

Anhang

Anlage V: Head-toes-knees-shoulders task Version A und B

VPNR: _____ Datum: _____

HEAD-TOES-KNEES-SHOULDERS TASK (Form A extended)

Referenzen:
 McClelland, M. M., Cameron, C. E., Connor, C. M., Farris, C. L., Jewkes, A. M., & Morrison, F. J. (2007). Links between behavioral regulation and preschoolers' literacy, vocabulary, and math skills. *Developmental Psychology, 43*, 947-959.
 Ponitz, C. C., McClelland, M. M., Matthews, J. S., & Morrison, F. J. (2009). A structured observation of behavioral self-regulation and its contribution to kindergarten outcomes. *Developmental Psychology, 45*, 605-619.
 Ponitz, C. C., McClelland, M. M., Jewkes, A. M., Connor, C. M., Farris, C. L., & Morrison, F. J. (2008). Touch your toes! Developing a direct measure of behavioral regulation in early childhood. *Early Childhood Research Quarterly, 23*.
 Deutsche Übersetzung von Antje von Suchodoletz und Catherine Gunzenhauser

Geschlecht: W/ M

Fett gedrucktes: von TL laut gesagt oder vorgelesen werden
 (in gestrichelter Umrandung nur unter bestimmten Umständen).

GROSSBUCHSTABEN: betont

Testleiter_in steht oder sitzt während der Aufgabe;
 Kind: ungefähr einen Meter entfernt stehen.

Teil II durchführen, wenn Gesamtpunktzahl in Teil I mind. 4
 Teil III durchführen, wenn Gesamtpunktzahl in Teil II mind. 4

Das Strichmännchen weist darauf hin, an welchen Stellen der Testleiter/ die Testleiterin die korrekten Bewegungen vormachen soll.

Bei sofort korrekter Bewegung: Item mit „2“ bewerten.
 Gleich selbst verbessert: Item mit „1“ bewerten.
 Nicht korrektes Körperteil: Item mit „0“ bewerten.

„Verbesserung“: Kind macht irgendeine erkennbare Bewegung in Richtung einer falschen Antwort, überlegt es sich dann aber anders und gibt die korrekte Antwort.

Wenn das Kind pausiert, und nachzudenken bzw. sich erst einmal nicht bewegt und dann korrekt antwortet, gilt das nicht als Verbesserung – dies wird als richtige Antwort gewertet.

TEIL I EINLEITUNG

Jetzt werden wir ein Spiel spielen. Das Spiel hat zwei Teile. Zuerst möchte ich, dass du das nachmachst, was ich vormache. Berühre deinen Kopf.
 Warten, bis das Kind beide Hände auf seinen Kopf legt.

Gut! Nun, berühre deine Füße.

Warten, bis das Kind seine Hände auf die Füße legt.

Diese beiden Anweisungen wiederholen, bis das Kind es korrekt nachmacht.



VPNR: _____ Datum: _____

TEIL I ÜBUNG

„Nun sind wir ein bisschen albern und machen genau das GEGENTEIL von dem was ich sage. Wenn ich sage, berühre deinen KOPF, dann berührst du NICHT deinen Kopf SONDERN deine FÜSSE. Wenn ich sage berühre deine FÜSSE, dann berührst du deinen KOPF. Du tust also etwas ANDERES als ich sage.“



Wenn das Kind korrekt reagiert: Positives Feedback zu jedem Übungs-Item geben, auf das das Kind korrekt antwortet!

Wenn das Kind verbal antwortet: „Kannst Du es mir zeigen?“

Wenn das Kind falsch reagiert: während der Übungs-Items bis zu 3 mal folgende zusätzliche Erklärung geben:

„Denke daran, wenn ich sage berühre deine(n) _____, dann berührst du deine(n) _____.
 Du tust also etwas ANDERES als ich sage. Probieren wir es noch einmal.“

Anzahl zusätzlicher Erklärungen während Teil I Übung: 0 1 2 3

A1. „Was machst Du, wenn ich sage `berühre deinen Kopf`?“

0 (etwas anderes als Füße) 1 2 (Füße)

A2. „Was machst Du, wenn ich sage `berühre deine Füße`?“

0 (etwas anderes als Kopf) 1 2 (Kopf)

„OK. Lass uns das noch etwas üben.“

	falsch	verbessert	richtig
B1. „Berühre deinen Kopf“	0 (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
B2. „Berühre deine Füße“	0 (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
B3. „Berühre deinen Kopf“	0 (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
B4. „Berühre deine Füße“	0 (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)

Weiter zum Test, keine weiteren Erklärungen und kein Feedback mehr.

VPNR: _____ Datum: _____

TEIL I TEST

„Wir machen das Spiel einfach weiter und du machst weiter das GEGENTEIL von dem, was ich sage.“

	<i>falsch</i>	<i>verbessert</i>	<i>richtig</i>
1. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
2. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
3. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
4. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
5. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
6. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
7. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
8. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
9. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
10. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)

GESAMTPUNKTZAHL TEIL I: _____

Wenn das Kind 4 oder mehr Punkte hat: fortfahren mit Teil II

Wenn das Kind weniger als 4 Punkte hat: sagen

„Danke, dass Du dieses Spiel mit mir gespielt hast!“

TEIL II EINLEITUNG

„Okay, nachdem wir diesen Teil geschafft haben, kommt jetzt ein anderer Teil dazu. Nun sollst du deine Schultern und deine Knie berühren. Zuerst, berühre deine Schultern.“

Warten, bis das Kind seine Schultern mit beiden Händen berührt.

„Nun berühre deine Knie.“

Diese beiden Anweisungen können noch einmal wiederholt werden, oder bis das Kind es richtig imitiert.



TEIL II Übung

„Okay, nun sind wir wieder etwas albern. Du machst wieder das Gegenteil von dem was ich sage, so wie eben. Aber dieses Mal berührst du deine KNIE und deine Schultern. Wenn ich sage, berühre deine KNIE, dann berührst du deine Schultern. Und wenn ich sage, berühre deine Schultern, dann berührst du deine KNIE.“



VPNR: _____ Datum: _____

Wenn das Kind korrekt reagiert: Positives Feedback zu jedem Übungs-Item geben, auf das das Kind korrekt antwortet!

Wenn das Kind verbal antwortet: „Kannst Du es mir zeigen?“

Wenn das Kind falsch reagiert: während der Übungs-Items bis zu 2 mal folgende zusätzliche Erklärung geben:

„Denke daran, wenn ich sage berühre deine _____, dann berührst du deine _____. Du tust also etwas ANDERES als ich sage. Probieren wir es noch einmal.“

Anzahl zusätzlicher Erklärungen während Teil II Übung: **0** **1** **2**

C1. „Was machst du, wenn ich sage `berühre deinen Knie`?“

(etwas anderes als Schultern) **1** **2** (Schultern)

	<i>falsch</i>	<i>verbessert</i>	<i>richtig</i>
D1. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
D2. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anders als Knie)	1	2 (Knie)
D3. „Berühre deinen Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
D4. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)

Fortfahren mit den Testitems. Keine weiteren Erklärungen und kein Feedback mehr.

TEIL II TEST

„Jetzt, da du alle Teile des Spiels kennst, fügen wir sie zusammen. Du machst weiter das Gegenteil von dem, was ich dir sage, aber du weißt nicht vorher, was ich sagen werde.“

Es gibt vier Sachen, die ich sagen könnte:

- Wenn ich sage, berühre deinen KOPF, dann berührst du deine FÜSSE.
- Wenn ich sage, berühre deine FÜSSE, dann berührst du deinen KOPF.
- Wenn ich sage, berühre deine KNIE, dann berührst du deine SCHULTERN.
- Wenn ich sage, berühre deine SCHULTERN, dann berührst du deine KNIE.



Bist du soweit? Lass es uns versuchen.“

VPNR: _____ Datum: _____

	<u>falsch</u>	<u>verbessert</u>	<u>richtig</u>
11. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
12. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
13. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
14. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
15. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
16. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
17. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
18. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
19. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
20. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)

GESAMTPUNKTZAHL TEIL II: _____

*Wenn das Kind **4 oder mehr** Punkte hat: fortfahren mit Teil III*

*Wenn das Kind **weniger als 4** Punkte hat: sagen
„Danke, dass Du dieses Spiel mit mir gespielt hast!“*

TEIL III EINLEITUNG

„Du machst das so toll, dass wir noch einen letzten Teil dazunehmen. Jetzt ändern wir die Regeln des Spiels.“

Wenn ich sage, berühre deinen KOPF, dann berührst du deine KNIE.
Wenn ich sage, berühre deine KNIE, dann berührst du deinen KOPF.
Wenn ich sage, berühre deine SCHULTERN, dann berührst du deine FÜSSE.
Wenn ich sage, berühre deine FÜSSE, dann berührst du deine SCHULTERN.



OK? Lass uns das mal üben!“

TEIL III ÜBUNG

Wenn das Kind korrekt reagiert: Positives Feedback zu jedem Übungs-Item geben, auf das das Kind korrekt antwortet!

Wenn das Kind verbal antwortet: „Kannst Du es mir zeigen?“

Wenn das Kind falsch reagiert: während der Übungs-Items bis zu 2 mal folgende zusätzliche Erklärung geben:

„Denke daran, wenn ich sage berühre deine(n) _____, dann berührst du deine(n) _____.
Du tust also etwas ANDERES als ich sage. Probieren wir es noch einmal.“

VPNR: _____ Datum: _____

Anzahl zusätzlicher Erklärungen während Teil III Übung: **0 1 2**

- E1. Was machst du, wenn ich sage „berühre deinen Kopf“?
 (etwas anderes als Knie) **1** **2** (Knie)
- E2. Was machst du, wenn ich sage „berühre deine Schultern“?
 (etwas anderes als Füße) **1** **2** (Füße)

	<u>falsch</u>	<u>verbessert</u>	<u>richtig</u>
F1. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
F2. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anders als Füße)	1	2 (Füße)
F3. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
F4. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)

„Du machst das großartig! Lass uns noch ein paar mehr machen.“

Fortfahren mit den Testitems. Keine weiteren Erklärungen und kein Feedback mehr.

TEIL III Test

	<u>falsch</u>	<u>verbessert</u>	<u>richtig</u>
21. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
22. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
23. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
24. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
25. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
26. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
27. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
28. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
29. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
30. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)

GESAMTPUNKTZAHL TEIL III: _____

„Danke, dass du dieses Spiel mit mir gespielt hast!“

VPNR: _____ Datum: _____

HEAD-TOES-KNEES-SHOULDERS TASK (Form B extended)

Referenzen:
 McClelland, M. M., Cameron, C. E., Connor, C. M., Farris, C. L., Jewkes, A. M., & Morrison, F. J. (2007). Links between behavioral regulation and preschoolers' literacy, vocabulary, and math skills. *Developmental Psychology*, 43, 947-959.
 Ponitz, C. C., McClelland, M. M., Matthews, J. S., & Morrison, F. J. (2009). A structured observation of behavioral self-regulation and its contribution to kindergarten outcomes. *Developmental Psychology*, 45, 605-619.
 Ponitz, C. C., McClelland, M. M., Jewkes, A. M., Connor, C. M., Farris, C. L., & Morrison, F. J. (2008). Touch your toes! Developing a direct measure of behavioral regulation in early childhood. *Early Childhood Research Quarterly*, 23.
 Deutsche Übersetzung von Antje von Suchodoletz und Catherine Gunzenhauser

Geschlecht: W/ M
 VL: _____

Fett gedruckt: von TL laut gesagt oder vorgelesen werden
 (in gestrichelter Umrandung nur unter bestimmten Umständen).

GROSSBUCHSTABEN: betont

Testleiter_in steht oder sitzt während der Aufgabe;
 Kind: ungefähr einen Meter entfernt stehen.

Teil II durchführen, wenn Gesamtpunktzahl in Teil I mind. 4
 Teil III durchführen, wenn Gesamtpunktzahl in Teil II mind. 4

Das Strichmännchen weist darauf hin, an welchen Stellen der Testleiter/ die Testleiterin die korrekten Bewegungen vormachen soll.

Bei sofort korrekter Bewegung: Item mit „2“ bewerten.
 Gleich selbst verbessert: Item mit „1“ bewerten.
 Nicht korrektes Körperteil: Item mit „0“ bewerten.

„Verbesserung“: Kind macht irgendeine erkennbare Bewegung in Richtung einer falschen Antwort, überlegt es sich dann aber anders und gibt die korrekte Antwort.

Wenn das Kind pausiert, und nachzudenken bzw. sich erst einmal nicht bewegt und dann korrekt antwortet, gilt das nicht als Verbesserung – dies wird als richtige Antwort gewertet.

TEIL I EINLEITUNG

Jetzt werden wir ein Spiel spielen. Das Spiel hat zwei Teile. Zuerst möchte ich, dass du das nachmachst, was ich vormache. Berühre deine Knie.

Warten, bis das Kind beide Hände auf seine Knie legt.

Gut! Nun, berühre deine Schultern.

Warten, bis das Kind die Hände auf die Schultern legt.

Diese beiden Anweisungen wiederholen, bis das Kind es korrekt nachmacht.



VPNR: _____ Datum: _____

TEIL I ÜBUNG

„Nun sind wir ein bisschen albern und machen genau das GEGENTEIL von dem was ich sage. Wenn ich sage, berühre deine KNIE, dann berührst du NICHT deine Knie, SONDERN deine SCHULTERN. Wenn ich sage berühre deine SCHULTERN, dann berührst du deine KNIE. Du tust also etwas ANDERES als ich sage.“



Wenn das Kind korrekt reagiert: Positives Feedback zu jedem Übungs-Item geben, auf das das Kind korrekt antwortet!

Wenn das Kind verbal antwortet: „Kannst Du es mir zeigen?“

Wenn das Kind falsch reagiert: während der Übungs-Items bis zu 3 mal folgende zusätzliche Erklärung geben:

„Denke daran, wenn ich sage berühre deine _____, dann berührst du deine _____. Du tust also etwas ANDERES als ich sage. Probieren wir es noch einmal.“

Anzahl zusätzlicher Erklärungen während Teil I Übung: **0 1 2 3**

A1. „Was machst Du, wenn ich sage 'berühre deine Knie'?“

0 (etwas anderes als Schultern) **1** **2** (Schultern)

A2. „Was machst Du, wenn ich sage 'berühre deine Schultern'?“

0 (etwas anderes als Knie) **1** **2** (Schultern)

„OK. Lass uns das noch etwas üben.“

	falsch	verbessert	richtig
B1. „Berühre deine Knie“	0 (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
B2. „Berühre deine Schultern“	0 (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
B3. „Berühre deine Knie“	0 (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
B4. „Berühre deine Schultern“	0 (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)

Weiter zum Test, keine weiteren Erklärungen und kein Feedback mehr.

VPNR: _____ Datum: _____

TEIL I TEST

„Wir machen das Spiel einfach weiter und du machst weiter das GEGENTEIL von dem, was ich sage.“

	<i>falsch</i>	<i>verbessert</i>	<i>richtig</i>
1. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
2. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
3. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
4. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
5. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
6. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
7. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
8. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
9. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
10. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)

GESAMTPUNKTZAHL TEIL I: _____

Wenn das Kind **4 oder mehr** Punkte hat: fortfahren mit Teil II

Wenn das Kind **weniger als 4** Punkte hat: sagen

„Danke, dass Du dieses Spiel mit mir gespielt hast!“

TEIL II EINLEITUNG

„Okay, nachdem wir diesen Teil geschafft haben, kommt jetzt ein anderer Teil dazu. Nun sollst du deinen KOPF und deine FÜSSE berühren. Zuerst, berühre deinen KOPF“

Warten, bis das Kind seine Schultern mit beiden Händen berührt.

„Nun berühre deine Füße.“

Diese beiden Anweisungen können noch noch einmal wiederholt werden, oder bis das Kind es richtig imitiert.



TEIL II Übung

„Okay, nun sind wir wieder etwas albern. Du machst wieder das Gegenteil von dem was ich sage, so wie eben. Aber dieses Mal berührst du deinen KOPF und deine FÜSSE. Wenn ich sage, berühre deinen KOPF, dann berührst du deine FÜSSE. Und wenn ich sage, berühre deine FÜSSE, dann berührst du deine KOPF.“



VPNR: _____ Datum: _____

Wenn das Kind korrekt reagiert: **Positives Feedback** zu jedem Übungs-Item geben, auf das das Kind korrekt antwortet!

Wenn das Kind verbal antwortet: „Kannst Du es mir zeigen?“

Wenn das Kind falsch reagiert: während der Übungs-Items **bis zu 2 mal** folgende zusätzliche Erklärung geben:

„Denke daran, wenn ich sage berühre deine(n) _____, dann berührst du deine(n) _____.

Du tust also etwas ANDERES als ich sage. Probieren wir es noch einmal.“

Anzahl zusätzlicher Erklärungen während Teil II Übung: **0 1 2**

C1. „Was machst du, wenn ich sage `berühre deinen Kopf`?“

(etwas anderes als Füße) **1** **2** (Füße)

	<i>falsch</i>	<i>verbessert</i>	<i>richtig</i>
D1. „Berühre deine Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
D2. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anders als Knie)	1	2 (Kopf)
D3. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Füße)
D4. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Kopf)

Fortfahren mit den Testitems. Keine weiteren Erklärungen und kein Feedback mehr.

TEIL II TEST

„Jetzt, da du alle Teile des Spiels kennst, fügen wir sie zusammen. Du machst weiter das Gegenteil von dem, was ich dir sage, aber du weißt nicht vorher, was ich sagen werde.“

Es gibt vier Sachen, die ich sagen könnte:

- Wenn ich sage, berühre deine KOPF, dann berührst du deine FÜSSE.
- Wenn ich sage, berühre deine FÜSSE, dann berührst du deine KOPF.
- Wenn ich sage, berühre deine KNIE, dann berührst du deine SCHULTERN.
- Wenn ich sage, berühre deine SCHULTERN, dann berührst du deine KNIE.



Bist du soweit? Lass es uns versuchen.“

VPNR: _____ Datum: _____

	<u>falsch</u>	<u>verbessert</u>	<u>richtig</u>
11. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
12. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
13. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
14. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
15. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
16. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
17. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
18. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
19. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
20. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)

GESAMTPUNKTZAHL TEIL II: _____

Wenn das Kind 4 oder mehr Punkte hat: fortfahren mit Teil III

Wenn das Kind weniger als 4 Punkte hat: sagen
„Danke, dass Du dieses Spiel mit mir gespielt hast!“

TEIL III EINLEITUNG

„Du machst das so toll, dass wir noch einen letzten Teil dazunehmen. Jetzt ändern wir die Regeln des Spiels.“

Wenn ich sage, berühre deinen KOPF, dann berührst du deine KNIE.
Wenn ich sage, berühre deine KNIE, dann berührst du deinen KOPF.
Wenn ich sage, berühre deine SCHULTERN, dann berührst du deine FÜSSE.
Wenn ich sage, berühre deine FÜSSE, dann berührst du deine SCHULTERN.



OK? Lass uns das mal üben!“

TEIL III ÜBUNG

Wenn das Kind korrekt reagiert: Positives Feedback zu jedem Übungs-Item geben, auf das das Kind korrekt antwortet!

Wenn das Kind verbal antwortet: „Kannst Du es mir zeigen?“

Wenn das Kind falsch reagiert: während der Übungs-Items bis zu 2 mal folgende zusätzliche Erklärung geben:

„Denke daran, wenn ich sage berühre deine(n) _____, dann berührst du deine(n) _____.
Du tust also etwas ANDERES als ich sage. Probieren wir es noch einmal.“

VPNR: _____ Datum: _____

Anzahl zusätzlicher Erklärungen während Teil III Übung: **0 1 2**

E1. Was machst du, wenn ich sage „berühre deinen Kopf“?

(etwas anderes als Knie) **1** **2** (Knie)

E2. Was machst du, wenn ich sage „berühre deine Schultern“?

(etwas anderes als Füße) **1** **2** (Füße)

	<u>falsch</u>	<u>verbessert</u>	<u>richtig</u>
F1. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
F2. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anders als Füße)	1	2 (Füße)
F3. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
F4. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)

„Du machst das großartig! Lass uns noch ein paar mehr machen.“

Fortfahren mit den Testitems. Keine weiteren Erklärungen und kein Feedback mehr.

TEIL III Test

	<u>falsch</u>	<u>verbessert</u>	<u>richtig</u>
21. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
22. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
23. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
24. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
25. „Berühre deine Füße“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Schultern)	1	2 (Schultern)
26. „Berühre deine Knie“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Kopf)	1	2 (Kopf)
27. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)
28. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
29. „Berühre deinen Kopf“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Knie)	1	2 (Knie)
30. „Berühre deine Schultern“	<input type="radio"/> (etwas anderes als Füße)	1	2 (Füße)

GESAMTPUNKTZAHL TEIL III: _____

„Danke, dass du dieses Spiel mit mir gespielt hast!“