

B.R.E.F

Batterie Rapide d'Evaluation Frontale

Version : D'après B. Dubois et al., The F.A.B. Neurology 2000

1) Similitudes (élaboration conceptuelle)

En quoi se ressemblent :

- une banane et une orange

(aider le patient en cas d'échec total : « elles ne se ressemblent pas » ou partiel : « elles ont toutes les deux une peau », en disant : « une orange et une banane sont toutes les deux des ... » ; ne pas aider le patient pour les deux items suivants.)

- une table et une chaise,

- une tulipe, une rose et une marguerite ?

Cotation : seules les réponses catégorielles (fruits, meubles, fleurs) sont considérées comme correctes.
3 réponses correctes = 3 ; 2 réponses correctes = 2 ; 1 réponse correcte = 1 ; aucune réponse = 0.

/3

2) Evocation lexicale (flexibilité mentale)

« Nommez le plus possible de mots différents, par exemple des animaux, des plantes, des objets, mais ni prénoms, ni noms propres, commençant par la lettre "S". »

Si le patient ne donne aucune réponse pendant les 5 premières secondes, lui dire : "par exemple serpent". Si le patient fait des pauses de plus de 10 secondes, le stimuler après chaque pause en lui disant "n'importe quel mot commençant par la lettre S".

Cotation : le temps de passation est de 60 secondes ; les répétitions de mots, les variations sur un même mot (sifflet, sifflement), les noms et les prénoms ne sont pas comptés comme des réponses correctes. Plus de 10 mots = 3 ; de 6 à 10 mots = 2 ; de 3 à 5 mots = 1 ; moins de 3 mots = 0.

/3

3) Comportement de préhension (autonomie environnementale)

L'examineur est assis en face du patient dont les mains reposent sur les genoux, paumes ouvertes vers le haut.

L'examineur approche doucement les mains et touche celles du patient, pour voir s'il va les saisir spontanément. Si le patient les prend, lui demander : "maintenant, ne prenez plus les mains."

Cotation : le patient ne prend pas les mains de l'examineur = 3 ; le patient hésite ou demande ce qu'il doit faire = 2 ; le patient prend les mains sans hésitation = 1 ; le patient prend les mains de l'examineur, après que celui-ci lui ait demandé de ne pas le faire = 0.

/3

4) Séquences motrices (programmation)

"Regardez attentivement ce que je fais".

L'examineur assis en face du patient exécute trois fois avec sa main gauche la séquence de Luria "tranche-poing-paume".

"Maintenant, vous allez exécuter avec votre main droite cette séquence, d'abord en même temps que moi, puis seul".

L'examineur effectue alors trois fois la séquence avec sa main gauche en même temps que le patient, puis lui dit : "Continuez".

Cotation : le patient exécute seul 6 séquences consécutives correctes = 3 ; le patient exécute seul au moins 3 séquences consécutives correctes = 2 ; le patient échoue seul, mais exécute 3 séquences consécutives correctes en même temps que l'examineur = 1 ; le patient ne peut exécuter 3 séquences consécutives correctes, même avec l'examineur = 0.

/3

5) **Consignes conflictuelles (sensibilité à l'interférence)**

"Lorsque je tape une fois, vous devez taper deux fois".

Pour s'assurer que le patient a bien compris la consigne, l'examineur lui fait réaliser une séquence de trois essais : 1-1-1.

"Lorsque je tape deux fois, vous devez taper une fois".

Pour s'assurer que le patient a bien compris la consigne, l'examineur lui fait réaliser une séquence de trois essais : 2-2-2. La séquence proposée est la suivante : 1-1-2-1-2-2-2-1-1-2.

Cotation : aucune erreur = 3 ; 1 ou 2 erreurs = 2 ; plus de deux erreurs = 1 ; le patient tape le même nombre de coups que l'examineur au moins 4 fois consécutives = 0.

/3

6) **Go-No-Go (contrôle inhibiteur)**

"Lorsque je tape une fois, vous devez taper une fois".

Pour s'assurer que le patient a bien compris la consigne, l'examineur lui fait réaliser une séquence de trois essais : 1-1-1.

"Lorsque je tape deux fois, vous ne devez pas taper".

Pour s'assurer que le patient a bien compris la consigne, l'examineur lui fait réaliser une séquence de trois essais : 2-2-2. La séquence est la suivante : 1-1-2-1-2-2-2-1-1-2.

Cotation : aucune erreur = 3 ; 1 ou 2 erreurs = 2 ; plus de deux erreurs = 1 ; le patient tape le même nombre de coups que l'examineur au moins 4 fois consécutives = 0.

/3