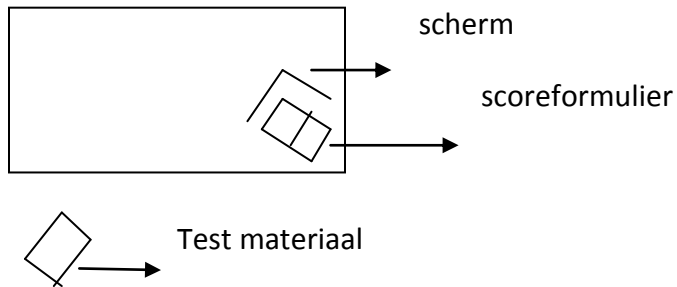


Wisc- III- NL

Leeftijdsgroep: 6 tot 16 jaar

Omgevingsfactoren

Opstelling testafname



- ➔ Handleiding en antwoordformulier uit het zicht van het kind houden (scherm gebruiken).
- ➔ Handleiding en testmateriaal bij de hand (bv. op een stoel) MAAR uit het zicht van het kind.
- ➔ Gebruik stopwatch: zo onopvallend mogelijk EN uit het zicht van het kind

Medewerking van het kind

- ➔ Begin van de testsessie: het kind op gemak stellen (bv. Vragen naar hobby)
- ➔ Kind is verlegen/bang tussen twee subtests: men kan dan praten over andere zaken
- ➔ Kind op het gemak: de test wordt ingeleid op een manier die past bij leeftijd van kind

- Gezegd kan worden: je moet opgaven maken die de meeste kinderen leuk vinden en sommige van deze opgaven zijn gemakkelijker dan andere.
- Gezegd kan worden: er wordt niet verwacht dat je alle vragen juist beantwoord, maar het is belangrijk om je best te doen.
- ➔ Kind wordt onzeker of begint zich te vervelen: tussen twee subtesten door een praatje maken
- ➔ Kind lijkt onrustig: pauze inlassen
 - Bij jongen kinderen kan het nodig zijn om meerdere pauzes in te lassen
 - Pauze inlassen aan het eind en NIET in het midden van een subtest!
- ➔ Om de goede sfeer te bewaren: aanmoedigen alskind zich heeft ingespannen TENZIJ er in de instructies staat dat het niet mag
 - NOOIT info geven over het al dan niet juist zijn van een antwoord (bv. “dat is goed”)
- ➔ Kind geeft fout antwoord en heeft dat in de gaten: “dat was een moeilijke, maar laten we nu de volgende proberen”
- ➔ Kind zegt dat hij een opgave niet kan uitvoeren: “probeer het nog eens” of “ik ben er zeker van dat je het kunt”
- ➔ Kind vraagt hulp bij opgave: “ik wil zien hoe je het alleen kunt”

Afnameprocedure

Volgorde subtests:

1. onvolledige tekeningen
2. informatie
3. substitutie
4. overeenkomsten
5. plaatjes ordenen
6. rekenen
7. blokpatronen

8. woordkennis

9. figuur leggen

10. begrijpen

11. symbolen vergelijken

12 cijferreeksen

13 doolhoven

Corrigeren:

- ➔ Toelichting of corrigeren: gebruik maken van voorbeeld of beginopgaven
 - Als de testleider het kind verbetert nadat het een fout heeft gemaakt, wordt de score NIET veranderd

Herhalen van opgaven en wege van antwoorden

- ➔ Vraag of aanwijzingen mogen herhaald worden als kind erom vraagt of aangeeft dat het de vraag niet begrijpt.
 - Behalve als het expliciet in de aanwijzingen is verboden
- ➔ Kind zegt “weet ik niet” MAAR kan toch in dezelfde subtest moeilijkere opgaven oplossen: de makkelijkere vragen opnieuw aanbieden
 - Bijrekenen als het antwoord juist is!
- ➔ Kind zegt “ik kan het niet”: aanmoedigen
 - Bv “probeer het toch” of “ik denk dat je het kunt”
- ➔ Bij onvolledige of onduidelijke antwoorden: doorvragen
 - Bv “hoe bedoel je?”

Antwoorden verkregen door doorvragen (p103 uitgelegd adhv voorbeeld)

- ➔ kind geeft spontaan 1 puntsantwoord EN na doorvragen geen beter antw: score blijft 1
- ➔ kind geeft als tweede antwoord een 2 puntsantwoord: score is 2 punten
- ➔ kind geeft 0 puntsantwoord: kan stijgen tot 1 of 2 puntsantwoord

meerdere antwoorden

- ➔ tweede of derde antwoord om eerste antwoord te vervangen: laatst gegeven antwoord scoren.
- ➔ Tijdslimiet voor een antwoord: het laatst, binnen de tijd gegeven antwoord scoren
- ➔ Kind geeft zowel juist als fout antwoord (en ers is duidelijk gevraagd naar wat het bedoelt): laatste antwoord scoren
- ➔ Kind geeft een aanvaardbaar antw maar geeft daarna een volledig fout antw: 0 punten toekennen
- ➔ Antw variëren erg in kwaliteit: het beste antw scoren

Afkortingen

G (goed)	De opgave is goed gemaakt
F (fout)	Het resultaat is onvoldoende/ antw is fout
DV (doorvragen)	Er is doorgevraagd omdat het antwoord niet duidelijk genoeg was
WN (weet niet)	De reactie van het kind is 'weet niet', of kind laat merken dat het geen atw weet
GA (Geen antw)	Het kind geeft geen antw op de vraag, noch verbaal, noch non-verbaal
ONV (onvolledig antw)	Het kind voltooit de opgave niet binnen de tijdslimiet
R (rotatie)	Zie subtest blokpatronen

Instructies voor de afname

1. Onvolledige tekeningen

- ➔ Materiaal: boekje met opgaven + stopwatch
- ➔ Tijdslimiet 20 sec
- ➔ Beginregels: staan op testformulier
 - kind mag zich corrigeren bij de eerste twee opgaven
- ➔ Omkeerregel:
 - Kind 8 jaar en ouder: wanneer het kind de eerste twee vragen niet juist heeft beantwoord ➔ voorgaande vragen in omgekeerde volgorde aanbieden, totdat twee vragen met opeenvolgende nummers goed zijn.
 - Op deze eerdere opgaven geen correctie toegestaan!
 - Voor alle voorgaande vragen volledige score geven.
- ➔ Afbreekregel:
 - Na 5 opeenvolgende foute antwoorden

Aanwijzingen

- ➔ Voor het laten zien van opgave
 - *"ik laat je enkele plaatjes zien. Bij alle plaatjes ontbreekt iets. Kijk goed naar elk plaatje en vertel me wat er is weggelaten"*
- ➔ Leg opgave voor het kind neer, open bij het voorbeeld
 - *"kijk maar eens naar deze tekening. Welk belangrijk deel is hier weggelaten?"*
- ➔ Kind geeft het ontbrekende deel niet aan bij de voorbeeld vraag binnen de tijd
 - *"kijk, de punt is weggelaten"* (punt aanwijzen)
- ➔ Bij juist antwoord verder gaan met de beginopgave (rekening houden met leeftijd!)
 - *"wat is hier weggelaten?"*
- ➔ Geen duidelijk antwoord
 - *"wijs eens aan wat je bedoelt"*

- ➔ Kind geeft fout antwoord of niet binnen de tijd op opgave 1 of 2
 - *“kijk het oor is weggelaten (oor aanwijzen)”*
 - GEEN hulp voor ANDERE opgaven: bij fout antw of buiten de tijd → 0 punten
- ➔ Als nodig is, volgende aanwijzingen geven (hieronder). Elke aanwijzing ÉÉN maal gebruiken.
- ➔ Kind benoemt de hele tekening ipv het ontbrekende deel
 - *“ja maar, wat is er weggelaten?”*
- ➔ Kind noemt deel dat buiten de tekening valt
 - *“een deel is weggelaten in het plaatje. Wat ontbreekt er ?”*
- ➔ Kind benoemt onbelangrijk deel
 - *“ja maar wat is het belangrijkste dat ontbreekt?”*

Scoren en registreren

- ➔ Kind antwoord fout OF buiten tijd: 0 punten
- ➔ Kind wijst goede antwoord aan MAAR zegt tegelijkertijd het verkeerde: 0 punten
- ➔ Kind geeft een synoniem of legt in eigen woorden uit: 1 punt
- ➔ Belangrijk dat je zeker bent dat een antw geheel juist is voordat je punt toekent
 - bij twijfel: *“wijs eens aan wat je bedoelt”*

2. Informatie

materiaal	Handleiding
beginregels	Staan op testformulier (leeftijd!)
Omkeerregel	Wanneer kind (8-16jaar) de twee eerste opgaven niet juist beantw: → de daaraan voorafgaande vragen in omgekeerde volgorde aanbieden (tot de twee opeenvolgende antw juist zijn) → voor alle voorafgaande vragen wordt volledige score gegeven
afbreekregel	na 5 opeenvolgende foute antwoorden

Aanwijzingen

- ➔ Bij aanvang
 - *“ik ga een paar vragen stellen en dan geef jij mij de antwoorden”*
- ➔ Elke vraag precies stellen zoals aangegeven.
- ➔ Het antwoord is niet duidelijk.
 - *“leg eens uit wat je bedoelt” of “vertel daar eens meer over”*
- ➔ Als het kind vraag 1 niet goed beantwoordt nogmaals naar uw neus wijzen
 - *“dit is een neus”*
- ➔ Moedig het kind aan om juiste antw te geven dmv woorden woorden te gebruiken
 - je gaat naar opgave 2, maar geeft verder geen hulp, anders dan zoals hierboven.

Scoren en registreren

- ➔ Als kind later tijdens test spontaan nog een antwoord geeft op een voorafgaande vraag ➔ 1 punt

3. substitutie

materiaal	- Werkblad substitutie niveau A en B (op antwoordformulier) - stopwatch - potloden - doorzichtige scoringssleutel
Beschrijving test	Kind moet eenvoudige symbolen natekenen, die gekoppeld zijn aan eenvoudig geometrisch niveau of getallen.
beginregels	Staan op testformulier
Afname tijd	120 seconden

Aanwijzingen en instructie niveau A (6-7jaar)

- ➔ leg het antwoordformulier met substitutie niveau A voor het kind neer
- ➔ zorg voor een gladde ondergrond
- ➔ geef het kind een potlood en wijs naar het voorbeeld bovenaan
 - *"kijk hierzie je een ster, cirkel, driehoek, en nog andere figuren.*
 - *zoals je ziet heeft de ster een streepje dat van boven naar beneden loopt (aanwijzen),*
 - *cirkel heeft twee liggende streepjes (aanwijzen),*
 - *de driehoek heeft één liggend streepje (aanwijzen),*
 - *het kruis heeft heeft een rondje in het midden (aanwijzen)*
 - *en het vierkant heeft twee streepjes die van boven naar beneden lopen (aanwijzen)*
- ➔ wijs naar de voorbeeld vragen en zeg
 - *"kijk nu hier (wijs de regel eronder aan) je ziet de cirkel, de sterren, de vierkant en andere figuren door elkaar ,maar zonder tekens erin. Ik wil dat jij in de figuren hier dezelfde tekens zet als ze bovenaan hebben."*
- ➔ Wijs naar de eerste voorbeeldopgave en zeg
 - *"zo moet het. Hier is een cirkel. Laten we naar boven kijken waar de cirkel is (wijs aan). Kijk, hier twee streepjes gaan zo (wijst aan). Dus moeten hier in de cirkel net zulke streepjes komen (teken met de potlood de twee streepjes in de cirkel bij het eerste voorbeeld)"*
- ➔ Wijs naar het tweede voorbeeldopgave en zeg
 - *"de ster heeft een streepje van boven naar beneden, dus moet in deze ster hetzelfde teken komen (teken een lijn in de ster). Nu de jij de andere tot aan deze lijn (wijs de lijn aan die de voorbeelden scheidt van de eerste testopgaven)"*
- ➔ Prijs het kind aan bij elk goed antw
 - *"goed zo"*
- ➔ Wanneer kind een fout maakt bij de voorbeelden, wijs het er direct op. Neem de opgave waarmee het kind moeite heeft en leg het nog eens uit.
 - *"kijk, dit is een driehoek en die heeft een liggend streepje, dus in deze (wijs aan) moet je ook zo'n streepje tekenen. Dit is een kruis en omdat er een rondje in staat (wijs aan) moet je in dit kruis ook een rondje tekenen (wijs aan)."*

- ➔ Begin pas met de echte opgaven wanneer het kind zeker begrijpt wat het moet doen.
- ➔ Linkshandig kind?
 - leg extra antwoorden formulier rechts van het formulier van het kind zodat het tweede voorbeeld op één lijn ligt met het afgedekte (door de arm van het kind) voorbeeld. Laat het kind dan de rest van de voorbeeldopgaven maken mbv het nieuwe voorbeeld, zodat het daaraan kan wennen voordat de echte test begint.
- ➔ Als de voorbeeldopgaven klaar zijn en het kind begrijpt wat het moet doen
 - *“als ik zeg “begin maar” doe jij de rest maar”*
- ➔ Wijs de opgaven aan en zeg
 - *“begin hier en vul zoveel mogelijk figuren in. Één voor één, zonder er één over te slaan. Ga door tot ik stop zeg. Doe het zo snel mogelijk zonder fouten te maken. Als je met deze rij klaar bent (ga met u vinger langs de eerste lijn), ga dan door met de volgende rij (wijs de eerste opgave van rij 2)”*
- ➔ Zeg: “begin maar”
- ➔ Begin met het opnemen van tijd
- ➔ Als kind een opgave overslaat of enkel bepaalde figuren invult
 - *“doe ze in de volgorde, sla er geen enkele over”*
 - wijs naar de eerste opgave die het kind heeft overgeslagen en zeg: *“doe nu deze”*
- ➔ Verder geen hulp geven, indien nodig wel het kind erop wijzen dat het moet doorgaan tot je “stop” zegt.
- ➔ Wanneer het kind klaar is voor het tijdslimiet is verstreken, noteert u die tijd op het formulier.

Aanwijzingen en instructie voor niveau B (8-16jaar)

- ➔ leg het antwoordformulier met niveau B
- ➔ wijs het voorbeeld boven de test en zeg
 - *“kijk naar deze hokjes. In elke hokje staat boven de streep een cijfer (ga met u vinger langs de cijfers) en onder de streep een speciaal teken (ga met uw vinger langs de tekens).*

-Ieder cijfer heeft zijn eigen teken.

- (wijs naar cijfer 1 en het bijhorende teken, daarna wijs naar nummer 2 en het bijhorende teken)”

➔ wijs naar de voorbeeldopgaven en zeg

- “ kijk nu naar de hokjes hier benden. Er staan boven wel cijfers, maar je hokjes eronder zijn leeg. Jij moet in de lege hokjes (wijs de eerste lege voorbeeldhokjes aan) de tekens zetten die erin horen.”

➔ Wijs de eerste voorbeeldopgave en zeg

- “hier staat een 2”

➔ Wijs het in het voorbeeld het teken aan onder de 2

- “ de 2 heeft dit teken, dus zet ik dat in dat hokje, kijk (tekent het teken in het hokje)”

➔ Wijs het tweede voorbeeld

- “dit is 1”

➔ Wijs het teken aan onder de 1 in het voorbeeld

-“de 1 heeft dit teken, dus zet ik dat in dit hokje (teken het)”

➔ doe hetzelfde bij het 3^{de} voorbeeld

➔ na het demonstreren van de 3 voorbeelden

- “nu vul jij de rest van de hokjes in tot aan de dikke streep (wijs de streep aan)”

➔ prijs het kind bij elk goed antwoord

- “goed zo”

➔ wanner het kind een fout maakt bij de voorbeelden

- wijs het kind er direct op

- leg nog eens uit hoe de opgave gemaakt moet worden

- blijf het kind desnoods helpen bij de 7 voorbeelden

-begin pas met de test als het kind zeker de opgave begrijpt

➔ kind linkshandig? Zie substitutie niveau A

➔ wanner de voorbeelden klaar zijn en het kind begrijpt de opgaven

- *“als ik zeg “begin maar”, doe jij de rest”*
- ➔ wijs de eerste opgave aan en zeg
 - *“begin hier en vul zoveel mogelijk hokjes in, één voor één, zonder één over te slaan.*
 - *ga door tot ik stop zeg.*
 - *doe het zo snel als je kanzonder fouten te maken.*
 - *als je met deze rij klaar bent (ga met uw vinger langs de eerste rij) ga dan door met deze rij (wijs de eerste opgave van rij 2 aan)”*
- ➔ zeg: *“begin maar”*
- ➔ begin met opnemen van de tijd
- ➔ wanneer het kind een hokje over slaat of alleen hokjes van één soort cijfer invult
 - *“doe ze op volgorde, sla er geen enkele over”*
- ➔ wijs naar de eerste opgave die het kind overslaat
 - *“doe nu deze”*
- ➔ geef geen hulp, maar zeg zel indien nodig dat het kind moet verder gaan tot je *“stop”* zegt.

4. Overeenkomsten

Materiaal	Handleiding en antwoordformulieren
beschrijving	Kind moet overeenkomsten tussen twee woorden geven
beginregel	Alle leeftijden beginnen bij vraag 1
afbreekregel	Na 4 opeenvolgende foute antwoorden

Aanwijzingen

- ➔ Bij aanvang
 - *“ik noem twee dingen en jij moet zeggen watde overeenkomst tussen die dingen is.*
 - *dus op welke manier die twee dingen gelijk zijn.*
 - *bijvoorbeeld als ik zeg “wat is de overeenkomst tussen rood en blauw” dan kan jij zeggen “het zijn allebei kleuren”*
- ➔ Ga naar vraag 1
 - *“wat is de overeenkomst tussen melk en water? Op welke manier zijn ze gelijk?”*

- ➔ Kind zegt dat ze niet hetzelfde zijn, antoord niet weet of een verkeerd antw geeft
 - *“het zijn allebei vloeistoffen en je kan ze drinken”*
- ➔ Ga naar vraag 2
 - *“vertel mij nu eens de overeenkomst tussen kaars en lamp. Op wemle manier zijn ze gelijk?”*
- ➔ Kind geeft geen goed antw
 - *“ze geven allebei licht”*
- ➔ Ga naar vraag 3. Bij deze en vraag 4 geen hulp meer geven.
- ➔ vanaf opgave 7 kan het kind 0,1 of 2 punten krijgen.
 Om het kind te helpen om daaraan te wennen: als het kind bij opgave 7 een 1 puntsantw geeft, geef een voorbeeld van een 2 puntsantw (voorbeeld p 134)
 → dez hulp mag enkel bij opgave 7 gegeven worden!
- ➔ Doorvragen
 - wanneer het kind in de goede richting is
 - bij aantal antw voorbeelden staat DV = bij deze moet je zeker doorvragen
 - *“leg eens uit wat je daarmee bedoelt?”* of *“vertel daar eens meer over”*

5. Plaatjes Ordennen

materiaal	- Voorbeeldopgave en 14 setjes kaartjes - stopwatch
beschrijving	Kind krijgt een aantal kaartjes die samen een stripverhaal vorme. Het kind moet ze in de juiste volgorde steken.
Omkeerregel	Wanneer kind (9j en ouder) fout antwoord op opgave 3 (= opgave die eerst wordt aangeboden) dan geeft u opgave 1 en 2. U corrigeert niet bij opgave 3, maar wel bij 1 en 2
afbreekregel	Na 3 opeenvolgende fouten
Aanvullende opmerking	
Tijdslimiet	Opgave 1-11: 45 sec Opgave 12-14: 60 sec

Aanwijzingen

- ➔ leg de kaartjes bij iedere opgave in de voorgeschreven volgorde voor het kind.
 - volgens de volgorde leggen van de puntjes op de achterzijde (voor het kind is dat van links naar rechts)
- ➔ getal in de rechterbovenhoek geeft de juiste volgorde aan
- ➔ opschrijven wanneer het kind de tijdslimiet overschrijdt (0 punten)
- ➔ wanneer kind het verhaaltje van rechts naar links legt
 - *“waar begint het verhaaltje”?*
 - als het verhaaltje vanuit die volgorde juist is wordt het juist gerekend

Instructies bij opgaven

Voorbeeld:

- ➔ leg de 3 kaartjes in de goede volgorde voor het kind neer (volgens de stippen)
 - *“op deze plaatjes staat een verhaaltje over een vrouw die iets te drinken pakt. De plaatjes liggen in de verkeerde volgorde. Kijk hoe ik ze in de goede volgorde leg, zodat het verhaaltje klopt.”*
- ➔ Wijs daarna de kaartjes één voor één aan
 - *“eerst neemt de vrouw het geld uit haar portomonee, dan gooit ze geld in de automaat om een blikje drinken te kopen en tenslotte drinkt ze uit het blikje”*

Opgave 1, eerste poging:

- ➔ Leg de 3 kaartjes voor het kind neer
 - “op deze kaartjes staat een verhaaltje over een meisje dat speelt. De plaatjes liggen in de verkeerde volgorde. Probeer ze eens goed te leggen, zodat het verhaaltje klopt.”*
- ➔ Begin met opnemen van tijd en stop na 45 sec.
 - kind heeft plaatjes in juiste volgorde gelegd: naar opgave 2 gaan
 - als het kindje het fout heeft: nog eens proberen

Opgave 1, tweede poging

- ➔ Leg de kaartjes in de oorspronkelijke volgorde (adhv de stippen)
 - *“kijk hoe ik het doe”*
- ➔ Leg de kaartjes in de juiste volgorde voor het kind. Wijs ieder kaartje één voor één aan

- *“eerst klimt het meisje de trap van de glijbaan op, dan staat ze bovenaan en op het laatste kaartje glijdt ze naar beneden.”*

- ➔ Laat het kind 10sec naar het goede antw kijken en leg de kaartjes weer in de oorspronkelijke (foute) volgorde.
- *“probeer het nog eens. Leg de kaartjes goed, zodat het verhaaltje weer klopt”*
- ➔ Bij goed antw verder gaan naar opgave 2
- ➔ Deze procedure geldt ook voor opgave 2 en 3

6. Rekenen

materiaal	- handleiding - boek met plaatjes - kaarten - blanco kaart - stopwatch
beschrijving	- opgave 1-5: kind de plaatjes laten zien en de bijhorende opgave voorlezen - opgave 6-18: kind moet opgaven oplossen die je hardop leest - opgave 19-26: kind krijgt kaart waarop de opgave staat. Kind leest het hardop voor.
omkeerregel	Wanneer kind (7j en ouder) de eerste twee opgane NIET juist heeft biedt je de voorgaande opgaven in omgekeerde volorde aan, totdat twee opeenvolgende nummers goed zijn beantwoord.
afbreekregel	Na 3 opeenvolgende foute antwoorden
bonuspunten	Opgave 19-26: voor elk juist antw binnen de 10 sec of vroeger telt met 1 extra punt
tijdslimiet	Opgave 1-16: 30 sec Opgave 17- 18: 45 sec Opgave 19- 26: 75 sec

Aanwijzingen

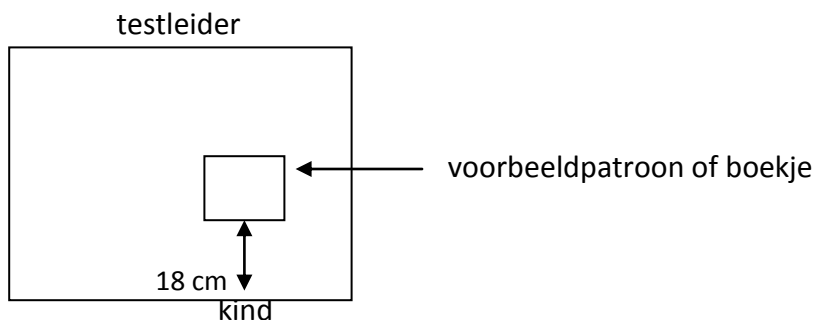
- ➔ Opgave 1-18: voorlezen
- ➔ Opgave 19-26: kind leest deze zelf hardop voor
- ➔ Begin met de tijd te meten nadat de opgave is voorgelezen

- ➔ Opgave mag één keer herhaald worden als het kind hierom vraagt OF als blijkt dat het de opgave niet heeft begrepen. MAAR de tijd start vanaf dat de vraag de EERSTE keer is voorgelezen
- ➔ Wanneer het kind spontaan een ant corrigeert, wordt de laatst gegeven ant genoteerd (moet wel binnen tijdslimiet zijn)
- ➔ Als het niet duidelijk welk antw van de twee het kind kiest
-“je zei ... en ... welk kies je?”

7. Blokpatronen

materiaal	- negen blokjes - handleiding vr opgave 1-2 - boekje vr opgave 3-12 - stopwatch
beschrijving	Kind moet patronen van blokjes na leggen (opgaven met 2, 4 en 9 blokken)
omkeerregel	Wanneer kind (8j en ouder) opgave 3 fout legt, ga je door met tweede poging. Ongeacht of kind patroon dan juist of fout legt ga je door met opgave 1 en 2 en vervolgens met 4
afbreekregel	Na twee opeenvolgende fouten Opgave 1-3: fout gerekend als het kind bij BEIDE pogingen de blokken verkeerd legt
tijdslimieten	Opgave 1: 30sec Opgave 2-5: 45 sec Opgave 6-9: 75 sec Opgave 10-12: 120 sec

Aanwijzingen



- ➔ Ieder patroon dat in het boekje met opgaven staat moet u zodanig voor het kind neerleggen dat de hoek met het nummer in het boekje naar het kind toe ligt.
- ➔ Blokjes zo leggen dat het kind naar de bovenkant kijkt en niet de zijkant
- ➔ Kind rechtshandig: Leg de voorbeeldpatronen of het boekje met opgevane iets meer naar links (andersom bij kind dat linkshandig is)
- ➔ Wanneer u de blokjes neerlegt om de opgaven te laten maken zorg dat verschillende kanten naar boven liggen.
 - patronen 2 en 4 blokjes: maar één blokje met rood-witte kant naar boven
 - patronen 9 blokjes: maar twee blokken met rood-witte kant naar boven
- ➔ Tijdslimiet
 - tijd meten direct na introductie
 - het overschrijden van tijdslimiet noteren
 - overschrijden van tijd bij poging 1 opgave 1-3: kind stoppen en tweede poging laten doen
 - overschrijden van tijd bij opgave 4-12: als het kind bijna klaar is maar de tijd is al overschreden laat je het kind de opgave afwerken maar rekent daar GEEN punten voor.
- ➔ Patroon 30graden of meer draaien: fout
 - de eerste keer dat het kind het patroon draait , scoor je het ant fout en laat je juiste patroon zien aan het kind ➔ je draait de blokjes in de goede richting
 - *“kijk, de blokjes moeten zo gelegd worden”*
 - deze correctie mag je maar ÉÉN maal doen
 - als het kind deze fout bij de opgaven 1,2 en 3 maakt kan je vragen of het kind het opnieuw kan leggen, als het dan weer verkeerd is geef je aan hoe het wel hoort.

Instructies bij de opgaven (6-7jaar)

Opgave 1, poging 1

- ➔ leg de blokjes voor het kind neer en zeg
 - *“kijk, deze blokjes zijn hetzelfde. Sommige kanten zijn helemaal rood, sommige kanten zijn helemaal wit en sommige kanten zijn half rood en half wit.”*
- ➔ Draai daarna de blokjes om de verschillende kanten te laten zien
 - *“ik ga deze naast elkaar leggen om er iets van te maken. Kijk hoe ik dat doe”*
- ➔ Doe opgave één voor met twee blokjes (afstand van ongeveer 18cm van de tafelrand bij het kind), geef daarna het kind twee blokjes.
 - *“leg jij nu jouw blokjes aan elkaar zoals ik heb gedaan “*

- ➔ Begin met het opnemen van tijd. Als het kind de zijkanten begint na te maken wijs je het erop dat hij de bovenkant moet namaken.
 - kind legt het juist: verder gaan met opgave 2
 - kind legt het verkeerd of is buiten tijdslimiet: poging twee van opgave 1

Opgave 1, poging 2

- ➔ Zeg: *"kijk nog eens naar mij"*
- ➔ Doe het nogmaals voor met de blokjes van het kind
- ➔ Je doet de blokjes doorelkaar maar laat jouw voorbeeld intact
 - *"probeer het nog eens en leg de blokjes op precies dezelfde manier als ik ze gelegd heb"*
- ➔ Begin met het opnemen van tijd. Daarna ga je verder met opgave 2, ook als het kind het fout doet

Instructies bij opgaven (8-16jaar)

Opgave 3, poging 1

- ➔ Leg de 4 blokjes voor het kind
 - *"kijk, deze blokjes zijn hetzelfde. Sommige kanten zijn helemaal rood, sommige kanten zijn helemaal wit en sommige kanten zijn half rood en half wit."*
- ➔ Draai de blokjes om de verschillende kanten te laten zien. Leg het boekje met de opgaven voor het kind neer, opengeslagen bij opgave 3
 - *"ze kunnen aan elkaar gelegd worden zodat ze hetzelfde patroon vormen als je op de kaart ziet. Kijk hoe ik dat doe"*
- ➔ Leg het patroon langzaam. Daarna gooi je de blokjes door elkaar en geeft ze aan het kind
 - *"maak jij er nu zo één als op de kaart ? begin maar"*
- ➔ Begin met opnemen van de tijd
- ➔ Als het kind bij de eerste poging opgave 3 juist maakt = volledige score voor de voorafgaande 2 opgaven die niet werden afgenomen. Daarna ga je verder met opgave 4.

Opgave 3, poging 2

- ➔ Gooi de blokjes dooreen
- *"kijk nog eens naar mij"*
- ➔ Leg het patroon nogmaals met de blokjes van het kind. Gooi ze daarna weer door elkaar.
- *"begin maar. Eens kijken of je het nu wel kunt"*
- ➔ Begin met het opnemen van de tijd
- ➔ Als het kind enkel bij de tweede poging van opgave 3 het patroon juist heeft gelegd OF bij beide pogingen het verkeerd legt = opgave 1 en 2 afnemen ➔ nadat je opgave 2 hebt afgenomen ga je verder met opgave 4.

8. Woordkennis

omkeerregel	Als het kind (9 en ouder) op elk van de eerste twee opgaven niet de volledige score haalt ➔ daaraan voorafgaande opgaven in omgekeerde volgorde afnemen. Dit doen tot dat twee vragen met opeenvolgende nummers geheel juist zijn Daarna voor alle voorafgaande vragen die niet worden afgenomen de volledige score geven
beschrijving	Kind moet een gegeven woord in eigen woorden uitleggen
afbreekregel	Na 4 opeenvolgende foute antwoorden

Aanwijzingen

- ➔ Bij aanvang:
- *"ik zal nu een paar woorden noemen. Luister goed en vertel mij wat elk woord betekent"*
- ➔ Werk in de volgorde waarin de woorden zijn aangegeven en let op je uitspraak
- ➔ Als een kind van 6-8jaar op 1 vraag een antwoord geeft van minder dan twee punten
- *"een huis is een gebouw waar je in woont"*
- ➔ Je geeft verder geen hulp behalve als hieronder:
- ➔ Een kind krijgt geen punten als het alleen maar iets aanwijst (bv een boom), je vraagt:

- “leg eens uit wat een is, zeg het met woorden”

- ➔ Kind heeft het woord niet goed gehoord en geeft daarom een fout antwoord
 - “luister goed. Wat betekent...”
- ➔ Let erop dat je het woord niet spelt!
- ➔ Als het moeilijk is om vast te stellen of het kind het antwoord wel of niet weet
 - “leg eens uit wat je bedoelt of vertel me er eens meer over”
 - ook gebruiken als het antwoord vaag of onduidelijk is
- ➔ Streektaal of jargon is fout!
 - vraag eerst wel om een andere omschrijving te geven

9. Figuur Leggen

materiaal	- Zes legpuzzels - kartonnen scherm - stopwatch
Beschrijving	Kind moet binnen een bepaalde tijd een puzzel leggen
afbreekregel	Je breekt NIET af en laat het kind alle puzzels maken

Aanwijzingen

- ➔ Gebruik kartonnen scherm om de puzzel op de juiste manier aan te bieden.
 - puzzelstukjes worden ACHTER dit scherm klaargelegd
 - juiste verbinding wordt met een X aangegeven
- ➔ Tijd begint te lopen vanaf dat de instructies is gegeven
 - exacte tijd noteren
 - noteren wanneer het tijdslimiet wordt overschreden
 - als het kind niet klaar is binnen de tijd, kan je het laten doorwerken (niet demotiveren)
 - je noteert wel hoe de blokjes lagen bij het vertrijken van de tijd!
- ➔ Bij een figuur dat niet geheel goed is noteer je de juiste verbindingen
- ➔ Alleen hulp geven bij opgave 1

- ➔ Als het kind een stukje ondersteboven legt, leg je het onopgemerkt terug goed

Opgave en instructie

- ➔ Leg de stukjes achter het scherm volgens het voorbeeld. Haal het scherm daarna weg en zeg
 - *“als deze stukjes goed tegen elkaar worden gelegd, wordt het een appel. Kijk maar hoe ik het doe”*
- ➔ Leg de stukjes aan elkaar
- ➔ Laat het kind 10 sec kijken naar de appel en haal de stukjes dan weer uitelkaar

10. Begrijpen

beschrijving	Kind moet mondeling vragen beantwoorden
afbreekregel	Na 3 opeenvolgende foute antwoorden

- ➔ Bij aanvang:
 - *“ik ga enkele vragen stellen waarop jij een zo goed mogelijk antwoord moet geven”*
- ➔ Lees de vraag langzaam voor
 - herhalen is altijd toegestaan (geen wijzigingen in de formulering!!)
- ➔ Als het kind aarzelt kan je het aanmoedigen
 - *“ja” of “ga door”*
- ➔ Als het ant onduidelijk is of dubbelzinnig
 - *“leg eens uit wat je bedoelt”*
- ➔ Als het kind op vraag 1 een niet-2puntsantwoord geeft
 - *“je zou er een verband om kunnen doen”*
 - deze hulp mag maar één keer gegeven worden
- ➔ Sommige vragen vereisen 2 goede antwoordmogelijkheden, wanneer het kind er maar één geeft, vraag je naar een tweede mogelijkheid.
 - bij een direct fout antwoord vraag je niet naar een tweede antw
 - maar één keer naar een tweede antwoord vragen

- ➔ Wanneer het antw van het kind in de goede richting is ➔ DV
- soms wordt bij voorbeeld antw aangegeven dat je zeker moet doorvragen

11.Symbolen vergelijken

materiaal	<ul style="list-style-type: none"> - werkboek - twee potloden - stopwatch - doorzichtige sleutel
beschrijving	Kind moet twee groepen symbolen vergelijken en door het aankruisen aangeven op een bepaalde vorm in beide groepen voorkomt
Afbreekregel	Afbreken na 120 sec

Instructie niveau A

- ➔ Sla het werkboek open bij voorbeelopgaven en leg het voor het kind neer. Wijs eerste voorbeeld aan.
 - *“kijk eens naar deze figuren (wijs alle figuren van vb 1 aan, en ga met uw vinger van links naar rechts)”*
- ➔ Wijs naar de figuur in de linker kolom
 - *“deze figuur zit ook in dit groepje figuren hier (wijs alle figuren in het groepje aan, van links naar rechte)”*
- ➔ Wijs weer naar de figuur likns in de linker kolom
 - *“kijk, deze figuur is gelijk aan die figuur (wijs naar de overeenkomstige figuur in de groep) en daarom zet ik een streepje in het hokje met JA”*
- ➔ Zet een schuine streep in het vakje JA en zeg
 - *“kijk eens naar deze figuren (wijs alle figuren van vb 2 aan). Deze figuur (wijs figuren in linkse kolom) staat niet in het groepje (wijs naar figuren in het groepje wwarbij u van links naar rechts gaat) en daarom zet ik een streepje in het hokje met NEE”*
- ➔ Instructies herhalen als het kind het niet begrijpt

oefenopgaven

- ➔ Wijs naar tweede opgave en zeg
-“nu moet jij het doen. Begin maar”
- ➔ Bij elke juist opgeloste opgave geef je een complimentje (“goed zo”)
- ➔ Als het kind een fout maakt in de oefenopgaven, stopt u en legt u uit wat het goede antw is en waarom.
- ➔ Ga pas verder wanneer het kind opgave zeker heeft begrepen

Testopgaven

- ➔ Na de oefenopgaven, sla het boekje zo open dat de twee testpagina's voor het kind liggen
- “als ik zeg dat je kunt beginnen, moet je deze opgaven op dezelfde manier maken . begin hier (wijs naar de eerste opgave) en maak er zoveel je kan. Als je met de eerste blz klaar bent, ga je door met de volgende blz (sla het blad even om). Je gaat gewoon door tot ik zeg dat je moet stoppen. Doe het zo snel mogelijk zonder fouten te maken. let er op dat je er niet één overslaat. De meeste kinderen krijgen niet alles af, probeer er gewoon zoveel mogelijk te maken. Als de tijd om is zeg ik stop. Heb je nog vragen?”
- ➔ Als het nodig is geef je extra info. Als het kind klaar is
-“begin maar”
- ➔ Vanaf nu geen hulp meer bieden

12. Cijferreeksen

Voorwaarts

- ➔ Begin met pogin 1 van opgave 1
-“ik ga enkele cijfers opnoemen. Luister goed, want als ik klaar ben moet je ze nazeggen.”
- ➔ Lees de cijfers voor (bij de laatste cijfers gaat je stem iets naar beneden)

Achterwaarts

- ➔ Zeg:

- “nu ga ik nog meer cijfers opnoemen, maar als ik stop moet je de cijfers achterstevoren nazeggen. Bijvoorbeeld als ik 8-2 zeg, wat zeg jij dan?”

➔ Wacht zodat kind kan antw

➔ Kind zegt: 2-8

-“dat is goed”

➔ Bij een fout antw

-“nee, je moet zeggen 2-8. Ik zei 8-2 dus als je ze achterstevoren zegt, krijg je 2-8.

Probeer nu deze cijfers en denk eraan dat je ze achterstevoren moet nazeggen. 5-6.

➔ Ongeacht of het ant op het tweede voorbeeld goed of fout is ga je verder met opgave 1

- vanaf nu GEEN hulp meer

13. Doolhoven

materiaal	-werkboek -stopwatch -2 potloden
beschrijving	Kind moet diverse doolhoven oplossen.
omkeerregel	Als het kind 8jaar of ouder slechts 1punt scoort op de beginopgave ➔ doolhoven 12 en drie aanbieden in de NORMALE volgorde en gaat u daarna verder met doorlhof 5
afbreekregel	Na 2 opeenvolgende fouten

Aanwijzingen

➔ Vouw of bedek het boekje zodat enkel doolhof die het kind moet maken zichtbaar is

➔ Kindmag potlood NIET van het papier afnemen

- als het kind dat toch doet zeg je: “denk erom dat je het potlood niet van het papier afneemt”

➔ Leg elke doolhof zo dat het figuurtje in het doolhof rechtop staat (perspectief van het kind)

➔ Bij het scoren telt het afnemen van potlood van het papier niet mee

➔ Wanneer de tijd is verstreken noteert u dat en laat het kind stoppen en biedt hem de volgende doolhof aan

➔ Aantal fouten bij elke doolhof noteren

➔ Je mag het kind aanwijzingen geven als dat nodig is

- elke aanwijzing mag maar één maal worden gegeven
- tijd wordt niet stopgezet als de aanwijzing wordt gegeven
- 1. als het kind door een lijn heen gaat: *“je mag niet door een muur heen gaan”*
- 2. als het kind om wat voor reden dan ook stopt, terwijl de tijd nog loopt : *“niet stoppen. Ga door tot je de weg naar buiten hebt gevonden”*
- 3. als het kind het potlood optilt en opnieuw in het midden wil beginnen : *“je mag niet opnieuw beginnen. Ga door waar je bent gebleven (wijs laatste punt aan) en probeer een weg naar buiten te vinden”*
- 4. als je het kind niet bij het figuurtje in het midden begint: *“je moet hier beginnen”*(wijs het figuurtje aan)
- 5. als het kindje bij de uitgang begint en probeert de doolhof op te lossen door naar het centrum te gaan: *“(wijs figuurtje aan)je moet hier beginnen”*
- 6. als het kind bij de uitgang is , maar toch niet helemaal het doolhof uitgaat: *“je moet er helemaal uit”*