



TESTVERFAHREN KOGNITIVE ENTWICKLUNG

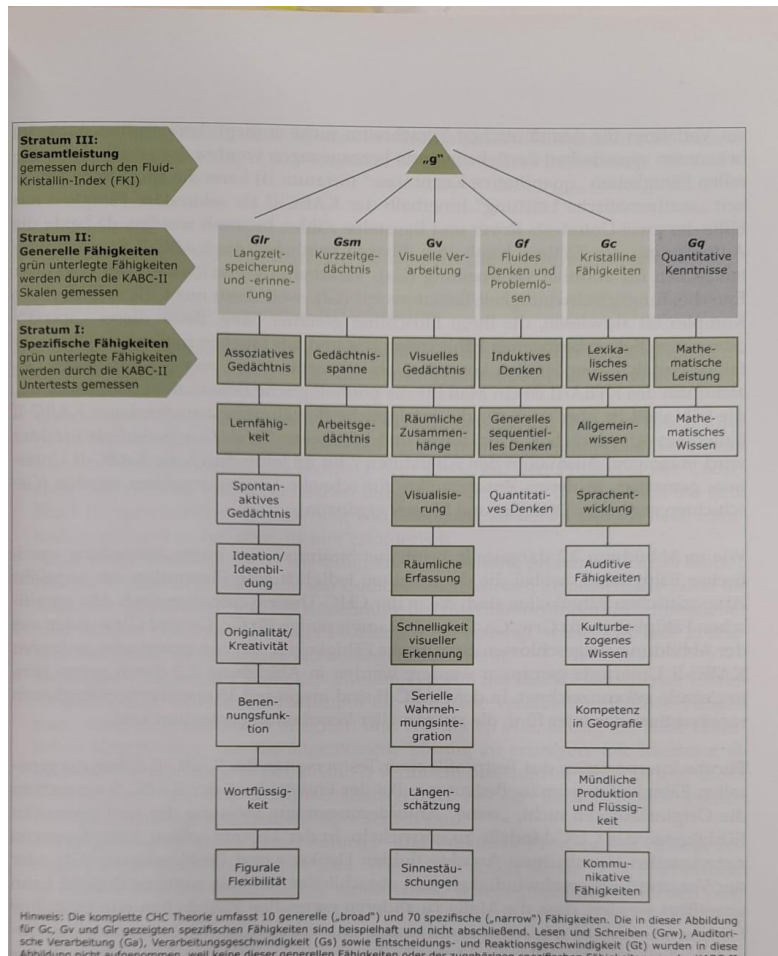
[Untertitel des Dokuments]

K-ABC II

Alter: 3-18 Jahre

Autor: Kaufman und Kaufman

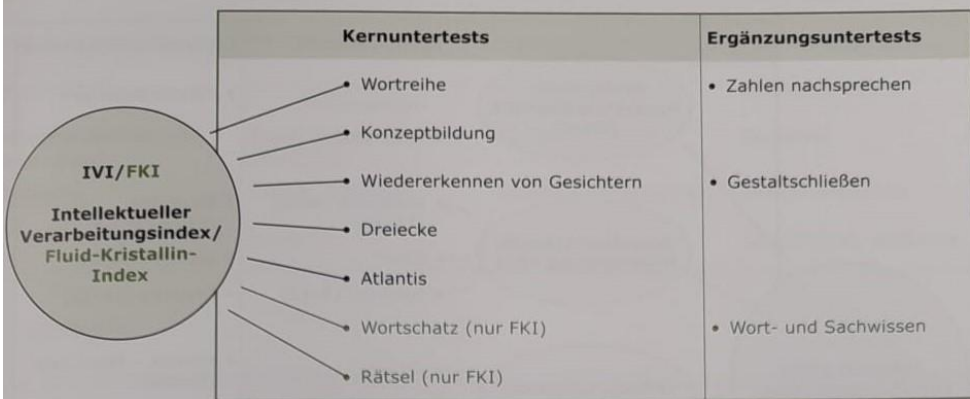
Theoretisches Modell: CHC-Modell



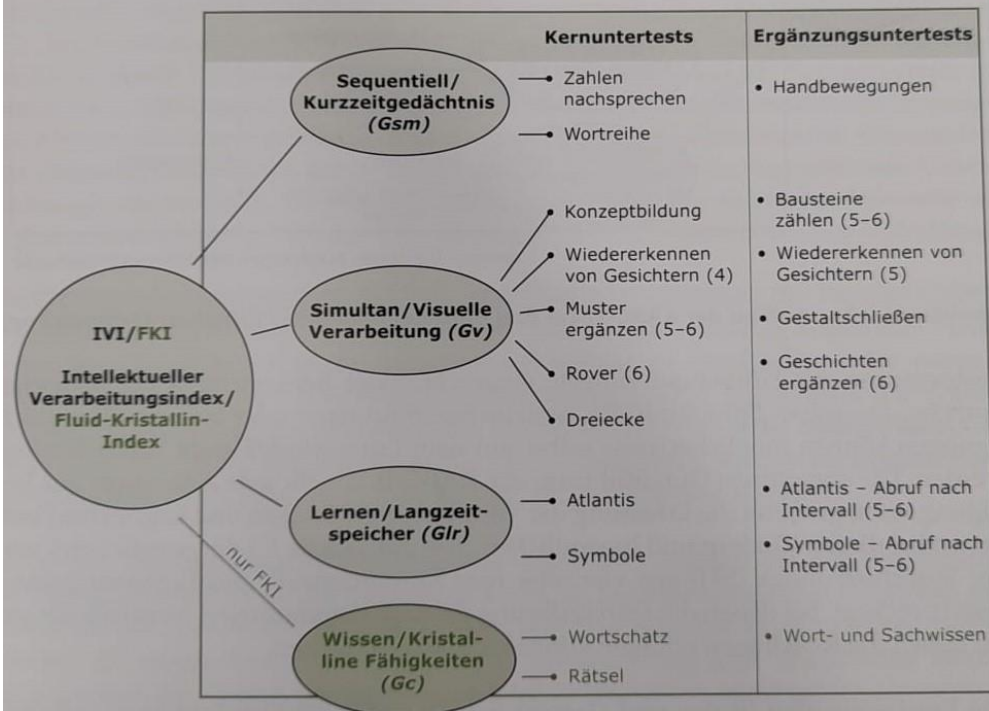
Subtests:

Durchzuführende Untertests nach Alter					
Aufgelistet entsprechend der Reihenfolge in den Testordnern; fettgedruckt = Kerntest, grün = Untertests Wissen/Gc Abruf nach Intervall Untertests müssen in angegebener Reihenfolge durchgeführt werden; unten aufgeführte Ergänzungstests können in beliebiger Reihenfolge nach Durchführung der Kerntests durchgeführt werden					
Jahre	4 Jahre	5 Jahre	6 Jahre	7-12 Jahre	13-18 Jahre
Atlantis Konzeptbildung Wiedererkennen von Gesichtern Wortschatz Dreiecke Wortreihe Rätsel	1 Atlantis 2 Konzeptbildung 3 Wiedererkennen von Gesichtern 5 Zahlen nach- sprechen 9 Wortschatz 11 Symbole 12 Dreiecke 14 Wortreihe 18 Rätsel	1 Atlantis 2 Konzeptbildung 5 Zahlen nach- sprechen 6 Gestaltschließen 8 Atlantis – Abruf nach Intervall 9 Wortschatz 11 Symbole 12 Dreiecke 14 Wortreihe 15 Muster ergänzen 17 Symbole – Abruf nach Intervall 18 Rätsel	1 Atlantis 2 Konzeptbildung 5 Zahlen nach- sprechen 7 Rover 8 Atlantis – Abruf nach Intervall 9 Wortschatz 11 Symbole 12 Dreiecke 14 Wortreihe 15 Muster ergänzen 17 Symbole – Abruf nach Intervall 18 Rätsel	1 Atlantis 4 Geschichten ergänzen 5 Zahlen nachs- prechen 7 Rover 8 Atlantis – Abruf nach Intervall 10 Wort- und Sachwissen 11 Symbole 12 Dreiecke 14 Wortreihe 15 Muster ergänzen 17 Symbole – Abruf nach Intervall 18 Rätsel	1 Atlantis 4 Geschichten ergänzen 5 Zahlen nach- sprechen 7 Rover 8 Atlantis – Abruf nach Intervall 10 Wort- und Sachwissen 11 Symbole 13 Bausteine zählen 14 Wortreihe 15 Muster ergänzen 6 Gestaltschließen 17 Symbole – Abruf nach Intervall 18 Rätsel
zahlen nachsprechen gestaltschließen Wort- und Sachwissen	6 Gestaltschließen 10 Wort- und Sachwissen 16 Handbewegungen	3 Wiedererkennen von Gesichtern 10 Wort- und Sachwissen 13 Bausteine zählen 16 Handbewegungen	4 Geschichten ergänzen 6 Gestaltschließen 10 Wort- und Sachwissen 13 Bausteine zählen 16 Handbewegungen	6 Gestaltschließen 9 Wortschatz 13 Bausteine zählen 16 Handbewegungen	9 Wortschatz 12 Dreiecke 16 Handbewegungen

3 Jahre

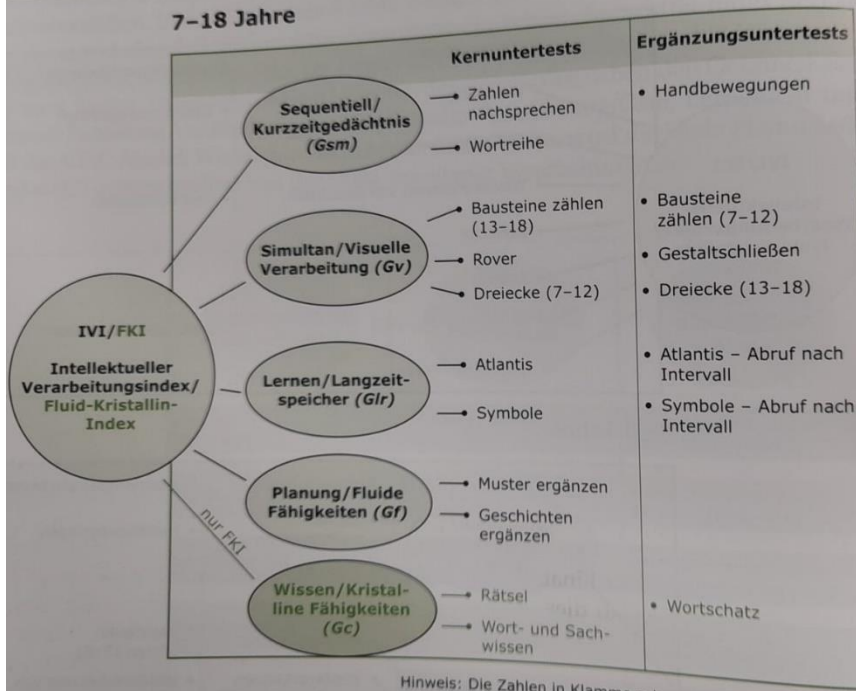


4-6 Jahre



Hinweis: Die Zahlen in Klammern bezeichnen Altersbereiche

7-18 Jahre



Sprachfreiheit: ja, Sprachfrei-Index möglich

Tabelle 1.1: KABC-II Sprachfrei-Index (SFI)

3-4 Jahre	5 Jahre	6 Jahre	7-18 Jahre
Handbewegungen	Handbewegungen	Handbewegungen	Handbewegungen
Konzeptbildung	Konzeptbildung	Konzeptbildung	Bausteine zählen
Wiedererkennen von Gesichtern	Wiedererkennen von Gesichtern	Muster ergänzen	Dreiecke
Dreiecke	Muster ergänzen	Geschichten ergänzen	Muster ergänzen
	Dreiecke	Dreiecke	Geschichten ergänzen

Zielgruppe: Normal intelligente Kinder und Jugendliche (IQ: 80-120)

Dauer:

	Altersstufen					
	3	4	5	6	7-12	13-18
Luria Modell (IVI)						
Anzahl Kernuntertests	5	7	7	8	8	8
Zeit (min)	25-30	30-35	35-40	45-50	55-60	50-55
CHC Modell (FKI)						
Anzahl Kernuntertests	7	9	9	10	10	10
Zeit (min)	30-35	40-45	45-50	55-60	70-75	65-70
Sprachfreie Skala (SFI)						
Anzahl Kernuntertests	4	4	5	5	5	5
Zeit (min)	20	20	30	30	40	40

Gestalt schließen:



Wortschatz:



Rover:



Symbole:

Sagen Sie: Sage mir die Namen dieser Bilder! (Zeigen Sie, falls erforderlich.)

6.  ein  Mädchen  und  ein  Junge  schauen

7.  in  ein  Wasser  und  schwimmen

STOPP, wenn nach Aufgabe 7 die Summe erworbener Punkte 13 oder weniger beträgt.

Hinweis: Nach Aufgabe 7 wird *ein/eine* nicht mehr bewertet.

Dreiecke



Bildergeschichten:



Zahlen nachsprechen:

5 Zahlen nachsprechen	
Anpassung: Erste drei Aufgaben gelöst oder zu Aufgabe 1 zurückgehen	
Abbruch: 3 Bewertungen mit 0 in Folge	
Anfang	Aufgabe Bewertung Antwort
Alle ▶	Einführungsaufgabe (L)  2-3
3-6 ▶	 1 (L) 0 1 10-5
	 2 (L) 0 1 1-8
	3 0 1 6-3
7-18 ▶	4 0 1 5-6-4
	5 0 1 10-1-6
	6 0 1 9-4-2
	7 0 1 9-3-6-8
	8 0 1 4-1-9-6
	9 0 1 3-9-5-2
	10 0 1 5-4-8-1-10
	11 0 1 6-9-2-3-8
	12 0 1 2-10-3-8-9
	13 0 1 10-2-4-1-8-5
	14 0 1 9-8-3-1-10-6
	15 0 1 1-5-2-9-4-3
	16 0 1 4-2-5-8-6-3-9
	17 0 1 3-4-1-10-6-5-9
	18 0 1 10-2-1-5-9-6-8
	19 0 1 6-9-4-1-8-3-5-2
	20 0 1 2-10-6-3-9-4-5-1-8
	21 0 1 10-6-1-5-3-2-8-4-9

_____ letzte durchgeführte Aufgabe

_____ minus Fehler

Rohwert (max. = 21)

Rätsel:

KERNTTEST
3 4 5 6

KERNTTEST
7-12

erste drei Aufgaben gelöst oder einen Anfangspunkt zurück gehen

Bewertungen mit 0 in Folge

Bewer- tung	Frage/Reiz	Richtige Antwort	Falsche An- Nachfrage
0 1	Was wird mit einer Schere ausgeschnitten, spart Geld und ist in Zeitungen zu sehen?	Coupon Gutschein	Zeitungsau- Artikel Werbung
0 1	Wie heißt die Einrichtung, an der mit Anteilen von Firmen gehandelt wird und viel Geld verdient oder verloren werden kann?	Börse	Wertpapier- Bank
0 1	Was ist ein offizielles Dokument, gewährleistet Schutz und wird von Erfindern beantragt?	Patent Gebrauchsmusterschutz	Urkunde →
0 1	Wie heißt der Beruf, bei dem die Menschen an Bildschirmen sitzen, sich gut konzentrieren und aufpassen, dass Flugzeuge nicht zusammenstoßen?	Fluglotse Controller	Lotse → N Pilot
0 1	Wie nennt man eine kurze Mitteilung, die man auf Friedhöfen findet und die in Stein gemeißelt ist?	Epitaph Grabschrift Inscription	Gravur → N
0 1	Was kann gesprochen werden, schwierig zu verstehen sein und speziell zu einer bestimmten Berufsgruppe gehören?	Fachsprache Jargon Terminologie Fachwörter Fachvokabular Fremdwörter	Dialekt
0 1	Was macht keine Geräusche, hält sich in Bodennähe auf und es ist schwierig, hindurch zu sehen?	Nebel Dunst Smog	Wolke → N Kondensat(i) Tau Staub

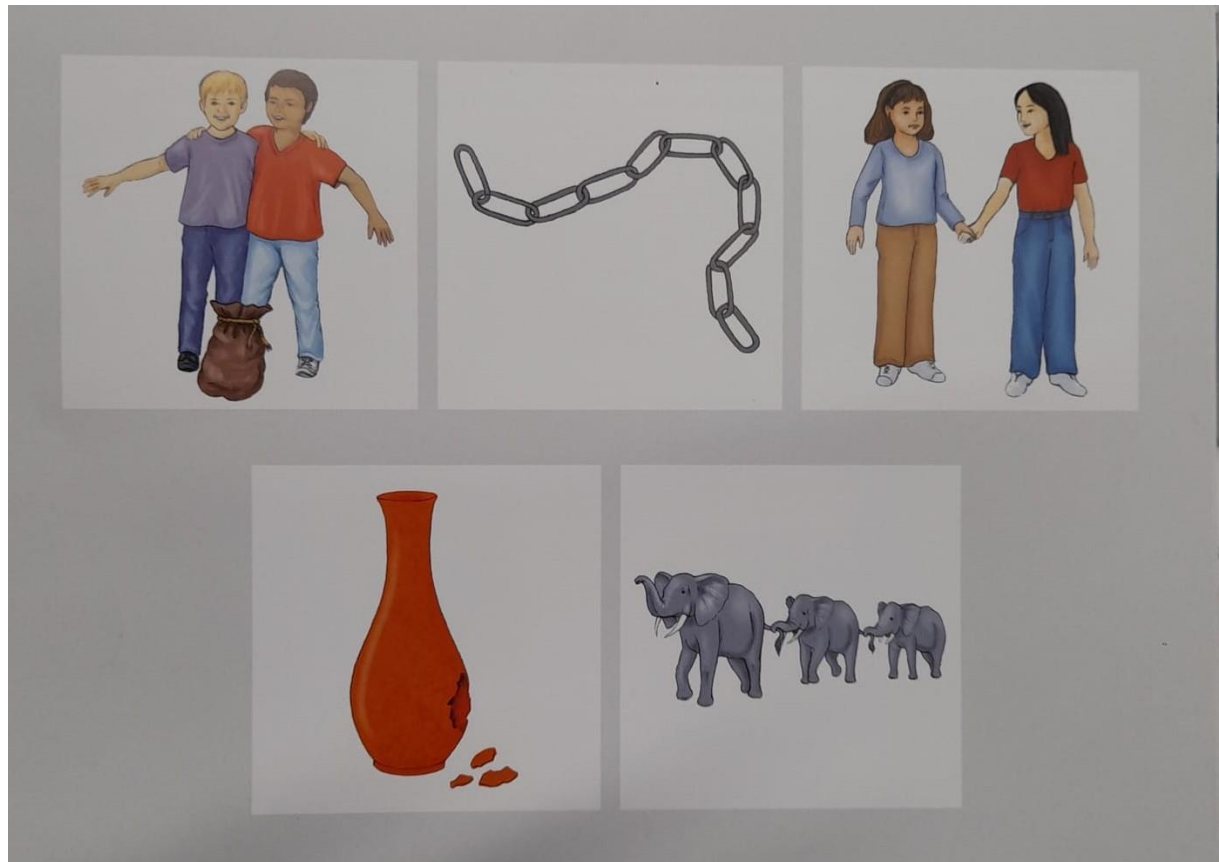
Wortreihe:



Atlantis:



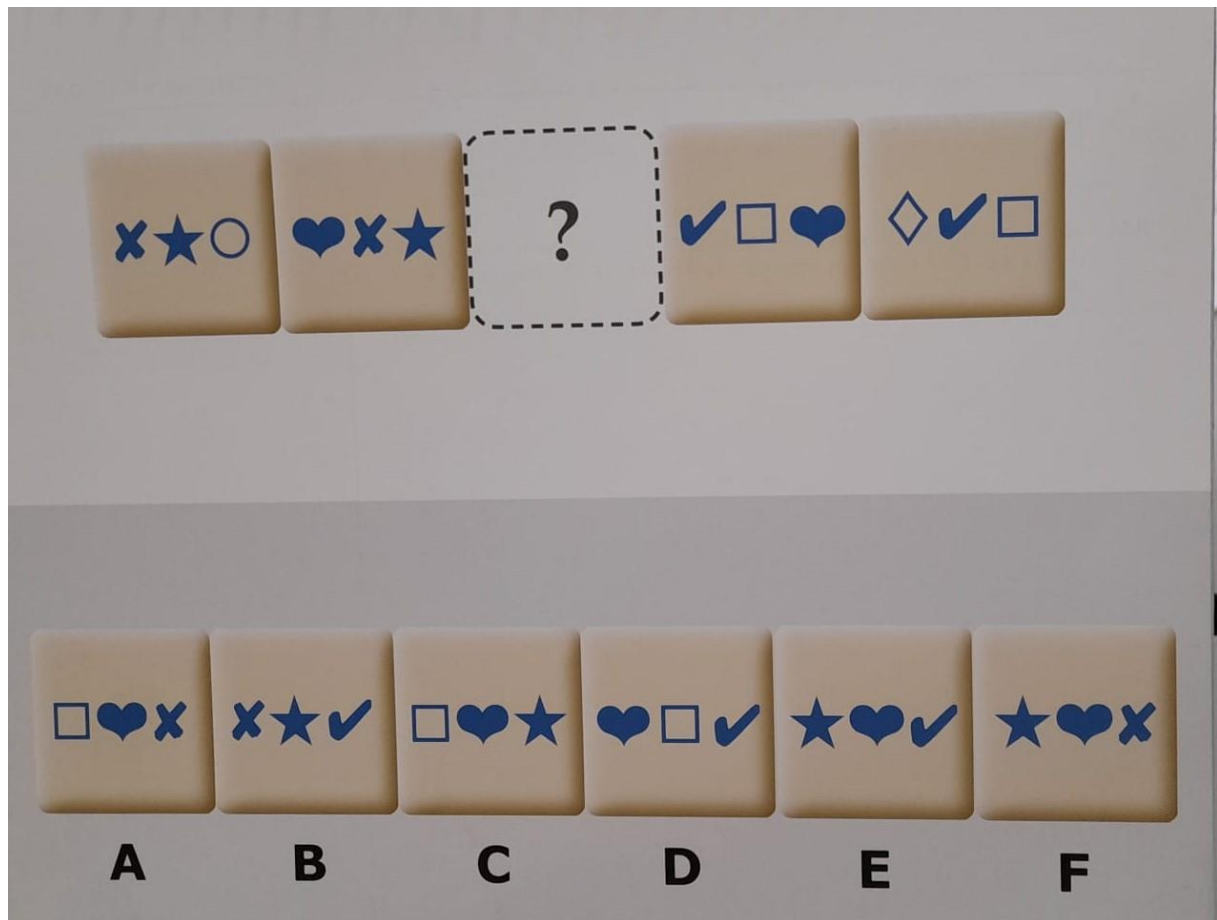
Konzeptbildung:



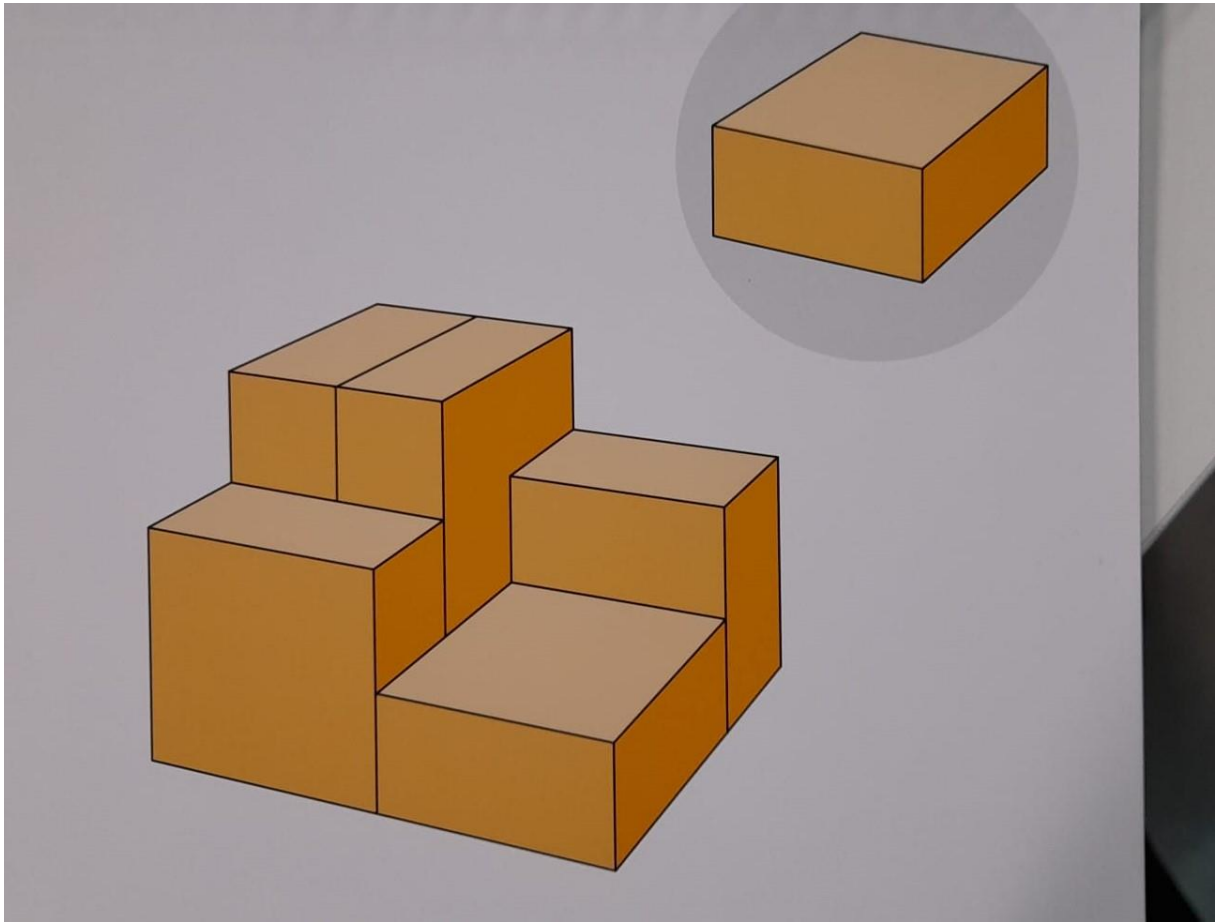
Wiedererkennen von Gesichtern:



Muster ergänzen:



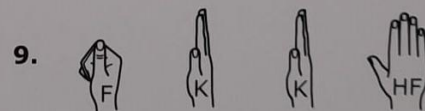
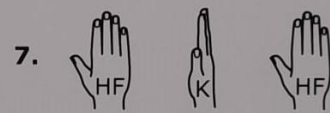
Bausteine zählen:



Wort und Sachwissen:



Handbewegungen:



WISC V

Alter: 6-16 Jahre

Autor: D. Wechsler

Theoretisches Modell: CHC-Modell

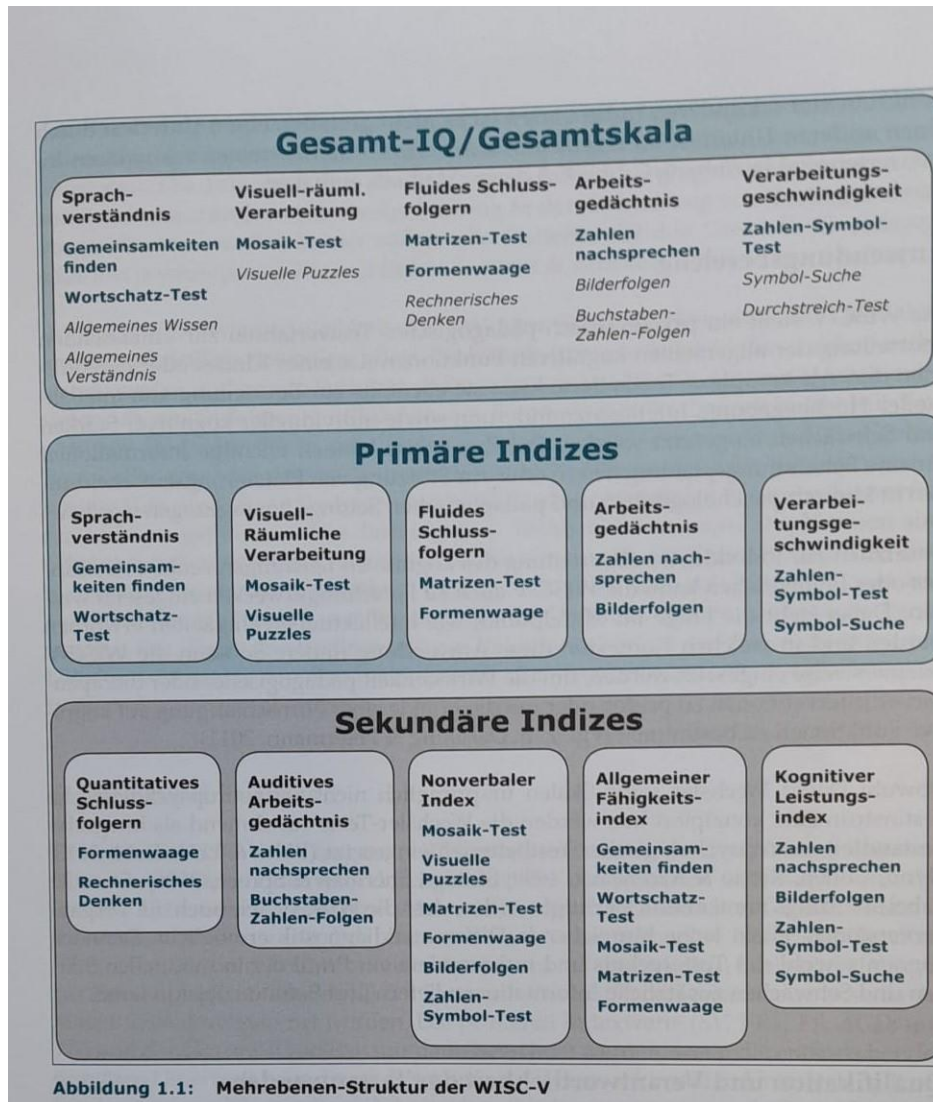


Tabelle 1.3: Gesamt-IQ und Indexwerte

Indexwert	Abkürzung	Kategorie
Sprachverständnis	SV	primär
Visuell-Räumliche Verarbeitung	VRV	primär
Fluides Schlussfolgern	FS	primär
Arbeitsgedächtnis	AGD	primär
Verarbeitungsgeschwindigkeit	VG	primär
Gesamt-IQ	G-IQ	primär
Quantitatives Schlussfolgern	QS	sekundär
Auditives Arbeitsgedächtnis	AAGD	sekundär
Nonverbaler Index	NVI	sekundär
Allgemeiner Fähigkeitsindex	AFI	sekundär
Kognitiver Leistungsindex	KLI	sekundär

Subtests:

Tabelle 1.2: Kategorien der WISC-V-Untertests

Untertest	Kategorie	Gesamt-IQ
Mosaik-Test (MT)	primärer Untertest	✓
Gemeinsamkeiten finden (GF)	primärer Untertest	✓
Matrizen-Test (MZ)	primärer Untertest	✓
Zahlen nachsprechen (ZN)	primärer Untertest	✓
Zahlen-Symbol-Test (ZST)	primärer Untertest	✓
Wortschatz-Test (WT)	primärer Untertest	✓
Formenwaage (FW)	primärer Untertest	✓
Visuelle Puzzles (VP)	primärer Untertest	(✓)
Bilderfolgen (BF)	primärer Untertest	(✓)
Symbol-Suche (SYS)	primärer Untertest	(✓)
Allgemeines Wissen (AW)	sekundärer Untertest	(✓)
Buchstaben-Zahlen-Folgen (BZF)	sekundärer Untertest	(✓)
Durchstreich-Test (DT)	sekundärer Untertest	(✓)
Allgemeines Verständnis (AV)	sekundärer Untertest	(✓)
Rechnerisches Denken (RD)	sekundärer Untertest	(✓)

Anmerkung: Untertests, die in Klammern gesetzt sind, können zur Berechnung des Gesamt-IQs als Ersatz für einen primären Untertest herangezogen werden.

Sprachfreiheit: ja, Sprachfrei-Index möglich („Nonverbal-Index“)

Zielgruppe: Normal intelligente Kinder und Jugendliche (IQ: 85-135)

Dauer: ca. 45 Minuten

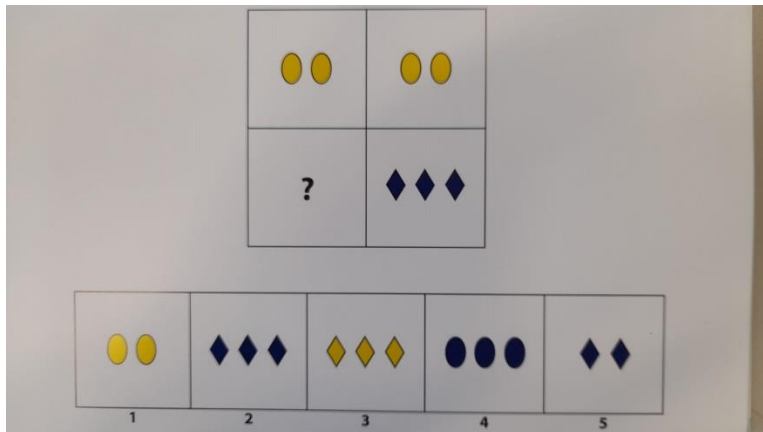
Mosaiktest



Gemeinsamkeiten finden

2. Gemeinsamkeiten finden (Fortsetzung)	
Aufgabe	Antwort
12. Gemälde – Statue	
13. Holzklötze – Lehm	
14. Subtrahieren – Löschen	
15. Fluss – Berg	
16. Licht – Klang	
17. Hochwasser – Dürre	
18. Gummi – Papier	
19. Rache – Vergebung	
20. Raum – Zeit	
21. Zulassen – Verhindern	
22. Schatten – Fingerabdruck	
23. Wirklichkeit – Traum	

Matrizentest



Zahlen nachsprechen

4. Zahlen nachsprechen (Fortsetzung)

Abbruch, wenn beide Versuche mit 0 Punkten bewertet wurden

RÜCKWÄRTS

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

[illegible][illegible]

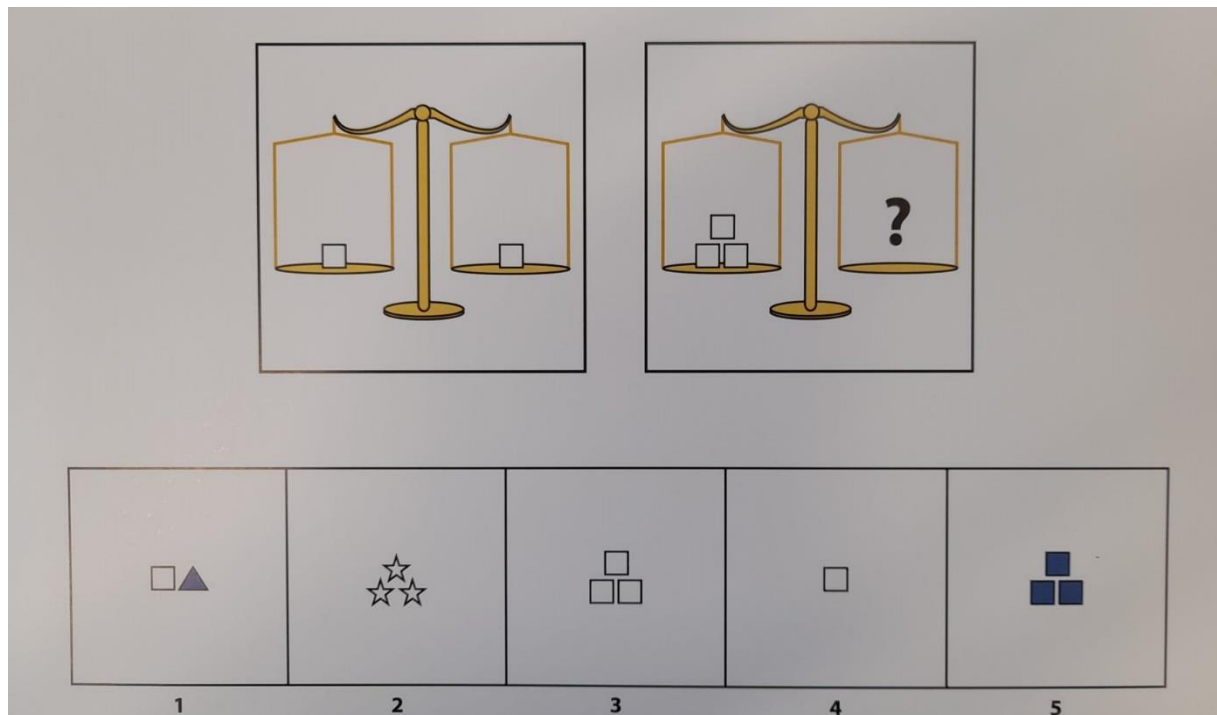
Wortschatztest



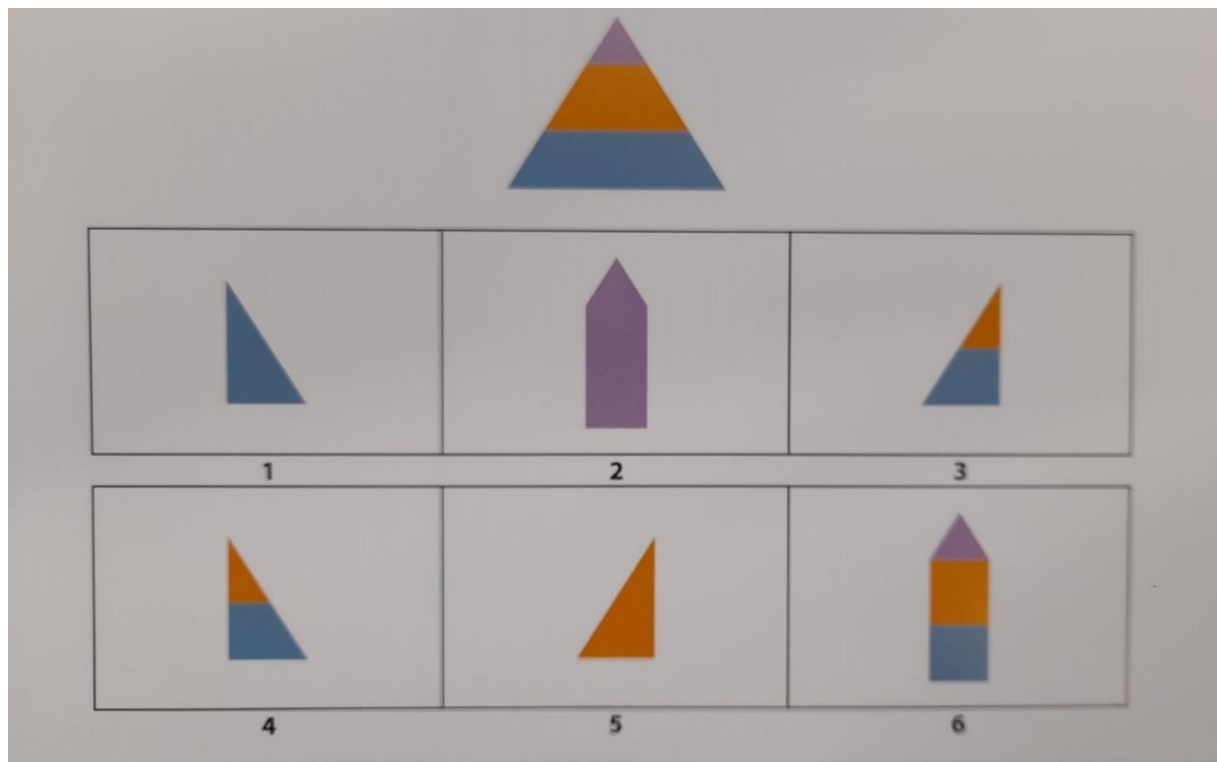
Was ist das?

Oder ohne Bilder: Was bedeutet GEHORCHEN?

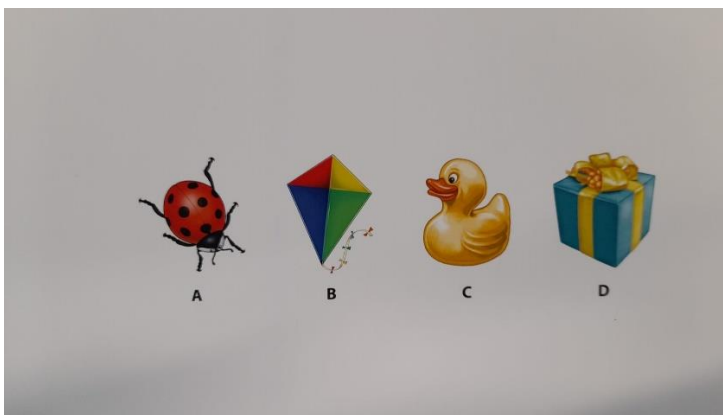
Formenwaage



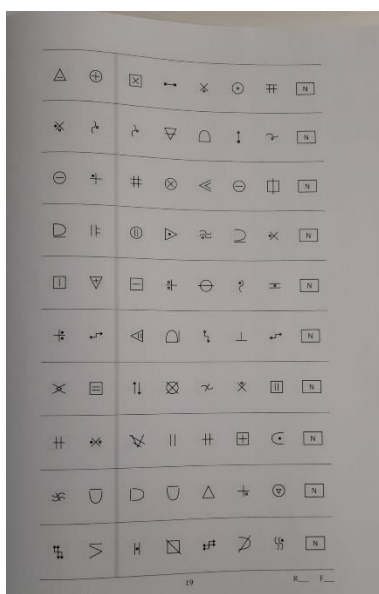
Visuelle Puzzles



Bilderfolgen



Symbolsuche



Allgemeines Wissen

14. Woraus werden die meisten Kerzen hergestellt?
1 Punkt

- Wachs; Bienenwachs; Paraffin
- Paraffin und Plastik
- Soja; Talg

0 Punkte

- Schnur; Docht (N)
- Düfte; Blumen; Früchte (N)
- Öl (N)
- Plastik (N)
- Feuer; Flamme; Licht
- Papier; Holz
- Ton
- Schaum

*** 15. In welcher Stadt steht der Eiffelturm?**
1 Punkt

- Paris

0 Punkte

- Frankreich (N)
- an der Seine (N)
- [Testperson nennt irgendeine andere Stadt]
- Las Vegas; Hangzhou; Tegucigalpa [Testperson nennt irgendeine Stadt, in der es einen Nachbau, eine Replik des Eiffelturms steht] (N)*

* Wenn die Testperson „Las Vegas“ sagt oder eine andere Stadt nennt, in der ein Nachbau des Eiffelturms steht, sagen Sie: „Aber in welcher Stadt steht der erste Eiffelturm.“

Buchstaben-Zahlen-Folgen

2. Buchstaben-Zahlen-Folgen (Fortsetzung)				Abbruch, wenn alle 3 Versuche einer Aufgabe mit 0 Punkten bewertet wurden.	
Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte/ Versuch	Punkte gesamt
1.	Z - 4 - J	1-4-J-Z	J-Z-1-4	0 1	0 1
	6. T - 8 - M - 9	8-9-M-T	M-T-8-9	0 1	
	5 - A - 2 - G	2-5-A-G	A-G-2-5	0 1	
7.	U - 1 - G - 7 - X	1-7-G-U-X	G-U-X-1-7	0 1	0 1
	8 - V - 2 - R - 7	2-7-8-R-V	R-V-2-7-8	0 1	
	S - 6 - K - 3 - M	3-6-K-M-S	K-M-S-3-6	0 1	
8.	1 - E - 4 - F - 9 - H	1-4-9-E-F-H	E-F-H-1-4-9	0 1	0 1
	J - 2 - P - 5 - F - 6	2-5-6-F-J-P	F-J-P-2-5-6	0 1	
	7 - Q - 6 - M - 3 - T	3-6-7-M-Q-T	M-Q-T-3-6-7	0 1	
9.	S - 2 - K - 4 - V - 1 - G	1-2-4-G-K-S-V	G-K-S-V-1-2-4	0 1	0 1
	7 - S - 9 - K - 1 - T - 6	1-6-7-9-K-S-T	K-S-T-1-6-7-9	0 1	
	N - 2 - J - 6 - R - 8 - V	2-6-8-J-N-R-V	J-N-R-V-2-6-8	0 1	
10.	4 - X - 9 - R - 1 - M - 7 - H	1-4-7-9-H-M-R-X	H-M-R-X-1-4-7-9	0 1	0 1
	W - 2 - X - 9 - A - 6 - Z - 4	2-4-6-9-A-W-X-Z	A-W-X-Z-2-4-6-9	0 1	
	2 - P - 1 - Z - 4 - K - 7 - W	1-2-4-7-K-P-W-Z	K-P-W-Z-1-2-4-7	0 1	

Durchstreichtest



Allgemeines Verständnis

32-16 + 3. Warum sollte man einen fremden Hund *nicht* streicheln?

Allgemeines Konzept: Erkennt, dass ein Risiko damit verbunden ist, einen unbekannten Hund zu streicheln.

2 Punkte

- er könnte dich (angreifen, beißen); man könnte (verletzt, gebissen) werden
- er könnte (gefährlich, unfreundlich, nicht sicher, gemein, böse) sein
- er könnte eine Krankheit haben
- weil man nicht weiß, ob er (gesund, krank) ist

1 Punkt

- er wird beißen (N)
- es ist (gefährlich, unsicher, böse) (N)
- er könnte die Tollwut haben (N)
- man könnte ihn erschrecken (N)
- er ist vielleicht nicht geimpft (N)
- man könnte Keime bekommen; der Hund könnte Keime haben (N)
- man könnte allergisch dagegen sein; ich bin allergisch (N)
- er ist schmutzig; man könnte schmutzig werden (N)
- er könnte einen (anspringen, ablecken) (N)
- weil man es nicht weiß (N)
- er könnte (Flöhe, Läuse, Wanzen) haben (N)
- könnte ein Streuner sein (N)
- der Besitzer könnte (es nicht wollen, ärgerlich werden)

0 Punkte

- man weiß nicht, wer der Besitzer ist; er könnte jemandem gehören (N)
- es ist schlecht; es könnte schlecht sein (N)
- er könnte mir nach Hause hinterherlaufen (N)
- der Besitzer könnte nach ihm suchen (N)
- er gehört mir nicht (N)
- er könnte mich anbellern, mich ärgern
- die (Eltern, Mutter, Vater) haben gesagt, dass man das nicht tun soll

† NUR, wenn es sich um eine der beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe handelt: Sollte die Testperson eine Antwort geben, die nicht mit 2 Punkten bewertet werden kann, sagen Sie: „Fremde Hunde sollte man nicht streicheln, weil sie beißen könnten.“

Rechnerisches Denken

30	Sechs Personen können 40 Autos in 4 Tagen <i>reinigen</i> . Wie viele Personen bräuchte man, um 40 Autos an einem halben Tag zu reinigen?	48
31	Jeden Samstag trainiert Frank das Schwimmen, Fahrradfahren und Joggen. Zuerst schwimmt er 25 Minuten lang, dehnt sich dann für die Dauer von 10 Minuten und schwimmt dann für weitere 45 Minuten. Nach einer 5-Minuten-Pause fährt er dann mit seinem Fahrrad 20 Minuten lang bergauf, 45 Minuten lang auf ebener Strecke und 15 Minuten lang bergab. Nach einer weiteren 5-Minuten-Pause joggt Frank für die Dauer von 120 Minuten und sprintet für 10 weitere Minuten. Um wie viel Uhr beendet Frank sein gesamtes <i>Training</i> wenn er um 6:30 Uhr damit begonnen hat?	11:30 Uhr
*32	Von 40 Kindern sind 15 % Mädchen. Wie viele Kinder sind <i>Jungen</i> ?	34
33	Eva fängt eine Stunde vor Marie an, <i>Blumen</i> zu pflücken. Eva schafft es, 40 Blumen in einer Stunde zu pflücken, und Marie pflückt 60 Blumen in einer Stunde. Wie viele Blumen hat Marie mehr als Eva gepflückt 5 Stunden nachdem Eva zu pflücken begann?	40
34	Ein Computerspiel hat 20 <i>Levels</i> . Lena muss 300 Punkte erreichen, um ein Level zu schaffen, und sie gelangt nur dann weiter zum nächsten Level, wenn sie das vorherige geschafft hat. Lena kann 1500 Punkte in einer Stunde erreichen. Wie viele Levels sind noch übrig, wenn Lena 2 Stunden und 15 Minuten ohne Unterbrechung spielt?	9 oder 8,75

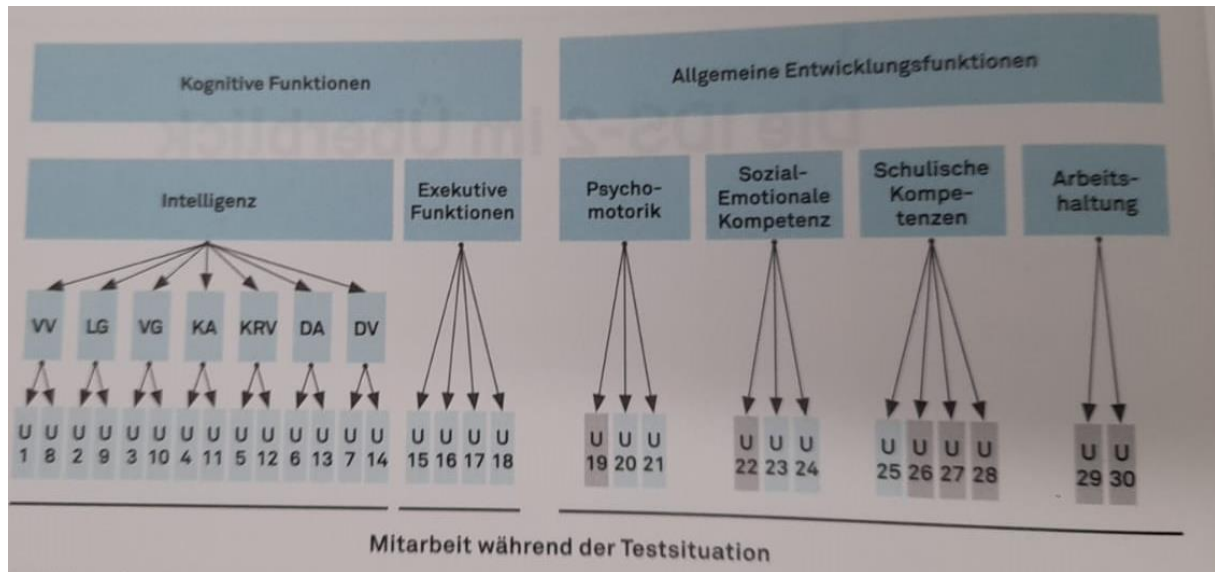


IDS II

Alter: 5-20 Jahre

Autor: Grob und Hagmann – von Arx

Theoretisches Modell: CHC-Modell



Bereich	Faktor	Untertest	Nr.	Aufgabe
Intelligenz	Verarbeitung Visuell	Figuren nachlegen	1	Geometrische Figuren mithilfe von Rechtecken und Dreiecken nachlegen
		Plättchen legen	8	Plättchen nach Vorlage nachlegen
	Langzeitgedächtnis	Geschichte nacherzählen	2	Eine semantisch sinnvolle Geschichte hören und nach mindestens 20 Minuten frei und gestützt erinnern
		Bild beschreiben	9	Ein Bild betrachten und das Bild nach mindestens 20 Minuten gestützt beschreiben
	Verarbeitungs- geschwindigkeit	Zwei Merkmale durchstreichen	3	Papageien mit zwei orangen Merkmalen, die nach links schauen, aus Reihen verschiedener Papageien möglichst schnell richtig durchstreichen
		Kästchen durchstreichen	10	Gruppen mit drei oder vier Kästchen aus Reihen verschieden großer Gruppen möglichst schnell richtig durchstreichen
	Kurzzeitgedächtnis Auditiv	Zahlen- und Buchstabenreihen nachsprechen	4	Zahlen- und Buchstabenreihen vorwärts und rückwärts nachsprechen
		Gemischte Zahlen- und Buchstabenreihen nachsprechen	11	Gemischte Zahlen- und Buchstabenreihen vorwärts und rückwärts nachsprechen
	Kurzzeitgedächtnis Räumlich-Visuell	Figuren wiedererkennen	5	Figuren merken und aus einer Auswahl die Formen und Positionen wiedererkennen
		Rotierte Figuren wiedererkennen	12	Figuren merken und aus einer Auswahl robierter Figuren die Formen und Positionen wiedererkennen
	Denken Abstrakt	Matrizen ergänzen	6	Erkennen, wie sich eine Figur verändert und diese Veränderung auf eine weitere Figur anwenden
		Unpassende Bilder erkennen	13	Aus einer Anzahl von Bildern entscheiden, welches Bild nicht dazu passt
	Denken Verbal	Kategorien nennen	7	Für eine Gruppe von Bildern oder Begriffen die korrekte Kategorie nennen
		Gegenteile nennen	14	Gegenteile zu vorgegebenen Wörtern nennen

Subtests:

Nr. Aufgabe		Intelligenzfaktoren							Intelligenz		
		Verarbeitung Visuell	Langzeitgedächtnis	Verarbeitungs-geschwindigkeit	Kurzzeitgedächtnis Auditiv	Kurzzeitgedächtnis Räumlich-Visuell	Denken Abstrakt	Denken Verbal	IQ-Screening	IQ	IQ-Profil
Intelligenz Teil 1											
1	Figuren nachlegen (FN)	x								x	x
2	Geschichte nacherzählen (GN) – Teil 1/2		x							x	x
3	Zwei Merkmale durchstreichen (ZMD)			x						x	x
4	Zahlen- und Buchstabenreihen nachsprechen (ZBN)				x					x	x
5	Figuren wiedererkennen (FW)					x				x	x
6	Matrizen ergänzen (ME)						x		x	x	x
7	Kategorien nennen (KN)							x	x	x	x
2	Geschichte nacherzählen (GN) – Teil 2/2		x							x	x
Intelligenz Teil 2											
8	Plättchen legen (PL)	x									x
9	Bild beschreiben (BB) – Teil 1/2		x								x
10	Kästchen durchstreichen (KD)			x							x
11	Gemischte Zahlen- und Buchstabenreihen nachsprechen (GZBN)				x						x
12	Rotierte Figuren wiedererkennen (RFW)					x					x
13	Unpassende Bilder erkennen (UBE)						x				x
14	Gegenteile nennen (GEN)							x			x
9	Bild beschreiben (BB) – Teil 2/2		x					x			x

merkung: Für das IQ-Screening werden 2 spezifische Untertests aus Teil 1 durchgeführt. Für den IQ wird Teil 1 durchgeführt. Für das IQ-Profil werden Teil 1 und Teil 2 durchgeführt, so dass jeweils zwei Untertests zu einem Intelligenzfaktor verrechnet werden können.

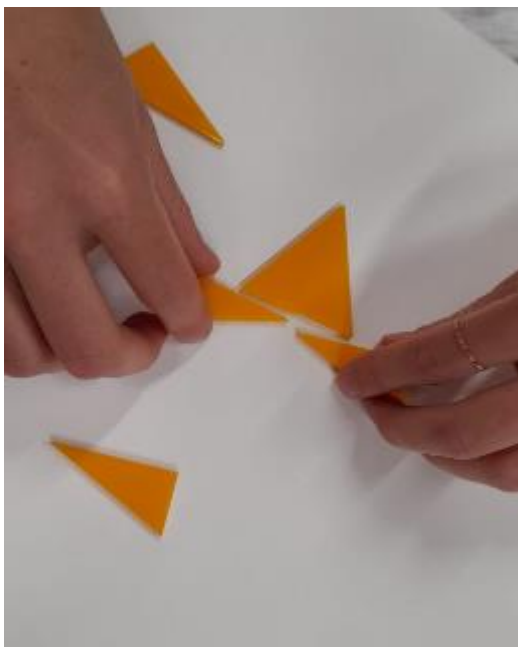
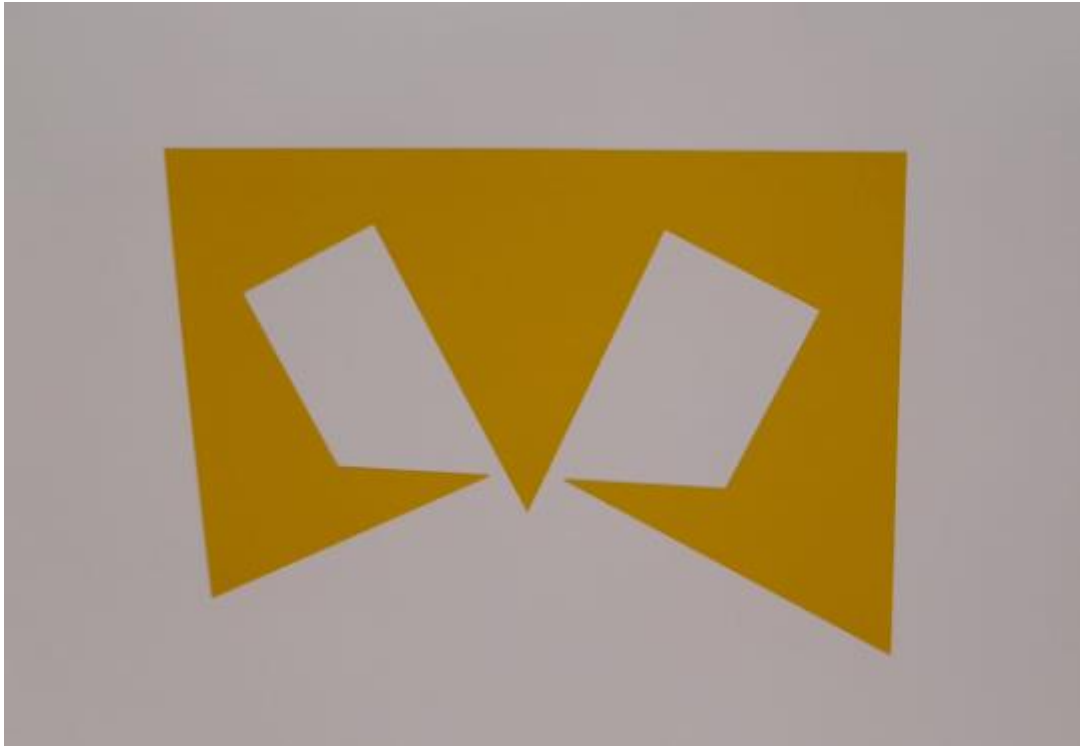
Sprachfreiheit: nein

Zielgruppe: Normal intelligente Kinder und Jugendliche (IQ: 85-135)

Dauer: ca. 45 Minuten

Subtests:

Figuren nachlegen (Visuelle Verarbeitung):



Geschichte nacherzählen (LZG):

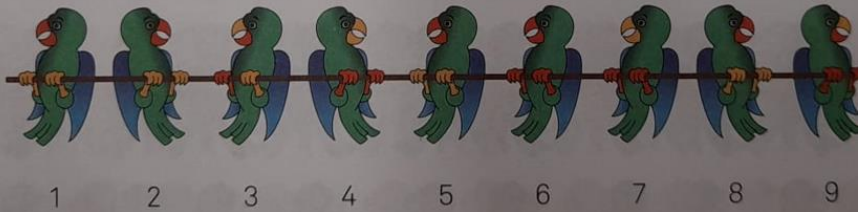
1	Nico	Wie heißt der junge Mann?	0	1	2
2	See	Wohin fuhr Nico?	0	1	2
3	Freunde	Mit wem fuhr Nico an den See?	0	1	2
4	Judith	Wie hießen die Freunde?	0	1	2
5	Daniel	Wie hießen die Freunde?	0	1	2
6	(Schlauch-)Boot	Was hatten sie bei sich?	0	1	2
7	3 Meter	Wie lang war das Schlauchboot?	0	1	2
8	in den Schatten	Wo legten sie sich hin?	0	1	2
9	tranken etwas	Was taten sie im Schatten?	0	1	2

Zwei Merkmale durchstreichen (Verarbeitungsgeschwindigkeit):

Beispiele:



Übungszeile:



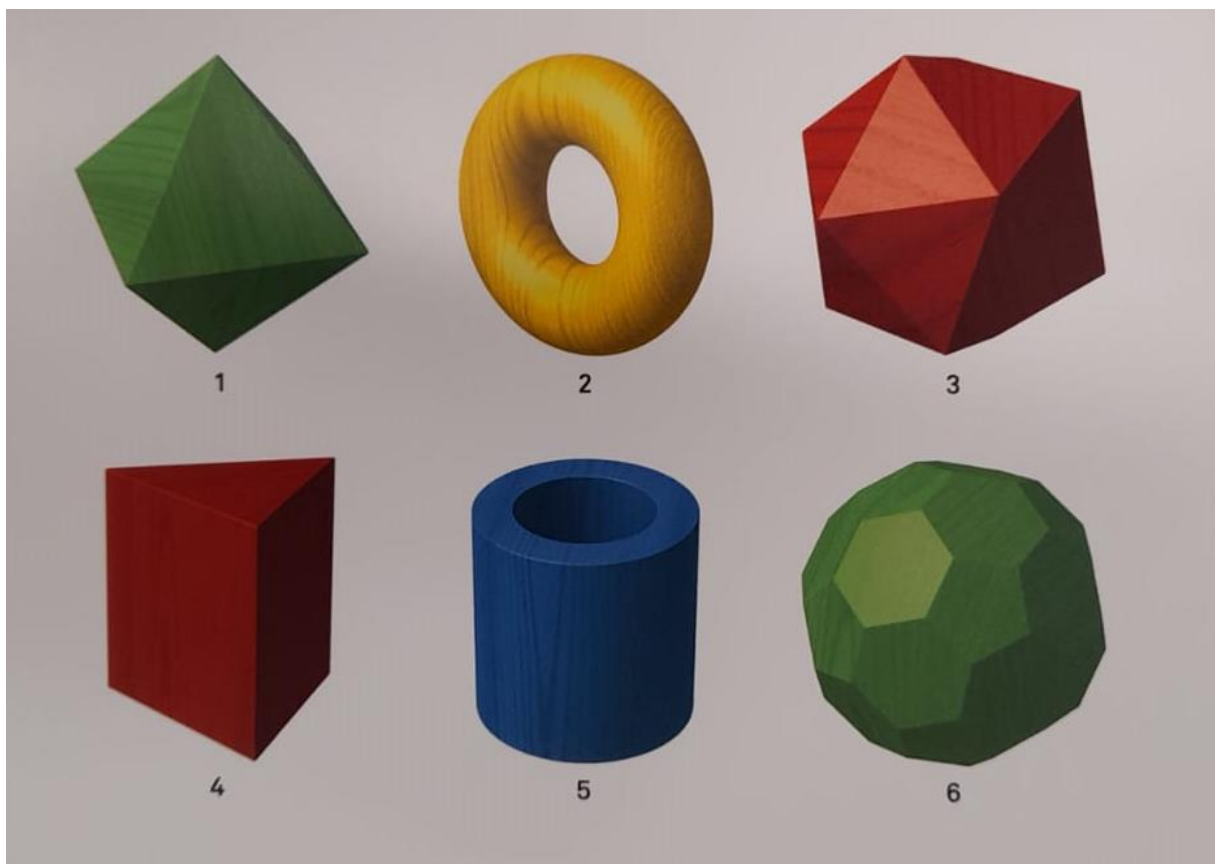
1 2 3 4 5 6 7 8 9

15 Sek pro Zeile

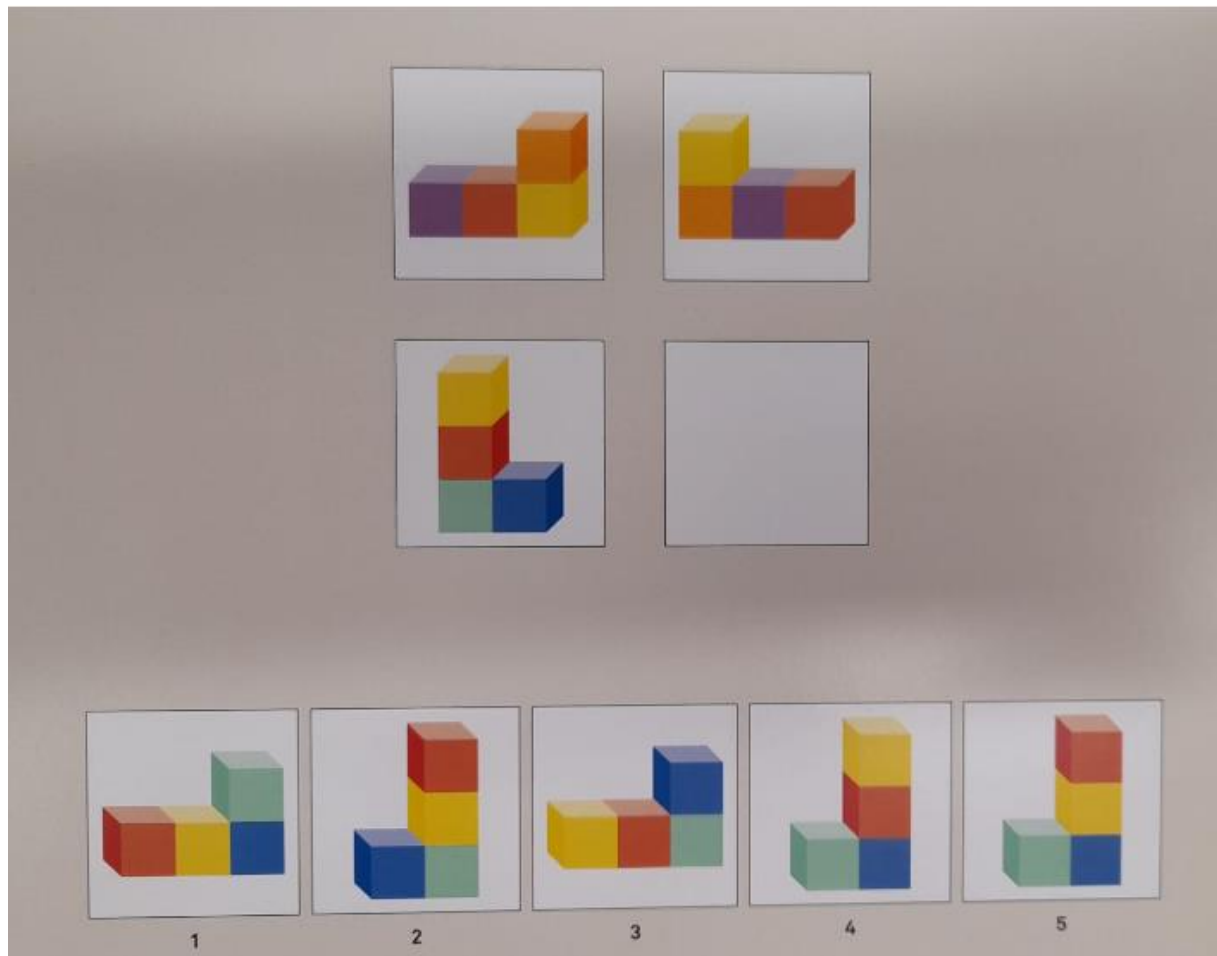
Zahlen und Buchstabenreihen nachsprechen (KZG auditiv):

Nr.	Reihen	Antwort
1*	2, 4	
2*	6, 3	
3*	L, F	
4*	B, M	
5	3, 1, 5	
6	G, L, C	
7	6, 9, 1, 3	
8	F, K, C, L	
9	8, 4, 3, 5, 2	
10	K, D, L, F, B	
11	10, 5, 9, 1, 8, 4	
12	W, L, B, K, G, F	
13	9, 2, 10, 8, 1, 3, 6	
14	D, F, C, L, W, K, B	
15	6, 4, 1, 3, 10, 2, 5, 9	
16	G, F, D, L, C, B, K, W	
17	3, 6, 5, 1, 8, 9, 2, 10, 4	
18	B, M, D, K, G, S, C, F, W	
19	8, 4, 3, 1, 2, 10, 6, 7, 5, 9	
20	G, K, B, F, D, L, W, M, C, S	
		Total 2
Rückwärts nachsprechen		
Nr.	Reihen	Antwort
1*	5, 3	
2*	7, 2	
3*	K, D	
4*	W, F	
5*	8, 4, 1	
6*	2, 5, 9	
7*	L, F, B	
8*	K, G, M	
9	2, 4, 10, 8	

Figuren wiedererkennen (KZG räumlich):



Matrizen ergänzen (Denken abstrakt):



Kategorien nennen (Denken verbal):

				Punkte	
				0	1
16	Trauer, Wut, Überraschung	Emotionen / Gefühle		0	1
17	Käse, Joghurt, Butter	Milchprodukte		0	1
18	Milz, Leber, Herz	Organe		0	1
19	Schlange, Krokodil, Echse	Kriechtiere / Reptilien / Wirbeltiere		0	1
20	Zwerg, Elfe, Einhorn	Fabelwesen / Fantasiefiguren / Fantasiewesen / Märchen- wesen / mystische Wesen		0	1
21	Stoppuhr, Lineal, Thermometer	Messgeräte / Messinstrumente		0	1

Plättchen legen (Verarbeitung visuell):

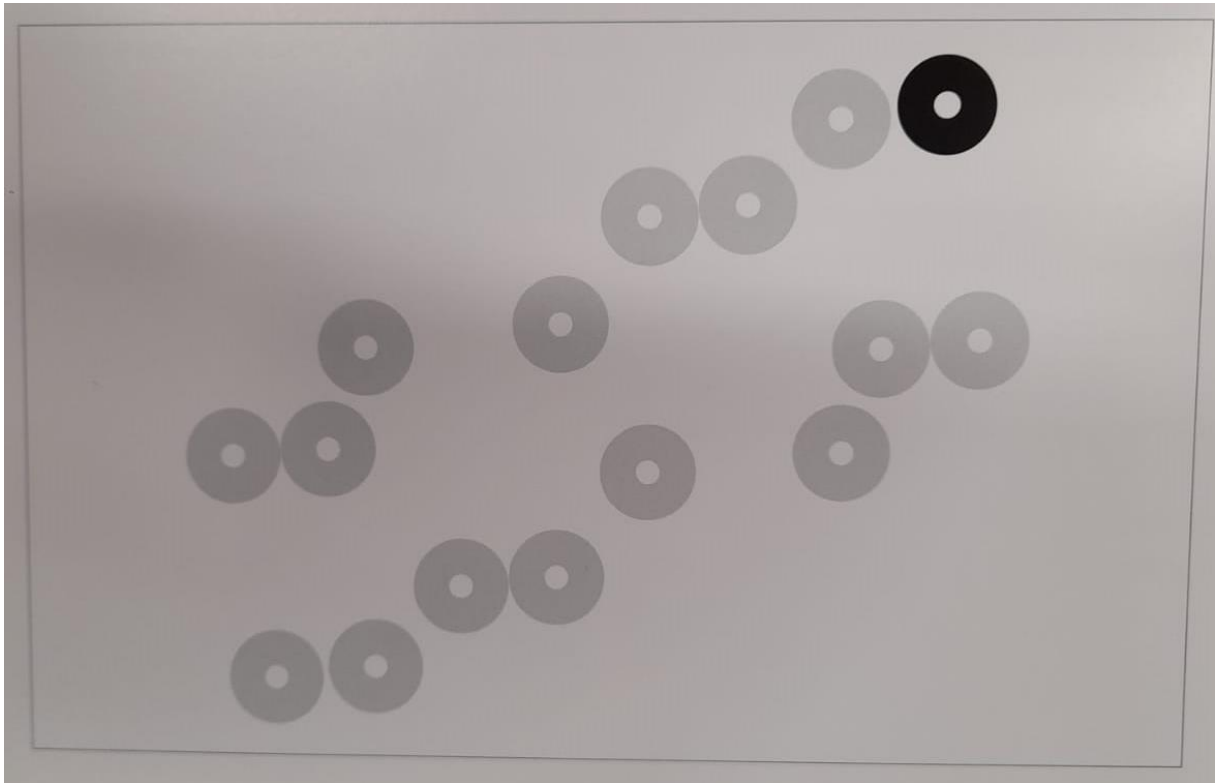
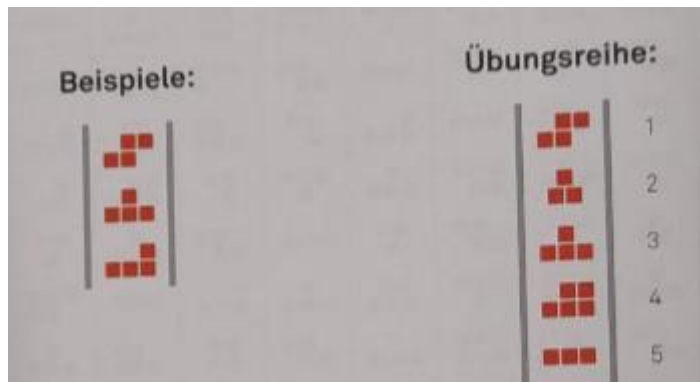


Bild beschreiben (LZG):



Kästchen durchstreichen (Verarbeitungsgeschwindigkeit):

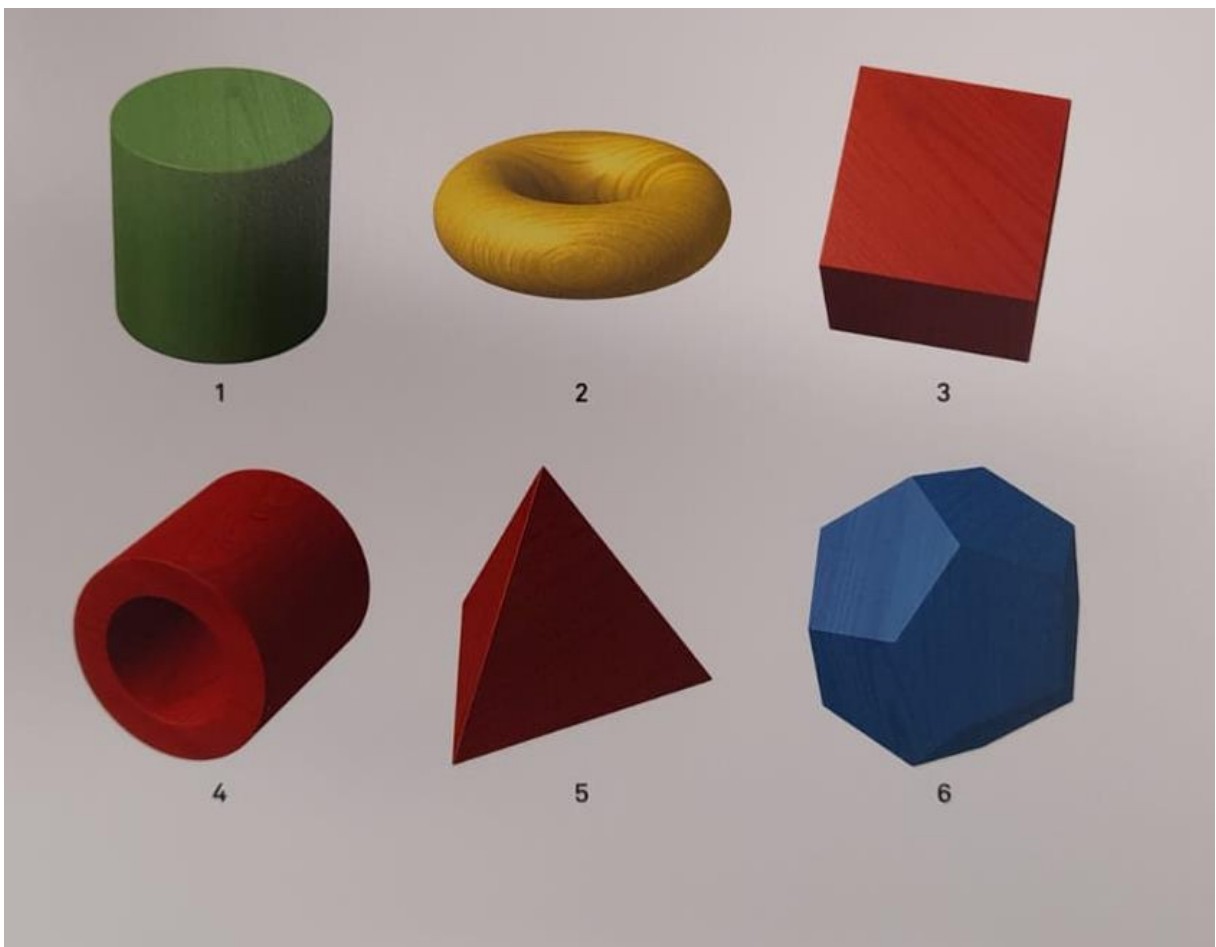
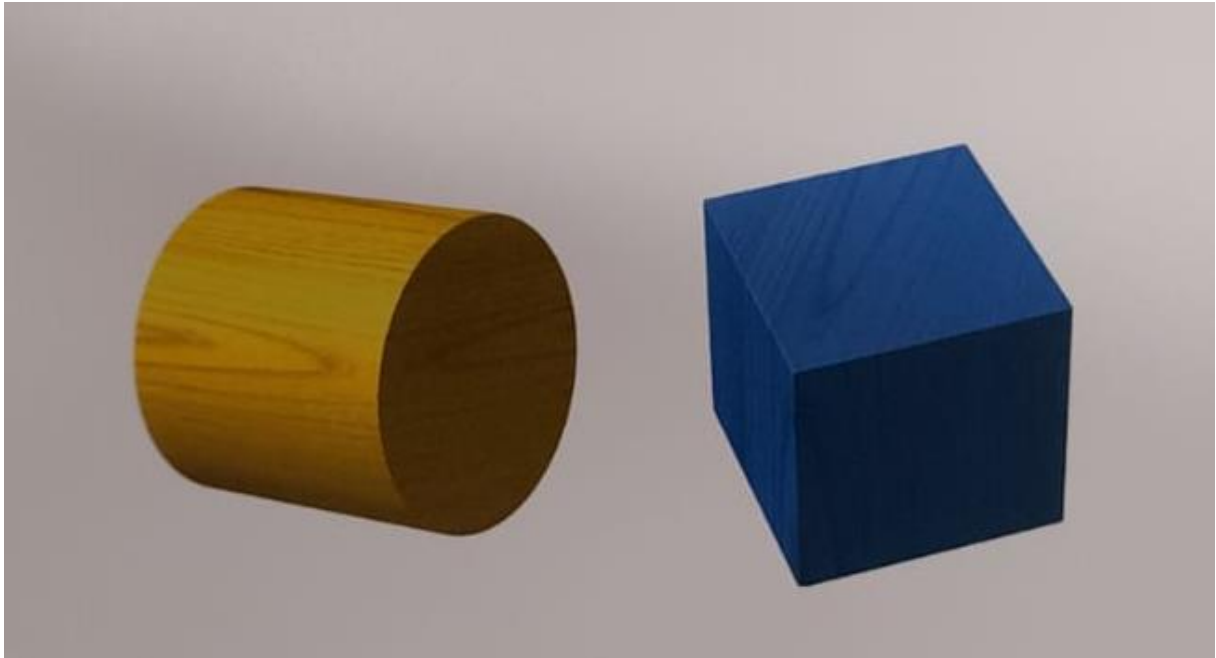


10 Sek pro Spalte

Gemischte Zahlen- und Buchstabenreihen nachsprechen (KZG auditiv):

Rückwärts nachsprechen				
Nr.	Reihen	Antwort	Punkte	
1*	W, 5		0	1
2*	6, D		0	1
3*	L, 4, B		0	1
4*	2, F, 8		0	1
5	D, 4, W, 8		0	1
6	1, K, 5, L		0	1
7	C, 1, 6, K, G		0	1
8	9, F, 2, 5, B		0	1
9	C, 7, W, F, 2, K		0	1
10	8, 3, L, C, 1, 9		0	1
11	F, 4, D, M, 9, K, 8		0	1
12	5, C, 2, 9, B, L, 4		0	1
13	B, 1, K, 8, 6, F, 7, C		0	1
14	7, L, 2, M, K, 1, 9, F		0	1
15	K, W, F, 10, 3, 2, B, 5, L		0	1
16	2, C, 9, 4, 8, B, 5, G, F		0	1
17	L, M, 6, 4, B, K, 9, L, 10, 7		0	1

Rotierte Figuren wiedererkennen (KZG räumlich):



Unpassende Bilder erkennen (Denken abstrakt):



Gegenteil nennen (Denken verbal):

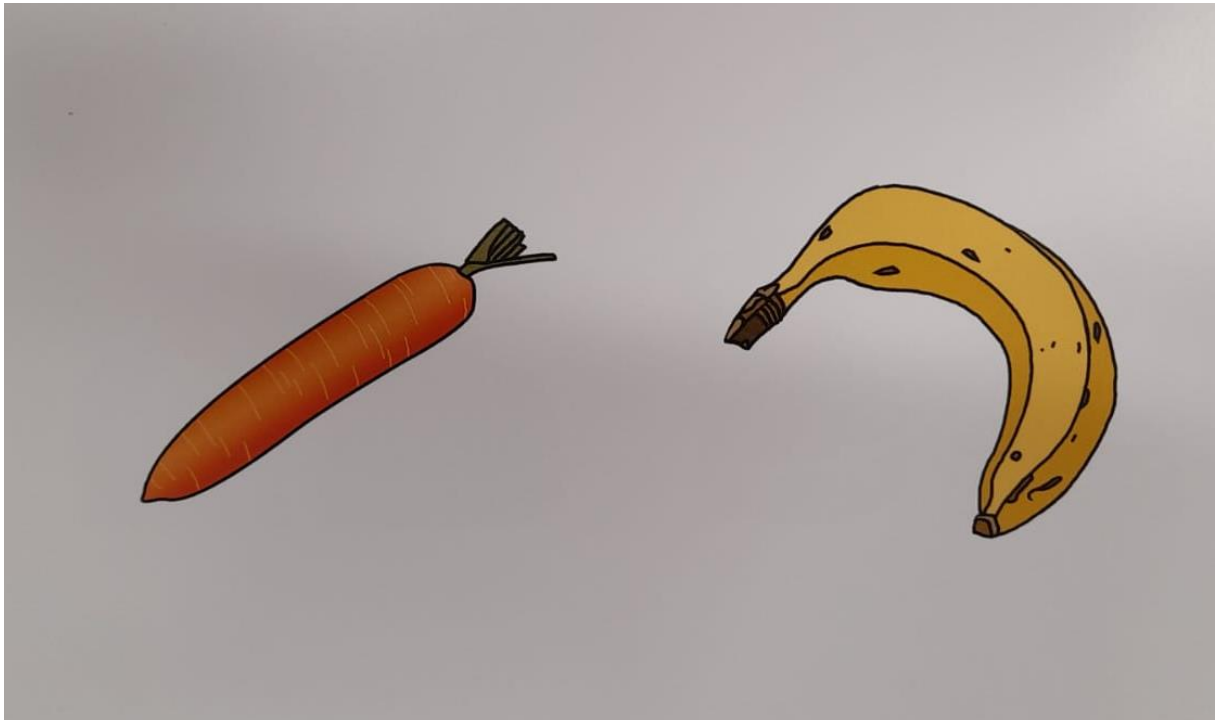


Bild beschreiben (LZG):

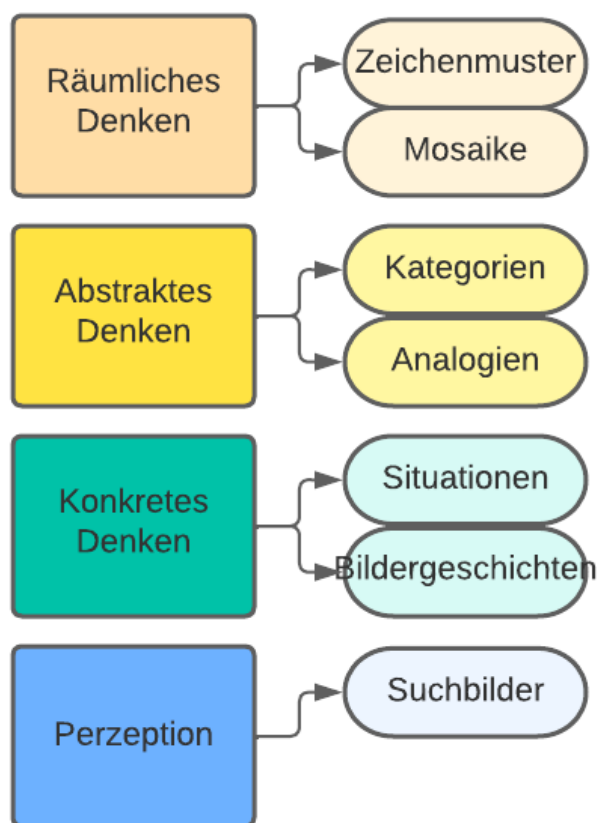
Alter	Nr.	Hauptmerkmal	Punkte		Detailfrage	Antwort	Punkte	
			nicht erinnert	erinnert			nicht erinnert	erinnert
5-20 ↓	1	Mann (bei Parktor)	0	1	Was hatte der Mann bei sich?	Kind/Kinderwagen	0	1
	2	Frau (auf Bank rechts)	0	1	Was machte die Frau?	telefonieren	0	1
	3	Tauben/Vögel (vor Bank links oben)	0	1	Wie viele Tauben/ Vögel waren da?	5 Tauben/Vögel	0	1
	4	Mädchen (auf Spielplatz)	0	1	Was machte das Mädchen?	Fußball/ Ball spielen	0	1
	5	Junge (auf Spielplatz)	0	1	Was machte der Junge?	Rutschbahn hochklettern/ hinunterrutschen	0	1
	6	Frau (auf Bank links in der Mitte)	0	1	Was hatte die Frau bei sich?	Tasche(n)	0	1
	7	Junge (links vom unteren Parkeingang)	0	1	Was machte der Junge?	Skateboard fahren	0	1
	8	Mann (rechts vom unteren Parkeingang)	0	1	Was hatte der Mann bei sich?	Blumen	0	1
	9	Mädchen (rechts vom offenen Parkeingang)	0	1	Was machte das Mädchen?	Fahrrad fahren	0	1
	10	Frau (beim unteren Parkeingang)	0	1	Was hatte die Frau bei sich?	Hund	0	1
	11	Schirm (auf Bank links unten)	0	1	Welche Farbe hatte der Schirm?	blau	0	1

SON 5,5-17

Alter: 5,5-17 Jahre

Autor: Snijders und Oomen

Theoretisches Modell:



Subtests

- Zeichenmuster
- Analogien
- Kategorien
- Situationen
- Bildgeschichten
- Zeichenmuster
- Mosaik
- Suchbilder

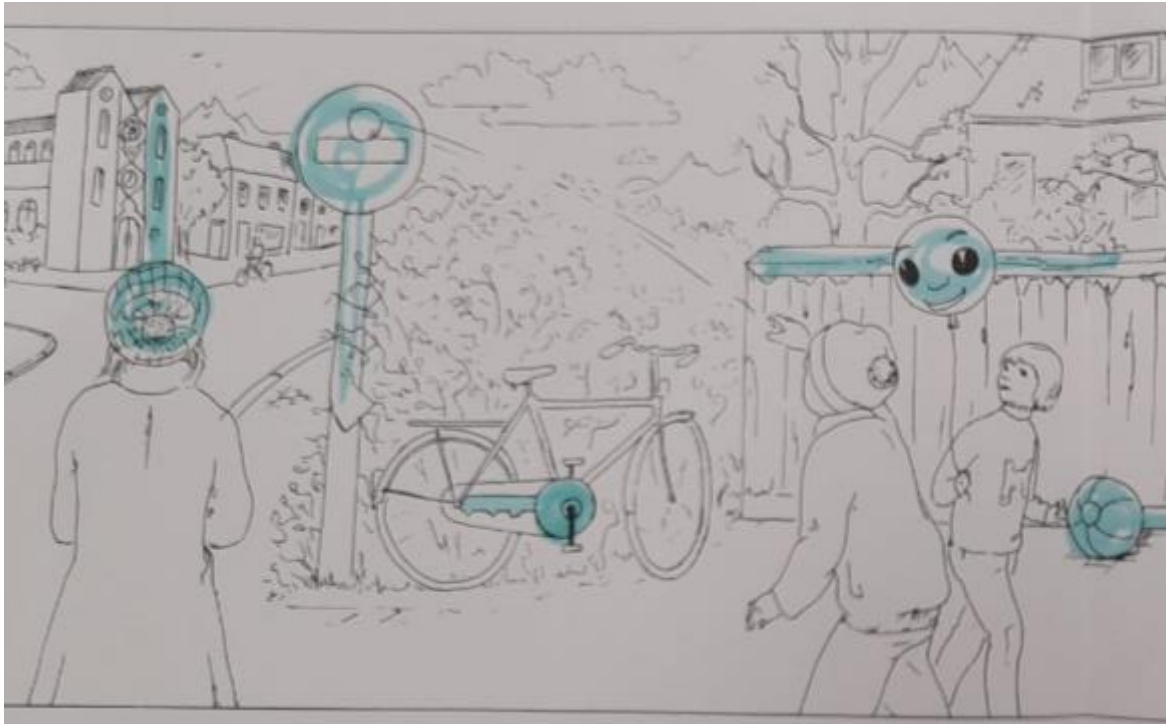
Sprachfreiheit: ja

Zielgruppe: Schwach und normal intelligente Kinder und Jugendliche (IQ: 75-120)

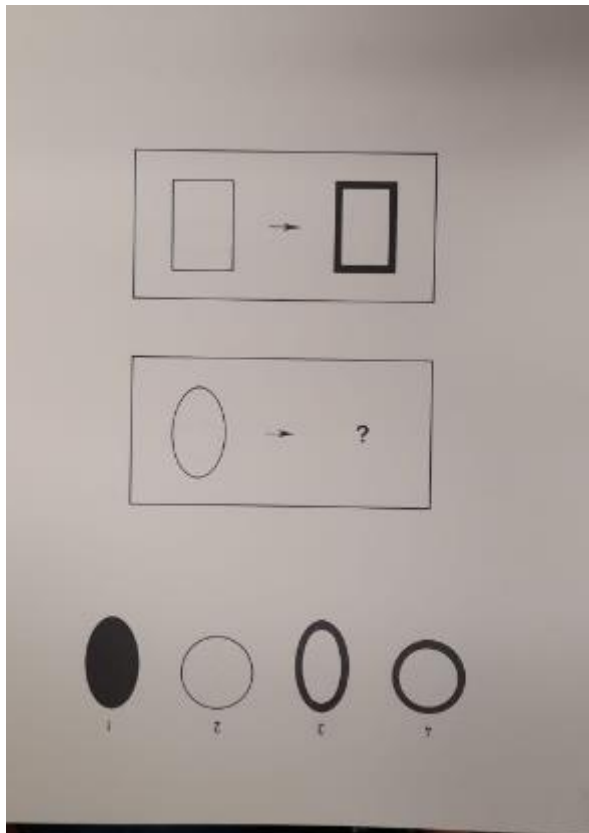
Dauer: ca. 30 Minuten

Subtests

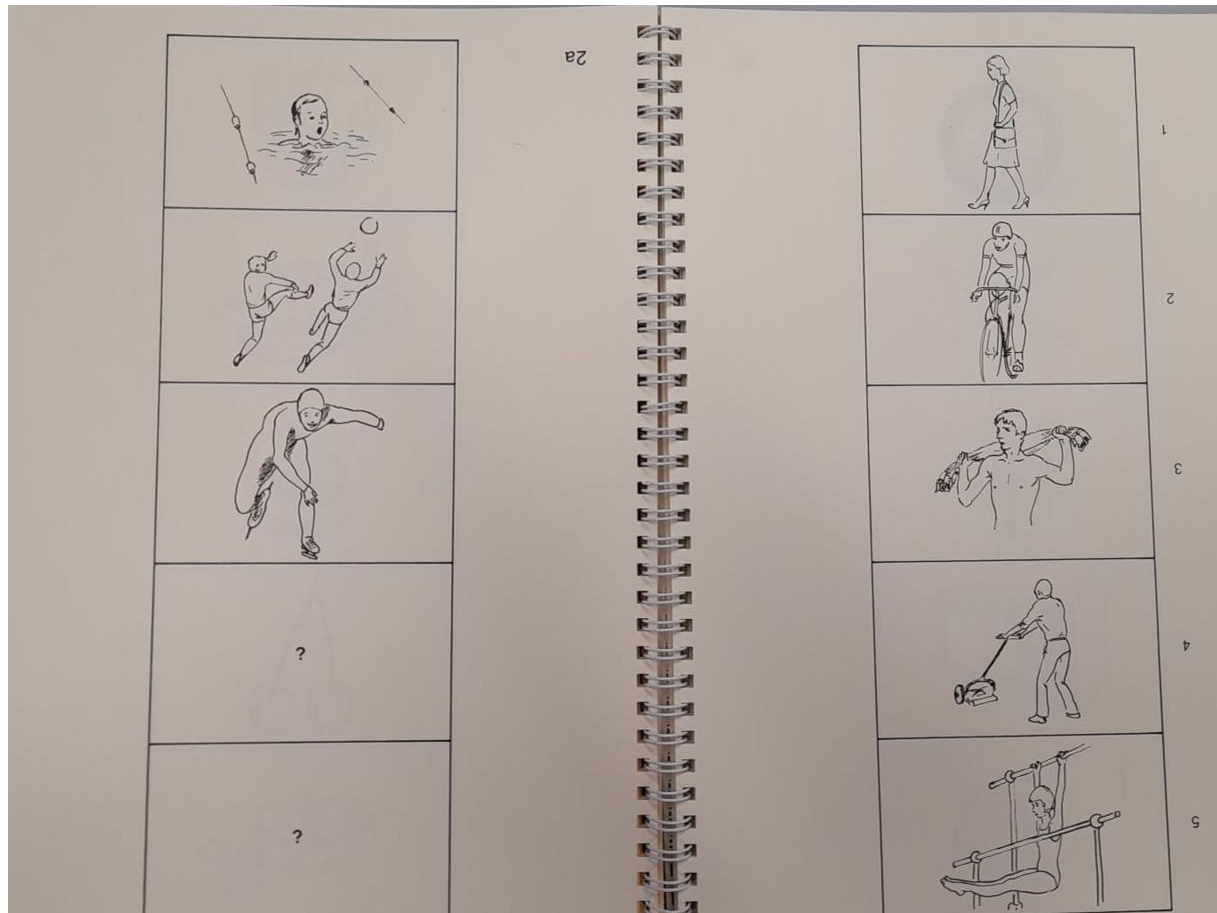
Suchbilder (Perzeption)



Analogien (abstraktes Denken)



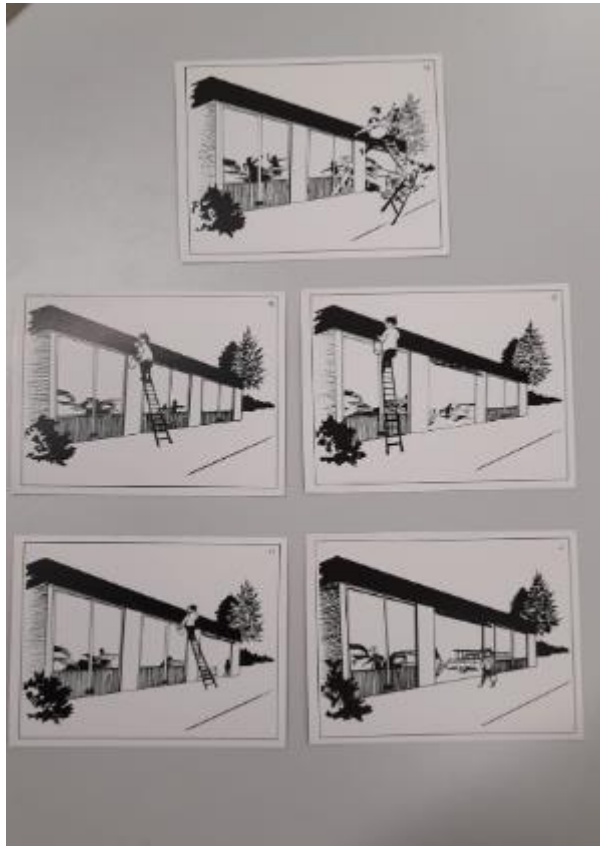
Kategorien (abstraktes Denken)



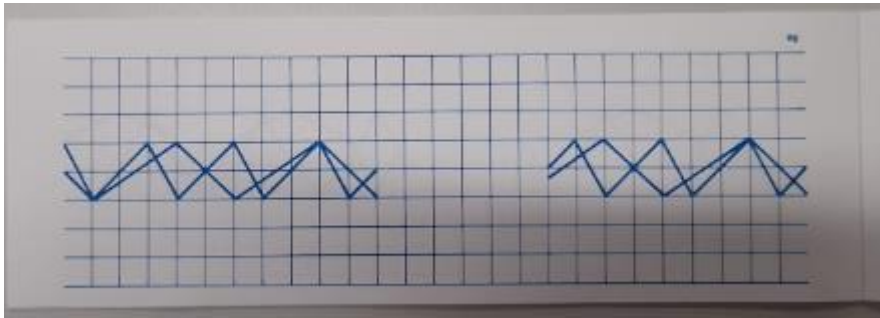
Situationen (konkretes Denken)



Bildgeschichten (konkretes Denken)



Zeichenmuster (räumliches Denken)



Mosaike (räumliches Denken)



THINK

Alter: Volksschule

Autor: Baudson, Wollschläger, Preckel

Theoretisches Modell: Logisch-Schlussfolgerndes Denken wird erfasst (zudem Wortschatz), figural, verbal und numerisch

Subtests:

- Kategorien
- Reihen fortsetzen
- Analogien
- Sprachverständnis
- Wortschatz
- Rechnerisches Denken
- Zahlenreihen
- Wege finden

Sprachfreiheit: nein

Zielgruppe: Normal und besser intelligente Kinder und Jugendliche (IQ: 90-130)

Dauer: ca. 45 Minuten

Subtests

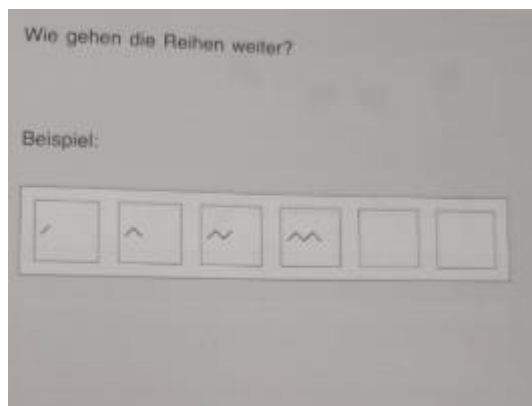
- Kategorien

Ein Bild aus der ersten Reihe passt zu einem Bild aus der zweiten Reihe. Kreuze die zwei Bilder an, die zusammengehören – in jeder Reihe eins!

Beispiel:

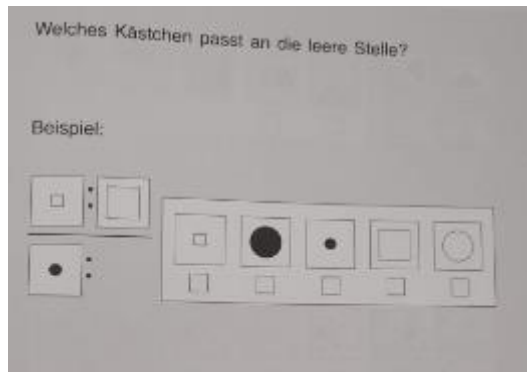


- Reihen fortsetzen

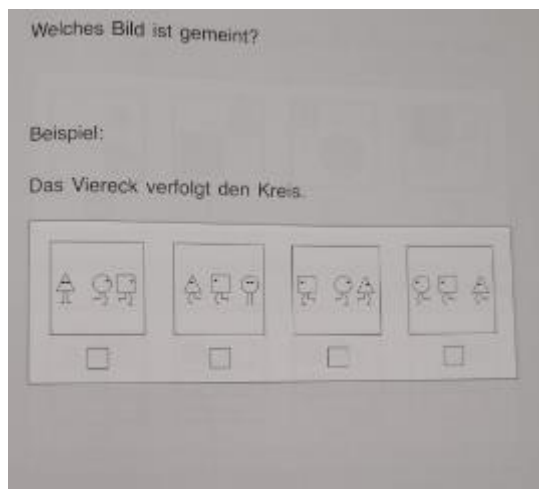


- Analogien

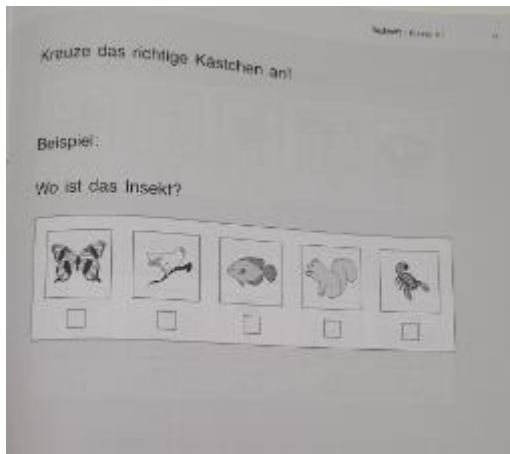
-



- Sprachverständnis



- Wortschatz



- Rechnerisches Denken

Bei den nächsten Aufgaben darfst Du unter der Aufgabe aufschreiben, wie Du gerechnet hast.

Beispiel:

Du willst einen Kuchen backen und brauchst dafür vier Eier. Wie viele Eier brauchst Du für zwei Kuchen?

12	8	9	10	11
☐	☐	☐	☐	☐

- Zahlenreihen

Kreuze das richtige Kästchen an!

Beispiel:

Welche Zahl fehlt in dieser Reihe? 2, 4, ____, 8, 10

9	7	5	1	6
☐	☐	☐	☐	☐

- Wege finden

Für die nächsten Aufgaben brauchst Du die Wegkarte.
Lege sie so vor Dich, dass Du gleichzeitig das Aufgaben-
heft und die Wegkarte sehen kannst.

Beispiel:

Ich gehe von der Kreuzung direkt bis zum Haus. Wie
viele Minuten brauche ich?

8	7	5	2	4
☐	☐	☐	☐	☐

