

ADDENBROOKE'S COGNITIVE EXAMINATION – ACE-R

Versione italiana A

nome:	data del test:...../...../.....
data di nascita:	somministratore.....
ospedale:	anni di scolarità.....
	occupazione.....
	preferenza manuale.....

ORIENTAMENTO (OA) punti da 0 a 10

➤ chiedere	giorno	data	mese	anno	stagione	(punti 0-5)
						
➤ chiedere	luogo	piano	città	regione	stato	(punti 0-5)
						

REGISTRAZIONE (OA)

Dire “Adesso Le dirò tre parole che Lei dovrà ripetere dopo di me: casa, pane , gatto”. Dopo che il soggetto ha ripetuto dire: “Cerchi di ricordarsele poiché più tardi gliele chiederò di nuovo”. Calcolare il punteggio in base al primo trial (far ripetere 3 volte se necessario).

Registrare il numero di tentativi.....

(punti 0-3)

ATTENZIONE E CONCENTRAZIONE (OA)

- Chiedere al soggetto: “Può dirmi quanto fa 100 meno 7?”. Dopo che il soggetto ha risposto, chiedere di togliere ancora 7 per un totale di 5 sottrazioni. Se il soggetto commette un errore, andare avanti e controllare le risposte successive (es. 93, 84, 77, 70, 63- punti 4).

Interrompere la prova dopo 5 sottrazioni (93, 86, 79, 72, 65)

- Chiedere: “Potrebbe dirmi da quali lettere è composta la parola CARNE? Adesso mi dica le lettere al contrario, dall’ultima alla prima”:

..... ..

(punti 0-5)

(prova a cui ha ottenuto il punteggio più alto)

MEMORIA - Richiamo (M)

- Chiedere: “quali erano le 3 parole che Le avevo chiesto di ripetere e ricordare?”..... ..

(punti 0-3)

MEMORIA - Memoria Anterograda (M)

- Dire “Adesso leggerò un nome e un indirizzo che lei dovrà ripetere dopo di me. Faremo in questo modo per 3 volte, così avrà l'opportunità di impararlo. Più tardi glielo chiederò di nuovo”

(punti 0-7)

Calcolare solo il punteggio del terzo trial.

	I trial	II trial	III trial
Mario Rossetti			
p.zza Garibaldi 59			
Pontedera			
Pisa			

MEMORIA - Memoria Retrograda (M)

- Nome dell'attuale Presidente della Repubblica.....
- Nome del precedente Papa.....
- Nome del presidente degli USA.....
- Nome del presidente degli USA assassinato nel 1960.....

(punti 0-4)

FLUENZA VERBALE – Lettera “F” e animali (F)➤ **Lettere**

Dire: “Ora le dirò una lettera dell'alfabeto e vorrei che Lei mi dicesse quante più parole possibile iniziano con questa lettera. Non sono ammessi nomi di persone o di luoghi. E' pronto? Ha un minuto di tempo e la lettera è “F”.

(punti 0-7)

				>17	7
				14-17	6
				11-13	5
				8-10	4
				6-7	3
				4-5	2
				2-3	1
				<2	0
				totale	corrette

➤ **Animali**

Dire: “Ora dovrebbe dirmi il nome di più animali possibile, che iniziano con qualsiasi lettera”

(punti 0-7)

				>21	7
				17-21	6
				14-16	5
				11-13	4
				9-10	3
				7-8	2
				5-6	1
				<5	0
				totale	corrette

- Mostrare l'istruzione scritta.

(punti 0-1)

☐ ☐

Chiuda gli occhi

- Comando a 3 stadi: "Prenda questo foglio con la mano destra. Lo pieghi a metà. Lo butti sul pavimento".

(punti 0-3)

☐ ☐

LINGUAGGIO – Scrittura (L)

- Chiedere al soggetto di formulare una frase e di scriverla nello spazio sottostante: assegnare 1 se la frase contiene soggetto e verbo (vedere la guida per gli esempi).

(punti 0-1)

☐ ☐

LINGUAGGIO – Ripetizione (L)

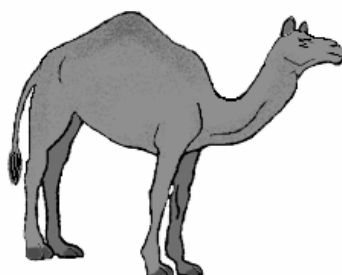
➤ Chiedere al soggetto di ripetere: "pagliaccio"; "deformazione"; "irresponsabilità"; "slittino"; assegnare 2 se sono corrette tutte le ripetizioni; 1 se sono corrette 3 ripetizioni; 0 se sono corrette 2 o meno ripetizioni.	(punti 0-2) ☐
➤ Chiedere al soggetto di ripetere: "sopra, oltre, sotto" ➤ Chiedere al soggetto di ripetere: "se, e, ma".	(punti 0-1) ☐ (punti 0-1) ☐ ☐

➤ Chiedere al soggetto di denominare le seguenti figure:

(punti
0-2)
matita+
orologio

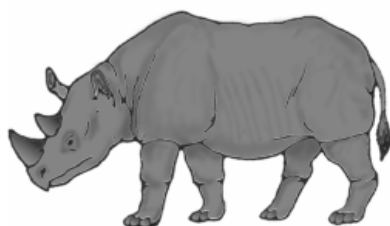


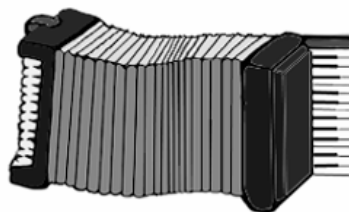
--	--



--

(punti
0-10)





LINGUAGGIO – Comprensione (L)

- Utilizzando le figure sopra, chiedere al soggetto di:
- Indicare quella associata alle armi
 - Indicare quella che è un marsupiale
 - Indicare quella che si trova nell'Antartico
 - Indicare quella che ha a che fare con la nautica.

(punti 0-4)

LINGUAGGIO – Lettura (L)

- Chiedere al soggetto di leggere le parole ad alta voce. Calcolare un punto soltanto se tutte le parole sono lette correttamente. Registrare gli errori.

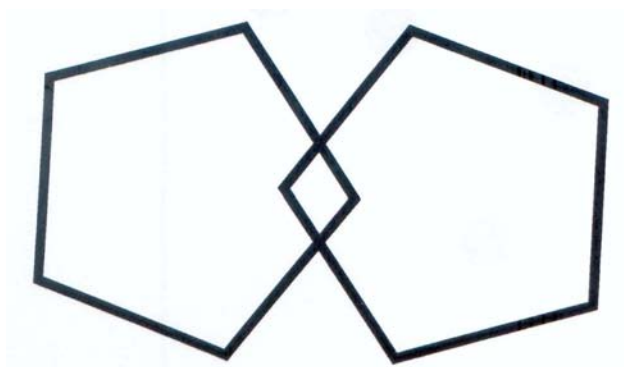
(punti 0-1)

ruvido
cucciolo
includere
minimo
orfano

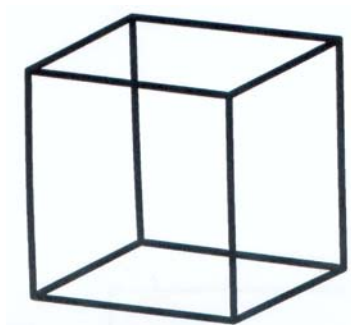
ABILITA' VISUO-SPAZIALI (VS)

- pentagoni sovrapposti: chiedere al soggetto di copiare questa figura:

(punti 0-1)



- cubo: chiedere al soggetto di copiare questo disegno (per i punteggi fare riferimento alla guida): (punti 0-2)

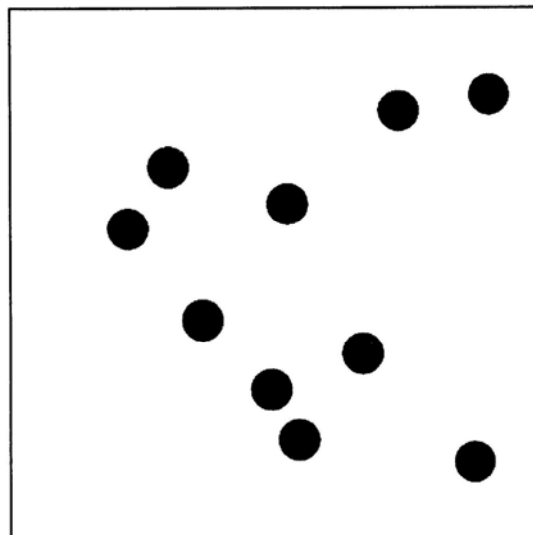
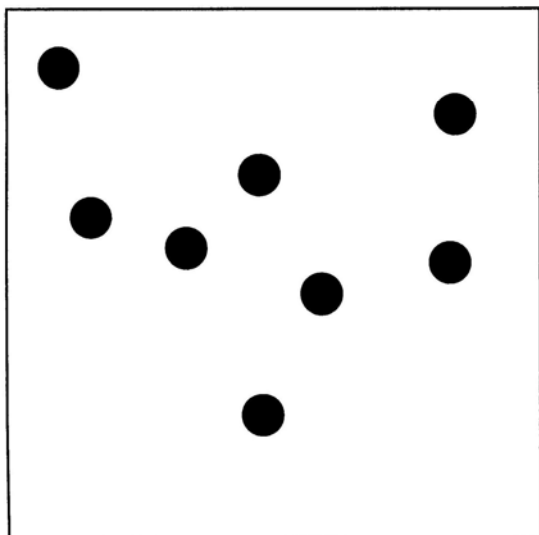


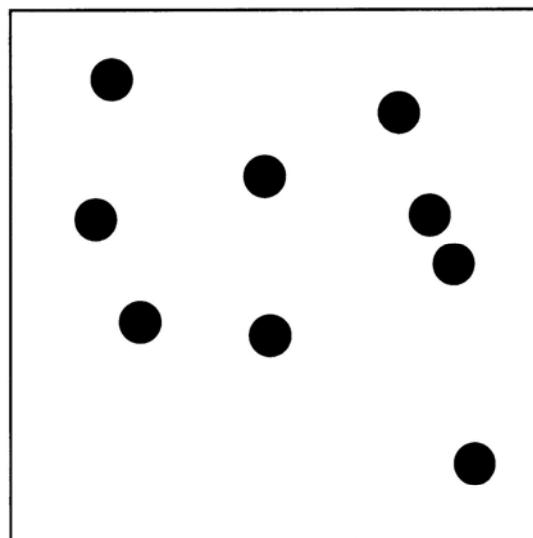
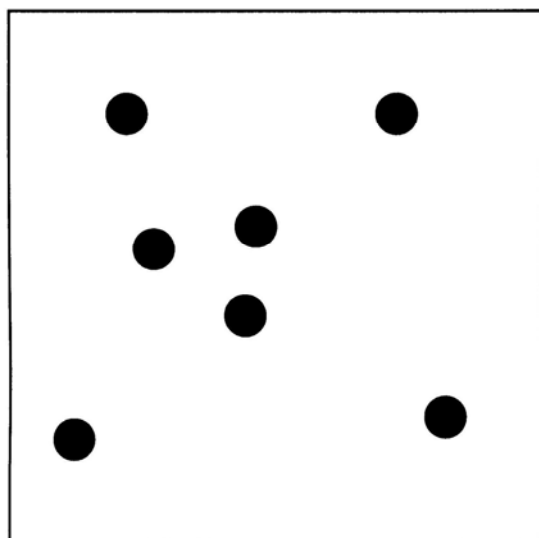
- orologio: chiedere al soggetto di disegnare il quadrante di un orologio con i numeri e le lancette alle undici e dieci. (Per il punteggio guardare le istruzioni sulla guida: cerchio=1; numeri=2; lancette=2 se sono tutti corretti) (punti 0-5)



➤ chiedere al soggetto di contare i punti senza indicarli

(punti 0-4)

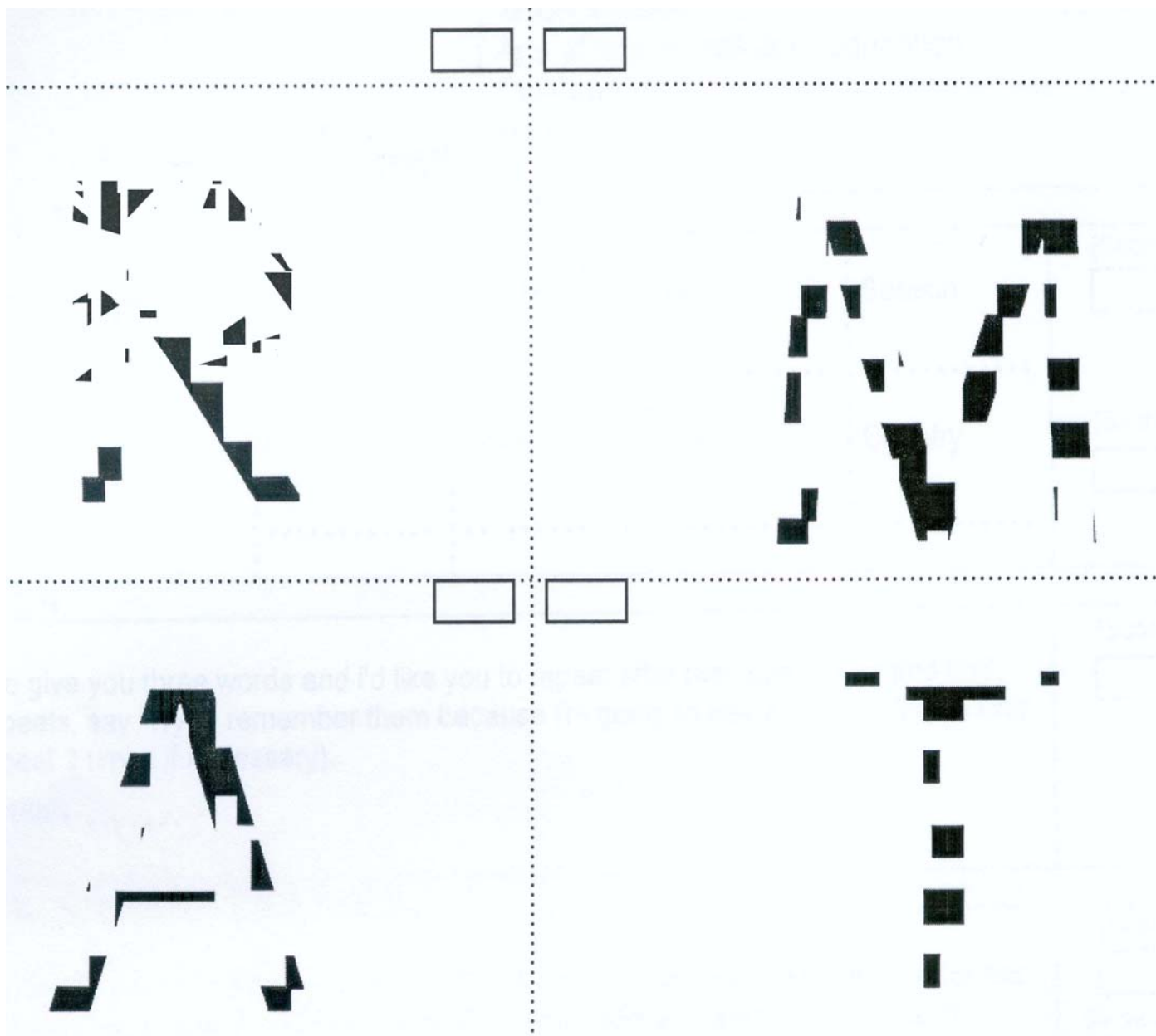




ABILITA' PERCETTIVE (VS)

- chiedere al soggetto di identificare le lettere

(punti 0-4)



RICHIAMO (M)

- Chiedere: "Ora mi dica ciò che si ricorda di quel nome e di quell' indirizzo che abbiamo ripetuto all'inizio"

Mario Rossetti p.zza Garibaldi 59 Pontedera Pisa		(punti 0-7)
---	----------------------------------	---

RICONOSCIMENTO (M)

Tale prova dovrà essere somministrata se il soggetto sbaglia nel richiamo di uno o più items. Se il soggetto richiama tutti gli items, si assegnano 5 punti e tale prova non viene effettuata. Se viene richiamata soltanto una parte, si comincia segnando gli items richiamati nella colonna grigia posta sul lato destro. Poi si testano gli items non richiamati dicendo: "ok, ora le fornirò alcuni aiuti: qual'era il nome X, Y o Z? e così via. Ogni item riconosciuto vale un punto e si somma al punteggio ottenuto attraverso il richiamo.

Mauro Rossi		Mario Rossetti		Mario Rosati		richiamati		(punti 0-5)
p.zza Garibaldi		p.zza Galimberti		Via Garibaldi		richiamati		
39		52		59		richiamati		
Ponsacco		Pontedera		Empoli		richiamati		
Lucca		Pistoia		Pisa		richiamati		

PUNTEGGIO GENERALE

(somma punteggio caselle in grigio) MMSE	/30
(somma punteggio totale) ACE-R	/100

PUNTEGGI PARZIALI

(AO) attenzione e orientamento	/18
(M) memoria	/26
(F) fluenza	/14
(L) linguaggio	/26
(VS) visuospatiale	/16