

WAIS III (16-85 jaar)

- Materiaal: Scoreformulieren Doosje blokpatronen
 Responsformulieren Figuurleggen puzzelsets met scherm
 Stimulusboekje Symboolsubstitutiescoremal
 Woordenschatskaarten Symboolzoekenscoremal
 Doosje plaatjes ordenen Potloden zonder gom & balpen
- Als de tijd moet worden opgenomen, staat er een symbool van een chronometer op het testformulier
- Je mag vragen herhalen op aanvraag van de persoon, maar de tijd loopt dan door
- Als een 2^e of 3^e antwoord bedoelt is als een correctie van het 1^{ste} antwoord, scoort u het laatste antwoord (als het binnen de tijdslimiet is)
- Als een cliënt een goed en een fout antwoord geeft en het niet duidelijk is welk van de 2 als juiste antwoord beschouwt wordt, moet je vragen welk het juiste antwoord volgens de cliënt is en daarop scoren. En een nulscore geven als de cliënt een acceptabel antwoord ongedaan maakt door een nulantwoord
- De volgende afkortingen kunnen van nut zijn bij het noteren van een antwoord:
 - G Goed WN Weet Niet
 - F Fout GA Geen Antwoord
 - D Doorvragen BT Buiten Tijd
 - JA Juist Aangegeven FA Fout Aangegeven

Subtest 1 : Onvolledige tekeningen p63

- Materiaal: Handleiding, stimulusboekje en chronometer
- Introductie **p63**
- Handleiding openleggen op **p64** voor juiste antwoorden
- Start bij item 6, indien item 6 of 7 fout terug naar item 1
- Als je terug naar item 1 gaat, mag je vanaf je 2 opeenvolgende juist hebt om naar item 8 te gaan
- Afbreken bij 5 opeenvolgende nulcores
- Elk item is 1 punt
- Boekje plat op tafel leggen
- 20 seconden per item, buiten de tijd naar volgende item
- Doorvragen bij onduidelijk of moeilijk te scoren -> **“Wijst u maar aan wat u bedoelt”**
- Scoring: antwoord letterlijk noteren en seconden

Subtest 2: Woordenschat

- Materiaal: Handleiding en woordenschatkaartjes
- Introductie op **p70** lezen
- Juiste antwoorden op **p71** en verder
- Startregel
- Voor iedere opgave 2 punten
- Doorvragen indien 0- of 1-puntantwoord
- Als het antwoord een goed en een fout antwoord bevat, moet je opheldering vragen (Wat bedoelt u?)
- Afbreken bij 6 opeenvolgende nulcores

Subtest 3: Symboolsubstitutie coderen

- Materiaal: Handleiding 2 potloden zonder gom, stopwatch, symboolsubstitutie en scoringsmal
- Introductie op **p89**
- Startpunt begin met 7 voorbeelditems die worden niet gescoord
- 1 Punt per juist antwoord
- De proefpersoon heeft 120 seconden de tijd voor de symboolsubstitutie
- Het onderdeel **incidenteel leren** wordt meteen na de symboolsubstitutie coderen afgenomen (afbreken na 60seconden per regel en vrije reproductie na 120 seconden). Ook inpunt per correcte antwoord. Instructies **p91**

Subtest 4: Overeenkomsten

- Introductie **p97**
- Juiste antwoorden **p100**
- Afbreken bij 4 opeenvolgende nulcores
- Scores 0, 1 of 2 punten

Subtest 5: Blokpatronen

- Materiaal: Handleiding, stopwatch, 16 rood-witte blokken, stimulusboekje
- Introductie en tijdslimieten **p110**
- Afbreken bij 4 opeenvolgende nulcores
- 2punten voor een goede oplossing binnen de tijdslimiet bij de eerste poging, 1 punt voor een goede oplossing binnen de tijdslimiet bij de tweede poging
- Bij item 7 tem 14, worden er bonuspunten toegekend voor de snelheid waarmee het blokpatroon gemaakt wordt indien ze juist zijn

Subtest 6: Rekenen

- Materiaal: Handleiding, stopwatch, 7 blokken van de blokpatronen
- Introductie **p118**
- Juiste antwoorden en tijdslimiet op **p119**
- Noteer de antwoorden van de cliënt letterlijk
- Afbreken bij 4 opeenvolgende nulcores
- 1 punt bij correct, 0 bij fout of buiten de tijdslimiet
- Voor item 19 en 20 krijg je 2 punten voor een goed antwoord binnen de 15 seconden en maar 1 punt als het na de 15 seconden is

Subtest 7: Matrixredeneren

- Materiaal: Handleiding en stimulusboekje
- Introductie en juiste antwoorden **p123**
- Omcirkel het antwoordalternatief dat de cliënt heeft benoemd, en geef 1 punt voor een juist antwoord
- Afbreken bij 4 opeenvolgende nulcores

Subtest 8: Cijferreeksen

- Materiaal: Handleiding en scoreformulier
- Introductie **p127**
- Juiste antwoorden **p127 vooruit herhalen en p128 achteruit herhalen**
- 2 poi
- Omcirkel het genoemde cijfers en letters die de cliënt benoemd, en geef 1 punt voor een juist antwoord
- Afbreken wanneer beide pogingen van hetzelfde item mislukt zijn

Subtest 9: Informatie

- Materiaal: Handleiding
- Introductie en juiste antwoorden **p131-...**
- Beginnen met item 5
- Bij een vaag of tegenstrijdig antwoord (=goed en fout antwoord geven), doorvragen. Bij een volledig fout antwoord niet doorvragen
- Vaag antwoord is goed om door te vragen, maar te weinig voor een 1 punt antwoord (geen 2-punt antwoord mogelijk)
- Terugkeren naar item 1 als item 5 of 6 incorrect zijn
- Afbreken bij 5 opeenvolgende nulcores

Subtest 10: Plaatjes ordenen

- Materiaal: Handleiding, 11 sets met plaatjes, stopwatch
- Instructies **p139**
- Tijdslimieten en oplossing **p140**
- Plat op tafel leggen !
- 2 punten voor een juist antwoord en 0 voor een fout
- Enkel bij het eerste item mag men twee pogingen wagen, en de tweede poging kan nog 1 punt opleveren als de eerste poging 0 is
- Item 7 heeft 3 antwoordmogelijk, 2 voor 2 punten en 1 voor punt
- Afbreken bij 4 opeenvolgende nulcores

Subtest 11: Begrijpen

- Materiaal: Handleiding
- Instructies en juiste antwoorden **p144**
- Doorvragen bij vaag antwoord (juist maar onvoldoende), slechts 1 goede reden bij item 5,11 en 15, bij een abstract antwoord (niet duidelijk), een fout of een tegenstrijdig antwoord, een moeilijk te classificeren antwoord of als ze meer dan 1 reden geven
- Alles letterlijk noteren, item 1-3 0 of 1 punten, item 4-18 0, 1 of 2 punten
- Afbreken bij 4 opeenvolgende nulcores

Subtest 12: Symboolzoeken

- Materiaal: Handleiding, 2 potloden zonder gom, stopwatch, responsformulier symboolzoeken en scoringsmal
- Instructies en voorbeelditem **p161**
- De proefpersoon heeft 120 seconden de tijd

Subtest 13: Cijfers en letters nazeggen

- Materiaal: Handleiding
- Instructies **p164**
- Correcte antwoord **p165**
- 1 punt per poging
- 3 pogingen toegestaan per item
- Afbreken als alle 3 pogingen van 1 item een nulscore halen

Subtest 14: Figuurleggen

- Materiaal: Handleiding, 5 puzzels, stopwatch en op het scherm staande instructies
- Instructies **p168**
- Bij start stopwatch aan, juiste antwoorden en oplossingen **p168**
- Scoring eerst volgens tijd, vervolgens het aantal juiste aansluitingen omcirkelen (X) van item 1,2,3,5
De score van item 4 is het aantal correcte samenvoegingen gedeeld door 2
- Bij item 1 tem 5 kunnen er maximaal 3 bonuspunten gegeven worden voor het snel uitvoeren
- Figuurleggen kent geen afbreekregels