

Interim-Rapport 6

S.V.O. project 0274

Vroegtijdige herkenning en hulp aan kinderen (4-8 jaar) die op enigerlei wijze vastlopen in het onderwijs

NIPG-TNO project 529

Vroegtijdige herkenning van leerstoornissen

L E I D S E D I A G N O S T I S C H E T E S T

HANDLEIDING
VOOR HET STANDAARD-ONDERZOEK
VAN KLEUTERS
(experimentele versie)

© TNO – All rights reserved

Voor de rechten en verplichtingen van de opdrachtgever met betrekking tot de inhoud van dit rapport wordt verwezen naar de Algemene Voorwaarden van TNO.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, openbaar gemaakt, en/of verspreid op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van TNO.

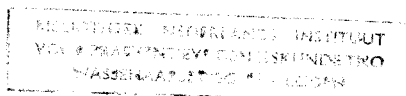
J.F. Schrootz

Nederlands Instituut voor Praeventieve Geneeskunde-TNO - Leiden

Vrije Universiteit - Amsterdam

School Advies Centrum - 's Hertogenbosch e.o.

september 1973



I N H O U D

blz.

Voorwoord	
Algemene instructie - - - - -	1
I Vouwblaadjes - - - - -	3
II Verhaaltjes-test - - - - -	6
III Blokpatronen - - - - -	9
IV Natikken - - - - -	14
V Lees Predictie Test - - - - -	16
VI Begrip en Inzicht - - - - -	20
Samenvatting - - - - -	25
Summary - - - - -	26
Appendix: LPT - standaard Testformulier	

Voorwoord

In het kader van SVD-project 0274 "Vroegtijdige herkenning van en hulp aan kinderen (4-8 jaar) die op enigerlei wijze vastlopen in het onderwijs" en NIPG-TNO-project 529 "Vroegtijdige herkenning van leerstoornissen" wordt een testbatterij ontwikkeld voor kleuters, aangeduid met de naam LDT (Leidse Diagnostische Test).

De LDT kan op twee manieren afgenomen worden: standaard en volgens de methode van het grenzen-toetsend onderzoek. In dit Interim-rapport No. 6 wordt alleen een handleiding gegeven voor het standaard-onderzoek welke, op de subtest "Verhaaltjes" na, identiek is aan de handleiding voor het standaard-onderzoek uit Interim-rapport No. 3. Wijziging van de subtest "Verhaaltjes" bleek op grond van recente onderzoeksbevindingen noodzakelijk, aangezien deze test te weinig discrimineerde onder 4-jarige kleuters.

Drs. J.H.A. Groenendaal en K. Zaal (Vrije Universiteit, afdeling Ontwikkelingspsychologie, pedologie en speciale pedagogiek) ben ik bijzonder erkentelijk voor de moeite die zij zich getroost hebben om de subtest "Verhaaltjes" te modificeren.

Niet onvermeld mag blijven dat Drs. J.H.A. Groenendaal een groot aandeel gehad heeft in de ontwikkeling van de subtest LDT (Lees Prediktie Test) en R.J. van Alphen de Veer bij de uiteindelijke vormgeving van handleiding plus testformulieren.

Voor de opzet van het gehele onderzoek en de theoretische achtergronden van de LDT kan men het beste Interim-rapport No. 1, resp. het binnenkort te verschijnen Interim-rapport No. 7, van project 529 raadplegen.

Tenslotte zou ik nu al dank willen brengen aan al degenen die op een of andere manier behulpzaam zijn geweest bij de opzet en ontwikkeling van de LDT.

Leiden, september 1973

Drs. J.J.F. Schroots

Algemene instructie

1. De resultaten van het testonderzoek worden in belangrijke mate bepaald door de nauwkeurigheid waarmee men zich aan de instructies in de handleiding houdt.
2. Ofschoon men de handleiding tijdens het onderzoek mag raadplegen, verdient het aanbeveling de instructies bij de verschillende tests zo goed mogelijk uit het hoofd te leren, zodat de volle aandacht aan de kleuter gegeven kan worden.
3. Het is belangrijk een tafel en stoel uit te kiezen, die aangepast zijn aan de lengte van de kleuter. Probeer zelf ook op zo'n stoeltje te zitten. Tijdens het testonderzoek zit de kleuter vóór je, aan de andere kant van de tafel.
4. Zorg ervoor dat, voordat het eigenlijke testonderzoek plaatsvindt, alle materiaal klaar staat, zodat er tijdens het onderzoek niet gezocht hoeft te worden. Houd het echter uit het gezicht van de kleuter, voordat het gebruikt wordt.
5. Probeer storende factoren, zoals lawaai, plotselinge binnenkomst van een leidster of vreemde e.d. zoveel mogelijk te minimaliseren. Het testonderzoek dient in een zo rustig mogelijke, bijna saaie, omgeving te geschieden.
6. Stel de kleuter vóór het onderzoek zoveel mogelijk op zijn gemak. Vertel bijvoorbeeld dat je enkele spelletjes met hem/haar wilt doen of vraag hem/haar naar zijn naam. Babbel gerust even met het kind. Een vriendelijke houding doet wonderen. Het gaat erom een zodanig contact te krijgen dat de kleuter geïnteresseerd is in wat er gebeurt.
7. De verschillende tests moeten in dezelfde volgorde gegeven worden als in de handleiding en op het testformulier staat aangegeven.
8. Indien een kleuter weigert een bepaalde test af te leggen, ga dan verder met de volgende en probeer het nog eens nadat alle tests gegeven zijn.

Maak hiervan wèl een notitie in de ruimte die hiervoor (en voor alle andere bijzonderheden die je zijn opgevallen tijdens het standaard-testonderzoek) is gereserveerd op het testformulier. Dit o.a. met het oog op de voorbereidingen voor het grenstoetsend onderzoek.
9. Haast de kleuter niet, want zijn/haar prestatie wordt er vaak minder door. Als het kind na enkele tests de behoefte krijgt om op te staan, rond te lopen, of nieuwgierig naar het raam te gaan, sta dit toe. Tijdens de tests zèlf moet het kind met tact aan zijn taak gehouden worden.
10. Stimulerende opmerkingen tussen de tests of na een niet al te best gelukt testonderdeel zijn toegestaan, mits niet overdreven.

Bijvoorbeeld: "Joh, ..., wat doe jij goed je best"

"Kun je me nu helpen alles op te ruimen, dan gaan we weer een ander spelletje doen"

"Eh, ... eens kijken of je dit ook kan"

"Zo'n grote (of knappe) jongen/meisje"

"Fijn hoor ..., jij kunt leuk spelen"

"Toe maar, ... Ja ..." etc.

"Kijk, nou mag jij ook"

Zeg nooit "goed" of "nee", want de inzet van het kind is belangrijk, niet zijn prestatie. Zeg bijvoorbeeld "wat doe jij goed je best".

11. Pl. = proefleider = degene die de tests afneemt.
Pp. = proefpersoon = kleuter.

I VOUWBLAADJES**)

Materiaal: Mei-groene vouwblaadjes.

Aanwijzingen: Neem twee vouwblaadjes en leg één blaadje links van je, zodat de kleuter het kan zien. Pp. mag het blaadje nog niet in handen nemen.

Vestig nu de aandacht van de kleuter op het eigen blaadje (pl.) door te zeggen: "*let nu goed op wat ik doe*" en vouw het volgens de aanwijzing hieronder (vouwpatronen).

Geef pp. vervolgens zijn/haar vouwblaadje en zeg:

"Vouw jouw blaadje nu precies zoals ik gedaan heb met mijn blaadje."

Houd intussen het demonstratie-vouwblaadje, nadat dit gevouwen is goed tegen de tafel gedrukt, maar zó dat de kleuter het nog kan zien. Indien pp. niet begrepen heeft wat er gedaan moet worden, of het blaadje veel te slordig vouwt, demonstreer het eerste vouwpatroon nog een keer. Als het dan nog niet lukt, help hem/haar dan bij het vouwen. Leg de gevouwen blaadjes buiten handbereik.

De opeenvolgende vouwpatronen zijn in opklimmende moeilijkheidsgraad gerangschikt. Een slordig begin levert vooral bij de moeilijker vouwpatronen problemen op voor het kind. Besteed daarom bij het eerste vouwpatroon extra aandacht aan het zo goed en nauwkeurig mogelijk vouwen door een correctie achteraf, ook al wordt aan het eerste vouwpatroon één punt toegekend (zie scorings-criteria).

- N.B. - Gebruik voor elk vouwpatroon twee nieuwe vouwblaadjes.
- De verschillende elementen van een vouwpatroon (a, b, c, etc.) dienen achter elkaar gedemonstreerd te worden; pas dan mag pp. het nadoen.
 - Het is niet van belang of de kleuter in dezelfde richting vouwt als pl..

Alléén bij het éérste vouwpatroon mag hulp geboden worden of voor een tweede keer gedemonstreerd. Alle overige patronen zónder verdere hulp en tweede demonstratie!

Scorings-criteria: 1 punt voor elk goed gevouwen patroon
0 punten voor elk fout of te slordig gevouwen patroon

- N.B. 0 punten, indien het resultaat bij het eerste vouwpatroon zo slecht is dat voor een tweede keer gedemonstreerd of hulp geboden moet worden (indien redelijk goed: 1 punt + correctie voor nauwkeurigheid achteraf).

Belangrijk: Zolang als de kleuter de verschillende opeenvolgingen van het vouwpatroon redelijk goed uitvoert (sommige kleuters zijn niet zo handig en vouwen niet precies langs de (gestippelde) vouwlijnen) wordt hiervoor 1 punt toegekend. Indien niet, of indien het vouwpatroon zó slordig gevouwen is dat de pl. zich afvraagt of het patroon wel correct gereproduceerd werd, dan 0 punten.

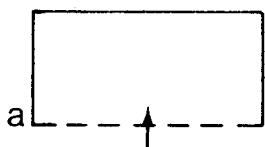
Maximale score: 12 punten.

Afbreken: Na 3 opeenvolgende mislukkingen.

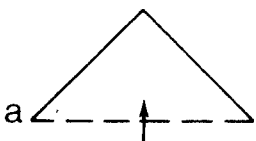
**) Gemodificeerde versie van de subtest Paper Folding (Hiskey-Nebraska Test of Learning Aptitude).

Vouwpatronen:

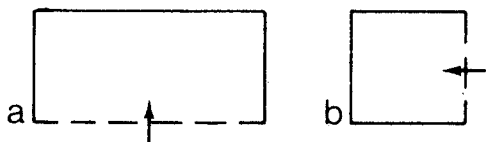
1. Vouw het blaadje dubbel, zodat het geheel er uitziet als twee opeenvolgende pagina's van een boek.



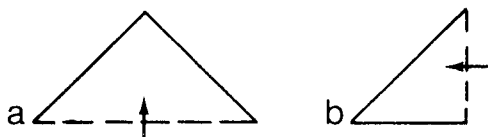
2. Doe hetzelfde als bij vouwpatroon 1, maar nu langs de diagonaal, zodat het geheel er uitziet als een driehoek.



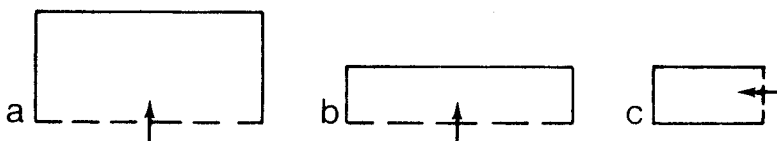
3. a Vouw het blaadje dubbel, als bij patroon 1.
b Doe dit nog een keer, zodat een vierkant verkregen wordt.



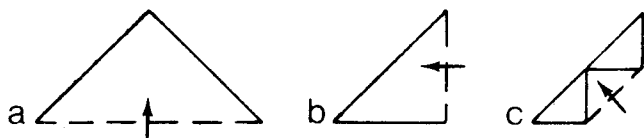
4. a Vouw het blaadje over de diagonaal, als bij vouwpatroon 2.
b Vouw deze driehoek (a) dubbel langs de middelloodlijn, zodat een driehoek verkregen wordt die half zo groot is.



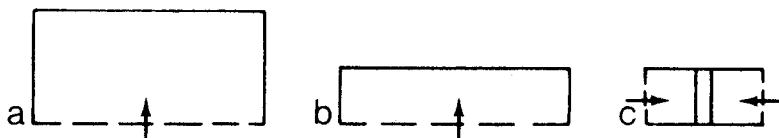
5. a Vouw het blaadje dubbel, als bij vouwpatroon 1.
b Doe dit nog een keer, zodat een rechthoek verkregen wordt.
c Vouw de rechthoek dubbel, zodat w er een rechthoek verkregen wordt die half zo groot is.



6. a+b Doe hetzelfde als bij vouwpatroon 4 (a+b).
c Vouw de top van de driehoek naar het midden_van_de_basis, zodat een trapezium verkregen wordt.

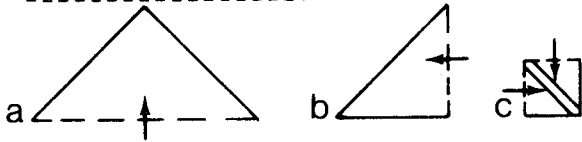


7. a Vouw het blaadje dubbel, als bij vouwpatroon 1.
b Doe dit nog een keer, zodat een rechthoek verkregen wordt.
c Vouw linker- en rechterzijde van deze rechthoek naar het midden, zodat weer een rechthoek verkregen wordt die half zo groot is als in (b).



8. a+b Doe hetzelfde als in patroon 4 (a+b).

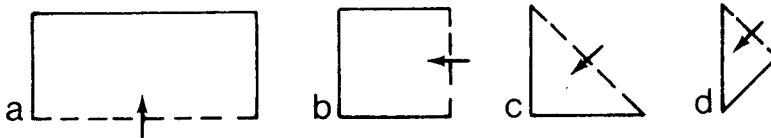
c Vouw achtereenvolgens de linker en rechter basishoek naar de top van de driehoek, zodat een vierkant verkregen wordt.



9. a+b Doe hetzelfde als bij vouwpatroon 3 (a+b).

c Vouw dit patroon (b) nu langs de diagonaal.

d Vouw patroon (c) vervolgens langs de middelloodlijn, zodat een driehoek verkregen wordt die half zo groot is.

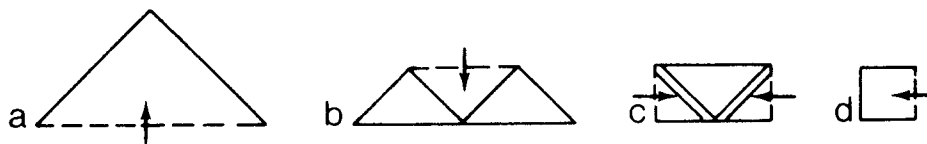


10. a Vouw het blaadje over de diagonaal, als bij vouwpatroon 2.

b Vouw de top van deze driehoek (a) naar het midden van de basis, zodat een trapezium verkregen wordt.

c Vouw achtereenvolgens de linker en rechter basishoek naar het midden van de trapezium-basis, zodat een rechthoek verkregen wordt.

d Vouw deze rechthoek dubbel, zodat een vierkant verkregen wordt.

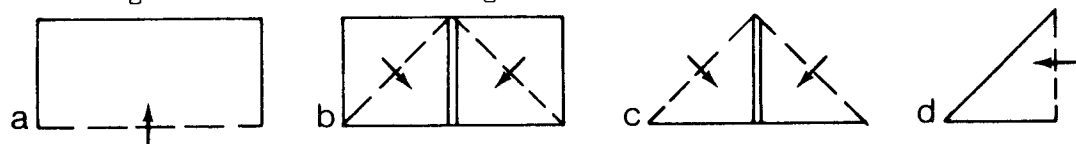


11. a Vouw het blaadje dubbel, als bij vouwpatroon 1.

b Vouw achtereenvolgens de linker en rechter bovenhoek (alléén beide bovenkanten!) naar het midden van de basis, zodat een vierkant verkregen wordt met "ingeschreven driehoek".

c Draai het blaadje om en herhaal (b), zodat een driehoek verkregen wordt.

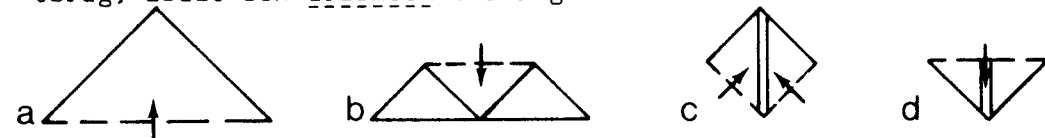
d Vouw patroon (c) langs de middelloodlijn, zodat een driehoek verkregen wordt die half zo groot is.



12. a+b Doe hetzelfde als bij vouwpatroon 10 (a+b).

c Vouw de "vleugels" naar boven langs de opstaande zijden van de "ingeschreven driehoek", zodat een ruit verkregen wordt.

d Draai het blaadje om en vouw de twee uitstekende "vleugels" terug, zodat een driehoek verkregen wordt.



II VERHAALTJES-TEST*)

Aanwijzingen: De test bestaat uit a) een verhaaltje van 14 zinnen en b) 12 vragen over het verhaaltje.

De procedure is in het kort:

1. oefenzinnetjes laten nazeggen;
2. voorlezen van het verhaaltje;
3. nazeggen van de 14 zinnen;
4. stellen van 12 vragen over het verhaaltje.

N.B. Alvorens aan de verhaaltjes-test te beginnen dient men het kind op zijn gemak te stellen en voor te bereiden op deze, van de vouwblaadjes sterk verschillende, test. Men laat het kind hiertoe na de vouwblaadjes-test spontaan praten of probeert het aan het praten te krijgen; dit is belangrijk.

1. Oefenzinnetjes:

De oefenzinnetjes dienen om na te gaan of het kind de instructie (de hele zin nazeggen) begrepen heeft. Probeer tenminste twee zinnetjes te laten nazeggen. Moedig zonedig aan:

"Nu mag jij het zeggen" of "Toe maar, nu jij"

De oefenzinnetjes mogen herhaald worden.

Instructie: *"Straks ga ik je een verhaaltje vertellen. Daarna mag jij het nazeggen en dan gaan we nog even praten over het verhaaltje."*

"We gaan het nazeggen eerst proberen: ik ga nu iets zeggen en dan mag jij het nazeggen."

"Zeg maar na:

- A. Poes
- B. Flinke jongen (meisje)
- C. Dit is een papiertje
- D. Het papiertje ligt op tafel

Afbreken: Als het kind niets nazegt van welk oefenzinnetje dan ook, breek dan de verhaaltjes-test af en ga verder met de blokpatronen. Men probeert het aan het slot van de test nogmaals, en geeft op het voorblad van het testformulier aan dat de volgorde van de subtests werd gewijzigd.

2. Voorlezen:

Het voorlezen van het verhaaltje dient op neutrale toon (zonder veel intonatie) en in rustig tempo te gebeuren. Dus niet te snel spreken, maar ook niet op dicteersnelheid.

Instructie: *"Nu ga ik een verhaaltje voorlezen, luister maar goed."*

Verhaaltje (Jan):

1. Op een dag waren moeder en Jan in de stad aan 't winkelen
2. Moeder had een grote tas meegenomen om de boodschappen in te doen.
3. Ze hadden al een tijdje gelopen.
4. Toen gingen ze een winkel binnen.

*) Ger Reesink, Pedagogisch Instituut R.U.-Utrecht, afd. Schoolpsychologie.

5. Na een poosje ziet moeder een mevrouw de winkel binnenkomen.
6. Moeder, die de mevrouw goed kent, begint met 'er te praten.
7. Jan loopt rond omdat ie 't speelgoed wil zien.
8. Er is veel speelgoed.
9. Hij ziet treinen en vliegtuigen.
10. Even later komt hij bij moeder met een vliegtuig in zijn hand.
11. Dit is het mooiste vliegtuig van de hele winkel, zegt ie.
12. Moeder zegt dat ie dat niet zomaar had mogen pakken.
13. Ze belooft Jan dat ie 't voor z'n verjaardag zal krijgen.
14. Moeder zegt de mevrouw goeiendag en samen gaan moeder en Jan de winkel uit.

3. Nazeggen:

Ook bij het zin voor zin voorlezen en laten nazeggen van de 14 zinnen wordt gesproken op neutrale toon en in rustig tempo.

Het is zeer belangrijk dat men letterlijk noteert wat het kind nazegt. Deze notities vormen het ruwe materiaal voor de scoring die later plaatsvindt. Schrijf dus alles wat het kind zegt woordelijk op, zodat daarover later geen misverstand kan ontstaan.

- Zegt het kind niets, herhaal de zin dan niet, maar zet een streepje op de plaats bestemd voor het antwoord.

Instructie: *"Nu ga ik het verhaaltje nog een keer voorlezen, maar nu zin voor zin. Als ik een zin gezegd heb zeg jij hem precies zo na, net als daarnet."*

Na het voorlezen van de zin: "Nu jij" of "Ja, zeg het maar"

Afbreken: Breek de test af als het kind op vier achtereenvolgende zinnen helemaal niets nazegt of zinnen zegt die niet slaan op personen of gebeurtenissen uit het verhaaltje; en ga verder met de blokpatronen.

4. Vragen:

Zorg dat het duidelijk is voor het kind, dat het niet meer hoeft na te zeggen, maar moet antwoorden op de vragen.

Wil het kind het hele verhaaltje vertellen na het stellen van de eerste vraag, rem het dan af door een opmerking als: *"Even wachten hoor, je hoeft me alleen maar te vertellen wat ik vraag, anders kan ik het niet allemaal opschrijven"*.

Ook hier noteert men letterlijk alles wat het kind zegt voor zover het betrekking heeft op personen of gebeurtenissen uit het verhaaltje.

Hulpvragen (b-vragen): Er is een aantal hulpvragen welke alleen worden gesteld als het kind niets antwoordt op de hoofdvraag (a-vraag) of als het antwoord geen betrekking heeft op personen of gebeurtenissen uit het verhaaltje (bijv. "ik weet het niet ...").

LET OP: Vraag 10a' wordt gesteld als bij 10a het antwoord op 11a wordt gegeven.

De vragen mogen éénmaal herhaald worden als het kind na 15 seconden nog niets gezegd heeft.

Instructie: *"Nu gaan we nog wat over het verhaaltje praten. Je hoeft nu niet meer na te zeggen. Ik ga wat over het verhaaltje vragen en jij vertelt me wat je er nog van weet."*

Vragen bij verhaaltje (Jan):

- 1a Wat waren moeder en Jan aan het doen in het begin van het verhaaltje?
- b Wat waren moeder en Jan in de stad aan het doen?
- 2a Wat had moeder meegenomen?
- b Wat had moeder meegenomen om de boodschappen in te doen?
- 3a Waar gingen ze naar binnen?
- 4a Wat zag ze na een poosje?
- b Wie zag moeder de winkel binnenkomen?
- 5a Wat doet moeder dan?
- 6a Waarom is Jan aan het rondlopen in de winkel?
- b Wat wil Jan zien?
- 7a Wat voor speelgoed ziet ie allemaal?
- 8a Wat doet Jan met 't vliegtuig?
- b Waar gaat ie heen met 't vliegtuig?
- 9a Wat zegt ie tegen moeder?
- b Hoe vindt ie 't vliegtuig?
- 10a Wat zegt moeder dan tegen Jan?
- a' Wat zei ze daarvoor?
- 11a Wat belooft ze aan Jan?
- b Wanneer zal ie 't krijgen?
- 12a Wat gebeurt er aan het eind van het verhaaltje?
- b Moeder zegt de mevrouw goeiendag; en wat dan?

Afbreken: Men breekt af als het kind viermaal achtereen geen antwoord geeft of een antwoord dat niet slaat op personen of gebeurtenissen uit het verhaaltje. Hierbij gelden de a- en b-vraag met hetzelfde nummer steeds als één vraag.

III BLOKPATRONEN^{*)}

Materiaal: 6 platte blokken aan de ene kant rood, aan de andere kant wit;

8 platte blokken aan de ene kant rood, aan de andere kant half-rood en half-wit;

3 voorbeeld-patronen op afzonderlijke kaarten, genummerd 8 t/m 10 (WPPSI-boekje);

1 stopwatch;

1 scherm.

Aanwijzingen: Bij de eerste zeven opgaven moet het kind een door de pl. met blokjes voorgelegd patroon naleggen. De patronen van opgaven 1 t/m 7 zijn op het testformulier afgebeeld. Bij opgaven 8 t/m 10 wordt het patroon van de afzonderlijke kaart (zie WPPSI-boekje) nagelegd. Let erop, dat de patronen in de juiste stand worden aangeboden; d.w.z. de pl. moet de blokjes bij de eerste zeven opgaven precies zo neerleggen als aangegeven wordt op het testformulier.

Bijvoorbeeld Patroon 1: Pl. legt het witte blokje links en de twee rode blokjes rechts. Pp. moet dit patroon precies zo neerleggen en zal, vanuit pl. gezien, het witte blokje eveneens links en de twee rode blokjes rechts leggen. Idem dito voor alle overige blokpatronen.

Bij de voorbeeld-patronen op de afzonderlijke kaarten (8, 9 en 10) wordt het WPPSI-boekje zó opengeklapt dat het cijfer op de kop gelezen wordt (dus vanuit pl. gezien rechtsonder op de kaart staat). De tijd voor elke opgave gaat onmiddellijk in, nadat de instructie gegeven is.

Bij elk patroon is een tweede poging toegestaan als het kind bij de eerste faalt; d.w.z. het blokpatroon niet goed nalegt binnen de tijds-limiet.

Opmerkingen:

1. Legt het kind bij patroon 1 t/m 4 de blokjes goed neer, maar zijn er duidelijke openingen tussen de blokjes, vraag dan:
"Is het zo goed?"
Schuift het kind de blokjes niet tegen elkaar, dan doet pl. dit, maar het resultaat wordt fout gescoord.
2. ROTATIE
Onder rotatie wordt verstaan een verdraaiing van het juiste patroon. Zou men het door het kind gelegde, geroteerde patroon terugdraaien in dezelfde stand als het voorbeeld, dan krijgt men twee identieke patronen.

*) Gemodificeerde versie van de subtest Block Design uit de WPPSI.

We bekijken nu enkele door het kind gelegde patronen naar het volgende voorbeeld, dat achter het scherm gelegd werd:



: VOORBEELD (achter het scherm gelegd)

GOED



: Dit patroon heeft het kind juist nagelegd. Het wordt GOED gescoord.


FOUT



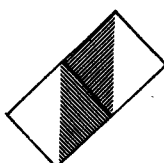
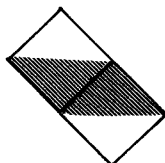
: Dit is GEEN rotatie, de kleuren zijn verwisseld. Dit wordt FOUT gescoord.

FOUT




: Draait men dit patroon (tijdens de testsituatie: in gedachten) terug in dezelfde stand als het voorbeeld dan krijgt men: . Dit is niet gelijk aan het voorbeeld, dus: FOUT

ROTATIES



(of een stand er tussenin)

Draait men deze patronen (in gedachten) terug dan krijgt men: . Dit is gelijk aan het voorbeeld. Het kind "roteerde" dus slechts het juiste patroon.

Bij de laatste soort oplossingen: de rotaties, gelden de volgende regels, die ook in de handleiding vermeld staan:

patroon 1 t/m 4 : Rotatie: "goed" scoren, om instructieve redenen verbeteren, en doorgaan met het volgende patroon (ongeacht of het een eerste of een tweede poging was). Tijdens het verbeteren zegt men: "*Kijk eens goed, het moet zo komen te liggen.*"

patroon 5 t/m 10: Rotatie: bij een eerste poging, "fout" scoren, verbeteren en doorgaan met de tweede poging. Ook hier zegt men tijdens het verbeteren: "*Kijk eens goed, het moet zo komen te liggen.*"

3. Op het testformulier is bij elk patroon aangegeven of de opgave voorgedaan wordt of niet, respectievelijk met de letters D (demonstreren) en ND (niet demonstreren).
4. Blokpatronen is een snelheidstest, daarom moet op het testformulier in de kolom tijd aangegeven worden (in seconden, bijvoorbeeld 14") hoe lang het kind erover doet. Zet een streepje indien de tijdgrens gepasseerd wordt.
5. Geef in kolom "g of f" aan, of pp. het patroon goed gelegd heeft binnen de tijdgrens (g) of niet (f).
6. Laat pp., alvorens te beginnen, even spelen met de stopwatch en leg hem/haar de werking ervan uit. Bouw een competitie-element in door te zeggen: *"Nu moet jij dit eens namaken, dan kijk ik hoelang jij erover doet."*

Wanneer afbreken? Begin met patroon 1. Hierna wordt altijd patroon 2 gegeven ongeacht een eventueel volledig falen bij het eerste patroon. Mislukken zowel patroon 1 als 2, breek dan af. Indien òf opgave 1 òf 2 goed is, ga dan door met 3 en 4 (etc.).

Afbreken: Na 2 opeenvolgende mislukkingen, gerekend vanaf patroon 3. (Een patroon is mislukt als beide pogingen mislukt zijn).

Patronen: Voor patroon 1 en 2 gebruiken we de 6 blokken, die aan één kant rood en aan de andere kant wit geschilderd zijn.

Patroon 1: Maak patroon 1 achter het scherpje en vraag aan pp. of hij/zij dat zolang wil vasthouden. Leg de resterende drie blokken voor het kind neer en zeg: *"Kijk eens naar deze blokjes; ze zijn aan één kant rood geschilderd en aan de andere kant wit"* (goed laten zien). *"Nu ga ik dit namaken"* (naar het voorbeeld wijzen). *"Kijk maar naar wat ik doe."* Maak het model langzaam na, daarbij iedere stap verklaarend: *"Ik leg hier een rood blokje en hier nog een rood en hier een wit blokje."* Na het voordoen worden de blokjes weer door elkaar gelegd. Zeg dan: *"Nu moet jij dit eens namaken"* (naar het voorbeeld wijzen) *"dan kijk ik hoelang je erover doet."* Als het kind niet binnen de tijdslimiet klaarkomt of het verkeerd doet, zeg dan: *"Nee, het moet zo"*, en laat dan zien hoe het moet. Na deze tweede demonstratie leggen we de blokjes weer door elkaar en zeggen: *"probeer het nu nog eens"*.

Tijdgrens: 30 seconden voor iedere poging. Noteer tijd van pp!

Patroon 2: Ongeacht het resultaat bij patroon 1, gaan we verder met patroon 2, dat we ook weer klaarleggen zonder dat het kind dit ziet. Daarna worden de drie overgebleven blokjes, één met de rode en twee met de witte kant naar boven, voor het kind neergelegd en zeggen we (naar het voorbeeld wijzend): *"Nu moet jij deze eens precies namaken. Begin maar."* Als het kind hier niet in slaagt, zeg dan: *"Nee, het moet zo"* (demonstreren en daarna de blokjes weer door elkaar leggen). *"Nu moet jij het nog eens doen."*

Tijdgrens: 30 seconden voor iedere poging.

Voor de patronen 3 t/m 7 gebruiken we de 8 blokken, die rood aan de ene, half-rood en half-wit aan de andere kant zijn.

Patroon 3 en 4: Pak 2 blokken en leg patroon 3 zonder dat het kind dit ziet. Neem daarna nog 2 andere blokken in de hand en zeg: *"Hier zie je twee blokjes; ze zijn beide aan de ene kant rood en aan de andere kant half-rood en half-wit (laten zien). Nu leg ik deze twee blokjes tegen elkaar en maak precies zo'n figuurtje als dit (het voorbeeld aanwijzen). Kijk maar."* Bij het voordoen zegt men: *"Nu liggen de blokken boven elkaar. Zie je wel, zo zijn ze precies hetzelfde"* (aanwijzen). Pak de blokken nu op en geef ze aan het kind en zeg: *"Nu moet jij deze eens precies namaken"* (voorbeeld aanwijzen). Als het kind er niet in slaagt, zeg dan: *"Kijk nog eens naar wat ik doe!"* Doe het opnieuw voor, geef de blokken weer aan het kind en zeg: *"Maak het maar precies zoals dit"* (voorbeeld aanwijzen).

Ongeacht de resultaten bij patroon 3, leggen we patroon 4 voor! De procedure is hetzelfde als bij patroon 3.

Tijdgrens: 30 seconden voor iedere poging.

Patroon 5: Nu gebruiken we 4 blokken en maken patroon 5 zonder dat het kind dit ziet. De overblijvende 4 blokken leggen we door elkaar voor het kind neer en zeggen: *"Nu zijn er nog meer blokjes, die aan één kant rood zijn en aan de andere kant half-rood en half-wit. Deze blokjes ga ik nu zo tegen elkaar aanleggen, dat ik dit krijg (voorbeeld aanwijzen). Kijk maar."* (iedere stap mondeling begeleiden). Na het voordoen leggen we de blokjes weer door elkaar voor het kind neer en zeggen: *"Nu moet jij dit ook eens precies namaken (voorbeeld aanwijzen). Doe 't maar eens."* Als het kind er niet in slaagt, herhaal dan de demonstratie en laat een tweede poging doen.

Tijdgrens: 45 seconden voor iedere poging.

Patroon 6: Maak patroon 6, weer zonder dat het kind dit ziet, en leg de overblijvende blokken door elkaar voor het kind neer. Zeg nu zonder voordoen tegen het kind: *"Nu moet jij deze eens voor mij maken (voorbeeld aanwijzen). Nu helemaal alléén. Doe het maar eens."* Slaagt het kind hierin niet, dan doen we het voor. Daarna worden de blokjes weer door elkaar gelegd en zeggen we: *"Probeer het nog maar eens een keer."*

Tijdgrens: 45 seconden voor iedere poging.

Patroon 7: Dezelfde procedure als bij patroon 6, d.w.z. patroon 7 aanbieden zonder demonstratie en zeggen: *"Maak er één zoals deze."* Faalt het kind, dan voordoen en een tweede poging laten doen.

Tijdgrens: 60 seconden voor iedere poging.

Voor de patronen 8 t/m 10 gebruiken we de drie kaarten uit het WPPSI-boekje en vier van de blokken, die ook in het vorige patroon werden gebruikt.

Patroon 8: Laat de kaart met patroon 8 zien en zeg: *"Nu wil ik wel eens zien of jij de blokjes zo kunt leggen, dat het precies zo wordt als deze figuur (het plaatje aanwijzen). Kijk maar hoe ik het doe."* Bij het demonstreren duidelijk laten zien, dat het patroon op de kaart als voorbeeld dient. Dan de blokken weer door elkaar leggen en zeggen:

"Nu moet jij het eens proberen; begin maar!" Slaagt het kind hierin niet, dan de demonstratie herhalen en een tweede poging laten doen.

Tijdgrens: 60 seconden voor iedere poging.

Patroon 9 en 10: De kaart laten zien, de blokken zonder demonstratie geven en zeggen: *"Leg ze maar zo tegen elkaar, dat het precies zo wordt als dit"* (de kaart aanwijzen). Bij falen voordoen en het kind een tweede poging laten doen.

Tijdgrens: 1 min. 15 seconden voor iedere poging.

Scorings-criteria: 2 pnt. voor ieder patroon wanneer de eerste poging goed is;
1 pnt. wanneer de tweede poging goed is;
0 pnt. bij 't mislukken van beide pogingen.

N.B. de tijdgrens in acht nemen!

Rotatie van de patronen 1 t/m 4 wordt goed gerekend.
Rotatie van de patronen 5 t/m 10 wordt fout gerekend.

Maximale score: 20 punten.

IV NATIKKEN^{*)}

Materiaal: Plankje met 4 kubussen;
2 hamertjes.

Aanwijzingen: Zet het plankje met de 4 kubussen op tafel, tussen pp. en pl. in, en geef pp. een hamertje. Neem zelf het andere hamertje en tik vervolgens, met een snelheid van één tik per seconde, het patroon, zoals dat op het testformulier staat aangegeven (van links naar rechts vanuit pl. gezien). De kleuter moet dit patroon in dezelfde volgorde natikken. Het is belangrijk dat de kleuter begrijpt dat het om de juiste volgorde gaat. Daarom worden eerst twee proefseries (A en B) gegeven, alvorens de eigenlijke testseries aangeboden worden (1 t/m 17).

Proefserie A: De pl. heeft het testformulier met de tik-patronen voor zich en zegt:

"Ik ga telkens met mijn hamertje op deze blokjes tikken; jij hoeft alleen maar goed te kijken. Wanneer ik klaar ben, moet jij de blokjes precies zo natikken.

Doe maar na:" pl.: 1 - 4
pp.: 1 - 4

N.B. De blokjes zijn aangeduid met een cijfer. Blokje nummer 1 is het blokje links van pl. uit gezien.

Indien fout, zeg dan:

"Je moet het precies zo doen als ik doe; ik zal het nog een keer voordoen" en herhaal proefserie A.

Indien goed, ga dan door met proefserie B.

Proefserie B:

"Nu gaan we op de andere blokjes tikken. Denk erom dat je goed moet kijken op welk blokje ik het éérst tik, en op welk daarna.

Doe maar na:" pl.: 2 - 3
pp.: 2 - 3

Indien fout, proefserie B nog een keer herhalen.

N.B. Indien zowel proefserie A als B, ondanks herhalen, niet goed nagetikt wordt, dan afbreken.

Nu beginnen de eigenlijke testseries (1 t/m 17). Er wordt niet meer geholpen of herhaald.

Opmerking: Zo gauw 5 blokjes vóórgetikt moeten worden, wordt de test moeilijk voor pl. Memoriseer het tikpatroon (cijfer-volgorde) grondig alvorens te demonstreren.

Scorings-criteria: 1 pnt. voor elke serie die correct gereproduceerd wordt;
0 pnt. voor elke serie die fout gereproduceerd wordt.

N.B. De proefseries A en B worden niet meegerekend.

^{*)} Gemodificeerde versie van de Knox-Cubes, een subtest uit de Grace-Arthur.

Maximale score: 17 punten.

Afbreken: na 3 opeenvolgende mislukkingen vanaf serie 1.

V LEES PREDICTIE TEST**)

Materiaal: LPT-testboekje (14 kaarten met plaatjes, genummerd A, B, 1, 2, 12).

Aanwijzingen: De pl. leest rustig en duidelijk, met een snelheid van één woord per seconde, de woorden op zoals deze op het testformulier zijn aangegeven. De kleuter moet deze woorden in dezelfde volgorde nazeggen; direct daarna laat de pl. de bijbehorende kaart met plaatjes zien, waarop de kleuter de bij deze woorden horende plaatjes moet aanwijzen in de volgorde zoals ze gezegd zijn.

Het is belangrijk dat de kleuter begrijpt dat het om de juiste volgorde van "Woordjes nazeggen" en "Plaatjes aanwijzen" gaat. Daarom worden eerst twee proefseries (A en B) gegeven, alvorens de eigenlijke testseries aangeboden worden (1 t/m 12).

De kleuter is geneigd, zo gauw de pl. een woordje zegt, dit meteen na te zeggen. Corrigeer dit door te zeggen: *"Je moet even wachten tot ik klaar ben, dan mag jij."*

De kleuter zal ook de neiging hebben de woordjes te herhalen bij het aanwijzen van de plaatjes. Dit is niet de bedoeling. Zeg in zo'n geval: *"Je hoeft de woordjes nu alleen maar aan te wijzen hoor, en niets te zeggen."*

Gebruik deze zinnen telkens als de kleuter meteen wil nazeggen of bij het aanwijzen de woordjes nog eens hardop wil herhalen.

Notatie: Op het testformulier is onder elke serie, zowel voor "Woordjes nazeggen" als voor "Plaatjes aanwijzen", ruimte opengelaten voor de notatie. Het eerste woord dat het kind nazegt krijgt het cijfer 1, het tweede het cijfer 2, etc. Indien van links naar rechts de cijfers 1, 2, 3, 4, etc. op het scoreformulier (Woordjes nazeggen) verschijnen, dan is eenvoudig te zien of het kind de serie correct heeft gereproduceerd.

N.B. Notatie d.m.v. cijfers is vooral in het begin lastig. Neem geen risico en schrijf dan de woordjes die het kind nazegt op in de volgorde waarin ze gezegd worden (van links naar rechts). Het komt wel eens voor dat pp. een ander woord inlast bij het nazeggen dan pp. voorleest. Noteer het ingelaste woord dan onder het woord dat eigenlijk nagezegd had moeten worden, en ga door met de cijfercode. Bijvoorbeeld: 1 - 2 - Peer - 4 - etc.

Bij "Plaatjes aanwijzen" is de notatie wat lastiger; hier zijn geen woorden maar cijfers op het testformulier gedrukt. Deze gedrukte cijfers corresponderen met

a) het rangnummer van het door pl. gezegde woord, en

b) de plaats van het daarbij horende plaatje.

Bijvoorbeeld, is het woord "Boom" het tweede woord in een serie die door pl. voorgelezen wordt, dan heeft het daarbij horende plaatje het gedrukte cijfer 2 (rangnummer).

De plaats van de gedrukte cijfers is belangrijk, omdat deze plaats correspondeert met de plaats van het plaatje op de kaart. Omdat de plaatjes in willekeurige volgorde liggen, zijn ook de rangnummers in dezelfde willekeurige volgorde gedrukt. Als nu de kleuter de plaatjes in de juiste volgorde aanwijst, zullen onder de gedrukte cijfers (rangnummers) in willekeurige volgorde, dezelfde door de pl. in te

**) Door J.H.A. Groenendaal en J.J.F. Schrootso gemodificeerde versie van de oorspronkelijke LPT. van Bakker en Groenendaal (VU).

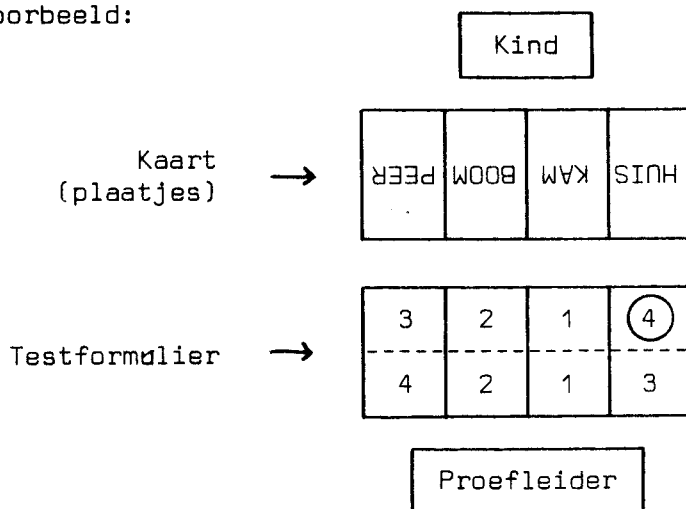
vullen cijfers verschijnen.

Stel dat het woordje "Peer" het laatste woord is uit een serie van vijf woordjes. Dan krijgt "Peer" het cijfer (rangnummer) 5. Het plaatje van de "Peer" staat echter temidden van andere plaatjes. Bij goed aanwijzen zal dan het door de pl. ingevulde cijfer 5 onder het gedrukte cijfer 5 verschijnen.

N.B. Neem ook hier in het begin geen risico en noteer (van links naar rechts) de woordjes die bij de aangewezen plaatjes horen. Na afname van de test kun je dan de cijfercode invullen.

Opmerking: Elke serie (kaart) met plaatjes bevat één extra plaatje van een woord dat niet door de pl. wordt genoemd. Deze plaatjes hoeven ook niet aangewezen te worden. Op het testformulier zijn deze extra plaatjes aangeduid met een cirkeltje. Indien pp. dit extra plaatje toch aanwijst midden in een serie, terwijl bijvoorbeeld plaatje 3 aangewezen had moeten worden, dan komt onder het gedrukte omcirkelde cijfer het rangnummer 3 te staan.

Bijvoorbeeld:



De aangeboden serie luidde: Kam - Boom - Peer. De serie werd correct door pp. nagezegd, maar verkeerd aangewezen, nl.: Kam - Boom - Huis - Peer. Pp. krijgt 0 punten.

Afbreken: Na drie opeenvolgende mislukkingen bij "Woordjes nazeggen" vanaf serie 1. (Voor "Plaatjes aanwijzen" geldt geen afbreek-regel).

Scorings-criteria:

- a) Woordjes nazeggen: 1 pnt. voor elke serie woordjes die de kleuter in de juiste volgorde nazegt;
0 pnt. voor nazeggen in verkeerde volgorde en/of wanneer niet alle woordjes gereproduceerd worden.
- b) Plaatjes aanwijzen: 1 pnt. voor elke serie plaatjes die de kleuter in de juiste volgorde aanwijst;
0 pnt. voor aanwijzen in de verkeerde volgorde en/of wanneer niet alle plaatjes aangewezen worden.

N.B. Indien het extra plaatje niet als laatste aangewezen wordt (het

hoëft niet aangewezen te worden), dan 0 pnt.

Zowel voor a) Woordjes nazeggen, als b) Plaatjes aanwijzen, geldt dat de proefseries A en B niet meegerekend worden.

Verschil-score (a-b): --- pnt.

Series:

Proefserie A: De pl. heeft het testformulier met de woordjesseries voor zich en zegt:

"Ik ga telkens een paar woordjes zeggen; jij hoeft alleen maar goed te luisteren. Wanneer ik de woordjes gezegd heb, moet jij ze precies zo nazeggen.

Zeg maar na:" pl.: BOOM - VIS
pp.: ---- - ---

Indien fout, dan nog eens herhalen.

Indien goed, dan zegt pl.:

"Goed zo. Nu doen we het nog een keer, maar nu mag jij de woordjes ook nog aanwijzen op een kaart"

(pl. laat kaart A zien met de 3 tekeningen eventjes naar pp. toegekeerd, en slaat vervolgens het LPT-boekje weer dicht).

"Dus goed opletten welk woordje ik het éérste zeg, en welk het laatste.

Probeer maar eens: pl.: BOOM - VIS
Zeg maar na:" pp.: ---- - ---

(pl. laat kaart A weer zien en zegt:)

"En nu mag jij aanwijzen welk woordje ik het éérste zei" (pl. geeft pp. gelegenheid het plaatje van een boom aan te wijzen),
"en het láátst" (idem dito voor vis).

Indien pp. fout aanwijst, hem helpen de goede volgorde aan te wijzen.

Indien goed:

"Goed zo. Zie je wel dat er ook een plaatje is dat ik niet gezegd heb" (pl. wijst plaatje van huis aan).

Proefserie B:

"We gaan het nog een keer proberen met andere woordjes. Denk erom dat je goed moet luisteren welk woordje ik het éérst zeg, en welk daarna. Daar gaan we:

Zeg maar precies zo na:" pl.: DEUR - MES
pp.: ---- - ---

(pl. laat direct daarna kaart B zien en zegt:)

"Mag jij aanwijzen welk woordje ik het éérst zei" (pp. wijst aan)
en welk daarna" (pp. wijst aan).

Indien fout: 2e poging helemaal herhalen, d.w.z. woordjes voorzeggen, pp. laten nazeggen, en in goede volgorde op de antwoordkaart laten aanwijzen.

Indien goed:

"Goed zo. Zie je wel, het woordje dat ik het éérste zei staat nu hier" (deur aanwijzen op kaart B) *"en het woordje dat ik daarna zei staat nu hier"* (mes aanwijzen op kaart B) *"en hier is een plaatje dat ik helemaal niet gezegd heb"* (peer aanwijzen).

Nu beginnen de eigenlijke testseries. Er wordt niet meer geholpen of herhaald, pl. leest de woordjes telkens rustig en duidelijk op (één woord per seconde), laat pp. de woordjes nazeggen, laat vervolgens de antwoordkaart aan pp. zien en zegt:

Serie 1: rij van 2 woordjes:

"Wijs maar aan; welk woordje zei ik het éérste, en welk het láátst?"

Serie 2 t/m 12: rij van 3, 4, 5 woordjes:

"Wijs maar aan; welk woordje zei ik het éérste, en daarna" etc.

N.B. Indien het kind in proefserie A en B begrepen heeft dat het om de volgorde gaat, zal hulp in de vorm van "eerste, daarna" etc. niet langer nodig blijken.

Opmerking: Bij de zin: "Wijs maar aan; welk woordje zei ik het eerste, en daarna" enz., is het de bedoeling pp. telkens gelegenheid te geven het plaatje aan te wijzen, en vervolgens met de zin verder te gaan. Aldus: *"Wijs maar aan; welk woordje zei ik het éérste"* (pp. wijst aan), *"welk daarná"* (pp. wijst aan), *"en welk dáárna"* (pp. wijst aan), enz.

VI BEGRIP EN INZICHT**)

Aanwijzingen: Lees iedere vraag langzaam voor. Herhaal de vraag als het kind afgeleid is of de vraag niet heeft begrepen. Aarzelt het kind, zeg dan: "ja" of "toe maar." Heeft het kind na 15 seconden nog niets gezegd dan wordt de vraag herhaald. Verder geen hulp bieden!

Is een antwoord onduidelijk of dubbelzinnig, vraag dan: "leg het eens uit" of "vertel me er eens meer over."

Bij de vragen 7, 8, 9, 10, 14 en 15, aangeduid met een asterisk (*) bij het nummer van de vraag, moet het kind minimaal twee redenen geven. Geeft het kind er één, zeg dan: "waarom nog meer?" en herhaal de vraag.

N.B. Noteer letterlijk het antwoord op het testformulier in de ruimte onder elke vraag.

Indien een antwoord onduidelijk of dubbelzinnig is en pl. moet doorvragen, noteer dit dan d.m.v. de letter Q (= question/doorvragen).

Afbreken: Na 4 opeenvolgende mislukkingen.

Scoring: Iedere testvraag wordt gewaardeerd met 2, 1 of 0 punten. Voor waarderingscriteria en antwoord-voorbeelden: zie hieronder.

Maximale score: 30 punten.

Testvragen:

1. Waarom moet je niet met lucifers spelen?

criterium: Kan leiden tot het vernielen van iemands eigendommen of tot het verwonden van iemand.

2 punten: (Schade aan eigendommen van anderen of verwonding van anderen)
Dan komt er brand dan vliegt het huis in de brand
dan brandt het bed omdat er anders misschien mensen gewond worden, of pijn gedaan wordt.

1 punt: (Verwonding van eigen persoon)
Dan brand je dan brand ik m'n vingers dat is gevaarlijk.

0 punten: Dat mag niet van mamma (doorvragen) dan komt de politie daarom niet weet ik niet.

2. Waarom moet je je handen en je gezicht wassen?

criterium: Om schoon te blijven. Om infecties tegen te gaan.

2 punten: Omdat ze vuil zijn om schoon te worden omdat ik vieze handen (gezicht) heb om geen ziekte (infecties) te krijgen.

1 punt: Omdat je naar school moet omdat je moet eten dan vindt de juffrouw (zuster) me mooi (schoon).

0 punten: Met een washandje (zeep) daarom dat moet.

**) Gemodificeerde versie van de subtest Comprehension uit de WPPSI.

3. Wat moet je doen als je jezelf in je vinger gesneden hebt?

criterium: Verbinden. Schoonmaken. Met desinfecterend middel behandelen.

2 punten: Pleister (verbandje) om doen onder de kraan (wassen)
..... ergens mee behandelen (jodium).

1 punt: Naar het ziekenhuis (dokter) aan mamma zeggen er
iets aan doen.

0 punten: Komt bloed uit naar binnen huilen weet ik
niet.

4. Waarom hebben we klokken nodig?

criterium: Om te weten hoe laat het is.

2 punten: Om te weten (zien) hoe laat het is we moeten de tijd
toch weten (zien).

1 punt: Om te weten wanneer we naar (uit) bed moeten dan weten
we wanneer we naar (uit) school moeten.

0 punten: Daarom de klok tikt (slaat) om op te winden.

5. Wat moet je doen als je de bal (pop) van je vriendje (vriendinnetje) verliest?

criterium: Hem (haar) een andere bal (pop) bezorgen.

2 punten: Een nieuwe kopen je eigen geven die moet je be-
talen.

1 punt: Zoeken tegen mamma zeggen grote broer (zus)
halen gaan halen iemand vragen 'm voor me op
te zoeken.

0 punten: Ander speelgoed pakken weet ik niet de politie
bellen huilen zeggen dat 't me spijt.

6. Waarom moet je eerst naar de w.c. gaan als je naar bed gaat?

criterium: Om te voorkomen dat je in je bed plast of er 's nachts uit
moet.

2 punten: Anders plas je in je broek (bed) anders moet je er
's nachts uit anders moet je weer naar beneden
omdat je een heleboel water drinkt (doorvragen).

1 punt: Omdat je moet plassen omdat je nog niet geplast hebt
(iedere vorm van naar de w.c. gaan).

0 punten: Omdat je naar bed moet dat moet weet ik niet
..... daarom doe ik altijd ik neem de emmer
altijd mee mamma wil dat ik ga.

7* Waarom zitter er ramen in één huis? (min. 2 antwoorden).

criterium: Om naar buiten te kunnen kijken. Om licht door te laten.
Voor ventilatie.

Aspecten: Om te kunnen zien (naar buiten kijken) anders is het
te donker voor de frisse lucht dan kan de zon
(het licht) naar binnen schijnen voor als het warm is.

2 punten: Elk antwoord dat tenminste 2 van de bovengenoemde aspecten
weergeeft.

1 punt: Een antwoord dat één aspect weergeeft.

0 punten: Anders is het te koud dan komt de regen (insecten) binnen dan kunnen er geen boeven binnenkomen om de wind buiten te houden.

8: Waarom dragen we kleren? (min. 2 antwoorden).

Criterionum: Voor de warmte. Omdat we ons schamen om zonder kleren (naakt) rond te lopen. Omdat je het anders koud krijgt. Om niet naakt te zijn. Omdat niemand ons dan bloot ziet.

Aspecten: Anders ben je bloot anders heb je 't zo koud anders zien ze je nakie.

2 punten: Elk antwoord dan tenminste 2 van de bovengenoemde aspecten weergeeft.

1 punt: Een antwoord dat één aspect weergeeft.

0 punten: Omdat dat moet weet ik niet daarom mijn vader werkt bij (...) anders lachen de mensen ons uit omdat je er anders gek uitziet om er leuk uit te zien.

9: Waarom moeten grote mensen werken? (min. 2 antwoorden).

Criterionum: Om geld te verdienen (of om dingen voor anderen te kunnen kopen). Om dingen te kunnen maken. Om bezig te zijn.

Aspecten: Om centjes te verdienen om brood te kopen om bezig te zijn anders niets te doen.

2 punten: Elk antwoord dat tenminste 2 van de bovengenoemde aspecten weergeeft.

1 punt: Een antwoord dat één aspect weergeeft.

0 punten: Om het huis netjes te houden Omdat dat moet weet ik niet mijn vader werkt bij (...) daarom omdat ze dat fijn vinden (doorvragen).

10: Waarom kun je een kamer beter met lampen dan met kaarsen verlichten? (min. 2 antwoorden).

Criterionum: Veiligheid. Betere verlichting. Gemakkelijk aan te doen. Minder gevaar dat het licht per ongeluk uitgaat. Kaarsen moet je vaker vervangen.

Aspecten: Aan een kaars kan je je branden er komt brand kaarsen moet je aansteken kaarsen zijn eerder op een kaars geeft minder licht kaarsen waaien wel eens uit.

2 punten: Elk antwoord dat tenminste 2 van de bovengenoemde aspecten weergeeft.

1 punt: Een antwoord dat één aspect weergeeft.

0 punten: Om licht te hebben kaarsen alleen met Kerstmis omdat de lamp kapot is het is leuker.

11. Waarom moeten zieke kinderen thuisblijven?

Criterionum: Om beter te worden. Om anderen niet te infecteren.

2 punten: Dan worden andere kinderen ook ziek anders word je nooit beter.

1 punt: Anders wordt je nog zieker kunnen niet naar school (buiten) dan kan mamma op je passen als je naar buiten gaat wordt het erger.

0 punten: Omdat ze ziek zijn naar ziekenhuis (dokter) moeten in bed blijven.

12. Wat moet je doen als je brood moet halen en de bakker zegt dat hij geen brood heeft?

Criterium: Naar een andere bakker (winkel) gaan.

2 punten: Naar een andere bakker (winkel) gaan brood van de buurvrouw lenen.

1 punt: Iets anders (ter vervanging) kopen naar huis gaan en vragen wat je doen moet.

0 punten: Naar mamma teruggaan wachten tot de bakker weer brood heeft dan geen brood, ga je dood.

13. Wat moet je doen als een jongen (meisje), die (dat) veel kleiner is dan jij, met je begint te vechten?

Criterium: Niet met hem (haar) vechten.

2 punten: Ik sla niet terug mag niet terugslaan niet met hem (haar) vechten wegwandelen; hem (haar) zeggen dat je niet wilt vechten.

1 punt: Tegen zijn (haar) moeder zeggen hem (haar) zeggen dat je hem (haar) geen pijn wilt doen hem (haar) zeggen niet te vechten naar huis gaan iemand vragen hem (haar) tegen te houden.

0 punten: Terugslaan (wel zachtjes) hem (haar) zijn gang laten gaan niets doen hem (haar) laten winnen.

14. Waarom kun je beter een huis van steen bouwen dan van hout? (min. 2 antwoorden).

Criterium: Gaat langer mee. Is veiliger, steviger. Heeft betere isolatie.

Aspecten: Hout gaat gauwer kapot van hout waaien ze om (vallen in elkaar) hout brandt gauwer stenen zijn steviger een stenen huis is warmer stenen hoeft je niet te verven.

2 punten: Elk antwoord dat tenminste 2 van de bovengenoemde aspecten weergeeft.

1 punt: Een antwoord dat één aspect weergeeft.

0 punten: Nog nooit gezien van hout bestaat niet kan niet dan kan de regen niet zo gemakkelijk binnenkomen.

15. Waarom worden misdadigers opgesloten? (min. 2 antwoorden).

Criterium: Als afschrikwekkend voorbeeld. Om de maatschappij te beschermen. Als voorbeeld voor anderen. Als straf en wraak. Voor reclasseringsdoeleinden. Om ze apart te houden.

Aspecten: Anders doen ze het wéér anders pikken (moorden) ze wéér dan kunnen ze niet meer stelen anders vermoorden ze nog meer mensen (toekomstige tijd).....

Aspecten : Omdat ze hebben gestolen (gesteeld) omdat ze stout (vervolg) zijn geweest omdat ze iets hebben gedaan (verleden tijd).

2 punten: Elk antwoord dat tenminste 2 van de bovengenoemde aspecten weergeeft.

1 punt: Een antwoord dat één aspect weergeeft.

0 punten: Omdat ze stout zijn omdat ze mensen doodmaken omdat ze pikken (tegenwoordige tijd) ze zijn gevaarlijk.

Samenvatting

In het kader van SVO-project 0274 "Vroegtijdige herkenning van en hulp aan kinderen (4-8 jaar) die op enigerlei wijze vastlopen in het onderwijs" en NIPG/TNO-project 529 "Vroegtijdige herkenning van leerstoornissen" is een experimentele testbatterij ontwikkeld met de naam Leidse Diagnostische Test (LDT).

De LDT bestaat uit de volgende 6 sub-tests: Vouwblaadjes (Paper Folding), Verhaaltjes-test (Story Retelling), Blokpatronen (Block Design), Natikken (Knox Cubes), Lees Prediktie Test (Reading Prediction Test), en Begrip en inzicht (Comprehension).

Op basis van recente onderzoeksbevindingen is de sub-test "Verhaaltjes" zodanig gemodificeerd, dat zij voldoende discrimineert onder 4-jarige kleuters.

Dit interim-rapport geeft een nauwkeurige handleiding voor de standaardafname van de LDT bij kleuters.

Gegevens met betrekking tot de normering, betrouwbaarheid en validering van de LDT zijn nog in bewerking.

Summary

As part of project 0274 of the Foundation for Educational Research on "The early detection of and the assistance to children (4-8) who in some way or other get stuck at school" and NIPG/TNO project 529 on "The early detection of learning difficulties", an experimental test battery called "Leyden Diagnostic Test" (LDT) has been developed. This LDT consists of six sub-tests: (1) Paper Folding; (2) Story Retelling; (3) Block Design; (4) Knox Cubes; (5) Reading Prediction; and (6) Comprehension.

On the basis of recent research findings, the sub-test "Story Retelling" has been modified so as to provide sufficient discrimination among 4-year-old pre-school children.

In the present interim report, a detailed description is given of the standard procedure of administering the LDT to pre-school children. Data about the normalization, reliability, and validation of the LDT are being processed.

A P P E N D I X

Codenummer

TESTFORMULIER

L.D.T.-standaard

Naam:	Deze kolom niet invullen s.v.p.		
Adres:	code kolom		
Woonplaats:	serie no.		
Onderzoeksdatum: ...dag ...mnd ...jr	kaart no.		5
Geboortedatum: ...dag ...mnd ...jr	code kind		6-8
Leeftijd: ... jaar ... maanden	leeftijd		9-11
Jongen / meisje	geslacht		12
Milieu: I / II / III	milieu		13
Exp./contr./rest	exp./contr./rest		14
School:	school		15-16
Proefleider:	proefleider		17-18
Observaties / opmerkingen:			

Nederlands Instituut voor Praeventieve Geneeskunde-TNO - Leiden

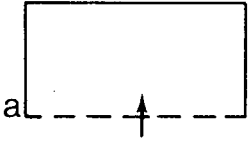
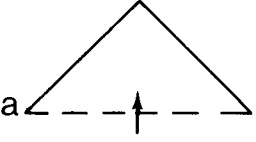
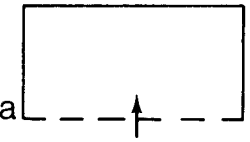
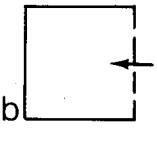
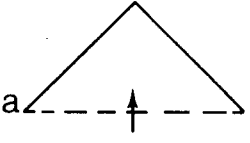
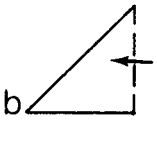
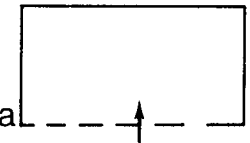
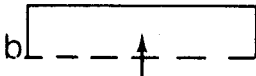
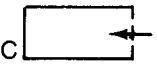
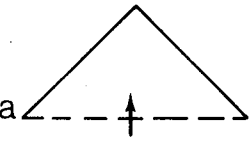
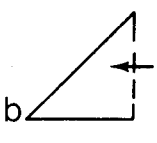
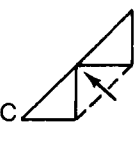
Vrije Universiteit - Amsterdam

School Advies Centrum - 's Hertogenbosch e.o.

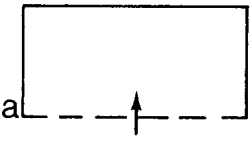
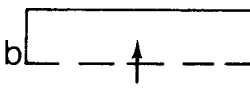
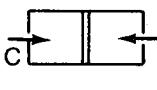
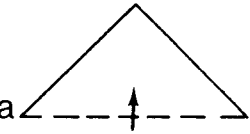
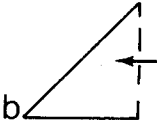
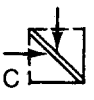
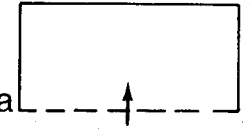
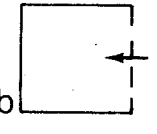
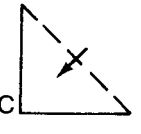
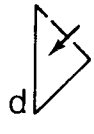
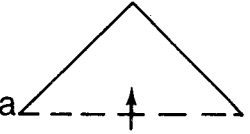
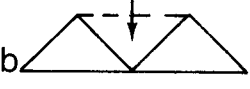


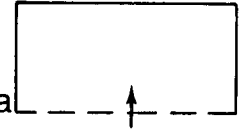
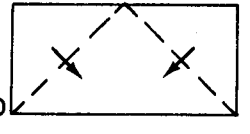
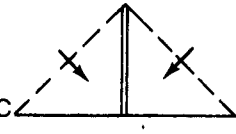
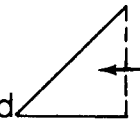
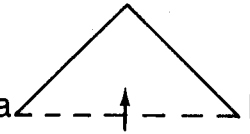
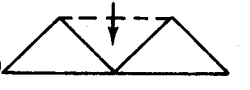
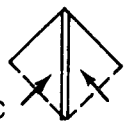
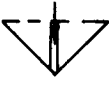
september 1973



I. VOUWBLAADJES (afbreken na 3 opeenvolgende missers)

	Score 1,0	Kol.	Krt. 1
1 		24	
2 		25	
3  		26	
4  		27	
5   		28	
6   		29	

Vouwblaadjes (vervolg)

			Score 1,0	Kol.	Krt. 1		
7					30		
8					31		
9						32	
10						33	
11						34	
12						35	

II VERHAALTJES-TEST (JAN)

Alvorens te beginnen met de verhaaltjes-test het kind eerst wat laten spreken (spontaan of door wat met het kind te praten).

1. Oefenzinnetjes

instructie: *"Straks ga ik je een verhaaltje vertellen. Daarna mag jij het nazeggen en dan gaan we nog even praten over het verhaaltje."*

"We gaan het nazeggen eerst proberen: Ik ga nu iets zeggen en dan mag jij het nazeggen. Zeg maar na": (onderstreep wat wordt nagezegd)

- A. poes
- B. flinke jongen (flink meisje)
- C. dit is een papiertje
- D. het papiertje ligt op tafel

2. Voorlezen

instructie: *"Nu ga ik een verhaaltje voorlezen, luister maar goed."* (verhaaltje in z'n geheel voorlezen)

- 1. Op een dag waren moeder en Jan in de stad aan 't winkelen.
- 2. Moeder had een grote tas meegenomen om de boodschappen in te doen.
- 3. Ze hadden al een tijdje gelopen.
- 4. Toen gingen ze een winkel binnen.
- 5. Na een poosje ziet moeder een mevrouw de winkel binnenkomen.
- 6. Moeder, die de mevrouw goed kent, begint met 'er te praten.
- 7. Jan loopt rond omdat ie 't speelgoed wil zien.
- 8. Er is veel speelgoed.
- 9. Hij ziet treinen en vliegtuigen.
- 10. Even later komt hij bij moeder met een vliegtuig in zijn hand.
- 11. Dit is het mooiste vliegtuig van de hele winkel, zegt ie.
- 12. Moeder zegt dat ie dat niet zomaar had mogen pakken.
- 13. Ze belooft Jan dat ie 't voor z'n verjaardag zal krijgen.
- 14. Moeder zegt de mevrouw goeiendag en samen gaan moeder en Jan de winkel uit.

3. Nazeggen

instructie: *"Nu ga ik het verhaaltje nog een keer voorlezen, maar nu zin voor zin. Als ik een zin gezegd heb zeg jij hem precies zo na, net als daarmet."*

Na het voorlezen van de zin: *"Nu jij"* of *"Ja, zeg het maar"*

Verhaaltje (Jan):

Krt. 1

	Score 1,0	Kol.
1. Op een dag waren moeder en Jan in de stad aan 't winkelen. antw.:		36
		37
		38
		39
2. Moeder had een grote tas meegenomen om de boodschappen in te doen. antw.:		40
		41
		42
		43
3. Ze hadden al een tijdje gelopen. antw.:		44
		45
		46
4. Toen gingen ze een winkel binnen. antw.:		47
		48
		49
		50
5. Na een poosje ziet moeder een mevrouw de winkel binnenkomen. antw.:		51
		52
		53
		54
		55
6. Moeder, die de mevrouw goed kent, begint met'er te praten. antw.:		56
		57
		58
		59
		60

	Score 1,0	Kol.
7. Jan loopt rond omdat ie 't speelgoed wil zien. antw.:		61
		62
		63
		64
8. Er is veel speelgoed. antw.:		65
		66
		67
9. Hij ziet treinen en vliegtuigen. antw.:		68
		69
		70
		71
10. Even later komt hij bij moeder met een vliegtuig in zijn hand. antw.:		72
		73
		74
		75
		76
		77
11. Dit is het mooiste vliegtuig van de hele winkel, zegt ie. antw.:		78
		79
		24
		25
		26
12. Moeder zegt dat ie dat niet zomaar had mogen pakken. antw.:		27
		28
		29
		30
		31
		32
		33
		34

Krt. 2

	Score 1,0	Kol.
13. Ze belooft Jan dat ie 't voor z'n verjaardag zal krijgen. antw.:		35
		36
		37
		38
		39
		40
		41
14. Moeder zegt de mevrouw goeiëndag en samen gaan moeder en Jan de winkel uit. antw.:		42
		43
		44
		45
		46
		47
		48

4. Vragen

Zorg dat het kind weet dat het nu niet meer na moet zeggen, maar antwoord geven op een vraag.

instructie: *"Nu gaan we nog wat over het verhaaltje praten. Je hoeft nu niet meer na te zeggen. Ik ga je wat over het verhaaltje vragen en jij vertelt me wat je er nog van weet."*

Eventueel: *"Even wachten hoor, je hoeft me alleen maar te vertellen wat ik vraag, anders kan ik het niet allemaal opschrijven."*

Vragen (Jan):

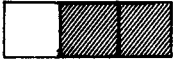

	I hoofd- info 2,1,0	II neven- info 1,0	III hulp- vraag 1,0	Krt. 2 kolom
1. a. Wat waren moeder en Jan aan het doen in het begin van het verhaaltje? antw.:				49
-----				50
b. (hulpvraag) Wat waren moeder en Jan in de stad aan het doen? antw.:				51
2. a. Wat had moeder meegenomen? antw.:				52
-----				53
b. (hulpvraag) Wat had moeder meegenomen om de boodschappen in te doen? antw.:				54
3. a. Waar gingen ze naar binnen? antw.:				55
4. a. Wat zag ze na een poosje? antw.:				56
-----				57
-----				58
b. (hulpvraag) Wie zag moeder de winkel binnenkomen? antw.:				59
5. a. Wat doet moeder dan? antw.:				60
6. a. Waarom is Jan aan het rondlopen in de winkel? antw.:				61
-----				62
b. (hulpvraag) Wat wil Jan zien? antw.:				62
7. a. Wat voor speelgoed ziet ie allemaal? antw.:				63
8. a. Wat doet Jan met 't vliegtuig? antw.:				64
-----				65
b. (hulpvraag) Waar gaat ie heen met 't vliegtuig? antw.:				66

	I hoofd- info 2,1,0	II neven- info 1,0	III hulp- vraag 1,0	Krt. 2 kolom
9. a. Wat zegt ie tegen moeder? antw.:				67
				68
				69
----- b. (hulpvraag) Hoe vindt ie 't vlieg- tuig? antw.:				70
10. a. Wat zegt moeder dan tegen Jan? antw.:				71
				72
a'.Wat ze ze daarvoor? antw.:				73
11. a. Wat belooft ze aan Jan?				74
				75
----- b. (hulpvraag) Wanneer zal ie 't krij- gen? antw.:				76
12. a. Wat gebeurt er aan het eind van het ver- haaltje? antw.:				24
				25
				26
				27
----- b. (hulpvraag) Moeder zegt de mevrouw goeiendag; en wat dan? antw.:				28

Krt. 3



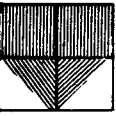
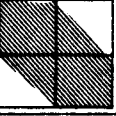
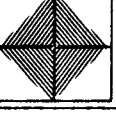
III. BLOKPATRONEN (een patroon is mislukt (misser) als beide pogingen mislukt zijn)

afbreken na 2 missers op 1 èn 2

Patroon	Tijdgrens		Tijd	g of f	Score 2,1,0	Kol. (tijd)	Kol. (score)
	1.	2.					
1. 	1.	30" D				29-30	69
	2.	30" D				31-32	
2. 	1.	30" ND				33-34	70
	2.	30" D				35-36	

Krt. 3

afbreken na 2 opeenvolgende missers vanaf 3

3. 	1.	30" D				37-38	71
	2.	30" D				39-40	
4. 	1.	30" D				41-42	72
	2.	30" D				43-44	
5. 	1.	45" D				45-46	73
	2.	45" D				47-48	
6. 	1.	45" ND				49-50	74
	2.	45" D				51-52	
7. 	1.	60" ND				53-54	75
	2.	60" D				55-56	
8. zie kaart (8)	1.	60" D				57-58	76
	2.	60" D				59-60	
9. zie kaart (9)	1.	75" ND				61-62	77
	2.	75" D				63-64	
10. zie kaart (10)	1.	75" ND				65-66	78
	2.	75" D				67-68	

Totaal

IV. NATIKKEN (afbreken na 3 opeenvolgende missers)

Serie	Volgorde	Score 1,0	Kol.
A	1 - 4		
B	2 - 3		
1	4 - 2		24
2	1 - 2 - 4		25
3	1 - 3 - 4		26
4	2 - 1 - 4		27
5	3 - 4 - 1		28
6	1 - 4 - 3 - 2		29
7	1 - 4 - 2 - 3		30
8	1 - 3 - 2 - 4		31
9	2 - 4 - 3 - 1		32
10	1 - 3 - 1 - 2 - 4		33
11	1 - 3 - 2 - 4 - 3		34
12	1 - 4 - 3 - 2 - 4		35
13	2 - 1 - 4 - 2 - 3		36
14	1 - 4 - 2 - 3 - 4 - 1		37
15	1 - 3 - 2 - 4 - 1 - 3		38
16	1 - 4 - 2 - 3 - 1 - 4		39
17	4 - 1 - 3 - 1 - 2 - 4		40
Totaal			

Krt. 4

N.B. Kubus nummer 1 is de kubus links van pl. uit gezien.

V. LEES PREDICTIE TEST (afbreken na 3 opeenvolgende missers bij Woordjes nazeggen vanaf 1)

a) Woordjes nazeggen

		Score 1,0	
A	Boom-Vis	X	Krt. 4
B	Deur-Mes		Kol.
1	Voet-Hek		41
2	Kam -Boom-Peer		42
3	Huis-Pijp-Deur		43
4	Vis -Hek -Kam		44
5	Pijp-Voet-Huis		45
6	Mes -Kam -Peer-Boom		46
7	Hek -Deur-Vis -Pijp		47
8	Peer-Huis-Mes -Voet		48
9	Deur-Boom-Kam -Hek		49
10	Pijp-Vis -Mes -Huis-Voet		50
11	Hek -Peer-Boom-Deur-Kam		51
12	Voet-Pijp-Huis-Vis -Mes		52

b) Plaatjes aanwijzen

		Score 1,0	
A	----- (3) - 2 - 1	X	
B	----- 1 - 2 - (3)		Kol.
1	----- 1 - (3) - 2		53
2	----- 3 - 2 - 1 - (4)		54
3	----- 3 - 2 - (4) - 1		55
4	----- 1 - (4) - 2 - 3		56
5	----- (4) - 3 - 1 - 2		57
6	----- 4 - 3 - 2 - (5) - 1		58
7	----- 3 - 4 - 2 - 1 - (5)		59
8	----- (5) - 3 - 2 - 1 - 4		60
9	----- 3 - 1 - (5) - 4 - 2		61
10	----- 5 - 4 - 3 - (6) - 2 - 1		62
11	----- 4 - 3 - (6) - 2 - 1 - 5		63
12	----- 5 - (6) - 2 - 1 - 4 - 3		64

Krt.
4

Totaal
(a)

Totaal
(b)

Vershil (a-b)

VI. BEGRIP EN INZICHT

	Score 2,1,0	Kol.
1. Waarom moet je niet met lucifers spelen? antw.		65
2. Waarom moet je je handen en je gezicht wassen? antw.:		66
3. Wat moet je doen als je jezelf in je vinger gesneden hebt? antw.:		67
4. Waarom hebben we klokken nodig? antw.:		68
5. Wat moet je doen als je de bal (pop) van je vriendje (vriendinnetje) verliest? antw.:		69
6. Waarom moet je eerst naar de w.c. gaan als je naar bed gaat? antw.:		70
7.* Waarom zitten er ramen in een huis? antw. 1: antw. 2:		71
8.* Waarom dragen we kleren? antw. 1: antw. 2:		72

Krt. 4

* Minimaal 2 antwoorden.

Begrip en inzicht (vervolg)

	Score 2,1,0	Kol.
9.* Waarom moeten grote mensen werken? antw. 1: antw. 2:		73
10.* Waarom kun je een kamer beter met lampen dan met kaarsen verlichten? antw. 1: antw. 2:		74
11. Waarom moeten zieke kinderen thuisblijven? antw.:		75
12. Wat moet je doen als je brood moet halen en de bakker zegt dat hij geen brood heeft? antw.:		76
13. Wat moet je doen als een jongen (meisje) die (dat) veel kleiner is dan jij, met je begint te vechten? antw.:		77
14.* Waarom kun je beter een huis van steen bouwen dan van hout? antw. 1: antw. 2:		78
15.* Waarom worden misdadigers opgesloten? antw. 1: antw. 2:		79
* Minimaal 2 antwoorden.	Totaal	

Krt. 4