

Nom :	Étiquettes du patient
Prénom :	
Date de naissance :	
Service :	
Hôpital/Centre MPR :	
Examineur :	
Date du jour :	

Éveil, sortie de coma, évolutions prolongées

Wessex Head Injury Matrix (WHIM), 62 Items

Il s'agit d'une échelle comportant 62 items selon l'ordre d'apparition pendant l'éveil.

1 à 15 : évaluent les comportements de base, les activités réflexes et se terminent quand apparaît la réponse aux ordres simples.

16 à 29 : évaluation des interactions sociales et communautaires ; se termine lors de l'apparition du langage verbal.

30 à 46 : évaluent les aptitudes cognitives.

47 à 62 : évaluent l'émergence de l'amnésie post-traumatique (orientation, fixation).

Tient compte de l'environnement et de la réponse du patient, elle comble la lacune existant entre l'échelle de Glasgow et les tests neuro-psychologiques et / ou les bilans de dépendances.

Elle présente une bonne fidélité test-retest et une bonne concordance inter-observateurs, si ceux-ci sont formés.

Commencez à l'item 1. Mettez une barre pour tout item observé et une croix pour tout comportement non observé. Arrêtez la cotation après 10 croix consécutives. Le rang du comportement le plus avancé constitue le score.

SCORE WHIM

DATE

RANG DU COMPORTEMENT LE PLUS AVANCÉ

Comportements observés

- 1 Ouverture brève des yeux
- 2 Ouverture prolongée des yeux
- 3 Les yeux sont ouverts et bougent mais ne se fixent pas sur une personne ou un objet
- 4 Attention momentanément captée par un stimulus dominant
- 5 Regarde brièvement une personne
- 6 Vocalisation volontaire, pour exprimer ses sensations
- 7 Grince ou serre les dents
- 8 Contact visuel
- 9 Le patient regarde la personne qui lui parle
- 10 Exclamation de jurons (vas-t-en, etc.)
- 11 Éveil marqué et agitation avant les mictions ou les selles
- 12 Les yeux suivent une personne se déplaçant dans son champ visuel
- 13 Regarde une personne qui s'occupe de lui
- 14 Vocalisation mécanique (au cours d'un soupir ou d'un bâillement, etc.)
- 15 Exécute un mouvement physique sur requête verbale

Définition opérationnelles

- Moins de 30 secondes.
- Plus de 30 secondes.
- Les yeux bougent de manière aléatoire, sans signe de poursuite et ils ne s'arrêtent pas sur un objet ou une personne.
- Momentanément = 2 secondes ou plus ; stimulus dominant = bruyant/grand/vivement coloré/douloureux entraînant un changement identifiable du comportement bien que momentané, par exemple : agité>calme, yeux fermés > ouverts ; immobile>mouvements ; etc.
- Le regard se déplace sans but à travers la chambre... lorsqu'un objet ou une personne est remarqué, les yeux se fixent sur celui-ci. Brièvement = momentanément. Impression qu'il regarde quelqu'un ou quelque chose.
- Gémissement comme pour exprimer un malaise, soit spontanément soit lors de manipulations passives des membres contractés, d'injections ou de prise de sang.
- Les dents grincent spontanément ou se serrent lorsqu'un tampon de mousse est introduit dans la bouche.
- Le patient réagit à l'appel de son nom par une personne située en dehors de son champ visuel, en dirigeant son regard sur cette personne et en le maintenant pendant au moins 3 secondes.
- Il déplace son regard vers la personne qui lui parle et continue à la regarder pendant 3 secondes.
- Vas-t-en, etc.
- Le patient devient extrêmement nerveux et agité avant d'uriner ou de déféquer. Il se calme immédiatement après.
- Les yeux du patient suivent une personne qui se déplace du milieu à la droite ou du milieu à la gauche. Le patient n'a pas besoin de suivre dans son champ visuel entier.
- Son regard s'arrête pendant au moins 3 secondes sur une personne qui s'occupe de lui, par exemple : en rangeant le lit ou en mobilisant les membres du patient.
- Un son doit être produit, les bâillements silencieux ne compte pas. Il doit être capable de produire un son normal
- Obéit à une commande verbale, comprend un seul élément... (par exemple : Levez le bras !).



SCORE WHIM

DATE

RANG DU COMPORTEMENT LE PLUS AVANCÉ

Comportements observés

- 16 Tourne la tête ou les yeux pour regarder quelqu'un qui parle
- 17 Regarde une personne se déplaçant dans son champ visuel
- 18 Poursuite visuelle pendant 3 à 5 secondes
- 19 Parle en chuchotant
- 20 Vocalise pour exprimer un affect ou un besoin
- 21 Pleurs
- 22 S'oriente vers un bruit
- 23 Répond préférentiellement à certaines personnes
- 24 Maintient le contact visuel pendant plus de 5 secondes
- 25 Articulation silencieuse
- 26 Froncements de sourcils, grimaces, etc. Pour montrer sa contrariété.
- 27 Est capable d'ignorer un stimulus distracteur
- 28 Regarde un objet sur demande verbale
- 29 Choisit un objet sur demande verbale

Définition opérationnelles

- Son regard est initialement dirigé ailleurs. Il bouge les yeux ou tourne la tête pour regarder la personne qui parle.
La personne ne lui parle pas nécessairement.
- La personne se déplace d'un côté à l'autre du lit, en le contournant.
Le patient la suit des yeux du bout du lit vers la gauche ou la droite ou les deux.
- Attirez l'attention du patient avec un grand objet vivement coloré et le bouger dans son champ visuel. Coter lorsque le patient peut suivre l'objet sur un angle de 90° au moins.
- Le patient vocalise en chuchotant.
- Vocalise comme pour exprimer un affect ou un besoin, soit spontanément, soit pendant l'exécution de soins désagréables, comme par exemple : une prise de sang, des injections ou au cours d'une séance de kinésithérapie
- Le patient pleure, avec ou sans larmes.
- Cloche, sifflet, buzzer, etc. Le patient tourne la tête ou les yeux vers la source sonore.
- S'observe avec la famille lorsque l'examineur est présent.
Obéit aux ordres de parents, ou de proches, mais pas à ceux du personnel.
Il devient plus calme détendu ou plus bruyant lorsqu'un parent est présent.
Apparaît plus détendu ou plus coopératif avec certains membres du personnel
- Regarde une personne pendant 5 secondes ou plus.
- Articule des mots avec la bouche comme par exemple : "Bonjour".
Les mouvements de mâchonnements ne sont pas inclus.
- Observés lors des prises de sang, aspirations (kinésithérapie), mobilisations passives des membres, mise au fauteuil ou verticalisation.
- Lorsque le patient fixe son attention, par exemple en regardant quelqu'un qui lui parle, il ignore un stimulus distracteur de façon approprié, par exemple quelqu'un qui entre dans la chambre.
- Maintenir un objet vivement coloré là où le patient ne peut le voir directement et demander au patient de le regarder.
- Choix de deux objets situés dans son champ visuel mais suffisamment éloignés pour que le patient doive déplacer les yeux pour passer de l'un à l'autre. Demandez au patient de regarder l'objet à droite, puis à gauche.
Inverser les objets et répéter la manœuvre.

Comportements observés

- 30** Rires
- 31** Imité un geste (fermeture et ouverture des yeux rapidement, deux fois, montrer un pouce, etc.)
- 32** Indique qu'il comprend par un hochement de la tête, ou un geste
- 33** Recherche de contact visuel
- 34** Répond à des questions sur un mode monosyllabique ou par un seul mot
- 35** Regarde, et apparemment explore des images, un magazine, la télévision
- 36** Le regard passe d'une personne à l'autre spontanément
- 37** Langage fluent mais incohérent.
De nombreux mots mais le sens est à peine compréhensible
- 38** Cherche un objet qu'on lui a montré, puis enlevé de son champ visuel
- 39** Peut participer à une tâche, (télévision, etc.) mais son attention est labile. Tout stimulus externe le distrait
- 40** Usage de mots monosyllabiques ou de mots simples pour exprimer son humeur ou ses besoins
- 41** Est momentanément distrait par un stimulus extérieur mais peu reprendre sa tâche
- 42** Peut retrouver une certaine carte de jeu dans une sélection de quatre cartes

Définition opérationnelles

- Le patient produit des sons ou des mouvements pour exprimer son amusement, de façon appropriée ou inappropriée.
- On demande au patient d'imiter le geste exécuté par l'examineur, accompagné d'instructions verbales. Il doit le faire clairement, suite à la demande (en cas de doute, confirmer en répétant la procédure).
- Le patient peut répondre oui / non de façon fiable à une liste de 10 questions. Il doit avoir 9 réponses correctes sur les 10.
- Bouge la tête ou les yeux afin d'établir un contact visuel. Celui-ci est maintenu pendant au moins 3 secondes.
- Syllabes ou mots isolés... Oui, non, etc.
- Image = par exemple des photos de famille. En regarde une, la dépose, en regarde une autre. Tourne les pages d'un magazine ; regarde la télévision pendant une durée appropriée... Le temps d'un programme..., la durée d'une publicité ou d'un clip vidéo, etc.
- Deux personnes sont dans la chambre de telle façon que le patient doit bouger les yeux ou la tête pour passer de l'une à l'autre. Passe spontanément de l'une à l'autre.
- Le patient passe d'un sujet à un autre ou donne des détails excessifs, ne répond pas aux questions ou ne se tient pas au thème de la conversation.
- Un grand objet très voyant et signifiant pour le patient lui est présenté pendant quelques secondes. L'objet est alors enlevé et caché par exemple sous les draps du lit à portée de mains du patient. Le patient peut utiliser tout moyen pour indiquer l'endroit de l'objet (geste, parole, yeux, etc.).
- Participe à une tâche pendant 1 minute en l'absence de distracteur. Tout distracteur affecte immédiatement son attention, sans retour à la tâche initiale.
- "Fatigué", "Faim", "Soif", "Douleur", etc., mots utilisés de façon isolée sans faire de phrases.
- Momentanément = pas plus de 10 secondes.
- 4 cartes de jeu sont présentées : 2 noires, 2 rouges, 2 chiffres, 2 figures. On demande au patient d'en sélectionner une. 10 essais.

SCORE WHIM

DATE

RANG DU COMPORTEMENT LE PLUS AVANCÉ

Comportements observés

- 43 Sourit
- 44 Utilise l'écriture, un clavier ou un autre moyen de communication, mais n'est guère compréhensible
- 45 Peut indiquer le moment de la journée
- 46 Séquences courtes de mots
- 47 Pointe avec les yeux
- 48 Initie la communication
- 49 Vocalise pour attirer l'attention
- 50 Le langage est établi, mais avec un manque du mot ou des difficultés de compréhension
- 51 Il utilise un langage conventionnel mais avec très peu de mots
- 52 Utilise 1 ou 2 gestes
- 53 Donne 1 ou 2 items d'orientation corrects (jour, mois, année, âge, endroit)
- 54 Connaît le prix de trois objets communs (pain, bière, lait, etc.) à quelques centimes d'euro près
- 55 Reconnaît des pièces de monnaie (pointe les yeux ou touche la pièce évoquée)
- 56 Connaît le prénom d'un des membres de l'équipe

Définition opérationnelles

- Sourire spontané pour n'importe quelle raison.
- Essaie d'écrire son nom ou un mot. Écrit plus qu'il ne signe de son nom. Quelques lettres sont reconnaissables.
- Donner 3 options : matin, après-midi, ou soir ; ou encore, utiliser les heures de repas, si cela est plus parlant, par exemple le petit-déjeuner et après le repas de midi.
- Séquences = pas de phrases complètes ou des phrases mal structurées.
- Choix entre 2 images ou 2 objets ou 2 cartes (Oui/Non). Les yeux doivent pointer correctement 9 essais sur 10.
- Attire l'attention d'une autre personne par un bruit ou un geste. (Remarque : le langage n'est pas nécessaire).
- Les personnes dans la chambre ne lui prêtent pas attention..., par exemple elles parlent entre elles...
Le patient produit n'importe quel son pour attirer leur attention.
- Le patient peut effectuer 2 ordres simples en même temps mais pas plus, c'est à dire "Levez votre bras et serrez la main !"
Il garde des difficultés à s'exprimer ou à dénommer des objets.
- Les phrases sont écourtées. Énonce seulement les faits, ne donnant que peu ou pas de description.
- Lève où baisse le pouce. Hoche où tourne la tête.
Spontanément ou à la demande.
- Demandez : Quel jour et quel mois sommes-nous ?
Quel âge avez-vous ? Où êtes-vous maintenant (hôpital, ville) ?
Donnez les informations correctes lorsque le patient ne sait pas.
- Objets : Cassettes audio, barre de Mars, canette de Coca-Cola.
Le prix correct doit être donné pour les trois objets à un même moment.
- 3 pièces sont présentées, 50 centimes, 1 Euro, 2 Euro, ensuite dans l'ordre suivant : 1 Euro, 50 centimes et 2 Euro.
Le patient doit les désigner dans cet ordre.
- Appelle un des membres de l'équipe spontanément par son prénom ou se souvient du prénom quand on le lui demande.
(Vérifier que le patient ne lit pas le prénom sur le badge).

SCORE WHIM**DATE****RANG DU COMPORTEMENT LE PLUS AVANCÉ****Comportements observés**

57 Dénomme ou désigne sa gauche ou sa droite

58 Utilise l'écriture, un clavier ou une autre aide de communication de manière fluente

59 3 à 5 items d'orientation corrects

60 Se rappelle quelque chose du jour précédent (par exemple montrer un pièce de monnaie, une clef, une montre... de votre poche et demandez lui de s'en souvenir le lendemain)

61 Se rappelle de quelque chose survenu dans la journée (par exemple "êtes-vous déjà allé en kiné ?")

62 Réussit un test d'amnésie post-traumatique

Définition opérationnelles

Exécute les instructions par exemple : "levez votre main gauche" ; "levez votre main droite" ; "tournez la tête à droite" ; "tournez la tête à gauche" ou l'équivalent.

Ses messages sont facilement compréhensibles par n'importe qui.

Procédure et items d'orientation comme ci-dessus.

Montrez l'objet. Mettez-le dans votre poche et dites au patient que le jour suivant vous lui demanderez ce qui se trouve dans votre poche.

Le jour suivant, demandez au patient s'il s'en souvient.

S'il ne peut pas, proposez un choix de trois réponses comme par exemple : "était-ce une montre, une pièce de 2 euro ou une clef ?"

Notez si le patient reconnaît l'objet.

Vérifier ce qui s'est passé ce jour-là. Choisir un événement qui n'arrive pas invariablement le matin ou l'après-midi. Poser des questions ouvertes, par exemple "qu'avez-vous fait ce matin ?"

Si pas de réponse, continuer par une question plus orientée, par exemple "qu'avez-vous fait en kiné ce matin ?"

Est sorti d'amnésie post-traumatique.