

## **Guide pour le test de vision des couleurs sous forme de cartes**

Test de perception des couleurs 15 Hue simplifié, adapté aux enfants et personnes polyhandicapées

### **Table des matières**

1.	Introduction .....	1
2.	Variantes possibles .....	1
2.1.	Préparation au test .....	1
2.2.	Ordonnancement des couleurs.....	1
2.3.	Formation de séquences chromatiques.....	2
3.	Analyse des résultats.....	2
3.1.	Le protocole d'évaluation.....	3

### **1. Introduction**

Dérivé du test de Farnsworth, ce test de perception des couleurs se présente sous la forme de cartes de couleur plastifiées. Pas toujours extrêmement précis dans ses résultats, il a l'avantage de proposer une approche ludique qui le rend accessible aux plus jeunes. Ses cartes plastifiées sont idéales pour une utilisation avec des petits enfants ou des personnes polyhandicapées. Selon le stade de développement atteint par le patient examiné, le test peut être pratiqué dès l'âge de deux ans.

### **2. Variantes possibles**

Bien qu'un seul jeu suffise à la réalisation d'une évaluation, il peut être judicieux de disposer d'un second jeu qui permettra des variantes de test plus ludiques pour les enfants ou les personnes polyhandicapées.

#### **2.1. Préparation au test**

Dans un premier temps, permettez au sujet se familiariser avec le test en lui remettant les cartes et en le laissant jouer avec celles-ci. Une variante de jeu pourrait consister à former une suite ou à disposer les cartes selon un certain schéma, sans prêter attention aux couleurs.

Une autre option pourrait consister à tendre trois cartes différentes, parmi lesquelles le sujet doit désigner la plus claire ou la plus foncée.

#### **2.2. Ordonnancement des couleurs**

Si vous disposez de deux sets de test, une indication de la qualité de perception des couleurs peut être obtenue en proposant les « jeux » suivants. Dans ce contexte, il est important de ne pas commenter les choix ou les erreurs commises par les sujets testés.

1. Une carte est placée sur la table. Le sujet doit retrouver la même carte parmi deux ou trois cartes extraites du second jeu.
2. Etalez les deux jeux de cartes sur la table pour faire un Memory, jeu qui consiste à trouver des paires de cartes identiques.

### **2.3. Formation de séquences chromatiques**

La carte munie d'un « P » à son verso est appelée carte pilote. Elle constitue la carte de référence, toujours posée en premier par l'examineur. Cette carte marque le point de départ de la séquence de couleurs.

1. Les cartes du premier jeu sont disposées dans le bon ordre. Le patient doit faire de même avec le second jeu.
2. La carte pilote est extraite du premier jeu et présentée au sujet testé. Ce dernier doit trouver la carte dont la couleur est la plus proche dans le reste du jeu, la poser à côté de la première, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été disposées.

Les chiffres qui figurent au verso des cartes sont consignés dans la grille d'évaluation selon l'ordre de la séquence ainsi obtenue.

## **3. Analyse des résultats**

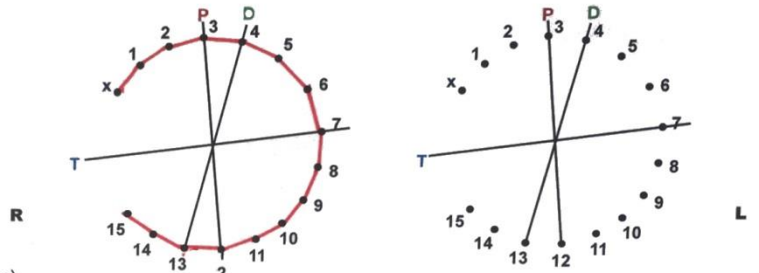
Dans le rapport d'évaluation, saisissez et reliez les chiffres indiqués au verso des cartes selon l'ordre choisi par le patient.

Chez un sujet dont la vision des couleurs est normale, on obtient un tracé circulaire. La seule inversion de deux cartes ne dénotera pas systématiquement d'une anomalie de la vision des couleurs, mais peut être la conséquence d'un simple déficit d'attention.

Le présent test diffère du test de Farnsworth dans la mesure où il se limite à indiquer d'éventuelles faiblesses dans la perception des couleurs. En revanche, ces dernières ne sont pas déterminées avec précision. De légères anomalies au niveau de l'axe rouge-vert (dyschromatopsie rouge-vert) ne sont notamment pas toujours dépistées.

**Si la qualité de la vision des couleurs doit être évaluée avec précision – pour l'école ou la mise en place de mesures de stimulation –, des tests de Farnsworth ou d'Ishihara devront nécessairement être effectués.**

P = Protanachse ⇒ Rotschwach/blind  
 D = Deutanachse ⇒ Grünschwach/blind  
 T = Tritanachse ⇒ Störungen auf der Gelb-Blau-Achse



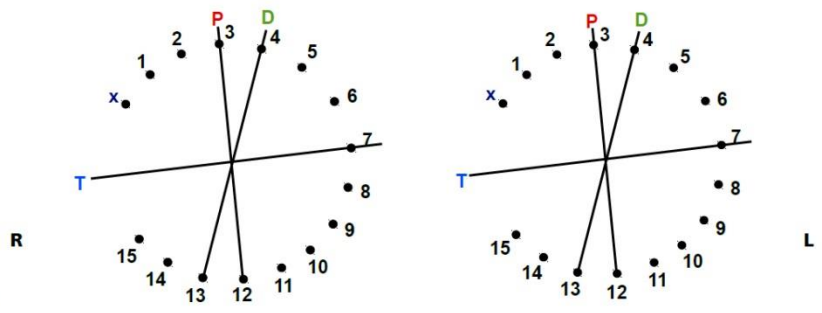
Reihenfolge der Farbproben (P = Pilotfarbe)

Rechts	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Links	P															

**Illustration 1 : Aspect d'un graphique lors d'une perception normale des couleurs**

### 3.1. Le protocole d'évaluation

P = Protanachse ⇒ Rotschwach/blind  
 D = Deutanachse ⇒ Grünschwach/blind  
 T = Tritanachse ⇒ Störungen auf der Gelb-Blau-Achse



Reihenfolge der Farbproben (P=Pilotfarbe)

Rechts	P															
Links	P															

**Illustration 2 : Graphique et grille destinés à l'évaluation**

Une fois la suite de chiffres saisie dans la grille d'évaluation, les points qui leur correspondent sont reliés dans cet ordre dans le schéma circulaire. Les parallèles qui se dessinent avec les différents axes de référence fournissent une indication quant au type de dyschromatopsie identifié.

- Axe parallèle à p – Indique une protanomalie (faiblesse au niveau de la vision de la couleur rouge)
- Parallèle à d – Indique une deutéranomalie (faiblesse au niveau de la vision de la couleur verte)
- Parallèle à t – Indique une tritanomalie (dyschromatopsie d'axe jaune-bleu)

Sur la page suivante figure un protocole d'évaluation qui peut être imprimé.

# SZBLIND

Schweizerischer Zentralverein  
für das Blindenwesen

- P = Protanachse ⇨ Rotschwachblind
- D = Deuteranachse ⇨ Grünschwachblind
- T = Tritanachse ⇨ Störungen auf der  
Gelb-Blau-Achse



Reihenfolge der Farbproben (P = Pilotfarbe)

Rechts	P																	
Links	P																	