra être considérée du point de vue de la

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

cotation comme complète. Dans le cas où au moins un personnage ou au moins un objet fréquemment identifié n'apparaît pas au sein de l'histoire de l'enfant (items **PP1** et/ou **PE1**) ou apparaît, mais sous la forme d'une fausse perception (items **PP3** et/ou **PE3**), cet item ne peut pas être coté. Ainsi, aucune déformation ni omission ne doit intervenir sur le plan perceptif pour utiliser cet item.

Récit d'un garçon de 6 ans à la planche 1 : « *Y a des poussins...y a des poussins...qui mangent de la purée. Y en a deux qui z'ont une serviette autour du cou, y en a deux qui ont une cuillère pour manger. Y a un gros bol qu'on met de la purée dedans et y a des p'tits bols pour manger. Pis y a une table avec trois poussins et trois chaises. Pis y a une grosse poule à gauche* ».

Dans cet exemple, tous les personnages sont repérés (4 personnages dans le récit correspondant aux 4 personnages à identifier pour cette planche) et le seul élément à mentionner dans le récit (ce qui est mangé) est bien présent dans la narration. L'item **PG1** peut donc bien être coté.

Récit d'une fille de 5 ans à la planche 9 : « *Y a un lapin qui dort dans un lit...y a les...volets et les rideaux qui sont ouverts. Y a une porte...y a un lit...(?)...c'est une chambre avec un lit...(?)...il est ptête blessé ou malade* ».

Dans cet exemple, l'unique personnage figuré et les éléments de l'environnement devant l'être (lit et porte) sont repérés et mentionnés dans le récit de l'enfant.

**PG2 - Perception intermédiaire** : *les personnages figurés sur la planche (cf. contenu manifeste) OU les principaux éléments constituant l'environnement (cf. liste de détails) ne sont pas tous perçus et mentionnés dans le récit de l'enfant.*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Cet item est à coter s'il y a non-perception ou mauvaise perception **SOIT** d'au moins un des principaux éléments de l'environnement (items **PE1** ou **PE3**), **SOIT** d'au moins un des personnages présents sur la planche (items **PP1** ou **PP3**). La perception est donc intermédiaire puisqu'une des deux dimensions constitutives du matériel (éléments de l'environnement ou personnages) n'est pas perçue de manière complète. Pour coter cet item, *il suffit qu'une seule dimension soit concernée par un scotome ou une fausse perception et que l'autre dimension ne le soit pas.*

Récit de garçon de 6 ans à la planche 1 : « *Des poules...et y mangeant...un gâteau...dans un gros bol...(S)...y a trois poussins...(?)...y mangent...y mangeaient le petit déjeuner* ».

Dans cet exemple, la nourriture consommée par les personnages est évoquée mais il manque un personnage dans le récit puisque seuls trois poussins sont évoqués. Cela entraîne la cotation de l'item **PP1** (non-perception d'un personnage) pour le personnage de la poule. Ainsi, les principaux éléments de l'environnement sont perçus mais pas tous les personnages ce qui implique la cotation de la perception intermédiaire c'est-à-dire l'item **PG2**.

Récit d'un garçon de 7 ans à la planche 4 : « *Y a euh...des kangourous...y a un enfant, une maman...un p'tit avec une bicyclette...y a des sapins. Le bébé il tient un ballon...la maman elle, elle tient un panier avec des bouteilles dedans...la maman elle tient son chapeau...Y a un sac aussi. Ils vont peut-être en promenade...non ?* »

Dans cet exemple, tous les personnages devant être mentionnés le sont effectivement. Il manque la mention de la poche de la maman kangourou (*cf. liste de détails*) ce qui implique la cotation de **PE1** (non perception d'un élément de l'environnement). L'item **PG2** doit donc être coté à cette planche.

**PG3 - Perception incomplète** : *les personnages figurés sur la planche (cf. contenu manifeste) **ET** les principaux éléments constituant l'environnement (cf. liste de détails) ne sont pas tous perçus et mentionnés dans le récit de l'enfant.*

Le processus perceptif est entravé car il ne permet ni la mention de tous les personnages figurés sur la planche, ni celle des principaux éléments constituant l'environnement (D). La perception peut ainsi être considérée, du point de vue de la cotation, comme incomplète si un ou plusieurs éléments parmi les personnages et les objets de l'environnement ne sont pas mentionnés dans

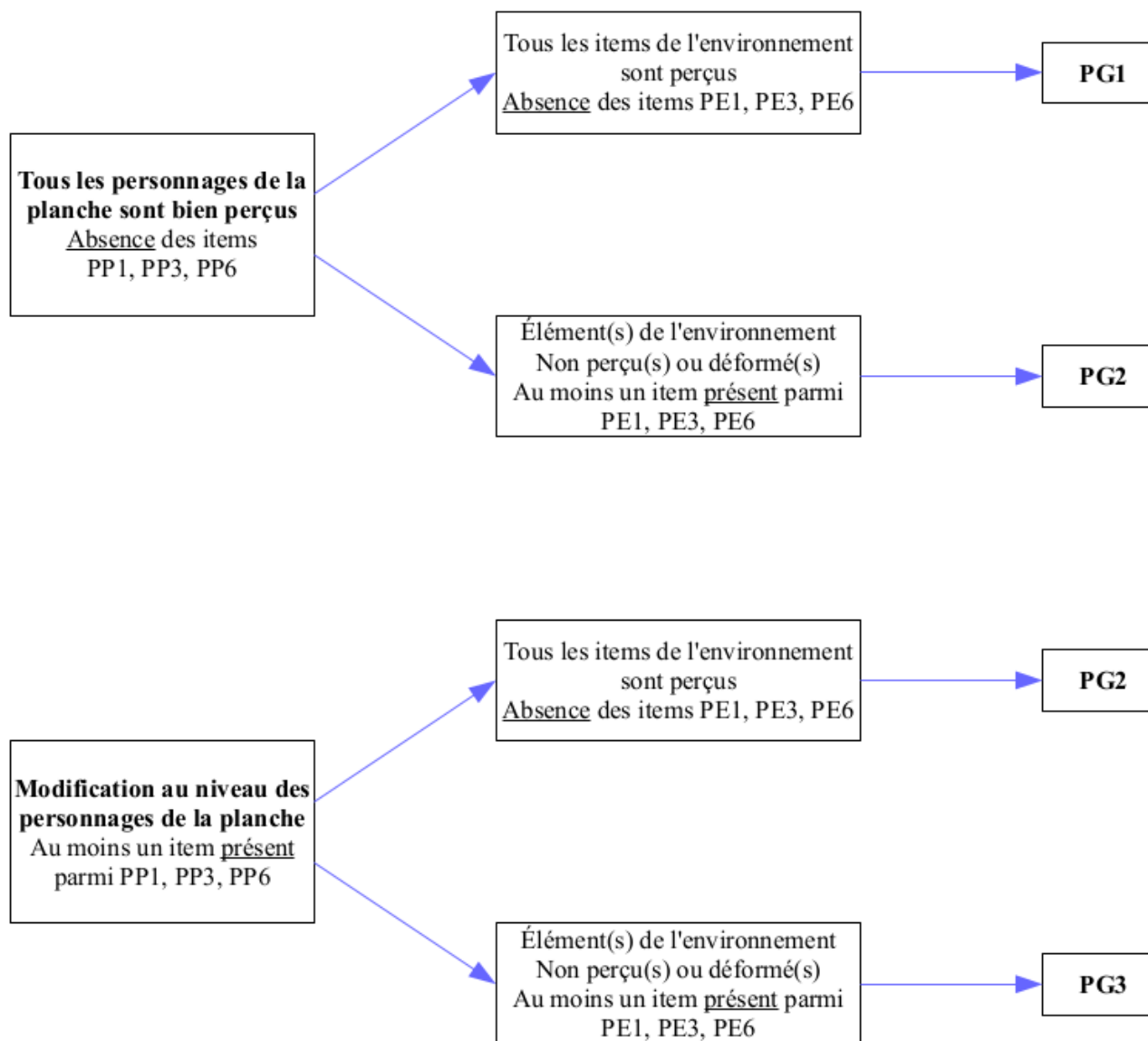
## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

le récit de l'enfant (items **PP1** et/ou **PE1**) ou sont mentionnés, mais ne correspondent pas au contenu manifeste du fait par exemple d'une déformation perceptive (items **PP3** et/ou **PE3**).

Récit de garçon de 9 ans à la planche 3 : « *C'est un lion d'abord et pis il est assis sur une chaise comme si la chaise était un trône ...et pis le lion se prend surement pour le roi et pis c'est tout* ».

Dans cet exemple, il manque au sein du récit de l'enfant à la fois un personnage (la souris) ce qui implique la cotation de **PP1** (non perception d'un personnage) et deux éléments de l'environnement (la canne et la pipe) ce qui nécessite de coter deux fois l'item **PE1** (non perception d'un élément de l'environnement). L'item **PG3** doit donc être coté.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Mentionnons ici l'existence de *deux cas particuliers* propres à cette catégorie de cotation.

*Le premier* concerne les planches où il n'y a aucun grand détail (D) (*cf.* liste des détails) du fait qu'aucun élément constitutif de l'environnement ne dépasse 50% d'occurrence. Dans ce cas, seul le repérage des personnages compte : s'ils sont tous perçus, il faudra coter **PG1**. S'ils ne sont pas tous perçus, il faudra coter **PG2**, les éléments de l'environnement étant considérés dans ce cas précis comme déjà perçus.

*Le deuxième* implique les narrations au sein desquelles l'enfant ne différencie pas les protagonistes, généralement par l'usage du pluriel indéfini. Si le contenu manifeste de la planche implique la présence de deux personnages, cela ne pose pas de problème. Si le contenu manifeste implique plus de 2 personnages, alors il faudra coter l'absence d'un personnage (item **PP1**) ce qui entrainera l'impossibilité de coter l'item **PG1**. Si les principaux éléments de l'environnement sont identifiés, il faudra coter **PG2**, si ce n'est pas le cas, il faudra coter **PG3**.

Exemple pour le deuxième cas particulier avec le récit d'une fille de 5 ans à la planche 2 :

« Ah ! Des nousses...qui tient un cil...allé ola neige et c'est bon ».

Dans cet exemple, il est impossible de savoir ce qu'il en est du pluriel « des nousses ». Il faut donc coter la non-perception d'un personnage (**PP1**) car le contenu manifeste en comprend trois. Le seul élément de la planche qui doit être mentionné est la corde qui est cité dans cet exemple (« un cil »). Ainsi, il faudra coter l'item **PG2** pour cette planche.



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

### Perception des personnages (PP)

Pour cette catégorie de cotation, il s'agit de se focaliser sur la question de la présence/absence des seuls personnages, qu'ils soient initialement figurés sur la planche ou qu'ils soient ajoutés par l'enfant. Cette catégorie de cotation se centre donc plus particulièrement sur la différenciation de la figure qui émerge du fond de la planche. Cette figure qui émerge est-elle effectivement perçue ? L'est-elle de manière correcte ou y a-t-il un processus de déformation perceptive qui lui est associé ? Y a-t-il un mouvement de centration sur cette figure qui se détache du fond à travers une focalisation sur les estompages ou les délimitations ? Y a-t-il un mouvement de centration sur des détails particulièrement significatifs pour l'enfant ? C'est à ces questions que cette catégorie de cotation a pour vocation d'apporter un début de réponse.

Les items de cette catégorie doivent être cotés autant de fois qu'apparaissent les phénomènes qu'ils formalisent sauf pour l'item **PP2** qui, de par sa nature, ne peut être coté qu'une seule fois par planche.

**PP1 – Non-perception d'un personnage** : *non-évocation d'un personnage présent sur la planche (en référence au contenu manifeste) au cours du récit de l'enfant.*

La non-perception d'un personnage sur une planche peut renvoyer à un processus défensif puisqu'un personnage scotomisé permet à l'enfant de ne pas l'utiliser dans le récit et ainsi d'éviter une mise en conflit pouvant s'avérer délétère pour son psychisme. *La non-mention d'un personnage devant l'être à une planche (cf. contenu manifeste) suffit pour coter cet item.*

Dans les cas où tous les personnages sont perçus *sauf un*, il faudra coter l'item **PP1** ainsi que l'item **PP6** car le personnage en question subit un isolement du fait du traitement particulier qui le visera (être le seul à ne pas être perçu et mentionné).

Récit d'un garçon de 6 ans à la planche 3 : « *Ouh ! Vu que le lion c'est le roi de la jungle...c'est le roi dans son fauteuil qu'est en train de regarder un spectacle...et voilà* ».

Récit d'une fille de 4 ans à la planche 8 : « *Des singes...une mamy singe...dans le canapé...y a que ça et une tasse de chocolat...(?)...y sont en train de parler...(?)...je sais pas* ».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Pour le premier exemple, c'est l'absence de la souris dans la narration qui nécessitera la cotation de **PP1** et de **PP6**. Pour le deuxième exemple, le clinicien doit compter trois personnages (« les singes » qui valent deux personnages et « une mamy singe » qui vaut pour un personnage). Il manque donc un seul personnage ce qui implique à nouveau la cotation des items **PP1** et **PP6**.

Récit à la planche 3 : « *C'est un lion dans une maison...et un ours arrive de la forêt et lui demande pour être son ami* ».

Pour cet exemple, le personnage de la souris n'est pas mentionné. Un autre personnage est ajouté dans la narration de l'enfant (« ours ») *mais il ne s'agit pas du personnage figuré sur le contenu manifeste de la planche*. À cette planche, le clinicien devra coter l'item **PP1** (absence d'un personnage : la souris) ainsi que l'item **PP4** (ajout d'un personnage : l'ours).

**PP2 – Non-perception des personnages** : *aucun personnage n'est mentionné dans le récit de l'enfant*.

La non-perception totale des personnages présents sur la planche peut rendre compte d'un processus hautement défensif qui, contrairement au procédé précédent, concernerait tous les personnages et permettrait d'éviter ainsi toute mise en conflictualisation. L'appareil psychique de l'enfant est tellement fragilisé qu'il ne peut même s'accrocher à la simple description des personnages présents sur la planche devant alors, pour éviter la désorganisation, en scotomiser l'intégralité. La non-perception des personnages se trouve généralement compensée dans le récit par une description précise des objets constituant l'environnement.

Précisons enfin que dans *le cas rare et exceptionnel* où aucun pronom ne figure dans la narration de l'enfant et que des actions sont malgré tout mises en avant sans pour autant qu'elles puissent être rattachées à un sujet, c'est l'item **PP2** qui sera le plus adapté.

Exemple d'un récit à la planche 5 : « *C'est une maison avec des fenêtres...un lit...avec un lit...et pis deux lits...* ».

**PP3 – Fausse perception autour d'un personnage** : *évocation d'un personnage ou d'une caractéristique d'un personnage dont la perception ne correspond pas au contenu manifeste de la planche*.

La fausse perception autour d'un personnage peut concerner le personnage lui-même, son activité ou ses caractéristiques principales (sa posture, son visage ou ses traits physiques). Elle

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

formalise une déformation perceptive sous-tendue par la pression pulsionnelle. Elle concerne généralement des éléments qui sont considérés comme équivoques sur la planche et qui, dans le fond, poussent l'enfant à se positionner sur le plan de la signification subjective de l'élément concerné.

Pour repérer une fausse perception dans le récit de l'enfant, il suffit d'identifier si un personnage ou l'action d'un personnage est perçu d'une manière qui n'est pas conforme au contenu manifeste de la planche. Si fausse perception il y a, le clinicien doit s'assurer qu'elle se maintient tout au long du récit. Si ce n'est pas le cas et que la fausse perception est reprise ou corrigée par l'enfant au cours de son récit, cet item ne peut pas être coté.

*Il s'agit du seul procédé pour lequel il est important de prendre en compte les modifications et annulations dans le cours du récit de l'enfant.*

Mentionnons ici *deux modalités d'expression particulière de la fausse perception* quand elle concerne les personnages.

*La première* a trait à la multiplication d'un personnage qui, en réalité, n'est figuré qu'une seule fois sur la planche. Généralement, deux personnages sont mentionnés là où un seul est figuré.

Par exemple, à la planche 7 : « *Oh un tigre qui attaque des singes !* ».

*La seconde* implique le cas où l'enfant mentionne un animal (ou parfois même un humain) très éloigné de celui présenté sur la planche et que l'enfant ne modifie pas cet élément dans le courant de la narration. Précisons qu'il faut que l'animal soit radicalement différent de celui figuré sur la planche pour coter ce procédé.

Par exemple, à la planche 1 où sont figurés des poussins : « *C'est des renards qui mangent ze crois* ».

Nous donnons ici quelques exemples variés de narration où le clinicien doit coter la fausse perception avec l'item **PP3** :

Récit à la planche 9 d'une fille de 4 ans : « *Une porte...des...une fenêtre...un miroir...un lit...un lapin...les rideaux...(?)...y dort* ».

Récit à la planche 5 d'une fille de 9 ans : « *Oh c'est une chambre ! Y a un lit deux places et y a un lit bébé. Dans le lit bébé y a deux nounours...fin deux ours qui dort. Et y a une fenêtre dans la chambre, y a une table de chevet pis une petite lampe pis y a un tapis* ».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Dans ces deux cas, l'action des personnages ne correspond pas au contenu manifeste de la planche et implique donc la cotation de la fausse perception. En effet, le lapin à la planche 9 ne peut être en train de dormir au regard du contenu manifeste. Il en est de même pour la planche 5 où un des deux personnages a l'œil ouvert. Pour cette planche, si la narration de l'enfant avait distingué le fait qu'un ours dorme et l'autre pas, il n'y aurait pas eu de fausse perception.

Récit à la planche 1 : « *Les oiseaux...y sont en train de boire de la soupe...ils ont fait un gros bol avec de la purée dedans. Et là, y a un coq...c'est une statue je crois bien...y a une table* ».

Ici, la fausse perception s'exprime à partir d'une pétrification pulsionnelle de la figure parentale.

Récit à la planche 3 : « *Le lion ! Y s'ass...y s'assied...dans la dans la saise...y a une petite girafe là* ».

Ici, la souris est faussement perçue comme une girafe.

**PP4 – Ajout d'un personnage** : ajout dans le récit de l'enfant d'un personnage non-figurant sur la planche (en référence au contenu manifeste).

L'ajout de personnages non présents sur la planche peut rendre compte de la capacité de l'enfant à pouvoir déployer son espace imaginaire, à ajouter des personnages non présents pour enrichir son récit et donc à *convoquer psychiquement* un objet qui n'est pas présent. Dans les cas les plus favorables, cette capacité de l'enfant est à mettre en lien avec l'hallucination négative du désir (Freud, 1920) ou encore l'assomption de l'objet total au sein de la position dépressive (Klein, 1934) au sens où l'on peut supposer la présence d'un objet interne suffisamment stable pour être convoqué sur le devant de la scène psychique.

L'ajout d'un personnage non présent sur la planche est considéré, dans notre cotation, comme une perception même si celle-ci reste à part entière car elle dépasse le stimulus externe et qu'elle a finalement plus le statut de représentation<sup>2</sup>. Précisons qu'il peut parfois être difficile de différencier la fausse perception de l'ajout d'un personnage c'est pourquoi il est important *que*

---

<sup>2</sup> Nous avons voulu malgré tout la différencier de l'axe Contenu (C) et l'associer à l'axe Perception (P) particulièrement en lien avec la question du premier repérage des personnages.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

le clinicien soit en mesure de comprendre quel est le personnage qui est ajouté. Si ce n'est pas le cas, cet item ne pourra pas être coté.

Récit à la planche 3 : « Ben en fait, c'était un lion...y...y...y il était dans un zoo maintenant y veut plus aller dans un zoo alors il est dans un parc...(?)...tous les enfants (PP4, PP4) veulent le regarder ».

Cet exemple permet de mettre en avant le fait que les règles liées au pluriel continuent de s'appliquer. Ainsi, l'expression « tous les enfants » est à entendre à partir du minimum impliqué par le recours au pluriel, c'est-à-dire deux enfants. L'item PP4 sera donc coté deux fois.

Récit à la planche 4 : « Ouah ! Un renard avec son fils et son bébé et sa maman...et son sac pour manger. Y court très vite pour aller chez lui pour qui mange. Y a un arbre qui tombe et y a un monsieur (PP4) qui casse l'arbre pour pas que le renard y passe ».

**PP5 – Mention de détails autour d'un personnage** : mention des détails qui caractérisent un personnage en référence au contenu manifeste de la planche.

À travers la notion de détails, nous entendons ici *tous ceux qui ne font pas partie de la liste des grands détails* (D). Ces détails doivent viser le personnage lui-même ou ses caractéristiques principales (sa posture, son visage ou ses caractéristiques physiques).

La mention des détails autour d'un personnage participe souvent d'une démarche de différenciation du stimulus et d'identification du personnage. L'insistance sur les détails peut aussi rendre compte d'un processus défensif qui impliquerait la description par le menu de tous les éléments présents sur la planche permettant ainsi d'éviter la mise en conflit.

Récit à la planche 4 : garçon âgé de 4 ans : « C'est quoi ? Je sais pas moi...des kangourous...la maman kangourou elle a dans sa poche...sa tête (PP5)...le grand frère est à vélo...y pédale, le petit bébé est dans la poche...y a un p'tit sac...un sac...lui y tient son ballon et la maman elle a son panier dans sa main (PP5) ».

Récit à la planche 7 : « Y a un tigre qu'a une queue, des griffes (PP5, PP5, PP5) pour griffer le singe (imite) [...] ».

Récit à la planche 8 d'une fille âgée de 8 ans : « Là c'est une famille de singe...y a un tableau avec la mamy singe avec des lunettes, y a la maman qui dit quelque chose à son fils et le fils regarde sa mère. Y a une otr' dame qui boit un thé qui a une fleur dans les cheveux (PP5, PP5)...et celui ben il écoute. Y a un gros canapé et un fauteuil euh...et pis le bébé qui écoute sa mère il a des gros yeux ronds (PP5, PP5) et le monsieur qui écoute la dame qui boit le thé, il a des grosses oreilles (PP5, PP5) ».

**PP6 – Isolement de personnage** : *isolement d'un personnage dans le récit de l'enfant.*

L'isolement d'un personnage est ici à entendre particulièrement sous une certaine forme : un seul personnage n'est pas identifié alors que l'ensemble des autres personnages le sont. Il y a bien donc un isolement clair d'un des personnages. Dans ce cas, cet item est à coupler avec **PP1** (non-perception du personnage). Si un seul personnage n'est pas perçu et que les autres le sont, il faudra donc coter à la fois **PP1** et **PP6**.

Récit d'un garçon de 4 ans à la planche 10 où le chien adulte n'est pas identifié : « *Y reste qu'un ? Le bébé chien il a ouvert sa bouche...(?)...(agitation)...(?)...je sais pas...(repose la planche)* ».

Narration d'un garçon de 5 ans à la planche 3 où seul le lion est mentionné : « *Le roi...le lion roi...le lion qui est roi...(?)...(S)...rien...(?)...et voilà* ».

Récit d'une fille de 3 ans à la planche 8 où un seul personnage n'est pas identifié : « *Euh...c'est la maman et le papy...il est avec la mère...(?)...(agitation)...ils se disputent...(?)...y font rien d'autre je crois* ».

**PP7 – Références aux nuances et/ou aux délimitations** : *référence aux délimitations et/ou aux nuances/estompages en lien avec les personnages (silhouette, tête, pelages).*

Ce procédé rend compte de la mention au sein des récits de l'enfant de références touchant aux délimitations et/ou aux nuances dues aux estompages pour les personnages. Ces deux notions ont été rassemblées en un item puisque, sur le fond, nous pensons que c'est l'hypervigilance à des détails particuliers qui se trouve ici mise en avant. Cette insistance peut concerner *la silhouette, le pelage, la tête du personnage* et plus globalement *son corps*.

Précisons que *la cotation de ce item se cumule souvent* à la cotation de l'item **PP5**. En effet, dans un nombre important de cas, l'élément autour du personnage doit d'abord être coté en tant que détails (**PP5**) et dans un second temps, si cela est nécessaire, être coté avec l'item **PP7** s'il réfère aux estompages ou aux délimitations.

Récit à la planche 3 : « *Y a un ours...qu'a des poils (PP5, PP7, PP5, PP7), y a une souris...y a une queue, une canne* ».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Récit à la planche 1 : « *Ya une poule...on voit son ombre (PP7) et y a des p'tits poussins autour de la table en train de manger...ils sont trois...(?)...la poule elle les regarde manger* ».











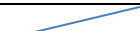
Récit à la planche 2 : « *Ya trois ours...il est noir ses yeux (PP5, PP7, PP5, PP7)...avec euh...quelqu'un d'autre y tire le cou...avec ce ce...ce l'ours...paski ont pas de desserts...et y veulent manger la corde ou peut être y jouent* ».

### Perception de l'environnement (PE)

Cette catégorie de cotation s'attache plus particulièrement au repérage des éléments qui constituent l'environnement de la planche. Il s'agit donc toujours ici de considérer la dialectique forme/fond en se focalisant sur le décor et sur les éléments qui constituent l'environnement. Les items de cette catégorie sont globalement identiques à ceux que nous venons de décrire pour les personnages mis à part qu'ils concernent cette fois-ci l'environnement.

La liste de grands détails (D) nécessaire pour les cotations des items PE1 et PE6 est disponible dans le document « Analyse du matériel CAT – contenus manifestes et contenus latents » (onglet « épreuve CAT » sur le site internet).

Ils sont également rappelés ici dans un tableau synthétique.

<b>Liste des grands détails (D)</b>			
	<b>3-4 ans</b>	<b>4-6 ans</b>	<b>6-12 ans</b>
<b>Planche 1</b>			contenu du bol
<b>Planche 2</b>	corde	corde	corde
<b>Planche 3</b>		fauteuil	fauteuil, canne et pipe
<b>Planche 4</b>	vélo	vélo	vélo, panier, chapeau, poche du kangourou
<b>Planche 5</b>	berceau, lit	berceau, lit, lampe	berceau, lit
<b>Planche 6</b>			feuille
<b>Planche 7</b>			
<b>Planche 8</b>			cadre et tasse
<b>Planche 9</b>	lit	porte, lit	porte, lit
<b>Planche 10</b>		toilettes	toilettes

Les items de cette catégorie de cotation PE doivent être cotés autant de fois qu'apparaissent les phénomènes qu'ils formalisent sauf pour l'item **PE2**.

**PE1 – Non-perception d'un détail de l'environnement** : *non-évocation dans le récit de l'enfant d'un élément de l'environnement considéré comme fréquemment mentionné dans les récits (cf. liste de grands détails).*

Pour cet item, contrairement à **PP1** qui concerne les personnages, la non-perception vise ici un élément de l'environnement fréquemment repéré dans les récits et qui fait partie la liste des grands détails (D). *Si, au regard de la liste des D, il manque des éléments de l'environnement, cet item devra être coté autant de fois qu'il y a d'éléments manquants.* La non-perception d'un détail de l'environnement peut rendre compte d'une modalité défensive d'évitement surtout si le détail en question revêt une signification particulière pour l'enfant.

*À noter que par commodité, la poche du kangourou qui est un détail concernant un personnage doit être compté comme un détail de l'environnement.* Ainsi, si la poche du kangourou n'est pas mentionnée, c'est l'item PE1 qu'il faut coter.

Récit à la planche 9 d'un enfant âgé de 6 ans : « *C'est un lapin qui veut sortir de son lit...y a les barrières qui sont cassées...il a fait un cauchemar...(?)...il sort de son lit en fait* ».

Ici, c'est l'absence de mention de l'élément « porte » (*cf. liste de détails*) qui permet la cotation du procédé **PE1**.

Récit à la planche 4 d'une fille âgée de 8 ans : « *Des renards...une maman renard...et un enfant renard...(S)...ils font du vélo car la maman...et la maman aussi elle a un autre petit et y vont tous se promener. Ils vont dans la forêt apporter à manger à la mamy du petit enfant* ».

Pour cet exemple et en référence à la liste des grands détails (D) et à l'âge de l'enfant, on peut constater qu'il manque trois éléments au sein de la narration de l'enfant (le chapeau, la poche du kangourou et le panier). Cet item devra donc être coté trois fois à cette planche.



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

**PE2 – Non-perception du décor** : *non-perception du décor qui constitue le fond de la planche.*

La non-perception du décor implique que *le décor de la planche ne soit pas mentionné c'est-à-dire le lieu général où se déroule l'action des personnages*. Il y a ainsi un lieu par planche, lieu qui est à bien différencier pour cet item des objets qui le composent. Cet item apparaît assez fréquemment au sein des protocoles du fait qu'un certain nombre d'enfants se centre d'emblée sur l'action des personnages.

Récit à la planche 8 : « *Encore des sinzes et la mamy elle donne à manger au bébé, au garçon...je m'est trompé...ça c'est les parents* ».

Ici, le décor de la planche n'est pas mentionné, une pièce à l'intérieur d'une maison en l'occurrence.

Récit à la planche 4 : « *On dirait une maman kangourou...qui va au marché avec ses deux enfants et y a un enfant il a un vélo...un autre on dirait qu'il a un ballon et la maman elle se dépêche...(?)...peut être parce qu'il y a quelqu'un qui la poursuit* ».

Pour cet exemple, le décor de la planche n'est pas mentionné (bois, forêt). Un lieu est ajouté dans la narration de l'enfant (« marché ») *mais il ne s'agit pas du décor de la planche*. À cette planche, le clinicien devra coter l'item **PE2** (non-perception du décor) ainsi que l'item **PE4** (ajout d'un élément de l'environnement pour la mention du marché).

**PE3 – Fausse perception d'un élément de l'environnement** : *évocation d'un élément de l'environnement dont la perception ne correspond pas au contenu manifeste de la planche.*

Pour cet item, le commentaire s'avère identique à celui de **PP3** mis à part que c'est ici un élément de l'environnement qui est visé.

Récit à la planche 1 : « *Des oiseaux...y préparent leur déjeuner...et pis ils ont une cuillère pour manger et une bavette...y a une table...y a des chaises...y a des bols...pis y a un saladier avec de la crème blanche. Je vois un coq...une très grande chaise (PE3) à côté de lui...»*

Récit à la planche 4 : « *Un vélo...(S)...un kangourou...(S)...un panier...(S)...(?)...s'en aller de la maison...(?)...une cerise (PE3)...(?)...la mamy est là aussi* ».

Ici, les fausses perceptions se situent au niveau de la chaise (non existante) à la planche 1 et du ballon (« cerise ») à la planche 4.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Récit à la planche 7 : « *Un tigre qui mord un chinge... (cris)... qu'est dans la jungle avec des arbres. Y a un tigre qu'a une queue, des griffes pour griffer le singe (imite). Y a un serpent ? Y a un grand serpent là (PE3) ».*

Ce récit nous permet d'illustrer que les fausses perceptions doivent être cotées *en fonction du stimulus initial qui est déformé* c'est-à-dire que si c'est un élément de l'environnement qui est faussement perçu comme un personnage comme dans cet exemple, ce sera l'item **PE3** qu'il faudra coter et pas l'item **PP3**.

**PE4 – Ajout d'un élément de l'environnement** : *ajout dans le récit de l'enfant d'élément(s) de l'environnement non-figurant(s) sur la planche (en référence au contenu manifeste).*

Pour cet item, le commentaire s'avère identique à celui de **PP4** mis à part que c'est ici un élément de l'environnement qui est visé. Notons que la différenciation avec l'item **PE3** peut s'avérer difficile pour le clinicien, mais demeure fondamentale car ajouter un élément non présent n'est pas un processus équivalent à la déformation perceptive qui peut s'exercer sur un élément figurant déjà sur la planche. Ainsi, il nous paraît important de *ne coter ce procédé que si le clinicien peut précisément repérer qu'il s'agit d'un véritable ajout* par rapport à ce qui est figuré sur la planche.

Précisons que cet item doit aussi être coté quand l'enfant ajoute dans son récit un élément qui a trait à un lieu qui n'est pas présent sur la planche (zoo, marché, magasin, école etc.). Nous considérons ces types de lieux comme étant de même nature que des éléments de l'environnement ajoutés par l'enfant.

Récit à la planche 6 : « *Un ours...y en a...(dénombrer)...(agitation)...un, deux, trois...trois nous...(?) ...y...ce coté y a de la neige (PE4, PE7)...ah oui les zous y dort et lui y dort pas...(agitation)...le bébé y dort pas...y joue y fait comme ça (agitation) ».*

Ici, la neige est ajoutée à la narration de l'enfant. Par ailleurs, un deuxième item devra être coté car la neige implique une référence précise à l'estompage (item **PE7**).

Récit à la planche 3 : « *Ah ! Le tigre il demande le service à les femmes et y voit une souris dans un p'tit trou. Il a une canne, y s'assoit et c'est le roi du monde, regarde ! Mais les servantes elles sont pas à côté. C'était une question en fait...(?)...elles étaient en train de préparer un café au lion (PE4), le roi du monde ».*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

**PE5 – Mention des détails de l'environnement** : *mention des détails qui caractérisent l'environnement de la planche (en référence au contenu manifeste de la planche).*

Pour cet item, le commentaire s'avère identique à celui de **PP5** mis à part que ce sont ici les détails constituant l'environnement qui sont visés qu'ils soient ou non utilisés par les personnages.

À travers la notion de détails, nous entendons ici *tous ceux qui ne font pas partie de la liste des grands détails (D)*. Le clinicien doit coter chaque élément mentionné par l'enfant et *même si celui-ci l'est plusieurs fois au cours du même récit*.

Récit à la planche 4 d'un garçon de 7 ans : « *Celle la y saute...y a un p'tit vélo qu'est là...et y a un p'tit kangourou qu'est dessus. Y joue et y a les arbres (PE5, PE5)...y va partir...y part* ».

Récit à la planche 9 d'une fille de 5 ans : « *Je vois un lapin qui est dans son lit...avec une grande porte, un cadre (PE5)...euh ouai une fenêtre (PE5)...des rideaux (PE5, PE5), un meuble (PE5) et une lampe (PE5)...(?)...y guette par la porte voilà* ».

Récit à la planche 6 d'une fille de 5 ans : « *Là le maman...et le papa...et le papa...la maman et le papa qui dort...(regarde précisément ce que j'écris)...et le petit ours ouvre ses yeux et il part...(?)...(grande agitation)...là des feuilles qu'est tombée (PE5, PE5)...c'est tout* ».

Pour le dernier exemple, si l'enfant avait eu 6 ans, il n'aurait pas été possible de coter **PE5** pour « les feuilles » car, pour la catégorie 6-12 ans, « feuille » fait partie des grands détails (D) et est donc fréquemment cité par les enfants qui appartiennent à cette catégorie d'âge.

**PE6 – Isolement d'un élément de l'environnement** : *isolement d'un élément de l'environnement au sein du récit de l'enfant.*

Pour cet item, le commentaire s'avère identique à celui de **PP6** mis à part que c'est ici un élément de l'environnement qui est visé c'est-à-dire un objet.

Récit à la planche 8 d'une enfant âgée de 6 ans : « *Ah ! Là je vois des singe, un singe qui écoute sa mamy...y en a deux qui discutent, y dit un secret l'autre et y sont assis sur un canapé. Et voilà ,et y a un cadeau avec une mamy qui est dans le cadre...c'est une photo...(?)...y disent des secrets...voilà* ».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Dans cet exemple, on peut remarquer que l'enfant n'évoque pas la présence de la tasse tenue par un des singes, détail pourtant fréquent (D) dans la catégorie d'âge 6-12 ans (cf. *liste de détails*). Un seul élément n'est pas mentionné (la tasse) et est en situation d'isolement. Il faudra alors à la fois coter l'item **PE1** car cet élément est absent et l'item **PE6** car c'est le seul élément de l'environnement à ne pas être mentionné.

**PE7 – Référence aux nuances et/ou aux délimitations** : *référence aux délimitations et/ou aux nuances en lien avec les éléments de décor et les objets de l'environnement.*

Pour cet item, le commentaire s'avère identique à celui de **PP7** mis à part que ce sont ici les éléments de l'environnement qui sont visés.

Les références aux nuances des éléments de l'environnement concernent les remarques qui engagent la couleur, le caractère sombre ou clair, les matières et/ou leur texture (bois, carrelage, mur en brique, neige...).

Pour les délimitations, ce sont les références au sol, au mur, à tous les éléments qui favorisent une délimitation de l'environnement (barreaux, fenêtres, rideaux) ainsi qu'aux éléments détruits/cassés.

À noter que cet item est très souvent coté en même temps que l'item **PE5** puisque si l'enfant mentionne dans son récit un élément qui n'est pas un grand détail (cf. *liste de détails*) et, qu'en sus, cet élément fait référence soit aux nuances, soit aux délimitations, les items **PE5** et **PE7** devront être cotés tous les deux.

Récit à la planche 9 : « *Je vois un lapin qui est dans son lit...avec une grande porte, un cadre (PE5)...euh ouai une fenêtre (PE5, PE7)...des rideaux (PE5, PE7, PE5, PE7)...* »

Récit à la planche 1 d'une fille de 10 ans : « *Des poussins qui mangent des pâtes...y a un coq derrière. Y sont assis sur des bancs (PE3, PE5)...ils ont tous un bol et une cuillère (PE5, PE5, PE5, PE5). Les pâtes y sont dans un énorme bol avec des fleurs dessus (PE5, PE7, PE5, PE7). La table est en bois avec une nappe (PE5, PE5, PE5, PE7)* ».

Dans cet exemple, on constate l'apparition d'une fausse perception car l'enfant emploie le pluriel pour désigner le banc alors qu'il n'y en a qu'un seul. Les items **PE3** (fausse perception pour l'usage du pluriel « les bancs ») et **PE5** (mention du détail pour le banc car il est bien figuré sur la planche mais en un seul exemplaire) doivent donc être cotés.

# **AXE CONTENU**

## AXE CONTENU (Axe C)

### FONDEMENTS THEORIQUES

Ce deuxième axe de cotation constitue, selon nous, l'axe central de la grille de cotation que nous proposons. Il est situé en deuxième position du fait de sa place dans l'élaboration de la réponse projective telle que nous l'avons repris des travaux de Roussillon. En quelque sorte, on peut dire qu'il constitue la jonction entre l'axe **Perception** (première étape) et la liaison au langage c'est-à-dire l'axe **Langage et Situation Projective** (dernière étape). Ce deuxième axe de cotation a donc trait à l'émergence du contenu, en lien avec le sous-bassement perceptif, et à son organisation pour créer un récit comprenant personnages et éléments constituant l'environnement de la planche.

Il s'agit alors d'identifier la structure subjective que l'enfant va attribuer aux éléments perçus pour créer un récit. On pourrait résumer cette idée en posant les questions suivantes : quelles représentations émergent dans le récit ? Quelles représentations l'appareil psychique de l'enfant sélectionne-t-il ? Qu'en est-il de l'articulation entre ces différentes représentations, ces différents contenus ? Et qu'en est-il de leur organisation ? L'idée est de dégager les principaux éléments qui sont utilisés dans le récit et d'en analyser par la suite l'articulation qui permet la création d'un *scénario thématique*. Cela revient donc en partie à s'intéresser à la deuxième phase que met en avant Boekholt (1993) quant à la création thématique à savoir « représenter ».

Pour cet axe du contenu thématique, nous avons mis au point huit catégories de cotations qui sont regroupées selon trois dimensions.

**La première dimension** vise la forme globale du récit et comprend les catégories de cotation globale **CT** (thématique générale du récit) et **CD** (structure dramatique du récit) qui impliquent l'analyse de la thématique du récit (et non du contenu lui-même) et de sa structure dramatique (Perron, 1975).

**La deuxième dimension** vise le contenu du scénario mis en scène par l'enfant. Il comprend les catégories de cotation **CP** (thématique particulière), **CI** (différenciation et identification des personnages), **CIP** (interactions des personnages) et **CA** (expression d'affects).

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Ces quatre catégories rendent compte des principaux éléments qui sous-tendent le scénario. La catégorie **CP** permet la mise en avant d'une thématique particulière qui serait saillante au sein du récit de l'enfant tandis que les trois autres catégories formalisent ce qui compose à proprement parler un scénario : les personnages (**CI**), leurs interactions (**CIP**) et leurs affects (**CA**).

**La troisième dimension** vise le déploiement et la forme d'expression du contenu du récit narré par l'enfant et comprend deux catégories : **CE** (éléments du récit) et **CR** (répétitivité du contenu). La catégorie **CE** favorise le repérage de certains éléments qui nous en disent plus sur la forme donnée au contenu et donc au récit (hésitation sur la direction à donner à l'histoire, recours à la vie quotidienne...). La catégorie **CR** permet quant à elle l'analyse détaillée de la répétition et des différentes formes qu'elle peut revêtir au sein des récits.

**Axe Contenu (C)**

**Thématique générale du récit (CT)**

- CT1** – Thématique restreinte
- CT2** – Thématique plaquée
- CT3** – Thématique banale
- CT4** – Thématique riche
- CT5** – Thématique inadéquate
- Continuum de CT1 → CT5

**Structure dramatique du récit (CD)**

- CD1** – Récit statique
- CD2** – Récit juxtaposé
- CD3** – Récit coordonné

**Thématique particulière (CP)**

- CP1** – Thématique de protection
- CP2** – Thématique d'agressivité
- CP3** – Thématique de danger
- CP4** – Thématique d'immaturité
- CP5** – Thématique de puissance
- CP6** – Thématique de désobéissance
- CP7** – Thématique d'obéissance

**Différenciation et identification des personnages (CI)**

- CI1** – Différenciation des générations
- CI2** – Différenciation des sexes
- CI3** – Mention de la figure maternelle
- CI4** – Mention de la figure paternelle
- CI5** – Instabilité identificatoire, télescopage des rôles
- CI6** – non-différenciation des personnages

**Interactions des personnages (CIP)**

- CIP1** – Absence d'interaction
- CIP2** – Interaction neutre
- CIP3** – Interaction positive
- CIP4** – Interaction négative
- CIP5** – Mise en avant des représentations d'actions
- CIP6** – Mise en avant des représentations d'interaction

**Affects dans le récit (CA)**

- CA1** – Expression d'affect
- CA2** – Affect positif
- CA3** – Affect négatif
- CA4** – Affect corporel
- CA5** – Affect non adapté

**Éléments du récit (CE)**

- CE1** – Retour en arrière
- CE2** – Recours à la vie quotidienne, à la réalité externe
- CE3** – Recours à l'imaginaire enfantin
- CE4** – Hésitation sur la direction à donner à l'histoire
- CE5** – Justification du récit

**Répétitivité du contenu (CR)**

- CR1** – Répétition de contenu
- CR2** – Persévérance de contenu
- CR3** – Persévérance particulière



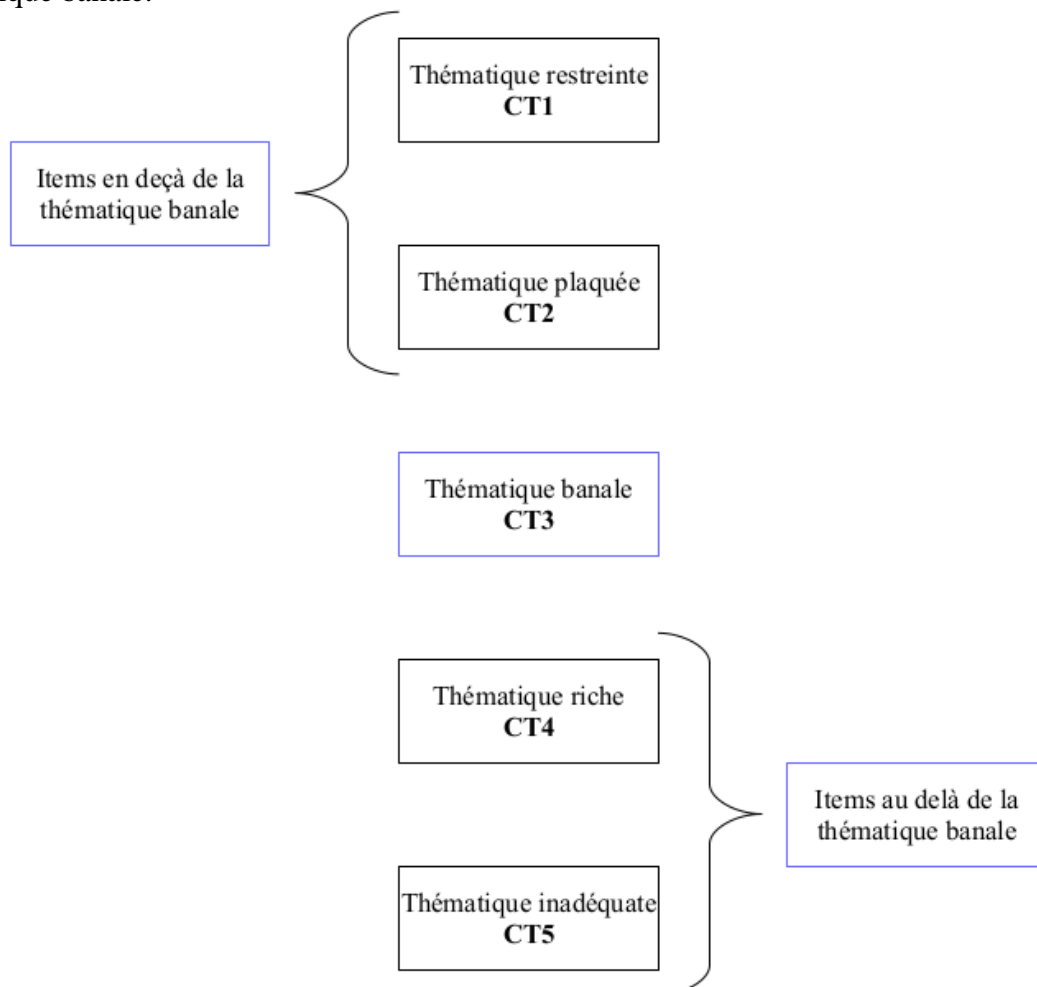
DESCRIPTIF DES CATEGORIES DE COTATION ET DES ITEMS

Thématique générale du récit (CT)

Cette catégorie de cotation a pour objectif d'appréhender dans son ensemble la thématique générale du récit et la manière dont les différents éléments constituant la planche sont organisés. Nous entendons ici le terme de « thématique générale » comme pouvant refléter l'investissement de l'enfant face à la planche à travers un certain nombre d'indicateurs :

- la mention des personnages et des éléments de l'environnement rendant compte d'une thématique banale (cette dimension est en lien étroit avec la cotation **PG**) ;
- la mention dans le récit de verbes d'action ;
- la distance par rapport au contenu manifeste de la planche.

Ces items sont articulés entre eux au sein **d'une forme de continuum** dont le centre est la thématique banale.



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

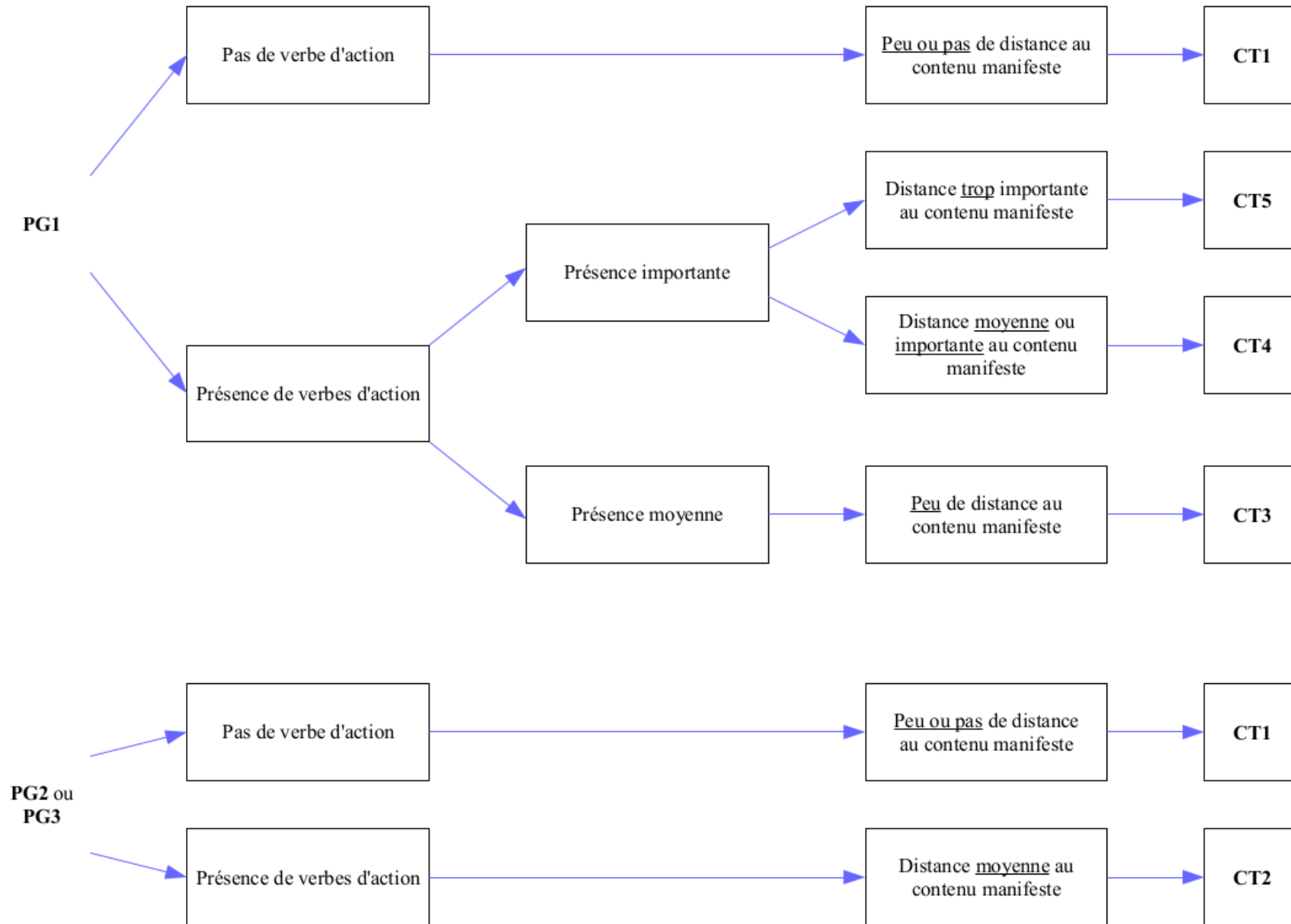
La thématique banale (**CT3**) correspond à un récit qui comprend les principaux éléments figurant sur la planche, ces éléments lui conférant la banalité (*cf.* liste de grands détails).

Les quatre autres thématiques *sont situées* par rapport à la thématique banale qui doit être considérée comme le point central du continuum à partir duquel se déploient deux items *en deçà* de par le caractère restrictif du récit (**CT1** et **CT2**) et deux items *au-dessus* de par le caractère plus riche du récit (**CT4** et **CT5**).

Cette catégorie de cotation globale permettra de mettre en lumière l'investissement particulier du contenu latent dont témoigne chaque récit et de les mettre en perspective afin de bénéficier d'une vue d'ensemble.

**CT** est une catégorie de cotation globale : le clinicien devra choisir parmi ces trois items celui qui rend compte, au plus près, du mode de fonctionnement de la perception. *Un seul item sera donc coté par planche pour cette catégorie de cotation.*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

**CT1 – Thématique restreinte** : le récit de l'enfant correspond à une thématique restreinte.

La thématique restreinte implique que le récit ne comporte pas de verbe d'action de telle sorte qu'il est descriptif et totalement accroché au contenu manifeste de la planche.

Récit à la planche 3 : « *Oh ! Le lion ! Oh ! Le lion avec sa ptite...c'est comme une cigarette je sais pas ce que c'est. Il est sur une chaise...pleins de poils et une grosse queue qui pend...et une...comment dire...oh...oh...oh...une canne...une coupe quand on a mal ou quand on est vieux...il est vieux non ?* ».

Récit à la planche 7 d'une fille âgée de 3 ans : « *Ah ! Euh...un lion...(?)...en fait y a un lion et puis y a des herbes...des feuilles partout...un singe...puis des fiss'!...et après c'est tout...(agitation)...(mouvement de planche)...un gros tigre...un gros singe* ».

Dans le premier exemple, la cotation **PG1** est impossible de par l'absence de la souris. Par ailleurs, il n'y a pas de verbes d'action au sein du récit, l'item à coter est donc **CT1**.

Dans le deuxième exemple, l'item à coter sur le plan perceptif est **PG1** car il ne manque pas d'élément au sein du récit de l'enfant. Puisqu'il n'y a pas de verbe d'action et pas de distance au contenu manifeste, c'est l'item **CT1** qu'il faudra coter.

**CT2 – Thématique plaquée** : le récit de l'enfant correspond à une thématique plaquée.

La thématique plaquée implique que le récit ne comporte pas tous les éléments conférant la banalité (pas de cotation **PG1** pour l'axe **Perception**). À la différence de **CT1**, il y a au moins un verbe d'action même si le récit est néanmoins plaqué au contenu manifeste.

Récit à la planche 6 : « *Y a des souris...(touche la planche)...y a le papa souris et la maman souris...c'est tout...(?)...y dorment (PP3)* ».

Ici, ce sont la fausse perception (**PP3**) ainsi que l'absence d'un personnage (**PP1**) qui empêche de coter **PG1**. Puisqu'il y a un verbe d'action, c'est l'item **CT2** qui est le plus représentatif de ce récit.

Récit à la planche 8 d'une fille âgée de 6 ans : « *Ah ! J'men souviens comment c'était le prénom...le singe...(S) ...(mouvement de planche)...les...(?)...y en a un qui parle à l'autre et y en a un qui parle à son enfant (chuchote "enfant")* ».

Dans cet exemple, il n'est pas possible de coter **PG1** du fait qu'il manque deux éléments de l'environnement (tasse et cadre). Puisqu'il y a un verbe d'action, le procédé à coter est **CT2**.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

On rencontre un nombre généralement important de récits dans ce cas c'est-à-dire qu'ils sont parfois loin d'être plaqués au contenu manifeste de la planche mais ne peuvent être cotés autrement qu'avec **CT2** car il manque les éléments perceptifs qui permettrait d'atteindre la thématique banale (CT3).

**CT3 – Thématique banale** : *le récit de l'enfant correspond à une thématique banale.*

La thématique banale concerne un récit qui comprend les éléments lui conférant la banalité (présence du procédé **PG1**) c'est-à-dire que le récit correspond au contenu manifeste de la planche (*cf. liste de D*) et met en scène, *a minima*, les protagonistes autour d'une activité qui est mentionnée (*présence d'au moins un verbe d'action*). La thématique ne rend pas compte d'originalité particulière et le récit est « à bonne distance » ou « à distance moyenne » c'est-à-dire qu'il n'est ni trop accroché au contenu manifeste, ni trop distancié de celui-ci. Le récit est banal au sens propre du terme.

Récit à la planche 9 d'un enfant de 8 ans : « *C'est un lapin qui vient de se réveiller dans son lit et y a la porte qu'est ouverte...y a des rideaux qui sont ouverts, une lampe...un miroir...(?)...y a la porte qui s'est ouverte avec le vent* ».

Récit à la planche 7 d'un enfant de 7 ans : « *Y a un tigre qui veut manger le petite singe...et le singe il essaye de s'enfuir pour qu'il se fasse pas croquer...(?)...(silence)...peut être qui va arriver à se sauver ou sinon il va se faire manger* ».

**CT4 – Thématique riche** : *le récit de l'enfant correspond à une thématique riche.*

La thématique riche concerne un récit qui comprend les éléments lui conférant la banalité (présence de l'item **PG1**). Les verbes d'action sont nombreux et rendent compte du caractère dynamique de la narration. Le récit n'est pas limité à la thématique banale et dépasse les figurations de la planche pour s'en détacher parfois de manière importante sans pour autant que cela soit inadéquat. Il y a donc une distanciation face au contenu manifeste qui peut être importante. Cet item est rarement coté dans les protocoles car il nécessite, au-delà de la présence importante des verbes d'action, que la perception soit complète (cotation de **PG1**).

Récit à la planche 10 d'un enfant de 5 ans : « *Je vois la maman chien en train de caresser son petit chien. On dirait que la maman dit de...de...aller au toilettes parce que le petit avait dit qu'il veut faire pipi...mais...euh...ben...il voulait pas aller aux WC...quand il*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

*était dans les toilettes...il est reparti et il a fait pipi sur la maman. Et en plus elle a sa bouche pas contente ».*

Récit à la planche 2 d'un enfant de 11 ans : « *Dans une chambre, y a deux personnes sous la couette, y a un lit de bébé avec deux petits ours...y en a un qui se réveille au milieu de la nuit et comme y s'ennuie, il essaie de réveiller son frère mais comme y dort trop bien il arrive pas à le réveiller. Donc y se met à pleurer donc ça réveille sa maman. Elle lui donne son biberon, elle le prend dans son lit...et comme y fait bien chaud et bien douillet...y se rendort...elle le remet...dans son lit et y dort toujours ».*

**CT5 – Thématique inadéquate** : le récit de l'enfant correspond à une thématique inadéquate.

La thématique inadéquate concerne un récit qui comprend les éléments lui conférant la banalité (présence du procédé **PG1**). Les verbes d'action sont nombreux, mais la narration s'apparente à une forme de dérapage de l'imaginaire, de fabulation où le récit devient totalement inadéquat face à la planche. Il y a donc une très grande distanciation du récit par rapport au contenu manifeste de la planche. Ce procédé est très rarement coté dans les protocoles CAT car, généralement, quand il y a dérapage de l'imaginaire, les divers éléments constitutifs de l'environnement ne sont pas tous considérés et empêche de coter ce procédé puisque la perception n'est pas complète (pas de **PG1**).

Récit à la planche 8 d'un enfant de 5 ans : « *Un tigre dans la jungle avec un ouistiti qui veut l'attraper et le mange. Heureusement le ouistiti saute, attrape la queue et fait un nœud sur ses pattes arrière...non en fait il l'accroche à une branche. Le ouistiti il lui tape sur la tête, lui donne à manger et dit « Au revoir »...un autre tigre arrive et il saute sur le ouistiti...l'autre tigre il veut mettre un coup de griffe...et ça marche pas...il a tout essayé...et après il fait hum. Après tu mets des petits points parce qu'il fait hum...Après le ouistiti a une idée, prendre un chapeau chez une maison...il l'a mis sur le tigre...il a pu rien vu...il l'a poussé dans le ravin et le ouistiti il a été quand même attrapé par huit tigres qui vont arriver devant son passage...les huit tigres c'était les vrais et le ouistiti il s'est fait avoir...ils ont tous été poussés dans le ravin...et le ouistiti s'est fait mangé ».*

### Structure dramatique du récit (CD)

Cette catégorie s'inscrit dans la continuité de la précédente au sens où il s'agit d'apprécier le récit dans son ensemble. Elle correspond à l'analyse de la structure dramatique que propose Perron (1975) pour la Dynamique Personnelle et Image (DPI). Nous reprenons ici strictement ce que propose l'auteur. Cette catégorie implique la prise en compte de l'organisation narrative qui va permettre le déploiement d'un scénario qui pourra ou non comprendre un début, une fin, des causes, des conséquences et surtout un principe directeur commun c'est-à-dire *une action*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

*centrée sur un but*. En un mot, cela revient à poser la question suivante : y a-t-il un fil rouge conducteur et organisateur au récit ? Nous prendrons pour exemple des récits à la même planche afin que le clinicien puisse mieux appréhender les différences entre les récits.

**CD** est une catégorie de cotation globale : le clinicien devra choisir parmi ces trois items celui qui rend compte, au plus près, du mode de fonctionnement de la perception. *Un seul item sera donc coté par planche pour cette catégorie de cotation.*

**CD1 – Récit statique** : *le récit de l'enfant est statique.*

« Simple énumération des éléments du dessin ; ou description d'actions actuelles, peu significatives, immédiatement visible sur la planche [...] ou évocation d'une seule activité ou situation, sans qu'on puisse y distinguer des étapes distinctes : ceci est évoqué globalement sans qu'il apparaisse une action centrée sur un but, développée et aboutissant à une issue » (Perron, 1975).

Récit à la planche 3 : « *(rire) ...le lion est assis dans sa chaise avec une cuillère et pis y met ses bras dans sa canne et puis il a une cuillère pour manger...là y a du bois...y a...et puis le lion il a faim, il a très faim...(imite le lion qui a faim) ».*

Récit à la planche 6 : « *Je vois un ours avec son enfant et y sont dans une grotte...(?)...y dort en fait ».*

Dans ces deux exemples, le récit est centré sur la description de ce qui est directement figuré sur la planche. Aucune action centrée sur un but ne se dessine.

**CD2 – Récit juxtaposé** : *le récit de l'enfant est juxtaposé.*

« Évocation de plusieurs activités ou situations sans liens logiques nets ; c'est-à-dire qu'elles ne découlent pas les unes des autres par voie de conséquence ou sous l'effet d'un principe directeur commun. Il y a simple succession temporelle aléatoire, de sorte qu'on pourrait modifier l'ordre du discours sans en altérer le sens » (Perron, 1975).

Récit à la planche 3 : « *Un lion regardait la télé et le lion était sur un fauteuil avec un truc dans sa main. Mais le lion disait "je chui un papy" et à côté de lui y avait une toute petite souris. Mais le lion dit...j'ai pas vu la petite souris le regarder...le voir...fini ».*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Récit à la planche 6 : « *L'animal...je sais pas...mais je sais que c'est dans une forme de bois...y creuse...y creuse...tout au fond pour faire un terrier. Il y en a un qui dort...et un qui joue et c'est tout...(?)...parce que l'autre il est pas fatigué* ».

**CD3 – Récit coordonné** : le récit de l'enfant est coordonné.

« En ce cas au contraire on peut distinguer des moments successifs, correspondant à des étapes de l'action logiquement enchainées, où se marquent des effets de causalité et/ou un principe directeur commun. On ne peut intervertir ces moments sans absurdité » (Perron, 1975). Pour cet item, nous pensons qu'il faut particulièrement se centrer sur la question de la présence ou non *d'une action centrée sur un but* que le(s) personnage(s) tente(nt) d'atteindre.

Récit à la planche 3 : « *C'est un lion qui est un roi...en fait le lion il veut être le roi du monde et à chaque fois...il arrivait pas et il demandait à des gens parce qu'il arrivait pas...il a demandé à un dindon. Il avait pas eu d'idée. Donc il a demandé à un géant et le géant lui a dit "va voir un prince qui sait faire de la magie" et le prince qui sait faire de la magie, il savait plus comment faire alors le lion il laissait tomber* ».

Exemple de récit à la planche 6 : « *Deux ours...un...y sont dans leur grotte parce que c'est l'hiver y attendent le printemps et pis l'ourson il est toujours pas endormi...(?)...il a pas envie de dormir pis parce qu'il est fatigué* ».

### Thématique particulière (CP)

Contrairement aux deux catégories précédentes qui visaient le récit dans son organisation globale, cette catégorie de cotation s'attache plus particulièrement à repérer ce que nous nommons « thématique particulière » et que l'on pourrait définir comme une thématique signifiante et saillante au sein du récit de l'enfant. Elle doit être entendue comme une coloration particulière donnée au récit à travers l'expression de thèmes particuliers (danger, puissance, obéissance...) qui rendent compte d'associations signifiantes pour l'enfant. La thématique banale (item CT3) est très peu subjective dans l'ensemble car elle se base essentiellement sur le stimulus visuel tandis que la thématique particulière reflète *un investissement plus subjectif*, un supplément d'âme donné au récit qui dépasse alors le stimulus visuel.

Les items de cette catégorie de cotation ne doivent être **cotés que si une thématique particulière apparaît de manière saillante**. Il ne s'agit donc pas de coter l'item le plus proche du récit mais celui qui apparaît clairement dans la narration de l'enfant. Il y a ainsi un nombre important de récits qui ne nécessiteront pas la cotation de cet item.



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

**CP1 – Thématique de protection** : *expression dans le récit de l'enfant d'une thématique de protection.*

Cette thématique particulière au sein du récit de l'enfant englobe les situations référant à l'entraide, à la protection, au soutien ou au jeu entre les différents protagonistes. Il s'agit de situations que nous pourrions qualifier de positives au sens où elles impliquent généralement un moment de partage ou d'aide présenté positivement dans le récit.

Planche 2 : « *Des ours qui tirent des fils...un p'tit nous aussi y tient...y tient...aussi le petit et la maman...et...(S)...il tire la langue de sa bouche...(?)...parce qu'il va accrosser quelqu'un. Peut-être remonter la maman (CP1) ».*

Planche 4 : « *Un kangourou...trois kangourous...un kangourou qui saute...et un kangourou qui est sur le vélo...et le ptit kangourou il a un ballon...(?)...y se promènent...y se promènent...pour faire un goûter ensemble...ils ont pris un goûter (CP1)...(touche la planche)».*

Planche 5 : « *Oh ! Ah ! Je sais pas c'est quoi...encore des ours ? Y sont dans un lit de bébé...(?)...y jouent (CP1)...y dort pas...je crois qu'y a d'autres...sur le lit ».*

**CP2 – Thématique d'agressivité** : *expression dans le récit de l'enfant d'une thématique d'agressivité.*

Cette thématique particulière au sein du récit de l'enfant englobe les situations où s'exprime une forme d'agressivité verbale ou comportementale entre les différents protagonistes.

Planche 5 : « *C'est quoi ?...des bébés ours...(?)...il dort dans leur petit lit. Y a un grand lit de leur parents et...les parents ils sont partis se bagarrer (CP2)...le méchant qui voulait faire une bagarre ».*

Planche 6 : « *Y en a encore beaucoup ? Oh des petits ours sont dehors dans une grotte ! Un gros et un moyen...regarde...y a un petit, un gros et un grand, y en a trois. C'est ceux qui se battaient pour avoir la corde (CP2) ».*

Planche 7 : « *Un lion qui attrape des singes...ils sont dans la forêt...et le tigre il veut...il veut...il veut...le griffer (CP2)...il est méchant. Le singe y peut pas le taper (?)...parce que il a pas de griffes et pis c'est tout ».*

**CP3 – Thématique de danger** : *expression dans le récit de l'enfant d'une thématique de danger.*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Cette thématique particulière au sein du récit de l'enfant englobe les situations faisant référence à la peur face à un danger (sont exclues la peur en lien avec des cauchemars ou la peur face à un danger qui n'est pas précisé dans le récit<sup>3</sup>), à un danger ou à la mort d'un des personnages du récit. La thématique de danger est à différencier de la thématique d'agressivité (CP2) qui est moins massive et qui s'exprime de manière plus diffuse.

Planche 2 : « *Les deux loups tirés la corde et un oursch tirait la corde et le bébé ours tirait la corde aussi et le loup aussi. Mais le loup dit "je vais te manger" (CP3) (imite)...et le loup...l'oursch dit "le bébé est fâché". Sur moi, tu sais, j'ai un avion...(digression sur l'avion en parlant très vite) ».*

Planche 5 : « *Deux p'tits ours sont dans leurs p'tits lits. Ils se parlent. Leur papa et maman dort. Ils veulent se lever...y en a un qui se tape un barreau...y se réveille...il fait (mime un bâillement), y baille. Y en a un qui va allumer la lampe et ça va lui tomber sur la tête...heureusement son frère l'a rattrapé avant...mais il avait du mal à la tenir alors les deux l'ont pris sur la tête (CP3)...pis après...ils ont mis la lumière et ils ont été dans le lit des parents et ils se sont tapés la poutre ».*

Planche 7 : « *Un tigre qui attaque un singe (CP3)...y a que deux animaux...je vois pleines d'arbres...des feuilles...(?)...il va se passer que le singe y va monter sur une corde...il va sur un arbre très grand. Y en a plus que combien des images ? ».*

Pour l'exemple planche 2, le fait que le loup dise qu'il va manger un autre personnage suffit à coter cet item car cela constitue un danger potentiel.

Pour l'exemple planche 5, l'item **CP3** doit être coté de par les situations de danger dans lesquelles se trouvent les deux oursons, même si le danger provient d'objets et pas de personnages.

Pour l'exemple planche 7, il s'agit d'une formulation courante de la thématique particulière de danger à cette planche dont le contenu sollicite la pulsion agressive.

**CP4 – Thématique d'immaturité** : *expression dans le récit de l'enfant d'une thématique d'immaturité.*

Cette thématique particulière au sein du récit de l'enfant a trait à une immaturité d'un des personnages (impossibilité de réaliser une action) ou à une impuissance notoire qui colore le récit.

---

<sup>3</sup> Dans ces cas, il s'agira plutôt de coter les affects qui émergent au sein du récit.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 8 : « *Ah en fait le petit singe est pas avalé. Le p'tit singe il était malin et le tigre y savait pas grimper (CP4)...regarde...pa ! Et sa mamy elle le dispute...(?)...la maman et le papa...la maman elle a une fleur dans les cheveux. Y en a plus que deux ?* ».

Planche 6 : « *Là...y a un gros chaton...pourquoi t'es venu en fait ? Le chat y voulait partir...y a un gros trou et y retrouve plus sa maman (CP4). Aussi...aussi...aussi...y a personne dedans...aussi y voulait partir* ».

Planche 9 : « *Avec le lapin la porte s'était ouvert...y avait une porte...avec une fenêtre...(?)...d'un lapin qui dort tranquillement et qui devait essayer de dormir tranquillement mais y arrive pas à dormir (CP4)* ».

**CP5 – Thématique de puissance** : *expression dans le récit de l'enfant d'une thématique de puissance.*

Cette thématique particulière s'exprime à partir de contenus ayant trait à la puissance (qu'elle soit réelle ou désirée), au désir d'être important/imposant ou au pouvoir d'un des personnages. Il constitue en quelque sorte le négatif de l'item **CP4**.

Planche 3 : « *Le tigre...il attend son déjeuner...y a une souris qui le...qui regarde le tigre...il a une barbe...je sais pas comment ça s'appelle...une canne...une chaise (?) c'est un tigre qui veut le manger et les ours aussi. Il est trop fort le tigre (CP5)* ».

Planche 2 : « *C'est des ours qui s'amuse. Y s'amuse à faire qui sera le plus fort et pis parce que...ben...ah ben oui...y se défient...comment dire ? Il les traitent qui sont pas forts...y se vantent un peu (CP5). Ils ont fait le concours là pour être départager de qui sera le plus fort* ».

Pour ce procédé qui concerne souvent la planche 3, il est important de préciser que la seule mention de « roi » à cette planche *ne suffit pas pour coter*. En effet, il faut que l'enfant évoque plus de détails en lien avec cette thématique dans le cours de sa narration.

**CP6 – Thématique de désobéissance** : *expression dans le récit de l'enfant d'une thématique de désobéissance.*

Cette thématique particulière au sein du récit de l'enfant englobe les situations renvoyant à la désobéissance d'un des personnages, à des punitions, au refus ou à l'opposition concernant des actes imposés ou à la désapprobation de l'entourage.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 3 : « *Ben en fait, c'était un lion...y...y...y il était dans un zoo maintenant y veut plus aller dans un zoo (CP6) alors il est dans un parc...(?)...tous les enfants veulent le regarder...du coup il avait...il...il avait dit qui restait dans le parc mais il s'ennuyait dans le parc* ».

Planche 5 : « *Un bébé...y sont dans le lit et pis c'est un nousse parce que il est dans le lit...les parents y sont dans le lit...et après y dort et le bébé y dort pas (?)...parce que là il a pas envie (CP6) et ses parents y dorment et son papa aussi et sa maman aussi* ».

Planche 8 : « *Un singe, deux singes, trois singes, quatre singes...un canapé...oh c'est...(agitation)...la maman elle s'assit sur la table...la maman... (agitation)...là y a un truc ! (?)...la...la maman elle ferme les yeux et met son doigt vers l'enfant...si ça se trouve dans sa chambre il était monté...il avait fait...il avait fait...il avait fait trop du bordel (CP6) et aussi il a pas rangé. Je sais pourquoi y met sa main comme ça le singe...».*

**CP7 – Thématique d'obéissance** : expression dans le récit de l'enfant d'une thématique d'obéissance.

Cette thématique particulière au sein du récit de l'enfant a trait à l'obéissance, à l'approbation ou à l'autorisation donnée par un des personnages et/ou de l'entourage. Il constitue en quelque sorte le négatif de l'item **CP6**.

Planche 10 : « *Un sien...un...le papa chien...pis y a un chien qui saute...y veut aller dans les toilettes et le papa y dit non...(?) (CP7)...je sais pas* ».

Planche 8 : « *Y a quatre singes...y a quatre...deux singes...y a un canapé...y a une maman...y a une maman qui parle et pis qu'elle a un café. Y a un p'tit bébé...y a une grande maman qui dit « va là bas » (CP7). Y a un machin qu'on peut tourner dessus* ».

Planche 10 : « *Y a trois chiens qui voulaient...se battre et y a la maman qui les a arrêter de se battre (CP7)...y jouent dans les toilettes...(?)...pff je sais pas trop* ».

Il est possible, si plusieurs thématiques particulières apparaissent de manière saillante dans le récit de l'enfant, de coter plusieurs items pour cette catégorie **même si les thématiques particulières sont opposées**.

Exemple pour la cotation de plusieurs items :

Planche 10 : « *Y a trois chiens qui voulaient...se battre (CP2) et y a la maman qui les a arrêter de se battre (CP7)...y jouent dans les toilettes (CP1)...(?)...pff je sais pas trop* ».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 9 : « *Ya un p'tit lapin qui...qui arrive pas à dormir (CP4) parce qu'il fait trop noir. Il appelle sa maman pour qu'elle lui allume la lumière pour qui dort et le papa aussi pour qu'il lui fasse un calin (CP1) et c'est tout ».*

### Différenciation et identification des personnages (CI)

Les items de la catégorie « différenciation et identification des personnages » (CI) peuvent être considérés comme le prolongement de la catégorie **PP** (Perception des personnages) au sens où il s'agit ici d'affiner l'identification des personnages. Nous pourrions dire que la catégorie **PP** vise plutôt la différenciation primaire des personnages (différenciation moi/non-moi en référence à la position dépressive) tandis que la catégorie **CI** engage la différenciation sur le plan sexuel (en référence au complexe œdipien).

Précisons que cette catégorie de cotation constitue, avec les deux qui suivent (**CIP** et **CA**), la partie de l'axe C qui a trait au scénario et à la mise en scène du récit de l'enfant.

Des items de cette catégorie, seul **CI5** doit être coté **à chaque manifestation d'instabilité** identificatoire ou de télescopage apparaissant dans le récit de l'enfant. Les autres items **ne peuvent être cotés qu'une seule fois par planche**.

**CII – Différenciation des générations** : *les générations apparaissent comme clairement différenciées au sein du récit de l'enfant.*

Les différenciations concernant *la taille des personnages* sont à compter comme des différences de générations et ce, quelle que soit la planche concernée. En effet, nous considérons qu'il s'agit d'une proto-différence générationnelle, les personnages de grande taille pouvant être assimilés à des adultes, ceux de petite taille à des enfants.

Pour coter cet item, il suffit donc qu'une différence générationnelle soit évoquée dans la narration de l'enfant.

Planche 2 : « *Les ours. On voit trois ours, y se bagarrent pour avoir la corde. Y en a un qu'est tout seul...y en a un qu'est tout seul...à tirer. Ya le papa et l'enfant qu'est en train de tirer (CII). Il est tout seul là. Y crie...hein monsieur ! ».*

Planche 6 : « *Là je vois des ours, les deux parents et la fille (CII) qui sont en train de dormir dans une grotte...peut-être pour s'abriter d'une tempête ».*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

**CI2 – Différenciation des sexes** : *les sexes apparaissent clairement comme différenciés au sein du récit de l'enfant.*

Dans le cas où *les figures parentales* sont mentionnées (père et mère, « parents »), cet item devra être automatiquement coté puisque sont différenciés, au sein de la narration de l'enfant, les deux modalités sexuelles.

Planche 4 : « *C'est des kangourous ? Alors je pense que le petit est sur un vélo et je crois que la maman (CI2)...et le tout petit bébé...tous les trois vont partir en pique-nique* ».

Planche 8 : « *Y a quatre singes y en a une qui dit quelque chose au petit singe...les autres ils se parlent on dirait qu'ils sont amoureux...un tableau avec une femme dessinée (CI2) dessus et on dirait une porte là. C'est quand même bizarre ces animaux...ils parlent, ils mangent* ».

**CI3 – Mention de la figure maternelle** : *mention dans le récit de l'enfant de la figure maternelle.*

La figure maternelle est mentionnée dans le récit de l'enfant qu'il s'agisse *du personnage lui-même* ou *d'un objet lui appartenant* (« c'est le lit de la maman », planche 5). Pour coter cet item, il faut explicitement que soit mentionné le terme « parent » ou un des termes suivants : « maman », « mère ».

Planche 4 : « *C'est une famille de kangourou...qui partent piquer niquer dans le bois...et le plus grand des enfants y fait du vélo et la maman elle porte le plus petit (CI3)...le plus petit on dirait qu'il a un ballon* ».

Planche 6 : « *Deux trois ours...leur...pas...de...les...un...p'tit z'ours qui dort et leur parents qui dorment aussi dans une grotte (CI3), et le p'tit ours dort dans un tas de feuillage* ».

**CI4 – Mention de la figure paternelle** : *mention dans le récit de l'enfant de la figure paternelle.*

La figure paternelle est mentionnée dans le récit de l'enfant qu'il s'agisse *du personnage lui-même* ou *d'un objet lui appartenant* (« c'est la corde au papa », planche 2). Pour coter ce procédé, il faut explicitement que soit mentionné le terme « parent » ou un des termes suivants : « papa », « père ».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 8 : « *C'est une famille de singe...là c'est les parents y sont sur la banquette (CI4), là c'est le grand frère singe et là c'est le bébé. Y a un tableau de la grand-mère...(rire)...la mère elle chuchote quelque chose au père qui boivent du thé ou du café et on dirait que le grand frère il a un piercing...et qu'il dispute le petit frère.* ».

Planche 2 : « *C'est les nounours qui tirent les fils pour se bagarrer...et même les ptits enfants...et là c'est le papa (CI4)...et y tirent des fils et puis je sais pas* ».

**CI5 – Instabilité identificatoire, télescopage des rôles** : *les personnages sont en partie différenciés, mais leur différenciation demeure instable (instabilité identificatoire) ou leurs rôles sont inversés dans le récit (télescopage des rôles).*

Pour cet item, nous avons combiné deux éléments car il s'agit, selon nous, de *deux modes d'expressions différents d'un même phénomène à savoir l'instabilité.*

**L'instabilité identificatoire** peut prendre différentes formes d'expressions au sein du récit de l'enfant comme *la non-permanence de l'espèce animale* ou par les *modifications de personnages* en cours de récit. Ce phénomène doit *se maintenir au cours du récit* pour que l'item soit coté. La forme la plus fréquemment observée concerne l'instabilité de l'espèce animale qui se déploie en trois temps distincts : le personnage est identifié, une autre identité est donnée à ce personnage ; une nouvelle identité est donnée au personnage (la troisième) ou il récupère l'identité qui lui était initialement attribuée (la première).

Exemple à la planche 3 d'une instabilité identificatoire se manifestant par la non-permanence de l'espèce animale : « *Le lion...le lion mangeait ses pattes, le loup, le lion (CI5)...y a une petite souris qu'est sortait et la mangeait...elle est énorme le lion là* ».

Exemple à la planche 8 : « *Y a...y a une famille de singe qui sont sur des petits canapés et qui regardent la télé et y a une image de la maman...du pap'...de la mamy (CI5)...c'est fini l'histoire...(?)...je sais pas* ».

Mentionnons aussi ici une forme plutôt rare *d'instabilité identificatoire de nature spéculaire* à travers *la gémellité* :

Planche 1 : « *C'est des p'tits oiseaux...hum...ils sont en train de manger...les p'tits oiseaux qui mangent chez eux...y en a trois...ils sont presque tous les mêmes, on dirait des jumeaux (CI5). Pis y a un coq...ou une poule à côté* ».

**Le télescopage** peut se manifester par *une inversion des rôles des personnages* figurés sur la planche. Ainsi, celui qui est en position de victime est évoqué en position d'attaque, celui qui

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

est l'adulte au niveau du contenu manifeste est vu comme un petit enfant (cas le plus fréquent de télescopage)<sup>4</sup>.

Planche 7 : « *Des tigres...le tigre il attaque le bébé singe...et le bébé singe il a sorti ses griffes pour griffer le tigre...(?)...(S)...y va manger le bébé...le bébé tigre (CI5)...(?)...(S)...(touche le tigre sur la planche)...voilà* ».

Planche 6 : « *Un ours avec des p'tits (CI5)...avec des griffes...(?)...y...y sort de sa maison...(recherche de réassurance)* ».

Pour cet exemple, il s'agit plutôt, sur le plan du contenu manifeste, d'un ourson et de deux grands ours.

Planche 10 : « *La maman chien...les toilettes...(?)...(?)...des p'tits chiens (CI5)...une serviette...un siège et c'est tout...(?)...c'est tout...(?)...la maman singe (CI5)...euh ...la maman chien attrape le petit paske paske paske y veut aller dans les toilettes...et c'est pas fait pour les chiens...il regarde pas où qu'y vas* ».

Cet exemple concentre les deux types de phénomènes : d'une part un *télescopage* (« des p'tits chiens »), d'autre part une *instabilité de l'espèce animale doublée d'une instabilité de génération* (« maman chien » --> « des p'tits chiens » --> « la maman singe »).

**CI6 – Non-différenciation des personnages** : *les personnages ne sont pas différenciés dans le récit de l'enfant.*

Il n'y a aucun élément au sein du récit de l'enfant qui permette une différenciation des personnages. Les personnages *sont désignés globalement par la troisième personne du pluriel* « ils » et ne sont donc pas différenciés en tant que tels que ce soit sur les plans générationnel ou sexuel.

Planche 2 : « *Y tirent à la corde...(S)...y jouent (CI6)...c'est tout...(?)...à prendre la corde* ».

Planche 10 : « *Des chiens qui sont dans des toilettes apparemment (CI6)...non, ils sont pas dans les toilettes...ils sont à côté des toilettes. C'est bon* ».

---

<sup>4</sup> Cet item est indépendant de ceux référant à la fausse perception au sein de l'axe **Perception (PP3 et PE3)** du fait qu'il ne s'agit pas du même phénomène au sein de la narration de l'enfant.



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Précisons que si les personnages sont différenciés, *même de la manière la plus minime possible*, cet item ne peut pas être coté. Par exemple, *si les personnages sont décrits un par un* et qu'il n'y a pourtant aucune autre différenciation, *le clinicien devra considérer que la séparation formelle des personnages dans le récit a valeur d'une proto-différenciation*.

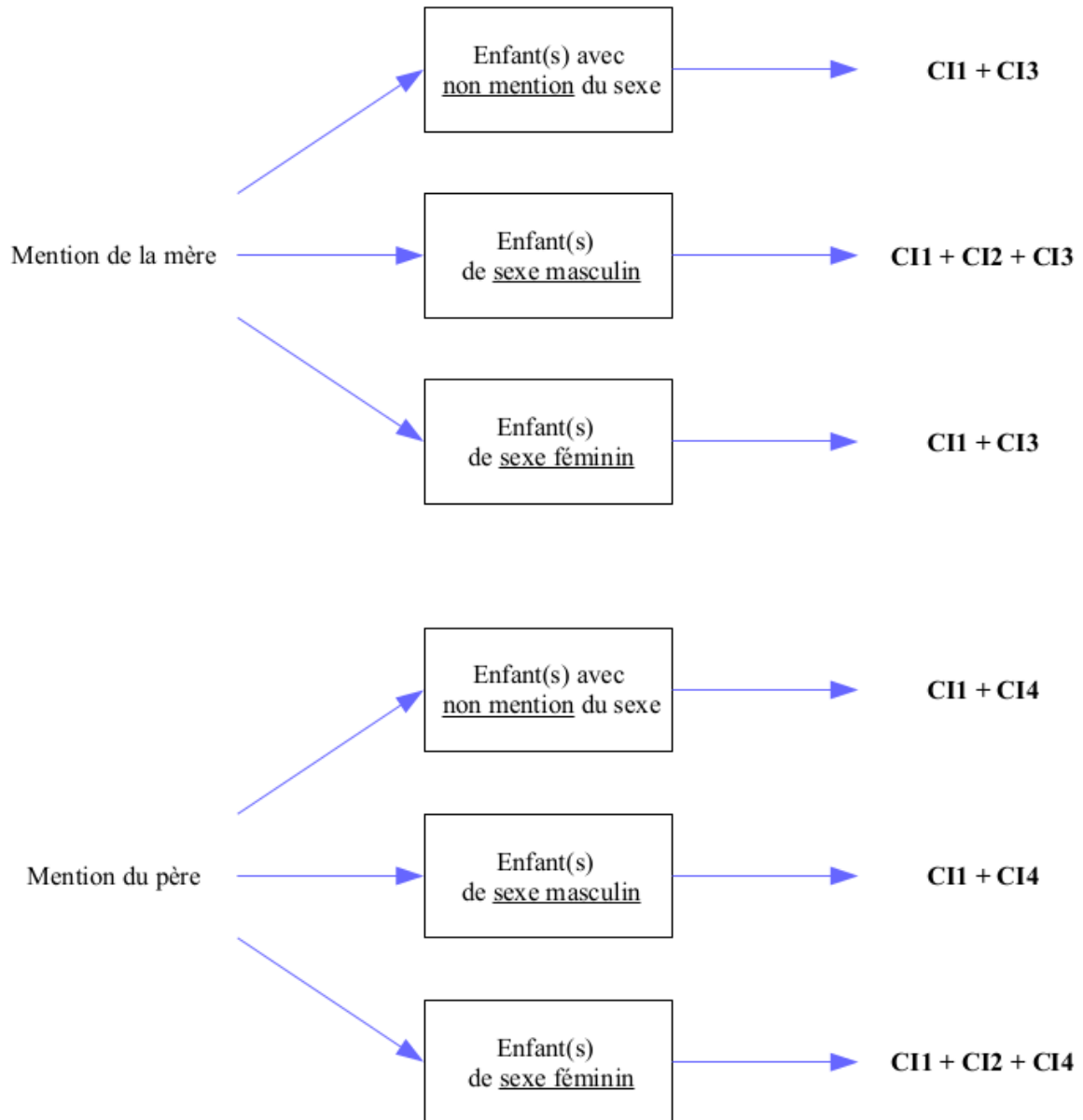
Planche 3 : « *Y a un ours qui tire. Un autre ours qui tire la langue et un ours qui tire aussi en fait* ».

Dans cet exemple, la séparation des personnages telle qu'elle apparaît ne permet pas de coter l'item CI6. Puisqu'il n'y a aucune différenciation au niveau des générations ou du sexe qui apparaît, aucun item de la catégorie CI ne doit être coté.

Nous présentons ci-dessous un schéma qui résume la cotation des quatre premiers items de cette catégorie de cotation (CI1, CI2, CI3 et CI4).

Pour illustrer ce schéma, nous pouvons prendre pour exemple le cas où des enfants de sexe masculin apparaissent dans le récit accompagnés de la figure paternelle : dans ce cas, la différence des générations apparaît (**CI1**) à travers la figure du père (**CI4**) qui est différenciée de la génération « enfant ». Néanmoins, un seul sexe est mentionné dans le récit (le sexe masculin), la différence des sexes ne peut donc être cotée. Il ne faudra donc coter que les items **CI1** et **CI4**.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

### Interactions des personnages (CIP)

Cette catégorie de cotation a pour objectif d'apprécier les interactions entre les personnages.

À noter que nous faisons l'équivalence entre interaction et action/activité. Ainsi, il faudra coter cette catégorie même si le personnage n'effectue pas une activité en interaction avec les autres personnages.

La structuration de cette catégorie de cotation permet au clinicien de procéder à partir de différentes étapes : repérer *la présence ou non d'une interaction* (item CIP1 pour l'absence d'interaction), qualifier *la valence de cette interaction* (items CIP2, CIP3 ou CIP4), préciser *les caractéristiques particulières de l'interaction s'il y a nécessité* (items CIP5, CIP6).

Sur le plan de la cotation, il est nécessaire de coter **pour chaque planche, au minimum un item parmi les quatre premiers (CIP1, CIP2, CIP3, CIP4)**.

L'item **CIP2** (interaction neutre) est coté si aucune valence positive ou négative n'apparaît dans le récit de l'enfant.

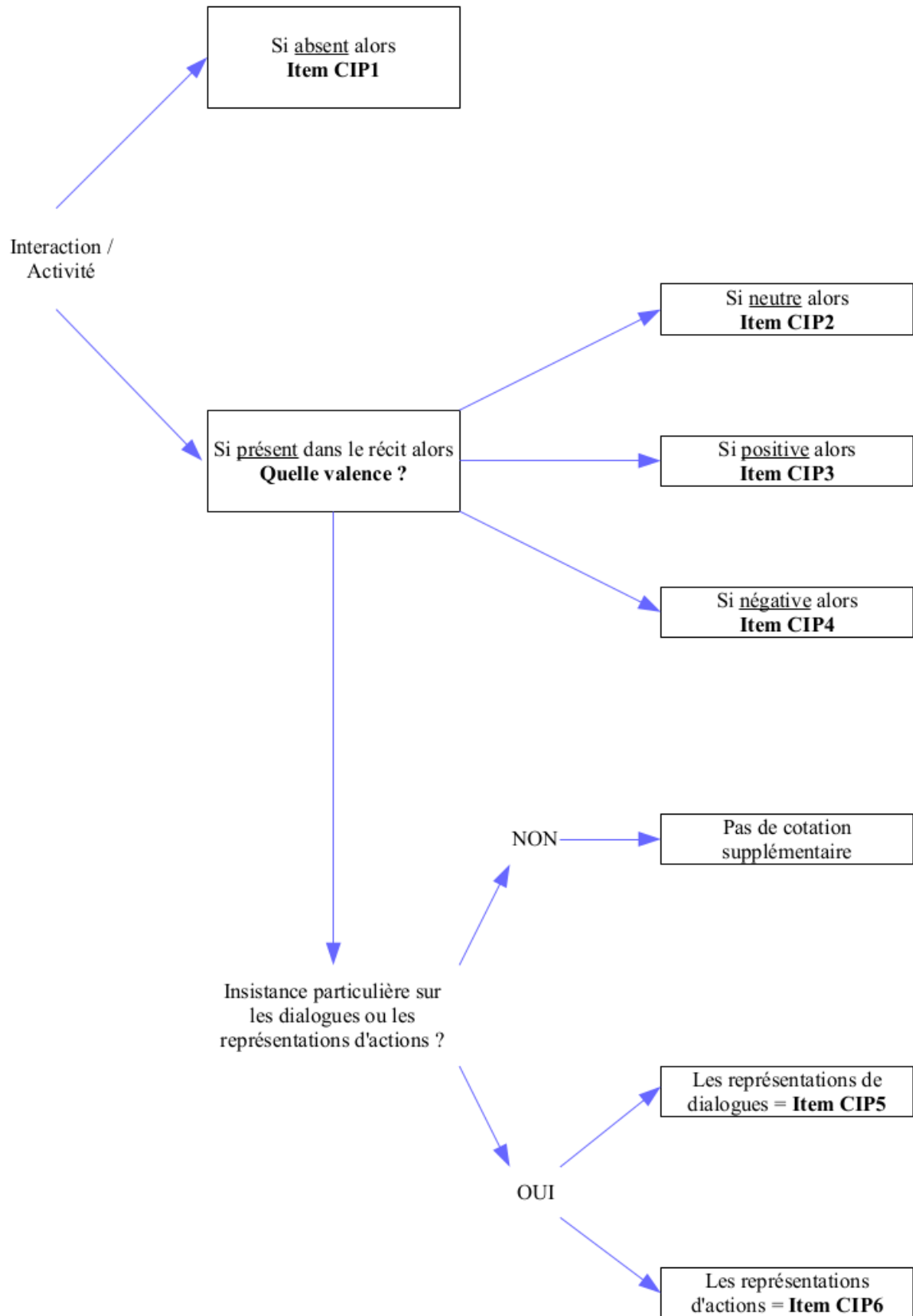
Si plusieurs interactions de valences différentes (**CIP3** et **CIP4**) émergent dans le récit de l'enfant, les deux items doivent être cotés.

Concernant les items **CIP5** et **CIP6**, ils ne peuvent être cotés qu'une seule fois par récit et seulement quand le phénomène apparaît clairement dans le récit. Ces items peuvent être cotés tous les deux à une planche si les deux phénomènes apparaissent.

Si toutes les interactions présentes dans le récit sont de mêmes natures, par simplification, il suffit de coter l'item une seule fois. Par exemple, si toutes les interactions sont neutres, l'item **CIP2** ne sera coté qu'une fois pour le récit. Il en est de même si elles sont toutes positives (item **CIP3**) ou négatives (item **CIP4**).

A noter que la cotation d'une thématique particulière impliquera nécessairement la cotation d'une interaction positive ou négative.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)



**CIP1 – Absence d'interaction** : aucune interaction, le récit est statique et complètement descriptif.

Il n'y a aucun verbe d'action et le récit de l'enfant ne contient que des verbes d'état qui ont une valeur descriptive. Dans ce cas, il n'y a aucun autre item à coter que **CIP1** pour cette catégorie.

Planche 2 : « Hum...apot'lé l'ours, une maman nousse, et un papa nousse...(?) ...ben y...y...la court...la course hein. Allez, je te remet l'image là parce que c'est très beau les animaux (grande agitation) ».

Planche 5 : « Y a un ours...y a des...deux lits...y a un tapis...y a un...une...une lampe...et y a un autre ours...et c'est tout ».

**CIP2 – Interaction neutre** : il y a interaction entre les personnages, mais cette interaction n'est pas colorée d'une valence particulière, elle est neutre.

Il y a au moins un verbe d'action mais celui-ci est neutre car il ne donne aucune coloration particulière (ni positive, ni négative) à l'action qui est évoquée.

Les verbes d'action que nous considérons comme ayant une valeur neutre ont généralement trait à des activités de la vie quotidienne telles que parler, manger, dire, dormir, se rendre à un endroit, regarder quelque chose, se réveiller etc...

À noter que pour la planche 7, la mention d'un tigre qui « veut attraper le singe » est à coter avec cet item **CIP2** car le verbe « attraper » ne permet pas d'accorder une valence à l'action car il est impossible de savoir si elle s'inscrit dans une dimension agressive ou ludique.

L'interaction neutre ne peut être cotée que dans le cas où il n'y a aucune autre valence de l'interaction (**CIP3** et/ou **CIP4**). L'item **CIP2** est donc un item applicable par défaut quand il n'y a aucune valence d'interaction.

Planche 9 : « Y a un p'tit lapin dans un lit...y a une porte...y a un miroir avec une serviette et des rideaux. Le p'tit lapin il ouvre l'œil (CIP2) et y a un...une commode et une fenêtre...et c'est tout ».

Planche 3 : « Je vois un lion qui est sur une chaise de roi pis il attend quelque chose (CIP2)...je vois qu'il a posé sa canne à côté de lui...et le sol il est rempli de dessins très beaux et puis en bas y a un mur...».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

**CIP3 – Interaction positive** : *il y a interaction entre les personnages et cette interaction est colorée d'une valence positive (soutien, aide, jeu).*

Concernant la valence positive des verbes d'interactions, nous entendons ici l'utilisation de verbes connotant positivement l'action ou l'interaction. Il s'agit de verbes qui englobent les situations d'aide, de partage, de soutien ou de jeu. Cet item est systématiquement coté avec l'item **CP1**.

Planche 1 : « *Des poussins qui mangent dans un bol...et...sur une table...y a aussi une ombre donc on dirait deux poules...(?)...on dirait que elle s'occupe de ses poussins (CIP3)* ».

Planche 2 : « *Youf ! C'est des enfants qui sont dans la cour de l'école...et qui s'amuse pendant la récré (CIP3)* ».

Planche 10 : « *Je vois un chien...qui caresse un autre chien (CIP3) et qui sont dans une salle de bains...je vois aussi que y a...une maman chien...j'crois qu'est assis sur un tabouret...aussi je vois une serviette de bain, des toilettes* ».

**CIP4 – Interaction négative** : *il y a interaction entre les personnages et cette interaction est colorée d'une valence négative (agressivité, punition).*

Concernant la valence négative des verbes d'interactions, nous entendons l'utilisation de verbes connotant négativement l'action ou l'interaction. Il s'agit de verbes qui englobent les situations de danger pour les personnages, d'agressivité verbale ou physique, d'impuissance et de désobéissance entraînant des punitions ou des sanctions. Cet item est systématiquement coté avec les items **CP2, CP3, CP4** et **CP6**.

Planche 1 : « *C'est trois poussins qui sont en train de manger et là j'crois que c'est la poule...qui les surveille...pour pas qui fassent de bêtises (CIP4). J'crois que y mangent de la purée...y a un garçon...(pointe le poussin au milieu)...et des filles...et la poule* ».

Planche 7 : « *Le tigre voulait manger le p'tit garçon (CIP4) qu'était en colère car il était dans la forêt pis je sais plus* ».

**CIP5 - Mise en avant des représentations d'action** : utilisation importante de verbes d'action (sauter, courir, foncer, bondir...).

L'utilisation importante de *verbes d'action* rend compte de la dynamique du récit à travers l'insistance sur *les actions* effectuées par les personnages et met en avant le déploiement de l'espace imaginaire. Généralement, le récit doit contenir au minimum 3 ou 4 verbes de ce type pour que l'item soit coté.

Planche 2 : « Ze voit des ours qui sont en train de marcher...(?)...y a la maman...la maman ils arrivent là...(grande agitation)...y sautent...y marchent pour ve...(S). Ze voit la coline...(mouvement de planche) ».

Planche 7 : « Ah ! Là c'est intéressant ! Y a un arbre avec plein de feuilles et des palmiers. Y a un gros tigre qui court qui veut attaquer un singe qui court. Le singe il est sur une branche basse. Le tigre il est à peine arrivé pour le manger et pis il est pas loin de lui...(?)...il a déjà la main au-dessus de la branche...mais le tigre il sait sauter... c'est le tigre qui va gagner ».

**CIP6 - Mise en avant des représentations d'interaction** : utilisation importante de verbes impliquant une interaction verbale entre les personnages (dire, appeler, parler, discuter...).

Interactions qui rendent compte de la dynamique du récit à travers l'insistance sur *les dialogues* entre les personnages. La verbalisation peut être repérée soit avec *le dialogue direct des personnages entre eux*, soit avec *l'utilisation importante de verbes tels que dire, parler, raconter*. Généralement, le récit doit contenir au minimum 3 ou 4 verbes de ce type pour que l'item soit coté.

Planche 4 : « Des p'tits animaux mais...c'est une maman comme animal et y mettent les enfants dans leur lit...des kangourous...ils allaient faire pique nique... « je veux faire du vélo » et il est trop loin pour aller dans sa chambre...« Maman, maman, on va pas dans le bois » dit le petit « y a les loups y a les loups ». Elle dit « mais non ! ». Et c'est un jour qui sort de la forêt pour toujours...et là c'est la quatrième ».

Planche 8 : « Là que des chaises, y a un truc en rond avec la grand-mère, on est sur des tapis et sur un tabouret...(?)...tout le monde y parle, les deux filles parlent et les garçons parlent pas parce que les filles ont parlé avant eux ».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

### Affect dans le récit (CA)

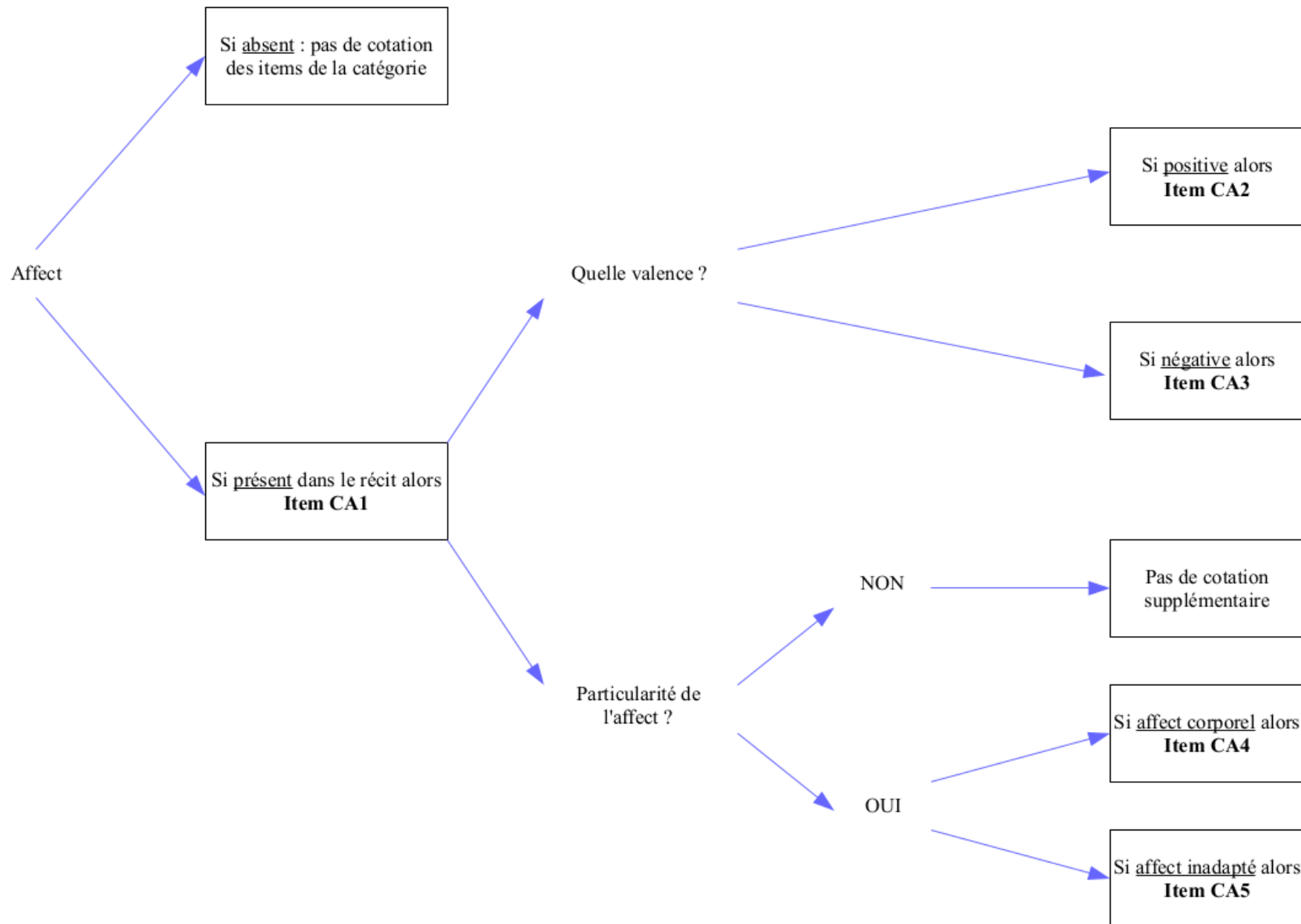
Les items de cette catégorie formalisent le déploiement d'affects au sein du récit de l'enfant, ces derniers engageant la liaison de l'affect à la représentation. Cette catégorie de cotation est structurée de la même manière que la précédente et implique plusieurs étapes : repérer *la présence ou non de l'affect* (item CA1 pour sa présence), qualifier *la valence de l'affect* (items CA2 ou CA3), préciser *les caractéristiques particulières de l'affect s'il y a nécessité* (items CA4, CA5).

Précisons que les items de cette catégorie doivent être cotés autant de fois que le phénomène concerné apparaît dans le récit de l'enfant.

La règle du pluriel continue de s'appliquer : si plusieurs personnages sont concernés par l'affect, il faudra coter les items autant de fois que nécessaire.



## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)



**CA1 - Expression d'affect :** *expression d'un affect au cours du récit de l'enfant.*

À travers la notion d'affect, nous entendons ici toute émotion ou tout sentiment qui peut être exprimé par l'enfant au cours de son récit et qui soit attribué à *un des personnages ou à des objets* dans le récit de l'enfant. Le clinicien devra coter ce procédé à chaque mention d'un affect, les items suivants permettront de qualifier la valence particulière qui y est rattachée.

Les affects qui seraient directement ceux de l'enfant vis-à-vis de la situation projective ne sont pas concernés par cette catégorie et devront être cotés avec un procédé de l'axe **Langage et Situation Projective (LSP)**.

**CA2 – Affect positif :** *expression d'un affect positif au sein du récit de l'enfant.*

Le terme « positif » est ici à entendre au sens plein du terme. Il concerne ainsi les affects et les sentiments qui réfèrent à des termes tels que heureux, joyeux, content, ravi etc...

Planche 1 : « *Alors des p'tits animaux mangeraient leurs bols de soupe...leur bol de soupe et la maman...la maman poulette elle venait dire vers ses enfants si y z'ont fini leur soupe et quand ils ont fini leur soupe le dessert va passer. La maman poule vient voir si ils ont finit. « Ouais ouais...on va avoir le dessert »...et la maman sera contente (CA1, CA2) ».*

Planche 2 : « *Là c'est un petit ours...très gros ours et moyen ours...celui-là...(pointe)...j'pense qui vont accrocher quelque chose pour dire qu'ils ont pas le droit de le prendre aux autres...ou c'est peut être Boucle d'Or et après comme elle trouve que les soupes sont très bonnes (CA1, CA2, CA1, CA2)...(raconte l'histoire à toute vitesse puis s'arrête)...voilà ».*

**CA3 – Affect négatif :** *expression d'un affect négatif au sein du récit de l'enfant.*

Le terme « négatif » est à entendre au sens plein du terme. Il concerne ainsi les affects et les sentiments qui réfèrent à des termes tels que triste, pas content, malheureux, avoir faim etc...

Planche 2 : « *Y a un ours qu'est pas content (CA1, CA3), c'est le petit...les trois ours y tirent sur la corde parce qu'ils veulent partager et puis y vont la casser et puis y sont debout (S) ».*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 4 : « *Un kangourou...qui a...qu'elle a...deux enfants...un...grand...et un petit qui a dans le ventre un ballon. La maman elle a un sac à dos...le petit est sur un vélo...sur le chapeau...y a des feuilles et des rubans...on dirait que le p'tit il est triste (CA1, CA3) ».*

Dans ce dernier exemple, si l'enfant avait dit « le p'tit il a l'air triste », il aurait fallu ajouter aux items déjà cotés la cotation **CA4** (affect corporel) du fait que l'enfant étaye son propos sur la base du visage et donc du corps du kangourou.

**CA4 - Affect corporel** : *expression d'un affect lié au corps au cours du récit de l'enfant.*

Il s'agit ici d'affects qui sont véhiculés à travers le canal corporel et qui font donc référence à *une sensation corporelle* (fatigue, faim, froid, douleur, étourdissement...), à *une action particulière* (cri, rire, pleurs...) ou à *un affect « lisible »* par l'enfant *sur le corps du personnage* (« *on voit qu'ils sont contents* »).

Nous pouvons donner plusieurs exemples d'affects que le clinicien devra considérer comme ancrés corporellement :

Affects corporels positifs : le rire, le sourire. Leur mention dans le récit impliquera la cotation des items **CA1** (présence de l'affect), **CA2** (affect positif) et **CA4** (affect corporel).

Planche 10 : « *Y a deux chiens...y a des toilettes...et y a un chien qui est couché sur un...sur un...sur un chien...et le chien y va mettre une fessée sur le chien blanc...(S)...et puis le chien blanc y...y...y rit (CA1, CA2, CA4)...y sont aux toilettes c'est bon...(?)...je sais pas trop* ».

Planche 8 : « *Je vois que la mamy gorille elle dispute le petit car il a fait une bêtise...et le papa et la maman du singe ils sont en train de boire une tasse et la maman elle dit un secret au papa. Y a une photo collée au mur et pis celui-là y rigole (CA1, CA2, CA4)...et pis là y a la maman gorille qui a une petite...fleur dans les cheveux* ».

Affects corporels négatifs : la fatigue, le froid, la faim, la douleur, les chutes ou les objets qui tombent sur les personnages, le fait de crier, de pleurer, de hurler. La présence d'un de ces affects dans le récit impliquera la cotation des items **CA1** (présence de l'affect), **CA3** (affect négatif) et **CA4** (affect corporel).

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 7 : « *Y a un tigre qui attaque un singe dans la forêt et pis le tigre il a sauté et puis il ouvre la bouche pour manger le singe car il a faim (CA1, CA3, CA4) et le singe il crie (CA1, CA3, CA4), il monte sur une branche...et sur un gros caillou...pour monter...(?)...le tigre y va manger le singe...c'est bon* ».

Planche 2 : « *On dirait des ours...au moins un ours...et après deux loups mais je suis pas sure...ils ont une corde...celui qui a tout il gagne...le p'tit ours est derrière un loup...y en a qui gagnent...c'est l'ours et le loup...le p'tit ourson il a l'air fatigué (CA1, CA3, CA4)* ».

**CA5 - Affect non adapté** : *expression d'un affect non adapté à la situation décrite dans le récit de l'enfant.*

Il s'agit ici d'affects qui demeurent inadaptés ou disproportionnés au regard du scénario et des activités effectuées par les personnages au cours du récit de l'enfant.

Planche 5 : « *Y a des ours. Ils vont manger. Y en a un, il est complètement paniqué par le repas (CA1, CA3, CA4, CA5)* ».

Dans cet exemple, la dimension corporelle s'ajoute au caractère inadapté de l'affect.

### Éléments du récit (CE)

Cette catégorie concerne, comme la suivante, la forme du contenu et l'articulation des différents éléments qui le constituent. Elle permet de s'attacher au repérage des éléments qui scandent et marquent les formes d'organisations de la narration et les possibilités de son déploiement.

Les items de cette catégorie doivent être cotés autant de fois qu'apparaissent les phénomènes qu'ils formalisent.
---

**CE1 – Retour en arrière** : *contenu évoqué par l'enfant sur lequel il opère un retour en arrière en annulant ce qui a été dit dans le cours du récit.*

Ce retour en arrière peut concerner : *une représentation* (l'articulation de plusieurs éléments), *un personnage, une action effectuée par les personnages* mentionnés dans le récit ou *le résultat de cette action*. Cet item doit être coté même si le retour en arrière ne se maintient pas sur l'ensemble du récit.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 6 : « *Y a quoi dans le lit là ? Ecris pas ça pour l'instant (me demande de barrer ses premiers mots)...(S)...c'est deux ours...écris deux ours ! Y se tapent...stop arrête...les ours sont dans leur lit... y dort euh (CE1)...non y se regardent (CE1)...et pis c'est fini ».*

Planche 8 : « *Oh des singes ! Ca c'est la maman...le papa (me montre)...et le grand-père...y boit du thé...(?)...que les singes y met au lit le bébé...ah c'est pas un bébé c'est un garçon (CE1). J'avais une crotte dans l'œil ».*

**CE2 – Recours à la vie quotidienne, à la réalité externe :** *recours à la vie quotidienne, à la réalité externe dans le récit de l'enfant.*

*Le recours à la vie quotidienne peut se manifester dans le récit à travers la succession d'activités quotidiennes (par exemple : manger, se laver les dents puis aller se coucher). Le recours à la réalité externe s'exprime à travers des éléments touchant au caractère anthropomorphique des planches ou aux modalités d'utilisation de certains objets (« les kangourous ça fait pas du vélo ! » à la P4). Il s'exprime bien sur le plan du contenu du récit et non au niveau de la situation projective elle-même, car l'axe concerné serait alors l'axe LSP.*

Planche 8 qui exemplifie le recours à la réalité externe : « *Là je sais pas ce qui fait...y se disent des secrets...(?)...quand on met la main devant la joue c'est pour pas que les autres y z'entendent (CE2) ».*

Planche 3 qui exemplifie le recours à la réalité externe: « *Oh c'est un lion sur un trône avec une pipe ! Ca illustre la fable de la fontaine pour moi (CE2). Y a une pipe dans la main, une canne sur le coté et y a un p'tit trou avec une souris ou un rat. Pis voilà ».*

Planche 10 qui exemplifie le recours à la vie quotidienne : « *Qu'y a une maman chien assis sur le tabouret vers les WC pis le ptit il est en train de bailler. Il veut aller aux toilettes peut être, après ce sera à la maman d'y aller. Après ils vont manger (CE2)... pis jouer l'après-midi (CE2) pis manger pis se laver les dents pis aller au lit pis voilà (CE2, CE2, CE2) ».*

**CE3 – Recours à l'imaginaire enfantin :** *recours à l'imaginaire enfantin au cours du récit de l'enfant.*

*Le recours à l'imaginaire enfantin peut se manifester soit sur le plan du contenu par l'utilisation d'éléments référant à des contes ou à des histoires enfantines, soit sur le plan de la forme (utilisation de la formule « il était une fois », « ils vécurent heureux »).*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 9 : « *Le petit lapin dans le lit tranquillement...un coup y se réveilla et y sorta de son lit...et...(S)...y avait le grand tigre roi d'un royaume qui voulait les tuer pour les manger (CE3)...tout cru. C'est bon* ».

Planche 2 : « *Y a des ours qui tirent et y a une ficelle pis y a un nœud au bout et le petit, le moyen et le grand. C'est ptête l'histoire de boucle d'or (CE3)...(bruitages)...c'est tout...je vais pas la raconter en tout hein* ».

**CE4 – Hésitation sur la direction à donner à l'histoire :** *hésitation manifestée par l'enfant sur la direction à donner à son histoire.*

Ce phénomène se manifeste particulièrement face à certains éléments signifiants et équivoques de la planche. Il peut se présenter *sous la forme d'une expression claire d'hésitation de l'enfant sur l'orientation qu'il souhaite donner à son récit* c'est à dire par la présence de mots tels que « peut être », « ou » ou de verbalisations du type « je ne sais pas si c'est ça, mais j'ai l'impression qu'ils mangent ».

Planche 2 : « *Y a des loups, y a trois loups...qui tirent sur une corde et euh...y a le papa, la maman...l'enfant...(?)...peut être qui voulait jouer et (CE4)...y sont aussi sur...sur...du sable* ».

Planche 7 : « *Ouah ! Euh...y a un tigre qui saute...pour essayer d'attraper un singe...il a un air assez féroce. On sait pas si il est paniqué ou si y se moque du tigre parce qui peut pas grimper dans les arbres (CE4). Y a...on dirait que ça se passe dans une jungle...ou quelque chose comme ça (CE4)...je dis ça parce que je vois la végétation et les lianes...voilà* ».

L'hésitation sur la direction à donner à l'histoire peut aussi se repérer au travers de l'hésitation concernant l'identification des personnages mais est à *bien différencier de l'instabilité identificatoire (CI5)* à deux niveaux :

- la conscience de l'enfant du phénomène

Pour l'item **CI5**, l'enfant n'a pas conscience de l'instabilité identificatoire qui émerge dans son récit tandis que pour **CE4**, l'enfant manifeste cette hésitation de manière conscientisée.

- le caractère effectif ou non du phénomène

Pour l'item **CI5**, le phénomène apparaît effectivement dans la narration de l'enfant tandis que pour l'item **CE4**, il n'y a pas d'instabilité puisque l'enfant manifeste verbalement sa difficulté et son hésitation.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 3 : « *Ca ça va être facile à raconter...(sourire)...en fait c'est un lion...je sais pas si c'est un lion ou un tigre (CE4)...c'est un lion qui...c'est le lion le roi de la jungle ».*

Planche 9 : « *Euh ben c'est une maman lapin ou y a la maman lapin ou le papa lapin (CE4, CE4) qui ouvrait la porte de...sa fille lapin...elle a un drôle de lit et elle a un tapis ».*

**CE5 – Justification du récit :** justification du récit ou de la direction donnée au récit, basée ou non sur un élément précis de la planche.

La justification du récit peut ici revêtir deux formes particulières.

La première implique que l'enfant justifie son récit par un élément précis figuré sur la planche (décor, environnement, personnages).

Planche 1 : « *C'est trois petits oiseaux qui mangent...qui ont encore rien dans leurs bols...(S)...ils ont faim parce qu'ils ont la cuillère levée (CE5) ».*

Planche 4 : « *on dirait qui vont dans la forêt...parce qu'y a des sapins (CE5). Et aussi on dirait qu'y a pas de pédales et le p'tit on dirait qui met ses jambes pour qu'il avance...et aussi à la fin, y a une maison parce qu'y a une cheminée (CE5)...c'est tout ».*

La seconde implique que l'enfant justifie son récit par des éléments qui en sont eux-mêmes issus. Ainsi, on peut assister à une sorte d'auto-alimentation du récit repérable par le besoin de justifier les événements ou les réactions des personnages.

Planche 9 : « *Y a un p'tit lapin qui...qui arrive pas à dormir parce qu'il fait trop noir (CE5). Il appelle sa maman pour qu'elle lui allume la lumière pour qui dorme parce qu'y fait noir (CE5) et le papa aussi pour qu'il lui fasse un calin et c'est tout ».*

### Répétitivité du contenu (CR)

Cette catégorie de cotation a pour but de formaliser le repérage des répétitions qui apparaissent au sein des récits de l'enfant. Il est possible d'envisager la répétition sous deux angles différents : la répétition sous l'angle du contenu (les items de cette catégorie) et la répétition sous l'angle du langage qui est intégrée à l'axe LSP. La répétition concerne ici plus particulièrement un contenu du récit c'est-à-dire l'expression d'un nombre suffisant de mots pour déployer une idée au sein de la narration.

Les items de cette catégorie doivent être cotés autant de fois qu'apparaissent les phénomènes qu'ils formalisent.

**CR1 - Répétition de contenu** : *contenu qui se répète dans un récit à la même planche.*

La répétition est ici strictement cantonnée au contenu en tant que représentation et à la *dimension intra-planche*. Il s'agit de la répétition d'un contenu déjà évoqué au début du récit et que l'enfant répète à nouveau au cours de sa narration. Cette répétition peut donner l'impression au clinicien que le récit « tourne en rond ».

Planche 5 : « *Petits ours, y a deux p'tits ours, une lampe, une lumière, des fenêtres, des rideaux, un berceau...avec deux petits bébés ours pis une lampe (CR1)...trois fenêtres (CR1)...un grand lit pour le papa et la maman, pis deux rideaux (CR1), pis une couverture...(?)...y sont en train de dormir les petits bébés...y font la sieste* ».

Planche 8 : « *Ah ! Là je vois des singes, un singe qui écoute sa mamy...y en a deux qui discutent, y dit un secret l'autre et y sont assis sur un canapé. Et voilà, et y a un cadeau avec une mamy qui est dans le cadre...une photo...(?)...y disent des secrets...voilà* ».

Précisons que quand il y a répétition, il faut coter à nouveau les éléments qui sont répétés pour les items **PE5, PE7, PP5, PP7**.

**CR2 - Persévération de contenu** : *contenu qui se répète d'une planche à l'autre (dimension inter-planche) malgré le stimulus perceptif différent.*

Il y a persévération de contenu à partir du moment où *un contenu déjà utilisé sur une planche est répété à une autre planche* (dimension inter-planche) niant ainsi la différenciation des deux planches concernées. Il s'agit ainsi d'un item similaire au précédent (**CR1**) sauf qu'il s'applique à la *dimension inter-planche*. La dénomination de l'item prend ici tout son sens car le phénomène se produit d'une planche à l'autre, nous sommes donc au-delà de la simple répétition.

Pour exemplifier, nous donnons ici les récits à deux planches différentes d'un même enfant :

Planche 5 : « *Y a un petit, un chat bébé qu'est dans un lit et qui est abandonné et un otr' grand lit avec des fenêtres et à côté du grand lit...y a une veilleuse* ».

Planche 9 : « *Y a un lapin dans son lit avec une fenêtre...du mur...le sol...et une veilleuse...(?)...y est tout seul...(?)...sa maman elle l'a abandonné (CR2)* ».



Cet item ne doit pas être coté quand les contenus répétés sont des contenus en lien avec le contenu de la planche. Par exemple, les planches 5 et 6 figurent sur chacune d'elles des ours dans une position qui s'apparente au sommeil et au coucher. Des contenus renvoyant à ce type d'activités peuvent ainsi être répétés légitimement du fait du contenu manifeste des planches sans que soit coté une persévération.

**CR3 – Persévération particulière** : *contenu qui se répète d'une planche à l'autre (dimension inter-planche) et qui revêt une forme particulière.*

Cet item est à différencier du précédent au sens où nous avons regroupé ici les deux formes particulières (*continuité du récit et continuité des personnages*) que peut prendre la persévération au sein des récits, ces formes étant différentes de la forme classique (**CR2**).

La première implique que *le récit à une planche précédente infiltre la planche présentée à l'enfant* c'est-à-dire que la narration de l'enfant se présente, au niveau du contenu ou de l'activité des personnages, dans la continuité de la narration de la planche précédente. Dans ce cas, on peut observer une forme de *continuité du récit* entre les planches qui rend compte de la non-différenciation du stimulus.

Planche 8 pour exemplifier la continuité du récit : « *Ya des chinges...y a une mamy avec des fleurs...y a un singe, sa mère lui dit quelque chose...et le p'tit singe il l'écoute...(?)... "ne vas pu dans la forêt !" paske y avait le tigre qui voulait le manger (CR3)* ».

Dans cet exemple, on constate une infiltration importante des contenus liés à la planche 7 qui précède.

La seconde concerne *la mention, à une planche, de personnages non figurés issus d'une des planches précédentes*. Par exemple, un enfant qui à la planche 5 expliquerait que les ours dorment et se reposent pour ensuite inviter le lion à diner (P3). On constate donc ici une forme de *continuité de personnages* entre les deux planches.

Planche 6 : « *Ca c'est des nousses qui dort, y a...(agitation)...son papa, sa maman et le bébé...y sont dans un crou...et le petit bébé y dort pas c'est que ses parents qui dort...(?)...il veut manger les petits poussins (CR3)* ».

# **AXE LANGAGE ET SITUATION PROJECTIVE**

## AXE LANGAGE ET SITUATION PROJECTIVE (Axe LSP)

### FONDEMENTS THEORIQUES

Ce dernier axe de cotation se situe dans le prolongement et la continuité des deux précédents puisqu'il formalise ce que Roussillon nomme la symbolisation secondaire c'est-à-dire la liaison de la représentation de chose à la représentation de mots. Il vise donc les qualités de l'expression de la réponse projective et de la liaison aux mots à travers la possibilité de transmettre le récit à autrui.

Le langage constitue le principal vecteur des représentations, elles-mêmes sous-tendues par la perception du stimulus et par leur organisation au sein du récit. Nous avons donc considéré qu'au langage devait être associée la catégorie « situation projective » (**SP**) car c'est bien la nature intermédiaire de cet espace qui va permettre l'expression de la réponse de l'enfant.

Dans cet axe, nous avons conçu cinq catégories de cotation. La *première* a trait à la forme globale de la narration (**LG**), à la qualité générale de la verbalisation et à sa capacité à se déployer sans achoppement. La *deuxième* concerne la modalité langagière la plus utilisée au sein de la situation projective thématique : le langage verbal (**LV**). Il s'agira dans cette catégorie de s'attacher à la qualité du langage verbal, aux potentialités et aux achoppements qu'il peut rencontrer au cours de la narration. La *troisième* catégorie a trait à une autre modalité langagière : le langage moteur (**LM**). Il s'agira ici d'apprécier la mobilisation corporelle de l'enfant au cours de la passation ainsi que les interférences que peut manifester le langage moteur à l'encontre des processus de narration et de symbolisation. La *quatrième* catégorie aura plus particulièrement trait à la situation projective (**SP**) et aux réactions de l'enfant face aux planches qui lui sont présentées. Enfin, la *dernière* catégorie formalise, dans l'espace de la situation projective, les interventions de l'enfant à destination du clinicien (**SI**) qu'elles le visent lui-même ou qu'elles visent le matériel CAT.

Concernant les deux dernières catégories de cotation (**SP** et **SI**), chacune met en lumière un aspect particulier de la réaction de l'enfant au cours de la passation. Pour **SP**, il s'agira de la formaliser *dans son rapport au matériel présenté* (choc, refus, équivalent refus), pour **SI** *dans son rapport à la situation projective* qui encadre la passation de l'épreuve et la présentation des planches.

**Axe Langage et Situation Projective (LSP)**

**Forme globale de la Narration (LG)**

- LG1** – Narration de bonne qualité
- LG2** – Narration de qualité intermédiaire
- LG3** – Narration de mauvaise qualité

**Langage verbal (LV)**

- LV1** – Bruitages, onomatopées
- LV2** – Silence, arrêt du discours
- LV3** – Agitation verbale, logorrhée
- LV4** – Hésitation ou inversion pronominale
- LV5** – Répétition
- LV6** – Problèmes syntaxiques ou temporels
- LV7** – Utilisation de temps du passé ou du futur
- LV8** – Formulation négative

**Langage moteur et mobilisation corporelle (LM)**

- LM1** – Mobilisation corporelle, mise en scène
- LM2** – Mouvement de planche
- LM3** – Déplacement dans l'espace
- LM4** – Rire
- LM5** – Instabilité, agitation motrice
- LM6** – Mouvements de retrait

**Situation projective (SP)**

- SP1** – Choc à la planche
- SP2** – Refus de planche
- SP3** – équivalent refus

**Interventions de l'enfant (SI)**

- SI1** – Référence environnementale
- SI2** – Question, demande
- SI3** – Digression
- SI4** – Association
- SI5** – Critique/valorisation du matériel ou de la situation
- SI6** – Critique/valorisation de soi-même ou du clinicien

## DESCRIPTIF DES CATEGORIES DE COTATION ET DES ITEMS

### Forme globale de la narration (LG)

Cette catégorie de cotation vise à évaluer dans son ensemble les modalités d'expression de la narration ainsi que sa qualité. Comme la catégorie de cotation globale **PG** (axe **P**) qui nécessitait la prise en compte conjointe des personnages et des éléments de l'environnement, cette catégorie de cotation globale nécessitera la prise en compte conjointe de deux dimensions : le *langage verbal* et le *langage moteur*.

Trois critères sont à prendre en compte pour évaluer la forme globale de la narration :

- la présence ou non d'achoppements importants dans l'expression verbale ;
- la dominance d'expression motrice contrôlée ou non contrôlée (l'expression motrice non contrôlée pouvant entraver la narration) ;
- la possibilité pour le clinicien de comprendre le récit et sa narration.

Sur ces trois critères, deux sont aisément repérables car ils sont sous-tendus par des items de cotation précis au sein de notre grille, seul le dernier critère n'est pas formalisé en tant que tel dans la grille de cotation et en appelle à la sensibilité du clinicien.

**LG** est une catégorie de cotation globale : le clinicien devra choisir parmi ces trois items celui qui rend compte, au plus près, du mode de fonctionnement de la perception. *Un seul item sera donc coté par planche pour cette catégorie de cotation.*

**LG1 - Narration de bonne qualité** : *narration et expression de bonne qualité dans ses différentes modalités c'est-à-dire qu'il n'y a pas d'achoppements sur le plan verbal **ET** sur le plan moteur.*

La narration est plutôt fluide et ne semble pas sujette à des achoppements sur le plan verbal que ce soit au niveau des mots exprimés ou de leur organisation (absence des items **LV3**, **LV4**, **LV6**). Par ailleurs, l'expression motrice et corporelle ne constitue pas un obstacle à l'expression et au déploiement du récit (absence des items **LM5**, **LM6**). Enfin, le récit demeure du début à la fin compréhensible pour le clinicien.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 3 : « *Euh y a un grand ours...pis un p'tit qui tire d'un coté une corde...(S)...et y a un adulte qui tire tout seul...la corde...(?)...y se battent...y veulent la corde* ».

Planche 6 : « *Inspiration ! Je vois une maman ourse avec son petit ours et elle et puis...elle dort et puis y a son petit ours qui joue dehors et la...euh...et puis euh...le petit ours il essaie de retrouver des traces de pas...et à côté de la maman ourse y a son papa...et voilà* ».

Dans cet exemple, l'absence des items **LV3**, **LV4** et **LV6** référant aux difficultés du langage verbal ainsi que l'absence des items **LM5** et **LM6** ayant trait aux difficultés du langage moteur permet de coter **LG1**.

**LG2 - Narration de qualité moyenne** : *narration et expression de qualité moyenne dans ses différentes modalités c'est-à-dire qu'il y a achoppements sur le plan verbal OU sur le plan moteur.*

La narration oscille dans sa forme et dans son expression de par les difficultés qui visent SOIT le langage verbal (présence d'au moins un des items suivants : **LV3**, **LV4**, **LV6**), SOIT l'expression motrice et corporelle non contrôlée (présence d'au moins un des items suivants : **LM5**, **LM6**). Le récit demeure néanmoins compréhensible dans l'ensemble.

Planche 1 : « *Ben y a des trois poussins...(agitation) (LM5)...y sont à table y mangent...(S)...(mouvement de planche)...c'est une poule derrière ?...(?)...c'est la maman...(?)...(agitation) (LM5)...regarder ses enfants qui mangent* ».

Ici, seule la sphère motrice est perturbée (présence de **LM5**). L'expression verbale n'est pas entravée. Le clinicien doit coter l'item **LG2** qui souligne la désorganisation d'une seule des deux sphères considérées pour cet item (sphère verbale ou motrice).

Planche 4 : « *C'est une maman kangourou qui revient du marché avec ses deux enfants...euh...et puis...euh... j'ai l'impression qu'elle est pressée et son...y a un des enfants kangourou qui est dans la poche...dans une poche et qui tient une cerise et le deuxième qui est sur un petit vélo et y veut passer dans la forêt pour rentrer chez eux (LV6)* ».

Dans cet exemple, c'est la seule sphère verbale qui est mise en difficulté à travers la présence du procédé **LV6**. Le récit sera coté **LG2**.

**LG3 - Narration de mauvaise qualité :** *narration et expression de mauvaise qualité dans ses différentes modalités c'est-à-dire qu'il y a achoppements sur le plan verbal ET sur le plan moteur.*

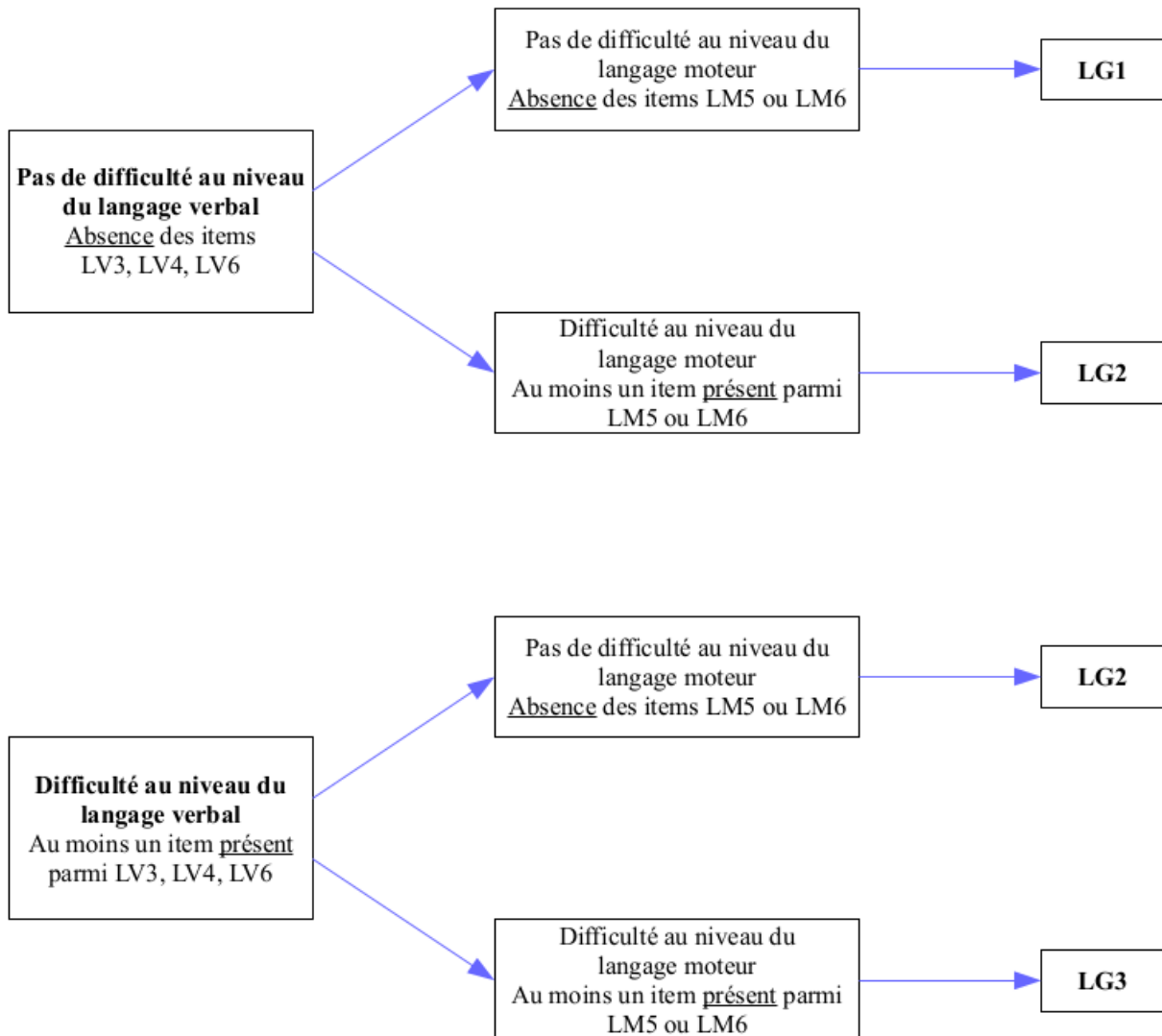
La narration est fortement empêchée et rendue difficile du fait d'achoppements importants sur le plan du langage verbal (présence d'au moins un des items suivants : **LV3, LV4, LV6**) et de l'expression motrice et corporelle non contrôlée (présence d'au moins un des items suivants : **LM5, LM6**). Le récit peut demeurer compréhensible, mais ne l'est pas toujours.

Planche 3 : « *Un nion (LV6)...avec ça et ça...(agitation + montre la pipe et la canne) (LM5)...c'est fumé...(agitation) (LM5)...sait pas...le petit souris (LV4)...(?)...y va soti de sa maison (LV6) ».*

Planche 5 : « *Y a un lit...y a une maison...(agitation) (LM5)...y a deux ours qui dans un p'tit lit de bébé...on dirait qui z'ont peur (LV6)...(?)...d'être tout seul. Ils ont peur...y en a plus ? ».*

Dans ces deux exemples, les sphères verbales et motrices sont désorganisées ce qui nécessite la cotation de **LG3** par le clinicien.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)





## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

### Langage verbal (LV)

Ces items de la catégorie « langage verbal » (LV) visent plus particulièrement l'expression et la forme du discours. Il s'agira ici pour le clinicien d'être assez précis pour effectuer le repérage des achoppements et empêchements du langage car la désorganisation peut s'avérer suffisamment subtile pour que le clinicien n'y prête suffisamment attention de prime abord.

Les items de cette catégorie doivent être cotés autant de fois qu'apparaissent les phénomènes qu'ils formalisent.

#### **LV1 – Bruitages, onomatopées :** *bruitages, onomatopées de l'enfant au cours de ses récits.*

Il s'agit ici des bruitages, onomatopées ou exclamations qui peuvent ponctuer et parfois donner un supplément d'âme à la narration de l'enfant (dans le cas de l'imitation d'un personnage par exemple) ou au contraire montrer son étonnement, sa difficulté face à la planche qui lui est présentée. Le clinicien doit aussi prendre en compte pour ce procédé le fait de chuchoter ainsi que les soupirs ou bruits divers qui peuvent rendre compte de la fatigue ou de l'ennui de l'enfant, en somme tout ce qui concerne le champ phonétique.

Planche 5 : « *On est dans une chambre... (regarde bien la planche)... Y a un grand lit et un petit lit de bébé... dans le lit y a des... (soupire) (LV1)... ché pas ce que ça pourrait être dans le lit... Y a une lampe de chevet et une table de nuit ».*

Planche 8 : « *Hum... hum (LV1, LVI)... c'est une famille de singe... euh... y en a deux qui z'ont une tasse... on voit un singe qui parle ».*

Planche 2 : « *Ah voui ! (LV1) Y en a deux ensemb...(?)... y tiz la torde de ceux ça... y til la tode... y vont la tasser en fait ! (LV1) ».*

#### **LV2 – Silence, arrêt du discours :** *silences ou arrêts du discours au cours de la narration.*

Ces temps d'arrêt et de silence sont très fréquents dans les narrations thématiques et peuvent tout autant marquer une difficulté sur le plan de l'élaboration secondaire, une hésitation de l'enfant ou une désorganisation de l'appareil psychique.

Ils peuvent se manifester sous la forme d'un arrêt important dans le discours de l'enfant, d'un silence/arrêt au milieu d'un mot (coupure du mot) ou de la nécessité pour le clinicien de poser

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

*une question*, ce qui implique donc en filigrane que ce dernier soit face un arrêt du discours. Un silence supérieur à 15 secondes est à considérer comme un choc à la planche et est coté dans la catégorie **SP**.

Il est à noter que cet item est très fréquemment coté au sein des récits.

Planche 2 : « *Y se bagarrent avec la corde (LV2)...y a le loup qui prenne la corde (LV2)...l'ours l'aide. Le loup y veut (LV2)...y veut la corde et l'autre loup il la veut aussi* ».

Planche 4 : « *Des kangourous...y font du vélo...il a un panier...(agitation)...un ballon et des oreilles (LV2)...et des mains. Lui il a un vélo...(LV2)...y vont quèque part et y vont à la montagne du Nord...(?) (LV2)...parce que y veulent parce que (LV2)...y veulent voir la montagne du Nord pour voir le père Noël (LV2)...pour lui donner à manger* ».

**LV3 – Agitation verbale, logorrhée** : *agitation verbale ou logorrhée verbale de l'enfant au cours de la narration de son récit.*

Cette agitation au cours de la passation de l'épreuve peut s'exprimer par une forme importante de « débordement verbal » consécutive du débordement de l'appareil psychique. Elle est aussi visible dans les fragments de discours que le clinicien ne peut prendre en note du fait de la rapidité et de l'excitation du débit verbal de l'enfant.

Planche 2 : « *Les deux loups tirés la corde et un oursch tirait la corde et le bébé ours tirait la corde aussi et le loup aussi. Mais le loup dit "je vais te manger" (imite)...et le loup...l'oursch dit "le bébé est fâché". Sur moi, tu sais, j'ai un avion...(digression sur l'avion en parlant très vite) (LV3)* ».

**LV4 – Hésitation ou inversion pronominale** : *hésitation ou inversion pronominale au cours du récit.*

*L'hésitation pronominale* se manifeste par une *instabilité visant le pronom* utilisé pour désigner un personnage. L'item **LV4** ne vise que l'hésitation ou l'inversion qui concerne le pronom (le/la, un/une) qu'il s'agisse d'un personnage ou d'un élément de l'environnement. Cet item ne doit pas être confondu avec l'instabilité identificatoire (**CI5**) qui apparaît au niveau du contenu des récits.

Planche 5 : « *Le bébé de l'ours qui pleure dans son lit...et puis sa maman y dort (LV4) dans son lit et puis son papa y travaille à couper le bois et le papa et la maman y sont dans le lit* ».

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Planche 10 : « *Il a deux chiens, y en a un qui veut aller aux toilettes et l'autre y veut pas...(?)...et y en a un qui veut courir là bas et sa maman il le tient (LV4)...(se lève.)* ».

Planche 6 : « *Deux ours...(agitation)...dans un...une (LV4)...un (LV4)...une (LV4)...un (LV4)...euuh...un (LV4)...euuh une (LV4)...dans une cachette. Deux ours dans une cachette...(?)...y dorment...(mouvement de planche et me la redonne directement)* ».

**LV5 – Répétition** : répétition de phrases, de mots, de fragment de mots, de syllabes ou de phonèmes au cours du récit de l'enfant.

Cet item formalise la répétition qui reflète une désorganisation du langage c'est-à-dire une répétition, à la suite, de ce qui vient d'être dit qu'il s'agisse d'une phrase, d'un mot, d'un fragment de mots, de syllabes ou de phonèmes. Sont ainsi concernés les mots (« le chien...chien...chien... », P10), fragments de mots (« le sin...sin... », P7), syllabes ou phonèmes (« y...y...y », P2).

Planche 2 pour exemplifier la répétition de phrases : « *Y a trois ours qui tirent la ficelle...qui tirent la ficelle (LV5)...(?)...je sais pas...(S)...c'est bon* ».

Ici, c'est le fait que la phrase soit exactement répétée à la suite et qu'elle soit identique qui permet la cotation de cet item.

Planche 5 : « *Ben y a personne...y a personne (LV5)...oh ! C'est quoi ça ? Y a personne (CR1)...dans le lit...c'est quoi ça ? Un ours dans le lit...y dort...non y dort pas...y joue au...au...au... (LV5, LV5) y joue au...au lion, au tigre...(S)...dans le lit y a personne (CR1) (retourne la planche et me la donne)* ».

Cet exemple nous permet de mettre en avant la différence avec l'item **CR1** (axe C).

Pour **LV5**, ce qui est répété doit apparaître directement à la suite (« y a personne...y a personne », « au...au...au »).

Pour **CR1**, la répétition concerne une représentation et ne se fait pas directement à la suite mais réapparaît plus loin dans le cours du récit.

**LV6 – Problèmes syntaxiques ou temporels** : problèmes syntaxiques ou temporels qui apparaissent au sein du récit de l'enfant.

Cet item regroupe tout ce qui peut être entendu comme un problème syntaxique ou temporel :

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

erreur phonétique, temporelle, grammaticale, syntaxique ou de prononciation d'un mot et ce, *indépendamment de l'âge de l'enfant.*

Seule l'inversion pronominale bénéficie d'un item particulier (LV4) afin de la repérer plus précisément, l'ensemble des autres erreurs implique la cotation de l'item LV6.

Planche 6 : « Pleins nousses dans la cachette (LV6)...dans le trou...sa maman est dans le trou...y en a deux...y en a que deux qui dort (LV6)...sa maman elle dort aussi parce que...elle est fatiguée...(grande agitation) ».

Planche 5 : « Ya un...petit...(mouvement de planche)...le...comme ça...(agitation)...et pis y a deux ours...qu'est en train de parler (LV6) et pis y a un autre lit mais y a personne ».

LV6 doit aussi être coté quand un silence ou un arrêt coupe un mot entier en plusieurs parties ou quand l'enfant répète plusieurs fois un fragment de mot qui n'a pas de signification du fait qu'il ne soit pas entier (coter LV6 en plus de LV5).

Planche 3 : « Le lion ! Y s'ass...( LV6) y s'assied...dans la dans la saise (LV6)...y a une petite girafe là ».

Planche 7 : « Un tigre avec un singe...le...le...le... (LV5, LV5) le singe il essaye de monter avant...de monter avant (LV5)...que le tigre...y le...y le crif...y le crif (LV5, LV5, LV6, LV6)... une queue !...(souple)...da...da... (LV5, LV6, LV6) d'habitude les tigres y met pas sa patte là (LV6) (?)...Ca...ça...ça (LV5, LV5)...ça se trouve le singe y va aller trop vite ou le tigre y va le griffer...c'est pour lui qui va le griffer parce qu'il est presque à sa queue (LV6) ».

**LV7 – Utilisation de temps du passé ou du futur** : *utilisation de temps du passé ou du futur dans le récit de l'enfant.*

L'utilisation de temps, autre que le présent, marque une prise de distance avec le récit et une forme d'éloignement spatio-temporel. L'utilisation de ces temps (futur, passé, conditionnel)<sup>5</sup> favorise le déploiement de la narration et de l'espace imaginaire à partir de l'historisation du récit qui reflète les potentialités de l'appareil psychique.

Planche 1 : « (Rire)...c'était un p'tit poussin (LV7)...il était roi (LV7)...et pis euh y...il attend...il donnait à manger à ses enfants (LV7)...c'était (LV7)...c'était (LV7)...un roi

---

<sup>5</sup> Le futur proche c'est à dire l'utilisation du verbe aller conjugué au présent et suivi d'un infinitif ne doit pas être coté avec cet item.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

*poussin pis il allait donner à manger à ses enfants (LV7)...pis...on dirait qu'ils allaient manger de la purée (LV7, LV7)...(S)...(S) ».*

Planche 2 : « *J'vais pas trop vite pour dire ! Y a une maman et un papa qui veulent jouer à un jeu et pis z'avaient un enfant (LV7) qui voulait jouer avec eux (LV7) et l'enfant y va avec la maman pour qu'elle gagne parce que le papa est plus fort ».*

**LV8 - Formulation négative :** *formulation au sein du récit de l'enfant qui implique l'utilisation d'une tournure négative.*

Il s'agit ici de repérer la tournure négative qui peut prendre une valeur éminemment défensive quant au contenu engagé (« le singe...il a pas du tout peur en fait », P7). Est à coter pour cet item toute formulation négative comprenant les mots « ne...pas » ou « pas » quel que soit le contenu concerné.

*La seule exception concerne la phrase « je ne sais pas » qui ne doit pas être cotée avec le procédé*

**LV8.**

Planche 6 : « *"Maman, j'arrive pas à dormir" (LV8)...*"Pourquoi qu'est-ce qu'ya ?"..."Parce que j'vois pas de la lumière et j'ai peur dans le noir (LV8)"..."Attends je vais t'allumer ta veilleuse pour t'endormir"».**

Planche 2 : « *C'est des ours...les ours...ils jouent...ils jouent...à la corde. Ils sont dans la neige. Y en a un qui tire fort, l'autre y tire pas très fort (LV8). Y a trois ours ».*

### Langage moteur et mobilisation corporelle (LM)

Les items de la catégorie Langage moteur et mobilisation corporelle (**LM**) impliquent que le clinicien soit en mesure d'observer finement les comportements moteurs. Ils rassemblent les principales manifestations motrices qui peuvent s'exprimer au cours de la passation du CAT. Il convient pour cette catégorie de faire la distinction précise entre les manifestations qui sont *volontairement mises en scène par l'enfant* pour servir le récit et les manifestations qui sont *involontaires, subies*, explicitement provoquées par le matériel lui-même et qui rendent compte des difficultés de l'enfant face aux sollicitations latentes.

Les trois premiers items formalisent le caractère volontaire de la mobilisation corporelle tandis que les trois suivants rendent compte du caractère non volontaire de cette dernière.

Les items de cette catégorie doivent être cotés autant de fois qu'apparaissent les phénomènes qu'ils formalisent.

**LM1 – Mobilisation corporelle, mise en scène :** *manifestations motrices qui participent ou non au récit de l'enfant face à la planche.*

Cet item concerne plus particulièrement *la mobilisation corporelle quand elle ne s'apparente pas à des déplacements dans l'espace*. Elle peut se manifester par les comportements suivants : gestes, geste de pointage, imitation, grands gestes. Cet item comprend aussi les manifestations motrices de mise en scène qui peuvent donner un supplément d'âme au récit. Il doit aussi être coté quand l'enfant redonne simplement la planche au clinicien – ce qui a valeur de mobilisation corporelle – sans qu'il y ait d'autres manipulations particulières concernant cette dernière.

Planche 1 : « *C'est des oiseaux qui mangent de la purée...non des vers de terre...(se lève) (LM1)...avec des bols et des cuillères...deux avec un...des bavettes* ».

Planche 9 : « *Y a un lapin...encore un lapin...une barrière cassée en fait...c'est qui qui vient là (me montre une autre chaise à la table) (LM1). La porte elle est ouverte...y a un lapin* ».

**LM2 – Mouvement de planche :** *mouvement de planche de l'enfant au cours de son récit.*

Cet item est à coter quand l'enfant manipule la planche quel qu'en soit le sens, la retourne, l'éloigne ou l'approche de lui, tente de voir s'il y a quelque chose de particulier au verso ou encore quand l'enfant la tient fortement en guise de contenance par exemple. Si la planche est simplement redonnée au clinicien, c'est le procédé précédent (**LM1**) qu'il faudra coter.

Planche 9 : « *(mouvement de planche et la prend dans le mauvais sens) (LM2)...(S)...en fait il est dans son lit le p'tit bébé, la porte elle s'est ouvert et elle a grincé et aussi les fenêtres* ».

**LM3 - Déplacements dans l'espace :** *participation corporelle de l'enfant qui se manifeste sous forme de déplacements qui sont volontairement réalisés dans l'espace intermédiaire de la situation projective.*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Cet item est à différencier de **LM1** (mobilisation corporelle, mise en scène) qui n'implique pas un déplacement à proprement parler au sein de l'espace de la situation projective. Pour coter l'item **LM3**, l'enfant doit se déplacer soit *dans le lieu où le CAT lui est proposé*, soit *hors du lieu de passation* : par exemple si l'enfant sort pour aller aux toilettes ou s'il se déplace de sa chaise pour s'asseoir à côté du clinicien.

Planche 10 : « *Un chien...une serviette...des toilettes et un...où on...euh...(S)...(S)...j'peux aller aux toilettes ? (part aux toilettes puis revient) (LM3)...(?)...c'est un p'tit chien y croit que y a un fantôme...(?)...ouai parce qu'ils sont cachés* ».

**LM4 - Rire** : *rire ou sourire au cours de la passation ou de la narration du récit.*

Rire ou sourire manifesté par l'enfant au cours de la narration de son récit.

Planche 9 : « *Un lapin ! (rire) (LM4)...dans un lit ! C'est tout* ».

**LM5 – Instabilité, agitation motrice** : *instabilité ou agitation motrice au cours de la passation.*

La mobilisation corporelle n'est ici *ni contrôlée, ni mise en scène volontairement par l'enfant*. Cette *agitation/instabilité motrice* rend généralement compte d'une difficulté d'élaboration ou d'une désorganisation de l'appareil psychique liée au contenu latent de la planche présentée. Nous ne donnons pas d'exemples ici car c'est au clinicien d'identifier au cours de la passation les comportements moteurs qui peuvent rendre compte de l'instabilité motrice.

**LM6 – Mouvement de retrait** : *manifestations motrices de retrait de l'enfant au cours de son récit.*

Cet item est à coter quand le clinicien observe *des manifestations de retrait, de repli* de la part de l'enfant au cours de la narration de son récit. Le retrait peut particulièrement se manifester par un décrochage prolongé du regard ou par d'autres manifestations par lesquelles l'enfant se retire temporairement de la situation projective.

Planche 6 : « *Un ours...(suce son doigt) (LM6)...avec une grotte...un grand ours...et un p'tit ours...(?)...y dort en fait* ».

Planche 10 : « *C'est une maman chien qui lave son bébé chien...y a des toilettes...y a une serviette...bébé chien prend son bain...sont dans la salle de bains...(mange ses cheveux et regarde ailleurs) (LM6)...et pis aussi y a une baignoire...c'est bon* ».

Situation projective (SP)

Ces items de la catégorie « situation projective » (SP) rendent compte d'éléments qui sont plus afférents à la situation projective elle-même qu'à l'élaboration du récit même si les deux ne peuvent être séparés et demeurent intrinsèquement liés. Ils mettent particulièrement en relief les réactions de l'enfant face aux planches qui lui sont présentées. Nous avons considéré ici trois types de réactions qui apparaissent comme étant à la fois les plus fréquentes et les plus aisément repérables dans le récit de l'enfant.

Les items de cette catégorie ne peuvent être cotés qu'une seule fois par planche.
---

**SP1 – Choc à la planche** : *manifestation de choc de l'enfant face à la planche.*

Le choc se manifeste le plus fréquemment *dès la présentation de la planche à l'enfant* soit par une onomatopée particulière ou un commentaire qui rend compte de sa difficulté, soit par une élévation substantielle du temps de latence (15 secondes au minimum)<sup>6</sup>.

Le choc peut aussi, moins fréquemment, se manifester *au cours du récit* à travers soit *un arrêt du discours supérieur à 10 ou 15 secondes*, soit *des manifestations d'agitations incontrôlables* face au contenu latent de la planche parfois *doublées d'un arrêt du discours*.

Planche 6 avec 15 secondes de temps de latence : « (SP1) *C'est trois ours qui...(S)...dorment dans une grotte, et voilà* ».

Planche 5 : « *Alors c'est des biches ou des loups ? Alors...(agitation)...(S)...ils étaient dans leur maison tête avant...ben j'crois qui z'arrivent les p'tits...(est débordé et demande si on peut s'arrêter et reprendre un peu plus tard) (SP1)* ».

**SP2 – Refus de planche** : *refus total de la planche d'emblée dès que le clinicien la donne à l'enfant.*

---

<sup>6</sup> Cet item nécessite la prise en compte du temps de latence moyen par planche afin de statuer sur un potentiel choc.



Ici la planche est rejetée d'emblée par l'enfant. Il n'y a *donc aucune tentative d'élaboration d'un quelconque récit* puisque l'enfant refuse la planche qui lui est présentée.

**SP3 – Équivalent refus :** *équivalent de refus de planche au cours de la passation.*

Ce phénomène se manifeste généralement *sous la forme d'une tentative échouée de l'enfant pour élaborer un récit* (« je sais vraiment pas, je peux pas raconter ça, c'est tout »). Aucun élément de contenu n'est amené par l'enfant, il peut seulement signaler au clinicien que c'est impossible pour lui, qu'il ne sait pas ou qu'il n'est pas en mesure de narrer une histoire à la planche qui lui est présentée. À la différence de l'item précédent (**SP2**), il y a un essai de la part de l'enfant même si celui-ci se solde par un échec, *la planche n'est donc pas refusée d'emblée.*

Planche 3 avec un temps de latence de 57 secondes : « (SP1, SP3) (S)...(?)...(S)...*je sais pas* ».

Dans cet exemple se cumule le choc à la planche (**SP1**) du à l'élévation plus que substantielle du temps de latence (quasiment une minute) ainsi que l'équivalent refus (**SP3**) pour la planche car aucun contenu ne peut être narré.

#### Interventions de l'enfant (SI)

Cette dernière catégorie de l'axe **LSP** regroupe les principales interventions que l'enfant peut formuler au cours de la passation d'une épreuve projective.

Les six items de cette catégorie peuvent, pour la plupart, être entendus sous l'angle de l'étayage dans un certain nombre de contextes, mais il nous semble qu'ils véhiculent des significations plus complexes qui restent liées tout autant à la situation projective qu'aux phénomènes transférentiels et contre-transférentiels.

Les items de cette catégorie doivent être cotés autant de fois qu'apparaissent les phénomènes qu'ils formalisent.
---

**SI1 - Référence environnementale :** *commentaire de l'enfant, au cours de la passation, concernant la réalité environnementale et/ou le cadre de la passation.*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Pour cet item, sont concernés *tous les commentaires/réflexions de l'enfant qui visent le cadre de la situation projective et qui ne peuvent être cotés avec les autres items de cette catégorie.*

Le cadre doit ici être entendu comme tout ce qui englobe *la procédure de passation elle-même, la réalité environnementale qui l'entoure* (lieu, établissement au sein duquel est passée l'épreuve, mobilier de la pièce) ou *la réalité de la planche présentée.*

Sont également concernés tous les éléments, aussi peu significatifs soient-ils, qui réfèrent à la situation projective en tant qu'ils ne concernent pas explicitement la narration et qu'ils mettent en avant l'infiltration, dans le récit, d'aspects de la réalité environnementale.

Prenons pour exemple cette phrase : « là, il y a deux ours » (planche 5). Dans cet exemple, le terme « là » introduit la dimension actuelle de la situation projective au sein de la narration par une référence directe à la planche c'est-à-dire une forme particulière d'étayage sur le contenu manifeste et sur la réalité environnementale. Il en est de même pour les indications de position que l'enfant peut évoquer dans son récit (« il y a deux ours *au fond de l'image* », planche 5).

**SII** doit également être coté pour les phrases qui mettent en avant l'enfant dans sa position à l'égard de l'épreuve projective: « à mon avis c'est... », « je crois que », « je pense », « c'est tout », « voilà », « j'ai plus rien à raconter ».

Ces différents éléments opèrent une sorte d'effet de rupture au sens où la narration se trouve infiltrée de références à la réalité de la passation projective.

Planche 7 : « *Un tigre...qui veut attraper un singe...il veut...peut être qu'il veut faire une bagarre avec le lion...il cherche le lion...(?)...pour manger. Je crois que c'est le lion qui va gagner (SII) ».*

Planche 6 : « *Deux petits ours qui dorment...on voit leur caverne (SII)...l'hiver...dans une vieille grotte...sous la terre...c'est tout (SII) ».*

Planche 3 : « *Ca raconte...(SII)...c'est un lion...sur un fauteuil...il a sa canne ici sur le fauteuil (SII)...(S)...(agitation)...là on voit une grande barre (SII)...c'est sa canne...(pousse le banc sur lequel il est assis)...c'était le banc...c'est moi qui l'avait fait pousser (SII) ».*

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

**SI2 - Question, demande :** *formule interrogative adressée au clinicien, quel qu'en soit le sujet.*

Pour cet item, ce sont uniquement les questions qui sont directement posées par l'enfant au clinicien qui doivent être cotées. Quand les questions sont celles des personnages au sein du récit, cet item ne doit pas être utilisé.

Planche 1 : « *On voit des p'tits poussins...et on voit une poule...et on voit une table...et on voit des assiettes...on voit...je sais pas...c'est quoi ça ? (SI2)...un bol et des cuillères ».*

Planche 7 : « *Y en reste combien ? (SI2) Là dans la jungle y a un lion qui voit un singe ...qui veut le manger et le singe y veut s'accrocher à la liane pour s'enfuir...c'est tout. Est-ce que tu les relis des fois à midi les histoires ? (SI2) ».*

**SI3 - Digressions :** *digression de l'enfant au cours de la narration de l'histoire.*

Interventions de l'enfant qui *n'a pas de rapport direct avec la planche présentée ou avec la narration du récit*. La digression peut concerner des éléments personnels à l'enfant ou non.

Les éléments et détails de l'environnement qui sont évoqués dans la digression de l'enfant ne doivent pas être cotés.

Planche 3 : « *[...] il a un truc pour fumer et y a une souris...ma mère après elle m'a dit qu'on va aller au cinéma...tu as des enfants aussi toi pour aller au cinéma ?* » (SI3, SI3).

Pour cet exemple, on devra coter les items **SI3** et **SI2** puisqu'on y constate la présence à la fois d'une question et d'une digression.

Planche 7 : « *[...] Dans une histoire, Tigrou il est vraiment très gentil...il est vraiment très gentil...ça c'est un tigre qui est pas gentil du tout. Moi tu sais je peux garder mes chaussures de plage dans l'eau comme ça les crabes y peuvent pas me pincer et tout (SI3). Et j'peux nager tout au fond de l'eau (SI3)...(parle très vite de ses vacances) (SI3) ».*

**SI4 - Association :** *association de l'enfant au cours de la narration de l'histoire.*

Cet item est proche du précédent (**SI3**) à la différence près qu'il implique une *association personnelle et subjective claire (c'est à dire repérable par le clinicien) entre un élément de la narration de l'enfant et son association*. Par exemple à la planche 1 : « [...] ils ont des cuillères

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

dans les mains...(silence)...tu sais moi j'ai pleins de cuillères chez moi aussi ! ». Dans cet exemple, le lien associatif est clairement repérable.

Les éléments et détails de l'environnement qui sont évoqués dans l'association de l'enfant ne doivent pas être cotés.

Planche 7 : « *Oh un tigre avec le singe...comme si c'était un vrai singe ...il s'accroche. Le tigre il veut le manger, il se jette sur lui...il se jette avec un serpent en dessous...il est mort...(logorrhée incompréhensible)...parce que j'ai jamais vu un serpent (SI4) ».*

Planche 10 : « *Ma sœur elle adore les chiens et les chats (SI4). Y a le papa chien qui caresse le bébé chien...y a des WC...y a une serviette et y a le chien qui s'assis sur le tabouret...il caresse le bébé chien. Y a le bébé chien...y dit..."ouaf, ouaf"...(imite)...et puis c'est bon ».*

**SI5 - Critique/valorisation du matériel ou de la situation** : critique ou valorisation du matériel ou de la situation projective.

Ces interventions de l'enfant impliquent une critique ou une valorisation soit de la situation projective, soit du matériel projectif et de sa qualité. Ce n'est pas la valence de l'intervention qui nous intéresse ici, c'est le fait que l'intervention vise le matériel ou la situation projective.

Deux récits à la planche 10 issus de protocoles différents pour exemplifier la critique du matériel :

« *Je vois une serviette...je vois des WC...(grande agitation)...et après je vois des petits chiens...(?)...y se sautent dessus. Ah ! Y a la maman et le bébé...la maman est bizarre elle est debout (SI5). En plus...un chien...je vois après la chienne et fin ».*

« *Le chien...son papa...et son fils...y veut aller aux toilettes mais le papa y veut pas...y a pas beaucoup de trucs (SI5). Celle-là elle est un p'tit peu abimée (SI5) et y a un tambourin là ! (me montre le tabouret). Je te la met sur la pile (se déplace et dépose la planche) ».*

Planche 2 pour exemplifier la valorisation du matériel : « *Oh ! Y sont mimis (SI5)...y sont trop mimis (SI5) [...] ».*

**SI6 - Critique/valorisation de soi-même ou du clinicien** : critique ou valorisation de soi-même ou du clinicien.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

Ces interventions de l'enfant impliquent *une critique* ou *une valorisation* de l'enfant lui-même ou du clinicien. À noter que si par exemple l'enfant dit « je ne sais pas », « j'y arrive pas », « c'est trop dur » dans le cours de son récit, il faudra coter ce procédé car nous considérons qu'il s'agit d'une forme de dévalorisation de l'enfant.

Planche 1 pour exemplifier la critique et la dévalorisation de l'enfant : « *La première image et ben...quand vous êtes avec du ca...je sais pas (SI6)...là euh je sais pas ce qu'il y a sur la première page (SI6)...je sais pas ce qui font (SI6) ».*

Planche 4 pour exemplifier la valorisation de l'enfant : « *Ca c'est facile...je sais bien raconter tu vas voir (SI6)...[...] ».*

Planche 7 pour exemplifier la dévalorisation du clinicien : « *Tu sais comment on écrit tigre ? Moi je sais mais toi tu sais pas...c'est pas comme ça...ça s'écrit T...I...G...R...E (SI6) ».*

Cet exemple combine la valorisation de l'enfant au détriment du clinicien qui est vu dans une position dévalorisée de non-savoir et d'impuissance.

L'ensemble des items **SI2**, **SI3**, **SI4**, **SI5** et **SI6** suppose tous a minima une référence environnementale. Lorsqu'il est possible de coter un ou plusieurs de ces items, il devient alors inutile, puisque redondant, de coter **SI1**.

Si, face à une proposition dans un récit, seul l'item **SI1** peut être coté en tant que référence environnementale, c'est ce seul item que le clinicien devra utiliser.

En revanche, si le récit se prête à la cotation des autres items de la catégorie (items plus précis), le clinicien privilégiera le ou les items en question et ne cotera pas **SI1**, évitant ainsi une double cotation.

Par exemple, la valorisation du matériel, qui constitue sur le fond une référence à l'environnement, sera simplement cotée avec l'item **SI5**.

## SYNTHESE DES ITEMS ET FORMULES

Une fois l'ensemble des récits cotés à partir de la grille de cotation de la méthode des 3 axes, le psychologue doit dénombrer chaque item pour réaliser la représentation récapitulative de l'ensemble des cotations du protocole CAT que nous nommons « synthèse des items » (présentation en Annexe 1). Cette synthèse fournit une représentation de l'ensemble des données réparties sur les trois axes.

Nous proposons d'appliquer à la synthèse des items des « formules d'analyse » qui permettent d'établir les rapports entre des items essentiels (Annexe 2 et 3). Ces formules facilitent le repérage de dialectiques particulières qui s'expriment au sein d'un protocole CAT, au niveau de chacun des 3 axes. La méthode que nous proposons ici au CAT est similaire à celle du psychogramme au Rorschach.

### Axe Perception

La formule « **PP/PE** » rend compte du rapport au sein du protocole entre les items visant les personnages et ceux engageant les éléments de l'environnement, elle indique la capacité à dégager la « figure » par rapport au « fond » et à tenir compte des réalités perçues.

La formule « **PP1/PE1** » indique la force du mécanisme de scotome portant sur la figure (personnage) ou sur le fond (environnement), tandis que la formule « **PP5/PE5** » indique la force d'investissement de la réalité perceptive.

La formule « **Modification du Stimulus** » (MS) montre le rapport entre les items qui modifient le stimulus de la planche (PP1, PP2, PP3, PE1, PE2, PE3) et ceux qui prennent en compte les éléments figurés sur la planche (PP5, PP7, PE5, PE7). Elle indique le degré de modification (scotomes et fausses perceptions) subi par le contenu manifeste de la planche. Les trois formules MS et PP1/PE1 et PP5/PE5 permettent ensemble d'évaluer finement l'ancrage de l'enfant dans la réalité perceptive du matériel CAT.

### Axe Contenu

Les deux formules « **CT1/CT3** » et « **CD1/CD3** » indiquent la capacité de l'enfant à déployer et coordonner les éléments de la narration.

## Manuel de cotation – La méthode des 3 axes (MD3A)

La formule « **Identification des Personnages** » (IP) indique la capacité à identifier des figures de personnages (rapport entre l'identification CI1, CI2, CI3, CI4 et la difficulté d'identification CI5, CI6).

La formule « **Indice de Conflictualisation/Positivation** » (ICP) montre le rapport entre la « conflictualisation » (tous les items CP sauf CP1, CP7, CA3, CIP4) et la « positivation » (CP1, CP7, CA2, CIP3). Le terme de conflictualisation engage la possibilité pour l'enfant de mettre en conflit le contenu de la planche et la positivation désigne des contre-investissements défensifs qui transforment au récit CAT les contenus conflictuels en des contenus positifs banals pour éviter le contenu latent de la planche. La formule ICP indique la capacité exprimer les fantasmes par le langage.

### Axe Langage et Situation Projective

La formule « **LV/LM** » met en lumière les items de la verbalisation (catégorie LV) et le recours à la sphère motrice (catégorie LM) et indique la force du processus de symbolisation secondaire qui est observable dans l'élévation de la construction verbale des récits.

La formule « **LG1/LG3** » indique la proportion au sein des protocoles des narrations de bonne qualité par rapport aux narrations de mauvaise qualité (c'est-à-dire entravées par des désorganisations ponctuelles verbales et/ou motrices). Elle met en avant la qualité et l'efficacité du processus de symbolisation secondaire.

« **L'Indice d'Elaboration Verbale** » (IEV) montre le rapport entre les items qui signalent la désorganisation du langage (LV3, LV4, LV5, LV6) et l'item LV7 qui indique une élaboration verbale élevée à travers la capacité à utiliser d'autres temps que le présent de l'indicatif.

**Feuille de synthèse des 83 items**

Temps de latence moyen = /

Temps total = (temps moyen par planche = )

Nombre total d'items cotés pour le protocole =

6 catégories de cotation globale :

**PG :** PG1 = / PG2 = / PG3 =

**CT :** CT1 = / CT2 = / CT3 = / CT4 = / CT5 =

**CD :** CD1 = / CD2 = / CD3 =

**CI :** CI1 = / CI2 = / CI3 = / CI4 = / CI5 = / CI6 =

**CIP :** CIP1 = / CIP2 = / CIP3 = / CIP4 = / CIP5 = / CIP6 =

**LG :** LG1 = / LG2 = / LG3 =

10 catégories de cotation spécifique :

***Axe Perception (total = )***

**PP =** PP1 = / PP2 = / PP3 = / PP4 = / PP5 = / PP6 = / PP7 =

**PE =** PE1 = / PE2 = / PE3 = / PE4 = / PE5 = / PE6 = / PE7 =

***Axe Contenu (total = )***

**CA =** CA1 = / CA2 = / CA3 = / CA4 = / CA5 =

**CP =** CP1 = / CP2 = / CP3 = / CP4 = / CP5 = / CP6 = / CP7 =

**CE =** CE1 = / CE2 = / CE3 = / CE4 = / CE5 =

**CR =** CR1 = / CR2 = / CR3 =

***Axe Langage et Situation Projective (total = )***

**LV =** LV1 = / LV2 = / LV3 = / LV4 = / LV5 = / LV6 = / LV7 = / LV8 =

**LM =** LM1 = / LM2 = / LM3 = / LM4 = / LM5 = / LM6 =

**SP =** SP1 = / SP2 = / SP3 =

**SI =** SI1 = / SI2 = / SI3 = / SI4 = / SI5 = / SI6 =



**Formules d'analyse**

**Axe Perception**

PP/PE = /            PP1/PE1 = /            PP5/PE5 = /

Modification du Stimulus (MS) = /

**Axe Contenu**

CT1/CT3 = /    CD1/CD3 = /

Identification des Personnages (IP) = /

Indice de Conflictualisation/Positivisation (ICP) = /

**Axe Langage et Situation projective**

LV/LM = /            LG1/LG3 = /

Indice d'Elaboration Verbal (IEV) = /

**Items à utiliser pour établir les formules :**

— Modification du stimulus (**MS**) = [PP1, PP2, PP3, PE1, PE2, PE3] / [PP5, PP7, PE5, PE7].

— Identification des Personnages (**IP**) = [CI1, CI2, CI3, CI4] / [CI5, CI6].

— Indice de Conflictualisation/Positivisation (**ICP**) = [tous les items CP, *sauf CP1, CP7, CA3, CIP4*] / [CP1, CP7, CA2, CIP3].

— Indice d'Elaboration Verbal (**IEV**) = [LV3, LV4, LV5, LV6] / [LV7].