

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

N. Gagarina, D. Klop, S. Kunnari,
K. Tantele, T. Välimaa,
U. Bohnacker & J. Walters

Danish version

Translated and adapted by
Kristine Jensen de López

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Jensen de López, K. & Knudsen H. B. S. (2020). The adaptation of MAIN to Danish. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 45–50 (see this chapter for more information on the Danish version).

Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives – Revised. Materials for use. *ZAS Papers in Linguistics*, 63. Danish version. Translated and adapted by Jensen de López, K.

MAIN: Danish version

Flersproget vurderingsmateriale til indsamling af fortællinger

Kristine Jensen de López & Hanne B. S. Knudsen

Flersproget vurderingsmateriale til indsamling af fortællinger (MAIN) blev udviklet i 2012 med det formål at kunne vurdere fortælleevner hos børn, som tilegner sig et eller flere sprog fra fødslen eller fra tidlig barndom. MAIN var som udgangspunkt udviklet til børn fra ca. 3 til 10 år; senere arbejde med MAIN har imidlertid vist, at det også kan bruges til ældre børn, unge og voksne. Materialet er udviklet til at vurdere forståelse og produktion af fortællinger på flere sprog hos samme barn og indenfor forskellige fortællerammer: fortællinger med et forudbestemt indhold (modelfortælling), genfortællinger og egne fortællinger. 2012-versionen blev udviklet på basis af omfattende piloteringer med mere end 500 etsprogede og tosprogede børn i alderen 3 til 10 år, og på tværs af 15 forskellige sprog og sprogkombinationer.

I 2019 blev den engelske version revideret på basis af mere end 2.500 transskriberede MAIN-fortællinger samt ca. 24.000 svar på MAIN forståelsesspørgsmål, som var indsamlet fra ca. 700 etsprogede og tosprogede børn i Tyskland, Rusland og Sverige i tidsperioden 2013-2019. Den Danske version af MAIN er baseret på den seneste version fra 2019.

MAIN indeholder fire parallelle historier, der hver især består af en omhyggeligt designet sekvens af seks billeder, som er baseret på en flerdimensionel model for, hvordan man organiserer en fortælling. Historierne er kontrolleret for kognitiv og sproglig kompleksitet, ensartethed i makro- og mikrostruktur samt for deres kulturelle hensigtsmæssighed og robusthed.

Selvom MAIN endnu ikke er normeret, kan de standardiserede procedurer, som materialet følger, anvendes i forbindelse med sproglige evalueringer og interventioner samt i forskningsøjemed. For mere detaljerede informationer, om hvordan MAIN skal anvendes, se kapitlet "Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages" (skrevet på engelsk) i ZAS Papers in Linguistics 63 (2019), pp. iv.xii), som er tilgængeligt via www.leibniz-zas.de/en/research/publications

Dette dokument indeholder:

- Retningslinjer for, hvordan man udfører undersøgelser med MAIN
- Protokoller, scoringsark for fortællingerne *kat*, *hund*, *fugleunger*, *gedekid*
- Baggrundsspørgsmål
- Manuskripter til fortællinger (fortællerscripts)

Retningslinjer for hvordan man laver en undersøgelse

MAIN blev udviklet med henblik på undersøgelse af børn i alderen ca. 3 til 10 år, men kan også anvendes med ældre børn, unge og voksne. Materialet anvendes til at vurdere barnets forståelse og produktion af fortællinger. Materialet muliggør anvendelse af tre forskellige fortællerammer: modelfortælling (model story), som er baseret på en fortælling med et forudbestemt indhold, genfortælling (retelling) og egen fortælling (telling). Valget af den enkelte fortælleramme (f.eks. modelfortælling eller egen fortælling) afhænger af målet bag og/eller behovet for vurderingen (her skal undersøgeren bruge deres eget skøn).

Designet i MAIN gør det muligt at undersøge flere sprog hos det enkelte barn. Hvilket som helst af barnets sprog kan vurderes som det første. For tosprogede børn bør testningsintervallet mellem vurderingerne af de to sprog ideelt set være 4 til 7 dage for at minimere indflydelse af det ene sprog på det andet samt effekten af træning og overførelse fra et sprog til et andet. Barnet bør ideelt set ikke undersøges af den samme person på de to sprog. Dette er for at understøtte en etsproget kontekst og for at minimere kodeskift.

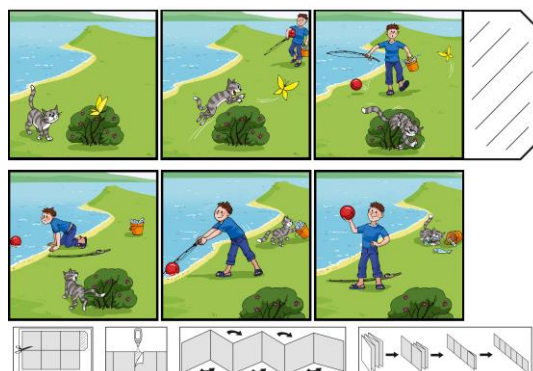
Materialer

- 4 billedsekvenser: *Fugleunger*, *Gedekid*, *Kat* og *Hund* (tre farvekopier af hver billedserie. Hver kopi lægges i en særskilt kuvert = i alt 12 separate kuverter)
- 4 manuskripter/stimulusark: *Fugleunger*, *Gedekid*, *Kat* og *Hund*
- Optagelsesudstyr (lyd eller video)
- Scoringsprotokoller for makrostrukturanalyse, ord om indre mentale tilstande og forståelsesspørgsmål
- Baggrundsspørgsmål (forældrespørgeskema)

Instruktioner

Forberedelse af materialerne

1. Download billederne fra www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main.
2. Udskriv hver PDF-fil (dvs. hver billedsekvens/fortælling) tre gange i farver på hvidt A4-papir og på en printer i god kvalitet. Hvert billede skal være 9 x 9 cm i størrelse.
3. Nummerér billederne (1-6) på bagsiden.
4. Klip de to rækker med billeder ud.
5. Lim billederne på en samlet 6-billede strimmel, som illustreret nedenfor, og fold dem to gange (billede 1, billede 2, billede 3, billede 4, billede 5, billede 6)
OBS: klip ikke eller anvend ikke de små billeder fra den nedstående "Sådan-folder-man-de-seks-billeder" instruktion.



6. Læg hver billedstrimmel/sekvens (6 billeder) i en separat kuvert og marker dem med farve eller et andet kendetegn (f.eks. prikker), så fortællingen kan identificeres ud fra kuverten.

Hvordan man udfører undersøgelsen

- Sørg for du har sat dig grundigt ind i protokollerne for fortællingerne og instruktionerne.
- Klargør lyd- eller videooptagelsesudstyret til optagelse af sessionen. Begynd optagelsen før opvarmningsfasen. Sørg for, at du optager hele undersøgelsen inklusive barnets svar på forståelsesspørgsmålene.
- Opvarmningsfasen bør tilpasses din tidligere erfaring samt den konkrete kulturelle kontekst. Mens du taler med barnet, søg for, at det føler sig tryk i samtalen og stil barnet nogle spørgsmål for at sikre, at barnet er i stand til at forstå simple hv-spørgsmål. Spørg for eksempel: *hvem er din bedste ven? Hvad kan du godt lide at se i fjernsynet? Kan du godt lide at fortælle historier? Kan du godt lide at høre historier?*
- Sørg for, at de tre kuverter, som indeholder den samme billedsekvens, ligger på bordet inden undersøgelsen starter. (Formålet med dette præsentationsformat er, at barnet skal tro, at undersøgeren ikke ved, hvilken historie der ligger i den kuvert, han/hun har valgt, hvormed der kontrolleres for effekten af delt viden under præsentationen af billedsekvenserne).
- Administrer undersøgelsen i henhold til instruktionerne i protokollen(rne) for fortællingen. Følg anbefalingerne for opmuntringer/ros (se også opmuntringer nedenfor).
- Yderligere information omkring præsentationen af billederne: under undersøgelsen bør du sidde over for barnet, så barnet kan vende billederne mod ham/hende, men væk fra dig. Når barnet tager billederne ud, bed så ham/hende om selv at folde billederne ud, om at kigge på hele historien samt om at starte fra det første billede. Sig: *"Kig på billederne, men vis dem ikke til mig. Det er kun DIG, der må se historien"* (hvis barnet ikke kan holde og udfolde billederne selv, kan du i stedet for holde billederne, men søg for, at billederne vender væk fra dig og mod barnet selv).
- Når barnet er klar til at fortælle historien, skal du hjælpe ham/hende med at folde billederne til 3 dele igen. Du kan folde billederne uden at kigge på dem, mens barnet stadig holder dem. Instruer barnet i at starte med at fortælle historien, mens han/hun kigger på de to første billeder. Når han/hun er færdig med at kigge på billede 1 og 2, skal du hjælpe ham/hende med at udfolde de næste to billeder (billede 1–4 vil være udfoldede nu). Når barnet er færdigt, skal du igen hjælpe ham/hende med at udfolde de næste to billeder, så hele historien nu er foldet helt ud.
- Når barnet er færdigt med at fortælle/genfortælle historien, skal du introducere forståelsesspørgsmålene ved at sige: *"Nu vil jeg stille dig nogle spørgsmål om historien"*. Når du spørger til forståelsesspørgsmålene, skal billedsekvensen forblive udfoldet på bordet, fuldt synligt for barnet og undersøgelseslederen.
- Når undersøgelsen er færdig, skal fortællingen(-erne) transskriberes, og barnets produktion samt dets svar til forståelsesspørgsmålene skal opgøres på scoringsarkene.
- **Husk:** listen med svarmuligheder på scoringsarket er ikke udtømmende. Der gives point for hver makrostrukturkomponent (mål, forsøg, udfald, begreber for indre tilstande), når disse er udtrykt med et passende ordvalg. Læs bilaget i manualen for rådgivning.

Opmuntringer og tilskyndelser

1. Start ikke fortællingen for barnet. Opmuntr barnet til at fortælle historien selv ved at sige: *"Fortæl mig historien"* (peg på billedet).
2. Giv kun tilskyndelser efter at have ventet minimum 10 sekunder, og kun når barnet giver udtryk for ikke at ville sige noget. Først her bør barnet tilskyndes ved udtryk som: *"Okay..."*, *"Godt så..."*, *"Din tur..."*. Vær MEGET forsigtig med tilskyndelser så der undgås procedureforskelle mellem forskningsgrupper f.eks. indflydelse fra undersøgeren. Vent op til ca. 10 sekunder. Hvis barnet stadig ikke siger noget, tilskynd da ved at sige: *"Fortæl mig, hvad der sker"*. Hvis barnet bliver stille midt i, at det er ved at fortælle, tilskynd da ham/hende til at fortsætte og fortælle dig mere: *"Ellers andet?"*, *"Fortsæt"*, *"Fortæl mig noget mere"*, *"Lad os se, hvad der ellers sker i historien"*.

3. Det er ligegyldigt, hvordan barnet henviser til hovedpersonerne i fortællingen; ret ikke barnet. Hvis barnet ikke kan finde ordet for en handling, hovedperson osv. og synes at sidde fast eller spørger om hjælp, tilskynd da ham/hende ved at sige: "*Du kan kalde det lige hvad du vil*", "*Hvad ville du kalde det?*".
4. Afstå fra at stille spørgsmål som:
 - a) "*Hvad laver han her?*", "*Hvem løber?*"
 - b) "*Hvad er det*", "*Hvad/hvem ser du på billedet?*" (for ikke at afbryde eller påvirke barnets fortælling, for at undgå brugen af ufuldendte sætninger og for at undgå brugen af deiktiske referencer).
- 5) Hvis barnet begynder at fortælle historien ud fra hans/hendes egen oplevelse, fx: "*Jeg så sådan en fugl i morges*" eller "*Jeg skal med min mor i supermarkedet efter skole...*", giv da barnet noget tid til at snakke om hans/hendes egen oplevelse for derefter, venligt, at bede ham/hende fortælle historien på billederne (slet denne irrelevante del af fortællingen fra analysen).
- 6) Baseret på dine tidligere erfaringer samt den kulturelle kontekst kan du eventuelt komme med opmuntrende ord, fx: "*Godt*", "*Fint*", efter hvert billedsekvens (par) (og før det næste par udfoldes) (dette vil ligeledes hjælpe personen, der transskriberer/koderen i at afgrænse de enkelte ytringer til de specifikke billedpar). Du skal ikke komme med opmuntringer, hvis du føler, at det forstyrrer barnets fortælling og tankerække.

Hvordan man (ikke) kan sammenligne resultaterne mellem fortællingerne

- Når man undersøger et tosproget barn på begge dets sprog, bør man undgå at anvende katte- og/eller hundehistorierne til et sprog og fugleungerne og/eller gedekiddene til barnets andet sprog.
- Undgå også at anvende katte- og/eller hundehistorierne på et undersøgelsestidspunkt for så senere at sammenligne dem med fugleunge- og/eller gedekidhistorier, der er undersøgt på et andet tidspunkt.
- Hvorfor? MAIN-historierne kan ikke på den måde sammenlignes en-til-en på alle områder. Nyere resultater viser, at der er nogle nuanceforskelle for de fire historier, særligt hvad angår forståelsesspørgsmålene. Historierne om fugleunger og/eller gedekid er mere eller mindre ens i opbygning; historierne om katten og hunden er også ens, men forskellige fra historierne om fugleunger og gedekid, hvad angår nogle aspekter, fx i plottet, antallet dyr og i nogle af forståelsesspørgsmålene. Du skal derfor være varsom og ikke sammenligne æbler med pærer.
- Når du undersøger hele grupper med MAIN, skal du sikre dig, at du anvender en god modvægtningssprocedur (counterbalance, se forklaring herunder) for at minimere påvirkninger af de enkelte historier og/eller påvirkninger af eliciteringsformatet (genfortælling, modelfortælling eller egne fortællinger).

Modvægtningssprocedurer til anvendelse i forskningsøjemed

Rækkefølgen for præsentation af historierne bør balanceres (modvægtes) for sprog og fortælling (kat/hund – (primært)) modelfortælling/genfortælling og fugleunger/gedekid – (primært) egen fortælling). Brug følgende modvægtning (hvis du kun undersøger ét sprog, brug da den randomiserede procedure for børn med enten nummer 1, 2, 5 og 6 eller nummer 3, 4, 7 og 8).

Barnets ID	Sprog	Modelfortælling/ Genfortælling	Egen fortælling	Sprog	Modelfortælling/ Genfortælling	Egen Fortælling
1	S1	Kat	Fugleunge	S2	Hund	Gedekid
2	S1	Kat	Gedekid	S2	Hund	Fugleunge
3	S2	Kat	Gedekid	S1	Hund	Fugleunge
4	S2	Kat	Fugleunge	S1	Hund	Gedekid
5	S1	Hund	Fugleunge	S2	Kat	Gedekid
6	S1	Hund	Gedekid	S2	Kat	Fugleunge
7	S2	Hund	Gedekid	S1	Kat	Fugleunge
8	S2	Hund	Fugleunge	S1	Kat	Gedekid

Vær opmærksom på, at resultaterne fra de forskellige historier og fra de forskellige eliciteringsformater ikke umiddelbart kan sammenlignes (se tidligere beskrivelser heraf).

Protokol for kat-fortælling

Egen Fortælling / Genfortælling / Modelfortælling

Barnets navn: _____
Fødselsdato: _____
Undersøgelsesdato: _____
Alder ved undersøgelsen (i mdr.): _____
Køn: _____
Undersøgerens navn: _____
Eksponering for S2 (i mdr.): _____
Alder ved opstart i børnehave: _____
Børnehavens navn: _____

Tjek, at alle kuverterne ligger på bordet inden undersøgelsen påbegyndes. Klargør lydoptager til optagelse. Start optagelsen inden opvarmningen.

Opvarmning

Spørg for eksempel: Hvem er din bedste ven? Hvad kan du godt lide at se i fjernsynet? Kan du lide at fortælle historier? Kan du lide at lytte til historier?

Instruktioner

Instruktioner i Egen fortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og bagefter kan du fortælle mig en historie.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar?*

Udfold de 2 første to billeder. Sig til barnet: *Nu vil jeg have dig til at fortælle historien. Kig på billederne, og prøv at fortælle den bedste historie, du kan.* Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet er tilbageholdende med at begynde: *"Fortæl mig historien"* (peg på billedet). Når barnet er færdigt med at fortælle om de to første billeder, udfoldes de næste (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Gentag proceduren, indtil du kommer til slutningen af historien. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet bliver stille midt i fortællingen: *"Ellers noget?", "Fortsæt", "Fortæl mig noget mere", "Lad os se, hvad der ellers sker i historien"*. Hvis barnet stopper med at fortælle uden indikationer på, at han/hun er færdig, spørg da: *"Fortæl mig, når du er færdig"*.

Når barnet er færdigt, ros barnet, og stil derefter forståelsesspørgsmålene.

Instruktioner i Genfortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og så fortæller jeg dig historien.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar? Jeg vil nu fortælle dig historien, og så kan du fortælle den for mig bagefter.*

Udfold billede 1 og 2. *Historien starter her (peg på billede 1): En dag var der en legesyg kat, som så en gul sommerfugl, der sad i en busk. Han sprang fremad, fordi han ville*

fange den. Samtidig var der en munter dreng på vej tilbage fra en fisketur med en spand og en bold i hænderne. Han kiggede på, at katten jagede sommerfuglen.

Udfold billeder 3 og 4 (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Sommerfuglen fløj hurtigt væk, og katten faldt ind i en busk. Han slog sig og var meget vred. Drengen blev så forskrækket, at bolden faldt ud af hans hånd. Da han så sin bold rulle ned i vandet, råbte han: "Åh nej, der røg min bold!". Han var ked af det og ville gerne have sin bold tilbage. Imens fik katten øje på drengens spand og tænkte: "Jeg vil gerne have fat i en fisk".

Udfold billede 5 og 6 (så alle billeder fra 1-6 nu er synlige). Samtidig begyndte drengen af trække sin bold op af vandet med sin fiskestang. Han lagde ikke mærke til, at katten tog en fisk. Til sidst var katten meget tilfreds med at spise sådan en lækker fisk, og drengen var glad for at have fået sin bold tilbage.

Og det er slutningen på historien.

Udfold billederne, så kun de 2 første billeder er synlige for barnet. Sig til barnet: *Nu vil jeg have dig til at fortælle historien. Kig på billederne, og prøv at fortælle den bedste historie, du kan.* Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet er tilbageholdende med at begynde: *"Fortæl mig historien"* (peg på billedet). Når barnet er færdigt med at fortælle om de to første billeder, udfoldes de næste (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Gentag proceduren, indtil du kommer til slutningen af historien. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet bliver stille midt i fortællingen: *"Ellers noget?", "Fortsæt", "Fortæl mig noget mere", "Lad os se, hvad der ellers sker i historien"*. Hvis barnet stopper med at fortælle uden indikationer på, at han/hun er færdig, sig da: *"Fortæl mig, når du er færdig"*.

Når barnet er færdigt, ros barnet, og stil derefter forståelsesspørgsmålene.

Instruktioner i modelfortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og så fortæller jeg dig historien.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar? Jeg vil nu fortælle dig historien, og så vil jeg stille dig nogle spørgsmål bagefter.*

Udfold billede 1 og 2. Historien starter her (peg på billede 1). En dag var der en legesyg kat, som så en gul sommerfugl, der sad i en busk. Han sprang fremad, fordi han ville fange den. Samtidig var der en munter dreng på vej tilbage fra en fisketur med en spand og en bold i hænderne. Han kiggede på, at katten jagede sommerfuglen.

Udfold billeder 3 og 4 (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Sommerfuglen fløj hurtigt væk, og katten faldt ind i en busk. Han slog sig og var meget vred. Drengen blev så forskrækket, at bolden faldt ud af hans hånd. Da han så sin bold rulle ned i vandet, råbte han: "Åh nej, der røg min bold!". Han var ked af det og ville gerne have sin bold tilbage. Imens fik katten øje på drengens spand og tænkte: "Jeg vil gerne have fat i en fisk".

Udfold billede 5 og 6 (så alle billeder fra 1-6 nu er synlige). Samtidig begyndte drengen af trække sin bold op af vandet med sin fiskestang. Han lagde ikke mærke til, at katten tog en fisk. Til sidst var katten meget tilfreds med at spise sådan en lækker fisk, og drengen var glad for at have fået sin bold tilbage.

Og det er slutningen på historien.

Når du har sagt *Og det er slutningen på historien*, stilles forståelsesspørgsmålene.

Scoringsark for kat-fortælling

Sektion I: Produktion

A. Fortællestruktur; B. Strukturel kompleksitet; C. Indre tilstande (IT)

A. Fortællestruktur

		Eksempler på korrekte svar ¹	Score
A1.	Ramme	Reference til tid og/eller sted, fx der var engang/en dag/for lang tid siden... ved en sø/ved flodbredden/ved vandet/ved vandkanten/i en eng...	0 1 2 ²
<i>Episode 1: Kat (karakterne i episoden: kat og sommerfugl)</i>			
A2.	IT som det igangsættende	Kat var legesyg/ nysgerrig Kat så en sommerfugl	0 1
A3.	Mål (M)	Kat ville fange/fik/jage/lege med sommerfuglen (For at kunne) UDSAGNSORD (fange, få, lege)	0 1
A4.	Forsøg (F)	Kat sprang fremad/op Kat jagede/begyndte at jage Kat forsøgte at + UDSAGNSORD (fange, fik, tage)	0 1
A5.	Udfald (U)	Kat faldt ind i busken/fik ikke sommerfuglen /var ikke hurtig nok Sommerfugl slap væk/fløj væk/var for hurtig	0 1
A6.	IT som reaktion	Kat var skuffet/sur/ såret Sommerfugl var glad/lykkelig	0 1
<i>Episode 2: Dreng (karakteren i episoden: dreng)</i>			
A7.	IT som det igangsættende	Dreng var trist/ked af det/ bekymret for sin bold Dreng så bolden i vandet	0 1
A8.	Mål	Dreng besluttede/ville have sin bold tilbage (For at kunne) UDSAGNSORD (få)	0 1
A9.	Forsøg	Dreng trak/trækker/forsøgte at trække bolden op af vandet	0 1
A10.	Udfald	Dreng fik/havde fået sin bold tilbage Bolden blev reddet	0 1
A11.	IT som reaktion	Dreng var glad/lykkelig/ tilfreds/lettet (over at få/ at have fået sin bold tilbage)	0 1
<i>Episode 3: Kat (karakter i episoden: kat)</i>			
A12.	IT som igangsættende	Kat var sulten/nysgerrig/interesseret i fisken Kat fik øje på fisken	0 1
A13.	Mål	Kat ville/besluttede sig for at få/gribe fat i/spise/have/stjæle fisken (For at kunne) UDSAGNSORD (få, spise)	0 1
A14.	Forsøg	Kat tog/er ved at tage/tager/stjal/greb fat i/rakte ud efter fisken Kat tager/trækker fisken (ud af spanden) rakte ud efter fisken Kat forsøgte at + UDSAGNSORD (få, tage)	0 1
A15.	Udfald	Kat spiste/fik fat i fisken	0 1

¹ Hvis man er i tvivl om, hvordan man skal kode svaret, eller hvis barnets svar ikke findes på scoringsarket, konsulter da manualen.

² Nul point gives for forkert eller intet svar, 1 point for et korrekt svar, 2 point for reference til både tid og sted.

A16.	IT som reaktion	Kat var glad/lykkelig/tilfreds/glad/ lykkelig/lettet/ikke sulten længere	0	1
A17.	Total score ud af 17:			

B. Strukturel kompleksitet

Antal af FU sekvenser	Antal af M sekvenser (uden F eller U)	Antal af MF/MU sekvenser	Antal af MFU sekvenser
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Indre tilstande (IT)

C1.	<p>Totale antal IT ord. IT inkluderer:</p> <p>Perceptuelle tilstande fx se, høre, føle, lugte</p> <p>Fysiologiske tilstande fx tørstig, sulten, træt, øm, have ondt</p> <p>Bevidsthedstilstande fx i live, vågen, sovende</p> <p>Følelsestilstande fx trist, ked ad det, glad, vred, bekymret, skuffet, bange, skræmt, stolt, sej, (føle sig) i sikkerhed, tryk, tilfreds, overrasket</p> <p>Mentale verber fx vil have, tænke, synes, ved, glemme, beslutte, tro, undre sig, have/ lave en plan</p> <p>Lingvistiske verber/verber der bruges til at sige noget/fortælle fx sige, fortælle, kalde, råbe, spørge, <i>advare</i></p>
-----	--

Sektion II: Forståelse

		Eksempler på korrekte svar	Eksempler på forkerte svar	Score
0	Kunne du lide historien?	Opvarmningsspørgsmål - skal ikke scores		
D1.	Hvorfor hopper/springer katten fremad? (peg på billederne 1 og 2) (Episode 1: mål)	Vil have/ fange/ jage sommerfuglen/ lege med sommerfuglen Vil have sommerfuglen (For at kunne) UDSAGNSORD (få, tage) sommerfuglen	Går væk/løber/ Vil gerne hoppe Katte springer/løber altid	0 1
D2.	Hvordan har katten det? (peg på billede 3) (IT som reaktion)	Sur/dårlig/ skuffet/såret/ikke godt/ikke behageligt	Godt/glad	0 1
D3.	(stil kun spg, D3, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/ rationale i D2. Hvis en korrekt forklaring gives i D2, gives et point i D3, og der fortsættes til D4) Hvorfor tror du katten føler sig vred/er skuffet/er såret osv.? ³	Fordi han ikke kunne fange sommerfuglen/ han faldt ind i busken/det gør ondt at falde ind i en stikkende busk Sommerfugl flygter/kommer væk	Irrelevant svar	0 1
D4.	Hvorfor holder drengen fiskestangen nede i vandet? (peg på billede 5) (Episode 2: Mål)	Vil have/tage sin bold tilbage Vil have sin bold (tilbage) (For at kunne) UDSAGNSORD (få, tage) sin bold (tilbage/ud)	For at lege i vandet	0 1
D5.	Hvordan har drengen det? (peg på billede 6) (IT-reaktion)	Godt/ fint/ glad/ Tilfreds	Dårligt/sur/gal/ trist	0 1
D6.	(Stil kun spg. D6, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/ rationale i D5. Hvis en korrekt forklaring er givet i D5, gives et point i D6, og der fortsættes til D7) Hvorfor tror du, at drengen har det godt/ fint/ er glad/tilfreds osv.? ⁴	Fordi han har fået bolden tilbage Kunne/var i stand til + UDSAGNSORD (få, tage)	Han smiler/han ser sådan ud/ andre ukorrekte svar	0 1
D7.	Hvorfor tager katten fisken? (peg på billede 5) (Episode 3: Mål)	Besluttede/vil spise/have/ stjæle fisken Tager chancen/ udnytter muligheden når drengen ikke kigger	Vil lege med Fisken	0 1

³ Brug samme IT, som er givet af barnet i D2.

		Fik ikke sommerfuglen Kunne ikke få/tage sommerfuglen Katte kan lide fisk (generisk betydning) Fisk smager godt (mums)		
D8.	Forestil dig, at drengen ser katten. Hvordan har drengen det? (<i>peg på billede 6</i>) (IT-reaktion)	Skidt/sur/vred/ikke godt	Fint/godt/glad/ tilfreds	0 1
D9.	(<i>Stil kun spg. D9, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/rationale i D8. Hvis en korrekt forklaring er givet i D8, gives et point i D9, og der fortsættes til D10</i>). Hvorfor tror du, at drengen har det skidt/er sur/ vred osv.? ⁵	Kat spiste/ spiser/tog/har taget hans fisk Dreng vil gerne spise/have fisken (for sig selv) Det var drengens fisk	Fiskestangen er på jorden eller andre ukorrekte svar	0 1
D10.	Bliver drengen venner med katten? Hvorfor?	Nej – giv mindst en begrundelse (katten spiste/stjal fisken) eller ukorrekte svar	Ja/det ved jeg ikke/andre irrelevante svar	0 1
D11.	Total score ud af 10:			

⁴ Brug samme IT, som er givet af barnet i D5.

⁵ Brug samme IT, som er givet af barnet i D8.

Protokol for hund-fortælling

Egen fortælling / Genfortælling / Modelfortælling

Barnets navn: _____

Fødselsdato: _____

Testdato: _____

Alder ved testning (i mdr.): _____

Køn: _____

Undersøgers navn: _____

Eksponering for S2 (i mdr.): _____

Alder ved opstart i børnehave: _____

Børnehavens navn: _____

Tjek, at alle kuverterne ligger på bordet, inden testningen påbegyndes. Klargør lydoptager til optagelse af sessionen. Påbegynd optagelsen inden opvarmningen.

Opvarmning

Spørg for eksempel: Hvem er din bedste ven? Hvad kan du godt lide at se i fjernsynet? Kan du lide at fortælle historier? Kan du lide at lytte til historier?

Instruktioner

Instruktioner for Egen fortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og bagefter kan du fortælle mig en historie.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar?*

Udfold de 2 første billeder. Sig til barnet: *Nu vil jeg have dig til at fortælle historien. Kig på billederne, og prøv at fortælle den bedste historie, du kan.* Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet er tilbageholdende med at begynde: *"Fortæl mig historien"* (peg på billedet). Når barnet er færdigt med at fortælle om de to første billeder, udfoldes de næste (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Gentag proceduren, indtil du kommer til slutningen af historien. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet bliver stille midt i fortællingen: *"Ellers noget?", "Fortsæt", "Fortæl mig noget mere", "Lad os se, hvad der ellers sker i historien"*. Hvis barnet stopper med at fortælle uden indikationer på, at han/hun er færdig, sig da: *"Fortæl mig, når du er færdig"*.

Når barnet er færdigt, ros barnet og stil derefter forståelsesspørgsmålene.

Instruktioner for Genfortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og så fortæller jeg dig historien.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar? Jeg vil nu fortælle dig historien, og så kan du fortælle den for mig bagefter.*

Udfold billede 1 og 2. *Historien starter her (peg på billede 1): En dag var der en legesyg hund, som så en grå mus, der sad tæt ved et træ. Han sprang fremad, fordi han ville fange den. Samtidig var en munter dreng på vej tilbage fra en indkøbstur med en pose og en ballon i hænderne. Han kiggede på, at hunden jagede musen.*

Udfold billede 3 og 4 (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). *Musen løb hurtigt væk, og hunden stødte ind i træet. Han slog sig og blev meget vred. Drengen blev så forskrækket, at ballonen røg ud af hans hånd. Da han så sin ballon flyve op i træet, råbte han: "Åh nej, der røg min ballon". Han var ked af det, og ville gerne have sin ballon tilbage. Imens lagde hunden mærke til drengens pose og tænkte: "Jeg vil have fat i en pølse".*

Udfold billede 5 og 6 (så alle billeder fra 1-6 nu er synlige). *Samtidig begyndte drengen at trække sin ballon ned fra træet. Han lagde ikke mærke til, at hunden havde fået fat i en pølse. Til sidst var hunden meget tilfreds med at spise sådan en lækker pølse, og drengen var glad for at have fået sin ballon tilbage.*

Og det er slutningen på historien.

Udfold billederne, så kun de 2 første billeder er synlige for barnet. Sig til barnet: *Nu vil jeg have dig til at fortælle historien. Kig på billederne, og prøv at fortælle den bedste historie, du kan.* Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet er tilbageholdende med at begynde: *"Fortæl mig historien"* (peg på billedet). Når barnet er færdigt med at fortælle om de to første billeder, udfoldes de næste (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Gentag proceduren, indtil du kommer til slutningen af historien. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet bliver stille midt i fortællingen: *"Ellers noget?", "Fortsæt", "Fortæl mig noget mere", "Lad os se, hvad der ellers sker i historien"*. Hvis barnet stopper med at fortælle uden indikationer på, at han/hun er færdig, spørg da: *"Fortæl mig, når du er færdig"*.

Når barnet er færdigt, ros barnet, og stil derefter forståelsesspørgsmålene.

Instruktioner til modelfortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og så fortæller jeg dig historien. Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. Kig først på hele historien. Er du klar? Jeg vil nu fortælle dig historien, og så vil jeg stille dig nogle spørgsmål bagefter.

Udfold billede 1 og 2. *Historien starter her (peg på billede 1): En dag var der en legesyg hund, som så en grå mus, der sad tæt ved et træ. Han sprang fremad, fordi han ville fange den. Samtidig var en munter dreng på vej tilbage fra en indkøbstur med en pose og en ballon i hænderne. Han kiggede på, at hunden jagede musen.*

Udfold billede 3 og 4 (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). *Musen løb hurtigt væk, og hunden stødte ind i træet. Han slog sig og blev meget vred. Drengen blev så forskrækket, at ballonen røg ud af hans hånd. Da han så sin ballon flyve op i træet, råbte han: "Åh nej, der røg min ballon". Han var ked af det og ville gerne have sin ballon tilbage. Imens lagde hunden mærke til drengens pose og tænkte: "Jeg vil have fat i en pølse".*

Udfold billede 5 og 6 (så alle billeder fra 1-6 nu er synlige). *Samtidig begyndte drengen at trække sin ballon ned fra træet. Han lagde ikke mærke til, at hunden havde fået fat i en pølse. Til sidst var hunden meget tilfreds med at spise sådan en lækker pølse, og drengen var glad for at have fået sin ballon tilbage.*

Og det er slutningen på historien.

Når du har sagt *Og det er slutningen på historien* stilles forståelsesspørgsmålene.

Scoringsark for hund-fortællingen

Sektion I: Produktion

A. Fortællestruktur; B. Strukturel kompleksitet; C. Indre tilstande (IT)

A. Fortællestruktur

		Eksempler på korrekte svar ⁶	Score
A1.	Ramme	Reference til tid og/eller sted, fx der var engang/en dag/for lang tid siden... i en skov/en park/en eng/en mark/ved et træ/tæt ved et træ/ved vejen	0 1 2 ⁷
<i>Episode 1: Hund (Episodens karakterer: hund og mus)</i>			
A2.	IT som det igangsættende	Hund var legesyg/nysgerrig Hund så en mus	0 1
A3.	Mål	Hund ville fange/have/jage musen/lege med musen (For at kunne) UDSAGNSORD (fange, få, lege med)	0 1
A4.	Forsøg	Hund sprang fremad/op Hund jagede/begynde at jage Hund forsøgte at + UDSAGNSORD (fange, få, gribe, tage)	0 1
A5.	Udfald	Hund stødte sit hoved/stødte hovedet ind i træet/fik ikke musen/var ikke hurtig nok Mus slap væk/løb om bag træet/mus var for hurtig	0 1
A6.	IT som reaktion	Hund var skuffet/sur/ked af det Mus var glad/lykkelig/lettet	0 1
<i>Episode 2: Dreng (Episodens karakter: dreng)</i>			
A7.	IT som det igangsættende	Dreng var ked af det/trist/ bekymret for sin ballon Dreng så ballonen i træet	0 1
A8.	Mål	Dreng besluttede at få/ville have sin ballon tilbage (For at kunne) + UDSAGNSORD (få tilbage)	0 1
A9.	Forsøg	Dreng trak/trækker/forsøgte at trække bolden ned fra træet Dreng hoppede op efter ballonen/strakte sig efter ballonen/klatrede/var ved at klatre op i træet	0 1
A10.	Udfald	Dreng fik sin ballon tilbage/ igen Ballon blev reddet	0 1
A11.	IT som reaktion	Dreng var glad/lykkelig/tilfreds/lettet (over/ med at få sin ballon tilbage)	0 1
<i>Episode 3: Hund (Episodens karakter: hund)</i>			
A12.	IT som det igangsættende	Hund så/opdagede pølserne (i posen) Hund var sulten/nysgerrig/interesseret i pølserne	0 1
A13.	Mål	Hund ville have/ besluttede sig for at tage/ få fat i/ spise/ stjæle pølserne (For at kunne) UDSAGNSORD (få, tage)	0 1
A14.	Forsøg	Hund tog/trak/ fik fat i/ stjal pølserne fra posen	0 1

⁶ Ved tvivl, eller hvis barnets respons ikke findes på scoringsarket, konsulter da manualen.

⁷ Der gives igen point for forkert eller ingen svar, 1 point for et rigtigt svar, 2 point for reference til både tid og sted.

		Hund tog/trak/ fik pølserne (ud af posen) forsøgte at få pølserne		
A15.	Udfald	Hund spiste/ fik fat i pølserne	0	1
A16.	IT som reaktion	Hund var tilfreds/ glad/ lykkelig/ ikke sulten længere	0	1
A17.	Total score ud af 17:			

B. Strukturel kompleksitet

Antal af FU sekvenser	Antal af M sekvenser (uden F eller U)	Antal af MF/MU sekvenser	Antal af MFU sekvenser
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Indre tilstande (IT)

C1.	<p>Totalt antal af IT ord:</p> <p>IT inkluderer:</p> <p>Perceptuelle tilstande fx se, høre, føle, lugte</p> <p>Fysiologiske tilstande fx tørstig, sulten, træt, øm, have ondt</p> <p>Bevidsthedstilstande fx i live, vågen, sovende</p> <p>Følelsestilstande fx trist, ked ad det, glad, vred, bekymret, skuffet, bange, skræmt, stolt, sej, (føle sig) i sikkerhed, tryk, tilfreds, overrasket</p> <p>Mentale verber fx vil have, tænke, synes, ved, glemme, beslutte, tro, undre sig, have/lave en plan</p> <p>Lingvistiske verber/verber der bruges til at sige noget/fortælle fx sige, fortælle, kalde, råbe, spørge, <i>advare</i></p>
-----	---

Sektion II: Forståelse

		Eksempler på korrekte svar	Eksempler på forkerte svar	Score
0	Kunne du lide historien?	Opvarmningsspørgsmål - skal ikke scores		
D1.	Hvorfor hopper hunden/springer fremad? (peg på billede 1-2) (Episode 1: mål)	Vil have/at få i/ fange/jage musen/vil lege med musen Vil have musen (For at kunne) UDSAGNSORD (få, tage) musen	Går væk (sin vej/løber/vil gerne hoppe/ Hunde hopper altid	0 1
D2.	Hvordan har hunden det? (peg på billede 3) (IT om reaktion)	Sur/vred/skuffet/såret/har smerter/ikke godt/har det ikke godt	Godt/glad	0 1
D3.	<i>(Stil kun spg. D3, hvis barnet giver korrekt respons uden forklaring/rationalisering i D2. Hvis en korrekt forklaring er givet i D2, gives et point i D3, og der fortsættes til D4)</i> Hvorfor tror du, at hunden føler sig sur/vred/ skuffet/såret osv.? ⁸	Kunne ikke fange musen/han stødte sit hoved/stødte ind i træet Det gør ondt, når du støder ind i et træ Musen slap væk/kom væk	Irrelevante svar	0 1
D4.	Hvorfor hopper drengen op? (peg på billede 5) (Episode 2: Mål)	Vil have/tage sin ballon (tilbage) Vil have sin ballon (tilbage) (For at kunne) UDSAGNSORD (få, tage) sin ballon (tilbage)	For at klatre op i træet/klatre i træer	0 1
D5.	Hvordan har drengen det? (peg på billede 6) (IT som reaktion)	Godt/fint/glad/ tilfreds	Ikke godt/sur/ gal/trist	0 1
D6.	<i>(Stil kun spg. D6, hvis barnet giver korrekt respons uden forklaring/rationalisering i D5. Hvis en korrekt forklaring er givet i D5, gives et point i D6 og der fortsættes til D7)</i> Hvorfor tror du, at drengen har det godt/fint/er glad/ tilfreds osv.? ⁹	Har fået ballonen tilbage Kunne/var i stand til + UDSAGNSORD (få, tage) ballonen	Han smiler/han ser sådan ud/ han står op eller andre ukorrekte svar	0 1

⁸ Brug samme IT, som er givet af barnet i D2.

⁹ Brug samme IT, som er givet af barnet i D5.

D7.	Hvorfor tager hunden pølserne? (peg på billede 5) (Episode 3: Mål)	Besluttede/vil spise/have/ stjæle pølserne Tager chancen mens drengen ikke kigger Fik ikke musen/kunne ikke få/tage musen Hunde kan godt lide pølser/kød (generisk betydning) Pølserneer lækre/mums	Vil lege med posen	0	1
D8.	Forestil dig, at drengen ser hunden. Hvordan har drengen det? (peg på billede 6) (IT som reaktion)	Skidt/ sur/ vred/ ikke godt	Fint/ godt/ glad/ tilfreds	0	1
D9.	(Stil kun spg. D9, hvis barnet giver korrekt respons uden forklaring/ rationalisering i D8. Hvis en korrekt forklaring er givet i D8, gives et point i D9, og der fortsættes til D10) Hvorfor tror du, at drengen føler sig skidt/ sur/vred osv.? ¹⁰	Fordi hunden spiste/ tog hans pølser	Ukorrekte svar	0	1
D10.	Bliver drengen venner med hunden? Hvorfor?	Nej – giv mindst en grund (hunden spiste/stjæl pølserne) eller andre ukorrekte svar	Ja/ jeg ved det ikke/ andre irrelevante svar	0	1
D11.	Total score ud af 10:				

¹⁰ Brug samme IT, som er givet af barnet i D8.

Protokol for fugleunge-fortælling

Egen fortælling / Genfortælling / Modelfortælling

Barnets navn: _____
Fødselsdato: _____
Testdato: _____
Alder ved testning (i mdr.): _____
Køn: _____
Undersøgers navn: _____
Eksponering for S2 (i mdr.): _____
Alder ved opstart i børnehave: _____
Børnehavens navn: _____

Tjek, at alle kuverterne ligger på bordet, inden testningen påbegyndes. Klargør lydoptager til optagelse af sessionen. Påbegynd optagelsen inden opvarmningen.

Opvarmning

Spørg for eksempel: *Hvem er din bedste ven? Hvad kan du godt lide at se i fjernsynet? Kan du lide at fortælle historier? Kan du lide at lytte til historier?*

Instruktioner

Instruktioner for Egen fortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og bagefter kan du fortælle mig en historie.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar?*

Udfold de 2 første billeder. Sig til barnet: *Nu vil jeg have dig til at fortælle historien. Kig på billederne, og prøv at fortælle den bedste historie, du kan.* Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet er tilbageholdende med at begynde: *"Fortæl mig historien"* (peg på billedet). Når barnet er færdigt med at fortælle om de to første billeder, udfoldes de næste (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Gentag proceduren, indtil du kommer til slutningen af historien. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet bliver stille midt i fortællingen: *"Ellers noget?", "Fortsæt", "Fortæl mig noget mere", "Lad os se, hvad der ellers sker i historien"*. Hvis barnet stopper med at fortælle uden indikationer på, at han/hun er færdig, sig da: *"Fortæl mig, når du er færdig"*.

Når barnet er færdigt, ros barnet, og stil derefter forståelsesspørgsmålene.

Instruktioner for Genfortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og så fortæller jeg dig historien.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar? Jeg vil nu fortælle dig historien, og så kan du fortælle den for mig bagefter.*

Udfold billede 1 og 2. *Historien starter her (peg på billede 1): En dag var der en fuglemor, der så, at hendes fugleunger var sultne. Hun fløj væk, fordi hun gerne ville finde mad til*

dem. En sulten kat så, at fuglemoren fløj væk og miavede: "Mmm, lækkert, hvad er det jeg ser her i reden?"

Udfold billeder 3 og 4 (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Fuglemoren kom tilbage med en stor orm til sine børn, men hun så ikke katten. Hun var glad for den saftige orm til sine unger. Samtidig begyndte den onde kat at klatre op i træet, fordi han ville fange en fugleunge. Han greb fat i en af fugleungerne. En modig hund, som gik forbi, så, at fuglene var i stor fare. Han besluttede sig for at stoppe katten og redde dem.

Udfold billede 5 og 6 (så alle billeder fra 1-6 nu er synlige). Han sagde til katten: "Lad fugleungerne være", og så greb han fat i kattens hale og trak ham ned. Katten slap fugleungen, og hunden jagede ham væk. Hunden var meget glad for, at han kunne redde fuglene, og katten var stadigvæk sulten.

Og det er slutningen på historien.

Udfold billederne, så kun de 2 første billeder er synlige for barnet. Sig til barnet: Nu vil jeg have dig til at fortælle historien. Kig på billederne, og prøv at fortælle den bedste historie, du kan. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet er tilbageholdende med at begynde: "Fortæl mig historien" (peg på billedet). Når barnet er færdigt med at fortælle om de to første billeder, udfoldes de næste (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Gentag proceduren, indtil du kommer til slutningen af historien. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet bliver stille midt i fortællingen: "Ellers noget?", "Fortsæt", "Fortæl mig noget mere", "Lad os se, hvad der ellers sker i historien". Hvis barnet stopper med at fortælle uden indikationer på, at han/hun er færdig, spørg da: "Fortæl mig, når du er færdig".

Når barnet er færdigt, ros barnet, og stil derefter forståelsesspørgsmålene.

Instruktioner til modelfortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og så fortæller jeg dig historien. Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. Kig først på hele historien. Er du klar? Jeg vil nu fortælle dig historien, og så vil jeg stille dig nogle spørgsmål bagefter.

Udfold billede 1 og 2. Historien starter her (peg på billede 1). En dag var der en fuglemor, der så, at hendes fugleunger var sultne. Hun fløj væk, fordi hun gerne vil finde mad til dem. En sulten kat så, at fuglemoren fløj væk og miavede: "Mmm, lækkert, hvad er det, jeg ser her i reden?"

Udfold billeder 3 og 4 (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Fuglemoren kom tilbage med en stor orm til sine børn, men hun så ikke katten. Hun var glad for den saftige orm til sine unger. Samtidig begyndte den onde kat at klatre op i træet, fordi han ville fange en fugleunge. Han greb fat i en af fugleungerne. En modig hund, som gik forbi, så, at fuglene var i stor fare. Han besluttede sig for at stoppe katten og redde dem.

Udfold billede 5 og 6 (så alle billeder fra 1-6 nu er synlige). Han sagde til katten: "Lad fugleungerne være", og så greb han fat i kattens hale og trak ham ned. Katten slap fugleungen, og hunden jagede ham væk. Hunden var meget glad for, at han kunne redde fuglene, og katten var stadigvæk sulten.

Og det er slutningen på historien.

Når du har sagt Og det er slutningen på historien, stilles forståelsesspørgsmålene.

Scoringsark for fugleunge-fortællingen

Sektion I: Produktion

A. Fortællestruktur; B. Strukturel kompleksitet; C. Indre tilstande (IT)

A. Fortællestruktur

		Eksempler på korrekte svar ¹¹	Score
A1.	Ramme	Reference til tid og/eller sted, fx der var engang/en dag/for lang tid siden... i en skov/eng/mark/have/fuglereede/oppe i et træ	0 1 2 ¹²
<i>Episode 1: Mor/fugl (Karakterer i episoden: fuglemor og fugleunger)</i>			
A2.	IT som det igangsættende	Fugleungerne var sultne/ville have mad/ kaldte/spurgte efter mad (Mor/fugl/forældre/osv.) så at fugleunger var sultne/ville have mad	0 1
A3.	Mål	Fuglemor ville give fugleungerne mad/ville fange/bringe/få fat i/finde mad/orme (For at kunne) UDSAGNSORD (få mad)	0 1
A4.	Forsøg	Fuglemor fløj væk/tog af sted/skaffede mad/ledte efter mad Fuglemor forsøgte at + UDSAGNSORD (få mad)	0 1
A5.	Udfald	Fuglemor fik/fangede/bragte/kom tilbage med mad/en orm/fodrede ungerne Fugleunger fik mad/en orm	0 1
A6.	IT som reaktion	Fuglemor var glad/tilfreds Fugleunger var glade/tilfredse/ikke sultne mere	0 1
<i>Episode 2: Kat (Karakterer i episoden: Kat og fugleunge(r))</i>			
A7.	IT som det igangsættende	Kat så moren flyve væk/ så at fugleunger var helt alene/ så at der var mad Kat var sulten/tænkte "mums"	0 1
A8.	Mål	Kat ville gerne spise/fange/dræbe fugleunger/en (For at kunne) UDSAGNSORD (spise, fange, dræbe, få)	0 1
A9.	Forsøg	Kat var/er ved at klatre op i træet Kat forsøgte at nå/få fat i fugleunge Kat klatrede/sprang op i (træet)	0 1
A10.	Udfald	Kat fik fat i/tog fat i fugleunge Kat næsten/tæt på at + UDSAGNSORD (fangede, fik)	0 1
A11.	IT som reaktion	Kat var glad Fugl(e) var bange/græd/skreg af smerte	0 1
<i>Episode 3: Hund (Karakterer i episoden: hund, kat og fugleunge(r))</i>			
A12.	IT som det igangsættende	Hund så at fuglene var i fare/ så at kat fangede/fik fat i fuglen Fugl(e) var i fare	0 1
A13.	Mål	Hund besluttede/ville stoppe kat Hund besluttede/ville hjælpe/beskytte/ redde fuglen(e)	0 1

¹¹ Ved tvivl, eller hvis barnets svar ikke findes på scoringsarket, konsulter da manualen.

¹² Nul point gives for forkert eller ingen svar, 1 point for en korrekt svar, 2 point for reference til både tid og sted.

		(For at kunne) UDSAGNSORD (stoppe, redde, hjælpe)	
A14.	Forsøg	Hund hev i/hiver/trak/trækker/ slæber/slæbte kat ned/beder/angriber katten/greb fat i kattens hale Hund forsøgte at UDAGNSORD (trække, slæbe, få ned) Hund trak/slæbte katten ned/bed/angreb katten/greb fat i kattens hale	0 1
A15.	Udfald	Hund jagede katten (væk)/skræmte katten væk Kat slap fugleungen/løb væk Fugleung(er) var/blev reddet/kom i sikkerhed	0 1
A16.	IT som reaktion	Hund var lettet/glad/stolt (af at have reddet/bragt fugleungen i sikkerhed) Kat var sur/vred/skuffet/bange/havde smerter/kats hale gjorde ondt Fugleung(e) var lettede/ glade/i sikkerhed Fuglemor var glad/lettet	0 1
A17.	Total score ud af 17:		

B. Strukturel kompleksitet

Antal af FU sekvenser	Antal af M sekvenser (uden F eller U)	Antal af MF/MU sekvenser	Antal af MFU sekvenser
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Indre tilstande (IT)

C1.	<p>Totalt antal af IT ord:</p> <p>IT inkluderer:</p> <p>Perceptuelle tilstande fx se, høre, føle, lugte</p> <p>Fysiologiske tilstande fx tørstig, sulten, træt, øm, have ondt</p> <p>Bevidsthedstilstande fx i live, vågen, sovende</p> <p>Følelsetilstande fx trist, ked ad det, glad, vred, bekymret, skuffet, bange, skræmt, stolt, sej, (føle sig) i sikkerhed, tryk, tilfreds, overrasket</p> <p>Mentale verber fx vil have, tænke, synes, ved, glemme, beslutte, tro, undre sig, have/ lave en plan</p> <p>Lingvistiske verber/verber der bruges til at sige noget/fortælle fx sige, fortælle, kalde, råbe, spørge, <i>advare</i></p>
-----	---

Sektion II: Forståelse

		Eksempler på korrekte svar	Eksempler på forkerte svar	Score
0	Kunne du lide historien?	Opvarmningsspørgsmål - skal ikke scores		
D1.	Hvorfor flyver fuglemor væk? (peg på billede 1-2) (Episode 1: mål/ IT som det igangsættende)	Vil have/bringe mad/orme til fugleunger (For at kunne) UDSAGNSORD (fodre) fugleungerne Fugleunger er sultne	Tager afsted/ tager på arbejde Skal ud og hente far Er bange/skræmt	0 1
D2.	Hvordan har fugleungerne det? (peg på billede 1) (IT som det igangsættende)	Ikke godt/sultne Vil have mad	Godt/fint/ glad/overrasket/ensomme/bange/ skræmte	0 1
D3.	<i>(Stil kun spg. D3, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/rationalisering i D2. Hvis en korrekt forklaring er givet i D2, gives et point i D3 og der fortsættes til D4)</i> Hvorfor tror du fugleungerne har det skidt/er sultne? ¹³	Deres munde er åbne/beder om mad Skriger: "Vi vil have mad/er sultne" Mor tog af sted efter mad/kom tilbage med en orm så hun kunne fodre/made dem Fugleunger er altid sultne (generisk betydning)	Er glade/ synger Ville med mor Er bange for katten/bange fordi de så katten Skidt/bange/ bange fordi moren flyver væk	0 1
D4.	Hvorfor klatrer katten op i træet? (peg på billede 3) (Episode 2: Mål)	Vil have fat i/ dræbe/spise fugleungen Vil have fugleunge (For at kunne) UDSAGNSORD (få/dræbe/spise) en fugleunge(n) Kunne ikke modstå muligheden da moren var gået/væk Katte kan godt lide at spise/fange fugle (generisk betydning)	For at lege med fugleungerne	0 1
D5.	Hvordan har katten det? (peg på billede 6) (IT som reaktion)	Dårligt/skidt/-(stadig) sulten/sur/vred/trist/bange/dum/ skuffet	Godt/fint/glad/legesyg/ løber	0 1
D6.	<i>(Stil kun spg. D6, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/rationalisering i D5. Hvis en korrekt forklaring er givet i D5, gives et point i D6 og der fortsættes til D7)</i>	Fik ikke fat i fugleungerne/–formåede ikke at gøre det Er bange for hunden Hunden angriber/bider/–jager den/trække i/bider i kattens hale <i>Hvis svaret på D5 er dårligt/vred, kan svaret til</i>	Glad/legesyg/ begynder at flyve/ser sådan ud Hund tog kattens mad Hund vil spise katten Jeg ved det ikke	0 1

¹³ Brug samme IT, som er givet af barnet i D2.

	Hvorfor tror du katten er sulten/sur/ bange/ skuffet osv.? ¹⁴	<i>D6 også være:</i> er stadig sulten		
D7.	Hvorfor hiver hunden i kattens hale (peg på billede 5) (Episode 3: Mål)	Beslutter/vil redde/få i sikkerhed/beskytte fuglene Beslutter sig for at/vil stoppe katten stoppe/få katten til at give slip på fuglen (For at kunne) UDSAGNSORD (redde, hjælpe, beskytte) Så at fugl(ene) ikke bliver spist/dræbt/såret	Vil selv spise fuglen/ Vil spise katten/lege med katten Hunde hader/kan ikke lide katte (generisk betydning)	0 1
D8.	Forestil dig at hunden ser fuglene. Hvordan har hunden det? (peg på billede 6) (IT som reaktion)	Godt/fint/glad/lettet/tilfreds/stolt/hjælpesom Som en beskytter/helt Kan lide at beskytte dem	Dårligt/vred/ sur/ked af det/dum/ sulten "Jeg må have fat i katten"	0 1
D9.	<i>(Stil kun spg. D9, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/ rationalisering i D8. Hvis en korrekt forklaring er givet i D8, gives et point i D9 og der fortsættes til D10)</i> Hvorfor tror du, at hunden har det godt/fint/er glad/lettet/tilfreds/stolt/ osv.? ¹⁵	Stoppede katten/får/fik katten væk derfra Reddede/hjalp fuglene Ser at fuglene er i sikkerhed/glade/ uskadte Nu kommer katten ikke tilbage	Han smiler/ ser sådan ud Fik ikke fat i katten Vil spise fuglene selv Vred på katten	0 1
D10.	Hvem kan fuglemor bedst lide, katten eller hunden? Hvorfor?	Hunden – giver mindst en god grund (han reddede/hjalp fugleungen/jagede katten væk/var sød ved fuglene	Katten/det ved jeg ikke/ andre irrelevante svar	0 1
D11.	Total score ud af 10:			

¹⁴ Brug samme IT, som er givet af barnet i D5.

¹⁵ Brug samme IT, som er givet af barnet i D8.

Protokol for gedekid-fortælling

Egen fortælling / Genfortælling / Modelfortælling

Barnets navn: _____
Fødselsdato: _____
Testdato: _____
Alder ved testning (i mdr.): _____
Køn: _____
Undersøgers navn: _____
Eksposering for S2 (i mdr.): _____
Alder ved opstart i børnehave: _____
Børnehavens navn: _____

Tjek, at alle kuverterne ligger på bordet, inden testningen påbegyndes. Klargør lydoptager til optagelse af sessionen. Påbegynd optagelsen inden opvarmningen.

Spørg for eksempel: Hvem er din bedste ven? Hvad kan du godt lide at se i fjernsynet? Kan du lide at fortælle historier? Kan du lide at lytte til historier?

Instruktioner

Instruktioner for Egen fortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og bagefter kan du fortælle mig en historie.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar?*

Udfold de 2 første billeder. Sig til barnet: *Nu vil jeg have dig til at fortælle historien. Kig på billederne, og prøv at fortælle den bedste historie, du kan.* Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet er tilbageholdende med at begynde: *"Fortæl mig historien"* (peg på billedet). Når barnet er færdigt med at fortælle om de to første billeder, udfoldes de næste (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Gentag proceduren, indtil du kommer til slutningen af historien. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet bliver stille midt i fortællingen: *"Ellers noget?", "Fortsæt", "Fortæl mig noget mere", "Lad os se, hvad der ellers sker i historien"*. Hvis barnet stopper med at fortælle uden indikationer på, at han/hun er færdig, spørg da: *"Fortæl mig, når du er færdig"*.

Når barnet er færdigt, ros barnet, og stil derefter forståelsesspørgsmålene.

Instruktioner for Genfortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og så fortæller jeg dig historien.* Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. *Kig først på hele historien. Er du klar? Jeg vil nu fortælle dig historien, og så kan du fortælle den for mig bagefter.*

Udfold billede 1 og 2. *Historien starter her (peg på billede 1): En dag var der en gedemor, der så, at hendes gedekid var faldet i vandet, og at det var bange. Hun sprang i vandet, fordi hun gerne ville redde det. En sulten ræv så, at gedemoren var i vandet og knurrede: "Mmm, lækkert, hvad er det, jeg ser i græsset?"*

Udfold billede 3 og 4 (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). *Gedemoren skubbede gedekiddet ud af vandet, men hun så ikke ræven. Hun var glad for, at hendes kid ikke druknede. Samtidig sprang den onde ræv fremad, fordi han gerne ville fange det andet gedekid. Han tog fat i gedekiddet. En modig fugl, der fløj forbi, så, at gedekiddet var i stor fare. Han besluttede sig for at stoppe ræven og redde gedekiddet.*

Udfold billede 5 og 6 (så alle billeder fra 1-6 nu er synlige). *Fuglen sagde til ræven: "lad gedekiddet være", og så fløj han ned og bed rævens hale. Ræven slap gedekiddet, og fuglen jagede ham væk. Fuglen var meget glad for, at han kunne redde gedekiddet, og ræven var stadigvæk sulten.*

Og det er slutningen på historien.

Udfold billederne, så kun de 2 første billeder er synlige for barnet. Sig til barnet: *Nu vil jeg have dig til at fortælle historien. Kig på billederne, og prøv at fortælle den bedste historie, du kan.* Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet er tilbageholdende med at begynde: *"Fortæl mig historien"* (peg på billedet). Når barnet er færdigt med at fortælle om de to første billeder, udfoldes de næste (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). Gentag proceduren, indtil du kommer til slutningen af historien. Tilskyndelser er tilladte, hvis barnet bliver stille midt i fortællingen: *"Ellers noget?", "Fortsæt", "Fortæl mig noget mere", "Lad os se, hvad der ellers sker i historien"*. Hvis barnet stopper med at fortælle uden indikationer på, at han/hun er færdig, sig da: *"Fortæl mig, når du er færdig"*.

Når barnet er færdigt, ros barnet, og stil derefter forståelsesspørgsmålene.

Instruktioner til modelfortælling

Sid overfor barnet. Sig til barnet: *Se, her er 3 kuverter. Der er forskellige historier i hver kuvert. Vælg en af dem, og så fortæller jeg dig historien. Fold billederne ud, så hele sekvensen kun er synlig for barnet. Kig først på hele historien. Er du klar? Jeg vil nu fortælle dig historien, og så vil jeg stille dig nogle spørgsmål bagefter.*

Udfold billede 1 og 2. *Historien starter her (peg på billede 1): En dag var der en gedemor, der så, at hendes gedekid var faldet i vandet, og at det var bange. Hun sprang i vandet, fordi hun gerne ville redde det. En sulten ræv så, at gedemoren var i vandet og knurrede: "Mmm, lækkert, hvad er det, jeg ser i græsset?"*

Udfold billede 3 og 4 (så alle billeder fra 1-4 nu er synlige). *Gedemoren skubbede gedekiddet ud af vandet, men hun så ikke ræven. Hun var glad for, at hendes kid ikke druknede. Samtidig sprang den onde ræv fremad, fordi han gerne vil fange det andet gedekid. Han tog fat i gedekiddet. En modig fugl, der fløj forbi, så, at gedekiddet var i stor fare. Han besluttede sig for at stoppe ræven og redde gedekiddet.*

Udfold billede 5 og 6 (så alle billeder fra 1-6 nu er synlige). *Fuglen sagde til ræven: "lad gedekiddet være", og så fløj han ned og bed rævens hale. Ræven slap gedekiddet, og fuglen jagede ham væk. Fuglen var meget glad for, at han kunne redde gedekiddet, og ræven var stadigvæk sulten.*

Og det er slutningen på historien.

Når du har sagt *Og det er slutningen på historien* stilles forståelsesspørgsmålene.

Scoringsark for gedekid-fortællingen

Sektion I: Produktion

A. Fortællestruktur; B. Strukturel kompleksitet; C. Indre tilstande (IT)

A. Fortællestruktur

		Eksempler på korrekte svar ¹⁶	Score
A1.	Ramme	Reference til tid og/eller sted, fx der var engang/en dag/for lang tid siden... i en skov/eng/mark/ved søen/ved dammen	0 1 2 ¹⁷
<i>Episode 1: Gedemor (Episodens karakterer: gedekid og gedemor)</i>			
A2.	IT som det igangsættende	Gedekid var bange/i fare/havde brug for hjælp/skreg (efter hjælp)/ kaldte på moren (Mor/gedemor/forældre osv.) så at gedekiddet var bange/i fare/ ved at drukne/ikke kunne svømme (Mor/gedemor/forældre osv.) var bekymret for gedekiddet i vandet	0 1
A3.	Mål	Gedemor ville gerne hjælpe kiddet/redde/skubbe kiddet op af vandet/få det op af vandet (For at kunne) UDSAGNSORD (redde, hjælpe) kiddet	0 1
A4.	Forsøg	Gedemor løb/gik i vandet Gedemor skubber/hjælper Gedemor forsøgte at + UDSAGNSORD (hjælpe, skubbe)	0 1
A5.	Udfald	Gedemor skubbede kiddet op af vandet/reddede kiddet/hjalp kiddet ud Gedekiddet var reddet/ ud af vandet	0 1
A6.	IT som reaktion	Gedemor var lykkelig/lettet Gedekiddet var lettet/tilfreds/ lykkelig/ glad/ikke længere bange	0 1
<i>Episode 2: Ræv (Episodens karakterer: ræv og gedekid)</i>			
A7.	IT som det igangsættende	Ræv så mor kigge væk/så at kiddet var alene/så at der var mad/ Ræv var sulten/tænkte "mums"	0 1
A8.	Mål	Ræv ville gerne spise/fange/ dræbe gedekiddet (For at kunne) + UDSAGNSORD (spise, fange, få, dræbe)	0 1
A9.	Forsøg	Ræv hoppede op/ud//hoppede fremad og mod gedekiddet Ræv prøvede at få fat i/nå/ fange gedekiddet	0 1
A10.	Udfald	Ræv fik fat i/greb/tog fat i gedekiddet Ræv + UDSAGNSORD (fik, fangede) næsten	0 1
A11.	IT som reaktion	Ræv var glad Gedekid var bange/græd/skreg af smerte	0 1
<i>Episode 3: Fugle (Episodens karakterer: fugl, ræv, gedekid)</i>			
A12.	IT som det igangsættende	(Fugl, ravn osv.) så at geden var i fare/så at ræven fangede/fik geden Gedekid var i fare	0 1

¹⁶ Ved tvivl, eller hvis barnets svar ikke findes på scoringsarket, konsulter da manualen.

¹⁷ Nul point gives for forkert eller ingen svar, 1 point for en korrekt repons, 2 point for reference til både tid og sted.

A13.	Mål	Fugl besluttede/ville stoppe ræven Fugl besluttede/ville hjælpe/forsvare/redde gedekiddet (For at kunne) UDSAGNSORD (stoppe, redde, hjælpe)	0	1
A14.	Forsøg	Fugl bed/bider/trækker i rævens hale/ræven Fugl bed/slæbte/fik rævens hale/angreb ræven Fugl forsøgte at + UDSAGNSORD (få ræv af)	0	1
A15.	Udfald	Fugl jagede ræven (væk)/skræmte ræven væk Ræv slap gedekiddet/løb væk Gedekid blev reddet/kom i sikkerhed	0	1
A16.	IT som reaktion	Fugl var lettet/glad/stolt (over at have reddet gedekiddet) Ræv var sur/vred/skuffet/bange/havde smerte/rævs hale gjorde ondt Gedekiddet/ene var lettede/ glade/i sikkerhed Gedemor var lettet/glad	0	1
A17.	Total score ud af 17:			

B. Strukturel kompleksitet

Antal af FU sekvenser	Antal af M sekvenser (uden F eller U)	Antal af MF/MU sekvenser	Antal af MFU sekvenser
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Indre tilstande (IT)

C1.	<p>Totalt antal af IT ord:</p> <p>IT inkluderer:</p> <p>Perceptuelle tilstande fx se, høre, føle, lugte</p> <p>Fysiologiske tilstande fx tørstig, sulten, træt, øm, have ondt</p> <p>Bevidsthedstilstande fx i live, vågen, sovende</p> <p>Følelsestilstande fx trist, ked ad det, glad, vred, bekymret, skuffet, bange, skræmt, sej, stolt, (føle sig) i sikkerhed, tryk, tilfreds, overrasket</p> <p>Mentale verber fx vil have, tænke, synes, ved, glemme, beslutte, tro, undre sig, have/ lave en plan</p> <p>Lingvistiske verber/verber der bruges til at sige noget/fortælle fx sige, fortælle, kalde, råbe, spørge, <i>advare</i></p>
-----	--

Sektion II: Forståelse

		Eksempler på korrekte svar	Eksempler på forkerte svar	Score
0	Kunne du lide historien?	Opvarmningsspørgsmål - skal ikke scores		
D1.	Hvorfor var gedemor i vandet? <i>(peg på billede 1-2)</i> (Episode 1: mål/ IT som det igangsættende)	Vil redde/hjælpe gedekiddet (For at kunne) UDSAGNSORD (hjælpe, redde) gedekiddet Bekymret for Gedekiddet Gedekiddet græd/skreg om hjælp/er i fare	Svømmer/ leger/vil tage et bad/vil vaske sig/ vil vaske gedekiddet/ køle af/drikke	0 1
D2.	Hvordan har gedekiddet det? <i>(peg på gedekiddet, billede 1)</i> (IT som det igangsættende)	Dårligt/bange/ skræmt Vil gerne reddes	Godt/fint/glad/ leger/fryser/ forfrisket/ fryser/sulten/ tørstig/beskidt/ ren/dum	0 1
D3.	<i>(Stil kun spg. D3, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/rationalisering i D2. Hvis en korrekt forklaring er givet i D2, gives et point i D3 og der fortsættes til D4)</i> Hvorfor tror du, at gedekiddet ikke har det godt/er bange/i fare/ forfærdet osv.? ¹⁸	Er faldet i vandet/ kan ikke komme op af vandet/er ved at drukne/kan ikke svømme Råber/skriger "Hjælp, Jeg drukner" Gedekid kan ikke svømme (generisk betydning)	Han er sulten/ tørstig/svømmer/leger i vandet/ havde ikke fået lov til at stå der	0 1
D4.	Hvorfor hopper/springer ræven fremad? <i>(peg på billede 3)</i> (Episode 2: Mål)	Vil have fat i/ dræbe/spise gedekiddet/ Vil have gedekiddet (For at kunne) UDSAGNSORD (få, dræbe) gedekiddet Kunne ikke stå for gedekiddet/ udnytter muligheden mens mor ikke kigger/er langt væk Ræve kan godt lide at spise (kid) geder (generisk betydning)	For at lege med gedekiddet	0 1
D5.	Hvordan har ræven det? <i>(peg på billede 5-6)</i> (IT som reaktion)	Dårligt/trist/sur/ vred/bange/ (stadig) sulten/ såret/dum/ skuffet	Godt/fint/glad/ legesyg/løber	0 1
D6.	<i>(Stil kun spg. D6, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/ rationalisering i D5. Hvis en korrekt forklaring er</i>	Fik ikke fat i gedekiddet Formåede ikke at gøre det Er bange for fuglen	Ræv løber væk/ser sådan ud Fugl tog rævens mad Fugl vil spise ræven Jeg ved det ikke	0 1

¹⁸ Brug samme IT, som er givet af barnet i D2.

	<i>givet i D5, gives et point i D6 og der fortsættes til D7)</i> Hvorfor tror du, ræven er sulten/sur/bange/skuffet osv.? ¹⁹	Fugl var/er ved at angribe/bide/jage ham/bide rævens hale <i>Hvis svar til D5 er dårligt/vred kan svaret til D6 også være "er stadig sulten"</i>		
D7.	Hvorfor bider fuglen i rævens hale (<i>peg på billede 5</i>) (Episode 3: Mål)	Beslutter/vil redde/hjælpe/ beskytte gedekiddet Beslutter/vil stoppe ræven/få ræven til at lade geden gå (For at kunne) UDSAGNSORD (redde hjælpe) Så geden ikke bliver spist/dræbt/såret	Vil selv spise geden Vil spise ræven For at lege med geden Fugle hader/kan ikke lide ræve (generisk betydning)	0 1
D8.	Forestil dig, at fuglen ser gederne. Hvordan har fuglen det? (<i>peg på billede 6</i>) (IT som reaktion)	Godt/fint/glad/lettet/tilfreds/stolt/hjælpesom Som en beskytter/helt Kan lide at beskytte dem	Dårligt/trist/sur/vred/ ked af det/sulten/ dum "Jeg må have fat i ræven"	0 1
D9.	(<i>Stil kun spg. D9, hvis barnet giver korrekt svar uden forklaring/rationalisering i D8. Hvis en korrekt forklaring er givet i D8, gives et point i D9, og der fortsættes til D10</i>) Hvorfor tror du, at fuglen har det godt/fint/er glad osv.? ²⁰	Stoppede ræven/får/ fik ræven ud derfra Reddede/hjalp geden Ser at gederne er glade/uskadede/i sikkerhed Nu kommer ræven ikke tilbage	Han smiler/ser sådan ud Fik ikke ræven Vil selv spise gedekiddet Er vred på ræven	0 1
D10.	Hvem kan gedemor bedst lide, ræven eller fuglen? Hvorfor?	Fuglen – giver mindst en god grund (han reddede/hjalp gedekiddet/ jagede ræven væk/var god ved gederne)	Ræven/det ved jeg ikke/ andre irrelevante svar	0 1
D11.	Total score ud af 10:			

¹⁹ Brug samme IT, som er givet af barnet i D5.

²⁰ Brug samme IT, som er givet af barnet i D8.

Baggrundsspørgsmål

1. Barnets navn (fornavn, efternavn) _____

2. Fødselsdato _____

3. Går dit barn på nuværende tidspunkt i børnehave/skole?

Ja, børnehave
siden _____ (år, måned)

Nej

Hvis ja, hvilken slags børnehave?

- Tosproget
- Etsproget S1 = barnets modersmål
- Etsproget S2 = barnets andet sprog
- Anden, hvilken anden?

Ja, skole
siden _____ (år, måned)

Nej

Hvis ja, hvilken slags skole?

- Tosproget
- Etsproget S1 = barnets modersmål
- Etsproget S2 = barnets andet sprog
- Anden, hvilken anden?

4. I hvilket land blev dit barn født?

- I land med S1, hvilket? _____
- I land med S2, hvilket? _____
- I andet land, hvilket? _____

5. Siden hvornår har dit barn boet i landet med S2? _____ (år, måned)

6. Fødselsorden (nummer i søskenderækken)

- 1
- 2
- 3
- Skriv nummeret _____

7. Hvor gammel var dit barn, da han/hun sagde sit første ord?

____ år ____ måned(er)

8. Har du på noget tidspunkt været bekymret over dit barns sprog?

- Nej
- Ja, uddyb hvorfor _____

9. Har nogen i din familie sprog- eller talevanskeligheder?

- Nej
- Ja, uddyb hvem? _____
Fx mor, far, søskende

10. Har dit barn nogensinde haft høreproblemer?

Hørenedsættelse

- Nej
- Ja

Jævnlig øreinfektioner

- Nej
- Ja, hvor mange? _____
- tyller (dræn i øret)

11. Hører dit barn normalt efter din vurdering?

- Nej
- Ja

12. Information om forældrene

	Speci-ficer dit moder-smål (S1)	Specificer dit andet-sprog (S2)	Specificer andre sprog du taler	Hvor længe har du boet i XX land?	Din uddan-nelse	Din beskæf-tigelse
Mor forældre 1						
Far Forældre 2						

13. Hvilket sprog taler du med dit barn?

Mor/forældre 1

- Mit modersmål (S1)
- Mit andetsprog (S2)
- Både modersmål og andetsprog
- Andre sprog, specificer hvilke

Far/forældre 2

- Mit modersmål (S1)
- Mit andetsprog (S2)
- Både modersmål og andetsprog
- Andre sprog, specificer hvilke

14. Hvilke sprog taler dit barn nu?

Barnets S1, som er:

Barnets S2, som er:

Andre sprog, som er:

15. Hvilke sprog bliver dit barn eksponeret for?

Barnets S1:

Barnets S2:

Andre sprog, som er:

16. I hvilken alder begyndte dit barn at blive eksponeret for S2?

- Fra fødslen
- Før 1 år
- Før 2 år
- Før 3 år
- Før 5 år
- Fra år _____

17. Bliver dit barn eksponeret for S2 i

- Børnehave eller skole
- Hos venner
- Hos søskende/ forældre/ andre slægtninge
- TV/ computer/ bøger
- Andet _____

18. Vurder i procenter, hvor ofte dit barn er eksponeret for forskellige sprog i dets hverdag (al daglig aktivitet sammenlagt):

Hans/ hendes modersmål (S1)

Hans/ hendes andetsprog (S2)

Andet/ andre sprog

- | | | |
|---------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <input type="radio"/> 25% | <input type="radio"/> 25% | <input type="radio"/> 25% |
| <input type="radio"/> 50% | <input type="radio"/> 50% | <input type="radio"/> 50% |
| <input type="radio"/> 75% | <input type="radio"/> 75% | <input type="radio"/> 75% |
| <input type="radio"/> 100 | <input type="radio"/> 100% | <input type="radio"/> 100% |

19. Vurder dit barns sprogfærdigheder ved at sætte kryds i en passende kasse	Meget godt	Ret godt	Ret dårligt	Meget dårligt																																																					
Hvor godt <u>forstår</u> dit barn hans/ hendes modersmål? (S1)																																																									
Hvor godt <u>forstår</u> dit barn sit andetsprog? (S2)																																																									
Hvor godt <u>taler</u> dit barn sit modersmål? (S1)																																																									
Hvor godt <u>taler</u> dit barn sit andetsprog? (S2)																																																									
20 Hvilket sprog taler dit barn bedst efter din mening?	<input type="radio"/> Hans/ hendes S1 <input type="radio"/> Hans/ hendes S2 <input type="radio"/> Andet sprog, som er _____																																																								
21. Foretrækker dit barn et sprog mere end andre efter din mening?	<input type="radio"/> Nej <input type="radio"/> Ja, hvilket?																																																								
22. Indiker hvor ofte de følgende aktiviteter er foretaget med dit barn den sidste måned	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="4">Hans/ hendes modersmål (S1)</th> <th colspan="4">Hans/ hendes andetsprog (S2)</th> </tr> <tr> <th>Aldrig</th> <th>To gange om måneden</th> <th>En/to gange ugentligt</th> <th>Næsten hver dag</th> <th>Aldrig</th> <th>To gange om måneden</th> <th>En/to gange ugentligt</th> <th>Næsten hver dag</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fortælle historier</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Læse bøger</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Lytte til sange eller syge</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Se/spille TV/ DVD/ Film/ Computerspil</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>					Hans/ hendes modersmål (S1)				Hans/ hendes andetsprog (S2)				Aldrig	To gange om måneden	En/to gange ugentligt	Næsten hver dag	Aldrig	To gange om måneden	En/to gange ugentligt	Næsten hver dag	Fortælle historier									Læse bøger									Lytte til sange eller syge									Se/spille TV/ DVD/ Film/ Computerspil								
	Hans/ hendes modersmål (S1)					Hans/ hendes andetsprog (S2)																																																			
	Aldrig	To gange om måneden	En/to gange ugentligt	Næsten hver dag	Aldrig	To gange om måneden	En/to gange ugentligt	Næsten hver dag																																																	
Fortælle historier																																																									
Læse bøger																																																									
Lytte til sange eller syge																																																									
Se/spille TV/ DVD/ Film/ Computerspil																																																									

Fortællerscripts

Følgende fortællerscripts er dem, som er anvendt som stimuli for modelfortællingerne og/eller genfortællingerne. De er parallelle i forhold til deres makro- og mikrostrukturer, og kan anvendes som hjælp til at kode og analysere fortællingerne.

Elementerne i fortællerstrukturen og de indre tilstande for de enkelte fortællerscripts er markerede ved brug af følgende: mål forsøg udfald indre tilstande

Kat (antal ord totalt: 179)

Billede 1/ 2: En dag var der en *legesyg* kat, som så en gul sommerfugl, der sad i en busk. Han sprang fremad, fordi han ville fange den. Samtidig var der en *munter* dreng på vej tilbage fra en fisketur med en spand og en bold i hænderne. Han *kiggede* på, at katten jagede sommerfuglen.

Billede 3/ 4: Sommerfuglen fløj hurtigt væk, og katten faldt ind i en busk. Han *slog* sig og var meget *vred*. Drengen blev så *forskrækket*, at bolden faldt ud af hans hånd. Da han så sin bold rulle ned i vandet, *råbte* han: "Åh nej, der røg min bold!" Han var *ked af det* og ville gerne have sin bold tilbage. Imens *fik katten øje på* drengens spand og *tænkte*: "Jeg vil gerne have fat i en fisk".

Billede 5/ 6: Samtidig begyndte drengen at trække sin bold op af vandet med sin fiskestang. Han *lagde ikke mærke til*, at katten tog en fisk. Til sidst var katten meget *tilfreds* med at spise sådan en lækker fisk, og drengen var *glad* for at have fået sin bold tilbage.

Hund (antal ord totalt: 173)

Billede 1/ 2: En dag var der en *legesyg* hund, som så en grå mus, der sad tæt ved et træ. Han sprang fremad, fordi han ville fange den. Samtidig var en *munter* dreng på vej tilbage fra en indkøbstur med en pose og en ballon i hænderne. Han *kiggede på*, at hunden jagede musen.

Billede 3/ 4: Musen løb hurtigt væk, og hunden stødte ind i træet. Han *slog* sig og var meget *vred*. Drengen blev så *forskrækket*, at ballonen røg ud af hans hånd. Da han så sin ballon flyve op i træet, *råbte* han: "Åh nej, der røg min ballon". Han var *ked af det*, og ville gerne have sin ballon tilbage. Imens *lagde hunden mærke til* drengens pose og *tænkte*: "Jeg vil gerne have fat i en pølse".

Billede 5/ 6: Samtidig begyndte drengen at trække sin ballon ned fra træet. Han *lagde ikke mærke til*, at hunden havde fået fat i en pølse. Til slut var hunden meget

tilfreds med at spise sådan en lækker pølse, og drengen var *glad for* at have fået sin ballon tilbage.

Fugleunger (antal ord totalt: 157)

Billede 1/ 2: En dag var der en fuglemor, der så, at hendes fugleunger var *sultne*. Hun fløj væk, fordi hun gerne ville finde mad til dem. En *sulten* kat så, at fuglemoren fløj væk og *miavede*: "Mmm, lækkert, hvad er det, jeg ser her i reden?"

Billede 3/ 4: Fuglemoren kom tilbage med en stor orm til sine børn, men hun så ikke katten. Hun var *glad* for den saftige orm til sine unger. Samtidig begyndte den *onde* kat at klatre op i træet, fordi han ville fange en fugleunge. Han greb fat i en af fugleungerne. En *modig* hund, som gik forbi, så, at fuglene var i stor fare. Han besluttede sig for at stoppe katten og redde dem.

Billede 5/ 6: Han *sagde* til katten: "Lad fugleungerne være", og så greb han fat i kattens hale og trak ham ned. Katten slap fugleungen, og hunden jagede ham væk. Hunden var meget *glad* for, at han kunne redde fuglene, og katten var stadigvæk *sulten*.

Gedekiddene (antal ord totalt: 151)

Billede 1 / 2: En dag var der en gedemor, der så, at hendes gedekid var faldet i vandet, og at det var *bange*. Hun sprang i vandet, fordi hun gerne ville redde det. En *sulten* ræv så, at gedemoren var i vandet og *knurrede*: "Mmm, lækkert, hvad er det, jeg ser i græsset?"

Billede 3/ 4: Gedemoren skubbede gedekiddet ud af vandet, men hun så ikke ræven. Hun var *glad* for, at hendes kid ikke druknede. Samtidig sprang den onde ræv fremad, fordi han gerne ville fange det andet gedekid. Han tog fat i gedekiddet. En *modig* fugl, der fløj forbi, så, at gedekiddet var i stor fare. Han besluttede sig for at stoppe ræven og redde gedekiddet.

Billede 5/ 6: Fuglen *sagde* til ræven: "lad gedekiddet være", og så fløj han ned og bed rævens hale. Ræven slap gedekiddet, og fuglen jagede ham væk. Fuglen var meget *glad* for, at han kunne redde gedekiddet, og ræven var stadigvæk *sulten*.