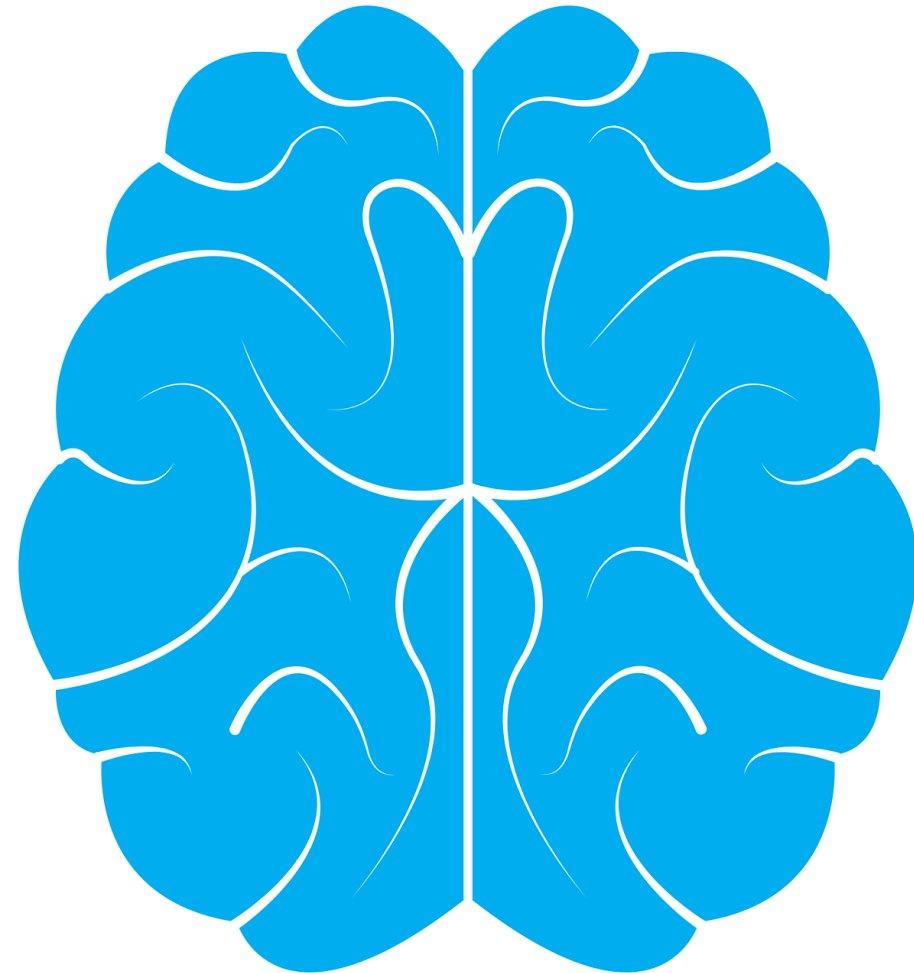


■ PROJEKTEINWEISUNG (2)

WISC-V | WECHSLER
INTELLIGENCE SCALE FOR
CHILDREN | FIFTH EDITION



GLIEDERUNG

- Aufbau Projekt / Quotenplan
- Rechnungsstellung
- Hintergrund WISC-V
- Testumgebung
- Untertests
- Testmaterialien
- Durchführungsregeln
- Durchführungshinweise
- Untertest I-II
- Fehlerquellen



QUOTENPLAN WRAML-3 NORMIERUNG

Alter	BN1		BN2		BN3		Sonderstichprobe ICD-10		Summe
	m	w	m	w	m	w	m	w	
5	6	6	8	8	12	12	1	1	54
6	6	6	8	8	12	12	1	1	54
7	6	6	8	8	12	12	1	1	54
8-9	6	6	8	8	11	11	1	1	52
10-12	6	6	8	8	11	11	1	1	52
13-16	7	7	9	9	10	10	1	1	54
17-24	4	4	7	7	14	14	1	1	52
25-39	5	5	8	8	13	13	1	1	54
40-54	7	7	9	9	9	9	1	1	52
55-64	9	9	9	9	7	7	1	1	52
65-69	15	15	6	6	5	5	1	1	54
70-74	15	15	6	6	5	5	1	1	54
75-79	15	15	6	6	5	5	1	1	54
80-84	7	7	3	3	3	3	1	1	28
85-90	7	7	3	3	3	3	1	1	28
SUMME	121	121	106	106	132	132	15	15	748

QUOTENPLAN WISC-V KORRELATIONSERHEBUNGEN

➤ Korrelationsstudien

- WAIS-IV (16-89 Jahre) 0-42 Tage nach Ersttestung WRAML3+EMS
- **WISC-V (6-16 Jahre) 0-42 Tage nach Ersttestung WRAML3**
- Eine Testperson im Alter von 16:0-16:11 Jahren darf nur an einer der beiden Korrelationsstudien teilnehmen, entweder WISC-5 oder WAIS-4, aber nicht an beiden

Alter	BN		BN		BN		Summe
	1		2		3		
	m	w	m	w	m	w	
6-9	5	5	5	5	5	5	30
10-16	5	5	5	5	5	5	30
SUMME	10	10	10	10	10	10	60

AUSSCHLUSSKRITERIEN

Nummer	Beschreibung
1	Personen, die in den letzten 4 Wochen an einer Intelligenztestung teilgenommen haben.
2	Die Testperson spricht und/oder versteht die deutsche Sprache nicht.
3	Die Testperson ist überwiegend schweigsam und unkommunikativ.
4	Die Testperson ist nicht in der Lage Anweisungen zu verstehen oder vollständig an der Testdurchführung teilzunehmen.
5	Die Testperson hält sich nicht ausreichend an die Testprozeduren, sodass gültige Ergebnisse nicht gewährleistet sind.
6	Die Testperson hat eine unkorrigierte Seh- oder Hörbehinderung.
7	Die Testperson hat eine Behinderung der oberen Extremitäten, die die motorische Leistung, welche zur Bearbeitung der Aufgaben nötig ist, beeinträchtigt.
8	Die Testperson ist zum Zeitpunkt der Testdurchführung in ein Krankenhaus, einer stationären Behandlung oder eine psychiatrische Einrichtung eingewiesen. (Ausnahme: Sonderstichprobe)
9	Bei der Testperson wurde eine neurologische Störung wie Epilepsie, Schlaganfall, Hirntumor oder Schädel-Hirn-Trauma diagnostiziert.
10	Die Testperson nimmt Medikamente ein, die die Denkleistung beeinflussen (z.B. Muskelrelaxantien, starke Schmerzmittel, Kortikosteroide).
11	Die Testperson ist aufgrund einer sensorischen, körperlichen oder kognitiven Behinderung nicht in der Lage, den Test in einer standardisierten Weise zu absolvieren.
12	Die Testperson ist einiiger Zwilling einer anderen Testperson dieser Stichprobe.
13	Die Testperson ist Verwandte:r ersten Grades des/ der Testleiter:in oder lebt mit ihm/ ihr in einem Haushalt.
14	Die Testperson hat ein Psychologiestudium absolviert oder ist mit der Durchführung von Intelligenztests vertraut.
15	Bei der Testperson wurde in der Vergangenheit oder zum Zeitpunkt der Testdurchführung eine medizinische oder psychiatrische Diagnose gestellt, die die Leistung bei einer Gedächtnisprüfung beeinträchtigen würde.

RECHNUNGSSTELLUNG

- **55€** / Test
- Bezahlung nach Prüfung durch USUMA
- Einweisung zusammen mit den ersten beiden Testungen abrechnen (+**100 €**)
- Rechnungstellung:
Enrico.Marczok@usuma.com
Tel.: 030 927 028 15
- Kilometer werden vergütet
- Zug-/Öpvn-Tickets ggf. mit einreichen
- Distanzen > 50 km nur nach Absprache mit USUMA



HINTERGRUND DER TESTBATTERIE



WISC-V – Einzeltestverfahren zur Beurteilung der kognitiven Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen im Alter von 6-11 Jahren

15 Untertests → Für die Normierung werden 11 davon durchgeführt

Psychologisch-pädagogisches Testverfahren zur umfassenden Beurteilung der allgemeinen kognitiven Funktionsweise eines Kindes oder Jugendlichen

Durchführungsdauer: 55-75 Minuten (Abhängig von Alter und Leistungsbereich)

TESTUMGEBUNG

- Im Allg. sollten keine weiteren Personen während der Testung anwesend sein
- In Fällen, in denen eine Betreuungsperson die TP begleiten muss oder möchte → Begleitperson nicht im Blickfeld der TP, keine Hilfestellungen, keine Einflussnahme!
- Gut beleuchteter, ruhiger Raum, möglichst frei von Ablenkungen und Unterbrechungen
- Testperson keinen Zugang zu den Materialien



Abbildung 2.1 : Empfohlene Sitz- und Materialanordnung

TESTMATERIALIEN



- Manual mit Anweisungen zur Testdurchführung und -auswertung
- Protokollbogen
- Stimulusbuch 1
- Stimulusbuch 2
- Aufgabenheft 1 (Symbol-Suche und Zahlen-Symbol-Test)
- ~~○ Aufgabenheft 2 (Durchstreich-Test)~~
- Schachtel mit 9 Würfeln (Mosaik-Test)
- Auswertungsschablone für Symbol-Suche A & B
- Auswertungsschablone für Zahlen-Symbol-Test A & B
- ~~○ Auswertungsschablone für Durchstreich-Test~~

UNTERTESTS

Mosaik -Test (1)

Visuelle Puzzles (8)



**Visuell-Räumliche-
Verarbeitung**

Gemeinsamkeiten finden (2)

Wortschatz – Test (6)



Sprachverständnis

Matrizen - Test (3)

Formenwaage (7)



Fluides Schlussfolgern

Zahlen nachsprechen (4)

Bilderfolgen (9)

Buchstaben – Zahlen – Folgen (12)



Arbeitsgedächtnis

Zahlen – Symbol – Test (5)

Symbol – Suche (10)



Verarbeitungsgeschwindigkeit

TESTDURCHFÜHRUNG

- Durchführung aller II Untertestungen mit der Testperson
- Gesamte Testung soll in einer Sitzung erfolgen
- Nur in Ausnahmefällen: Testung auf zwei Termine splitten → laufender Untertest sollte beendet werden (+ Vermerkt im Protokollbogen) → zweiter Termin schnellstmöglich (obere Grenze eine Woche)
- Bei Ermüdungserscheinungen der TP → kurze Pausen

TESTDURCHFÜHRUNG

- Durchführungsreihenfolge
 - Mosaik-Test
 - Gemeinsamkeiten finden
 - Matrizen-Test
 - Zahlen nachsprechen
 - Zahlen-Symbol-Test
 - Wortschatz-Test
 - Formenwaage
 - Visuelle Puzzles
 - Bilderfolgen
 - Symbol-Suche
 - Buchstaben-Zahlen-Folgen
- Alle Untertestungen in angegebener Reihenfolge
- Durchführung aller 11 Untertestungen mit der Testperson
- Bei Ermüdungserscheinungen der TP → kurze Pausen
- Untertestungen im Manual und Protokollbogen entsprechend der standardisierten Durchführungsreihenfolge – Beachten Sie: Untertest Allgemeines Wissen (11), Durchstreich-Test (13), Allgemeines Verständnis (14), Rechnerisches Denken (15) werden nicht durchgeführt
- 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 (Im Protokollbogen vermerken)

DURCHFÜHRUNGSHINWEISE

- Weisen Sie die Testperson darauf hin: „Wenn du eine Pause brauchst, auf Toilette musst oder etwas essen oder trinken willst, sag mir einfach kurz Bescheid, dann machen wir eine Pause.“
- Pausen möglichst nur zwischen Untertests erlauben, nicht während der Aufgaben.
- Geben Sie kein Feedback zu richtigen oder falschen Antworten, verwenden Sie neutrale Aussagen wie „Hmmh“ oder „Okay“.
- Zeigen Sie Interesse mit neutralen Aussagen wie „Du gibst dir ja viel Mühe!“.
- Vermeiden Sie „gut“ oder „richtig“, es sei denn, es wird ausdrücklich erlaubt.
- Bei Schwierigkeiten: "Das war sehr schwierig, aber die nächste Aufgabe fällt dir vielleicht leichter.,,
- Bei Unsicherheit der Testperson: „Versuche einfach dein Bestes.“
- Bei Hilfefragen: „Ich will sehen, wie gut du das kannst.“

DURCHFÜHRUNGSREGELN

➤ Startregel, Umkehrregel, Abbruchregel

- Regeln im Manual als auch auf dem Protokollbogen für jeden Untertest beschrieben
- Bsp.:



Startregel



Umkehrregel



Abbruchregel

2. Gemeinsamkeiten finden



Start

Alter 6–7:
Übungsaufgabe, dann Aufgabe 1
Alter 8–11:
Übungsaufgabe, dann Aufgabe 4
Alter 12–16:
Übungsaufgabe, dann Aufgabe 6



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in den Altersgruppen **8–11** und **12–16** in *einer* der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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 Beispiellantworten. **0, 1** oder **2** Punkte.

➤ Startregel



Startregel

- Definiert für jeden Untertest den altersabhängigen Startpunkt
- Beachten Sie die verschiedenen Startpunkte



Start

Alter 6–7:

Übungsaufgabe, dann
Aufgabe 1

Alter 8–11:

Übungsaufgabe, dann
Aufgabe 4

Alter 12–16:

Übungsaufgabe, dann
Aufgabe 6

	Aufgabe	Antwort
6–16	Ü. Drei – Vier	
6–7	† 1. Milch – Wasser	
	† 2. Hemd – Schuh	
	3. Schmetterling – Biene	
8–11	† 4. Rot – Grün	
	† 5. Pferd – Kuh	
12–16	† 6. Winter – Sommer	
	† 7. Lastwagen – Zug	
	8. Bruder – Schwester	
	9. Wütend – Fröhlich	
	10. Sauer – Salzig	
	11. Knie – Ellenbogen	

➤ Startregel

	Aufgabe	Antwort					Punkte	
6-16 ➔	ÜA.	1	2	3	4	5		
	ÜB.	1	2	3	4	5		
6-8 ➔	1.	1	2	3	4	5	0	1
	2.	1	2	3	4	5	0	1
	3.	1	2	3	4	5	0	1
	4.	1	2	3	4	5	0	1
9-11 ➔	5.	1	2	3	4	5	0	1
	6.	1	2	3	4	5	0	1
	7.	1	2	3	4	5	0	1
	8.	1	2	3	4	5	0	1
12-16 ➔	9.	1	2	3	4	5	0	1
	10.	1	2	3	4	5	0	1
	11.	1	2	3	4	5	0	1
	12.	1	2	3	4	5	0	1
	13.	1	2	3	4	5	0	1
	14.	1	2	3	4	5	0	1

Aufgabe	Antwort					Punkte	
15.	1	2	3	4	5	0	1
16.	1	2	3	4	5	0	1
17.	1	2	3	4	5	0	1
18.	1	2	3	4	5	0	1
19.	1	2	3	4	5	0	1
20.	1	2	3	4	5	0	1
21.	1	2	3	4	5	0	1
22.	1	2	3	4	5	0	1
23.	1	2	3	4	5	0	1
24.	1	2	3	4	5	0	1
25.	1	2	3	4	5	0	1
26.	1	2	3	4	5	0	1
27.	1	2	3	4	5	0	1
28.	1	2	3	4	5	0	1
29.	1	2	3	4	5	0	1
30.	1	2	3	4	5	0	1
31.	1	2	3	4	5	0	1
32.	1	2	3	4	5	0	1

➤ Umkehrregel

- Die meisten Untertests mit altersabhängigen Startpunkten haben eine Umkehrregel
- Aufgaben, vor dem altersspezifischen Startpunkt werden als Umkehraufgaben bezeichnet
- Definieren, ob Aufgaben vor dem altersspezifischen Startpunkt durchgeführt werden müssen
- Wenn Testpersonen in einem Untertest mit Umkehrregel bei einer der ersten beiden Aufgaben ihrer Altersgruppe nicht die maximale Punktzahl erreichen → Greift die Umkehrregel → Vorhergehenden Aufgaben werden solange in umgekehrter Reihenfolge (entgegen der laufenden Nummerierung) durchgeführt, bis zwei aufeinanderfolgende Aufgaben mit der vollen Punkteanzahl bewertet wurden
- Wenn Testpersonen in einem Untertest mit Umkehrregel bei den ersten beiden Aufgaben ihrer Altersgruppe die maximale Punktzahl erreichen → weiter Testen bis das Abbruchkriterium erfüllt ist
- Für den Fall, dass die Umkehrregel greift, und Sie bei Aufgabe 1 angelangt sind, ohne dass zwei Aufgaben in Folge richtig gelöst wurden oder das Abbruchkriterium erfüllt ist → weiter Testen mit der nächsten, noch nicht vorgegebenen Aufgabe bis das Abbruchkriterium erfüllt ist



➤ Umkehrregel Beispiel

- Beispielhafte Protokollierung ohne Inkrafttreten der Umkehrregel

3. Matrizen-Test



Start
Alter 6-8:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 1
Alter 9-11:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 5
Alter 12-16:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 9



Umkehrregel
Wenn eine Testperson in den Altersgruppen 9-11 und 12-16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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
Die richtigen Antworten sind farblich hervorgehoben.
0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Antwort					Punkte		Aufgabe	Antwort					Punkte
6-16	ÜA.	1	2	3	4	5			15.	1	2	3	4	5	0
	ÜB.	1	2	3	4	5			16.	1	2	3	4	5	0
6-8	1.	1	2	3	4	5	0	1	17.	1	2	3	4	5	0
	2.	1	2	3	4	5	0	1	18.	1	2	3	4	5	0
	3.	1	2	3	4	5	0	1	19.	1	2	3	4	5	0
	4.	1	2	3	4	5	0	1	20.	1	2	3	4	5	0
9-11	5.	1	2	3	4	5	0	1	21.	1	2	3	4	5	0
	6.	1	2	3	4	5	0	1	22.	1	2	3	4	5	0
	7.	1	2	3	4	5	0	1	23.	1	2	3	4	5	0
	8.	1	2	3	4	5	0	1	24.	1	2	3	4	5	0
12-16	9.	1	2	3	4	5	0	1	25.	1	2	3	4	5	0
	10.	1	2	3	4	5	0	1	26.	1	2	3	4	5	0
	11.	1	2	3	4	5	0	1	27.	1	2	3	4	5	0
	12.	1	2	3	4	5	0	1	28.	1	2	3	4	5	0
	13.	1	2	3	4	5	0	1	29.	1	2	3	4	5	0
	14.	1	2	3	4	5	0	1	30.	1	2	3	4	5	0
									31.	1	2	3	4	5	0
									32.	1	2	3	4	5	0

Matrizen-Test
Rohwertsumme
(Max. = 32)

15

Abbildung 2.3: Beispiel für einen Untertestbeginn ohne Inkrafttreten der Umkehrregel

➤ Umkehrregel Beispiel

- Beispielhafte Protokollierung mit Inkrafttreten der Umkehrregel

3. Matrizen-Test



Start

Alter 6-8:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 1
Alter 9-11:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 5
Alter 12-16:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 9



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in den Altersgruppen 9-11 und 12-16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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
Die richtigen Antworten sind farbig hervorgehoben. 0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Antwort					Punkte		Aufgabe	Antwort					Punkte
6-16	ÜA.	1	2	3	4	5			15.	1	2	3	4	5	0 1
	ÜB.	1	2	3	4	5			16.	1	2	3	4	5	0 1
6-8	1.	1	2	3	4	5	0 1		17.	1	2	3	4	5	0 1
	2.	1	2	3	4	5	0 1		18.	1	2	3	4	5	0 1
	3.	1	2	3	4	5	0 1		19.	1	2	3	4	5	0 1
	4.	1	2	3	4	5	0 1		20.	1	2	3	4	5	0 1
9-11	5.	1	2	3	4	5	0 1		21.	1	2	3	4	5	0 1
	6.	1	2	3	4	5	0 1		22.	1	2	3	4	5	0 1
	7.	1	2	3	4	5	0 1		23.	1	2	3	4	5	0 1
	8.	1	2	3	4	5	0 1		24.	1	2	3	4	5	0 1
12-16	9.	1	2	3	4	5	0 1		25.	1	2	3	4	5	0 1
	10.	1	2	3	4	5	0 1		26.	1	2	3	4	5	0 1
	11.	1	2	3	4	5	0 1		27.	1	2	3	4	5	0 1
	12.	1	2	3	4	5	0 1		28.	1	2	3	4	5	0 1
	13.	1	2	3	4	5	0 1		29.	1	2	3	4	5	0 1
	14.	1	2	3	4	5	0 1		30.	1	2	3	4	5	0 1
									31.	1	2	3	4	5	0 1
									32.	1	2	3	4	5	0 1

Matrizen-Test
Rohwertsumme
(Max. = 32)

5

Abbildung 2.4: Beispiel für einen Untertestbeginn mit Inkrafttreten der Umkehrregel durch einen Fehler in der ersten Startaufgabe

➤ Umkehrregel Beispiel

- Beispielhafte Protokollierung mit Inkrafttreten der Umkehrregel (Fehler in der zweiten Startaufgabe)

3. Matrizen-Test



Start

Alter 6-8:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 1
Alter 9-11:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 5
Alter 12-16:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 9



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in den Altersgruppen 9-11 und 12-16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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

Die richtigen Antworten sind farblich hervorgehoben. 0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Antwort					Punkte			Aufgabe	Antwort					Punkte	
6-16	ÜA.	1	2	3	4	5				15.	1	2	3	4	5	0 1	
	ÜB.	1	2	3	4	5				16.	1	2	3	4	5	0 1	
6-8	1.	1	2	3	4	5	0 1			17.	1	2	3	4	5	0 1	
	2.	1	2	3	4	5	0 1			18.	1	2	3	4	5	0 1	
	3.	1	2	3	4	5	0 1			19.	1	2	3	4	5	0 1	
	4.	1	2	3	4	5	0 1			20.	1	2	3	4	5	0 1	
9-11	5.	1	2	3	4	5	0 1			21.	1	2	3	4	5	0 1	
	6.	1	2	3	4	5	0 1			22.	1	2	3	4	5	0 1	
	7.	1	2	3	4	5	0 1			23.	1	2	3	4	5	0 1	
	8.	1	2	3	4	5	0 1			24.	1	2	3	4	5	0 1	
12-16	9.	1	2	3	4	5	0 1			25.	1	2	3	4	5	0 1	
	10.	1	2	3	4	5	0 1			26.	1	2	3	4	5	0 1	
	11.	1	2	3	4	5	0 1			27.	1	2	3	4	5	0 1	
	12.	1	2	3	4	5	0 1			28.	1	2	3	4	5	0 1	
	13.	1	2	3	4	5	0 1			29.	1	2	3	4	5	0 1	
	14.	1	2	3	4	5	0 1			30.	1	2	3	4	5	0 1	
	15.	1	2	3	4	5	0 1			31.	1	2	3	4	5	0 1	
	16.	1	2	3	4	5	0 1			32.	1	2	3	4	5	0 1	

Matrizen-Test
Rohwertsumme
(Max. = 32)

9

Abbildung 2.5: Beispiel für einen Untertestbeginn mit Inkrafttreten der Umkehrregel durch einen Fehler in der zweiten Startaufgabe



Abbruchregel

➤ Abbruchregel

- Gibt an, wann ein Untertest abgebrochen/ beendet wird
- Dient der Aufrechterhaltung der Motivation und der Verkürzung der Testdauer
- Verschiedene Varianten der Abbruchregel je nach Untertest



Abbruch

Nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten

➤ Abbruchregel Beispiel

- Beispielhafte Protokollierung mit Inkrafttreten der Abbruchregel

3. Matrizen-Test



Start

Alter 6-8:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 1
Alter 9-11:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 5
Alter 12-16:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 9



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in den Altersgruppen 9-11 und 12-16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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

Die richtigen Antworten sind farblich hervorgehoben. 0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Antwort					Punkte			Aufgabe	Antwort					Punkte		
6-16	ÜA.	1	2	3	4	5				15.	1	2	3	4	5	0 1		
	ÜB.	1	2	3	4	5				16.	1	2	3	4	5	0 1		
6-8	1.	1	2	3	4	5	0 1			17.	1	2	3	4	5	0 1		
	2.	1	2	3	4	5	0 1			18.	1	2	3	4	5	0 1		
	3.	1	2	3	4	5	0 1			19.	1	2	3	4	5	0 1		
	4.	1	2	3	4	5	0 1			20.	1	2	3	4	5	0 1		
	5.	1	2	3	4	5	0 1			21.	1	2	3	4	5	0 1		
9-11	6.	1	2	3	4	5	0 1			22.	1	2	3	4	5	0 1		
	7.	1	2	3	4	5	0 1			23.	1	2	3	4	5	0 1		
	8.	1	2	3	4	5	0 1			24.	1	2	3	4	5	0 1		
	9.	1	2	3	4	5	0 1			25.	1	2	3	4	5	0 1		
	10.	1	2	3	4	5	0 1			26.	1	2	3	4	5	0 1		
12-16	11.	1	2	3	4	5	0 1			27.	1	2	3	4	5	0 1		
	12.	1	2	3	4	5	0 1			28.	1	2	3	4	5	0 1		
	13.	1	2	3	4	5	0 1			29.	1	2	3	4	5	0 1		
	14.	1	2	3	4	5	0 1			30.	1	2	3	4	5	0 1		
	15.	1	2	3	4	5	0 1			31.	1	2	3	4	5	0 1		
	16.	1	2	3	4	5	0 1			32.	1	2	3	4	5	0 1		

Matrizen-Test
Rohwertsumme
(Max. = 32)

9

Abbildung 2.5: Beispiel für einen Untertestbeginn mit Inkrafttreten der Umkehrregel durch einen Fehler in der zweiten Startaufgabe

➤ Abbruchregel Beispiel

- Beispielhafte Protokollierung mit Inkrafttreten der Umkehrregel und Abbruchregel (Testperson ist 14 Jahre alt)

3. Matrizen-Test



Start

Alter 6-8:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 1
Alter 9-11:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 5
Alter 12-16:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 9



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in den Altersgruppen 9-11 und 12-16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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

Die richtigen Antworten sind farblich hervorgehoben. 0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Antwort					Punkte		Aufgabe	Antwort					Punkte
6-16	ÜA.	1	2	3	4	5			15.	1	2	3	4	5	0 1
	ÜB.	1	2	3	4	5			16.	1	2	3	4	5	0 1
6-8	1.	1	2	3	4	5	0 1		17.	1	2	3	4	5	0 1
	2.	1	2	3	4	5	0 1		18.	1	2	3	4	5	0 1
	3.	1	2	3	4	5	0 1		19.	1	2	3	4	5	0 1
	4.	1	2	3	4	5	0 1		20.	1	2	3	4	5	0 1
9-11	5.	1	2	3	4	5	0 1		21.	1	2	3	4	5	0 1
	6.	1	2	3	4	5	0 1		22.	1	2	3	4	5	0 1
	7.	1	2	3	4	5	0 1		23.	1	2	3	4	5	0 1
	8.	1	2	3	4	5	0 1		24.	1	2	3	4	5	0 1
12-16	9.	1	2	3	4	5	0 1		25.	1	2	3	4	5	0 1
	10.	1	2	3	4	5	0 1		26.	1	2	3	4	5	0 1
	11.	1	2	3	4	5	0 1		27.	1	2	3	4	5	0 1
	12.	1	2	3	4	5	0 1		28.	1	2	3	4	5	0 1
	13.	1	2	3	4	5	0 1		29.	1	2	3	4	5	0 1
	14.	1	2	3	4	5	0 1		30.	1	2	3	4	5	0 1
									31.	1	2	3	4	5	0 1
									32.	1	2	3	4	5	0 1

Matrizen-Test
Rohwertsumme
(Max. = 32)

3

Abbildung 2.7: Beispiel für das Erreichen des Abbruchkriteriums innerhalb der Umkehrregel

DURCHFÜHRUNGSREGELN

- Manual Tabelle 2.7 (S. 57-58) Zusammenfassung der Start-, Umkehr, und Abbruchregeln für die Untertests der WISC-V

Tabelle 2.7: Zusammenfassung der Start-, Umkehr- und Abbruchregeln für die Untertests der WISC-V

UT	Startpunkt	Umkehrregel	Abbruchregel
MT	6-7: Aufgabe 1 8-16: Aufgabe 3	Wenn eine Testperson in der Altersgruppe 8-16 in <i>einer</i> der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden Aufgaben in umgekehrter Reihenfolge solange durch, bis in zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben jeweils die volle Punktzahl erreicht wird.	Nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten
GF	6-7: Übungsaufgabe, dann Aufgabe 1 8-11: Übungsaufgabe, dann Aufgabe 4 12-16: Übungsaufgabe, dann Aufgabe 6	Wenn eine Testperson der Altersgruppen 8-11 und 12-16 in <i>einer</i> der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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.	Nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten
MZ	6-8: Übungsaufgaben A & B, dann Aufgabe 1 9-11: Übungsaufgaben A & B, dann Aufgabe 5 12-16: Übungsaufgaben A & B, dann Aufgabe 9	Wenn eine Testperson der Altersgruppen 9-11 und 12-16 in <i>einer</i> der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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.	Nach 3 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten
ZN	Vorwärts: 6-16: Aufgabe 1 Rückwärts: 6-16: Übungsaufgabe, dann Aufgabe 1 Sequentiell: 6-7: Qualifikationsaufgabe, Übungsaufgaben A & B, dann Aufgabe 1 8-16: Übungsaufgaben A & B, dann Aufgabe 1	Keine	Vor- und Rückwärts: Nach 0 Punkten in beiden Versuchen einer Aufgabe Sequentiell: 6-7: Nach nicht gelöster Qualifikationsaufgabe ODER nach 0 Punkten in beiden Versuchen einer Aufgabe 8-16: Nach 0 Punkten in beiden Versuchen einer Aufgabe

➤ 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
- Beginnen Sie die Zeitnahme unmittelbar, nachdem Sie die Instruktion beendet 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: Testpersonen sollen innerhalb von 10 - 30 Sekunden mit der Antwort beginnen. Die 30-Sekunden-Richtlinie soll als ungefähre Maßstab gelten und muss nicht exakt befolgt werden.
- Untertest Bilderfolgen: Vorgabe für die Reizdarbietung

➤ Aufgabentypen (Qualifikations-, Demonstrations-, Übungs- und Lernaufgaben)

- Aufgabentypen, in denen eine Testperson Hinweise zur richtigen Bearbeitung oder Lösung erhält oder Qualifikationen geprüft werden
- Verwendung von standardisierten Hinweisen
- Hinweise zu Aufgabentypen und Instruktionen im Manual und Protokollbogen zu finden

➤ Qualifikationsaufgaben

- Dienen der Einschätzung darüber, ob ein Kind über die entsprechenden Fähigkeiten verfügt, um einen bestimmten Untertest bearbeiten zu können
- Bsp.: Untertest Buchstaben-Zahlen Folgen - Qualifikationsaufgabe dient dazu, zu überprüfen ob die Testperson Zählen und das Alphabet aufsagen kann
- Bei Lösen der Qualifikationsaufgaben führen Sie den Untertest weiter fort
- Bei Nicht-Lösen der Qualifikationsaufgaben führen Sie den Untertest nicht durch (Notieren Sie dies auf dem Protokollbogen)



Abbruch

Alter 6-7: Wenn die Testperson *eine* der beiden Qualifikationsaufgaben nicht richtig löst **ODER** *alle drei Versuche* einer Aufgabe mit **0** Punkten bewertet werden.

Alter 8-16: Wenn *alle drei Versuche* einer Aufgabe mit **0** Punkten bewertet werden.

➤ Aufgabentypen (Qualifikations-, Demonstrations-, Übungs- und Lernaufgaben)

➤ Demonstrationsaufgaben

- Testleiter*in führt Aufgaben exemplarisch vor
- Kennzeichnung D auf dem Protokollbogen (DA, DB)
- Übung
- saufgaben gehen nicht in die Rohwertsummen einher – farbig hinterlegte Felder im Protokollbogen anstatt von Bewertungsfelder

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort		Antwort	Punkte/ Versuch	Punkte gesamt
8-16 ➔ DA. A – 2		2-A				
ÜA. B – 1		1-B				

➤ Aufgabentypen (Qualifikations-, Demonstrations-, Übungs- und Lernaufgaben)

➤ Übungsaufgaben

- Werden in einigen Untertestungen bearbeitet, bevor die zu bewertenden Aufgaben durchgeführt werden
- Zu Beginn des Untertests oder bei Änderungen im Ablauf innerhalb eines Untertests
- Kennzeichnung Ü auf dem Protokollbogen (ÜA, ÜB)
- Übungsaufgaben gehen nicht in die Rohwertsummen einher – farbig hinterlegte Felder im Protokollbogen anstatt von Bewertungsfelder

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte/ Versuch	Punkte gesamt
8-16 → ÜA.	3 – 1	1-3			
	8 – 6	6-8			
ÜB.	5 – 2 – 4	2-4-5			
	4 – 3 – 3	3-3-4			

➤ Aufgabentypen (Qualifikations-, Demonstrations-, Übungs- und Lernaufgaben)

➤ Lernaufgaben

- Kennzeichnung Kreuz auf dem Protokollbogen
- Für einige Untertests vorgegeben, dass die Testleitenden bei den altersspezifischen Startaufgaben eine korrigierende Rückmeldung geben, wenn TP durch die Antwort nicht die volle Punkteanzahl erreicht
- Korrigierende Rückmeldung erfolgt sofort im Anschluss an die Antwort der Testperson
- Bewertet wird die ursprüngliche Antwort der Testperson (die nach einer korrigierenden Rückmeldung erfolgten Antworten werden nicht bewertet)
- korrigierende Rückmeldung wird jeweils bei den ersten beiden altersspezifischen Startaufgaben gegeben, aber nur für diejenigen Testpersonen, die bei diesen Aufgaben in den Untertest einsteigen → Jüngere Kinder, die im Verlauf des Untertests eine Lernaufgabe einer älteren Altersgruppe erreichen, erhalten bei diesen Aufgaben kein korrigierendes Feedback

	Aufgabe	Antwort	Punkte
6-16	Ü. Drei – Vier		
6-7	† 1. Milch – Wasser		0 1 2
	† 2. Hemd – Schuh		0 1 2
	3. Schmetterling – Biene		0 1 2
8-11	† 4. Rot – Grün		0 1 2
	† 5. Pferd – Kuh		0 1 2
12-16	† 6. Winter – Sommer		0 1 2
	† 7. Lastwagen – Zug		0 1 2
	8. Bruder – Schwester		0 1 2
	9. Wütend – Fröhlich		0 1 2

➤ Nachfragen, Hinweise und Wiederholungen

➤ Nachfragen

- Dienen dazu, zusätzliche Informationen zu einer unvollständigen, schwammigen oder nicht eindeutigen Antwort der Testperson zu erhalten
- Bei unklaren Antworten: „Was genau meinst du damit?“ oder „Erzähl mir 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: 1. Antwort (N) 2. Antwort
- Beispielaufgabe „Was ist eine Maus?“ Antwort der Testperson; „Kreatur“ (Kennzeichnung N) nach erfolgter Nachfrage Antwort der Testperson „Säugetier“
- Protokollierung: **Kreatur (N) Säugetier**
- 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

1. Mosaik-Test (Fortsetzung)

Abbruch nach 2 aufeinanderfolgenden
Bewertungen mit 0 Punkten.

	Muster	Präsen- tations- methode	Benö- tigte Würfel	Zeit- grenze	Bearbeitungs- zeit	Partialroh- wert	Nachgebautes Muster	Punkte
6.		Bild	4	75" (1:15)		0 1 2 3 4		0 4
7.		Bild	4	75" (1:15)		0 1 2 3 4		0 4
8.		Bild	4	75" (1:15)		0 1 2 3 4		0 4
9.		Bild	4	75" (1:15)		0 1 2 3 4		0 4
10.		Bild	9	120" (2:00)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		0 4 5 6 7
11.		Bild	9	120" (2:00)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		0 4 5 6 7
12.		Bild	9	120" (2:00)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		0 4 5 6 7
13.		Bild	9	120" (2:00)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		0 4 5 6 7

MT-OZ
(Max. = 46)

MT-P
(Max. = 82)

**Mosaik-Test
Rohwertsumme**
(Max. = 58)



Protokollbogen A

Berechnung des Lebensalters

Jahr Monat Tag

Testdatum:

Geburtsdatum:

Lebensalter:

Bearbeiter d. dt. Fassung F. Petermann

Name der Testperson:

Name des Testleiters:

1. Mosaik-Test

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

Start
Alter 6-7:
Aufgabe 1
Alter 8-16:
Aufgabe 3

Umkehrregel
Wenn eine Testperson in der Altersgruppe 8-16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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
Aufgabe 1-3:
0-2 Punkte.
Aufgabe 4-9:
0 oder 4 Punkte.
Aufgaben 10-13:
0 oder 4-7 Punkte.

MT-OZ:
Aufgaben 1-3: 0-2 Punkte.
Aufgaben 4-9: 0 oder 4 Punkte.

MT-P:
Aufgabe 1: 0-2 Punkte.
Aufgaben 2-9: 0-4 Punkte.
Aufgaben 10-13: 0-12 Punkte.

	Muster	Präsen- tations- methode	Benö- tigte Würfel	Zeit- grenze	Bearbeitungs- zeit	Partialroh- wert	Nachgebautes Muster	Punkte
6-7	1.	Testperson Modell & Bild	4	30"	Versuch 1 Versuch 2	0 1 2		Versuch 2 Versuch 1
	2.	Testperson Modell & Bild	8	45"	Versuch 1 Versuch 2	0 1 2 3 4 5 6 7		Versuch 2 Versuch 1
8-16	3.	Testperson Modell & Bild	8	45"	Versuch 1 Versuch 2	0 1 2 3 4 5 6 7		Versuch 2 Versuch 1
	4.	Testperson Bild	4	45"	Versuch 1 Versuch 2	0 1 2 3 4 5 6 7		Versuch 2 Versuch 1
	5.	Testperson Bild	4	45"	Versuch 1 Versuch 2	0 1 2 3 4 5 6 7		Versuch 2 Versuch 1

Fortsetzung

Berechnung des Lebensalters		
Jahr	Monat	Tag

Testdatum:

Geburtsdatum:

Lebensalter:

Name der Testperson:

Name des Testleiters:

1. Mosaik-Test



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



Start
Alter 6–7:
Aufgabe 1
Alter 8–16:
Aufgabe 3



Umkehrregel
Wenn eine Testperson in der Altersgruppe 8–16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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
Aufgabe 1–3:
0–2 Punkte.
Aufgabe 4–9:
0 oder 4 Punkte.
Aufgaben 10–13:
0 oder 4–7 Punkte.

~~MT-PZ:
Aufgaben 1–3: 0–2 Punkte.
Aufgaben 4–9: 0 oder 4 Punkte.

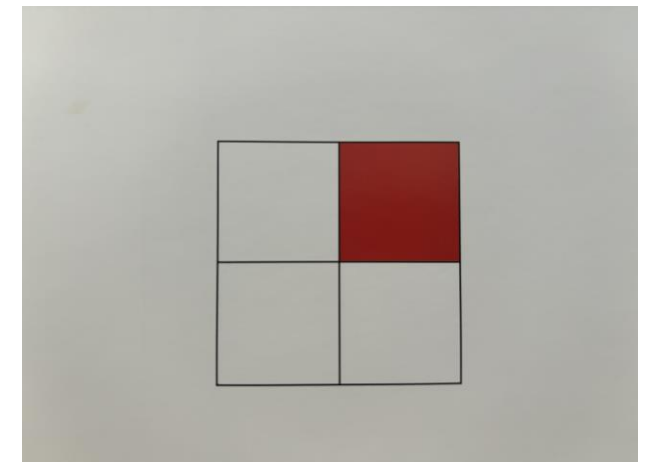
MT-P:
Aufgabe 1: 0–2 Punkte.
Aufgaben 2–9: 0–4 Punkte.
Aufgaben 10–13: 0–12 Punkte.~~

	Muster	Präsentationsmethode	Benötigte Würfel	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit			Partialroh wert			Nachgebautes Muster		Punkte		
					Version 1	Version 2		Version 1	Version 2		Version 1	Version 2	Version 2	Version 1	
6–7	1.	Testperson Modell & Bild Testleiter	4	30"			0	1	2				0	1	2
	2.		8	45"			0	1	2				0	1	2
8–16	3.	Testperson Modell & Bild Testleiter	8	45"			0	1	2				0	1	2
	4.		4	45"			0	1	2				0		4
	5.		4	45"			0	1	2				0		4

Fortsetzung

➤ Deckblatt / Mosaik-Test (I)

- Notieren Sie auf dem Deckblatt nicht den Namen der Testperson oder ihren Namen sondern die Testleiter ID und die Testperson ID
- Füllen Sie die Angaben zu Berechnung des Lebensalters aus
- In rot durchgestrichene Abschnitte müssen im Rahmen dieser Erhebungen nicht durchgeführt werden
- Mosaik Test: 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



Berechnung des Lebensalters		
Jahr	Monat	Tag

Testdatum:

Geburtsdatum:

Lebensalter:

Name der Testperson:

Name des Testleiters:

1. Mosaik-Test



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



Start
Alter 6–7:
Aufgabe 1
Alter 8–16:
Aufgabe 3



Umkehrregel
Wenn eine Testperson in der Altersgruppe 8–16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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
Aufgabe 1–3:
0–2 Punkte.
Aufgabe 4–9:
0 oder 4 Punkte.
Aufgaben 10–13:
0 oder 4–7 Punkte.

~~MT-PZ:
Aufgaben 1–3: 0–2 Punkte.
Aufgaben 4–9: 0 oder 4 Punkte.
MT-P:
Aufgabe 1: 0–2 Punkte.
Aufgaben 2–9: 0–4 Punkte.
Aufgaben 10–13: 0–12 Punkte.~~

	Muster	Präsentationsmethode	Benötigte Würfel	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit			Partialrohwert			Nachgebautes Muster		Punkte		
					Versuch 1	Versuch 2		Versuch 1	Versuch 2		Versuch 1	Versuch 2	Versuch 2	Versuch 1	
6–7	1.	Testperson Testleiter	Modell & Bild	4	30"			0	1	2			0	1	2
	2.		Modell & Bild	8	45"			0	1	2			0	1	2
8–16	3.	Testperson Testleiter	Modell & Bild	8	45"			0	1	2			0	1	2
	4.		Bild	4	45"			0	1	2			0		4
	5.		Bild	4	45"			0	1	2			0		4

Fortsetzung

➤ Mosaik-Test (I)

- Aufgabe 1-3 (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 Vwürfel nachbauen
- Nachgebautes Muster muss nicht eingetragen werden (Hilfestellung)
- Bearbeitungszeit in Sekunden eintragen

1. Mosaik-Test (Fortsetzung)

Abbruch nach 2 aufeinanderfolgenden
Bewertungen mit 0 Punkten.

	Muster	Präsen- tations- methode	Benö- tigte Würfel	Zeit- grenze	Bearbeitungs- zeit	Partialrohwert	Nachgebautes Muster	Punkte
6.		Bild	4	75" (1:15)		0 1 2 3 4		0 4
7.		Bild	4	75" (1:15)		0 1 2 3 4		0 4
8.		Bild	4	75" (1:15)		0 1 2 3 4		0 4
9.		Bild	4	75" (1:15)		0 1 2 3 4		0 4
10.		Bild	9	120" (2:00)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		71-120 51-70 31-50 1-30 0 4 5 6 7
11.		Bild	9	120" (2:00)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		71-120 51-70 31-50 1-30 0 4 5 6 7
12.		Bild	9	120" (2:00)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		71-120 51-70 31-50 1-30 0 4 5 6 7
13.		Bild	9	120" (2:00)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		71-120 51-70 31-50 1-30 0 4 5 6 7

~~MT-OZ
(Max. = 46)~~

~~MT-P
(Max. = 82)~~

Mosaik-Test
Rohwertsumme
(Max. = 58)

➤ Mosaik-Test (I) Bewertung

- Richtige Lösung im 1. Versuch → 2 Punkte (Die Figur darf um 30 Grad rotiert sein/ leichte Verdrehung erlaubt/ Spalten zwischen den Würfeln nicht größer als 0,5 cm)
- Richtige Lösung im 2. Versuch → 1 Punkt
- Falsche Lösung (Muster entspricht nicht dem Modell oder dem Bild) → 0 Punkte
- Überschreitung der Zeitgrenze → 0 Punkte
- Ab Aufgabe 4 → nur ein Versuch und Bewertung entweder 4 oder 0
- Ab Aufgabe 10 Zeitzusatzpunkte
- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte
- Beachten Sie besonders für diesen Untertest:
 - Zeitmessung
 - Geschwindigkeitsinstruktion
 - Eintragen der Bearbeitungszeit
 - Eintragen der Rohwertsumme

1. Mosaik-Test (MT)

Innerhalb einer definierten Zeitspanne betrachtet die Testperson ein Modell, ein Modell und ein Bild oder ein Bild und verwendet ein- oder zweifarbige Würfel, um das Modell bzw. Bild nachzubauen.



Testmaterial

Manual mit Anweisungen zur Testdurchführung und -auswertung
Protokollbogen
Stimulusbuch 1
Würfelschachtel für Mosaik-Test
Stoppuhr



Start

Alter 6–7: Aufgabe 1
Alter 8–16: Aufgabe 3

~~Testpersonen, bei denen eine geistige Behinderung oder Intelligenzminderung vermutet wird, sollten mit Aufgabe 1 beginnen.~~



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in der Altersgruppe 8–16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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

Brechen Sie nach 2 aufeinanderfolgenden Bewertungen mit 0 Punkten ab.



Zeitnahme

Die für jede Aufgabe festgesetzten Zeitgrenzen finden Sie in diesem Manual und auf dem Protokollbogen.

Es ist wichtig, die Zeit genau zu messen. Starten Sie die Stoppuhr, nachdem Sie das letzte Wort der Anweisungen gesprochen haben.

Stoppen Sie die Zeitnahme, wenn die Testperson die Aufgabe beendet hat, die Zeitgrenze überschritten ist, oder wenn aus den Worten oder Gesten der Testperson hervorgeht, dass sie die Aufgabe beendet hat. Wenn Sie unsicher sind, fragen Sie die Testperson, ob sie mit der Aufgabe fertig ist.

Um die Motivation zu erhalten, lassen Sie die Testperson eine fast fertiggestellte Aufgabe auch dann noch beenden, wenn die festgesetzte Zeit bereits abgelaufen ist. Geben Sie jedoch keine Punkte, wenn die Testperson ein Muster erst nach Ablauf der festgesetzten Zeit fertig gelegt hat.

Allgemeine Anweisungen

- Vergewissern Sie sich, dass die Testperson direkt an der Tischkante sitzt.
- Die auf dem Protokollbogen abgebildeten Würfelmuster sind aus Ihrer Perspektive als Testleiter/Testleiterin (also kopfüber) dargestellt und haben eingefärbte Flächen, die die roten Teile des Musters darstellen.
- Falls die Testperson bei der Bearbeitung zögert oder anfängt, mit den Würfeln zu spielen, sagen Sie: „**Lege das Muster so schnell wie möglich.**“ Stoppen Sie die Zeitnahme dabei nicht.
- Für die Aufgaben 1–3 hat die Testperson jeweils zwei Versuche. Wenn die Testperson bei diesen Aufgaben das Muster im ersten Versuch innerhalb der vorgegebenen Zeit erfolgreich nachbaut, fahren Sie mit der nächsten Aufgabe fort. Wenn die Testperson das Muster nicht richtig löst, einen Rotationsfehler macht oder die Zeitgrenze beim ersten Versuch überschreitet, führen Sie den zweiten Versuch durch.
- Bei den Aufgaben 1–3 könnte die Testperson versuchen, das Modell des Testleiters/der Testleiterin exakt nachzubauen. Falls die Testperson versucht, die Seitenflächen des Modells ebenfalls nachzubilden, zeigen Sie auf die oberen Flächen der Würfel und sagen Sie: „**Nur die oberen Flächen sollen gleich sein.**“ Unterbrechen Sie die Zeitnahme dabei nicht.

Standardisierte Präsentation

- Die Aufgaben werden der Testperson entweder in Form eines Modells, das Sie vor den Augen der Testperson bauen, und/oder in Form eines im Stimulusbuch abgebildeten Musters vorgelegt. Die Präsentationsmethode ist in der Spalte „Präsentationsmethode“ auf dem Protokollbogen vermerkt.
 - Die Aufgaben 1–3 werden als Modell präsentiert, das Sie anhand der Abbildung im Protokollbogen bauen. Ihr Modell bleibt intakt als Vorlage stehen, während die Testperson das Muster anhand des Modells und der Vorlage im Stimulusbuch nachbaut.
 - Die Aufgaben 4–13 werden der Testperson als Bild im Stimulusbuch 1 vorgelegt.
- Bei allen Aufgaben sollten das Modell und/oder das Bild parallel zur Tischkante der Testperson ausgerichtet sein (drehen Sie das Modell und/oder Stimulusbuch also nicht). Erlauben Sie der Testperson nicht, das Modell und/oder Stimulusbuch zu drehen.
- Bei der Demonstration der Aufgaben ist es wichtig, so auf das Modell und/oder Bild zu zeigen, wie es in den Anweisungen vorgegeben ist.
- Die Anzahl der benötigten Würfel ist in der Spalte „Benötigte Würfel“ auf dem Protokollbogen vermerkt. Verwenden Sie bitte nur die Würfelzahl, die für die entsprechende Aufgabe benötigt wird, und entfernen Sie die restlichen Würfel aus dem Blickfeld der Testperson.
- Legen Sie nach jeder Aufgabe die Würfel mit unterschiedlichen Oberflächen nach oben. In Aufgabe 1 sollte jeder Würfel mit einer unterschiedlichen Oberfläche nach oben liegen. Bei den Aufgaben mit vier Würfeln (Aufgaben 2–9) sollte nur ein Würfel mit einer rot-weißen Fläche nach oben liegen. Bei Aufgaben mit neun Würfeln

2. Gemeinsamkeiten finden



Start

Alter 6-7:
Übungsaufgabe, dann
Aufgabe 1
Alter 8-11:
Übungsaufgabe, dann
Aufgabe 4
Alter 12-16:
Übungsaufgabe, dann
Aufgabe 6



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in den Altersgruppen 8-11 und 12-16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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 Beispielsantworten.
0, 1 oder 2 Punkte.

	Aufgabe	Antwort	Punkte
6-16	Ü. Drei - Vier		
6-7	† 1. Milch - Wasser		0 1 2
	† 2. Hemd - Schuh		0 1 2
	3. Schmetterling - Biene		0 1 2
8-11	† 4. Rot - Grün		0 1 2
	† 5. Pferd - Kuh		0 1 2
12-16	† 6. Winter - Sommer		0 1 2
	† 7. Lastwagen - Zug		0 1 2
	8. Bruder - Schwester		0 1 2
	9. Wütend - Fröhlich		0 1 2
	10. Sauer - Salzig		0 1 2
	11. Knie - Ellenbogen		0 1 2

† 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, geben Sie eine korrigierende Rückmeldung, wie es im WISC-V-Durchführungsmanual beschrieben ist.

Fortsetzung

➤ Gemeinsamkeiten finden (2)

- Testperson werden zwei Wörter vorgegeben, die bekannte Gegenstände oder abstrakte Begriffe repräsentieren – Testperson soll Gemeinsamkeit der Begriffe nennen
- Keine zusätzlichen Materialien
- Wortwörtliches Vorlesen der Begriffe (Wiederholen der Begriffe erlaubt)
- Notieren Sie die Antwort der Testperson wortwörtlich

2. Gemeinsamkeiten finden (Fortsetzung)

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden
Bewertungen mit 0 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
12. Gemälde – Statue		0 1 2
13. Holzklötze – Lehm		0 1 2
14. Subtrahieren – Löschen		0 1 2
15. Fluss – Berg		0 1 2
16. Licht – Klang		0 1 2
17. Hochwasser – Dürre		0 1 2
18. Gummi – Papier		0 1 2
19. Rache – Vergebung		0 1 2
20. Raum – Zeit		0 1 2
21. Zulassen – Verhindern		0 1 2
22. Schatten – Fingerabdruck		0 1 2
23. Wirklichkeit – Traum		0 1 2

Gemeinsamkeiten finden
Rohwertsumme
(Max. = 46)

➤ Gemeinsamkeiten finden (2) Bewertung

■ 2 Punkte

- Jedes wichtige Klassifikationsmerkmal, das für beide Teile des Aufgabenpaares wesentlich ist, wie beispielsweise „*Pferde* und *Kühe* sind beides Tiere.“ oder „Ein *Pferd* ist ein Tier und eine *Kuh* ist ein Tier.“

■ 1 Punkt

- Jede spezifische gemeinsame Eigenschaft der Aufgabenpaare, die eine geringfügigere oder weniger relevante Gemeinsamkeit darstellt, wie beispielsweise „*Pferde* und *Kühe* fressen beide Gras.“
- Jedes wichtige Klassifikationsmerkmal, das weniger relevant für beide Wortpaare ist, wie beispielsweise „*Hemden* und *Schuhe* halten dich beide warm.“

■ 0 Punkte

- Jede Eigenschaft, die irrelevant oder zu allgemein ist oder Unterschiede der beiden Worte beschreibt, wie beispielsweise „Man reitet auf *Pferden* und melkt *Kühe*.“
- Jede eindeutig falsche Antwort.

2. Gemeinsamkeiten finden (Fortsetzung)

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden
Bewertungen mit 0 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
12. Gemälde – Statue		0 1 2
13. Holzklötze – Lehm		0 1 2
14. Subtrahieren – Löschen		0 1 2
15. Fluss – Berg		0 1 2
16. Licht – Klang		0 1 2
17. Hochwasser – Dürre		0 1 2
18. Gummi – Papier		0 1 2
19. Rache – Vergebung		0 1 2
20. Raum – Zeit		0 1 2
21. Zulassen – Verhindern		0 1 2
22. Schatten – Fingerabdruck		0 1 2
23. Wirklichkeit – Traum		0 1 2

Gemeinsamkeiten finden
Rohwertsumme
(Max. = 46)

➤ Gemeinsamkeiten finden (2) Bewertung

■ Für jede Aufgabe finden Sie ein Beispiel für die Bewertung

† 5. Was haben PFERD und KUH gemeinsam?

2 Punkte

- Tiere; Lebewesen
- Säugetiere
- Nutztiere [auf dem Bauernhof]
- Vieh; gehören zum Viehbestand

1 Punkt

- man kann sie (hüten, treiben, weiden lassen) (N)
- leben auf einem Bauernhof; auf dem Bauernhof (N)
- etwas Lebendes; lebendig (N)
- auf (einem Jahrmarkt, einem Rodeo) (N)
- man kann sie (waschen, sauber machen)
- man kann sie (züchten, füttern, behüten, [Testperson nennt eine gemeinsame Aktivität])
- etwas mit (Schwanz, Haaren, Fell, Augen, vier Beinen, [Testperson nennt gemeinsame körperliche Merkmale])
- etwas, das (schläft, Gras frisst, grast, Geräusche macht, [Testperson nennt gemeinsame Verhaltensmerkmale])

0 Punkte

- etwas, auf dem man reiten kann; reiten (N)
- haben die gleiche Farbe; schwarz; braun; weiß
- sie sind (gemein, nett, verrückt, gut, süß)
- wiehern und muhen/Muh
- schön; groß; niedlich

2. Gemeinsamkeiten finden (Fortsetzung)

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden
Bewertungen mit 0 Punkten.

Aufgabe	Antwort	Punkte
12. Gemälde – Statue		0 1 2
13. Holzklötze – Lehm		0 1 2
14. Subtrahieren – Löschen		0 1 2
15. Fluss – Berg		0 1 2
16. Licht – Klang		0 1 2
17. Hochwasser – Dürre		0 1 2
18. Gummi – Papier		0 1 2
19. Rache – Vergebung		0 1 2
20. Raum – Zeit		0 1 2
21. Zulassen – Verhindern		0 1 2
22. Schatten – Fingerabdruck		0 1 2
23. Wirklichkeit – Traum		0 1 2

Gemeinsamkeiten finden
Rohwertsumme
(Max. = 46)

➤ Gemeinsamkeiten finden (2)

- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte
- Beachten Sie besonders für diesen Untertest:
 - Antworten die eine Nachfrage erfordern
 - Protokollieren der Antworten und Nachfragen (N)
 - es wird nur einmal nachgefragt – es zählt die beste Antwort
 - Ausnahmefälle: Entwertende Antworten → einer 2-Punkt oder 1-Punkt Antwort gefolgt von einer „entwertenden Antwort“ z.B. vergeben Sie 0 Punkte wenn Testperson in Aufgabe 5 (Pferd – Kuh) mit „Sie sind etwas Lebendes.“ antwortet, aber dann die Antwort mit „Sie sind lebendige Dinge, die in der Erde wachsen.“ abwertet

3. Matrizen-Test



Start

Alter 6–8:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 1
Alter 9–11:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 5
Alter 12–16:
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 9



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in den Altersgruppen 9–11 und 12–16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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

Die richtigen Antworten sind **farbig** hervorgehoben.
0 oder 1 Punkt.

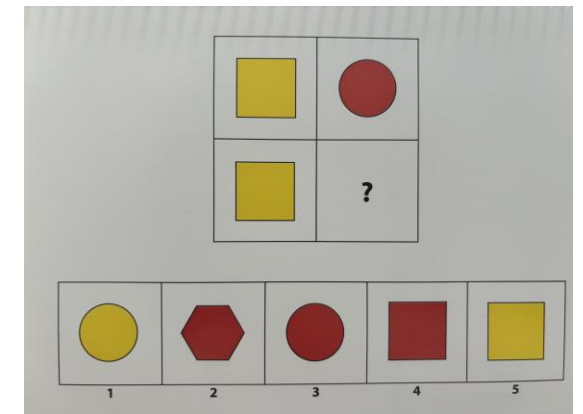
	Aufgabe	Antwort	Punkte
6–16	ÜA.	1 2 3 4 5	
	ÜB.	1 2 3 4 5	
6–8	1.	1 2 3 4 5	0 1
	2.	1 2 3 4 5	0 1
	3.	1 2 3 4 5	0 1
	4.	1 2 3 4 5	0 1
9–11	5.	1 2 3 4 5	0 1
	6.	1 2 3 4 5	0 1
	7.	1 2 3 4 5	0 1
	8.	1 2 3 4 5	0 1
12–16	9.	1 2 3 4 5	0 1
	10.	1 2 3 4 5	0 1
	11.	1 2 3 4 5	0 1
	12.	1 2 3 4 5	0 1
	13.	1 2 3 4 5	0 1
	14.	1 2 3 4 5	0 1

	Aufgabe	Antwort	Punkte
	15.	1 2 3 4 5	0 1
	16.	1 2 3 4 5	0 1
	17.	1 2 3 4 5	0 1
	18.	1 2 3 4 5	0 1
	19.	1 2 3 4 5	0 1
	20.	1 2 3 4 5	0 1
	21.	1 2 3 4 5	0 1
	22.	1 2 3 4 5	0 1
	23.	1 2 3 4 5	0 1
	24.	1 2 3 4 5	0 1
	25.	1 2 3 4 5	0 1
	26.	1 2 3 4 5	0 1
	27.	1 2 3 4 5	0 1
	28.	1 2 3 4 5	0 1
	29.	1 2 3 4 5	0 1
	30.	1 2 3 4 5	0 1
	31.	1 2 3 4 5	0 1
	32.	1 2 3 4 5	0 1

Matrizen-Test
Rohwertsumme
(Max. = 32)

➤ Matrizen-Test (3)

- Der Testperson wird ein unvollständiges Muster vorlegt- aus mehreren Antwortmöglichkeiten muss die Antwort ausgewählt werden, durch die das Muster sinnhaft vollständig wird
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch I
- Testperson kann die Antwort durch Zeigen oder Benennen der Nummern (keine Beschreibung des Bildes) geben



➤ Matrizen-Test (3) Bewertung

- Richtige Antwort – 1 Punkt
- Falsche Antwort / Keine Antwort innerhalb von 30 Sekunden – 0 Punkte
- Kreisen Sie die gegebene Antwort ein (auf dem Protokollbogen ist die richtige Antwort fettgedruckt)
- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte

4. Zahlen nachsprechen

Start
Vorwärts
Alter 6-16: Aufgabe 1

Rückwärts
Alter 6-16: Übungsaufgabe, dann Aufgabe 1

Sequentiell
Alter 6-7: Qualifikationsaufgabe, Übungsaufgaben A & B, dann Aufgabe 1
Alter 8-16: Übungsaufgaben A & B, dann Aufgabe 1

Abbruch
Vorwärts
Alter 6-16: Nach 0 Punkten in **beiden** Versuchen einer Aufgabe

Rückwärts
Alter 6-16: Nach 0 Punkten in **beiden** Versuchen einer Aufgabe

Sequentiell
Alter 6-7: Nach nicht gelöster Qualifikationsaufgabe **ODER** nach 0 Punkten in **beiden** Versuchen einer Aufgabe
Alter 8-16: Nach 0 Punkten in **beiden** Versuchen einer Aufgabe

Bewertung
0 oder 1 Punkt pro Versuch.

ZN-V, ZN-R, ZN-S:
Rohwertsummen für Vorwärts, Rückwärts und Sequentiell

~~**LZ-V, LZ-R, LZ-S:**
Längste Zahlenkette für Vorwärts, Rückwärts und Sequentiell~~

VORWÄRTS

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



Zahlen nachsprechen - Vorwärts (ZN-V) Rohwertsumme (Max. = 18)	
--	--

➤ Zahlen nachsprechen (4)

- Testperson werden Zahlen in einer bestimmten Reihenfolge vorgelesen – Zahlen sollen in gleicher, umgekehrter oder aufsteigender Reihenfolge wiederholt werden
- Keine zusätzlichen Materialien
- Vorlesen der Ziffern mit einer Geschwindigkeit von einer Ziffer pro Sekunde
- Lassen Sie keine Unterbrechungen beim Vorlesen der Sequenzen zu – Weiterlesen, Testperson wiederholen lassen und danach instruieren „Bitte warte, bis ich zu Ende gesprochen habe“
- Wiederholungen der Sequenzen nicht gestattet
- Notieren der Antworten im Protokollbogen
- Führen Sie immer alle 3 Sets durch (Zahlen nachsprechen, Zahlen nachsprechen rückwärts, Zahlen nachsprechen sequentiell)
- Abbruch basiert auf „Punkte gesamt“

4. Zahlen nachsprechen



Start

Vorwärts
Alter 6-16: Aufgabe 1

Rückwärts
Alter 6-16: Übungsaufgabe, dann
Aufgabe 1

Sequentiell

Alter 6-7: Qualifikationsaufgabe,
Übungsaufgaben A & B, dann
Aufgabe 1
Alter 8-16: Übungsaufgaben
A & B, dann Aufgabe 1



Abbruch

Vorwärts
Alter 6-16: Nach 0 Punkten in **beiden** Versuchen
einer Aufgabe

Rückwärts
Alter 6-16: Nach 0 Punkten in **beiden** Versuchen
einer Aufgabe

Sequentiell

Alter 6-7: Nach nicht gelöster Qualifikationsaufgabe
ODER nach 0 Punkten in **beiden** Versuchen einer
Aufgabe
Alter 8-16: Nach 0 Punkten in **beiden** Versuchen
einer Aufgabe



Bewertung

0 oder 1 Punkt pro Versuch.

ZN-V, ZN-R, ZN-S:
Rohwertsummen für Vorwärts,
Rückwärts und Sequentiell

LZ-V, LZ-R, LZ-S:
Längste Zahlenspannen für
Vorwärts, Rückwärts und
Sequentiell

VORWÄRTS

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



➤ Zahlen nachsprechen (4)

■ Beispiel Abbruchregel Untertest 4

Abbildung 2.8: Beispiel für das Erreichen des Abbruchkriteriums im Untertest *Zahlen nachsprechen*

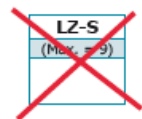
4. Zahlen nachsprechen (Fortsetzung)

Abbruch, wenn beide Versuche einer Aufgabe mit 0 Punkten bewertet wurden.

SEQUENTIELL

Qualifikationsaufgabe	Richtige Antwort	Antwort	Richtig?
6-7 QA. Laut bis 5 zählen	Mind. bis 3 richtig zählen		J N

Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort	Antwort	Punkte/ Versuch	Punkte gesamt
8-16 ÜA.	3 - 1	1-3			
	8 - 6	6-8			
ÜB.	5 - 2 - 4	2-4-5			
	4 - 3 - 3	3-3-4			
1.	4 - 1	1-4		0 1	0 1 2
	3 - 2	2-3		0 1	
2.	5 - 2 - 7	2-5-7		0 1	0 1 2
	1 - 8 - 6	1-6-8		0 1	
3.	7 - 5 - 8 - 1	1-5-7-8		0 1	0 1 2
	4 - 2 - 9 - 3	2-3-4-9		0 1	
4.	1 - 5 - 6 - 2 - 8	1-2-5-6-8		0 1	0 1 2
	2 - 8 - 4 - 7 - 9	2-4-7-8-9		0 1	
5.	3 - 3 - 6 - 1 - 5	1-3-3-5-6		0 1	0 1 2
	4 - 9 - 4 - 6 - 9	4-4-6-9-9		0 1	
6.	8 - 5 - 2 - 5 - 3 - 7	2-3-5-5-7-8		0 1	0 1 2
	6 - 1 - 4 - 7 - 9 - 3	1-3-4-6-7-9		0 1	
7.	9 - 7 - 9 - 6 - 2 - 6 - 8	2-6-6-7-8-9-9		0 1	0 1 2
	3 - 1 - 7 - 5 - 1 - 8 - 5	1-1-3-5-5-7-8		0 1	
8.	6 - 9 - 6 - 2 - 1 - 3 - 7 - 9	1-2-3-6-6-7-9-9		0 1	0 1 2
	1 - 4 - 8 - 5 - 4 - 8 - 7 - 4	1-4-4-4-5-7-8-8		0 1	
9.	2 - 5 - 7 - 7 - 4 - 8 - 7 - 5 - 2	2-2-4-5-5-7-7-8		0 1	0 1 2
	9 - 1 - 8 - 3 - 6 - 3 - 9 - 2 - 6	1-2-3-3-6-6-8-9-9		0 1	



Zahlen nachsprechen - Sequentiell (ZN-S) Rohwertsumme (Max. = 18)	
---	--

Zahlen nachsprechen
Rohwertsumme
(Max. = 54)

➤ Zahlen nachsprechen (4) Bewertung

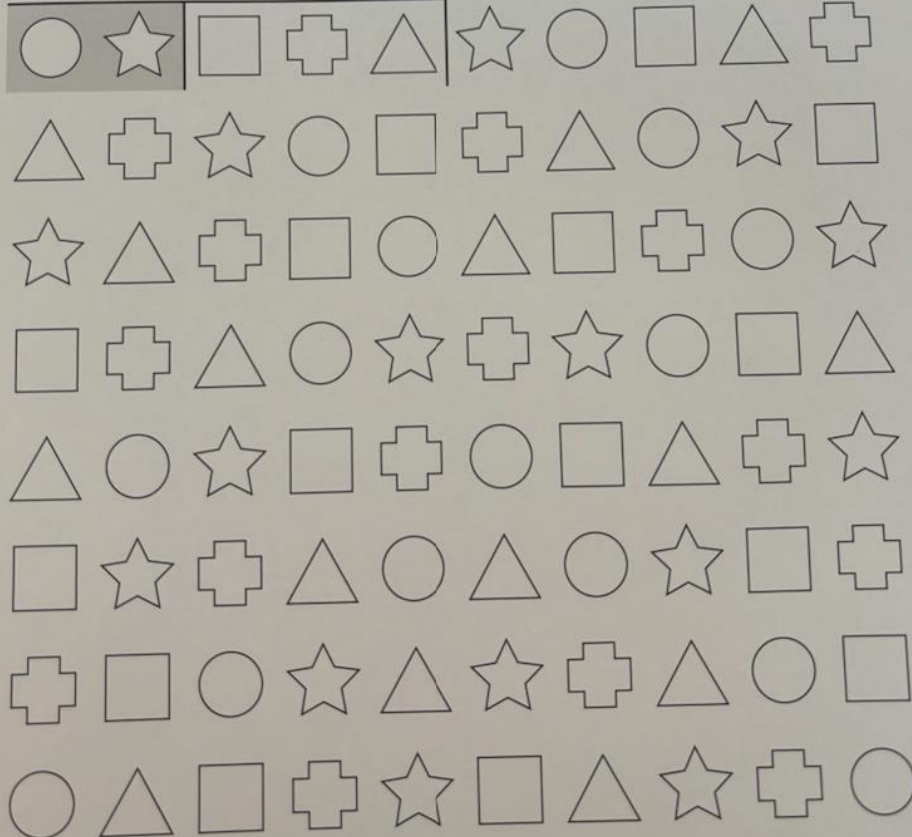
- Richtige Antwort – 1 Punkt
- Falsche Antwort / keine Antwort innerhalb von 30 Sekunden – 0 Punkte
- Punkte Gesamt – Summe aus den Punkten für beide Versuche einer Aufgabe
- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte
- Die Rohwertsumme für das Zahlen nachsprechen wird als Summe aus den drei Rohwertsummen der Aufgabentypen Vorwärts, Rückwärts und Sequentiell gebildet

Zahlen-Symbol-Test

Testform A: Alter 6-7



Demo Übungsaufgaben



➤ Zahlen-Symbol-Test (5)

- Innerhalb einer festgesetzten Zeit hat die Testperson die Aufgabe, Symbole nachzuzeichnen, die mit Figuren oder Zahlen verknüpft sind
- Benötigte Materialien: Aufgabenheft I, Bleistift ohne Radiergummi, Auswertungsschablonen
- Aufgabenheft IA – Altersgruppe 6-7
- Aufgabenheft IB – Altersgruppe 8-16
- Abbruch nach 120 Sekunden – falls die Testperson vor dieser Zeit alle Aufgaben bearbeitet hat, stoppen Sie die Zeit und notieren Sie diese (Zeiten immer eintragen)
- Geschwindigkeits- und Genauigkeitsinstruktion beachten

5. Zahlen-Symbol-Test



Zeitbegrenzung: 120 Sek. für jede Testform
Notieren Sie die Bearbeitungszeit.



Start

Alter 6-7: Demonstrationsaufgaben zum Zahlen-Symbol-Test Testform A, Übungsaufgaben, dann Testaufgaben
Alter 8-16: Demonstrationsaufgaben zum Zahlen-Symbol-Test Testform B, Übungsaufgaben, dann Testaufgaben



Abbruch

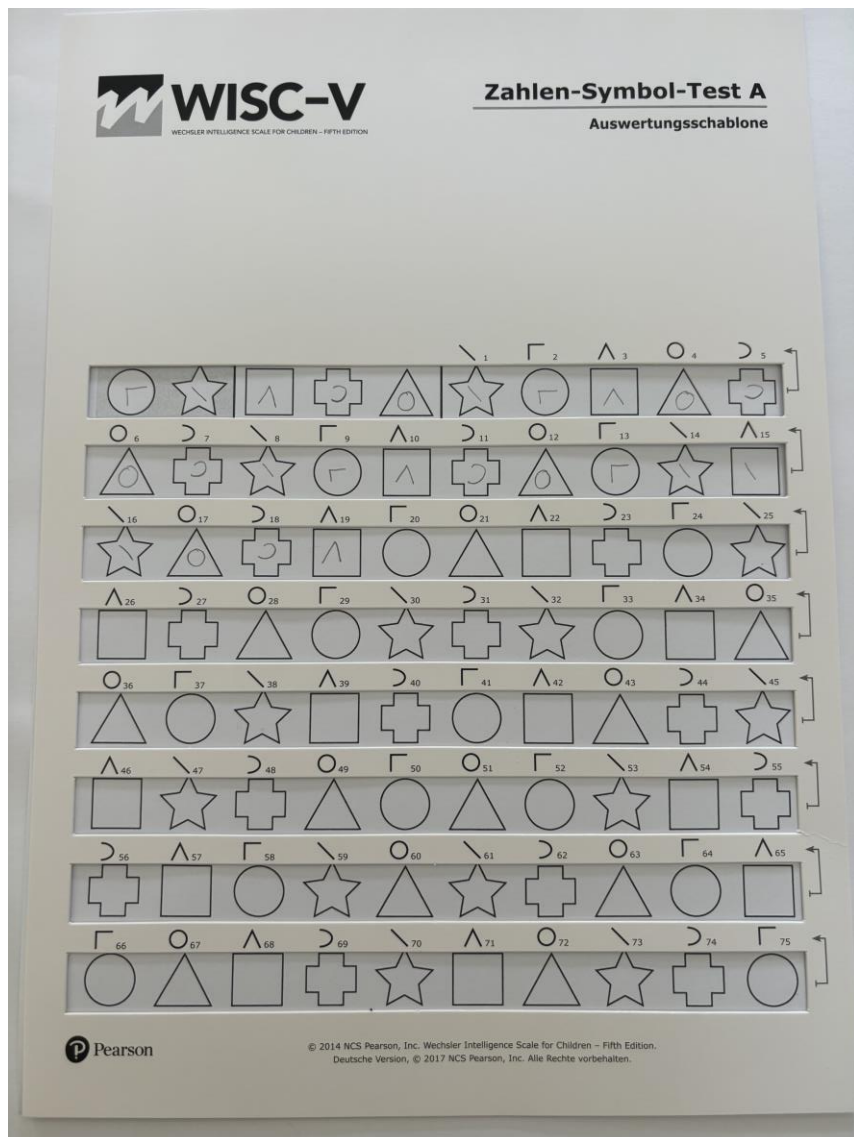
Nach 120 Sekunden



Bewertung

Die Auswertung erfolgt mithilfe der Schablone:
1 Punkt für jedes richtig bearbeitete Symbol.

	Testform	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Zahlen-Symbol-Test Rohwertsumme
6-7	A	120" (2:00)		 (Max. = 75)
8-16	B	120" (2:00)		 (Max. = 117)



➤ Zahlen-Symbol-Test (5) Bewertung

- Bewertung erfolgt nach Testende
- Auswertungsschablonen
- 1 Punkt – Symbol ist korrekt / nicht perfekte Zeichnung, Symbol lässt sich aber eindeutig von anderen Symbolen differenzieren / Symbol wurde korrigiert/ richtige Antwort wurde ergänzt neben bereits gezeichnetem Symbol
- 0 Punkte – Symbol ausgelassen / falsche Zuordnung / Symbol um 90 Grad oder mehr in eine Richtung gedreht
- Gesamtpunktzahl = Gesamtanzahl richtig eingetragener Symbole innerhalb von 120 Sekunden

5. Zahlen-Symbol-Test

Zeitbegrenzung: 120 Sek. für jede Testform
Notieren Sie die Bearbeitungszeit.



Start

Alter 6–7: Demonstrationsaufgaben zum Zahlen-Symbol-Test Testform A, Übungsaufgaben, dann Testaufgaben
Alter 8–16: Demonstrationsaufgaben zum Zahlen-Symbol-Test Testform B, Übungsaufgaben, dann Testaufgaben



Abbruch

Nach 120 Sekunden



Bewertung

Die Auswertung erfolgt mithilfe der Schablone:
1 Punkt für jedes richtig bearbeitete Symbol.

	Testform	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Zahlen-Symbol-Test Rohwertsumme
6–7	A	120" (2:00)		 (Max. = 75)
8–16	B	120" (2:00)		 (Max. = 117)

6. Wortschatz-Test

**Start**
Alter 6–7:
Aufgabe 5
Alter 8–11:
Aufgabe 7
Alter 12–16:
Aufgabe 9

**Umkehrregel**
Wenn eine Testperson in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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.
Aufgabe 1–4:
0 bis 1 Punkt.
Aufgabe 5–29: 0, 1 oder 2 Punkte.

Aufgabe	Antwort	Punkte
Bildaufgaben		
† 1. Blume		0 1
2. Sonne		0 1
3. Eimer		0 1
4. Birne		0 1
Verbale Aufgaben		
6–7 † 5. Küche		0 1 2
† 6. Seife		0 1 2
8–11 † 7. Uhr		0 1 2
† 8. Maus		0 1 2
12–16 † 9. Pilot		0 1 2

† NUR, wenn es sich um eine der beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe handelt: Sollte die Testperson eine Antwort geben, die nicht mit der maximalen Punktzahl bewertet werden kann, geben Sie eine korrigierende Rückmeldung, wie es im *WISC-V-Durchführungsmanual* beschrieben ist.

Fortsetzung



➤ Wortschatz-Test (6)

- Testpersonen benennen abgebildete Objekte und/oder definieren die Bedeutung von Wörtern
 - Benötigte Materialien: Stimulusbuch I
 - Aufgabe können so oft wie nötig wiederholt werden
 - Ab Item 4 verbale Aufgaben
-
- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte

Beispielantworten und Bewertung für die Bildaufgaben

Aufgabe	1 Punkt	0 Punkte
† 1.	Blume; Sonnenblume; Gänseblümchen; [Testperson nennt eine spezifische Blume]	Pflanze (N) wächst (N)
† Wenn keine 1-Punkt-Antwort erfolgt, sagen Sie: „Das ist eine Blume.“		
2.	Sonne	Stern (N) scheint/leuchtet (N) Kreis
3.	Eimer; Kübel	Kanne; Behälter; Müll/Abfall (N) Korb; Box (N) man kann Wasser einfüllen (N) gebraucht/genutzt, um (zu wischen, zu reinigen, sauber zu machen) (N)
4.	Birne	Frucht/Obst; Essen/Lebensmittel (N) man isst es (N) Apfel süß

6. Wortschatz-Test

**Start**
Alter 6-7:
Aufgabe 5
Alter 8-11:
Aufgabe 7
Alter 12-16:
Aufgabe 9

**Umkehrregel**
Wenn eine Testperson in einer der ersten beiden
Startaufgaben ihrer Altersgruppe nicht die volle
Punktzahl erreicht, führen Sie die vorhergehenden
Aufgaben in **umgekehrter** Reihenfolge solange
durch, bis die Testperson in zwei aufeinanderfol-
genden Aufgaben die volle Punktzahl erhält.

**Abbruch**
Nach 3 aufeinander-
folgenden Bewertun-
gen mit 0 Punkten

**Bewertung**
Siehe Durchfüh-
rungsmanual für
Beispielantworten.
Aufgabe 1-4:
0 bis 1 Punkt.
Aufgabe 5-29: 0, 1
oder 2 Punkte.

	Aufgabe	Antwort	Punkte
Bildaufgaben			
	† 1. Blume		0 1
	2. Sonne		0 1
	3. Eimer		0 1
	4. Birne		0 1
Verbale Aufgaben			
6-7	† 5. Küche		0 1 2
	† 6. Seife		0 1 2
8-11	† 7. Uhr		0 1 2
	† 8. Maus		0 1 2
12-16	† 9. Pilot		0 1 2

† NUR, wenn es sich um eine der beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe handelt: Sollte die Testperson eine Antwort geben, die nicht mit der maximalen Punktzahl bewertet werden kann, geben Sie eine korrigierende Rückmeldung, wie es im WZSC-V-Durchführungsmanual beschrieben ist.

- Bildaufgaben 1-4: vier Antworttypen, die weitere Nachfragen (N) erfordern: marginale Antworten, pauschale Antworten, funktionsbezogene Antworten und Handgebärden/Gesten
 - Marginale Antworten: z.B. Bild eines Eimers – Antwort der TP „Müllbehälter“
 - Pauschale Antwort: z.B. Bild einer Birne – Antwort der TP „Frucht“
 - Funktionsbezogene Antwort: z.B. Bild eines Eimers – Antwort der TP „Er enthält Wasser“
 - Notieren Sie die Nachfragen/ Stellen Sie diese so oft wie nötig (N)
 - Kennzeichnung im Manual für Antworten die eine Nachfrage erfordern
-
- Bewertung Aufgaben 1-4
 - 1 Punkt – richtige Antwort
 - 0 Punkte – falsche Antwort / Personalisierte Namen/ Eigennamen

6-7 † 5. Was ist eine KÜCHE?

2 Punkte

- wo/der Ort, an dem man (kocht, backt, Essen/Mahlzeiten zubereitet); wo man Dinge kocht
- der Teil eines Restaurants, in dem man (kocht, backt, Essen/Mahlzeiten zubereitet)
- Raum mit (Ofen, Herd, Kühlschrank, Geschirr); [Testperson nimmt Bezug auf *Raum* und nennt *zwei* charakteristische Merkmale]
- Raum, in dem man (kocht, backt, Essen/Mahlzeiten zubereitet)
- wo/der Ort, an dem man (Plätzchen/Kekse/Gebäck, Salat, [Testperson nennt spezifische Speisen]) macht/zubereitet
- wo/der Ort, an dem man (Frühstück, Mittagessen, Abendessen) macht/zubereitet

1 Punkt

- Raum mit (Ofen, Herd, Kühlschrank, Spülbecken); [Testperson nimmt Bezug auf *Raum* und nennt *ein* charakteristisches Merkmal] (N)
- hat/enthält (einen Herd und einen Kühlschrank, einen Ofen und Geschirr, [Testperson nennt *zwei* charakteristische Merkmale]) (N)
- (Raum, Ort) in einem Restaurant; (Bestandteil, in einem) Restaurant (N)
- (Raum, Ort) in (einem/deinem Haus, der Schule) (N)
- wo/der Ort, an dem man (Frühstück, Mittagessen, Abendessen) zu sich nimmt/isst (N)
- wo/Ort, an dem man isst/Mahlzeiten zu sich nimmt; Raum, in dem man isst/Mahlzeiten zu sich nimmt (N)
- wo/der Ort, an dem man Essen/Lebensmittel/Nahrung (aufbewahrt, lagert, bekommt) (N)

0 Punkte

- es hat einen/ein (Ofen, Herd, Kühlschrank, Spülbecken); [Testperson nennt ein spezifisches Merkmal ohne Bezug auf *Raum*] (N)
- Raum; Ort; Platz (N)
- wo/der Ort, an dem man (arbeitet, seine Arbeit macht) (N)
- wo/der Ort, an dem man (abwäscht, das Geschirr abwäscht) (N)
- wo/der Ort, an dem man Sachen tut; [Testperson gibt Antwort ohne Bezug auf *Essen* oder *Mahlzeit*] (N)
- wo/der Ort, an den ich (vor der Schule, vor dem Schlafengehen) hingehe (N)
- wo/der Ort, an dem man Sachen (ablegt, holt)
- es kann (unordentlich, dreckig) werden; man muss es/sie (aufräumen, putzen)
- es (ist, befindet sich) am (Wohnzimmer, Familienzimmer, Flur, Hintereingang)

† Wenn eine Testperson der Altersgruppe 6-7 eine Antwort gibt, die nicht mit 2 Punkten bewertet werden kann, sagen Sie: „Die Küche ist ein Raum, in dem man Essen kocht oder Mahlzeiten zubereitet.“ Fahren Sie mit der nächsten Aufgabe fort.

➤ Verbale Aufgaben 5-29

- Bewertungshilfen für jede Aufgabe im Manual
- Artikulationsfehler oder Fehler in der Aussprache führen nicht zu einer negativen Bewertung

2 Punkte:

- Synonym
- Wesentliche Funktion
- Mehrere Oberflächenmerkmale die zusammengekommen auf ein Verständnis schließen lassen
- Höherwertige Antwort (z.B chemische Zusammensetzung von Seife)
- Nicht (Kind nennt das Gegenteil)

1 Punkt:

- Weniger zutreffendes Synonym
- Seltener oder unspezifischer Verwendungszweck
- Richtige Definition eines verwandten Wortes

0 Punkte

- Demonstration ohne Erklärung
- Nennung einer unspezifischen Eigenschaft

Eindeutig falsche Antwort

7. Formenwaage

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



Start
Alter 6–8:
Übungsaufgabe A,
dann Aufgabe 1
Alter 9–16:
Übungsaufgabe B, dann
Aufgabe 4



Umkehrregel
Wenn eine Testperson in der Altersgruppe 9–16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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
Die richtigen Antworten sind **farbig** hervorgehoben.
0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte
6–8	ÜA.			1 2 3 4 5	
	1. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	2. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	3. 20"			1 2 3 4 5	0 1
9–16	ÜB.			1 2 3 4 5	
	4. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	5. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	6. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	7. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	8. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	9. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	10. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	11. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	12. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	13. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	14. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	15. 20"			1 2 3 4 5	0 1
	16. 20"			1 2 3 4 5	0 1

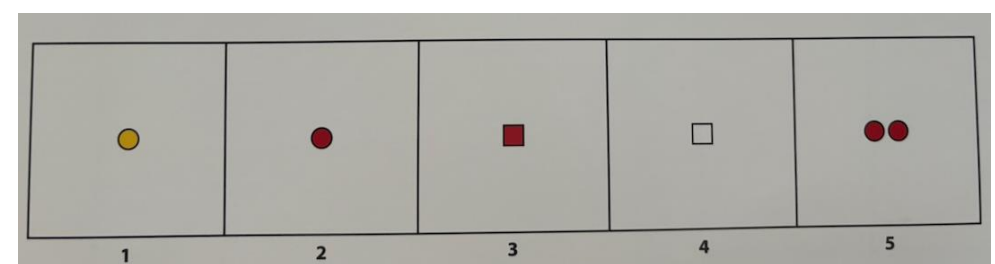
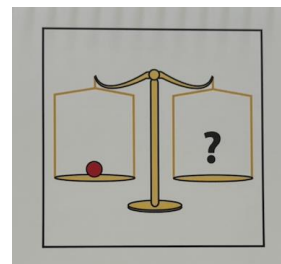
Aufgabe	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte
17. 20"			1 2 3 4 5	0 1
18. 20"			1 2 3 4 5	0 1
19. 30"			1 2 3 4 5	0 1
20. 30"			1 2 3 4 5	0 1
21. 30"			1 2 3 4 5	0 1
22. 30"			1 2 3 4 5	0 1
23. 30"			1 2 3 4 5	0 1
24. 30"			1 2 3 4 5	0 1
25. 30"			1 2 3 4 5	0 1
26. 30"			1 2 3 4 5	0 1
**27. 30"			1 2 3 4 5	0 1
28. 30"			1 2 3 4 5	0 1
29. 30"			1 2 3 4 5	0 1
30. 30"			1 2 3 4 5	0 1
31. 30"			1 2 3 4 5	0 1
32. 30"			1 2 3 4 5	0 1
33. 30"			1 2 3 4 5	0 1
34. 30"			1 2 3 4 5	0 1

** Zur Einleitung sagen Sie: „Jetzt musst du dir alle 3 Waagen anschauen, um die richtige Lösung zu finden.“

Formenwaage
Rohwertsumme
(Max. = 34)

➤ Formenwaage (7)

- Innerhalb einer definierten Zeitspanne betrachtet die Testperson eine Waage, bei der in einer Waagschale die Gewichte fehlen – die Testperson soll aus einer Liste auswählen, welche Formkombination die Waage ins Gleichgewicht bringt
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch I
- Auswählen der Antwort durch Zeigen oder Benennen der Nummern (keine Beschreibung des Bildes)
- Protokollieren Sie die Bearbeitungszeiten
- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte
- Einkreisen der gegebenen Antworten
- 1 Punkt – richtige Antwort
- 0 Punkte – falsche Antwort / Zeitgrenze wurde überschritten



8. Visuelle Puzzles

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



Start

Alter 6-8:
Demonstrationsaufgabe,
Übungsaufgabe,
dann Aufgabe 1

Alter 9-11:
Demonstrationsaufgabe,
Übungsaufgabe,
dann Aufgabe 5

Alter 12-16:
Demonstrationsaufgabe,
Übungsaufgabe,
dann Aufgabe 8



Umkehrregel

Wenn eine Testperson in den Altersgruppen 9-11 und 12-16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe 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

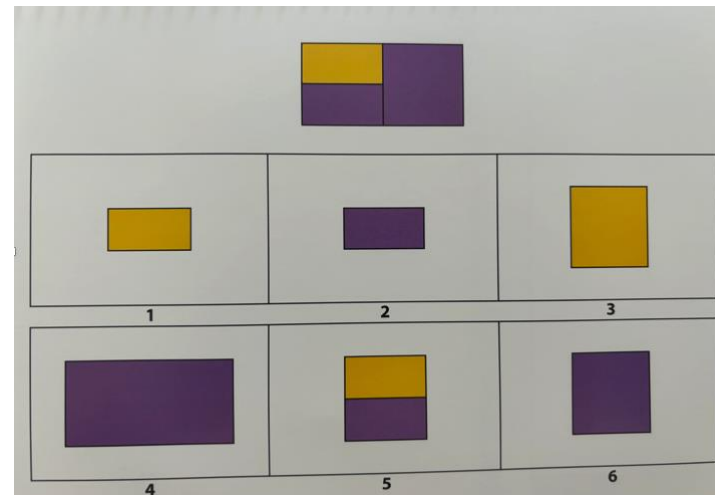
Die richtigen Antworten sind **farbig** hervorgehoben.
0 oder 1 Punkt.

	Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte		Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte		Aufgabe	Bearbeitungszeit	Antwort	Punkte
6-16	D.		1 2 3 4 5 6			9.		1 2 3 4 5 6	0 1		20.		1 2 3 4 5 6	0 1
	Ü.		1 2 3 4 5 6			10.		1 2 3 4 5 6	0 1		21.		1 2 3 4 5 6	0 1
6-8	1.		1 2 3 4 5 6	0 1		11.		1 2 3 4 5 6	0 1		22.		1 2 3 4 5 6	0 1
	2.		1 2 3 4 5 6	0 1		12.		1 2 3 4 5 6	0 1		23.		1 2 3 4 5 6	0 1
	3.		1 2 3 4 5 6	0 1		13.		1 2 3 4 5 6	0 1		24.		1 2 3 4 5 6	0 1
	4.		1 2 3 4 5 6	0 1		14.		1 2 3 4 5 6	0 1		25.		1 2 3 4 5 6	0 1
9-11	5.		1 2 3 4 5 6	0 1		15.		1 2 3 4 5 6	0 1		26.		1 2 3 4 5 6	0 1
	6.		1 2 3 4 5 6	0 1		16.		1 2 3 4 5 6	0 1		27.		1 2 3 4 5 6	0 1
	7.		1 2 3 4 5 6	0 1		17.		1 2 3 4 5 6	0 1		28.		1 2 3 4 5 6	0 1
12-16	8.		1 2 3 4 5 6	0 1		18.		1 2 3 4 5 6	0 1		29.		1 2 3 4 5 6	0 1
						19.		1 2 3 4 5 6	0 1					

Visuelle Puzzles
Rohwertsumme
(Max. = 29)

➤ Visuelle Puzzles (8)

- Innerhalb einer definierten Zeitspanne betrachtet die Testperson ein vollständiges Puzzle und wählt drei Puzzleteile aus einer Liste aus, die das vollständige Puzzle ergeben
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch 2
- Auswählen der Antwort durch Zeigen oder Benennen der Nummern (keine Beschreibung des Bildes)
- Protokollieren Sie die Bearbeitungszeiten
- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte
- Einkreisen der gegebenen Antworten
- 1 Punkt – richtige Antwort
- 0 Punkte – falsche Antwort / Zeitgrenze wurde überschritten



9. Bilderfolgen

Übungsaufgabe A – Aufgabe 3: Stimulus 3 Sek. präsentieren.
Übungsaufgabe B – Aufgabe 26: Stimulus 5 Sek. präsentieren.



Start
Alter 6–16:
Übungsaufgaben B & C, dann Aufgabe 4



Umkehrregel!
Wenn eine Testperson in der Altersgruppe 6–16 in einer der ersten beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe nicht die volle Punktzahl erreicht, führen Sie die vorangehenden 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
Aufgabe 1–3:
0 oder 1 Punkt.
Aufgabe 4–26:
0, 1 oder 2 Punkte.
~~LBF-S = Bilderanzahl auf Stimulusseite für Aufgabe mit letztmalig voller Punktzahl~~
~~LBF-A = Bilderanzahl auf Antwortseite für Aufgabe mit letztmalig voller Punktzahl~~

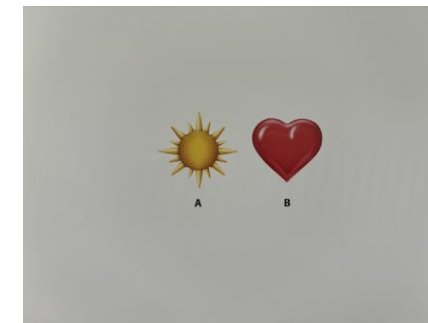
Aufgabe	Richtige Antwort	Antwort		Punkte
		Versuch 1	Versuch 2	
ÜA. B				
† 1. A				0 1
† 2. C				0 1
3. E				0 1
6–16 ÜB. B – A		Versuch 1	Versuch 2	
ÜC. D – A		Versuch 1	Versuch 2	
† 4. C – D				0 1 2
† 5. B – A				0 1 2
6. A – E				0 1 2
7. F – B				0 1 2
8. A – B – E				0 1 2
9. B – E – D				0 1 2
10. D – F – C				0 1 2
11. A – F – E				0 1 2
12. F – C – B				0 1 2
13. B – H – C				0 1 2
14. A – C – E – F				0 1 2
15. B – C – F – D				0 1 2
16. G – B – D – F				0 1 2

† NUR, wenn es sich um eine der beiden Startaufgaben ihrer Altersgruppe handelt: Sollte die Testperson eine Antwort geben, die nicht mit der maximalen Punktzahl bewertet werden kann, geben Sie eine korrigierende Rückmeldung, wie es im WISC-V-Durchführungsmanual beschrieben ist.

Fortsetzung

➤ Bilderfolgen (9)

- Für eine bestimmte Zeitspanne betrachtet die Testperson eine Stimulusseite mit einem oder mehreren Bildern und wählt danach dieses Bild bzw. diese Bilder (möglichst in richtiger Reihenfolge) auf einer Antwortseite aus.
- Benötigte Materialien: Stimulusbuch 2
- Präsentation einer Aufgabe umfasst zwei Seiten im Stimulusbuch – Stimulusseite und Antwortseite
- Auswählen der Antwort durch Zeigen oder Benennen der Nummern (keine Beschreibung des Bildes)
- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte



9. Bilderfolgen (Fortsetzung)

Abbruch nach 3 aufeinanderfolgenden
Bewertungen mit 0 Punkten.

Aufgabe	Richtige Antwort	Antwort	Punkte
17.	G - D - B - A		0 1 2
18.	C - B - I - H		0 1 2
19.	D - G - A - I		0 1 2
20.	E - F - H - B - A		0 1 2
21.	E - G - B - C - H		0 1 2
22.	F - B - I - H - D		0 1 2
23.	A - C - F - H - K - E		0 1 2
24.	L - B - H - I - J - D		0 1 2
25.	H - B - L - G - C - E - J		0 1 2
26.	G - A - K - C - F - D - I - B		0 1 2

~~LBF-S
(Max. = 8)~~

~~LBF-A
(Max. = 12)~~

Bilderfolgen
Rohwertsumme
(Max. = 49)

➤ Bilderfolgen (9) Bewertung

■ Aufgaben 1-3

- 1 Punkt – richtige Antwort
- 0 Punkte – nicht alle richtigen Bilder oder falsche Bilder/
keine Antwort innerhalb von 30 Sek.

■ Aufgaben 4-26

- 2 Punkte – alle richtigen Bilder in der richtigen Reihenfolge
ausgewählt
- 1 Punkt – alle richtigen Bilder ausgewählt, aber nicht in der
richtigen Reihenfolge
- 0 Punkte – nicht alle richtigen Bilder oder falsche Bilder/
Überschreiten der Zeitgrenze

10. Symbol-Suche

 **Zeitbegrenzung: 120 Sek.** für jede Testform
Notieren Sie die Bearbeitungszeit.

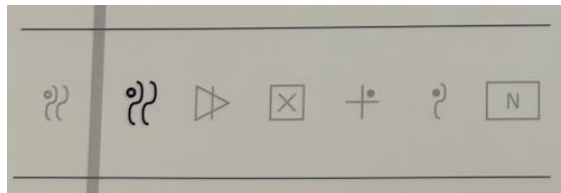
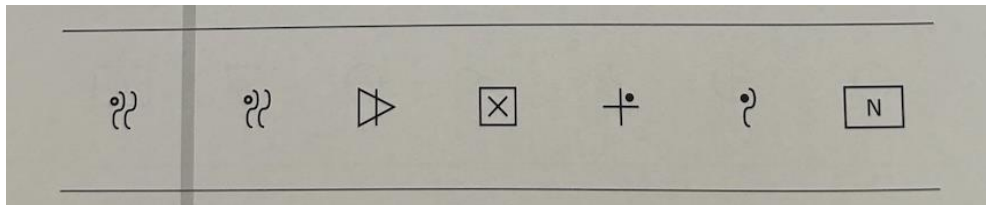
Start
 **Alter 6-7:** Demonstrationsaufgaben in Symbol-Suche Testform A, Übungsaufgaben, dann Testaufgaben
Alter 8-16: Demonstrationsaufgaben in Symbol-Suche Testform B, Übungsaufgaben, dann Testaufgaben

Abbruch
 Nach 120 Sekunden

Bewertung
 Die Auswertung erfolgt mithilfe der Schablone. Es wird die Differenz aus der Anzahl der richtig und der fehlerhaft bearbeiteten Aufgaben gebildet. Ist diese Differenz ≤ 0 , dann wird die Aufgabe insgesamt mit 0 Punkten bewertet.

Testform	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit (in Sek.)	Anzahl Richtig	Anzahl Falsch	Symbol-suche Rohwert-summe
6-7 A.	120" (2:00)			-	=
					(Max. = 42)
8-16 B.	120" (2:00)			-	=
					(Max. = 60)

Zeitbonus in Symbol-Suche A bei vollständiger, korrekter Bearbeitung				
Zeit (Sek.)	120	111-119	≤ 110	
Rohwertsumme	40	41	42	



➤ Symbol – Suche (10)

- Die Testperson hat die Aufgabe, innerhalb einer festgesetzten Zeit eine Gruppe von Symbolen abzusuchen und anzugeben, ob ein oder mehrere Zielsymbole in der jeweiligen Symbolgruppe enthalten sind oder nicht
- Benötigte Materialien: Aufgabenheft I, Bleistift ohne Radiergummi
- Aufgabenheft IA (S. 5) – Altersgruppe 6-7
- Aufgabenheft IB (S. 15) – Altersgruppe 8-16
- Abbruch nach 120 Sekunden – falls die Testperson vor dieser Zeit alle Aufgaben bearbeitet hat, stoppen Sie die Zeit und notieren Sie diese
- Geschwindigkeits- und Genauigkeitsinstruktion beachten

10. Symbol-Suche



Zeitbegrenzung: 120 Sek. für jede Testform
Notieren Sie die Bearbeitungszeit.



Start

Alter 6–7: Demonstrationsaufgaben in Symbol-Suche Testform A, Übungsaufgaben, dann Testaufgaben
Alter 8–16: Demonstrationsaufgaben in Symbol-Suche Testform B, Übungsaufgaben, dann Testaufgaben



Abbruch

Nach 120 Sekunden



Bewertung

Die Auswertung erfolgt mithilfe der Schablone. Es wird die Differenz aus der Anzahl der richtig und der fehlerhaft bearbeiteten Aufgaben gebildet. Ist diese Differenz ≤ 0 , dann wird die Aufgabe insgesamt mit 0 Punkten bewertet.

Testform	Zeitgrenze	Bearbeitungszeit (in Sek.)	Anzahl Richtig	Anzahl Falsch	Symbol-suche Rohwertsumme
6–7 A.	120" (2:00)			–	= (Max. = 42)
8–16 B.	120" (2:00)			–	= (Max. = 60)

Zeitbonus in Symbol-Suche A bei vollständiger, korrekter Bearbeitung			
Zeit (Sek.)	120	111–119	≤ 110
Rohwertsumme	40	41	42

➤ Symbol – Suche (10) Bewertung

- Bewertung erfolgt nach Testende
- Auswertungsschablonen
- Symbol-Suche Testform A
 - Rohwertsumme – Differenz aus der Anzahl richtiger Antworten und Anzahl falscher Antworten – Zeitbonus wird gegebenenfalls hinzugerechnet*
 - *wenn TP alle Aufgaben richtig löst:

Symbol-Suche A: Zeitbonuspunkte und Rohwertsumme für vollständige Bearbeitung

Bearbeitungszeit (in Sekunden)	Zeitbonuspunkte	Rohwertsumme
120	0	40
111–119	1	41
≤ 110	2	42

Maximale Rohwertsumme für Symbol-Suche Testform A: 42 Punkte mit Zeitbonus

- Symbol-Suche Testform B
 - Rohwertsumme – Differenz aus der Anzahl richtiger Antworten und Anzahl falscher Antworten

12. Buchstaben-Zahlen-Folgen



Start

Alter 6-7: Qualifikationsaufgaben, Demonstrationsaufgabe A, Übungsaufgabe A, dann Aufgabe 1
Alter 8-16: Demonstrationsaufgabe A, Übungsaufgabe A, dann Aufgabe 1



Abbruch

Alter 6-7: Wenn die Testperson eine der beiden Qualifikationsaufgaben nicht richtig löst ODER alle drei Versuche einer Aufgabe mit 0 Punkten bewertet werden.
Alter 8-16: Wenn alle drei Versuche einer Aufgabe mit 0 Punkten bewertet werden.



Bewertung

0 oder 1 Punkt für jeden Versuch.
~~0 oder 1 Punkt für jeden Versuch.~~
~~0 oder 1 Punkt für jeden Versuch.~~

	Qualifikationsaufgaben	Richtige Antwort		Richtig?		
6-7	Zählen	Zählt richtig bis mindestens 3.		J	N	
	Alphabet aufsagen	Sagt Alphabet mindestens bis zum Buchstaben C richtig auf.		J	N	
Aufgabe	Versuch	Richtige Antwort		Antwort	Punkte/ Versuch	Punkte gesamt
8-16	DA. A – 2	2-A				
	ÜA. B – 1	1-B				

Fortsetzung

12. 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
	A - 3	3-A		0 1	0 1
† 1.	1 - C	1-C		0 1	
	B - 2	2-B		0 1	2 3
	5 - E	5-E		0 1	0 1
† 2.	C - 4	4-C		0 1	
	1 - D	1-D		0 1	2 3
DB.	3 - F - 2	2-3-F			
	E - 5 - A	5-A-E			
ÜB.	1 - B - 2	1-2-B			

➤ Buchstaben-Zahlen-Folgen (12)

- Der Testperson wird eine Abfolge von Zahlen und Buchstaben vorgelesen, und sie hat die Aufgabe, die Zahlen in aufsteigender Folge und die Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge wiederzugeben.
- Keine weiteren Materialien
- Durchführung der Qualifikationsaufgaben eintragen (J) (N)
- Am Ende der Zahlenreihe mit der Stimme nach unten gehen
- Ab Aufgabe 3 irrelevant ob erst die Zahlen und dann die Buchstaben genannt werden, wichtig ist nur die alphabetische Reihenfolge und die der Zahlen
- 1 Punkt – richtige Antwort
- 0 Punkte – falsche Antwort / keine Antwort innerhalb von 30 Sek.
- Punkte Gesamt – Summe der Punkte/Versuch
- Eintragen der Rohwertsumme – Summe der Punktwerte

GRAVIERENDE

- Gravierende Fehler:
 - zu später Startpunkt
 - fehlende Items (z. B. wegen zu frühem Abbruch, nicht angewendeter Umkehrregel)
 - fehlende Untertests

VIELEN DANK FÜR
IHRE
AUFMERKSAMKEIT

