

■ PROJEKTEINWEISUNG (2)

WAIS-V WECHSLER ADULT
INTELLIGENCE SCALE – FIFTH
EDITION



GLIEDERUNG

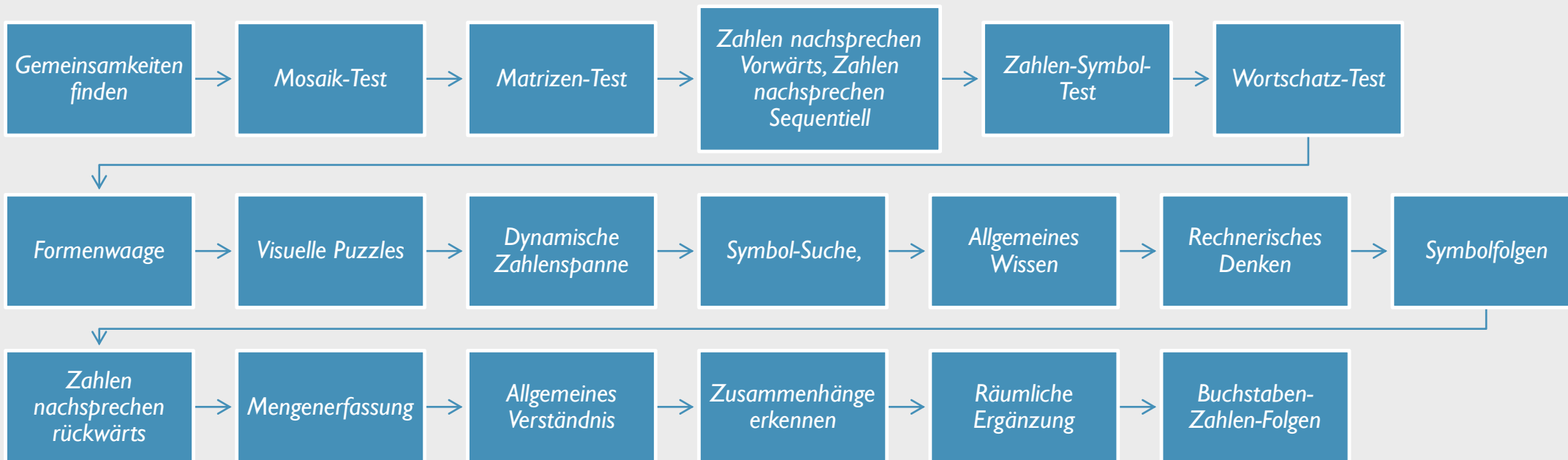
Durchführungsreihenfolge

Start- Abbruch- und Umkehrregel

Aufgabentypen

Erläuterung Untertest 1-20

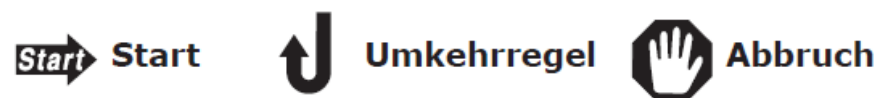
UNTERTESTS



DURCHFÜHRUNGSREIHENFOLGE

- Protokollbogen und Manual geben die standardisierte Reihenfolge der Untertests vor – Alle Testpersonen bearbeiten alle Untertests
- Nur in Ausnahmefällen: Abweichungen von der vorgegebenen Reihenfolge → TP verweigert Durchführung eines Untertests – zum späteren Zeitpunkt auf ausgelassenen Untertest zurückkommen wenn die TP motivierter scheint
- Beachten Sie jedoch, dass Untertest 5 (Zahlen nachsprechen Sequentiell) immer direkt nach Untertest 4 (Zahlen nachsprechen Vorwärts) durchgeführt werden muss! Außerdem darf Untertest 14 (Zahlen nachsprechen Rückwärts) nicht vor Untertest 4 durchgeführt werden.
- Nur in Ausnahmefällen: Testung auf zwei Termine splitten → laufender Untertest sollte beendet werden (+ Vermerk im Protokollbogen) → zweiter Termin schnellstmöglich (max. eine Woche später)

START-, ABBRUCH,- UND UMKEHRREGELN



- Dienen dazu die Testdauer zu verkürzen und Frustration und Ermüdung zu vermeiden
- Regeln für jeden Untertest auf dem Protokollbogen vermerkt


STARTREGEL


Start → Start


- Durchführung der Untertests beginnt je nach Alter mit unterschiedlichen Aufgaben – altersspezifische Startpunkte
- Viele Untertest beinhalten zusätzlich Beispiel- oder Übungsaufgaben, die von allen Testpersonen vor der jeweils altersspezifischen Einstiegsaufgabe bearbeitet werden sollen – diese gehen nicht in die Bewertung mit ein
- Testpersonen, bei denen eine intellektuelle Beeinträchtigung vermutet wird, sollten immer mit Aufgabe I beginnen (unabhängig vom Alter der Testperson)

1. Gemeinsamkeiten finden

 **Start**
Übung, dann
Aufgabe 3

 **Umkehren**
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

 **Abbruch**
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

 **Bewertung**
Siehe *Durchführungsmanual* für Beispielantworten.
Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
16-90 → Ü. Gelb – Grün		
1. Klavier – Trompete		0 1 2
2. Boot – Lastwagen		0 1 2
16-90 †3. Hai – Forelle		0 1 2
†4. Hülle – Kruste		0 1 2
5. Gemälde – Lied		0 1 2
6. Nase – Zunge		0 1 2
7. Schrank – Urne		0 1 2
8. Uhr – Landkarte		0 1 2
9. schlafen – trainieren		0 1 2
10. Musiknoten – Morsezeichen		0 1 2

UMKEHRREGEL

- Umkehrregel gibt vor, wann Aufgaben „vor“ dem altersabhängigen Startpunkt durchgeführt werden müssen
- Umkehraufgaben sind Aufgaben „vor“ dem altersabhängigen Startpunkt – hauptsächlich für Personen mit intellektuellen Beeinträchtigungen gedacht, die meisten Personen müssen diese Fragen nicht beantworten
- Wenn die ersten beiden altersabhängigen Aufgaben mit der vollen Punkteanzahl bewertet werden – testen Sie weiter bis Greifen der Abbruchregel
- Wenn die ersten beiden altersabhängigen Aufgaben nicht mit der vollen Punkteanzahl bewertet werden – tritt die Umkehrregel in Kraft: davor liegende Aufgaben werden in absteigender (umgekehrter) Reihenfolge, d.h. entgegen der laufenden Nummerierung durchgeführt bis zwei Aufgaben in Folge mit der vollen Punkteanzahl bewertet wurden- Anschließend werden die schwierigeren Aufgaben, wie ursprünglich vorgesehen weiter bearbeitet, bis das Abbruchkriterium erreicht ist



Umkehren

Wird bei der ersten *oder* zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

BEISPIEL START- UND UMKEHRREGEL

3. Matrizen-Test



Start

Übungen A & B, dann Aufgabe 4



Umkehren

Wird bei der ersten *oder* zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch

nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten



Bewertung





Richtige Antworten sind **farbig** hervorgehoben. Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Antwort					Punkte		Aufgabe	Antwort					Punkte		Aufgabe	Antwort					Punkte	
16-90	ÜA.	1	2	3	4	5	0	9.	1	2	3	4	5	0	1	19.	1	2	3	4	5	0	1	
	ÜB.	1	2	3	4	5	0	10.	1	2	3	4	5	0	1	20.	1	2	3	4	5	0	1	
	1.	1	2	3	4	5	0	1	1	2	3	4	5	0	1	21.	1	2	3	4	5	0	1	
	2.	1	2	3	4	5	0	1	1	2	3	4	5	0	1	22.	1	2	3	4	5	0	1	
	3.	1	2	3	4	5	0	1	1	2	3	4	5	0	1	23.	1	2	3	4	5	0	1	
16-90	4.	1	2	3	4	5	0	1	13.	1	2	3	4	5	0	1	24.	1	2	3	4	5	0	1
	5.	1	2	3	4	5	0	1	14.	1	2	3	4	5	0	1	25.	1	2	3	4	5	0	1
	6.	1	2	3	4	5	0	1	15.	1	2	3	4	5	0	1	26.	1	2	3	4	5	0	1
	7.	1	2	3	4	5	0	1	16.	1	2	3	4	5	0	1								
	8.	1	2	3	4	5	0	1	17.	1	2	3	4	5	0	1								
									18.	1	2	3	4	5	0	1								

Abbildung 2.2: Beispiel für unvollständige Punktzahl bei der Startaufgabe

BEISPIEL START- UND UMKEHRREGEL

3. Matrizen-Test


-  **Start**
 Übungen A & B, dann Aufgabe 4
-  **Umkehren**
 Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.
-  **Abbruch**
 nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten
-  **Bewertung**
 Richtige Antworten sind **farbig** hervorgehoben. Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.





	Aufgabe	Antwort	Punkte		Aufgabe	Antwort	Punkte		Aufgabe	Antwort	Punkte
16-90	ÜA.	1 2 3 4 (5)			9.	(1) 2 3 4 5	0 (1)		19.	1 2 3 4 5	0 1
	ÜB.	1 2 3 (4) 5			10.	1 2 3 4 (5)	0 (1)		20.	1 2 3 4 5	0 1
	1.	1 2 3 4 5	0 1		11.	1 2 (3) 4 5	(0) 1		21.	1 2 3 4 5	0 1
	2.	1 2 3 4 5	0 1		12.	1 2 3 (4) 5	(0) 1		22.	1 2 3 4 5	0 1
	3.	1 (2) 3 4 A	0 (1)		13.	1 2 (3) 4 5	(0) 1		23.	1 2 3 4 5	0 1
16-90	4.	1 2 3 4 (5)	0 (1)	B	4.	1 2 3 4 5	0 1		24.	1 2 3 4 5	0 1
	5.	1 (2) 3 4 5	(0) 1		15.	1 2 3 4 5	0 1		25.	1 2 3 4 5	0 1
	6.	1 2 3 (4) 5	0 (1)		16.	1 2 3 4 5	0 1		26.	1 2 3 4 5	0 1
	7.	1 2 3 (4) 5	0 (1)		17.	1 2 3 4 5	0 1				
	8.	(1) 2 3 4 5	(0) 1		18.	1 2 3 4 5	0 1				


Abbildung 2.3: Beispiel für volle Punktzahl bei der Startaufgabe, aber nicht bei der zweiten durchgeführten Aufgabe

BEISPIEL START- UND UMKEHRREGEL

- Umkehrregeln für „Formenwaage“ und „Dynamische Zahlenspanne“: Übungsaufgabe A (Formenwaage) und Demonstrationsaufgabe A (Dynamische Zahlenspanne) nur für Testpersonen mit Verdacht auf intellektuelle Beeinträchtigung, die bei Aufgabe I beginnen.
- Umkehrregel-Anwendung:
 - Falls eine Testperson ohne intellektuelle Beeinträchtigung während der Umkehrregel zu Aufgabe I zurückkehrt und dort das Abbruchkriterium nicht erfüllt oder keine volle Punktzahl in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben erreicht:
 - Fortsetzung der Testung bei der nächsten noch nicht bearbeiteten Aufgabe, bis das Abbruchkriterium erfüllt ist.
 - Übungsaufgabe A bzw. Demonstrationsaufgabe A werden in diesem Fall nicht durchgeführt.

8. Formenwaage  **Zeitbegrenzung:** Siehe Aufgabe. Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.

 **Start** Übung B, dann Aufgabe 3
 **Umkehren** Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.
 **Abbruch** nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten
 **Bewertung** Richtige Antworten sind **farbig** hervorgehoben.
Aufgaben 1–16: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 17–28: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 2 Punkten.

	Aufgabe	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Antwort					Punkte		Aufgabe	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Antwort					Punkte	
	ÜA.			1	2	3	4	5			14.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	1.	20"		1	2	3	4	5	0	1	15.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	2.	20"		1	2	3	4	5	0	1	16.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	ÜB.			1	2	3	4	5			17.	30"		1	2	3	4	5	0	2
	3.	20"		1	2	3	4	5	0	1	18.	30"		1	2	3	4	5	0	2
	4.	20"		1	2	3	4	5	0	1	19.	30"		1	2	3	4	5	0	2
	5.	20"		1	2	3	4	5	0	1	**20.	30"		1	2	3	4	5	0	2
	6.	20"		1	2	3	4	5	0	1	21.	30"		1	2	3	4	5	0	2
	7.	20"		1	2	3	4	5	0	1	22.	30"		1	2	3	4	5	0	2

ABBRUCHREGEL



Abbruch

- Gibt an, wann ein Untertest abgebrochen/beendet werden soll
- Dient der Verkürzung der Testdauer
- Abbruchregel = Bestimmte Anzahl an Aufgaben in Folge, die mit 0 bewertet werden
- Besonders wichtig das kein Untertest zu früh abgebrochen wird
- Abbruchregeln variieren je nach Untertest – in der Regel greift der Abbruch nach einer bestimmten Anzahl von aufeinanderfolgenden Aufgaben in Folge, die mit 0 bewertet worden sind



Abbruch

nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

ABBRUCHREGEL



- Verschiedene Varianten der Abbruchregel
 - Anzahl von Bewertungen mit 0 in Folge
- In Abhängigkeit von der Zeit
- Anzahl der Versuche, die mit 0 bewertet wurden



Abbruch

nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten



Abbruch

nach 75 Sekunden pro Aufgabe



Abbruch

nach 0 Punkten in beiden Versuchen einer Aufgabe

ABBRUCHREGEL



Abbruch

- Beispiel für das gleichzeitige Greifen der Umkehr- und Abbruchregel

3. Matrizen-Test



Start

Übungen A & B, dann Aufgabe 4



Umkehren

Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch

nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten



Bewertung

Richtige Antworten sind **farbig** hervorgehoben. Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Antwort	Punkte		Aufgabe	Antwort	Punkte		Aufgabe	Antwort	Punkte
16-90	ÜA.	1 2 3 4 (5)			9.	1 2 3 4 5	0 1		19.	1 2 3 4 5	0 1
	ÜB.	1 2 3 (4) 5			10.	1 2 3 4 5	0 1		20.	1 2 3 4 5	0 1
	1.	1 (2) 3 4 5	0 1		11.	1 2 3 4 5	0 1		21.	1 2 3 4 5	0 1
	2.	1 (2) 3 4 B	0 1		12.	1 2 3 4 5	0 1		22.	1 2 3 4 5	0 1
	3.	1 2 3 (4) 5	0 1		13.	1 2 3 4 5	0 1		23.	1 2 3 4 5	0 1
16-90	4.	1 2 3 4 (5) A	(1)		14.	1 2 3 4 5	0 1		24.	1 2 3 4 5	0 1
	5.	1 (2) 3 4 5	0 1		15.	1 2 3 4 5	0 1		25.	1 2 3 4 5	0 1
	6.	1 2 3 4 5	0 1		16.	1 2 3 4 5	0 1		26.	1 2 3 4 5	0 1
	7.	1 2 3 4 5	0 1		17.	1 2 3 4 5	0 1				
	8.	1 2 3 4 5	0 1		18.	1 2 3 4 5	0 1				

Abbildung 2.4: Beispiel für das Erreichen des Abbruchkriteriums innerhalb der Umkehrregel

ABBRUCHREGEL



Abbruch

- Anzahl der Versuche, die mit 0 bewertet wurden

4. Zahlen nachsprechen Vorwärts



Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils eine Zahl pro Sekunde vor.



Start
Aufgabe 1



Abbruch
nach 0 Punkten in
beiden Versuchen
einer Aufgabe



Bewertung

Aufgaben 1-8: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 9-10: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 2 Punkten.
L-ZNV Anzahl Zahlen im letzten Versuch mit 1- oder 2-Punkt-Bewertung

Aufgabe	Versuch	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
1.	5-7		0 (1)	0 1 (2)
	3-6		0 (1)	
2.	1-5-4		0 (1)	0 1 (2)
	6-2-9		0 (1)	
3.	8-5-2-6		0 (1)	0 (1) 2
	1-6-9-3		(0) 1	
4.	7-8-1-5-2		(0) 1	(0) 1 2
	4-3-8-7-5		(0) 1	
5.	3-1-6-4-8-9		0 1	0 1 2
	1-9-4-7-6-3		0 1	
6.	5-3-2-4-8-7		0 1	0 1 2
	7-2-5-8-1-3		0 1	
7.	3-6-1-7-4-2-8		0 1	0 1 2
	9-8-3-2-7-1-4		0 1	
8.	4-7-1-3-2-5-6-8		0 1	0 1 2
	8-3-9-2-6-1-4-7		0 1	
9.	2-7-5-8-6-3-1-9-4		0 2	0 2 4
	5-3-1-7-2-4-6-8-9		0 2	
10.	1-9-6-2-4-7-8-3-7-5		0 2	0 2 4
	7-4-6-9-8-1-5-3-2-6		0 2	

L-ZNV
(Max = 10)
4

Abbildung 2.5: Beispiel für das Erreichen des Abbruchkriteriums im Untertest Zahlen nachsprechen Vorwärts

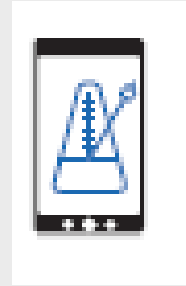
➤ Zeitbegrenzung

- Einige Untertests erfordern, dass die Bearbeitungszeit gestoppt wird
- Zeitbegrenzungen stellen Zeitfenster dar, innerhalb derer eine Testperson die Aufgabe bearbeitet haben muss
- Wenn im Protokollbogen die Bearbeitungszeit notiert werden soll, notieren Sie diese in Sekunden (Die Bearbeitungszeit muss **immer** notiert werden)
- Beginnen Sie die Zeitnahme unmittelbar, nachdem Sie das letzte Wort der Instruktion ausgesprochen haben, und stoppen Sie die Zeitnahme, wenn die Testperson ihre Antwort beendet oder die Aufgabe fertiggestellt bzw. bearbeitet hat
- Untertests, die keine vorgeschriebene Zeitbegrenzung haben:
 - In der Regel sollten die Testpersonen innerhalb von 30 Sekunden eine Antwort geben
 - Nach 30 Sekunden versuchen, eine abschließende Antwort zu erhalten oder zur nächsten Aufgabe übergeben („Haben Sie eine Antwort?“)



➤ **Präsentationsgeschwindigkeit**

- Einige Untertests erfordern die Präsentation von Stimuli in einer spezifischen Geschwindigkeit (z.B. das Nennen einer Zahl pro Sekunde im Rahmen von einer Zahlenreihe)
- Falls Sie nicht mit diesem Verfahren vertraut sind, empfiehlt es sich dies zu üben (z.B. mittels einer Metronom App)
- Beim Verwenden einer solchen App während der Erhebung schalten Sie das Handy auf stumm
- Stoppuhr kann ebenfalls genutzt werden



AUFGABENTYPEN

- Demonstrations-, Übungs- und Lernaufgaben
- Demonstrationsaufgaben erläutern der Testperson die Aufgabenstellung
- Übungsaufgaben ermöglichen der Testperson, die Aufgabenstellung zu üben, bevor die Testaufgaben durchgeführt werden
- Lernaufgaben sind mit einem Kreuz gekennzeichnet – hier geben Sie eine korrigierende Rückmeldung wenn die Testperson nicht die volle Punkteanzahl erhält (Bewerten Sie jedoch nur die erste Antwort der Testperson)

➤ **Nachfragen und Hinweise**

➤ **Nachfragen**

- Dienen dazu, zusätzliche Informationen zu einer unvollständigen, schwammigen oder nicht eindeutigen Antwort der Testperson zu erhalten
- Bei unklaren Antworten: „Was genau meinen Sie damit?“ oder „Erzählen Sie noch mehr darüber“
- Antworten, die eine Nachfrage erfordern, sind im Manual mit einem (N) gekennzeichnet
- Antworten, die eine Nachfrage erfordern müssen wie folgt protokolliert werden: I. Antwort (N)
2. Antwort
- Beispielaufgabe „Was ist eine Banane?“ Antwort der Testperson; „wächst auf Bäumen“ (Kennzeichnung N) nach erfolgter Nachfrage Antwort der Testperson „Obstsorte“
- Protokollierung: **wächst auf Bäumen (N) Obstsorte**
- Aufgaben, die bei einer bestimmten Antwort eine spezifische Nachfrage erfordern, sind im Manual und auf dem Protokollbogen mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet
- Nachfrage erfolgt nur einmal

➤ **Nachfragen und Hinweise**

➤ Hinweise

- Werden verwendet, um der Testperson die Aufgabe zu erklären oder sie daran zu erinnern
- Beispielsweise werden Testpersonen im Untertest Visuelle Puzzles daran erinnert, wie viele Teile des Puzzles Sie auswählen sollen
- Sollten Hinweise in einem Untertest Verwendung finden, sind diese Anweisungen im Abschnitt „Allgemeine Anweisungen“ für diesen Untertest in Kapitel 3 des Manuals beschrieben
- Hinweise werden durch ein **H** neben der Aufgabe im Protokollbogen dokumentiert

DECKBLATT PROTOKOLLBOGEN

- Alle Felder müssen vollständig ausgefüllt werden
- Testalter berechnen:
https://www.pearsonclinical.de/service/alters-und-normwertrechner?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwIYy5BhD-ARIsAI0RbXaVWl8LHGj253FIUmxd6RNICAj8io2JuOqz4Gn4r-MoBQuUs8g8__04aAjdqEALw_wcB

Checkliste vor Beginn der Testung:

- ausgefüllter demografischer Fragebogen inklusive klinischer Diagnosen
- unterschriebene Einverständniserklärung

Führen Sie eine Testung nur durch, wenn alle Dokumente vorliegen!



Standardisierungsversion Protokollbogen

Test-ID: _____ Testleiter-ID: _____

Berechnung des Testalters			
	Jahr	Monat	Tag
Testdatum			
Geburtsdatum			
Testalter			

Benötigt die Testperson ein Hörgerät und/oder eine Sehhilfe?

ja, Hörgerät* ja, Sehhilfe* nein

* Wenn ja, trägt sie diese/s während der Testung? ja nein**

** Wenn nein, brechen Sie die Testung ab!

Abkürzungen zur Verwendung auf dem Protokollbogen

Abkürzung	Bedeutung
N	Nachfrage gestellt
W	Wiederholung v. Anweisungen oder einer Aufgabe
WN	Testperson gibt an, die Antwort nicht zu wissen
KA	Testperson gab keine Antwort
SK	Testperson korrigierte sich selbst
H	Hinweis gegeben

EINSTIEG TESTDURCHFÜHRUNG

„Wir werden heute eine Menge Dinge tun. Manches wird Ihnen leichtfallen, manches aber auch schwer sein.

Für einige Aufgaben gibt es Zeitbegrenzungen, für andere nicht. Die meisten Leute beantworten nicht alle Fragen richtig oder schaffen nicht alle Aufgaben innerhalb der Zeit. Versuchen Sie einfach Ihr Bestes.“

GEMEINSAMKEITEN FINDEN (I)

- Der Testperson werden Wortpaare vorgelesen, die alltägliche Gegenstände oder allgemeine Konzepte beinhalten, und sie soll beschreiben, inwiefern sie ähnlich sind.
- Keine zusätzlichen Materialien
- Wortwörtliches Vorlesen der Begriffe (Wiederholen der Begriffe erlaubt)
- Bei uneindeutigen Antworten, oder Antworten die mit einem N gekennzeichnet sind → Nachfrage (N) sowie Protokollieren dieser

1. Gemeinsamkeiten finden

Start Übung, dann Aufgabe 3

Umkehren Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

Bewertung Siehe *Durchführungsmanual* für Beispielantworten. Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
16-90 Ü. Gelb – Grün		
1. Klavier – Trompete		0 1 2
2. Boot – Lastwagen		0 1 2
16-90 †3. Hai – Forelle		0 1 2
†4. Hülle – Kruste		0 1 2
5. Gemälde – Lied		0 1 2
6. Nase – Zunge		0 1 2
7. Schrank – Urne		0 1 2
8. Uhr – Landkarte		0 1 2
9. schlafen – trainieren		0 1 2
10. Musiknoten – Morsezeichen		0 1 2

GEMEINSAMKEITEN FINDEN (I)

➤ Bewertung

- Notieren Sie die Antwort der Testperson wortwörtlich
- 2 Punkte → Nennung einer übergeordneten Klassifikation, die für beide Teile des Begriffspaares relevant aber nicht zu allgemein ist. z.B. *Ein Klavier und eine Trompete sind beides Instrumente* oder *Ein Hai ist ein Fisch und eine Forelle ist ein Fisch*
- 1 Punkt → Nennung jeder spezifischen gemeinsamen Eigenschaft beider Teile des Begriffspaares, die eine unbedeutendere oder weniger zutreffende Gemeinsamkeit darstellt / eine übergeordnete Klassifikation die weniger bedeutsam ist z.B. *Hai und Forelle leben beide im Wasser* / *Ein Klavier und eine Trompete sind beides Dinge, auf denen man spielt*
- 0 Punkte → Nennung einer Eigenschaft, die nicht auf beide Teile des Begriffspaares zutrifft, die zu allgemeiner Natur ist, oder den Unterschied verschreibt z.B. *Ein Boot ist für die See, und ein Lastwagen ist für die Straße*

1. Gemeinsamkeiten finden (Fortsetzung) Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
11. wünschen – erwarten		0 1 2
12. klebrig – flauschig		0 1 2
13. Ziegelstein – Strophe		0 1 2
14. Gerechtigkeit – Gnade		0 1 2
* 15. Geschichte – Leben		0 1 2
16. Feind – Freund		0 1 2
17. genießen – ignorieren		0 1 2
* 18. Option – Vorstellung		0 1 2

* Antworten, die eine spezifische Anweisung erfordern, sind im Durchführungsmanual aufgeführt.

GEMEINSAMKEITEN FINDEN (I)

➤ Bewertung

Für die Bewertung ist der Abstraktionsgrad einer Antwort entscheidend: Für eine Antwort, die eine relevante allgemeine Kategorisierung darstellt, wird die volle Punktzahl vergeben, während eine Antwort, die lediglich eine oder mehrere gemeinsame Eigenschaften oder Funktionsweisen des Begriffspaares enthält (ein eher konkreter Problemlösungsansatz), nur einen Teil der Punkte oder keine Punkte erhält. Beispielsweise bei Aufgabe 5: „Ein *Gemälde* und ein *Lied* sind beides Kunstformen.“ ist weniger konkret (und wird damit mit einer höheren Punktzahl bewertet) als eine Antwort, die beide mit „sie symbolisieren etwas“ beschreibt.

Sogar ein relativ konkreter Ansatz zur Lösung einer Aufgabe (Aufgabe 3: „Ein *Hai* und eine *Forelle* haben beide Kiemen“) setzt voraus, dass eine Testperson eine Vorstellung über die Gemeinsamkeit beider Teile des Begriffspaares entwickelt. Solche relativ konkreten Antworten werden üblicherweise mit 1 Punkt bewertet. Manche Testpersonen sind nicht in der Lage, eine Verbindung zwischen beiden Teilen eines Begriffspaares zu finden und geben dann eine Antwort, die sich auf die einzelnen Begriffe bezieht und nicht auf das Paar als solches („Eine *Forelle* kann man essen und *Haie* können gefährlich sein“). Obwohl eine solche Antwort eine wahre Aussage darstellt, wird sie mit 0 Punkten bewertet, da sie nicht die Gemeinsamkeit zwischen beiden Begriffen wiedergibt.

GEMEINSAMKEITEN FINDEN (I)

➤ Bewertung

- Für jede Aufgabe im Manual:

1. Was haben ein KLAVIER und eine TROMPETE gemeinsam?

2 Punkte

- Musikinstrumente; Instrumente
- zum Musizieren; machen Musik

1 Punkt

- verwenden Noten; [benennt einen technischen Aspekt der Musik] (N)
- Musik; [vager Bezug zur Musik] (N)
- (werden verwendet in, sind Teile von) (Orchestern, Bands, Sinfonien) (N)
- man spielt sie (N)

0 Punkte

- machen (Töne, Geräusche); akustisch (N)
- man benutzt seine (Finger, Hände) auf ihnen (N)
- laut (N)
- haben Tasten (N)

Allgemeine Bewertungsrichtlinien

2 Punkte

- Jede übergeordnete Klassifikation, die für beide Teile des Begriffspaares relevant, aber nicht zu allgemein ist. Beispielsweise bei Aufgabe 1: „Ein *Klavier* und eine *Trompete* sind beides Instrumente“ oder bei Aufgabe 3: „Ein *Hai* ist ein Fisch und eine *Forelle* ist ein Fisch.“

1 Punkt

- Jede spezifische gemeinsame Eigenschaft beider Teile des Begriffspaares, die eine unbedeutendere oder weniger zutreffende Gemeinsamkeit darstellt. Beispielsweise bei Aufgabe 3: „*Hai* und *Forelle* leben beide im Wasser.“
- Jede übergeordnete Klassifikation, die für beide Teile des Begriffspaares weniger bedeutsam ist. Beispielsweise bei Aufgabe 1: „Ein *Klavier* und eine *Trompete* sind beides Dinge, auf denen man spielt.“

0 Punkte

- Jede Eigenschaft, die nicht auf beide Teile des Begriffspaares zutrifft, die zu allgemeiner Natur ist, oder den Unterschied zwischen beiden Teilen des Begriffspaares beschreibt. Beispielsweise bei Aufgabe 2: „Ein *Boot* ist für die See, und ein *Lastwagen* ist für die Straße.“
- Jede eindeutig falsche Antwort.

Für die Bewertung ist der Abstraktionsgrad einer Antwort entscheidend: Für eine Antwort, die eine relevante allgemeine Kategorisierung darstellt, wird die volle Punktzahl vergeben, während eine Antwort, die lediglich eine oder mehrere gemeinsame Eigenschaften oder Funktionsweisen des Begriffspaares enthält (ein eher konkreter Problemlösungsansatz), nur einen Teil der Punkte oder keine Punkte erhält. Beispielsweise bei Aufgabe 5: „Ein *Gemälde* und ein *Lied* sind beides Kunstformen.“ ist weniger konkret (und wird damit mit einer höheren Punktzahl bewertet) als eine Antwort, die beide mit „sie symbolisieren etwas“ beschreibt.

Sogar ein relativ konkreter Ansatz zur Lösung einer Aufgabe (Aufgabe 3: „Ein *Hai* und eine *Forelle* haben beide Kiemen“) setzt voraus, dass eine Testperson eine Vorstellung über die Gemeinsamkeit beider Teile des Begriffspaares entwickelt. Solche relativ konkreten Antworten werden üblicherweise mit 1 Punkt bewertet. Manche Testpersonen sind nicht in der Lage, eine Verbindung zwischen beiden Teilen eines Begriffspaares zu finden und geben dann eine Antwort, die sich auf die einzelnen Begriffe bezieht und nicht auf das Paar als solches („Eine *Forelle* kann man essen und *Haie* können gefährlich sein“). Obwohl eine solche Antwort eine wahre Aussage darstellt, wird sie mit 0 Punkten bewertet, da sie nicht die Gemeinsamkeit zwischen beiden Begriffen wiedergibt.

Durchführung der Aufgaben

16–90 Übungsaufgabe

Sagen Sie: Was haben GELB und GRÜN gemeinsam? Worin sind sie sich gleich?

Richtige Antwort [jede Antwort mit dem Wort *Farben*]: Sagen Sie: Das ist richtig.

Falsche Antwort [jede Antwort ohne das Wort *Farben*, eine eindeutig falsche Antwort oder keine Antwort]: Sagen Sie: Das ist nicht ganz richtig. Gelb und Grün sind beides *Farben*.

Fahren Sie unabhängig von der Leistung der Testperson bei der Übungsaufgabe mit dem zutreffenden Startpunkt fort.

Aufgaben 1–18

1. Was haben ein KLAVIER und eine TROMPETE gemeinsam?

2 Punkte

- Musikinstrumente; Instrumente
- zum Musizieren; machen Musik

1 Punkt

- verwenden Noten; [benennt einen technischen Aspekt der Musik] (N)
- Musik; [vager Bezug zur Musik] (N)
- (werden verwendet in, sind Teile von) (Orchestern, Bands, Sinfonien) (N)
- man spielt sie (N)

0 Punkte

- machen (Töne, Geräusche); akustisch (N)
- man benutzt seine (Finger, Hände) auf ihnen (N)
- laut (N)
- haben Tasten (N)

Durchführung der Aufgaben

16-90 Übungsaufgabe

Sagen Sie: Was haben GELB und GRÜN gemeinsam? Worin sind sie sich gleich?

Richtige Antwort [jede Antwort mit dem Wort *Farben*]: Sagen Sie: Das ist richtig.

Falsche Antwort [jede Antwort ohne das Wort *Farben*, eine eindeutig falsche Antwort oder keine Antwort]: Sagen Sie: Das ist nicht ganz richtig. Gelb und Grün sind beides *Farben*.

Fahren Sie unabhängig von der Leistung der Testperson bei der Übungsaufgabe mit dem zutreffenden Startpunkt fort.

Aufgaben 1-18

1. Was haben ein KLAVIER und eine TROMPETE gemeinsam?

2 Punkte

- Musikinstrumente; Instrumente
- zum Musizieren; machen Musik

1 Punkt

- verwenden Noten; [benennt einen technischen Aspekt der Musik] (N)
- Musik; [vager Bezug zur Musik] (N)
- (werden verwendet in, sind Teile von) (Orchestern, Bands, Sinfonien) (N)
- man spielt sie (N)

0 Punkte

- machen (Töne, Geräusche); akustisch (N)
- man benutzt seine (Finger, Hände) auf ihnen (N)
- laut (N)
- haben Tasten (N)

2. Was haben ein BOOT und ein LASTWAGEN gemeinsam?

2 Punkte

- Transportmittel; (transportieren, befördern) (Leute, Dinge)
- Verkehrsmittel
- (Mittel, Arten) um zu reisen; (zur, zum) (Reise, Reisen)
- Fahrzeuge; Beförderungsmittel; Fortbewegungsmittel
- Möglichkeit, von einem Ort zum anderen zu gelangen
- (nehmen, führen, bringen) jemanden (zu Orten, irgendwohin)

1 Punkt

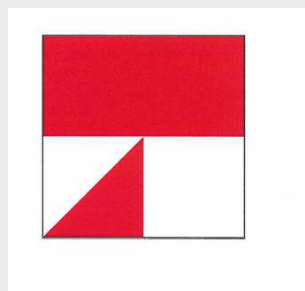
- Dinge, in denen man fährt (N)
- beweglich; Bewegung (N)
- reisen herum (N)
- tragen (Leute, Dinge) (N)
- man (fährt, steuert, führt) sie (N)

0 Punkte

- Wasserfahrzeuge (N)
- (laufen mit, benötigen) Kraftstoff; Kraftfahrzeuge (N)
- Dinge mit (Motoren, Maschinen, Sitzen, einem (Lenk-, Steuer-)Rad) (N)
- Maschine; mechanisch (N)
- spezieller Führerschein nötig (N)
- Dinge, in denen man sitzt
- das Boot ist für die See, und der Lastwagen ist für die Straße

MOSAIK-TEST (2)

- Mosaik Test (I): Innerhalb einer definierten Zeitspanne betrachtet die Testperson ein Modell und/oder Bild und verwendet Würfel um das Modell bzw. Bild nachzubauen
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch I, Würfelschachtel, Stoppuhr



2. Mosaik-Test

Zeitbegrenzung: Siehe Aufgabe.
Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.

- Start** Aufgabe 4 **Umkehren** Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.
- Abbruch** nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten
- Bewertung** Notieren Sie die Bearbeitungszeit in Sekunden. Tragen Sie ein Häkchen ein, wenn ein Dimensionsfehler und/oder eine Rotation $\geq 30^\circ$ vorliegen. Kreuzen Sie die Anzahl richtig platzierter Würfel ein.
Bewerten Sie **Aufgaben 1-4** mit 0-2 Punkten, **Aufgaben 5-8** mit 0 oder 4 Punkten, **Aufgaben 9-14** mit 0 oder 4-7 Punkten.

Muster	Präsentationsmethode	Benötigte Würfel	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit		Anzahl richtig platzierte Würfel			Fehler		Punkte		
				Versuch 1	Versuch 2	0	1	2	Dimension	Rotation	Versuch		
1. Testperson	Modell & Bild	4	30"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2
Testleiter													

2. Mosaik-Test (Fortsetzung)

Abbruch nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten.

Muster	Präsentationsmethode	Benötigte Würfel	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit		Anzahl richtig platzierte Würfel			Fehler		Punkte				
				Versuch 1	Versuch 2	0	1	2	3	4	Dimension	Rotation	Versuch		
2.	Modell & Bild	8	30"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
3.	Modell & Bild	8	30"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
4.	Modell & Bild	8	45"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
5.	Bild	4	45"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	4			
6.	Bild	4	60"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	4			
7.	Bild	4	60"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	4			
8.	Bild	4	60"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	4			
9.	Bild	4	60"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	31-60	21-30	11-20	1-10
10.	Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120	51-70	31-50	1-30
11.	Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120	51-70	31-50	1-30
12.	Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120	51-70	31-50	1-30
13.	Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120	51-70	31-50	1-30
14.	Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120	51-70	31-50	1-30

MOSAIK-TEST (2)

- Aufgabe 1-4 (Präsentationsmethode Modell & Bild) → Aufgaben werden als Modell präsentiert, dass Sie anhand der Abbildungen bauen. Ihr Modell bleibt bestehen, während die Testperson das Muster anhand des Modells und der Vorlage der Stimulusbücher nachbaut
- Alle weiteren Aufgaben werden bearbeitet, indem Sie den Testpersonen das Stimulusbuch präsentieren und diese die Abbildungen anhand der Würfel nachbauen
- Achten Sie auf eine vollständige Protokollierung
- Bearbeitungszeit in Sekunden eintragen

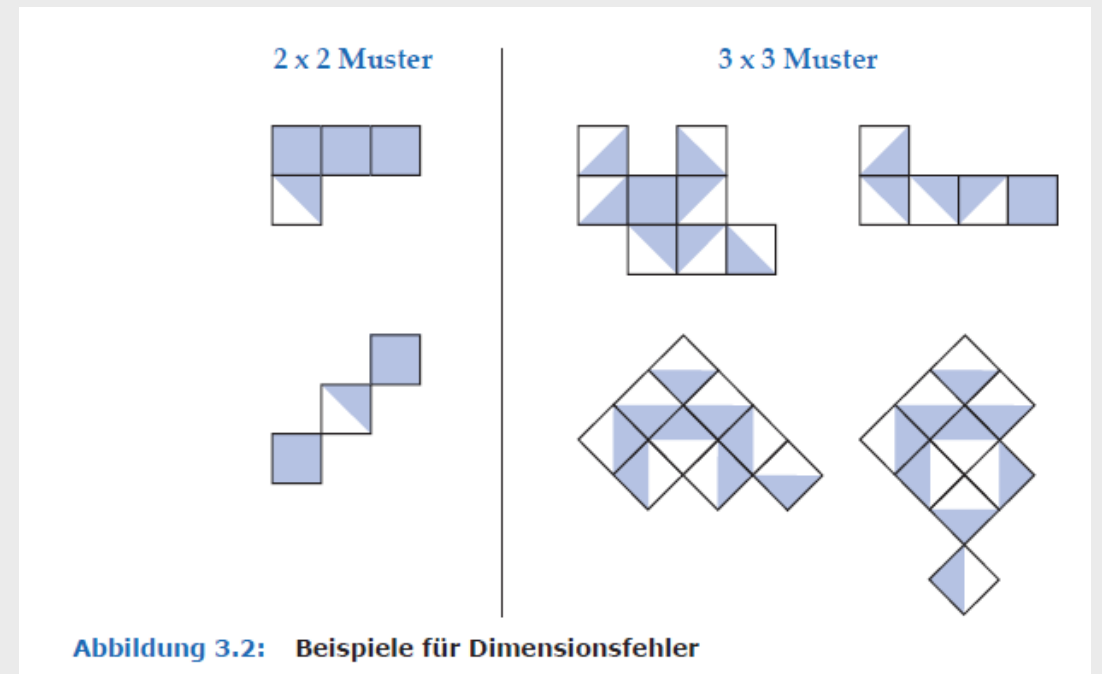
2. Mosaik-Test (Fortsetzung)

Abbruch nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten.

	Muster	Präsentationsmethode	Benötigte Würfel	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit		Anzahl richtig platzierte Würfel			Fehler		Punkte				
					Versuch 1	Versuch 2	0	1	2	3	4	Dimension	Rotation	Versuch 2	Versuch 1	
2.		Modell & Bild	8	30"	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
3.		Modell & Bild	8	30"	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
16-90 → 4.		Modell & Bild	8	45"	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
5.		Bild	4	45"	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0		4		
6.		Bild	4	60"	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0		4		
7.		Bild	4	60"	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0		4		
8.		Bild	4	60"	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0		4		
9.		Bild	4	60"	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	31-60 4	21-30 5	11-20 6	1-10 7
10.		Bild	9	120" (2:00)	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7
11.		Bild	9	120" (2:00)	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7
12.		Bild	9	120" (2:00)	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7
13.		Bild	9	120" (2:00)	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7
14.		Bild	9	120" (2:00)	<input type="text"/>		0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7

MOSAIK-TEST (2)

- Bewertung Fehlerarten **Dimensionsfehler** und Rotationsfehler
- Dimensionsfehler
 - Mit Ausnahmen der Aufgaben 1 und 12 bestehen die Muster aus 2x2 oder 3x3 Mustern
 - Ein Dimensionsfehler tritt auf, wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Konstruktion durch die Testperson die maximale Anzahl von Würfeln eines quadratischen oder rautenförmigen Musters überschritten wird
 - Wenn die Testperson bei einem 3x3 Muster vier Würfel in einer Reihe platziert, statt maximal drei
 - ➔ Testperson geht über die Größe des Musters hinaus
- Art des Fehlers gilt nur dann als Fehler, wenn dieser nicht vor Ablauf der Bearbeitungszeit korrigiert wurde
- Konstruktionen mit Dimensionsfehler, die nicht korrigiert worden sind, werden als fehlerhaft und somit mit 0 Punkten bewertet



MOSAİK-TEST (2)

- Bewertung Fehlerarten Dimensionsfehler und **Rotationsfehler**
- Rotationsfehler
 - Ausgeprägte Rotation der Konstruktion der Testperson von 30° oder mehr
 - Korrigieren Sie nur den ersten Rotationsfehler (Drehen Sie das nachgebaute Muster in die richtige Position und sagen Sie: „Sehen Sie, so sollte es liegen“ und bewerten Sie mit 0 Punkten)
 - Art des Fehlers gilt nur dann als Fehler, wenn dieser nicht vor Ablauf der Bearbeitungszeit korrigiert wurde
 - Konstruktionen mit Rotationsfehler, die nicht korrigiert worden sind, werden als fehlerhaft und somit mit 0 Punkten bewertet

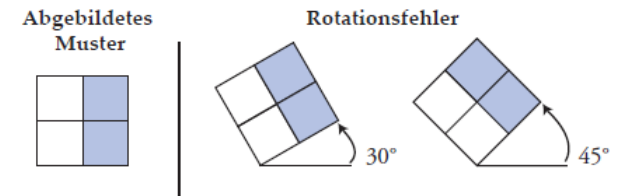


Abbildung 3.3: Beispiele für Rotationsfehler bei quadratischen Mustern

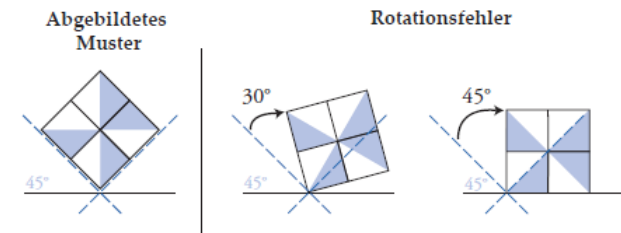


Abbildung 3.4: Beispiele für Rotationsfehler bei rautenförmigen Mustern

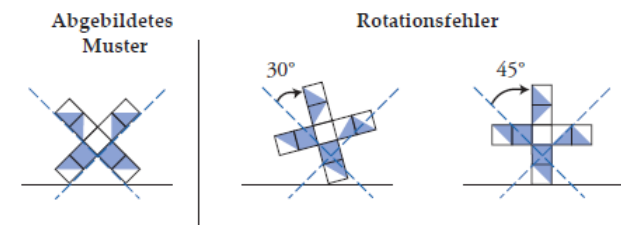


Abbildung 3.5: Beispiele für Rotationsfehler bei kreuzförmigen Mustern

MOSAIK-TEST (2)

➤ Bewertung

▪ Aufgaben 1-4

- 2 Punkte → Muster wird im ersten Versuch innerhalb der Zeitbegrenzung richtig gelegt
- 1 Punkt → Muster wird im zweiten Versuch innerhalb der Zeitbegrenzung richtig gelegt
- 0 Punkte → Muster wird weder im ersten noch im zweiten Versuch innerhalb der Zeitgrenze richtig nachgebaut

▪ Aufgaben 5-8

- 4 Punkte → → Muster innerhalb der Zeitbegrenzung richtig gelegt
- 0 Punkte → Muster wird nicht innerhalb der Zeitbegrenzung richtig gelegt

▪ Aufgaben 9-14

- 4, 5, 6 oder 7 Punkte (in Abhängigkeit von der Bearbeitungszeit) → Muster wird im ersten Versuch innerhalb der Zeitbegrenzung richtig gelegt
- 0 Punkte → Muster wird nicht innerhalb der Zeitbegrenzung richtig gelegt

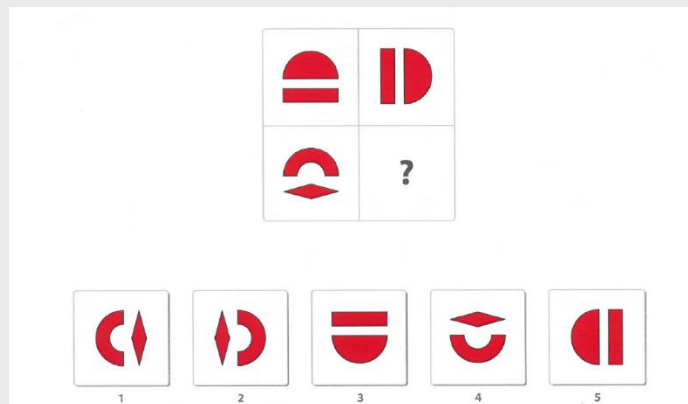
2. Mosaik-Test (Fortsetzung)

Abbruch nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten.

	Muster	Präsen- tations- methode	Benö- tigte Würfel	Zeit- grenze	Bearbeitungszeit		Anzahl richtig platzierte Würfel			Fehler		Punkte				
					Versuch 1	Versuch 2	0	1	2	Dimen- sion	Rota- tion	Versuch 2	Versuch 1			
2.		Modell & Bild	8	30"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
3.		Modell & Bild	8	30"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
16-90 4.		Modell & Bild	8	45"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	1	2		
5.		Bild	4	45"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0		4		
6.		Bild	4	60"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0		4		
7.		Bild	4	60"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0		4		
8.		Bild	4	60"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0		4		
9.		Bild	4	60"			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	31-60 4	21-30 5	11-20 6	1-10 7
10.		Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7
11.		Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7
12.		Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7
13.		Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7
14.		Bild	9	120" (2:00)			0	1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	71-120 4	51-70 5	31-50 6	1-30 7

MATRIZEN-TEST (3)

- Der Testperson werden unvollständige Matrizen oder Reihen vorgegeben und sie muss aus mehreren Antwortmöglichkeiten die Antwort auswählen, durch die die Matrix oder Reihe sinnvoll vervollständigt wird
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch I
- Testperson kann die Antwort zeigen oder benennen (Nummer)



3. Matrizen-Test



Start
Übungen A & B,
dann Aufgabe 4



Umkehren
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten



Bewertung
Richtige Antworten sind **farbig** hervorgehoben.
Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Antwort					Punkte		Aufgabe	Antwort					Punkte		Aufgabe	Antwort					Punkte	
16-90	ÜA.	1	2	3	4	5		9.	1	2	3	4	5	0	1	19.	1	2	3	4	5	0	1	
	ÜB.	1	2	3	4	5		10.	1	2	3	4	5	0	1	20.	1	2	3	4	5	0	1	
	1.	1	2	3	4	5	0	1	11.	1	2	3	4	5	0	1	21.	1	2	3	4	5	0	1
	2.	1	2	3	4	5	0	1	12.	1	2	3	4	5	0	1	22.	1	2	3	4	5	0	1
	3.	1	2	3	4	5	0	1	13.	1	2	3	4	5	0	1	23.	1	2	3	4	5	0	1
16-90	4.	1	2	3	4	5	0	1	14.	1	2	3	4	5	0	1	24.	1	2	3	4	5	0	1
	5.	1	2	3	4	5	0	1	15.	1	2	3	4	5	0	1	25.	1	2	3	4	5	0	1
	6.	1	2	3	4	5	0	1	16.	1	2	3	4	5	0	1	26.	1	2	3	4	5	0	1
	7.	1	2	3	4	5	0	1	17.	1	2	3	4	5	0	1								
	8.	1	2	3	4	5	0	1	18.	1	2	3	4	5	0	1								

MATRIZEN-TEST (3)

➤ Bewertung

- 1 Punkt → Richtige Antwort (Auf dem Protokollbogen fett gedruckt)
- 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort

3. Matrizen-Test



Start
Übungen A & B,
dann Aufgabe 4



Umkehren
Wird bei der ersten *oder* zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten



Bewertung
Richtige Antworten sind **farbig** hervorgehoben. Bewerten Sie jede Aufgabe mit **0** oder **1** Punkt.

	Aufgabe	Antwort					Punkte			Aufgabe	Antwort					Punkte			Aufgabe	Antwort					Punkte	
16-90	ÜA.	1	2	3	4	5				9.	1	2	3	4	5	0	1		19.	1	2	3	4	5	0	1
	ÜB.	1	2	3	4	5				10.	1	2	3	4	5	0	1		20.	1	2	3	4	5	0	1
	1.	1	2	3	4	5	0	1		11.	1	2	3	4	5	0	1		21.	1	2	3	4	5	0	1
	2.	1	2	3	4	5	0	1		12.	1	2	3	4	5	0	1		22.	1	2	3	4	5	0	1
	3.	1	2	3	4	5	0	1		13.	1	2	3	4	5	0	1		23.	1	2	3	4	5	0	1
16-90	4.	1	2	3	4	5	0	1		14.	1	2	3	4	5	0	1		24.	1	2	3	4	5	0	1
	5.	1	2	3	4	5	0	1		15.	1	2	3	4	5	0	1		25.	1	2	3	4	5	0	1
	6.	1	2	3	4	5	0	1		16.	1	2	3	4	5	0	1		26.	1	2	3	4	5	0	1
	7.	1	2	3	4	5	0	1		17.	1	2	3	4	5	0	1									
	8.	1	2	3	4	5	0	1		18.	1	2	3	4	5	0	1									

ZAHLEN NACHSPRECHEN VORWÄRTS / ZAHLEN NACHSPRECHEN SEQUENTIELL (4-5)

- Testperson soll vorgelesene Zahlen wiederholen – Dabei gibt es zwei verschiedene Aufgabentypen bzw. Untertest: *Zahlen nachsprechen vorwärts und Zahlen nachsprechen sequentiell*
- Zahlen nachsprechen vorwärts* muss direkt vor *Zahlen nachsprechen sequentiell* durchgeführt werden
- Zahlen nachsprechen vorwärts* - Testperson soll die Zahlen in der gleichen Reihenfolge wiederholen

4. Zahlen nachsprechen Vorwärts



Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils **eine Zahl pro Sekunde** vor.



Start
Aufgabe 1



Abbruch
nach 0 Punkten in
beiden Versuchen
einer Aufgabe



Bewertung

Aufgaben 1–8: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 9–10: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 2 Punkten.
L-ZNV Anzahl Zahlen im letzten Versuch mit 1- oder 2-Punkt-Bewertung

Aufgabe	Versuch	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
16-90 1.	5-7		0 1	0 1 2
	3-6		0 1	
2.	1-5-4		0 1	0 1 2
	6-2-9		0 1	
3.	8-5-2-6		0 1	0 1 2
	1-6-9-3		0 1	
4.	7-8-1-5-2		0 1	0 1 2
	4-3-8-7-5		0 1	
5.	3-1-6-4-8-9		0 1	0 1 2
	1-9-4-7-6-3		0 1	
6.	5-3-2-4-8-7		0 1	0 1 2
	7-2-5-8-1-3		0 1	
7.	3-6-1-7-4-2-8		0 1	0 1 2
	9-8-3-2-7-1-4		0 1	
8.	4-7-1-3-2-5-6-8		0 1	0 1 2
	8-3-9-2-6-1-4-7		0 1	
9.	2-7-5-8-6-3-1-9-4		0 2	0 2 4
	5-3-1-7-2-4-6-8-9		0 2	
10.	1-9-6-2-4-7-8-3-7-5		0 2	0 2 4
	7-4-6-9-8-1-5-3-2-6		0 2	

L-ZNV
(Max = 10)

ZAHLEN NACHSPRECHEN VORWÄRTS / ZAHLEN NACHSPRECHEN SEQUENTIELL (4-5)

4. Zahlen nachsprechen Vorwärts

Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils eine Zahl pro Sekunde vor.

Start Aufgabe 1 **Abbruch** nach 0 Punkten in beiden Versuchen einer Aufgabe **Bewertung** Aufgaben 1-8: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 1 Punkt. Aufgaben 9-10: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 2 Punkten. L-ZNV Anzahl Zahlen im letzten Versuch mit 1- oder 2-Punkt-Bewertung

Aufgabe	Versuch	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
1.	5-7		0 1	0 1 2
	3-6		0 1	
2.	1-5-4		0 1	0 1 2
	6-2-9		0 1	
3.	8-5-2-6		0 1	0 1 2
	1-6-9-3		0 1	
4.	7-8-1-5-2		0 1	0 1 2
	4-3-8-7-5		0 1	
5.	3-1-6-4-8-9		0 1	0 1 2
	1-9-4-7-6-3		0 1	
6.	5-3-2-4-8-7		0 1	0 1 2
	7-2-5-8-1-3		0 1	
7.	3-6-1-7-4-2-8		0 1	0 1 2
	9-8-3-2-7-1-4		0 1	
8.	4-7-1-3-2-5-6-8		0 1	0 1 2
	8-3-9-2-6-1-4-7		0 1	
9.	2-7-5-8-6-3-1-9-4		0 2	0 2 4
	5-3-1-7-2-4-6-8-9		0 2	
10.	1-9-6-2-4-7-8-3-7-5		0 2	0 2 4
	7-4-6-9-8-1-5-3-2-6		0 2	

L-ZNV (Max = 10)

5. Zahlen nachsprechen Sequentiell

Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils eine Zahl pro Sekunde vor.

Start Übung, dann Aufgabe 1 **Abbruch** nach 0 Punkten in beiden Versuchen einer Aufgabe **Bewertung** Aufgaben 1-8: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 1 Punkt. Aufgaben 9-10: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 2 Punkten. L-ZNS Anzahl Zahlen im letzten Versuch mit 1- oder 2-Punkt-Bewertung

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
Ü.	2-3-1	1-2-3			
	5-2-2	2-2-5			
1.	1-4	1-4		0 1	0 1 2
	3-2	2-3		0 1	
2.	3-1-6	1-3-6		0 1	0 1 2
	1-9-4	1-4-9		0 1	
3.	8-7-9-6	6-7-8-9		0 1	0 1 2
	2-8-7-1	1-2-7-8		0 1	
4.	4-6-9-1-7	1-4-6-7-9		0 1	0 1 2
	3-8-3-5-8	3-3-5-8-8		0 1	
5.	7-5-4-7-1	1-4-5-7-7		0 1	0 1 2
	3-5-3-2-4	2-3-3-4-5		0 1	
6.	2-1-7-9-3-6	1-2-3-6-7-9		0 1	0 1 2
	6-2-5-2-3-4	2-2-3-4-5-6		0 1	
7.	8-4-8-5-7-5	4-5-5-7-8-8		0 1	0 1 2
	1-9-9-3-3-6	1-3-3-6-9-9		0 1	
8.	7-9-7-6-8-6-2	2-6-6-7-7-8-9		0 1	0 1 2
	4-8-2-5-4-5-3	2-3-4-4-5-5-8		0 1	
9.	5-8-7-4-7-5-4-8	4-4-5-5-7-7-8-8		0 2	0 2 4
	1-2-3-9-6-4-3-6	1-2-3-3-4-6-6-9		0 2	
10.	5-1-8-1-3-6-1-2-5	1-1-1-2-3-5-5-6-8		0 2	0 2 4
	9-7-1-4-8-4-2-6-9	1-2-4-4-6-7-8-9-9		0 2	

L-ZNS (Max = 9)

- Zahlen nachsprechen sequentiell → Testperson soll die Zahlen in aufsteigender Reihenfolge wiedergeben
- Keine zusätzlichen Materialien
- Es werden immer alle Untertests bzw. Aufgabentypen durchgeführt → Abbruch gilt für die einzelnen Aufgabentypen, nicht generell für „Zahlen nachsprechen“

ZAHLEN NACHSPRECHEN VORWÄRTS / ZAHLEN NACHSPRECHEN SEQUENTIELL (4-5)

- Bewertung für beide Aufgabentypen
- Antworten müssen nicht wortwörtlich notiert werden
- Aufgaben 1-8
 - 1 Punkt → richtige Antwort in einem Versuch
 - 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort / Zeitrahmen von 30 Sekunden wird überschritten
- Aufgaben 9-10
 - 2 Punkte → richtige Antwort in einem Versuch
 - 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort / Zeitrahmen von 30 Sekunden wird überschritten
- Punktwert für die Aufgabe ist die Summe der Punkte für beide Versuche der Aufgabe
- Prozesswerte (L-ZNV, L-ZNS): Anzahl der Zahlen, die im letzten mit 1 oder 2 Punkte bewertet Versuch erinnert wurde. z.B.: Wenn eine Testperson eine Reihe mit 7 Zahlen erinnern kann, aber beide Versuche mit 8 Zahlen misslingen, ist der Wert gleich 7

4. Zahlen nachsprechen Vorwärts



Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils **eine Zahl pro Sekunde** vor.



Start
Aufgabe 1



Abbruch
nach 0 Punkten in
beiden Versuchen
einer Aufgabe




Bewertung


Aufgaben 1-8: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 9-10: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 2 Punkten.
L-ZNV Anzahl Zahlen im letzten Versuch mit 1- oder 2-Punkt-Bewertung


	Aufgabe	Versuch	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
16-90	1.	5-7		0 1	0 1 2
		3-6		0 1	
	2.	1-5-4		0 1	0 1 2
		6-2-9		0 1	
	3.	8-5-2-6		0 1	0 1 2
		1-6-9-3		0 1	
	4.	7-8-1-5-2		0 1	0 1 2
		4-3-8-7-5		0 1	
	5.	3-1-6-4-8-9		0 1	0 1 2
		1-9-4-7-6-3		0 1	
	6.	5-3-2-4-8-7		0 1	0 1 2
		7-2-5-8-1-3		0 1	
	7.	3-6-1-7-4-2-8		0 1	0 1 2
		9-8-3-2-7-1-4		0 1	
	8.	4-7-1-3-2-5-6-8		0 1	0 1 2
		8-3-9-2-6-1-4-7		0 1	
	9.	2-7-5-8-6-3-1-9-4		0 2	0 2 4
		5-3-1-7-2-4-6-8-9		0 2	
	10.	1-9-6-2-4-7-8-3-7-5		0 2	0 2 4
		7-4-6-9-8-1-5-3-2-6		0 2	


L-ZNV
(Max = 10)

ZAHLEN-SYMBOL-TEST (6)

6. Zahlen-Symbol-Test  Zeitbegrenzung: 120 Sekunden

Start  Demonstration, Übung, dann Testaufgaben

Abbruch  nach 120 Sekunden

Bewertung  Bewerten Sie mithilfe der Zahlen-Symbol-Test Auswertungsschablone.

	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit (in Sek.)	Punkte (Max = 135)
	120" (2:00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- Die Testperson hat die Aufgabe, innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne mithilfe eines Lösungsschlüssels Symbole einzuzeichnen, die mit Zahlen verknüpft sind.
- Aufgabenheft, Bleistift ohne Radiergummi, Auswertungsschablone für Zahlen-Symbol-Test (Coding Scoring Template), Stoppuhr
- Zeitgrenze von 120 Sekunden

ZAHLEN-SYMBOL-TEST (6)

- Wenn eine Testperson alle Aufgaben vor der Zeitgrenze von 120 Sekunden bearbeitet hat → Stoppen Sie die Zeit und tragen Sie die Lösungszeit ein (Eintragen auch bei Abbruch nach 120 Sekunden)
- Bewertung
 - Bewertung anhand von Auswertungsschablone
 - Symbol muss richtig gezeichnet sein, um als richtig gewertet zu werden.
 - Unklare Zeichnungen werden gewertet, wenn sie eindeutig dem Symbol auf der Schablone entsprechen.
 - Zeichnung muss nicht identisch sein, aber klar von anderen Zeichen abgrenzbar.
 - 1 Punkt, wenn Symbol korrekt in 120 Sekunden gezeichnet wird.
 - 1 Punkt, wenn Testperson nach anfänglicher falscher Lösung das richtige Symbol einzeichnet.
 - Eintragen der Rohwertsumme = Alle richtigen, innerhalb der festgelegten Zeit bearbeiteten Aufgaben

6. Zahlen-Symbol-Test

Zeitbegrenzung: 120 Sekunden

Start
Demonstration, Übung,
dann Testaufgaben

Abbruch
nach 120 Sekunden

Bewertung
Bewerten Sie mithilfe der Zahlen-Symbol-Test
Auswertungsschablone.

Zeitgrenze	Bearbeitungszeit (in Sek.)	Punkte (Max = 135)
120" (2:00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Zahlen-Symbol-Test



Demo	Übung
6 8 3 9 5 4 1 7 2	1 4 8 2 7 6 9 3 5
8 3 1 9 2 5 6 4 3	7 2 9 8 1 4 7 6 5
9 1 2 4 7 2 5 6 9 5	8 6 4 3 1 7 8 3
1 3 9 6 3 9 7 5 1 4	2 8 7 2 8 5 6 4
7 6 4 1 3 2 8 1 7 9	2 5 3 4 8 6 5 9
8 1 9 5 1 4 2 6 9 8	7 3 5 6 4 7 2 3
3 6 8 9 1 8 4 7 5 2	9 6 7 1 5 2 3 4
6 4 1 9 5 7 3 6 8 3	2 7 5 8 4 2 9 1



Coding Scoring Template

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WORTSCHATZ-TEST (7)

- Bei den Bildaufgaben benennt die Testperson das bildlich dargestellte Objekt. Bei den verbalen Aufgaben definiert die Testperson Wörter, die schriftlich und mündlich präsentiert werden
- Bildaufgaben (Aufgaben 1-3), Verbale Aufgaben (Aufgaben 4-24)
- Benötigte Materialien: Stimulus-Buch I
- Wortwörtliches Protokollieren der Antworten

7. Wortschatz-Test

Aufgabe	Antwort	Punkte
Bildaufgaben	1. Buch	0 1
	2. Flugzeug	0 1
	3. Korb	0 1
16-90 → †4. Banane		0 1 2
†5. Mauer		0 1 2
6. heilen		0 1 2
7. Ausdauer		0 1 2
*8. anvertrauen		0 1 2
9. verschlingen		0 1 2
10. legitim		0 1 2
11. gerinnen		0 1 2
12. Evolution		0 1 2

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im *Durchführungsmanual* beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.
 * Antworten, die eine spezifische Rückfrage erfordern, sind im *Durchführungsmanual* aufgeführt.

WORTSCHATZ-TEST (7)

- Bewertung Aufgaben 1-3
 - Testpersonen werden bei diesem Untertest nicht für Artikulationsprobleme bestraft. Eine Testperson erhält Punkte, wenn offensichtlich ist, dass sie die korrekte Bezeichnung oder Definition eines Wortes kennt, unabhängig davon, wie sie (das, die) Wort(e) ausspricht.
 - Aufgaben 1-3
 - Durchführung anhand von Bildern
 - Bewertung Aufgaben 1-3
 - 1 Punkt → Richtige Antwort
 - 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort innerhalb von 30 Sekunden
- Vier Antworttypen, die weitere Nachfragen erfordern:
 - Marginale Antworten: Testperson gibt eine marginale, aber passende Antwort z.B. die Antwort „E-Bok“ zur Frage nach dem „Buch“
 - Pauschale Antworten: Testperson gibt eine pauschale Antwort wie z.B. die Antwort „Behälter“ bei der Aufgabe „Korb“
 - Funktionsbezogene Antworten: Testperson gibt eine funktionsbezogene Beschreibung wie z.B. „Es fliegt in der Luft“ bei der Aufgabe „Flugzeug“
 - Handgebärden/Gesten: Testperson gibt als Antwort eine Geste
- Fragen Sie bei marginalen Antworten, pauschalen Antworten, funktionsbezogenen Beschreibungen oder Handgebärden/Gesten so oft wie nötig nach

7. Wortschatz-Test

Aufgabe	Antwort	Punkte
Bildaufgaben	1. Buch	0 1
	2. Flugzeug	0 1
	3. Korb	0 1
16-90 †4. Banane		0 1 2
†5. Mauer		0 1 2
6. heilen		0 1 2
7. Ausdauer		0 1 2
*8. anvertrauen		0 1 2
9. verschlingen		0 1 2
10. legitim		0 1 2
11. gerinnen		0 1 2
12. Evolution		0 1 2

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im *Durchführungsmanual* beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

* Antworten, die eine spezifische Rückfrage erfordern, sind im *Durchführungsmanual* aufgeführt.

WORTSCHATZ-TEST (7)

➤ Bewertung Aufgaben 4-24

- Wörter werden genannt und im Stimulus Buch (als Wort) präsentiert (Wiederholen der Wörter erlaubt)
- Testpersonen werden bei diesem Untertest nicht für Artikulationsprobleme bestraft. Eine Testperson erhält Punkte, wenn offensichtlich ist, dass sie die korrekte Bezeichnung oder Definition eines Wortes kennt, unabhängig davon, wie sie (das, die) Wort(e) ausspricht.
- 2 Punkte → Aus der Antwort geht hervor, dass die Testperson das Wort verstanden hat
 - Synonym nennen (z.B. „Legitim bedeutet rechtmäßig“).
 - Hauptverwendung angeben (z.B. „Eine Mauer trennt Bereiche voneinander“).
 - Allgemeine Klassifikation, der das Wort angehört (z.B. „Eine Banane ist eine Frucht“).
 - Ein oder mehrere eindeutige Merkmale (z.B. „Eine Mauer ist die Seite eines Gebäudes“)
 - Mehrere weniger eindeutige, aber korrekt beschriebene Eigenschaften, die zusammengenommen die Bedeutung des Wortes wiedergeben (z.B. „Evolution ist die Veränderung und Fortschritt über die Zeit“).
 - Bei Verben ein eindeutiges Beispiel einer Handlung oder der kausale Zusammenhang (z.B. „Wenn Blut verklumpt, dann gerinnt es“).

7. Wortschatz-Test (Fortsetzung)

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
13. Katastrophe		0 1 2
14. dubios		0 1 2
15. verheißungsvoll		0 1 2
16. prädestiniert		0 1 2
17. Temperament		0 1 2
18. Gepflogenheit		0 1 2
19. transkribieren		0 1 2
20. palliativ		0 1 2
21. aggregieren		0 1 2
22. Tirade		0 1 2
23. opak		0 1 2
24. lapidar		0 1 2

WORTSCHATZ-TEST (7)

- Aufgaben 4-24
 - 1 Punkt → Die Antwort ist im Allgemeinen korrekt, aber inhaltlich schwach
 - Vages oder weniger genaues Synonym (z.B. „Transkribieren bedeutet interpretieren“).
 - Eine unbedeutendere Verwendung, die nicht weiter ausgeführt wird (z.B. „Eine Mauer schützt“).
 - Zwei oder mehr Merkmale, die zwar korrekt sind, aber keine eindeutigen oder charakteristischen Eigenschaften oder allgemeine Klassifikation darstellen, und die nach einer Nachfrage nicht durch die Testperson verbessert werden (z.B. „Eine Banane ist gelb und süß“).
 - Ein Beispiel, in dem das Wort vorkommt, aber nicht weiter beschrieben wird (z.B. „Man hat Ausdauer, wenn man Geduld hat“).

7. Wortschatz-Test (Fortsetzung)

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
13. Katastrophe		0 1 2
14. dubios		0 1 2
15. verheißungsvoll		0 1 2
16. prädestiniert		0 1 2
17. Temperament		0 1 2
18. Gepflogenheit		0 1 2
19. transkribieren		0 1 2
20. palliativ		0 1 2
21. aggregieren		0 1 2
22. Tirade		0 1 2
23. opak		0 1 2
24. lapidar		0 1 2

WORTSCHATZ-TEST (7)

- Aufgaben 4-24
 - 0 Punkte → Die Antwort zeigt kein eindeutiges Verständnis des Wortes oder ist offensichtlich falsch
 - Eine Geste oder Darstellung, die verbal nicht weiter erläutert wird (z.B. bei Bananen; die Testperson demonstriert, wie sie etwas isst).
 - Ein einziges Merkmal, das zwar korrekt ist, das aber keine eindeutige oder charakteristische Eigenschaft oder allgemeine Klassifikation darstellt, und das nach einer Nachfrage nicht durch die Testperson verbessert wird (z.B. „Eine Banane ist gebogen“).
 - Unklare Verwendung des Wortes, die darauf hinweist, dass das Wort nicht eindeutig verstanden wird, auch nicht nach einer Nachfrage („Katastrophenschutz“ bei Katastrophe).
 - Antworten, die nicht völlig falsch sind, die aber auch nach einer Nachfrage vage, belanglos oder inhaltlich schwach bleiben (z.B. „Athleten haben Ausdauer“).
 - Dialekt, oder Slang, der nicht in gängigen Wörterbüchern aufgeführt ist.
 - Jede eindeutig falsche Antwort

7. Wortschatz-Test (Fortsetzung)

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
13. Katastrophe		0 1 2
14. dubios		0 1 2
15. verheißungsvoll		0 1 2
16. prädestiniert		0 1 2
17. Temperament		0 1 2
18. Gepflogenheit		0 1 2
19. transkribieren		0 1 2
20. palliativ		0 1 2
21. aggregieren		0 1 2
22. Tirade		0 1 2
23. opak		0 1 2
24. lapidar		0 1 2

WORTSCHATZ-TEST (7)

➤ Bewertung

- Für jede Aufgabe im Manual:

7. AUSDAUER. Was bedeutet Ausdauer?

2 Punkte

- Durchhaltevermögen; etwas lange durchhalten können
- Fähigkeit, eine (Anstrengung, Widrigkeit, schwierige Zeit) auszuhalten
- an etwas dranbleiben, auch wenn es (hart, schwierig) ist; an einer Sache lange dranbleiben
- Beharrlichkeit; Beständigkeit; Durchhaltewille; Fähigkeit weiterzumachen
- Standhaftigkeit; über längere Zeit mit (Schmerz, Leid, Schwierigkeiten) umgehen können
- Kondition

1 Punkt

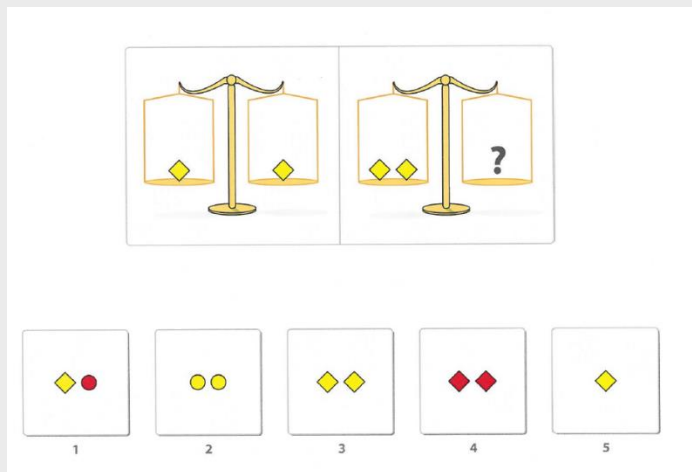
- Stärke; Energie; Leistungsfähigkeit (N)
- standhalten; durchhalten; nicht aufgeben (N)
- Wille, etwas zu tun; Disziplin (N)
- Geduld (N)
- wie lange man (etwas tun, laufen) kann (N)
- hilft einem, einen Marathon zu laufen

0 Punkte

- stark; kräftig (N)
- physisch gesund; athletisch (N)
- langlebig (N)
- wenn ich mich nicht ablenken lasse (N)
- etwas zu Ende führen (N)
- Übung; Training (N)
- Geschwindigkeit; wie schnell man ist

FORMENWAAGE (8)

- Innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne betrachtet die Testperson eine Waage, bei der in einer Waagschale die Gewichte fehlen, und wählt die Formkombination aus mehreren Möglichkeiten aus, die die Waage im Gleichgewicht hält.
- Benötigte Materialien: Stimulus-Buch I, Stoppuhr



8. Formenwaage

Zeitbegrenzung: Siehe Aufgabe. Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.

Start
Übung B, dann Aufgabe 3

Umkehren
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten


Bewertung
Richtige Antworten sind farbig hervorgehoben.
Aufgaben 1–16: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 17–28: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 2 Punkten.

Aufgabe	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte	Aufgabe	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte
Ü.A.			1 2 3 4 5		14.	20"		1 2 3 4 5	0 1
1.	20"		1 2 3 4 5	0 1	15.	20"		1 2 3 4 5	0 1
2.	20"		1 2 3 4 5	0 1	16.	20"		1 2 3 4 5	0 1
16-90 → Ü.B.			1 2 3 4 5		17.	30"		1 2 3 4 5	0 2
3.	20"		1 2 3 4 5	0 1	18.	30"		1 2 3 4 5	0 2
4.	20"		1 2 3 4 5	0 1	19.	30"		1 2 3 4 5	0 2
5.	20"		1 2 3 4 5	0 1	**20.	30"		1 2 3 4 5	0 2
6.	20"		1 2 3 4 5	0 1	21.	30"		1 2 3 4 5	0 2
7.	20"		1 2 3 4 5	0 1	22.	30"		1 2 3 4 5	0 2
8.	20"		1 2 3 4 5	0 1	23.	30"		1 2 3 4 5	0 2
9.	20"		1 2 3 4 5	0 1	24.	30"		1 2 3 4 5	0 2
10.	20"		1 2 3 4 5	0 1	25.	30"		1 2 3 4 5	0 2
11.	20"		1 2 3 4 5	0 1	26.	30"		1 2 3 4 5	0 2
12.	20"		1 2 3 4 5	0 1	27.	30"		1 2 3 4 5	0 2
13.	20"		1 2 3 4 5	0 1	28.	30"		1 2 3 4 5	0 2


FORMENWAAGE (8)


- Bewertung Aufgaben 1-16
 - 1 Punkt → richtige Antwort, innerhalb der Zeitbegrenzung
 - 0 Punkte → falsche Antwort / Überschreiten der Zeitgrenze
- Bewertung Aufgaben 17-28
 - 2 Punkte → richtige Antwort, innerhalb der Zeitbegrenzung
 - 0 Punkte → falsche Antwort / Überschreiten der Zeitgrenze


8. Formenwaage


 **Zeitbegrenzung:** Siehe Aufgabe. Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.

 **Start**
Übung B, dann Aufgabe 3

 **Umkehren**
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

 **Abbruch**
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

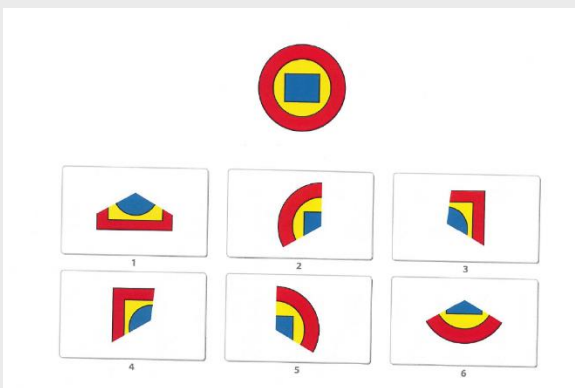
 **Bewertung**
Richtige Antworten sind farbig hervorgehoben.
Aufgaben 1–16: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 17–28: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 2 Punkten.

Aufgabe	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Antwort					Punkte	Aufgabe	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Antwort					Punkte		
Ü.A.			1	2	3	4	5		14.	20"		1	2	3	4	5	0	1	
1.	20"		1	2	3	4	5	0	1	15.	20"		1	2	3	4	5	0	1
2.	20"		1	2	3	4	5	0	1	16.	20"		1	2	3	4	5	0	1
 Ü.B.			1	2	3	4	5		17.	30"		1	2	3	4	5	0	2	
3.	20"		1	2	3	4	5	0	1	18.	30"		1	2	3	4	5	0	2
4.	20"		1	2	3	4	5	0	1	19.	30"		1	2	3	4	5	0	2
5.	20"		1	2	3	4	5	0	1	**20.	30"		1	2	3	4	5	0	2
6.	20"		1	2	3	4	5	0	1	21.	30"		1	2	3	4	5	0	2
7.	20"		1	2	3	4	5	0	1	22.	30"		1	2	3	4	5	0	2
8.	20"		1	2	3	4	5	0	1	23.	30"		1	2	3	4	5	0	2
9.	20"		1	2	3	4	5	0	1	24.	30"		1	2	3	4	5	0	2
10.	20"		1	2	3	4	5	0	1	25.	30"		1	2	3	4	5	0	2
11.	20"		1	2	3	4	5	0	1	26.	30"		1	2	3	4	5	0	2
12.	20"		1	2	3	4	5	0	1	27.	30"		1	2	3	4	5	0	2
13.	20"		1	2	3	4	5	0	1	28.	30"		1	2	3	4	5	0	2

**Sagen Sie vor der Durchführung von Aufgabe 20: „Jetzt müssen Sie auf alle drei Waagen schauen, um die richtige Antwort zu finden.“

VISUELLE PUZZLES (9)

- Innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne betrachtet die Testperson ein vollständiges Puzzle und wählt drei Puzzleteile aus mehreren Möglichkeiten aus, die, wenn man sie zusammensetzt, das vollständige Puzzle ergeben
- Benötigte Materialien: Stimulus-Buch I, Stoppuhr
- Notieren der Lösungszeit in Sekunden



9. Visuelle Puzzles

Zeitbegrenzung: 30 Sekunden
Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.

Start
Demonstration, Übung, dann Aufgabe 3

Umkehren
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

Bewertung
Richtige Antworten sind **farbig** hervorgehoben.
Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt


	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte
16-90	D.		1 2 3 4 5 6		8.		1 2 3 4 5 6	0 1	17.		1 2 3 4 5 6	0 1
	Ü.		1 2 3 4 5 6		9.		1 2 3 4 5 6	0 1	18.		1 2 3 4 5 6	0 1
	1.		1 2 3 4 5 6	0 1	10.		1 2 3 4 5 6	0 1	19.		1 2 3 4 5 6	0 1
	2.		1 2 3 4 5 6	0 1	11.		1 2 3 4 5 6	0 1	20.		1 2 3 4 5 6	0 1
16-90	3.		1 2 3 4 5 6	0 1	12.		1 2 3 4 5 6	0 1	21.		1 2 3 4 5 6	0 1
	4.		1 2 3 4 5 6	0 1	13.		1 2 3 4 5 6	0 1	22.		1 2 3 4 5 6	0 1
	5.		1 2 3 4 5 6	0 1	14.		1 2 3 4 5 6	0 1	23.		1 2 3 4 5 6	0 1
	6.		1 2 3 4 5 6	0 1	15.		1 2 3 4 5 6	0 1	24.		1 2 3 4 5 6	0 1
	7.		1 2 3 4 5 6	0 1	16.		1 2 3 4 5 6	0 1	25.		1 2 3 4 5 6	0 1

VISUELLE PUZZLES (9)

➤ Bewertung

- 1 Punkt → alle drei richtigen Antworten wurden innerhalb der Zeitbegrenzung benannt
- 0 Punkte → keine Antwort / Falsche Antwort / Unvollständige Antwort / Überschreiten der Zeitgrenze

9. Visuelle Puzzles

 **Zeitbegrenzung: 30 Sekunden**
Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.



Start
Demonstration, Übung, dann Aufgabe 3



Umkehren
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten



Bewertung
Richtige Antworten sind **farbig** hervorgehoben. Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt

	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte
16-90	D.		1 2 3 4 5 6		8.		1 2 3 4 5 6	0 1	17.		1 2 3 4 5 6	0 1
	Ü.		1 2 3 4 5 6		9.		1 2 3 4 5 6	0 1	18.		1 2 3 4 5 6	0 1
	1.		1 2 3 4 5 6	0 1	10.		1 2 3 4 5 6	0 1	19.		1 2 3 4 5 6	0 1
	2.		1 2 3 4 5 6	0 1	11.		1 2 3 4 5 6	0 1	20.		1 2 3 4 5 6	0 1
16-90	3.		1 2 3 4 5 6	0 1	12.		1 2 3 4 5 6	0 1	21.		1 2 3 4 5 6	0 1
	4.		1 2 3 4 5 6	0 1	13.		1 2 3 4 5 6	0 1	22.		1 2 3 4 5 6	0 1
	5.		1 2 3 4 5 6	0 1	14.		1 2 3 4 5 6	0 1	23.		1 2 3 4 5 6	0 1
	6.		1 2 3 4 5 6	0 1	15.		1 2 3 4 5 6	0 1	24.		1 2 3 4 5 6	0 1
	7.		1 2 3 4 5 6	0 1	16.		1 2 3 4 5 6	0 1	25.		1 2 3 4 5 6	0 1

DYNAMISCHE ZAHLENSPANNE (10)

- Der Testperson wird eine Zahlenreihe vorgelesen, woraufhin sie eine vorgegebene Anzahl der zuletzt vorgelesenen Zahlen in derselben Reihenfolge wiedergeben soll.
- Auswertungsschablone Dynamische Zahlenspanne

WAIS 5 Dynamische Zahlenspanne Auswertungsschablone

Aufgabe	Reihe	# zu erinnernde Zahlen	Antwort	Punkte
		4		
		1 3		
		4 3 1		
		5 3 8 9		
		3 6 4 7		
		8 1 2 6		
		7 6 8 3 5		
		2 9 4 2 8		
		4 7 8 3 6		
		6 7 9 1 3		
		1 4 5 9 7 2		
		9 1 6 8 2 4 9 5 7 1 6 3 4 8		

Pearson Standards der Universitäten
Copyright © 2021 NCS Pearson, Inc. Deutsche Fassungs Copyright © 2021 Pearson Benelux B.V.
Alle Rechte vorbehalten.

10. Dynamische Zahlenspanne



Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils zwei Zahlen pro Sekunde vor.



Start
Demonstration B, dann Aufgabe 3



Umkehren
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch
nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit *unvollständiger* Punktzahl

Score

Bewerten Sie mithilfe der *Dynamische Zahlenspanne Auswertungsschablone*. Vergeben Sie für jede richtig erinnerte Zahl an der korrekten Stelle 1 Punkt. Die Bewertung erfolgt von der letzten erinnerten Zahl an rückwärts.
L-DZ Anzahl Zahlen in der letzten Aufgabe mit voller Punktzahl

Aufgabe	Reihe	# zu erinnernde Zahlen	Antwort	Punkte
DA.	5 - 7 - 2	eine	2	
+1.	3 - 1 - 4	eine		/1
+2.	6 - 5 - 1 - 3	zwei		/2
16-90 DB.	9 - 3 - 2 - 6 - 7 - 8 - 2 - 4 - 5	drei	2 4 5	
+3.	1 - 5 - 4 - 9 - 6 - 8 - 4 - 3 - 1	drei		/3
4.	2 - 5 - 4 - 7 - 6 - 8 - 1 - 4 - 2 - 5 - 3 - 8 - 9	vier		/4
5.	3 - 9 - 4 - 1 - 5 - 8 - 2 - 3 - 6 - 4 - 7	vier		/4
JA.	8 - 1 - 2 - 6	vier		
6.	5 - 7 - 4 - 9 - 3 - 2 - 1 - 7 - 6 - 8 - 3 - 5	fünf		/5
7.	6 - 3 - 5 - 9 - 8 - 1 - 2 - 6 - 7 - 2 - 9 - 4 - 2 - 8	fünf		/5
8.	4 - 9 - 6 - 7 - 1 - 8 - 9 - 5 - 4 - 7 - 8 - 3 - 6	fünf		/5
JB.	6 - 7 - 9 - 1 - 3	fünf		
9.	5 - 7 - 8 - 9 - 3 - 1 - 4 - 5 - 9 - 7 - 2	sechs		/6
10.	so viele wie möglich in Reihenfolge 9 - 1 - 6 - 8 - 2 - 4 - 9 - 5 - 7 - 1 - 6 - 3 - 4 - 8			/14

+ Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im Durchführungsmニュアル beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

L-DZ
(Max = 14)

DYNAMISCHE ZAHLENSPANNE (10)

- Bewertung
- Wortwörtliches Notieren der Antworten
- Die Auswertungsschablone sollte während der Durchführung, Protokollierung und Bewertung der Aufgaben des Untertests direkt auf dem Protokollbogen platziert werden.
- 1 Punkt → jede korrekt erinnerte Zahl / Zahl stimmt mit der darüber liegenden Zahl auf der Schablone überein
- 0 Punkte → keine der erinnerten oder notierten Zahlen stimmen mit der darüber liegenden Zahl auf der Schablone überein / Antwort erfolgt nicht innerhalb von 30 Sekunden

WAIS 5 Dynamische Zahlenspanne Auswertungsschablone

Aufgabe	Reihe	# zu erinnernde Zahlen	Antwort	Punkte
		4		
		1 3		
		4 3 1		
		5 3 8 9		
		3 6 4 7		
		8 1 2 5		
		7 6 8 3 5		
		2 9 4 2 8		
		4 7 8 3 6		
		6 7 9 1 3		
		1 4 5 9 7 2		
		9 1 6 8 2 4 9 5 7 1 6 3 4 8		

Pearson Standards verstehen
Copyright © 2021 NCS Pearson, Inc. Deutsche Fassungs Copyright © 2021 Pearson Benelux B.V.
Alle Rechte vorbehalten.

10. Dynamische Zahlenspanne



Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils zwei Zahlen pro Sekunde vor.



Start
Demonstration B, dann Aufgabe 3



Umkehren
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch
nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit unvollständiger Punktzahl



Score
Bewerten Sie mithilfe der *Dynamische Zahlenspanne Auswertungsschablone*. Vergeben Sie für jede richtig erinnerte Zahl an der korrekten Stelle 1 Punkt. Die Bewertung erfolgt von der letzten erinnerten Zahl an rückwärts.
L-DZ Anzahl Zahlen in der letzten Aufgabe mit voller Punktzahl

Aufgabe	Reihe	# zu erinnernde Zahlen	Antwort	Punkte
DA.	5 - 7 - 2	eine	2	
+1.	3 - 1 - 4	eine		/1
+2.	6 - 5 - 1 - 3	zwei		/2
16-90 DB.	9 - 3 - 2 - 6 - 7 - 8 - 2 - 4 - 5	drei	2 4 5	
+3.	1 - 5 - 4 - 9 - 6 - 8 - 4 - 3 - 1	drei		/3
4.	2 - 5 - 4 - 7 - 6 - 8 - 1 - 4 - 2 - 5 - 3 - 8 - 9	vier		/4
5.	3 - 9 - 4 - 1 - 5 - 8 - 2 - 3 - 6 - 4 - 7	vier		/4
JA.	8 - 1 - 2 - 6	vier		
6.	5 - 7 - 4 - 9 - 3 - 2 - 1 - 7 - 6 - 8 - 3 - 5	fünf		/5
7.	6 - 3 - 5 - 9 - 8 - 1 - 2 - 6 - 7 - 2 - 9 - 4 - 2 - 8	fünf		/5
8.	4 - 9 - 6 - 7 - 1 - 8 - 9 - 5 - 4 - 7 - 8 - 3 - 6	fünf		/5
JB.	6 - 7 - 9 - 1 - 3	fünf		
9.	5 - 7 - 8 - 9 - 3 - 1 - 4 - 5 - 9 - 7 - 2	sechs		/6
10.	so viele wie möglich in Reihenfolge 9 - 1 - 6 - 8 - 2 - 4 - 9 - 5 - 7 - 1 - 6 - 3 - 4 - 8			/14

+ Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im Durchführungsmanual beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

L-DZ
(Max = 14)

DYNAMISCHE ZAHLENSPANNE (10)

- Bewertung
- Nachdem Sie die Antwort der Testperson notiert haben, schieben Sie die Auswertungsschablone nach links oder rechts, damit die letzte gedruckte Zahl auf der Schablone direkt über dem letzten Antwortfeld liegt, das eine von der Testperson erinnerte Zahl enthält.

4	vier	5	3	8	9	A														B	
2-5-4-7-6-8-1-4-2-5-3-8-9		5	3	8	9																4 /4

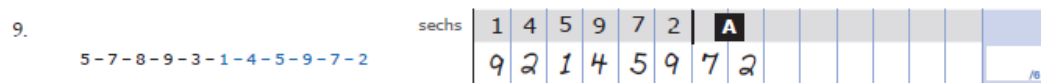
Abbildung 3.7: Beispiel für die volle Punktzahl

Platzierung der Auswertungsschablone während der Durchführung																					
8.	fünf	4	7	8	3	6	A														
4-9-6-7-1-8-9-5-4-7-8-3-6		4	7	8	3	6	5														/5
Verschobene Platzierung der Auswertungsschablone für die Bewertung																					
8.	fünf		4	7	8	3	6	B												C	
4-9-6-7-1-8-9-5-4-7-8-3-6		4	7	8	3	6	5														0 /5

Abbildung 3.8: Beispiel für eine unvollständige Punktzahl mit einer zusätzlichen Zahl am Ende

DYNAMISCHE ZAHLENSPANNE (10)

Platzierung der Auswertungsschablone während der Durchführung



Verschobene Platzierung der Auswertungsschablone für die Bewertung

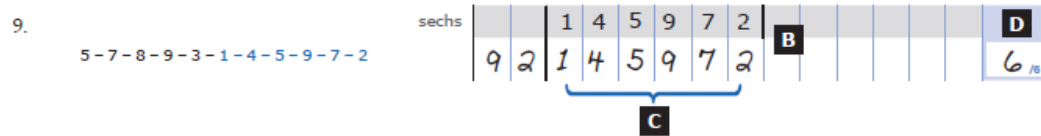
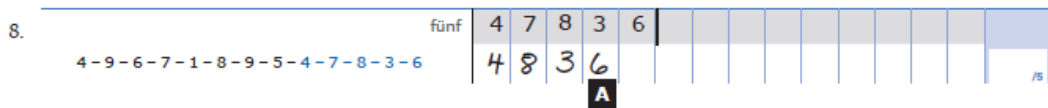


Abbildung 3.9: Beispiel für die volle Punktzahl mit zusätzlichen Zahlen am Anfang

Platzierung der Auswertungsschablone während der Durchführung



Verschobene Platzierung der Auswertungsschablone für die Bewertung

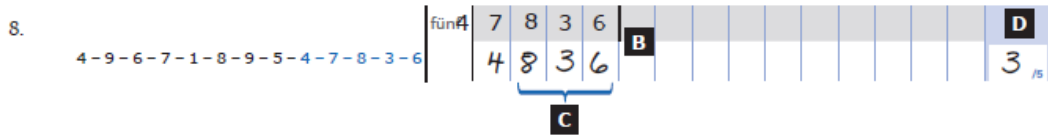
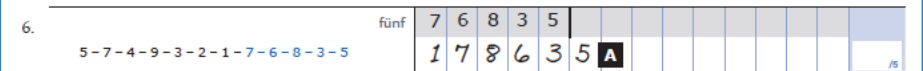


Abbildung 3.10: Beispiel für eine unvollständige Punktzahl mit zu wenigen Zahlen

Platzierung der Auswertungsschablone während der Durchführung



Verschobene Platzierung der Auswertungsschablone für die Bewertung

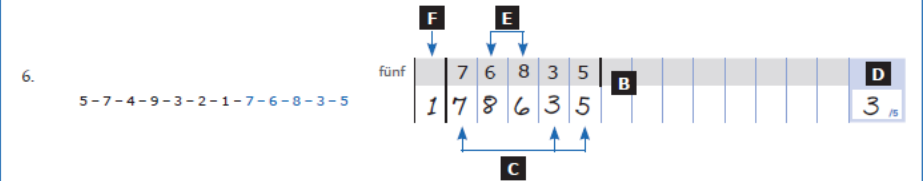
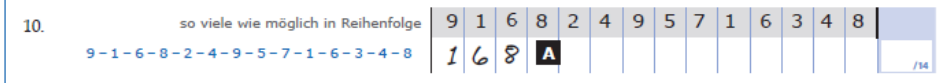


Abbildung 3.11: Beispiel für eine unvollständige Punktzahl mit einer zusätzlichen Zahl und vertauschten Zahlen

Platzierung der Auswertungsschablone während der Durchführung



Verschobene Platzierung der Auswertungsschablone für die Bewertung

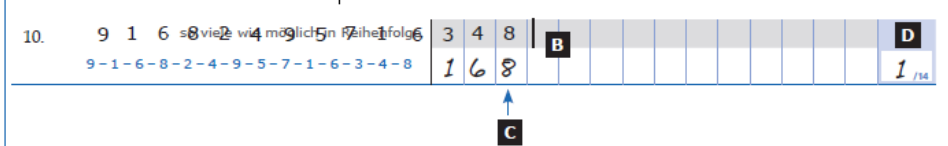


Abbildung 3.12: Beispiel für eine unvollständige Punktzahl durch erinnerte Zahlen am Anfang der Reihe, aber fehlende Zahlen am Ende der Reihe

DYNAMISCHE ZAHLENSPANNE (10)

- Prozesswert (L-DZ) entspricht der Anzahl der Zahlen, die in der letzten Aufgabe mit voller Punkteanzahl wiedergegeben wurden (Max. 14)

10. Dynamische Zahlenspanne



Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils zwei Zahlen pro Sekunde vor.



Start
Demonstration B, dann Aufgabe 3



Umkehren
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch
nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit *unvollständiger* Punktzahl



Score
Bewerten Sie mithilfe der *Dynamische Zahlenspanne Auswertungsschablone*. Vergeben Sie für jede richtig erinnerte Zahl an der korrekten Stelle 1 Punkt. Die Bewertung erfolgt von der letzten erinnerten Zahl an rückwärts.
L-DZ Anzahl Zahlen in der letzten Aufgabe mit voller Punktzahl


Aufgabe	Reihe	# zu erinnernde Zahlen	Antwort	Punkte
DA.	5 - 7 - 2	eine	2	
†1.	3 - 1 - 4	eine		/1
†2.	6 - 5 - 1 - 3	zwei		/2
16-90 DB.	9 - 3 - 2 - 6 - 7 - 8 - 2 - 4 - 5	drei	2 4 5	
†3.	1 - 5 - 4 - 9 - 6 - 8 - 4 - 3 - 1	drei		/3
4.	2 - 5 - 4 - 7 - 6 - 8 - 1 - 4 - 2 - 5 - 3 - 8 - 9	vier		/4
5.	3 - 9 - 4 - 1 - 5 - 8 - 2 - 3 - 6 - 4 - 7	vier		/4
JA.	8 - 1 - 2 - 6	vier		
6.	5 - 7 - 4 - 9 - 3 - 2 - 1 - 7 - 6 - 8 - 3 - 5	fünf		/5
7.	6 - 3 - 5 - 9 - 8 - 1 - 2 - 6 - 7 - 2 - 9 - 4 - 2 - 8	fünf		/5
8.	4 - 9 - 6 - 7 - 1 - 8 - 9 - 5 - 4 - 7 - 8 - 3 - 6	fünf		/5
JB.	6 - 7 - 9 - 1 - 3	fünf		
9.	5 - 7 - 8 - 9 - 3 - 1 - 4 - 5 - 9 - 7 - 2	sechs		/6
10.	so viele wie möglich in Reihenfolge 9 - 1 - 6 - 8 - 2 - 4 - 9 - 5 - 7 - 1 - 6 - 3 - 4 - 8			/14


† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im Durchführungsmanual beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.


L-DZ
(Max = 14)


SYMBOL-SUCHE (II)

- Die Testperson hat die Aufgabe, innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne eine Gruppe von Symbolen abzusuchen und anzugeben, ob eines der Zielsymbole in der jeweiligen Symbolgruppe enthalten ist oder nicht.
- Benötigte Materialien: Aufgabenheft, Bleistift ohne Radiergummi, Auswertungsschablone für Symbol-Suche (Symbol Searching Scoring Key), Stoppuhr

11. Symbol-Suche  Zeitbegrenzung: 120 Sekunden

Start  Demonstration, Übung, dann Testaufgaben

Abbruch  nach 120 Sekunden

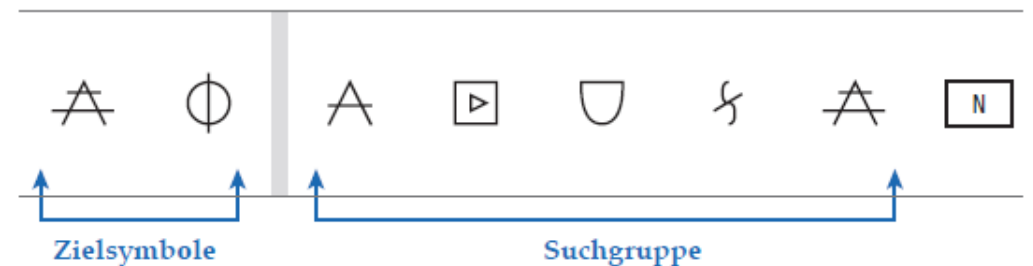
Bewertung  Bewerten Sie mithilfe der *Symbol-Suche Auswertungsschablone*.

SYS-VF Gesamtanzahl Verwechslungsfehler

SYS-RF Gesamtanzahl Rotationsfehler

Zeitgrenze	Bearbeitungszeit (in Sekunden)	Anzahl Korrekt	Anzahl Falsch
120" (2:00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SYS-VF	SYS-RF
(Max = 30)	(Max = 30)
<input type="text"/>	<input type="text"/>



SYMBOL-SUCHE (II)

11. Symbol-Suche

Zeitbegrenzung: 120 Sekunden

Start
Demonstration, Übung,
dann Testaufgaben

Abbruch
nach 120
Sekunden

Bewertung
Bewerten Sie mithilfe der *Symbol-Suche Auswertungsschablone*.

SYS-VF Gesamtanzahl Verwechslungsfehler

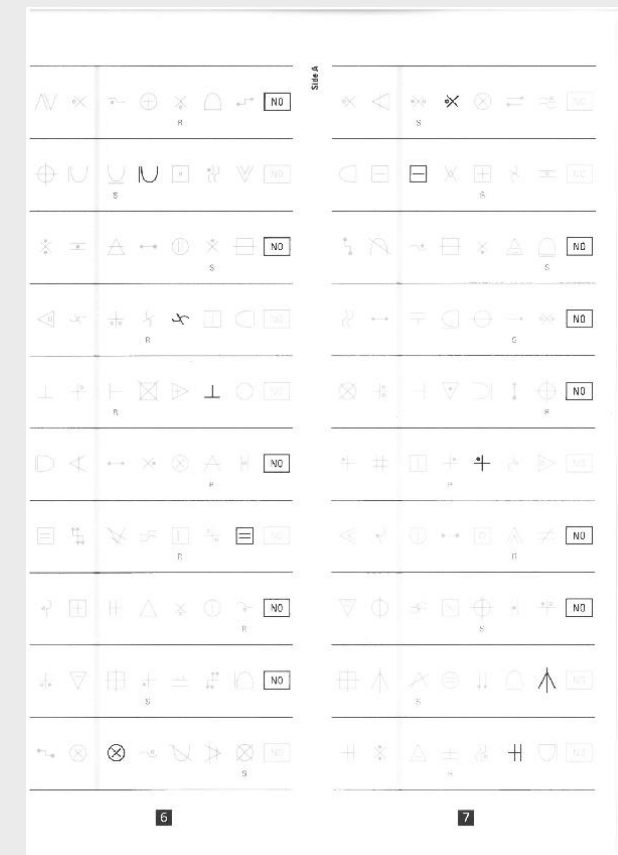
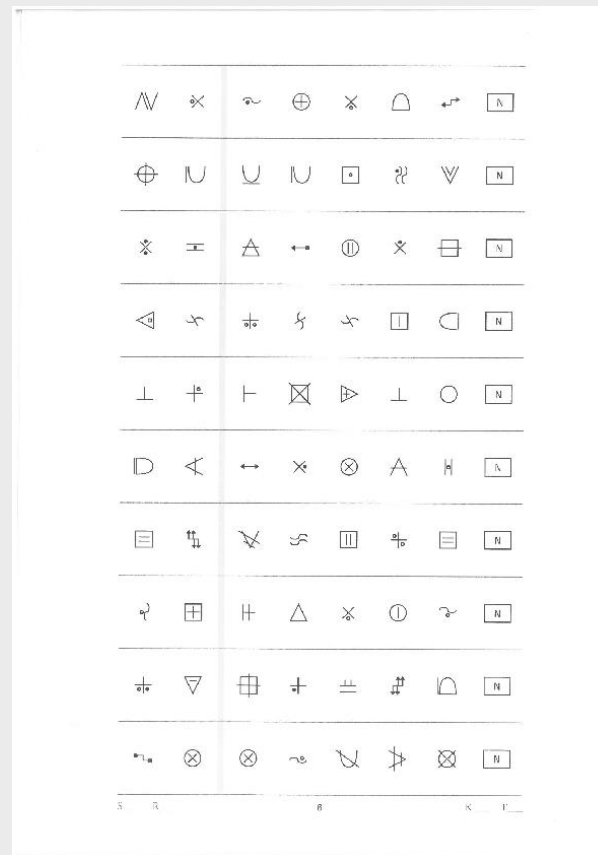
SYS-RF Gesamtanzahl Rotationsfehler

Zeit- grenze	Bearbei- tungszeit (in Sekunden)	Anzahl Korrekt	Anzahl Falsch
120" (2:00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SYS-VF (Max = 30)	SYS-RF (Max = 30)
<input type="text"/>	<input type="text"/>

➤ Bewertung

- Wenn eine Testperson alle Aufgaben vor der Zeitgrenze von 120 Sekunden bearbeitet hat → Stoppen Sie die Zeit und tragen Sie die Lösungszeit ein
- Bewertung anhand von Auswertungsschablone



SYMBOL-SUCHE (II)

11. Symbol-Suche

Zeitbegrenzung: 120 Sekunden

Start
Demonstration, Übung,
dann Testaufgaben

Abbruch
nach 120
Sekunden

Bewertung
Bewerten Sie mithilfe der *Symbol-Suche Auswertungsschablone*.

SYS-VF Gesamtanzahl Verwechslungsfehler

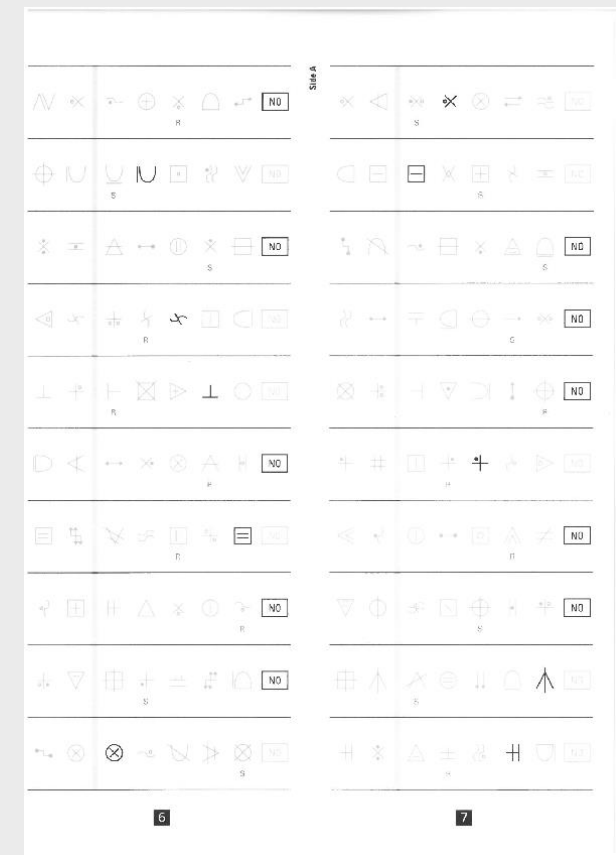
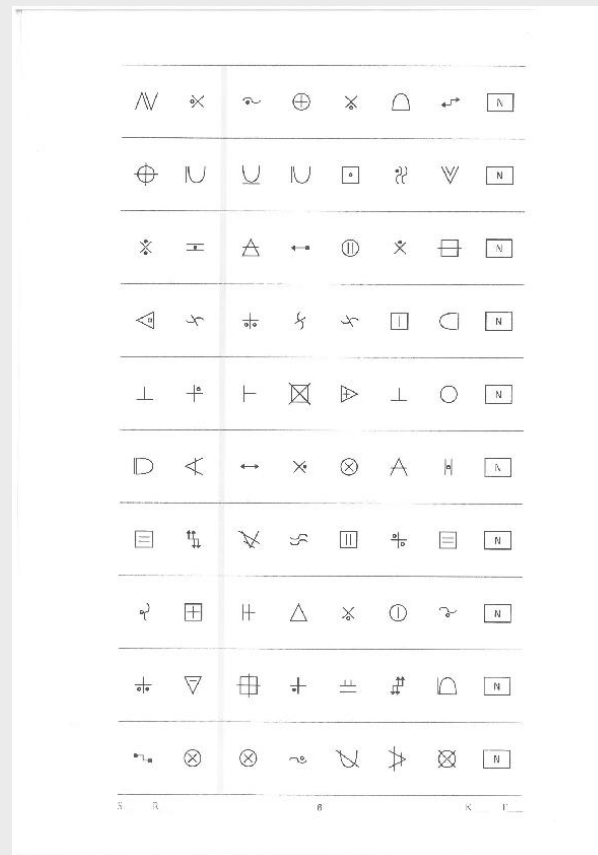
SYS-RF Gesamtanzahl Rotationsfehler

Zeit- grenze	Bearbei- tungszeit (in Sekunden)	Anzahl Korrekt	Anzahl Falsch
120" (2:00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SYS-VF (Max = 30)	SYS-RF (Max = 30)
<input type="text"/>	<input type="text"/>


➤ Bewertung

- Korrekte und Falsche Antworten ermitteln durch Schablone
- Ausgelassene Antworten gehen nicht in die Summe der korrekten oder falschen Antworten mit ein
- Im Antwortheft unten rechts protokollieren Sie die Anzahl der korrekten (K) und die Anzahl der falschen Antworten (F)
- Zählen Sie alle korrekten und falschen Antworten von allen Seiten des Aufgabenheftes zusammen und übertragen Sie dies in den Protokollbogen



SYMBOL-SUCHE (II)

11. Symbol-Suche

 Zeitbegrenzung: 120 Sekunden



Start
Demonstration, Übung,
dann Testaufgaben



Abbruch
nach 120
Sekunden



Bewertung
Bewerten Sie mithilfe der *Symbol-Suche Auswertungsschablone*.

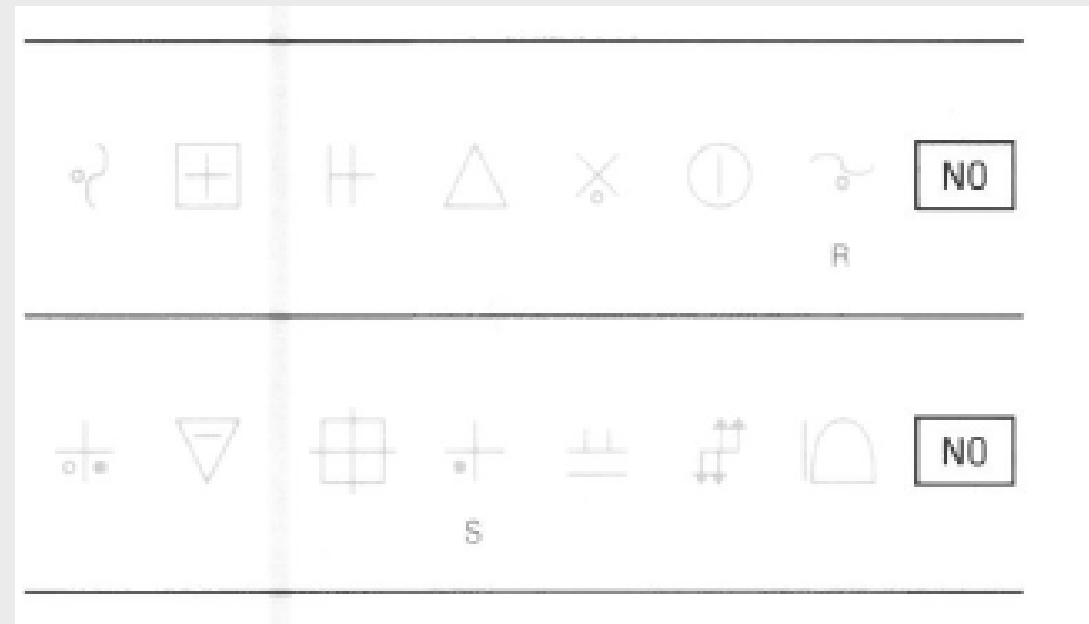
SYS-VF Gesamtanzahl Verwechslungsfehler

SYS-RF Gesamtanzahl Rotationsfehler

Zeit- grenze	Bearbei- tungszeit (in Sekunden)	Anzahl Korrekt	Anzahl Falsch
120" (2:00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SYS-VF (Max = 30)	SYS-RF (Max = 30)
<input type="text"/>	<input type="text"/>


- Bewertung
 - SYS-VF und SYS-RF Wert eintragen → Verwechslungs- und Rotationsfehler
 - Verwechslungsfehler sind auf der Auswertungsschablone mit einem S gekennzeichnet / Rotationsfehler mit einem R
 - Im Antwortheft unten links protokollieren Sie die Anzahl der Verwechslungsfehler (S) und die Anzahl der Rotationsfehler (R)
 - Ein Verwechslungssymbol oder Rotiertes Symbol gilt auch dann als markiert, wenn die Testperson sich nach dessen Markierung korrigiert und das korrekte Symbol markiert
 - SYS-VF und SYS-RF Wert im Protokollbogen eintragen → Summe der Verwechslungs- und Rotationsfehler





ALLGEMEINES WISSEN (12)


- Die Testperson beantwortet Fragen zu einer Bandbreite an Themen zum Allgemeinwissen
- Keine zusätzlichen Materialien
- Aufgaben dürfen wiederholt werden*
- Wortwörtliches Notieren der Antworten


12. Allgemeines Wissen

 **Start**
Aufgabe 4

 **Umkehren**
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

 **Abbruch**
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

 **Bewertung**
Siehe *Durchführungsmanual* für Beispielantworten. Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.

Aufgabe	Antwort	Punkte
*1. Tier		0 1
*2. Montag		0 1
3. Quadrat		0 1
 †4. Sekunden		0 1
†5. Linie		0 1
6. Wasser		0 1
*7. Kontinent		0 1
8. Napoleon Bonaparte		0 1
*9. Taj Mahal		0 1

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im *Durchführungsmanual* beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

* Antworten, die eine spezifische Rückfrage erfordern, sind im *Durchführungsmanual* aufgeführt.

ALLGEMEINES WISSEN (12)

➤ Bewertung

- Für jede Aufgabe im Manual:

- Bewerten der Antworten mit 1 oder 0 Punkten entsprechend der Beispielantworten

11. Was ist das größte ORGAN des Körpers?

1 Punkt

- Haut

0 Punkte

- [nennt irgendein anderes Organ]

* 12. In welchem Land fanden die ersten OLYMPISCHEN SPIELE statt?

1 Punkt

- Griechenland
- antikes Griechenland

0 Punkte

- Athen (N)*
- [nennt irgendeine andere Stadt]
- [nennt irgendein anderes Land]

* Sagen Sie: In welchem *Land* fanden die ersten olympischen Spiele statt?

RECHNERISCHES DENKEN (13)

- Innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne löst die Testperson mathematische Aufgaben im Kopf.
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch 2, Stoppuhr
- Für die Aufgaben 1-3 wird das Stimulus Buch benötigt (Bildaufgaben); die restlichen Items stellen verbale Rechenaufgaben dar
- Jede Aufgabe darf auf Nachfrage nur einmal wiederholt werden
- Hilfsmittel wie Papier oder Bleistifte sind nicht erlaubt – Finger darf als Hilfe genutzt werden um damit auf die Tischoberfläche zu „malen“ oder zu „schreiben“

13. Rechnerisches Denken

Zeitbegrenzung: 30 Sekunden
Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.

Start Übung, dann Aufgabe 4

Umkehren Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in umgekehrter Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

Bewertung
Aufgaben 1-19: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 20-22: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

Eine Wiederholung pro Aufgabe ist erlaubt. Unterbrechen Sie die Zeitmessung für die Wiederholung.

	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Richtige Antwort	Antwort	Punkte	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Richtige Antwort	Antwort	Punkte
Bildaufgaben	+ 1. Äpfel	<input type="checkbox"/>	zählt bis 10	<input type="checkbox"/>	0 1	12. Sammelbilder	<input type="checkbox"/>	600	<input type="checkbox"/>	0 1
	2. Vögel	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	0 1	13. Runden	<input type="checkbox"/>	51	<input type="checkbox"/>	0 1
	3. Leinen	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	0 1	14. Schwimmbecken	<input type="checkbox"/>	186	<input type="checkbox"/>	0 1
16-20	Ü. Trauben	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>		15. Stunden	<input type="checkbox"/>	47	<input type="checkbox"/>	0 1
	4. Spielsachen	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	0 1	16. Taschengeld	<input type="checkbox"/>	37	<input type="checkbox"/>	0 1
	5. Älter	<input type="checkbox"/>	17	<input type="checkbox"/>	0 1	17. Zaun	<input type="checkbox"/>	96	<input type="checkbox"/>	0 1
	6. Nüsse	<input type="checkbox"/>	28	<input type="checkbox"/>	0 1	18. Kisten	<input type="checkbox"/>	23.100	<input type="checkbox"/>	0 1
	7. Pflanzen	<input type="checkbox"/>	132	<input type="checkbox"/>	0 1	19. Tante	<input type="checkbox"/>	16	<input type="checkbox"/>	0 1
	8. Autos	<input type="checkbox"/>	32	<input type="checkbox"/>	0 1	20. Ratenzahlung	<input type="checkbox"/>	75	<input type="checkbox"/>	21-30 1-20 0 1 2
	9. Karten	<input type="checkbox"/>	38	<input type="checkbox"/>	0 1	21. Getränke	<input type="checkbox"/>	28,60	<input type="checkbox"/>	21-30 1-20 0 1 2
	10. Laufen	<input type="checkbox"/>	140	<input type="checkbox"/>	0 1	22. Geschäft	<input type="checkbox"/>	12	<input type="checkbox"/>	21-30 1-20 0 1 2
	11. Warteschlange	<input type="checkbox"/>	30	<input type="checkbox"/>	0 1					

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im Durchführungsmニュアル beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

RECHNERISCHES DENKEN (13)

Aufgabe	
4	In einem Zimmer sind fünf Kinder und 20 Spielsachen. Wie viele Spielsachen bekommt jedes Kind, damit alle gleich viele haben?
5	Jasmin ist 35 Jahre alt. Ben ist 18 Jahre alt. Wie viele Jahre ist Jasmin älter als Ben?
6	In einer Schüssel sind 64 Nüsse. Kathrin isst 36 davon. Wie viele Nüsse sind dann noch in der Schüssel?
7	Fünf Leute kaufen jeweils 25 Pflanzen. Eine weitere Person kauft 7 Pflanzen. Wie viele Pflanzen haben sie insgesamt gekauft?
8	Es stehen 82 Autos auf dem Parkplatz. Pro Minute fahren zehn Autos weg. Wie viele Autos stehen nach fünf Minuten noch auf dem Parkplatz?
9	Daniel hat acht Freunden jeweils vier Karten gegeben. Er hat sechs Karten übrig. Wie viele Karten hatte er am Anfang?
10	Katja ist von Montag bis Freitag jeden Tag 22 Minuten gelaufen. Am Samstag ist sie 30 Minuten gelaufen. Wie viele Minuten ist sie insgesamt gelaufen?
11	Lena hat sich an einer Warteschlange angestellt. Vor ihr stehen 160 Leute. Sie lässt weitere 20 Leute vor. Pro Minute werden sechs Leute ganz vorne in der Reihe bedient. Wie viele Minuten dauert es, bis Lena bedient wird?
12	Julian hat zwei Drittel so viele Sammelbilder gekauft wie Kim. Julian hat 400 Stück gekauft. Wie viele hat Kim gekauft?
13	Paula reitet normalerweise 60 Runden. Heute ist sie 15 Prozent weniger Runden geritten. Wie viele Runden ist Paula heute geritten?
14	Es dauert 31 Sekunden, um im Schwimmbecken zwei Bahnen zu schwimmen. Wie lange dauert es, zwölf Bahnen mit der gleichen Geschwindigkeit zu schwimmen?
15	Sabine arbeitet 188 Stunden in vier Wochen. Wenn sie jede Woche gleich viele Stunden arbeitet, wie viele Stunden arbeitet sie dann jede Woche?
16	Wenn Anna und Thomas ihr Taschengeld zusammenlegen, haben sie 60 Euro. Wie viel Taschengeld hat Anna, wenn sie 14 Euro mehr hat als Thomas?
17	Acht Personen können einen Zaun in sechs Tagen bauen. Wie viele Personen braucht man, um einen Zaun in einem halben Tag zu bauen?
18	Aus einem Warenlager wurden im Oktober 20.000 Kisten verschickt. Im November stieg die Zahl der verschickten Kisten um 10 Prozent an. Im Dezember wurden noch einmal 5 Prozent mehr Kisten als im November versendet. Wie viele Kisten wurden im Dezember verschickt?
19	Tina ist 30 Jahre jünger als ihre Tante. In 14 Jahren wird Tina halb so alt sein wie ihre Tante. Wie alt ist Tina heute?
20	Martin möchte eine neue Spülmaschine kaufen. Bei Sofortbezahlung kostet sie 699 Euro. Bei Bezahlung auf Raten bezahlt Martin 18 Monate lang 43 Euro im Monat. Wie viel Euro teurer ist die Spülmaschine bei Ratenzahlung?
21	Maria kauft Getränke ein: 12 Flaschen Wasser für je 60 Cent, 6 Flaschen Limonade für 1,30 Euro pro Flasche und 4 Flaschen Saft für je 1,60 Euro. Maria bezahlt mit einem 50-Euro-Schein. Wie viel Wechselgeld bekommt sie?
22	63 Personen streichen ein Geschäft in dreieinhalb Tagen, und 21 Personen streichen ein Restaurant in eineinhalb Tagen. Wie viele Personen braucht man, um ein Geschäft und ein Restaurant in 21 Tagen zu streichen?

13. Rechnerisches Denken



Zeitbegrenzung: 30 Sekunden
Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.



Start
Übung, dann Aufgabe 4



Umkehren

Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch

nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten



Bewertung

Aufgaben 1–19: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 20–22: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

Eine Wiederholung pro Aufgabe ist erlaubt. Unterbrechen Sie die Zeitmessung für die Wiederholung.

	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Richtige Antwort	Antwort	Punkte	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Richtige Antwort	Antwort	Punkte
Bildaufgaben	† 1. Äpfel	<input type="text"/>	zählt bis 10	<input type="text"/>	0 1	12. Sammelbilder	<input type="text"/>	600	<input type="text"/>	0 1
	2. Vögel	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>	0 1	13. Runden	<input type="text"/>	51	<input type="text"/>	0 1
	3. Leinen	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	0 1	14. Schwimmbecken	<input type="text"/>	186	<input type="text"/>	0 1
	16-90 → Ü. Trauben	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>		15. Stunden	<input type="text"/>	47	<input type="text"/>	0 1
	4. Spielsachen	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	0 1	16. Taschengeld	<input type="text"/>	37	<input type="text"/>	0 1
	5. Älter	<input type="text"/>	17	<input type="text"/>	0 1	17. Zaun	<input type="text"/>	96	<input type="text"/>	0 1
	6. Nüsse	<input type="text"/>	28	<input type="text"/>	0 1	18. Kisten	<input type="text"/>	23.100	<input type="text"/>	0 1
	7. Pflanzen	<input type="text"/>	132	<input type="text"/>	0 1	19. Tante	<input type="text"/>	16	<input type="text"/>	0 1
	8. Autos	<input type="text"/>	32	<input type="text"/>	0 1	20. Ratenzahlung	<input type="text"/>	75	<input type="text"/>	21-30 1-20 0 1 2
	9. Karten	<input type="text"/>	38	<input type="text"/>	0 1	21. Getränke	<input type="text"/>	28,60	<input type="text"/>	21-30 1-20 0 1 2
	10. Laufen	<input type="text"/>	140	<input type="text"/>	0 1	22. Geschäft	<input type="text"/>	12	<input type="text"/>	21-30 1-20 0 1 2
	11. Warteschlange	<input type="text"/>	30	<input type="text"/>	0 1					

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im Durchführungsmニュアル beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

RECHNERISCHES DENKEN (13)

- Bewertung Aufgaben 1-19
 - Protokollieren Sie die Durchführungszeit (in Sekunden) und die Antwort für jede Aufgabe
 - 1 Punkt → Antwort ist rechnerisch (numerisch) korrekt / bei numerischen Antworten muss die Einheit korrekt sein
 - 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort / Überschreiten der Zeitgrenze
- Bewertung Aufgaben 20-22
 - 2 Punkte → Richtige Antwort innerhalb von 1-20 Sekunden
 - 1 Punkt → Richtige Antwort innerhalb von 21-30 Sekunden
 - 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort / Überschreiten der Zeitgrenze

13. Rechnerisches Denken

Zeitbegrenzung: 30 Sekunden
Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.

Start
Übung, dann Aufgabe 4

Umkehren
Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

Bewertung
Aufgaben 1–19: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 20–22: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

Eine Wiederholung pro Aufgabe ist erlaubt. Unterbrechen Sie die Zeitmessung für die Wiederholung.

	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Richtige Antwort	Antwort	Punkte	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Richtige Antwort	Antwort	Punkte
Bildaufgaben	† 1. Äpfel	<input type="text"/>	zählt bis 10	<input type="text"/>	0 1	12. Sammelbilder	<input type="text"/>	600	<input type="text"/>	0 1
	2. Vögel	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>	0 1	13. Runden	<input type="text"/>	51	<input type="text"/>	0 1
	3. Leinen	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	0 1	14. Schwimmbecken	<input type="text"/>	186	<input type="text"/>	0 1
	16-90 Ü. Trauben		3	<input type="text"/>		15. Stunden	<input type="text"/>	47	<input type="text"/>	0 1
	4. Spielsachen	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	0 1	16. Taschengeld	<input type="text"/>	37	<input type="text"/>	0 1
	5. Älter	<input type="text"/>	17	<input type="text"/>	0 1	17. Zaun	<input type="text"/>	96	<input type="text"/>	0 1
	6. Nüsse	<input type="text"/>	28	<input type="text"/>	0 1	18. Kisten	<input type="text"/>	23.100	<input type="text"/>	0 1
	7. Pflanzen	<input type="text"/>	132	<input type="text"/>	0 1	19. Tante	<input type="text"/>	16	<input type="text"/>	0 1
	8. Autos	<input type="text"/>	32	<input type="text"/>	0 1	20. Ratenzahlung	<input type="text"/>	75	<input type="text"/>	21-30 1-20 0 1 2
	9. Karten	<input type="text"/>	38	<input type="text"/>	0 1	21. Getränke	<input type="text"/>	28,60	<input type="text"/>	21-30 1-20 0 1 2
	10. Laufen	<input type="text"/>	140	<input type="text"/>	0 1	22. Geschäft	<input type="text"/>	12	<input type="text"/>	21-30 1-20 0 1 2
	11. Warteschlange	<input type="text"/>	30	<input type="text"/>	0 1					

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im *Durchführungsmニュアル* beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

ZAHLEN NACHSPRECHEN RÜCKWÄRTS (14)

- Die Testperson bekommt eine Reihe von Zahlen vorgelesen und wiederholt diese in umgekehrter Reihenfolge
- Zahlen nachsprechen Vorwärts und Zahlen nachsprechen Rückwärts müssen vor Zahlen nachsprechen Rückwärts durchgeführt werden
- Keine zusätzlichen Materialien

14. Zahlen nachsprechen Rückwärts



Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils eine Zahl pro Sekunde vor.



Start
Übung, dann
Aufgabe 1



Abbruch
nach 0 Punkten in
beiden Versuchen
einer Aufgabe



Bewertung
Aufgaben 1-8: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 9-10: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 2 Punkten.
L-ZNR Anzahl Zahlen im letzten Versuch mit 1- oder 2-Punkt-Bewertung

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
16-90 Ü.	3-4	4-3			
	5-1	1-5			
1.	1-3	3-1		0 1	0 1 2
	3-7	7-3		0 1	
2.	8-2	2-8		0 1	0 1 2
	4-6	6-4		0 1	
3.	4-7-5	5-7-4		0 1	0 1 2
	5-2-8	8-2-5		0 1	
4.	8-2-7-9	9-7-2-8		0 1	0 1 2
	3-8-5-6	6-5-8-3		0 1	
5.	7-4-3-9	9-3-4-7		0 1	0 1 2
	4-9-6-3	3-6-9-4		0 1	

14. Zahlen nachsprechen Rückwärts (Fortsetzung) Abbruch nach 0 Punkten in beiden Versuchen einer Aufgabe

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
6.	3-8-9-1-2	2-1-9-8-3		0 1	0 1 2
	6-5-1-4-3	3-4-1-5-6		0 1	
7.	2-4-5-7-8	8-7-5-4-2		0 1	0 1 2
	1-5-6-4-7	7-4-6-5-1		0 1	
8.	7-2-1-8-9-6	6-9-8-1-2-7		0 1	0 1 2
	5-3-7-4-6-1	1-6-4-7-3-5		0 1	
9.	8-1-4-2-3-5-6	6-5-3-2-4-1-8		0 2	0 2 4
	4-8-3-9-6-2-7	7-2-6-9-3-8-4		0 2	
10.	9-4-3-7-2-6-1-8	8-1-6-2-7-3-4-9		0 2	0 2 4
	7-2-8-1-5-6-4-3	3-4-6-5-1-8-2-7		0 2	

L-ZNR
(Max = 8)

ZAHLEN NACHSPRECHEN RÜCKWÄRTS (14)

➤ Bewertung

▪ Aufgaben 1-8

- 1 Punkt → richtige Antwort in einem Versuch
- 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort / Zeitraumen von 30 Sekunden wird überschritten

▪ Aufgaben 9-10

- 2 Punkte → richtige Antwort in einem Versuch
- 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort / Zeitraumen von 30 Sekunden wird überschritten

▪ Punktwert für die Aufgabe ist die Summe der Punkte für beide Versuche der Aufgabe

▪ Prozesswerte (L-ZNR): Anzahl der Zahlen, die im letzten mit 1 oder 2 Punkte bewertet Versuch erinnert wurde. z.B.: Wenn eine Testperson eine Reihe mit 6 Zahlen erinnern kann, aber beide Versuche mit 7 Zahlen misslingen, ist der Wert gleich 6

14. Zahlen nachsprechen Rückwärts



Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils eine Zahl pro Sekunde vor.



Start
Übung, dann
Aufgabe 1



Abbruch
nach 0 Punkten in
beiden Versuchen
einer Aufgabe



Bewertung

Aufgaben 1-8: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 9-10: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 2 Punkten.
L-ZNR Anzahl Zahlen im letzten Versuch mit 1- oder 2-Punkt-Bewertung

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
16-90 Ü.	3-4	4-3			
	5-1	1-5			
1.	1-3	3-1		0 1	0 1 2
	3-7	7-3		0 1	
2.	8-2	2-8		0 1	0 1 2
	4-6	6-4		0 1	
3.	4-7-5	5-7-4		0 1	0 1 2
	5-2-8	8-2-5		0 1	
4.	8-2-7-9	9-7-2-8		0 1	0 1 2
	3-8-5-6	6-5-8-3		0 1	
5.	7-4-3-9	9-3-4-7		0 1	0 1 2
	4-9-6-3	3-6-9-4		0 1	

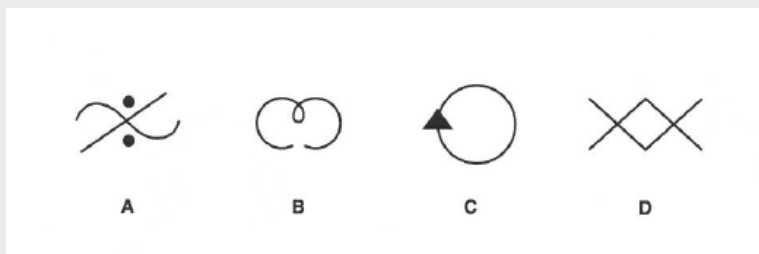
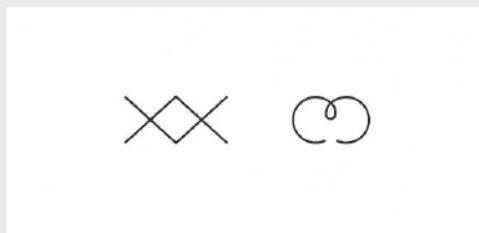
14. Zahlen nachsprechen Rückwärts (Fortsetzung) Abbruch nach 0 Punkten in beiden Versuchen einer Aufgabe

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
6.	3-8-9-1-2	2-1-9-8-3		0 1	0 1 2
	6-5-1-4-3	3-4-1-5-6		0 1	
7.	2-4-5-7-8	8-7-5-4-2		0 1	0 1 2
	1-5-6-4-7	7-4-6-5-1		0 1	
8.	7-2-1-8-9-6	6-9-8-1-2-7		0 1	0 1 2
	5-3-7-4-6-1	1-6-4-7-3-5		0 1	
9.	8-1-4-2-3-5-6	6-5-3-2-4-1-8		0 2	0 2 4
	4-8-3-9-6-2-7	7-2-6-9-3-8-4		0 2	
10.	9-4-3-7-2-6-1-8	8-1-6-2-7-3-4-9		0 2	0 2 4
	7-2-8-1-5-6-4-3	3-4-6-5-1-8-2-7		0 2	

L-ZNR
(Max = 8)

SYMBOLFOLGEN (15)

- Die Testperson betrachtet eine Stimulusseite mit einem oder mehreren abstrakten Symbolen für eine definierte Zeitspanne und wählt das/die Symbol(e) anschließend in der richtigen Reihenfolge aus mehreren Möglichkeiten auf einer Antwortseite aus.
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch 2, Stoppuhr



15. Symbolfolgen



Präsentieren Sie jede Stimulusseite 5 Sekunden lang.



Start
Übung,
dann Auf-
gabe 1



Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit *unvollständiger* Punktzahl
Hinweis: Eine unvollständige Punktzahl ist eine Bewertung mit 0 Punkten in den Aufgaben 1-2 und eine Bewertung mit 0 oder 1 Punkten in den Aufgaben 3-23.



Bewertung
Notieren Sie die Antworten wortwörtlich.
Aufgaben 1-2: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 3-23: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

Aufgabe	Richtige Antwort	Antwort	Punkte
16-90	ÜA. D - B		
	1. A		0 1
	2. B		0 1
	*3. C - D		0 1 2
	*4. D - B		0 1 2
	5. A - B		0 1 2
	6. C - A		0 1 2
	7. A - C - B		0 1 2
	8. E - B - C		0 1 2
	9. C - D - A		0 1 2
	10. D - E - B		0 1 2
	11. A - D - E - G		0 1 2
	12. F - A - B - E		0 1 2
	13. E - D - F - C		0 1 2

* Sollte die Testperson die richtigen Symbole in der falschen Reihenfolge wählen, geben Sie wie im Durchführungsmニュアル beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

Fortsetzung

SYMBOLFOLGEN (15)

- Aufgaben 1-2
 - Die Testperson soll sich ein einzelnes Symbol ansehen und dieses Symbol anschließend aus einer größeren Auswahl an Symbolen identifizieren
- Aufgaben 3-23
 - Die Testperson soll sich mehrere Symbole ansehen und die Symbole anschließen entsprechend der Präsentationsreihenfolge aus einer größeren Auswahl von Symbolen identifizieren
- Bewertung
 - Notieren Sie die Antworten in der gleichen Reihenfolge
 - Aufgaben 1-2
 - 1 Punkt → Jede richtige Antwort
 - 0 Punkte → Jede falsche Antwort
 - Aufgaben 3-23
 - 2 Punkte → Alle Symbole wurden in der richtigen Reihenfolge ausgewählt (Nennung zusätzlicher Symbole führt zu einer falschen Antwort)
 - 1 Punkt → Alle Symbole wurden genannt, jedoch in der falschen Reihenfolge
 - 0 Punkte → Falsche Antwort

15. Symbolfolgen



Präsentieren Sie jede Stimulusseite 5 Sekunden lang.



Start
Übung,
dann Auf-
gabe 1



Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit *unvollständiger* Punktzahl
Hinweis: Eine unvollständige Punktzahl ist eine Bewertung mit 0 Punkten in den Aufgaben 1-2 und eine Bewertung mit 0 oder 1 Punkten in den Aufgaben 3-23.



Bewertung
Notieren Sie die Antworten wortwörtlich.
Aufgaben 1-2: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 3-23: Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

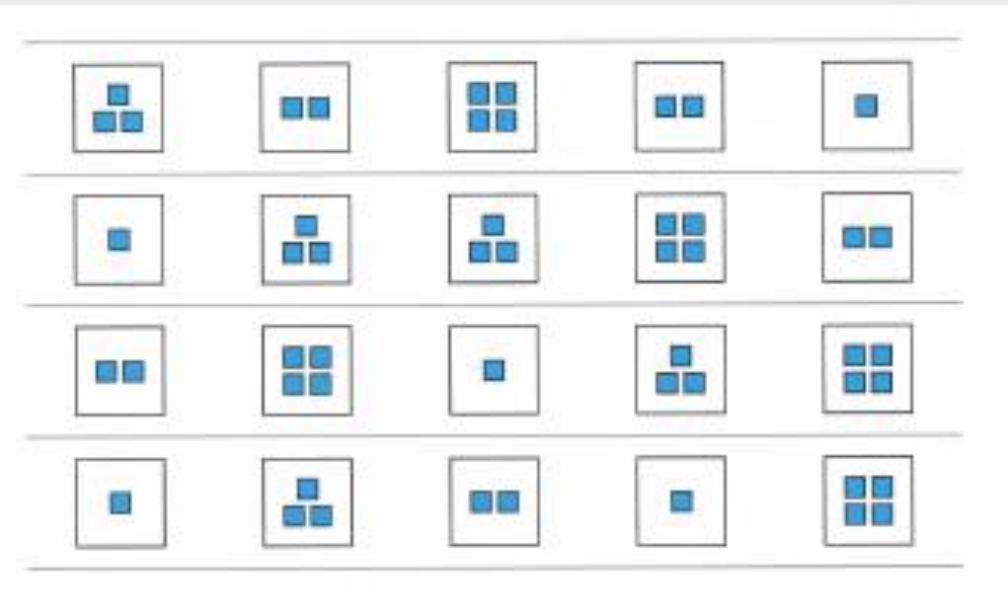
	Aufgabe	Richtige Antwort	Antwort	Punkte
16-20	ÜA.	D - B		
	1.	A		0 1
	2.	B		0 1
	*3.	C - D		0 1 2
	*4.	D - B		0 1 2
	5.	A - B		0 1 2
	6.	C - A		0 1 2
	7.	A - C - B		0 1 2
	8.	E - B - C		0 1 2
	9.	C - D - A		0 1 2
	10.	D - E - B		0 1 2
	11.	A - D - E - G		0 1 2
	12.	F - A - B - E		0 1 2
	13.	E - D - F - C		0 1 2

* Sollte die Testperson die richtigen Symbole in der falschen Reihenfolge wählen, geben Sie wie im Durchführungsmanual beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

Fortsetzung

MENGENERFASSUNG (16)

- Die Testperson soll innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne die Anzahl an Quadraten in Reihen von Kästchen so schnell wie möglich benennen.
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch 2, Stoppuhr



16. Mengenerfassung



Zeitbegrenzung: 75 Sekunden
Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.



Start
Übung, dann
Aufgabe 1



Abbruch
nach 75 Sekunden
pro Aufgabe



Bewertung

Markieren Sie falsche Mengennennungen mit einem Schrägstrich durch die entsprechende Zahl (//).
Notieren Sie die Bearbeitungszeit in Sekunden.
Siehe *Durchführungsmニュアル* für ausführliche Bewertungshinweise.

ME-F: Gesamtanzahl Fehler über beide Aufgaben hinweg

16-90 → Übung	2	3	1	2
	4	1	3	4

Aufgabe 1					Aufgabe 2												
3	2	4	2	1	2	3	1	4	1								
1	3	3	4	2	4	2	2	1	3								
2	4	1	3	4	3	3	4	2	1								
1	3	2	1	4	1	4	3	4	2								
<table border="1"> <tr> <td>ME-F</td> </tr> <tr> <td>(Max = 40)</td> </tr> <tr> <td> </td> </tr> </table>					ME-F	(Max = 40)		<table border="1"> <tr> <td>Aufgabe 1</td> <td>Aufgabe 2</td> </tr> <tr> <td>Bearbeitungszeit</td> <td>Bearbeitungszeit</td> </tr> <tr> <td><i>(in Sekunden)</i></td> <td><i>(in Sekunden)</i></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>		Aufgabe 1	Aufgabe 2	Bearbeitungszeit	Bearbeitungszeit	<i>(in Sekunden)</i>	<i>(in Sekunden)</i>		
ME-F																	
(Max = 40)																	
Aufgabe 1	Aufgabe 2																
Bearbeitungszeit	Bearbeitungszeit																
<i>(in Sekunden)</i>	<i>(in Sekunden)</i>																

MENGENERFASSUNG (16)

➤ Bewertung

- Aufgrund der schnellen Durchführungsgeschwindigkeit werden nur Fehler (und nicht korrekte Antworten) notiert
- Jede falsche Mengennennung wird mit einem Schrägstrich / durch die entsprechende Zahl notiert
- Selbstkorrekturen sind erlaubt – Bewertet wird die letzte Antwort – Protokollieren von Selbstkorrekturen durch den Vermerk SK
- Prozesswert ME-F ergibt sich aus der Summe der Fehler in beiden Aufgaben

16. Mengenerfassung

Start Übung, dann Aufgabe 1

Abbruch nach 75 Sekunden pro Aufgabe

Bewertung Markieren Sie falsche Mengennennungen mit einem Schrägstrich durch die entsprechende Zahl (/). Notieren Sie die Bearbeitungszeit in Sekunden. Siehe *Durchführungsmニュアル* für ausführliche Bewertungshinweise.

ME-F: Gesamtanzahl Fehler über beide Aufgaben hinweg

Zeitbegrenzung: 75 Sekunden
Notieren Sie die Bearbeitungszeit für jede Aufgabe.

		2	3	1	2				
16-90	Übung	4	1	3	4				


Aufgabe 1					Aufgabe 2				
3	2	4	2	1	2	3	1	4	1
1	3	3	4	2	4	2	2	1	3
2	4	1	3	4	3	3	4	2	1
1	3	2	1	4	1	4	3	4	2


<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; font-weight: bold;">ME-F</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(Max = 40)</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	ME-F	(Max = 40)		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; font-weight: bold;">Aufgabe 1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Bearbeitungszeit</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(in Sekunden)</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	Aufgabe 1	Bearbeitungszeit	(in Sekunden)		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; font-weight: bold;">Aufgabe 2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Bearbeitungszeit</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(in Sekunden)</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	Aufgabe 2	Bearbeitungszeit	(in Sekunden)		
ME-F														
(Max = 40)														
Aufgabe 1														
Bearbeitungszeit														
(in Sekunden)														
Aufgabe 2														
Bearbeitungszeit														
(in Sekunden)														


ALLGEMEINES VERSTÄNDNIS (17)


- Die Testperson beantwortet Fragen mithilfe ihres Verständnisses allgemeiner Prinzipien und sozialer Situationen.
- Keine weiteren Materialien
- Bsp.Aufgabe 9: „Aus welchem Grund kann es wichtig sein, gefährdete TIERARTEN zu retten?“


17. Allgemeines Verständnis

 **Start**
 Aufgabe 3

 **Umkehren**
 Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

 **Abbruch**
 nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

 **Bewertung**
 Siehe *Durchführungsmニュアル* für Beispielanworten. Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
1. Uhren		0 1 2
*2. Briefumschlag		0 1 2
 †3. Geld		0 1 2
†§4. Länder		0 1 2
§5. Wiederverwerten		0 1 2
*6. Geschichte		0 1 2
§7. Weltall		0 1 2
§8. Beruf		0 1 2
9. Tierarten		0 1 2

* Antworten, die eine spezifische Rückfrage erfordern, sind im *Durchführungsmニュアル* aufgeführt.

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im *Durchführungsmニュアル* beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

§ Sollte sich die Antwort der Testperson nur auf ein allgemeines Konzept beziehen, erfragen Sie eine zweite Antwort, wie im *Durchführungsmニュアル* aufgeführt.

ALLGEMEINES VERSTÄNDNIS (17)

➤ Bewertung

- Allgemeine Konzepte geben Aufschluss über die Punkteanzahl
- Aufgaben enthalten für jede Punktzahl ein allgemeines Konzept oder mehrere gleichwertige allgemeine Konzepte – Aufgaben mit mehreren allgemeinen Konzepten sind mit einem Paragraphenzeichen gekennzeichnet (§)
- Bei Aufgaben mit mehreren allgemeinen Konzepten muss sich eine 2-Punkte-Antwort auf mindestens zwei unterschiedliche allgemeine Konzepte beziehen, die beide gültig sind

17. Allgemeines Verständnis



Start
Aufgabe 3



Umkehren

Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.



Abbruch

nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten



Bewertung

Siehe *Durchführungsmanual* für Beispielanworten. Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0, 1 oder 2 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
1. Uhren		0 1 2
*2. Briefumschlag		0 1 2
16-90 †3. Geld		0 1 2
†§4. Länder		0 1 2
§5. Wiederverwerten		0 1 2
*6. Geschichte		0 1 2
§7. Weltall		0 1 2
§8. Beruf		0 1 2
9. Tierarten		0 1 2

* Antworten, die eine spezifische Rückfrage erfordern, sind im *Durchführungsmanual* aufgeführt.

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im *Durchführungsmanual* beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

§ Sollte sich die Antwort der Testperson nur auf ein allgemeines Konzept beziehen, erfragen Sie eine zweite Antwort, wie im *Durchführungsmanual* aufgeführt.

ALLGEMEINES VERSTÄNDNIS (17)

➤ Bewertung

- Für jede Aufgabe im Manual:

1. Warum tragen Menschen UHREN?

2 Punkte

Allgemeines Konzept: Um die Uhrzeit abzulesen/zu kennen; um die Zeit nicht aus den Augen zu verlieren; um ihren Zeitplan einzuhalten; um den Überblick über fitness-bezogene Körperfunktionen und Informationen zu haben oder zur vereinfachten Nutzung von Smartphonefunktionen

- um die Uhrzeit (abzulesen, zu kennen); damit man weiß, wie (spät, früh) es ist
- um (rechtzeitig, pünktlich) zu sein; um nicht zu (spät, früh) zu kommen
- um (Uhrzeiten, Zeitpunkte) für Dinge festzulegen; um zu Planen
- um (Schritte zu zählen, die Herzfrequenz zu messen)
- um die Zeit zu (messen, stoppen)
- um (den Tag, etwas) zu planen
- um Handyfunktionen zu nutzen

1 Punkt

Allgemeines Konzept: Aus Mode- oder Ästhetikgründen

- um (modisch, elegant) auszusehen; wegen der Mode
- es ist (Schmuck, ein Accessoire)

0 Punkte

Allgemeines Konzept: Kein Bezug zu Ablesen/Kennen der Uhrzeit, Modeaspekten oder fitnessbezogenen Körperfunktionen oder Smartphonefunktionen

- als Statussymbol (N)
- weil sie schwer sind

ALLGEMEINES VERSTÄNDNIS (17)

- Bewertung bei mehreren allgemeinen Konzepten
 - Wenn die erste Antwort der Testperson eindeutig falsch ist, fragen Sie nicht nach einer zweiten Antwort, sofern es nicht durch den Vermerk (N) anders angegeben ist.
 - Wenn sich die erste Antwort der Testperson nur auf ein gültiges allgemeines Konzept bezieht, wiederholen Sie die Aufgabe und formulieren Sie sie dabei so, dass Sie eine weitere Antwort erhalten. Sagen Sie: Können Sie mir mehr Gründe nennen, warum [formulieren Sie die Aufgabe entsprechend um].
 - Wenn sich die zweite Antwort der Testperson auf dasselbe gültige allgemeine Konzept bezieht wie die erste Antwort, fragen Sie nicht nach einer weiteren Antwort.

ALLGEMEINES VERSTÄNDNIS (17)

- Bewertung bei mehreren allgemeinen Konzepten
Beispiel:

§ 5. Nennen Sie mir Gründe, warum man Dinge WIEDERVERWERTEN sollte.

Allgemeines Konzept: Zur Schonung von Rohstoffen/Ressourcen

- um weniger (Rohstoffe, Erdöl, Papier, Wasser) zu verbrauchen
- weil man (es, Teile davon) noch benutzen kann
- weil es (ressourcensparend, nachhaltig) ist
- damit weniger Wälder abgeholzt werden

Allgemeines Konzept: Aus Klima-/Umweltschutzgründen

- damit nicht so viel Müll entsteht
- Bewahrung der Umwelt vor (weiterer) Zerstörung
- damit weniger Plastik in den Meeren landet
- um den natürlichen Lebensraum der Tiere zu schützen
- um (Klimaveränderungen, Treibhauseffekten, Naturkatastrophen) vorzubeugen

Allgemeines Konzept: Aus Kostengründen

- es erspart uns Kosten bei der Müllbeseitigung
- es kostet mehr, wenn man alles immer wieder neu herstellen muss

2 Punkte

Eine Antwort, die sich auf mindestens zwei der aufgeführten allgemeinen Konzepte bezieht.

1 Punkt

Eine Antwort, die sich auf nur eines der aufgeführten allgemeinen Konzepte bezieht.

0 Punkte

Allgemeines Konzept: Antworten ohne Bezug zur Schonung von Rohstoffen/Ressourcen, zu Klima-/Umweltschutzgründen oder Kostengründen

- manches ist schwer wiederzubeschaffen (N)
- weil nicht alles in die Mülltonne passt
- damit es nicht stinkt

ZUSAMMENHÄNGE ERKENNEN (18)

- Die Testperson betrachtet Kreise, die Beziehungen darstellen, und wählt aus mehreren Möglichkeiten die Antwort aus, die eine Reihe vervollständigt bzw. die Beziehungen zwischen den Objekten oder Konzepten, die die Wörter beschreiben, am besten darstellt.
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch 2

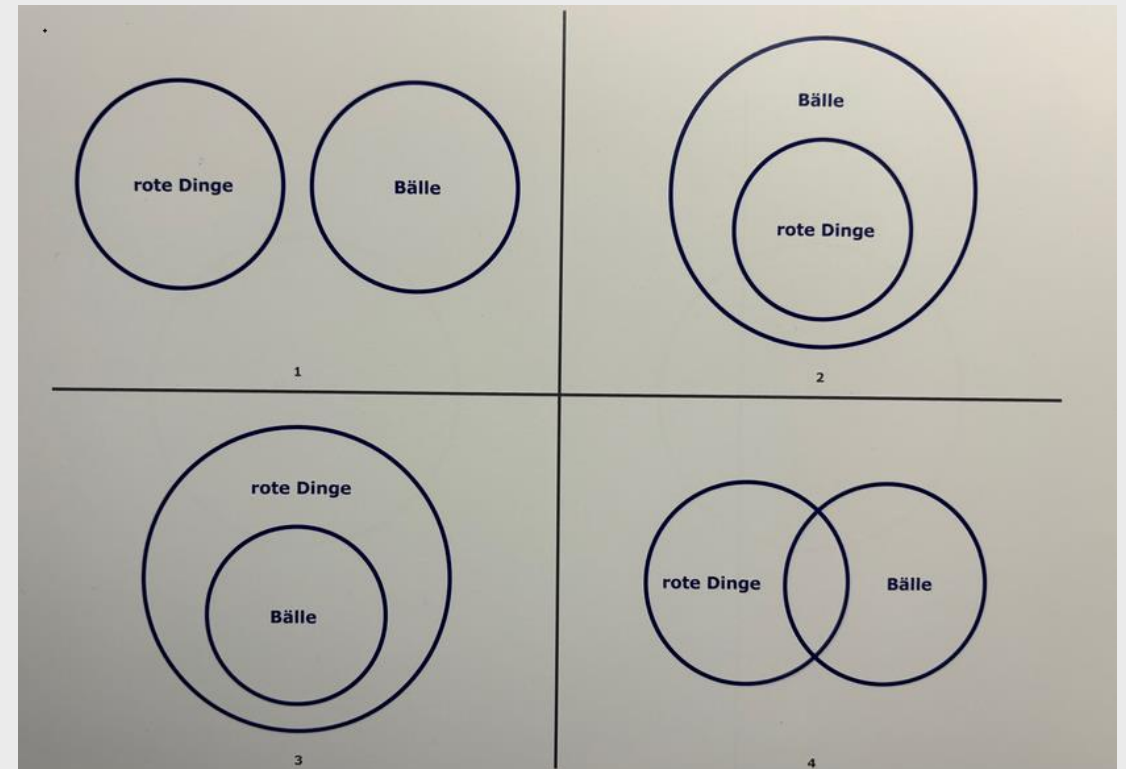
18. Zusammenhänge erkennen

Start Aufgabe 1 **Abbruch** nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit unvollständiger Punktzahl
Bewertung Richtige Antworten für volle Punktzahl sind **farbig** hervorgehoben. Richtige Antworten für Teilpunkte sind **fett** hervorgehoben.
Aufgaben 1–22: Bewerten Sie jede Aufgabe mit **0** oder **1** Punkt.
Aufgaben 23–27: Bewerten Sie jede Aufgabe mit **0, 1** oder **2** Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte	Aufgabe	Antwort	Punkte
†1. Dreiecke	1 2 3 4 5 0 1		13. Bienen		
†2. blaue Quadrate	1 2 3 4 5 0 1		13. Enten	1 2 3 4 0 1	
†3. rote Dreiecke	1 2 3 4 5 0 1		13. Käfer		
†4. Gelb	1 2 3 4 5 0 1		14. Plastik		
DA. Bälle rote Dinge	1 2 3 4		14. Becher Weisheit	1 2 3 4 0 1	
DB. Pflanzen Bäume	1 2 3 4		15. Flüstern Geräusche Formen	1 2 3 4 0 1	
DC. Menschen Autos	1 2 3 4		16. Tiere		
†5. Haustiere Fische	1 2 3 4 0 1		16. Vögel Hühner	1 2 3 4 0 1	
6. Bleistifte Betten	1 2 3 4 0 1		17. Statuen Fragen Stein	1 2 3 4 0 1	
7. Läufer Gewinner	1 2 3 4 0 1		18. Raumschiffe Astronauten Planeten	1 2 3 4 0 1	
†8. Orangen Trauben Obst	1 2 3 4 0 1		19. Orkane Wind Wetter	1 2 3 4 0 1	
9. Fleisch Erbsen Gemüse	1 2 3 4 0 1		20. Dinge aus Metall Räder runde Dinge	1 2 3 4 0 1	
10. Hosen Jacken Schuhe	1 2 3 4 0 1		21. Stühle Gitarren Dinge aus Holz	1 2 3 4 0 1	
11. Saft Milch Flocken	1 2 3 4 0 1		22. erklären darlegen überzeugen	1 2 3 4 0 1	
12. Richtungen West Ost	1 2 3 4 0 1		23. Freundschaft Großzügigkeit Mitgefühl	1 2 3 4 0 1 2	
			24. spielen werfen fangen	1 2 3 4 0 1 2	
			25. studieren einprägen lernen	1 2 3 4 0 1 2	
			26. Ereignis Geschichte Sieg	1 2 3 4 0 1 2	
			27. anberaumen planen vorbereiten	1 2 3 4 0 1 2	

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im Durchführungsmaterial beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

ZUSAMMENHÄNGE ERKENNEN (18)



ZUSAMMENHÄNGE ERKENNEN (18)

➤ Bewertung

■ Aufgaben 1-22

- 1 Punkt → Jede richtige Antwort (blau und fettgedruckt)
- 0 Punkte → Falsche Antwort/ Keine Antwort innerhalb von 30 Sekunden

■ Aufgaben 23-27

- 2 Punkte → Jede richtige Antwort
- 1 Punkt → Eine teilweise richtige Antwort (schwarze fettgedruckte Antworten im Protokollbogen)
- 0 Punkte → Falsche Antwort/ Keine Antwort innerhalb von 30 Sekunden

18. Zusammenhänge erkennen



Start
Aufgabe 1



Abbruch
nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit unvollständiger Punktzahl
Hinweis: Eine unvollständige Punktzahl ist eine Bewertung mit 0 Punkten in den Aufgaben 1–22 und eine Bewertung mit 0 oder 1 Punkten in den Aufgaben 23–27.



Bewertung
Richtige Antworten für volle Punktzahl sind **farbig** hervorgehoben.
Richtige Antworten für Teilpunkte sind **fett** hervorgehoben.
Aufgaben 1–22: Bewerten Sie jede Aufgabe mit **0** oder **1** Punkt.
Aufgaben 23–27: Bewerten Sie jede Aufgabe mit **0**, **1** oder **2** Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte	Aufgabe	Antwort	Punkte
†1. Dreiecke	1 2 3 4 5 0 1		Bienen		
†2. blaue Quadrate	1 2 3 4 5 0 1		13. Enten Käfer	1 2 3 4 0 1	
†3. rote Dreiecke	1 2 3 4 5 0 1		Plastik		
†4. Gelb	1 2 3 4 5 0 1		14. Becher Weisheit	1 2 3 4 0 1	
DA. Bälle rote Dinge	1 2 3 4		Flüstern		
DB. Pflanzen Bäume	1 2 3 4		15. Geräusche Formen	1 2 3 4 0 1	
DC. Menschen Autos	1 2 3 4		Tiere		
†5. Haustiere Fische	1 2 3 4 0 1		16. Vögel Hühner	1 2 3 4 0 1	
6. Bleistifte Betten	1 2 3 4 0 1		Statuen		
7. Läufer Gewinner	1 2 3 4 0 1		17. Fragen Stein	1 2 3 4 0 1	
†8. Orangen Trauben Obst	1 2 3 4 0 1		Raumschiffe		
9. Fleisch Erbsen Gemüse	1 2 3 4 0 1		18. Astronauten Planeten	1 2 3 4 0 1	
10. Hosen Jacken Schuhe	1 2 3 4 0 1		Orkane		
11. Saft Milch Flocken	1 2 3 4 0 1		19. Wind Wetter	1 2 3 4 0 1	
12. Richtungen West Ost	1 2 3 4 0 1		Dinge aus Metall		
			20. Räder runde Dinge	1 2 3 4 0 1	
			Stühle		
			21. Gitarren Dinge aus Holz	1 2 3 4 0 1	
			erklären		
			22. darlegen überzeugen	1 2 3 4 0 1	
			Freundschaft		
			23. Großzügigkeit Mitgefühl	1 2 3 4 0 1 2	
			spielen		
			24. werfen fangen	1 2 3 4 0 1 2	
			studieren		
			25. einprägen lernen	1 2 3 4 0 1 2	
			Ereignis		
			26. Geschichte Sieg	1 2 3 4 0 1 2	
			anberaumen		
			27. planen vorbereiten	1 2 3 4 0 1 2	

† Sollte die Testperson nicht die volle Punktzahl erreichen, geben Sie wie im Durchführungsmニュアル beschrieben eine korrigierende Rückmeldung.

RÄUMLICHE ERGÄNZUNG (19)

- Der Testperson werden für eine definierte Zeitspanne nacheinander zwei Raster mit blauen und roten Kreisen gezeigt. Die Testperson erstellt dann auf Grundlage bestimmter Regeln durch das Kombinieren der beiden Raster ein neues Raster
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch 3, Antwortraster für Räumliche Ergänzung, Chips für Räumliche Ergänzung (8 blaue, weiße und rote Chips), Stoppuhr

19. Räumliche Ergänzung

Präsentieren Sie jede Stimulusseite 5 Sekunden lang.

Start
Alter 16–69 Jahre
 Demonstrationen A & B, Übung A, Übung B, dann Aufgabe 6
Alter 70–90 Jahre
 Demonstrationen A & B, Übung A, dann Aufgabe 1

Umkehren
Alter 16–69 Jahre
 Wird bei der ersten oder zweiten durchgeführten Aufgabe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

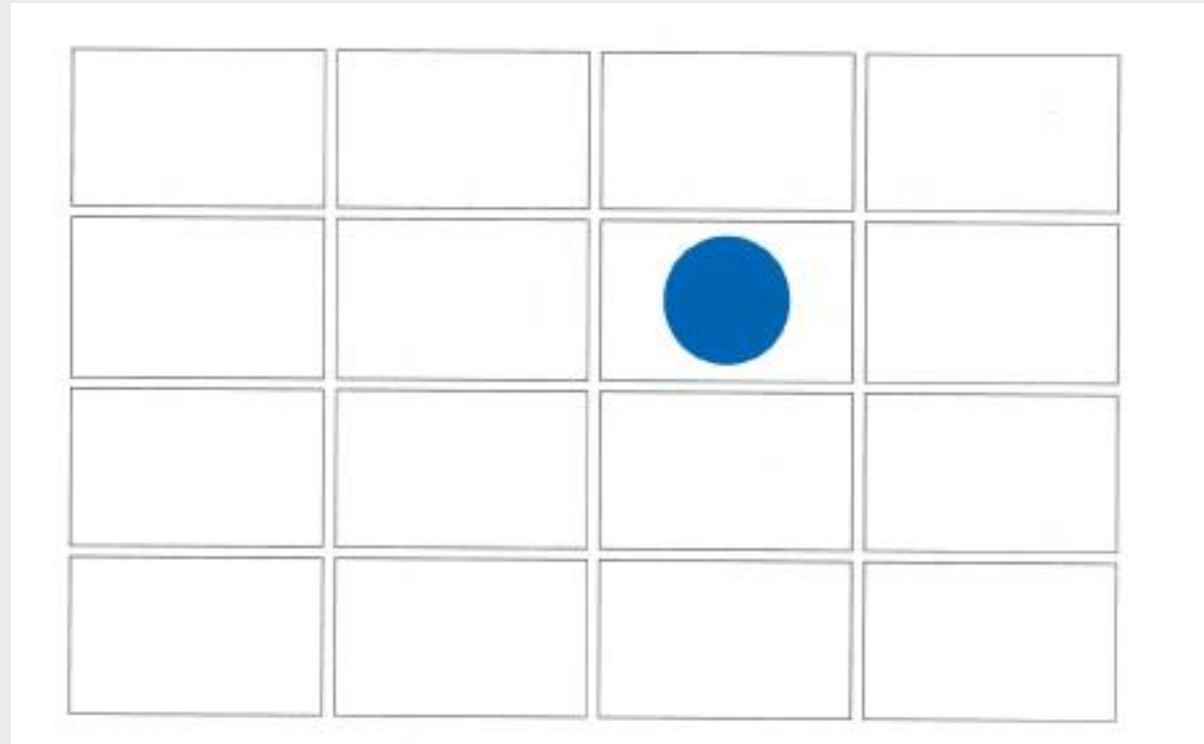
Abbruch
 nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

Bewertung
 Bewerten Sie jede Aufgabe mit 0 oder 1 Punkt.

Aufgabe	Antwort	Punkte	Aufgabe	Antwort	Punkte	Aufgabe	Antwort	Punkte
16-90 DA.			16-69 6.		0 1	15.		0 1
DB.			7.		0 1	16.		0 1
ÜA.			8.		0 1	17.		0 1
70-90 1.		0 1	9.		0 1	18.		0 1
2.		0 1	10.		0 1	19.		0 1
3.		0 1	11.		0 1	20.		0 1
*4.		0 1	*12.		0 1	21.		0 1
5.		0 1	*13.		0 1	22.		0 1
16-69 ÜB.			14.		0 1	23.		0 1

*Geben Sie spezifische Rückmeldung, wie im Durchführungsmニュアル beschrieben.

RÄUMLICHE ERGÄNZUNG (19)



RÄUMLICHE ERGÄNZUNG (19)

- Ordnen Sie die Chips, das Stimulusbuch und das Antwortraster so an, wie in Abbildung 3.13 dargestellt

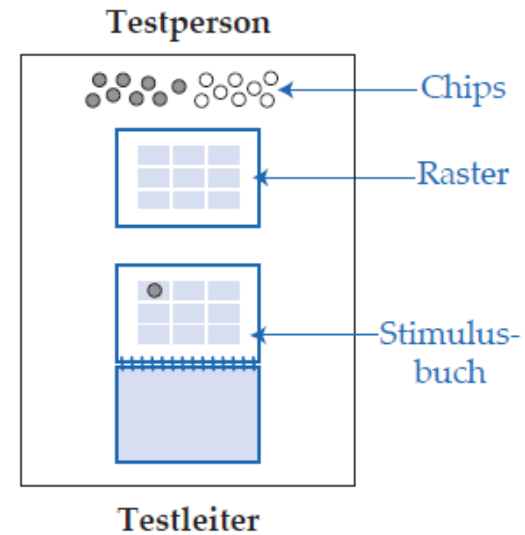


Abbildung 3.13: Anordnung der Chips, des Antwortrasters und des Stimulusbuchs bei der Durchführung des Untertests *Räumliche Ergänzung*

RÄUMLICHE ERGÄNZUNG (19)

- Bewertung
 - Richtige Antworten im Protokollbogen abgebildet
 - Notieren Sie die Platzierung der Chips (Abbildung 3.14)
 - Protokollierung richtig platzierter Chips durch einkreisen
 - Protokollierung falsch platzierte Chips durch den Anfangsbuchstaben der Farbe des entsprechenden Chips (B, W, R)
 - 1 Punkt → Jede richtige Antwort (alle Chips an den korrekten Positionen, keine zusätzlichen Chips im Antwortraster)
 - 0 Punkte → Falsche Antwort

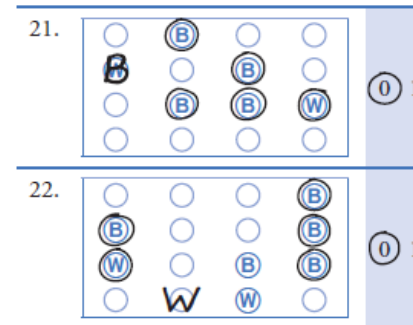


Abbildung 3.14: Beispiel für die Dokumentation der Antworten in Räumliche Ergänzung

BUCHSTABEN-ZAHLEN-FOLGEN (20)

- Nachdem der Testperson eine Folge von Zahlen und Buchstaben vorgelesen wurde, soll sie die Zahlen in aufsteigender Reihenfolge und die Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge wiedergeben
- Keine zusätzlichen Materialien
- Bewertung
- Antworten müssen nicht wortwörtlich notiert werden
- Aufgaben 1-8
 - 1 Punkt → Richtige Antwort
 - 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort innerhalb von 30 Sekunden
 - Punkte Aufgabe ist die Summe der Punkte beider Versuche einer Aufgabe
- Aufgaben 9-10
 - 2 Punkte → Richtige Antwort
 - 0 Punkte → Falsche Antwort / Keine Antwort innerhalb von 30 Sekunden
 - Punkte Aufgabe ist die Summe der Punkte beider Versuche einer Aufgabe
- Prozesswert (L-BZF) Anzahl von Zahlen und Buchstaben, die im letzten mit 1 oder 2 Punkten bewerteten Versuch erinnert wurden z.B. Wenn eine Testperson eine Reihe mit 5 Buchstaben und Zahlen erinnern kann, aber beide Versuche mit 6 Buchstaben und Zahlen misslingen, ist der Wert gleich 5

20. Buchstaben-Zahlen-Folgen

Präsentationsgeschwindigkeit:
Lesen Sie jeweils **eine Zahl/einen Buchstaben pro Sekunde** vor.



Start
Demonstration A,
Übung A, dann
Aufgabe 1



Abbruch
Nach 0 Punkten in
beiden Versuchen
einer Aufgabe.



Bewertung
Aufgaben 1-8: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 1 Punkt.
Aufgaben 9-10: Bewerten Sie jeden Versuch mit 0 oder 2 Punkten.
L-BZF Anzahl Buchstaben und Zahlen im letzten Versuch mit 1- oder 2-Punkt-Bewertung

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte Versuch	Punkte Aufgabe
16-90 DA	C-1	1-C			
	ÜA	A-4	4-A		
†1.	2-B	2-B		0 1	0 1 2
	D-1	1-D		0 1	
†2.	E-5	5-E		0 1	0 1 2
	3-A	3-A		0 1	
DB.	2-B-1	1-2-B			
ÜB.	D-5-A	5-A-D	A-D-5		
	4-B-2	2-4-B	B-2-4		
3.	F-E-1	1-E-F	E-F-1	0 1	0 1 2
	3-Q-7	3-7-Q	Q-3-7	0 1	
4.	Z-8-N	8-N-Z	N-Z-8	0 1	0 1 2
	M-6-U	6-M-U	M-U-6	0 1	
5.	V-1-J-5	1-5-J-V	J-V-1-5	0 1	0 1 2
	7-M-4-K	4-7-K-M	K-M-4-7	0 1	
6.	S-9-T-6	6-9-S-T	S-T-6-9	0 1	0 1 2
	5-P-2-N	2-5-N-P	N-P-2-5	0 1	
7.	8-E-6-F-1	1-6-8-E-F	E-F-1-6-8	0 1	0 1 2
	K-4-C-2-S	2-4-C-K-S	C-K-S-2-4	0 1	
8.	6-N-9-J-2-S	2-6-9-J-N-S	J-N-S-2-6-9	0 1	0 1 2
	U-6-H-5-F-3	3-5-6-F-H-U	F-H-U-3-5-6	0 1	
9.	R-7-V-4-W-8-F	4-7-8-F-R-V-W	F-R-V-W-4-7-8	0 2	0 2 4
	9-X-2-J-3-N-7	2-3-7-9-J-N-X	J-N-X-2-3-7-9	0 2	
10.	U-1-R-9-X-4-K-3	1-3-4-9-K-R-U-X	K-R-U-X-1-3-4-9	0 2	0 2 4
	7-M-2-T-6-F-9-A	2-6-7-9-A-F-M-T	A-F-M-T-2-6-7-9	0 2	

† Wenn die Testperson nicht zuerst die Zahl nennt, sagen Sie: „Denken Sie daran: Sagen Sie zuerst die Zahl, dann den Buchstaben.“

L-BZF
(Max = 8)

GRAVIERENDE FEHLER

- fehlende Items (z. B. durch zu späten Start, Nicht-Anwendung der Umkehrregel, zu früher Abbruch)
- die Reihenfolge der *Zahlen nachsprechen* Untertests wird nicht eingehalten (4. Vorwärts direkt vor 5. Sequentiell, 14. Rückwärts später)
- Bearbeitungszeiten nicht erfasst (wo nötig)
- keine wortwörtliche Dokumentation (wo nötig)

A wooden mannequin figure is positioned in the lower center of the frame. Above its head is a white speech bubble with a black outline, containing a question mark. The background is a plain, light-colored wall. A dark blue rectangular overlay is on the left side of the image, containing the text.

VIELEN DANK FÜR
IHRE
AUFMERKSAMKEIT!