Résultats des questionnaires de Conners 3 parents et enseignants Critères majeurs et conditions de validité													
QP	QE		P1	P2	E1	E2	QP	QE		P1	P2	E1	E
		DSM-IV-TR Inattention		-		-		-	DSM-IV-TR Trouble des conduites	-	-	-	-
2	88	Oublie durant des activités quotidiennes.	2	2	0	0	6	54	Il/elle sèche des cours (absent de l'école sans autorisation).	0	0	0	
28	60	Évite ou n'aime pas les choses qui demandent beaucoup d'efforts et qui ne	3	3	0	0	11	33	A forcé quelqu'un à avoir des activités sexuelles.	0	0	0	Ť
35	69	Ne semble pas écouter ce qui lui est dit.	2	2	0	0	16	98	Intimide, menace ou fait peur aux autres.	0	0	0	T
47	37	Ne porte pas attention aux détails; fait des fautes d'inattention.	3	1	0	0	27	14	Se sert d'une arme (par exemple, un bâton, une brique, une bouteille	0	0	0	T
68	73	Ne suit pas les consignes (même lorsqu'il/elle les comprend et essaie de co	1	1	0	0	30	105	Initie délibérément des batailles avec les autres.	0	0	0	T
79	57	Ne complète pas ses travaux scolaires ou ses tâches (même lorsqu'il/elle	2	0	0	0	39	35	Blesse physiquement les gens.	0	0	0	T
84	103	A de la difficulté à organiser des tâches ou des activités.	2	2	0	0	41	21	Est cruel/le envers les animaux.	0	0	0	T
95	111	A de la difficulté à demeurer concentré/e sur un travail ou un jeu pour une longue période de temps.	3	2	0	0	56	40	Ment afin d'éviter de faire certaines choses ou afin d'obtenir les choses qu'il/elle veut.	3	1	0	
97	92	Perd des choses (par exemple, des travaux scolaires, des crayons, des livres, des outils ou des jouets).	1	1	0	0	58	31	Vole en cachette (par exemple, vol à l'étalage ou falsification).	0	0	0	
101	23	Est facilement distrait/e par ce qu'il/elle voit ou entend.	3	2	0	0	65		Endommage ou détruit volontairement les choses des autres.	0	0	0	T
		T-Score					76		S'enfuit de la maison pour au moins une nuit (fugue).	0	0		T
		Nombre de critères majeurs validés	7	6	0	0	78	61	A délibérément mis le feu afin de causer des dommages.	0	0	0	Ι
							89	90	Est déjà entré/e par effraction dans la maison, l'édifice ou la voiture de quelqu'un.	0	0	0	
							91		Sort tard le soir, même si c'est contre les règles.	0	0		T
		DSM-IV-TR Impulsivité-Hyperactivité					96	27	Vole en confrontant quelqu'un (par exemple, agression, vol de sac à main ou vol à main armée).	0	0	0	
3		Parle trop.	3	2	0				T-Score		51	45	;
43	9	Donne la réponse avant la fin de la question.	1	2	0	0			Nombre de critères majeurs validés	1	1	0	
45	78	Bouge constamment.	2	2	0	0			DSM-IV-TR Trouble oppositionnel/provocation				Т
54	17	Agit comme s'il/elle était animé/e par un moteur.	3	2	0	0	14	62	Se met en colère.	3	2	0	Τ
61	76	A de la difficulté à attendre son tour.	2	1	0	0	21	64	Blâme les autres pour ses erreurs ou ses mauvais comportements.	3	1	0	T
69	24	Court ou grimpe quand il/elle ne devrait pas le faire.	1	1	0	0	48	38	Est en colère et éprouve du ressentiment.	3	1	0	T
71	32	Est bruyant/e lors des jeux et des temps libres.	3	1	0	0	57	51	Essaie de se venger.	2	0	0	T
93	1	Quitte son siège lorsqu'il/elle devrait rester assis/e.	3	1	0	0	59	59	Embête ou ennuie délibérément les autres.	0	0	0	T
98	4	Gigote ou se tortille sur son siège.	3	1	0	0	73	56	Est irritable et facilement embêté/e par les autres.	1	2	0	T
99	7	Agité/e ou hyperactif/ve.	3	3	0	0	94	71	Refuse activement de faire ce que les adultes lui demandent.	1	1	0	T
04	29	Interrompt les autres (par exemple, leurs conversations ou leurs jeux).	3	2	0	0	102	47	S'obstine avec les adultes.	3	1	0	T
		T-Score	90	77	43	43			T-Score	90	68	47	,
		Nombre de critères majeurs validés	8	5	0	0			Nombre de critères majeurs validés	5	2	0	_
		Anxiété							Dépression				_
4	79	S'inquiète de beaucoup de choses.	2	2	0	0	17	O.F.	Se sent sans valeur.	3	2	0	_
4		A de la difficulté à contrôler ses inquiétudes.	3	1	0		66		Semble fatiqué/e; a peu d'énergie.	0	0		
					····	ı U	nn	10/		1 ()	. ()	1 0	- 1
20 70		Semble "sur les nerfs", nerveux/se ou tendu/e.	2	2	0	0	82		N'a plus de plaisir ou d'intérêt pour les activités.	1	1	0	_

