



# TESTVERFAHREN MOTORIK UND WAHRNEHMUNG

[Untertitel des Dokuments]

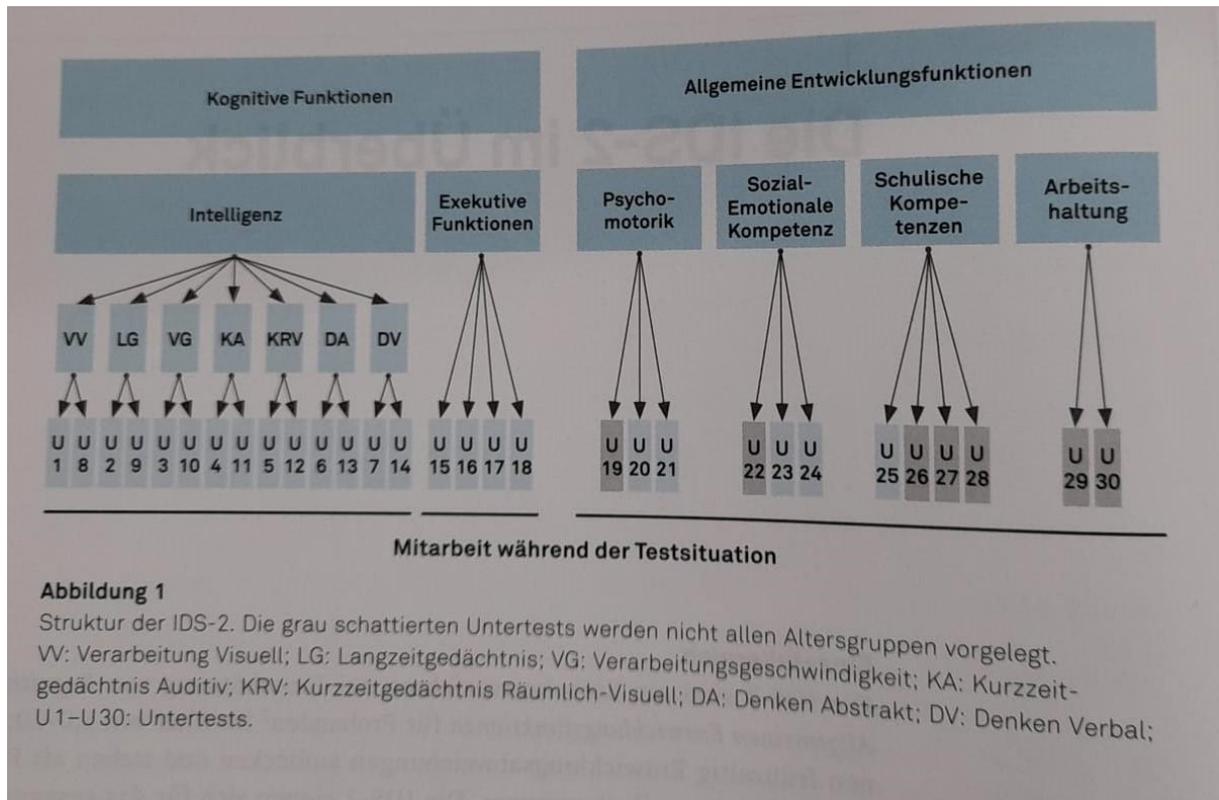
# IDS 2

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.hogrefe.com/at/shop/intelligence-and-development-scales-2-86715.html>. The page features the Hogrefe logo and navigation menu (eTesting, Produkte, Consulting, Academy, Themen, Unternehmen). The main content area displays the product 'IDS-2' with a large image of the test materials. Below the main image are two smaller thumbnails. To the right, the product details are listed: 'Intelligence and Development Scales - 2', 'Intelligenz- und Entwicklungsskalen für Kinder und Jugendliche', '2018', and 'von Alexander Grob, Priska Hagmann-von Arx'. There is a 'Downloads (PDF)' section with a link to 'Kundeninformation (PDF, 1 MB)'. Below this, there are tabs for 'Testleiterprogramm', 'Paper and Pencil', and 'Academy'. The price is shown as '€ 1.480,00' with a quantity selector set to '1'. A red button at the bottom right says 'In den Warenkorb'. The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and system information like '7°C Stark bewölkt' and '11:56 08.03.2023'.

Alter: 5-20 Jahre

Autor: Grob & Hagman-von Arx

Theoretisches Modell:



## Subtests:

Untertests, die pro Lebensjahr vorgelegt werden		Alter (Jahre)															
Nr.	Untertest	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Intelligenz</b>																	
1	Figuren nachlegen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2	Geschichte nacherzählen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
3	Zwei Merkmale durchstreichen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
4	Zahlen- und Buchstabenreihen nachsprechen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
5	Figuren wiedererkennen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
6	Matrizen ergänzen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
7	Kategorien nennen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
8	Plättchen legen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
9	Bild beschreiben	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
10	Kästchen durchstreichen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
11	Gemischte Zahlen- und Buchstabenreihen nachsprechen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
12	Rotierte Figuren wiedererkennen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
13	Unpassende Bilder erkennen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
14	Gegenteile nennen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
<b>Exekutive Funktionen</b>																	
15	Wörter nennen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
16	Aufmerksamkeit aufteilen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
17	Tierfarben nennen	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
18	Wege einmal entlangfahren	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
<b>Psychomotorik</b>																	
19	Grobmotorik	x	x	x	x	x	x										
20	Feinmotorik	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
21	Visuomotorik	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x



Allgemeine Entwicklungsfunktionen			
Funktionsbereich	Untertest	Nr.	Aufgabe
Psychomotorik	Grobmotorik <sup>1</sup>	19	Auf einem Seil balancieren (mit offenen und geschlossenen Augen), einen Ball fangen und werfen und seitlich über ein Seil springen
	Feinmotorik	20	Schnelles Ab- und Aufdrehen von Muttern bei verschiedenen großen Schrauben und schnelles Auffädeln von verschiedenen großen Perlen
	Visuomotorik	21	Exakt zwischen Linien entlangfahren, Figuren abzeichnen und Figuren spiegeln

Dauer: 1/2 Stunde

Visuomotorik:

## 21 Visuomotorik für 5–20-Jährige

### 1. Exakt zwischen Linien entlangfahren

- 5-10-Jährige bearbeiten jeweils die Aufgaben 1 bis 4.
- 11-20-Jährige bearbeiten jeweils die Aufgaben 3 bis 6.

#### Testmaterial:

- Aufgabenheft *Visuomotorik*
- 6 Auswertungsschablonen *Visuomotorik*
- Blauer Fineliner
- Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger  
(nicht im Testset enthalten)

### 1. bis 6. Aufgabe

Geben Sie dem Probanden das Aufgabenheft *Visuomotorik* und den Fineliner, zeigen Sie auf die altersentsprechende Einstiegsaufgabe und sagen Sie: „**Hier siehst du zwei Linien. Versuche, mit deinem Stift genau zwischen diesen Linien entlangzufahren, ohne über die Linien zu fahren. Beginne beim Pfeil (zeigen Sie auf den Pfeil) und folge dem Weg bis zum Schluss** (folgen Sie mit dem Finger der Linie und zeigen Sie auf die vertikale Linie am Ende des Weges). **Achte darauf, dass du die Schlusslinie triffst, aber nicht darüber hinausfährst. Wenn du den Stift absetzt, dann fahre genau an der Stelle fort, an welcher du den Stift abgesetzt hast. Lege das Papier nun so hin, wie es für dich angenehm ist, denn während des Entlangfahrens darfst du das Papier nicht drehen. Arbeite so genau und schnell, wie du kannst. Beginne nun mit der Aufgabe.**“ Die Zeitmessung erfolgt für jede Aufgabe einzeln. Sie beginnt, sobald der Proband den Stift beim Pfeil ansetzt, und endet, wenn der Proband die Schlusslinie erreicht hat. Hat der Proband die Aufgabe verstanden, kann die Instruktion abgekürzt oder weggelassen werden.

## 2. Figuren abzeichnen

- 5-10-Jährige bearbeiten jeweils die Aufgaben 1 bis 4.
- 11-20-Jährige bearbeiten jeweils die Aufgaben 3 bis 6.

### 1. bis 6. Aufgabe

Zeigen Sie auf die altersentsprechende Einstiegsaufgabe und sagen Sie: „**Hier siehst du eine Figur. Versuche, die gleiche Figur genauso hierhin zu zeichnen** (zeigen Sie auf den leeren Platz unter der Figur). **Der Anfang ist bereits gemacht** (zeigen Sie auf den vorgegebenen Anfang). **Lege das Papier nun so hin, wie es für dich angenehm ist, denn während des Abzeichnens darfst du das Papier nicht drehen. Arbeite so genau und schnell, wie du kannst.**“ Die Zeitmessung erfolgt für jede Aufgabe einzeln. Sie beginnt, sobald der Proband den Stift ansetzt, und endet, wenn der Proband die Figur fertig gezeichnet hat. Hat der Proband die Aufgabe verstanden, kann die Instruktion abgekürzt oder weggelassen werden.

### 3. Figuren spiegeln

- 5-10-Jährige bearbeiten jeweils die Aufgaben 1 bis 4.
- 11-20-Jährige bearbeiten jeweils die Aufgaben 3 bis 5.

#### Einstiegsaufgabe

Zeigen Sie auf die altersentsprechende Einstiegsaufgabe und sagen Sie: „**Hier siehst du die Hälfte eines Dreiecks** (für 11- bis 20-Jährige: **Sterns**) (fahren Sie mit dem Finger dem halben Dreieck respektive Stern nach). **Versuche nun, das Dreieck** (für 11- bis 20-Jährige: **den Stern**) **fertig zu zeichnen, indem du die zweite Hälfte genauso zeichnest wie die erste Hälfte, aber spiegelverkehrt. Lege das Papier nun so hin, wie es für dich angenehm ist, denn während des Zeichnens darfst du das Papier nicht drehen. Arbeite so genau und schnell, wie du kannst.**“

Die Zeitmessung erfolgt für jede Aufgabe einzeln. Sie beginnt, sobald der Proband den Stift ansetzt, und endet, wenn der Proband die Figur fertig gespiegelt hat.

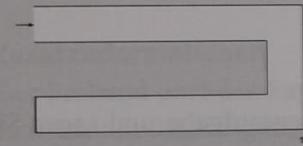
#### Weitere Aufgaben

Legen Sie dem Probanden die altersentsprechenden Aufgaben vor und sagen Sie: „**Hier siehst du eine andere Figur, die du fertig zeichnen sollst, so, wie du es eben getan hast. Lege das Papier nun so hin, wie es für dich angenehm ist, denn während des Zeichnens darfst du das Papier nicht drehen. Arbeite so genau und schnell, wie du kannst.**“ Die Zeitmessung erfolgt für jede Aufgabe einzeln. Sie beginnt, sobald der Proband den Stift ansetzt, und endet, wenn der Proband die Figur fertig gespiegelt hat. Hat der Proband die Aufgabe verstanden, kann die Instruktion abgekürzt oder weggelassen werden.

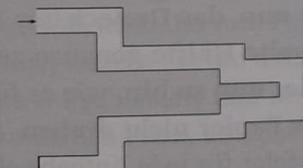
Legen Sie den 11-20-Jährigen die Aufgabe 5 nur einmal vor, entsprechend der Händigkeit. Probanden, die keine dominante Hand haben, können auswählen, welche Aufgabe sie bearbeiten.

### 1. und 2. Aufgabe

1. Exakt zwischen Linien entlangfahren – Aufgaben 1 und 2



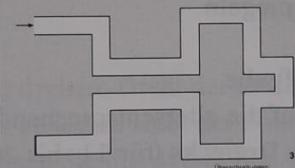
Überschneidungen   1  



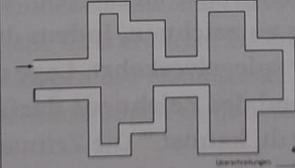
Überschneidungen   2  

### 3. und 4. Aufgabe

1. Exakt zwischen Linien entlangfahren – Aufgaben 3 und 4



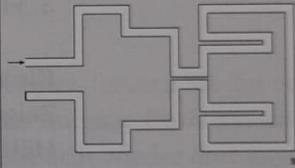
Überschneidungen   3  



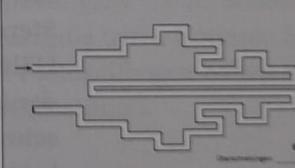
Überschneidungen   4  

### 5. und 6. Aufgabe

1. Exakt zwischen Linien entlangfahren – Aufgaben 5 und 6

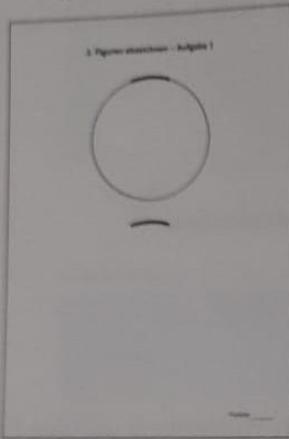


Überschneidungen   5  

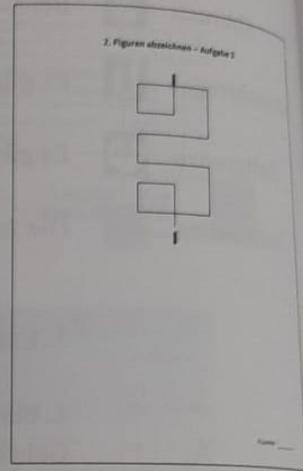
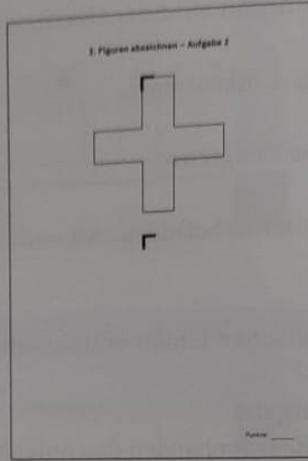


Überschneidungen   6

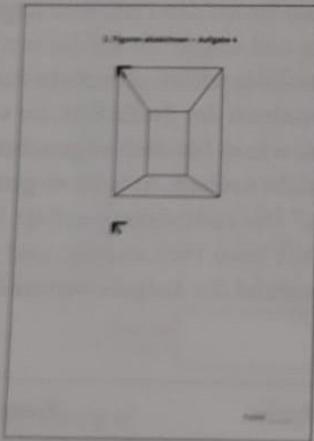
### 1. Aufgabe



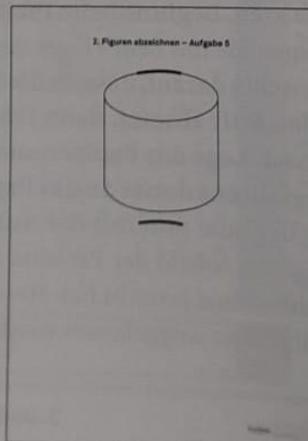
### 2. Aufgabe



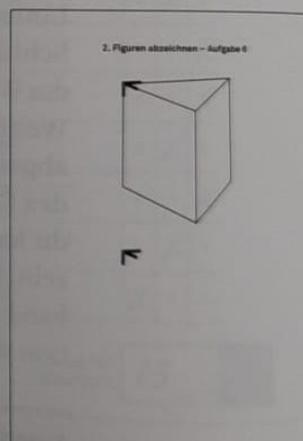
### 4. Aufgabe



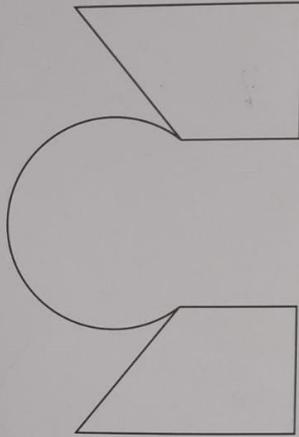
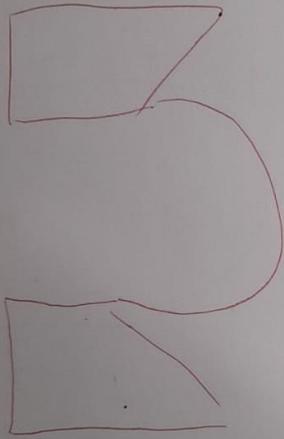
### 5. Aufgabe



### 6. Aufgabe



3. Figuren spiegeln – Aufgabe 5 (Linkshänder)



## 19 Grobmotorik für 5–10-Jährige

### Testmaterial:

- Seil (3 Meter lang)
- Softball
- Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger  
(nicht im Testset enthalten)

### 1. Balancieren

#### 1a. Balancieren mit offenen Augen

Legen Sie das Seil gestreckt und gerade auf den Boden und sagen Sie: „**Jetzt machen wir einen Seiltanz. Zieh die Schuhe aus und stell dich auf den Anfang des Seils. Breite die Arme aus und halte sie beim Gehen waagrecht. Setze Fuß vor Fuß, so dass die Ferse des einen Fußes die Zehen des anderen Fußes berührt. So gehst du bis zum Ende des Seils. Versuche, dabei nicht herunterzufallen.**“ Machen Sie die Aufgabe vor und lassen Sie das Kind eine halbe Länge üben. Fahren Sie fort: „**Jetzt gilt es. Versuche, genau so, wie du es geübt hast, über das Seil zu laufen!**“ Wenn das Kind einen Fehler bemerkt, soll es einfach weitergehen. Schätzen Sie die Qualität ein, während das Kind geht. Die Aufgabe ist beendet, sobald das Kind 15 Schritte gemacht hat oder über die ganze Länge des Seils gelaufen ist.

#### 1b. Balancieren mit geschlossenen Augen

Erzielte der Proband bei *Balancieren mit offenen Augen* 0 Punkte oder 1 Punkt, wird *Balancieren mit geschlossenen Augen* nicht durchgeführt und mit 0 Punkten bewertet. Erzielte der Proband bei *Balancieren mit offenen Augen* 2 bis 4 Punkte, wird *Balancieren mit geschlossenen Augen* durchgeführt. Kreuzen Sie im Protokollbogen an, ob *Balancieren mit geschlossenen Augen* durchgeführt wird.

Sagen Sie: „**Jetzt gehst du nochmals über das Seil, aber schließt dabei die Augen. Breite die Arme aus und halte sie beim Gehen waagrecht. Schließe die Augen und setze Fuß vor Fuß, so dass die Ferse des einen Fußes die Zehen des anderen Fußes berührt. So gehst du bis zum Ende des Seils. Versuche, dabei nicht herunterzufallen.**“ Machen Sie die Aufgabe vor und lassen Sie das Kind eine halbe Länge üben. Fahren Sie fort: „**Jetzt gilt es. Versuche, genau so, wie du es geübt hast, über das Seil zu laufen!**“ Wenn das Kind einen Fehler bemerkt, soll es einfach weitergehen. Die Aufgabe ist beendet, sobald das Kind 15 Schritte gemacht hat oder über die ganze Länge des Seils gelaufen ist.

#### Zeitgrenze

Es gibt keine Zeitgrenze.

## 2. Ball fangen und werfen

Nehmen Sie den Softball, stellen Sie sich an ein Ende des Seils, fordern Sie das Kind auf, sich an das andere Ende des Seils zu stellen, und sagen Sie: „**Ich werfe dir den Ball zu, und du fängst ihn mit deinen Händen auf!**“ Werfen Sie dem Kind den Ball zu und sagen Sie dann: „**Nun wirf du mir den Ball zu!**“ Nach dieser Übungsaufgabe erfolgen insgesamt 5 Durchgänge (5 Mal den Ball fangen und 5 Mal den Ball werfen).

## 3. Seil seitlich überspringen

Sagen Sie: „**Jetzt hüpfst du mit beiden Beinen an einer Stelle über das Seil hin und her.**“ Machen Sie die Aufgabe vor und lassen Sie das Kind 5 Mal üben. Fahren Sie fort: „**Hüpf jetzt, so schnell du kannst, über das Seil hin und her, bis ich ,Stopp!‘ sage. Wenn du auf dem Seil aufkommst, mach, so schnell es geht, wieder mit dem Hüpfen weiter.**“ Geben Sie das Startzeichen („Los!“) und zählen Sie die Anzahl richtiger Hüpfen. Nach 10 Sekunden sagen Sie „**Stopp!**“ Hierauf kann das Kind die Schuhe wieder anziehen.

### Zeitgrenze

Die Zeitgrenze für *Seil seitlich überspringen* beträgt 10 Sekunden.

## Feinmotorik:

### 20 Feinmotorik für 5–20-Jährige

#### 1. Muttern ab- und aufdrehen

##### Übungsaufgabe

Legen Sie die Schrauben mit den aufgedrehten Muttern so vor den Probanden, dass die Köpfe der Schrauben vom Probanden weg zeigen. Sagen Sie: „**Auf jede Schraube ist eine passende Mutter aufgedreht. Du sollst diese Muttern von den Schrauben abdrehen, bis sie sich von den Schrauben lösen. Schau mir zu.**“ Nehmen Sie die größte Schraube, zeigen Sie die Aufgabe und fahren Sie dabei mit der Instruktion fort: „**Du darfst nicht an der Schraube drehen, sondern nur an der Mutter** (drehen Sie dabei an der Mutter). **Auch darfst du nicht nur mit einem Finger an der Mutter drehen** (drehen Sie nur mit Ihrem Zeigefinger an der Mutter, so dass diese sich schnell von alleine dreht), **sondern du musst die Mutter mit Daumen und Zeigefinger drehen** (zeigen Sie auf Ihren Daumen und Zeigefinger und drehen Sie die Mutter mit diesen beiden Fingern).“

Bevor Sie die Mutter abgedreht haben, geben Sie dem Probanden Mutter und Schraube und sagen Sie: „**Versuche nun, die Mutter abzudrehen, bis sie sich von der Schraube löst. Lass die Mutter nicht fallen. Wenn sich die Mutter gelöst hat, drehst du sie mit Daumen und Zeigefinger wieder zurück.**“ Lassen Sie den Probanden die Mutter ab- und wieder aufdrehen. Korrigieren Sie den Probanden, wenn nötig.

##### Testmaterial:

- Schraubenset  
(3 Schrauben und 3 Muttern)
- Perlenset (3 × 6 Perlen und 1 Band  
in Schachtel)
- Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger  
(nicht im Testset enthalten)

## Testaufgaben

### 1. Schraube

Sagen Sie: „Nun sollst du von allen drei Schrauben die Muttern so schnell wie möglich ab- und wieder aufdrehen. Ich sehe mir an, wie schnell du das machen kannst. Du erhältst immer eine Schraube und beginnst mit der größten Schraube.“ Schieben Sie die nicht benötigten Schrauben zur Seite, legen Sie die größte Schraube so vor den Probanden, dass der Kopf von ihm weg zeigt, und sagen Sie: „**Lege nun die Hände auf den Tisch** (machen Sie dies vor). **Wenn ich „Los!“ sage, kannst du beginnen. Achtung, los!**“ Die Zeitmessung beginnt, sobald der Proband die Hände vom Tisch hebt, und endet, wenn der Proband die Mutter fertig aufgedreht hat. Schätzen Sie zudem die Qualität des Drehens der Mutter ein.

### 2. und 3. Schraube

Legen Sie die jeweilige Schraube so vor den Probanden, dass der Kopf von ihm weg zeigt, und sagen Sie: „**Nun ist diese Schraube an der Reihe. Lege die Hände wieder auf den Tisch. Achtung, los!**“ Die Zeitmessung beginnt, sobald der Proband die Hände vom Tisch hebt, und endet, wenn der Proband die Mutter fertig aufgedreht hat. Schätzen Sie zudem pro Schraube die Qualität des Drehens der Mutter ein.



## 2. Perlen auffädeln

### Übungsaufgabe

Legen Sie die Schachtel mit den Perlen und dem Band vor den Probanden auf den Tisch und sagen Sie: „**Nun sollst du Perlen so schnell wie möglich auffädeln.**“ Nehmen Sie die größten Perlen, legen Sie diese in den Deckel der Schachtel und fädeln Sie eine der Perlen auf das Band. Geben Sie das Band dem Probanden und sagen Sie: „**Versuch du mal.**“ Lassen Sie den Probanden 3 der größten Perlen auffädeln. Korrigieren Sie den Probanden, wenn nötig.

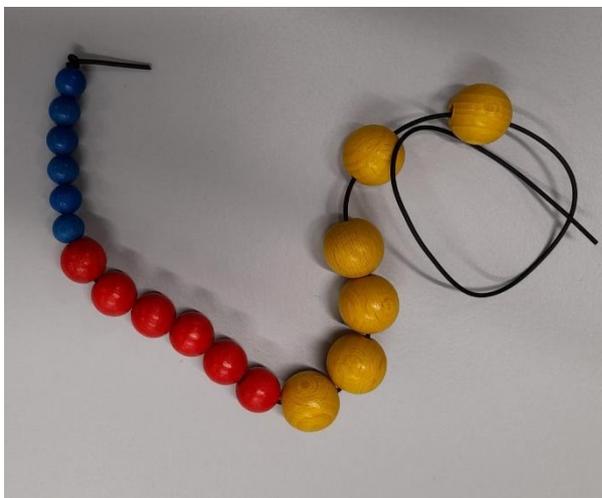
### Testaufgaben

#### 1. Perlengröße

Legen Sie alle Perlen zurück in den Deckel und sagen Sie: „**Nun sollst du alle Perlen so schnell wie möglich auffädeln. Ich sehe mir an, wie schnell du das machen kannst. Du erhältst immer eine Größe an Perlen und beginnst mit den größten Perlen.**“ Legen Sie die größten Perlen in den Deckel, schieben Sie die nicht benötigten Perlen zur Seite, legen Sie den Deckel vor den Probanden auf den Tisch und das Band zwischen Proband und Perlen und sagen Sie: „**Lege nun die Hände auf den Tisch** (machen Sie dies vor). **Wenn ich „Los!“ sage, kannst du beginnen. Achtung, los!**“ Die Zeitmessung beginnt, sobald der Proband die Hände vom Tisch hebt, und endet, wenn der Proband die letzte Perle aufgefüdeln hat. Schätzen Sie zudem die Qualität des Greifens und Auffädelns der Perlen ein.

#### 2. und 3. Perlengröße

Die bereits aufgefüdelten Perlen bleiben aufgefüdeln. Legen Sie die nächstkleineren Perlen in den Deckel und sagen Sie: „**Nun sind diese Perlen an der Reihe. Lege das Band und die Hände wieder auf den Tisch.**“ Stellen Sie sicher, dass das Band mit den bereits aufgefüdelten Perlen zwischen dem Probanden und den neuen Perlen liegt, und sagen Sie: „**Achtung, los!**“ Die Zeitmessung beginnt, sobald der Proband die Hände vom Tisch hebt, und endet, wenn der Proband die letzte Perle aufgefüdeln hat. Schätzen Sie zudem pro Perlengröße die Qualität des Greifens und Auffädelns der Perlen ein.



# DES

Meine Ablage - Gr Kognitive Entwickl WhatsApp Fortbildung für Po Öffnen des Snippi KABC-II - KAUFM DES - Die Diagn X

https://www.hogrefe.com/at/shop/die-diagnostischen-einschaetzkalen-zur-beurteilung-des-entwicklungsstande...

Produkte > Tests > Schultests > Schulfähigkeit > Die Diagnostischen Einschätzskalen zur Beurteilung des Entwicklungsstandes und der Schulfähigkeit

Karlheinz Barth  
**Die Diagnostischen Einschätzskalen (DES)**  
zur Beurteilung des Entwicklungsstandes und der Schulfähigkeit  
8. Auflage

**DES**

**Die Diagnostischen Einschätzskalen zur Beurteilung des Entwicklungsstandes und der Schulfähigkeit**

8., durchgesehene Auflage

von Karlheinz Barth

Paper and Pencil

Handanweisung, 52 Seiten, zahlr. Abb.  
Artikelnummer: 0901001

Anzahl 1 € 22,34 ohne USt. v

In den Warenkorb

merken

**Einsatzbereich**

Bei Kindern im letzten Kindergartenjahr vor der Einschulung bzw. zu Beginn des schulischen Erstunterrichts.

7°C Stark bewölkt 12:14 08.03.2023

Alter: Schulbeginn/Vorschule/Ende Kindergarten

Autor: Barth

Subtests:

Fähigkeiten Entwicklungsbereiche:		sehr ausgeprägt (ausgesprochen gute Fähigkeiten)	ausgeprägt (keine gravie- renden Auf- fälligkeiten)	teils/teils (leichte Aufällig- keiten)	beeinträchtigt (stärkere Aufällig- keiten)	stark beeinträchtigt (starke Aufälligkeiten)
1. Lateralität		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Grobmotorik		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Feinmotorik		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Augenmuskelkontrolle		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Auditives Kurzzeitgedächtnis		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Taktile Wahrnehmung		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Kinästhetische Wahrnehmung		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Körperschema		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Gestalt-Form-Auffassung		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Phonologische Bewusstheit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Mengenerfassung		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Phonematische Diskriminationsfähigkeit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Optische Diskriminationsfähigkeit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Visuelle Figur-Grund-Erfassung		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Lautbildungsfähigkeit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Visuelles Gedächtnis		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Sprachgedächtnis		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Handlungsplanung		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Visuelles Operieren		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Kontaktfähigkeit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. Konfliktverhalten		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Eigensteuerung und Kooperationsverhalten		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. Konzentrationsfähigkeit und Ausdauer		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. Aufmerksamkeit gegenüber dem gesprochenen Wort		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. Ausführungen von Anweisungen an die Gruppe		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Gefühlsstabilität und emotionale Zuwendungsfähigkeit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Flexibilität des Verhaltens		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Neugierverhalten		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

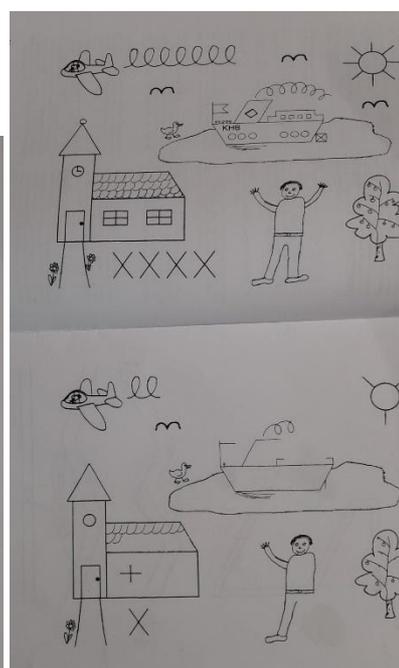
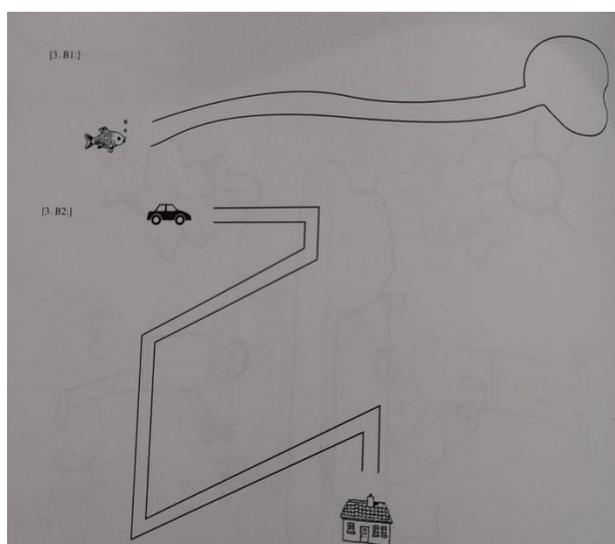
Dauer: ½ Stunde

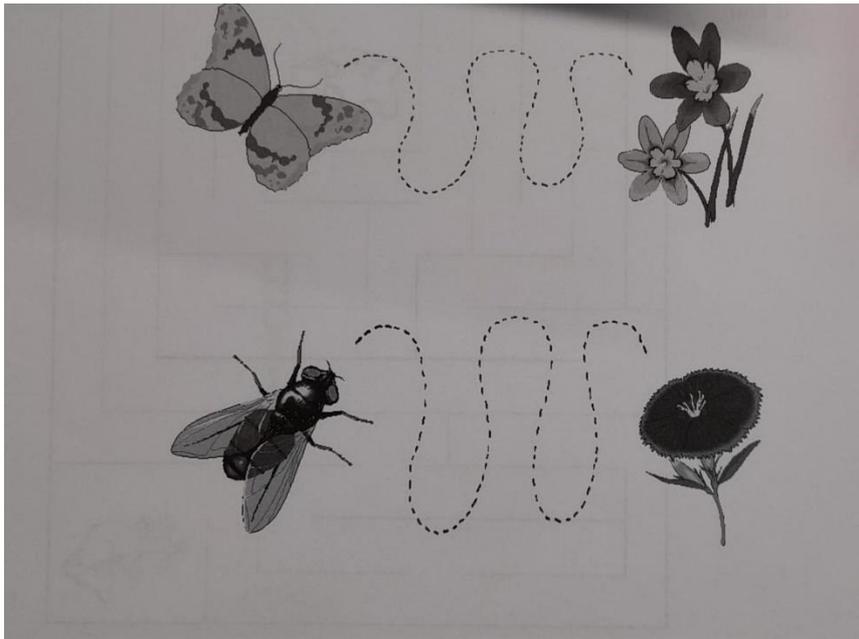
Grobmotorik:

- Einbeinstand (offene Augen / geschlossene Augen)
- Balancieren über Balken
- Balancieren auf Linie
- Einbeinhüpfen rechts/links
- Seitliches Hin und Herspringen
- Balancieren im Scherenschritt

Feinmotorik:

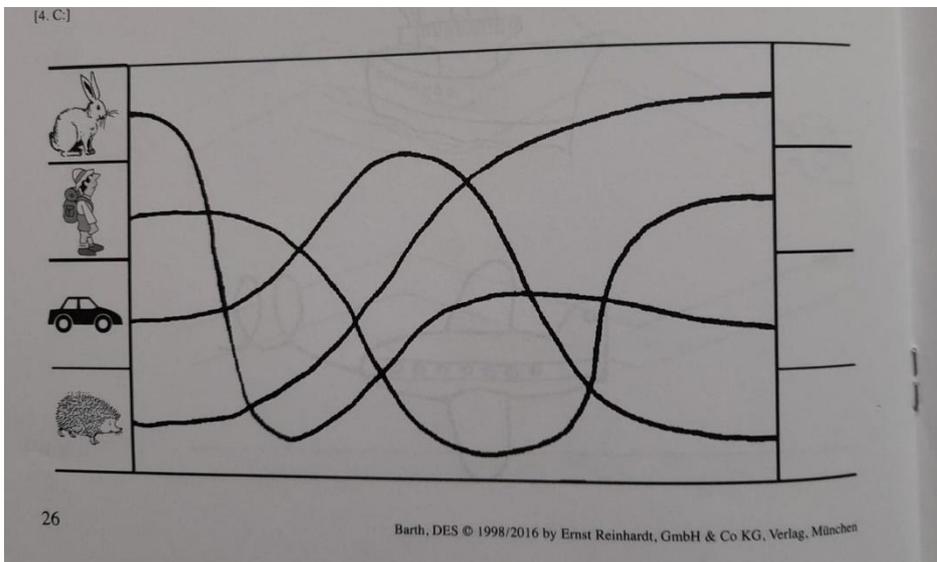
- Malvorlage
- Auge-Hand-Koordination





Augenmotorik:

- Wegen mit den Augen folgen



# KETKID



zbereich

Alter: 3-6,5 Jahre

Autor: Daseking und Petermann



**KET-KID**

## Kognitiver Entwicklungstest für das Kindergartenalter

1. Auflage 2009

von Monika Daseking, Franz Petermann

---

**Paper and Pencil**

---

Test komplett bestehend aus:   
Manual, 10 Protokollbogen, 10   
Arbeitsbogen, Bildvorlagen, Audio-CD, Lochkarte und Box

€ 286,00  
ohne USt. ▼

Artikelnummer: 0133201

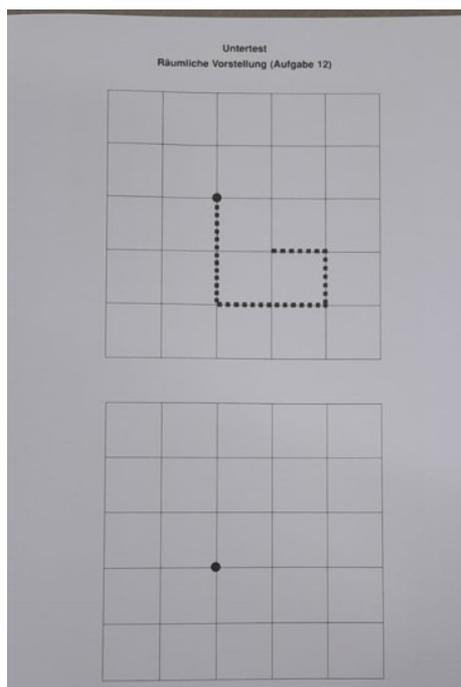
**In den Warenkorb**

## Subtests:

### Psychomotorik

- Finger zur Nase
- Mit dem Daumen alle Finger berühren
- Ball werfen
- Ball fangen
- Auf einem Bein springen
- Gleichgewicht beim Einbeinstand
- Schreiben/Malen

### Räumliche Vorstellung

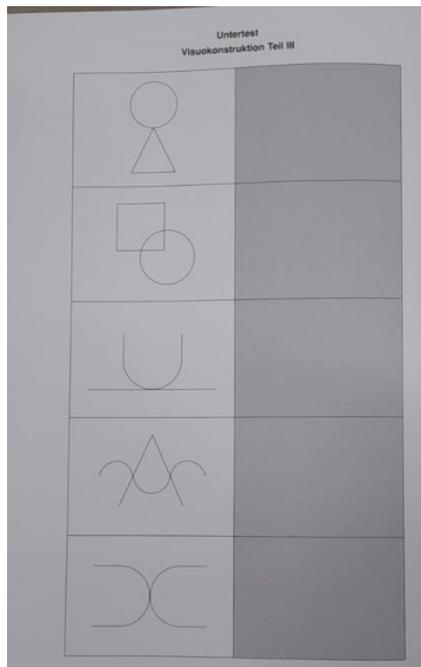


## 5. Räumliche Vorstellung

(RV)

	Aufgabe	Antwort	Punkte	
			0	1
1.	Lege den Bleistift auf das Papier.		0	1
2.	Lege den Bleistift unter den Tisch.		0	1
3.	Stelle dich vor mich.		0	1
4.	Stelle dich hinter mich.		0	1
5.	Hebe die rechte Hand.		0	1
6.	Hebe die linke Hand.		0	1
7.	Berühre mit der rechten Hand dein rechtes Ohr.		0	1
8.	Halte dir mit der linken Hand das linke Auge zu.		0	1
9.	Berühre mit der rechten Hand dein linkes Bein.		0	1
10.	Berühre mit der linken Hand dein rechtes Ohr.		0	1
11.	Berühre mit deiner rechten Hand mein linkes Ohr.		0	1
12.	Bild nachzeichnen – 1 Kästchen nach rechts		0	1
	– 2 Kästchen nach oben		0	1
	– 2 Kästchen nach links		0	1
	– 1 Kästchen nach unten		0	1
			RW	
			H 3*	R L

## Visuokonstruktion



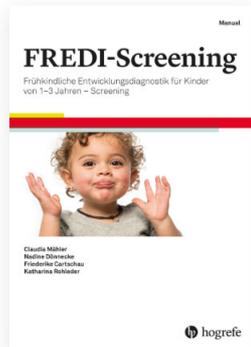
## Lateralität



11. Lateralität											
Auge				Hand				Fuß			
A1	Hund	L	R	H1	Nase – Finger (S. 3)*	L	R	F1	Bein hüpfen (S. 3)	L	R
A2	Haus	L	R	H2	Daumen – Finger (S. 3)	L	R	F2	Gleichgewicht (S. 3)	L	R
A3	Baby	L	R	H3	räuml. Vorstellung (S. 5)	L	R			F3	Ball schießen
				H4	vis. Wahrnehmung (S. 6)	L	R	F4	Ball schießen	L	R
				H5	Aufmerksamkeit (S. 7)	L	R				
				H6	Schreiben/Malen	L	R				
				H7	Ball werfen	L	R				
Summe rechts			<input type="checkbox"/>	Summe rechts			<input type="checkbox"/>	Summe rechts			<input type="checkbox"/>

\* Seitenangaben im Protokollbogen

# FREDI SCREENING



## ☰ FREDI-Screening

### Frühkindliche Entwicklungsdiagnostik für Kinder von 1–3 Jahren – Screening

von Claudia Mähler, Nadine Dönnecke, Friederike Carlschau, Katharina Rohleder



**Bestellhinweis!**

Alter: 12-36 Monate

Autor: Mähler et al.

## Grob-/Feinmotorik

12-17;3 Monate

1	<p>kniert auf dem Boden.</p> <p><b>Anweisung:</b> Die Testleitung beobachtet, wie sich das Kind fortbewegt und animiert es ggf. sich fortzubewegen.</p> <p><b>Frage:</b> Krabbelt das Kind sicher und gut koordiniert (linker Arm, rechtes Bein usw.) auf seinen Knien und Händen vorwärts, um z. B. ein Spielzeug zu erreichen?</p> <p><b>Vermerk:</b> Bitte als erfüllt werten, wenn das Kind bereits frei läuft.</p>	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein
2	<p>Das Kind steht frei.</p> <p><b>Anweisung:</b> Die Testleitung animiert das Kind, frei zu stehen.</p> <p><b>Frage:</b> Steht das Kind für kurze Zeit selbstständig und sicher, ohne sich abzustützen?</p>	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein
3	<p>1 Holzperle am Band</p> <p>Das Kind sitzt am Tisch bzw. liegt in Bauchlage.</p> <p><b>Anweisung:</b> Die Testleitung legt die Holzperle am Band in Reichweite des Kindes und animiert es, diese zu greifen.</p> <p><b>Frage:</b> Greift das Kind den Gegenstand mit dem sog. Pinzettengriff, d. h. mit gestrecktem Zeigefinger und Daumen?</p>	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein
Summe 1:		<input type="checkbox"/> (3)

Nr.	Material Frage	Position	Gekannt?
4	Papier, 2 Bleistifte	Das Kind sitzt am Tisch.	
	<p><b>Anweisung:</b> Die Testleitung nimmt den Bleistift und malt etwas auf das Blatt. Anschließend legt sie den anderen Stift und das Blatt vor das Kind und animiert es, ebenfalls zu malen.</p> <p><b>Frage:</b> Greift das Kind den Stift und versucht, damit zu malen?</p>		<input type="button" value="ja"/>  <input type="button" value="nein"/>

TL  
Fei  
Mo  
12

### Fremdbeurteilung 12-17;3 Monate

Nr.	Frage-Nr.	Frage	Antwort
1	EF GroMo12	Wenn Ihr Kind auf einer Bank, Sofa oder Ähnlichem sitzt oder liegt, steigt es dann rückwärts von diesem hinunter?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein

18-23;3 Monate

<p>1</p>  <p>TL Gro Mo 32</p>	<p>Das Kind steht frei.</p> <p><b>Anweisung:</b> Die Testleitung animiert das Kind, eine kurze Strecke zu rennen, indem sie es bspw. dem Kind vormacht (z. B. „Zeig mir mal, wie schnell du zur Tür rennen kannst.“).</p> <p><b>Frage:</b> Rennt das Kind sicher, ohne sich an Hand oder Gegenstand abzustützen oder hinzufallen?</p>	<p>ja</p> <p>nein</p>
<p>2</p> <p>TL Fei Mo 14</p>	<p>3 Holzwürfel (klein, rot), Stoppuhr</p> <p>Das Kind sitzt am Tisch.</p> <p><b>Anweisung:</b> Die Testleitung zeigt dem Kind die Würfel und stapelt aus dreien einen kleinen Turm. Im Anschluss baut sie ihn wieder ab und legt die 3 Würfel vor dem Kind hin. Nun animiert sie das Kind, ebenfalls einen Turm zu bauen.</p> <p><b>Frage:</b> Baut das Kind innerhalb von 2 Minuten (nach der Instruktion) einen vollständigen kleinen Turm aus 3 Würfeln?</p>	<p>ja</p> <p>nein</p>
<p>3</p> <p>TL Fei Mo 13</p>	<p>2 Bleistifte, Steckbrett für Stifte, Stoppuhr</p> <p>Das Kind sitzt am Tisch.</p> <p><b>Anweisung:</b> Die Testleitung stellt das Steckbrett mit den beiden Stiften vor dem Kind auf den Tisch. Nun nimmt sie die Stifte heraus und bittet das Kind, diese wieder in das Steckbrett zurückzustecken.</p> <p><b>Frage:</b> Steckt das Kind innerhalb von 1 Minute (nach der Instruktion) einen oder beide Stifte zurück in das Steckbrett (Position der Spitze ist egal)?</p>	<p>ja</p> <p>nein</p>
<p>Summe 1:</p>		<p><input type="text"/> (3)</p>

		Position	Gekannt?
4	Bleistift, Papier	Das Kind sitzt am Tisch.	
	<b>Anweisung:</b> Die Testleitung legt Papier und Bleistift vor dem Kind auf den Tisch und ermuntert es zu malen, ohne es jedoch vorzumachen.		<input type="checkbox"/> ja
TL Fei Mo 15	<b>Frage:</b> Malt / Kritzelt das Kind mit dem Stift absichtlich auf das Papier?		<input type="checkbox"/> nein

# BUEVA



## BUEVA-III

### Basisdiagnostik Umschriebener Entwicklungsstörungen im Vorschulalter – Version III

1. Auflage

von Günter Esser, Anne Wyschkon

Alter: 4-6;5 Jahre

Autor: Esser und Wyschkon

# Visuokonstruktion

## 1. Räumlich voneinander getrennte Figuren?

Form	Rohwert	
Kreis	0 (Überschneidung)	1 (keine Überschneidung)
Kreuz	0 (Überschneidung)	1 (keine Überschneidung)
Dreieck	0 (Überschneidung)	1 (keine Überschneidung)
		Zwischensumme 1: max. 3

## 2. Abstand zur Grundlinie im Toleranzbereich?

	Form 1		Form 2		Form 3		Form 4		Summe Form 1 bis 4
Kreis	0	1	0	1	0	1	0	1	
Kreuz	0	1	0	1	0	1	0	1	
Dreieck	0	1	0	1	0	1	0	1	
									Zwischensumme 2: max. 12

## 3. Steht das Kreuz aufrecht (Senkrechte nahezu senkrecht zur Grundlinie)?

	Form 1		Form 2		Form 3		Form 4		Summe Form 1 bis 4
Kreuz	0	1	0	1	0	1	0	1	
									Zwischensumme 3: max. 4

## 4. Passt die Form in die Schablone?

	Form 1		Form 2		Form 3		Form 4		Summe Form 1 bis 4
Kreis	0	1	0	1	0	1	0	1	
Kreuz	0	1	0	1	0	1	0	1	
Dreieck	0	1	0	1	0	1	0	1	
									Zwischensumme 4: max. 12

# Körperkoordination

## 8.3 Auf einem Bein stehen

**Material:** Stoppuhr

- Beachten:**
- Korrekte Ausführung: Unterschenkel muss deutlich angehoben sein (90°-Winkel im Knie)
  - Werden im ersten Durchgang nicht 2 Punkte erreicht, werden die Aufgaben wiederholt
  - Kind entscheidet, welches Bein zuerst drankommt (Seiten bei 2 Versuchen pro Bein immer abwechseln: links-rechts-links-rechts oder rechts-links-rechts-links)
  - Sekunden nicht! aufrunden (0:01:94 = 1 Sekunde)

**Instruktion:** Jetzt will ich mal sehen, wie lange du schon auf einem Bein stehen kannst. Das andere Bein sollst du so hochnehmen (vorführen und das Kind kurz ausprobieren lassen). So, jetzt geht es richtig los und ich gucke dabei auf die Uhr. Bist du bereit? Dann geht's jetzt los!

Sobald das Kind das zweite Bein hochgehoben und angewinkelt hat, wird die Zeit genommen bis der erhobene Fuß wieder den Boden berührt oder das Kind anfängt, auf dem stehenden Bein zu hüpfen.



- Fehler:**
- erhobener Fuß berührt den Boden
  - Kind hüpfte auf dem stehenden Bein

**Abbruch:** Abbruch eines Versuches nach 10 Sekunden korrekten Stehens auf einem Bein

- Bewertung:**
- 2 Punkte: korrekter Einbeinstand für 10 Sekunden
  - 1 Punkt: korrekter Einbeinstand für 4 bis 9 Sekunden
  - 0 Punkte: korrekter Einbeinstand für 0 bis 3 Sekunden

		Versuch 1			Versuch 2			Σ
		Zeit	Punkte		Zeit	Punkte		
5.	rechtes Bein steht	0 (0-3 s)	1 (4-9 s)	2 (≥ 10 s) (kein 2. Versuch)	0 (0-3 s)	1 (4-9 s)	2 (≥ 10 s)	Σ = 4, wenn 2 Punkte bei Versuch 1.
6.	linkes Bein steht	0 (0-3 s)	1 (4-9 s)	2 (≥ 10 s) (kein 2. Versuch)	0 (0-3 s)	1 (4-9 s)	2 (≥ 10 s)	Σ = 4, wenn 2 Punkte bei Versuch 1.
Zwischensumme Einbeinstand max. 8								

## 8.4 Auf einem Bein hüpfen

**Material:** Hüpfmatte

- Beachten:**
- Korrekte Ausführung: Unterschenkel zu Beginn deutlich angehoben (90°-Winkel im Knie)
  - Es zählen nur die „Hüpfer“, die die Hüpfmatte zumindest berühren.
  - Aufgabe wird mit jedem Bein einmal durchgeführt, Kind entscheidet, welches Bein beginnt

**Instruktion:** Jetzt will ich mal sehen, wie oft du schon auf einem Bein hüpfen kannst. Dabei sollst du in diesem Viereck bleiben und das andere Bein wieder so hochnehmen (vorführen). So, jetzt geht es richtig los und ich zähle, wie oft du hüpfen kannst, ohne das andere Bein abzusetzen. Bleib schön im Viereck!

Sobald das Kind mit dem Hüpfen beginnt, wird gezählt bis der zweite Fuß wieder den Boden berührt. Verlässt das Kind zwischenzeitlich das Quadrat und hüpf weiter, ohne den zweiten Fuß abzusetzen, sagt der Testleiter: Hüpf wieder ins Viereck und springe da weiter! Gezählt werden ausschließlich die Hüpfer, bei denen der Fuß auf der Matte landet oder diese zumindest berührt (s. Abbildung).

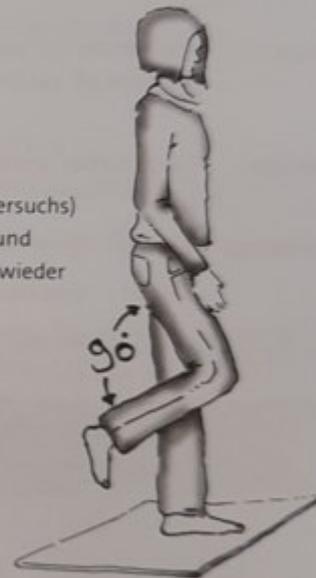


- Fehler:**
- erhobener Fuß berührt zwischenzeitlich den Boden (Ende des Versuchs)
  - Sprünge außerhalb des Quadrats (Unterbrechung des Zählens und Weiterzählen, wenn Kind ohne zwischenzeitliches Fußabsetzen wieder im Quadrat weiterspringt)

**Abbruch:** auf jedem Bein nach 15 korrekten Hüpfen

**Bewertung:**

- 2 Punkte: 15 korrekte Hüpfer auf einem Bein
- 1 Punkt: 6 bis 14 korrekte Hüpfer auf einem Bein
- 0 Punkte: 0 bis 5 korrekte Hüpfer auf einem Bein



		Zahl der Sprünge	Punkte		
			0-5 Sprünge	6-14 Sprünge	≥ 15 Sprünge
7.	rechtes Bein hüpf		0	1	2
8.	linkes Bein hüpf		0	1	2
		Zwischensumme Einbeinhüpfen max. 4			
		Gesamtsumme Körperkoordination (Rohwert) max. 28			

## 8.2 Hackengang vorwärts und rückwärts

**Material:** Laufmatte

- Beachten:**
- Korrekte Ausführung auf dem Hacken beachten, nicht nur die Zehenspitzen hochheben
  - Ausgangsposition: Fußspitzen *hinter* der ersten Linie auf der Laufmatte
  - Endposition: Beide Hacken stehen *hinter* der zweiten Linie auf der Laufmatte
  - Werden im ersten Durchgang des Vorwärts- bzw. Rückwärtslaufens nicht 2 Punkte erreicht, werden die Aufgaben zweimal hintereinander durchgeführt.
  - Falls das Kind mit der Instruktion überfordert ist, sollen Vorwärts- und Rückwärtslaufen getrennt instruiert und durchgeführt werden.

**Instruktion:** Und jetzt lauf mal auf den Hacken über die Matte (zeigen). Fang wieder hier vor der Linie an (zeigen) und laufe darüber bis du hier hinten bist (zeigen). Wenn du hinten bist, machst du eine kurze Pause (zeigen: beide Füße vollständig absetzen), dann läufst du rückwärts auf den Hacken zurück, bis du wieder hier vor der Linie ankommst (zeigen). Versuche, immer in der Mitte der Matte zu bleiben.

- Fehler:**
- Kind läuft nicht auf den Hacken, die Ballen und/oder Zehen berühren den Boden
  - Kind verlässt die Laufmatte

**Bewertung:** 2 Punkte: korrekter Hackengang auf der ganzen Bahn ohne Übertretung  
 1 Punkt: korrekter Hackengang auf der ganzen Bahn mit mindestens einer Übertretung  
 0 Punkte: Hackengang nicht über die ganze Bahn korrekt, unabhängig von der Zahl der Übertretungen

		Versuch 1: Punkte			Versuch 2: Punkte			Summe
3.	Hackengang vorwärts	0	1	2 (kein 2. Versuch)	0	1	2	Σ = 4, wenn 2 Punkte bei Versuch 1
4.	Hackengang rückwärts	0	1	2 (kein 2. Versuch)	0	1	2	Σ = 4, wenn 2 Punkte bei Versuch 1
Zwischensumme Hackengang max. 8								

## 8.1 Zehengang vorwärts und rückwärts

**Material:** Laufmatte

- Beachten:**
- Nicht nur auf dem „halben Fuß“ laufen, sondern ganz hoch auf die Zehenspitzen
  - Ausgangsposition: Fußspitzen *hinter* der ersten Linie auf der Laufmatte
  - Endposition: Beide Hacken stehen *hinter* der zweiten Linie auf der Laufmatte
  - Werden im ersten Durchgang des Vorwärts- bzw. Rückwärtslaufens nicht 2 Punkte erreicht, werden diese Aufgaben zweimal hintereinander durchgeführt.
  - Falls das Kind mit der Instruktion überfordert ist, sollen Vorwärts- und Rückwärtslaufen getrennt instruiert und durchgeführt werden.

**Instruktion:** Lauf auf Zehenspitzen über diese Matte hier (zeigen). Fang hier vor der Linie an (zeigen) und laufe darüber bis du hier hinten bist (zeigen). Wenn du hinten bist, machst du eine kurze Pause (zeigen: beide Füße vollständig absetzen), dann läufst du rückwärts auf Zehenspitzen zurück, bis du wieder hier vor der Linie ankommst (zeigen). Versuche, immer in der Mitte der Matte zu bleiben.

- Fehler:**
- Kind läuft nicht auf Zehenspitzen – Fersen berühren den Boden
  - Kind verlässt die Laufmatte zumindest mit einem kleinen Teil des Fußes (Übertretung)

**Bewertung:** 2 Punkte: korrekter Zehengang auf der ganzen Bahn ohne Übertretung  
 1 Punkt: korrekter Zehengang auf der ganzen Bahn mit mindestens einer Übertretung  
 0 Punkte: Zehengang nicht über die ganze Bahn korrekt, unabhängig von der Zahl der Übertretungen

		Versuch 1: Punkte			Versuch 2: Punkte			Summe
1.	Zehengang vorwärts	0	1	2 (kein 2. Versuch)	0	1	2	Σ = 4, wenn 2 Punkte bei Versuch 1.
2.	Zehengang rückwärts	0	1	2 (kein 2. Versuch)	0	1	2	Σ = 4, wenn 2 Punkte bei Versuch 2.
Zwischensumme Zehengang max. 8								