

MAIN
***Multilingual Assessment Instrument
for Narratives***

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

Dutch version

Translated and adapted by
Elma Blom, Tessel Boerma & Jan de Jong
(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Blom, E., Boerma, T., & de Jong, J. (2020). Multilingual Assessment Instrument for Narratives (MAIN) adapted for use in Dutch. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 51–56 (see this paper for more information about the Dutch 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. Dutch version. Translated and adapted by Blom, E., Boerma, T. & de Jong, J.

MAIN: Dutch version

MAIN: Meertalig Assessment Instrument voor Narratieven

Elma Blom, Tessel Boerma & Jan de Jong

Het Meertalig Assessment Instrument voor Narratieven (MAIN) is in 2012 ontwikkeld om de narratieve vaardigheden van kinderen die vanaf geboorte of jonge leeftijd één of meerdere talen leren, te testen. MAIN is allereerst ontwikkeld voor kinderen tussen de 3 en 10 jaar oud, maar recent onderzoek toont aan dat het instrument ook gebruikt kan worden bij oudere kinderen, adolescenten en volwassenen. MAIN is zo ontworpen dat het zowel het begrip als de productie van narratieven kan testen in meerdere talen bij hetzelfde kind bij verschillende manieren van uitlokking: Modelverhaal, Navertellen en Vertellen.

De versie van 2012 is ontwikkeld op grond van uitgebreide pilots met meer dan 500 eentalige en tweetalige kinderen van 3 tot 10 jaar voor 15 verschillende talen en taalcombinaties.

In 2019 werd de oorspronkelijke Engelse versie herzien op basis van meer dan 2500 getranscribeerde MAIN-narratieven en bovendien rond 24000 antwoorden op MAIN-begripsvragen, tussen 2013 en 2019 verzameld bij rond 700 eentalige en tweetalige kinderen in Duitsland, Rusland en Zweden. Deze Nederlandse versie van MAIN is gebaseerd op de herziene Engelse versie.

MAIN bevat vier parallelle verhaaltjes, elk met een zorgvuldig ontwikkelde reeks van zes plaatjes, gebaseerd op een multidimensionaal model voor verhaalopbouw. De verhaaltjes zijn gecontroleerd voor cognitieve en linguïstische complexiteit, parallellen in macrostructuur en microstructuur, en voor culturele geschiktheid en betrouwbaarheid.

Hoewel MAIN nog niet genormeerd is, kunnen de gestandaardiseerde procedures gebruikt worden voor evaluatie-, interventie- en onderzoeksdoeleinden. Voor meer gedetailleerde informatie over het gebruik van MAIN, zie het (Engelstalige) hoofdstuk *Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages* in *ZAS Papers in Linguistics* 63 *Papers in Linguistics* 63 (2019, pp. iv-xii), dat beschikbaar is via deze link: <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Dit document bevat:

- Richtlijnen voor assessment
- Protocollen, Scoreformulieren voor *Poes*, *Hond*, *Babyvogels*, *Babygeiten*
- Achtergrondvragen
- Verhaalscripts

Richtlijnen voor assessment

MAIN is allereerst bedoeld voor kinderen van ongeveer 3 tot 10 jaar oud, maar kan ook gebruikt worden bij oudere kinderen, adolescenten en volwassenen. MAIN kan gebruikt worden om zowel het begrip als de productie van narratieven te testen. Er kan ook gebruik gemaakt worden van verschillende manieren van uitlokken: Modelverhaal, Navertellen, Vertellen. De keuze voor een bepaalde uitlokkingsprocedure (bijv. Modelverhaal/Navertellen gevolgd door Vertellen, of alleen Vertellen) hangt af van het doel en de vraag van de assessment. (Onderzoekers/testleiders kunnen hun eigen oordeel volgen).

Met het MAIN-ontwerp kan een kind in meerdere talen getest worden. Het maakt niet uit welke taal eerst getest wordt. Bij tweetalige kinderen dient het testinterval tussen de twee talen 4 tot 7 dagen zijn. Dit is belangrijk om wederzijdse beïnvloeding tussen de twee talen en trainings- en overdrachtseffecten minimaal te houden. Het kind wordt bij voorkeur niet door dezelfde persoon in de beide talen getest. Hierdoor wordt een eentalige context benadrukt en codewisseling tegengegaan.

Materialen

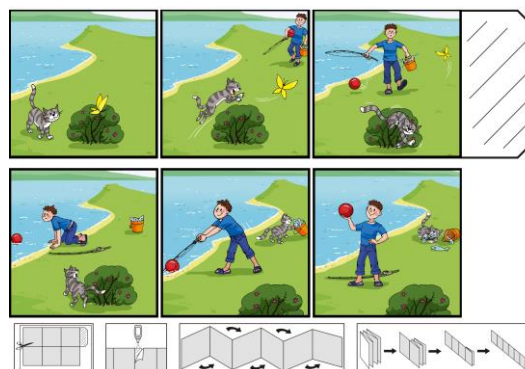
- 4 verhaalreeksen: Babyvogels, Babygeiten, Poes en Hond (drie kopieën van elk verhaal (in kleurenprint), elke kopie in een aparte envelop: 12 verschillende enveloppen in totaal)
- 4 verhaalscripts/stimulusteksten: Babyvogels, Babygeiten, Poes en Hond
- Opnameapparatuur (audio of video)
- Scoringsprotocollen voor de analyse van de macrostructuur, termen voor innerlijke toestanden van de personages in het verhaal en begripsvragen
- Achtergrondvragen (oudervragenlijst)

Instructies

Hoe de materialen voor te bereiden

1. Download de plaatjes van www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
2. Print elk PDF-bestand (d.i. elke reeks plaatjes/elk verhaal) drie keer, met een printer van goede kwaliteit, in kleur op wit papier van A4-formaat. Elk plaatje moet een formaat hebben van 9 x 9 cm.
3. Nummer de plaatjes (1-6) op de achterkant.
4. Knip de twee rijen plaatjes uit.
5. Plak de plaatjes aan elkaar zodat een strook van 6 plaatjes ontstaat – zie het voorbeeld hieronder – en vouw deze twee keer (plaatje 1, plaatje 2, vouw, plaatje 3, plaatje 4, vouw, plaatje 5, plaatje 6).

Let op: Knip en gebruik niet de kleine plaatjes van de “hoe-te-vouwen” instructies.



6. Doe elke plaatjesstrook/reeks (6 plaatjes) in een aparte envelop. Zorg ervoor dat elke envelop een andere kleur heeft, of een ander onderscheidend kenmerk heeft (bijv. stippeltjes), zodat het verhaal herkend kan worden.

Hoe de assessment uit te voeren

- Zorg ervoor dat u voldoende bekend bent met de verhaalprotocollen en instructies.
- Bereid de audio/videoapparatuur voor voordat de sessie begint. Begin met opnemen voor de kennismaking en de “opwarmfase”. Zorg ervoor dat u de hele sessie opneemt, ook de antwoorden van het kind op de begripsvragen.
- De kennismakingsfase van de sessie is gebaseerd op uw eerdere ervaring en culturele omgeving. Terwijl u met het kind praat, maak contact, stel het kind op zijn/haar gemak en stel een aantal vragen om u ervan te verzekeren dat het kind eenvoudige wie/wat/waar/waarom-vragen begrijpt. Vraag bij voorbeeld: Wie is je beste vriendje/vriendinnetje? Waar kijk je graag naar op TV? Vertel je graag verhaaltjes? Vind je het leuk om naar verhaaltjes te luisteren?
- Zorg ervoor dat de drie enveloppen met dezelfde plaatjesreeks op de tafel liggen voordat de assessment begint. (Het doel van deze wijze van presenteren is dat het kind denkt dat de testleider niet weet welk verhaal in de envelop zit die hij/zij gekozen heeft. Hierdoor worden - tijdens de presentatie van de plaatjesreeksen - effecten van gedeelde kennis voorkomen.)
- Voer de assessment uit zoals voorgeschreven in de instructies voor de verhaalprotocollen. Houdt u zich ook aan de aansporingen om kinderen aan het praten te krijgen (zie ook de aansporingen hieronder).
- Aanvullende informatie over de presentatie van de plaatjes: Gedurende het experiment dient u tegenover het kind te gaan zitten zodat het kind de plaatjes met de voorkant naar zich toe kan houden en u de plaatjes niet kunt zien. Als het kind de plaatjes uit de envelop neemt, vertel hem/haar om ze uit te vouwen en naar het hele verhaal te kijken, beginnend bij het eerste plaatje. Zeg: *“Kijk naar de plaatjes maar laat ze niet aan mij zien. Alleen JIJ mag het verhaal zien.”* (Als het kind de plaatjes niet zelf kan vasthouden en uitvouwen, dan kunt u ze ook vasthouden, zodat u ze niet kunt zien en het kind wel.)
- Als het kind klaar is om het verhaal te vertellen, help hem/haar dan om de plaatjes weer in 3 delen op te vouwen. U kunt helpen met het vouwen zonder naar de plaatjes te kijken terwijl het kind de plaatjes vasthoudt. Instrueer het kind om te beginnen met het vertellen van het verhaal terwijl hij/zij naar de eerste twee plaatjes kijkt. Als hij/zij klaar is met kijken naar plaatjes 1 en 2, zorg er dan voor dat de volgende twee plaatjes uitgevouwen worden (plaatjes 1-4 zijn nu uitgevouwen). Als het kind klaar is, zorg er dan voor dat de volgende twee plaatjes uitgevouwen worden zodat het hele verhaal nu uitgevouwen is.
- Als het kind klaar is met het vertellen of navertellen van het verhaal, introduceer dan de begripsvragen door te zeggen: *“Nu ga ik je een paar vragen over het verhaal stellen”*. Houd, bij het stellen de begripsvragen, de plaatjesreeksen uitgevouwen en zorg ervoor dat ze goed zichtbaar zijn voor kind en onderzoeker.
- Als de sessie klaar is, schrijf de narratief/narratieven dan uit en noteer de scores voor productie en het begrip op de scoreformulieren.
- **Onthoud:** *De lijst van mogelijkheden op het scoreformulier is niet uitputtend.* Het kind krijgt een punt als een macrostructuurcomponent (Doel, Posing, Resultaat, Innerlijke Toestand Term) door middel van geschikte bewoordingen is uitgedrukt. Raadpleeg de Appendix in de handleiding voor richtlijnen.

Aansporingen

1. Begin het verhaal niet voor het kind, maar moedig het kind aan om zelf het verhaal te vertellen door te zeggen: *“Vertel me het verhaal”* (wijs naar het plaatje).
2. Geef pas na 10 seconden wachten een aanzet, en doe dit alleen als het erop lijkt dat het kind niets gaat zeggen. Alleen dan mag het kind aangespoord worden, eerst door te zeggen: *“Okay ...”, “Ja ...”, “Jouw beurt ...”*. Wees ERG voorzichtig met aansporingen om verschillen tussen onderzoeksgroepen te voorkomen, d.i. effecten van experimenteerder. Wacht ongeveer 10 seconden; als het kind dan nog steeds stil is, moedig het aan door te zeggen: *“Vertel me wat er gebeurt”*. Als het kind stilvalt

middenin het verhaal, moedig hem/haar dan aan om door te gaan en meer te vertellen: “Nog meer?”, “Ga maar door”, “Vertel me nog eens wat meer”, “Laten we eens kijken wat er nog meer te vertellen is”.

3. Het doet er niet toe hoe het kind naar het verhaalpersonage verwijst tijdens het verhaal; corrigeer het kind niet. Als het kind het woord voor een handeling, protagonist, etc. niet kan vinden, moedig hem/haar dan aan door te zeggen: “Je kan het noemen zoals jij wil”, “Hoe zou jij het noemen?”.
4. Voorkom dat u de volgende vragen stelt:
 - a) “Wat is hij hier aan het doen?”, “Wie is aan het rennen?”
 - b) “Wat is dit?”, “Wat/wie zie je op het plaatje?”
 (dit om ervoor te zorgen dat het verhaal van het kind niet onderbroken of beïnvloed wordt, om het gebruik van incomplete zinnen te ontmoedigen en om *deiktische verwijzingen te voorkomen*).
5. Als het kind begint een verhaal te vertellen vanuit zijn/haar eigen ervaringen, bijv. “Ik zag vanochtend nog zo’n vogel” of “Ik ga na school met mijn moeder naar de supermarkt ...”, geef het kind dan wat tijd om over zijn/haar eigen ervaring te praten en vraag daarna vriendelijk om het verhaal van de plaatjes te vertellen. (Neem dit irrelevante deel van de narratief *niet* mee in de analyse).
6. Al naar gelang de situatie, kunt u aanmoedigen, bijv. “Goed zo”, na elk paar van plaatjes (en voordat het volgende paar uitgevouwen wordt). (Dit kan de transcribeerder/ codeerder ook helpen om de verschillende uitingen te koppelen aan een specifiek plaatjespaar.) Doe dit echter niet wanneer u het gevoel heeft dat de bevestiging de narratief of gedachtegang van het kind onderbreekt.

Vergelijkingen tussen verhalen: do’s en don’ts

- Als u een tweetalig kind test in twee talen, gebruik dan *niet* Poes en Hond voor de ene taal en Babyvogels en Babygeiten voor de andere.
- Gebruik ook niet een vergelijking tussen Poes en Hond op het ene tijdstip en Babyvogels en Babygeiten op het andere.
- De reden? De MAIN-verhaaltjes kunnen niet zomaar op elke manier vergeleken worden. Recente onderzoeksresultaten laten zien dat de verhaaltjes in nuances verschillen, vooral als het gaat om de begripsvragen. Babyvogels en Babygeiten zijn grofweg hetzelfde; Poes en Hond eveneens, maar ze verschillen van Babyvogels en Babygeiten in sommige opzichten, bij voorbeeld in verhaallijn, aantal personages en sommige begripsvragen. Zorg er dus voor dat er geen ‘appels met peren worden vergeleken’
- Bij het testen van kinderen met MAIN, zorg ervoor dat er passende *counterbalancing*-procedures worden toegepast, om de invloed van het verhaal en de uitlokkingswijze (Modelverhaal, Navertellen, Vertellen) te minimaliseren (zie hierna).

Procedures voor counterbalancing voor onderzoeksdoeleinden

De volgorde van presentatie moet met betrekking tot taal en verhaal *counterbalanced* zijn (Poes/Hond: (primair) Modelverhaal/Navertellen en Babyvogels/Babygeiten: (primair) Vertellen). Gebruik de onderstaande manier om te *counterbalancen* (als alleen één taal wordt getest, gebruik dan de randomiseringsprocedure voor kinderen, of nummer 1, 2, 5 en 6, of nummer 3, 4, 7 en 8):

Kind nummer	Taal	Modelverhaal / Navertellen	Vertellen	Taal	Modelverhaal / Navertellen	Vertellen
-------------	------	----------------------------	-----------	------	----------------------------	-----------

1	T1	Poes	Babyvogels	T2	Hond	Babygeiten
2	T1	Poes	Babygeiten	T2	Hond	Babyvogels
3	T2	Poes	Babygeiten	T1	Hond	Babyvogels
4	T2	Poes	Babyvogels	T1	Hond	Babygeiten
5	T1	Hond	Babyvogels	T2	Poes	Babygeiten
6	T1	Hond	Babygeiten	T2	Poes	Babyvogels
7	T2	Hond	Babygeiten	T1	Poes	Babyvogels
8	T2	Hond	Babyvogels	T1	Poes	Babygeiten

Denk er opnieuw aan dat resultaten van de verschillende verhaaltjes en uitlokkingsprocedures niet zomaar kunnen worden vergeleken (zie boven).

Protocol voor Poes

Vertellen / Navertellen / Modelverhaal

Naam van kind: _____
Geboortedatum: _____
Datum testafname: _____
Leeftijd bij test (in maanden): _____
Geslacht: _____
Naam van testleider: _____
Blootstelling T2 (in maanden): _____
Datum begin basisschool: _____
Naam van basisschool: _____

Zorg ervoor dat alle enveloppen op de tafel liggen voordat de testafname begint. Zet het opnameapparaat klaar zodat de testsessie opgenomen kan worden. Begin met opnemen voor de kennismaking.

Kennismaking

Vraag bijvoorbeeld: Wie is je beste vriendje/vriendinnetje? Waar kijk je graag naar op televisie? Houd je ervan om verhalen te vertellen? Houd je van luisteren naar verhalen?

Instructies

Instructies voor Vertellen

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan mag jij me een verhaal vertellen.* Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. *Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar?*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. Zeg tegen het kind: *ik wil dat jij het verhaaltje vertelt. Kijk eens naar de plaatjes en vertel het verhaaltje zo goed als je kan.* U mag helpen als het kind aarzelt met beginnen, door nog eens te zeggen: *'vertel me het verhaaltje eens'* (wijs hierbij naar het plaatje). Als het kind de eerste twee plaatjes verteld heeft, vouw dan de volgende twee uit (zodat de eerste vier plaatjes zichtbaar zijn). Herhaal het proces tot aan het eind van het verhaal. Als het kind middenin het verhaal stilvalt, mag er geholpen worden: *'Nog meer?', 'Ga eens verder', 'Vertel me nog eens iets', 'Wat gebeurt er nog meer in het verhaal?'* Als het kind stopt met praten zonder aan te geven dat het klaar is, zeg dan: *'Zeg maar als je klaar bent'.*

Als het kind klaar is, complimenteer het dan (*'Goed gedaan'*) en stel vervolgens de begripsvragen.

Instructies voor Navertellen

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan zal ik je het verhaal vertellen.*

Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. *Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het hele verhaal vertellen en dan mag jij het weer aan mij vertellen.*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. *Het verhaal begint hier:* (wijs plaatje 1 aan). *Op een dag was er een speelse poes die een gele vlinder op een struik zag zitten. Hij sprong naar voren omdat hij 'm wilde vangen. Ondertussen kwam een vrolijke jongen terug van het vissen met een emmer en een bal in zijn handen. Hij keek naar de poes die de vlinder achterna zat.*

Vouw plaatje 3 en 4 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 4 nu zichtbaar zijn). *De vlinder vloog snel weg en de poes viel in een struik. Hij bezeerde zich en was erg boos. De jongen was zo geschrokken dat de bal uit zijn hand viel. Toen hij zijn bal in het water zag rollen, riep hij: "O nee, daar gaat mijn bal". Hij was verdrietig en wilde zijn bal terug hebben. Intussen zag de poes de emmer van de jongen en dacht: "Ik wil een vis pakken"*

Vouw plaatje 5 en 6 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 6 nu zichtbaar zijn). *Tegelijkertijd begon de jongen met een hengel zijn bal uit het water te trekken. Hij merkte niet dat de poes een vis had gepakt. Uiteindelijk was de poes erg blij dat hij zo'n lekkere vis kon eten en de jongen was blij dat hij zijn bal terug had.*

En dat is het einde van het verhaal.

Vouw plaatje 1 en 2 uit, zodat de eerste twee plaatjes alleen voor het kind zichtbaar zijn. Zeg tegen het kind: nu wil ik dat jij het verhaaltje *vertelt*. *Kijk eens naar de plaatjes en vertel het verhaaltje zo goed als je kan.* U mag helpen als het kind aarzelt met beginnen door nog eens te zeggen: '*vertel me het verhaaltje eens*' (wijs hierbij naar het plaatje). Als het kind de eerste twee plaatjes verteld heeft, vouw dan de volgende twee uit (zodat de eerste vier plaatjes zichtbaar zijn). Herhaal het proces tot aan het eind van het verhaal. Als het kind middenin het verhaal stilvalt, mag er geholpen worden: '*Nog meer?*', '*Ga eens verder*', '*Vertel me nog eens iets*', '*Wat gebeurt er nog meer in het verhaal?*' Als het kind stopt met praten zonder aan te geven dat het klaar is, zeg dan: '*Zeg maar als je klaar bent*'.

Als het kind klaar is, complimenteer het dan ('*Goed gedaan*') en stel vervolgens de begripsvragen.

Instructies voor Modelverhaal

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan zal ik je het verhaal vertellen.* Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. *Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het hele verhaal vertellen en dan stel ik je een paar vragen.*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. *Het verhaal begint hier:* (wijs plaatje 1 aan). *Op een dag was er een speelse poes die een gele vlinder op een struik zag zitten. Hij sprong naar voren omdat hij 'm wilde vangen. Ondertussen kwam een vrolijke jongen terug van het vissen met een emmer en een bal in zijn handen. Hij keek naar de poes die de vlinder achterna zat.*

Vouw plaatje 3 en 4 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 4 nu zichtbaar zijn). *De vlinder vloog snel weg en de poes viel in een struik. Hij bezeerde zich en was erg boos. De jongen was zo geschrokken dat de bal uit zijn hand viel. Toen hij zijn bal in het water zag rollen, riep hij: "O nee, daar gaat mijn bal". Hij was verdrietig en wilde zijn bal terug hebben. Intussen zag de poes de emmer van de jongen en dacht: "Ik wil een vis pakken"*

Vouw plaatje 5 en 6 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 6 nu zichtbaar zijn). *Tegelijkertijd begon de jongen met een hengel zijn bal uit het water te trekken. Hij merkte niet dat de*

poes een vis had gepakt. Uiteindelijk was de poes erg blij dat hij zo'n lekkere vis kon eten en de jongen was blij dat hij zijn bal terug had.

En dat is het einde van het verhaal.

Nadat u gezegd hebt *En dat is het einde van het verhaal*, stelt u de begripsvragen.

Scoreformulier voor Poes
Deel I: Productie (Navertellen)

A. Verhaalstructuur; B. Structurele complexiteit; C. Termen voor benoemen innerlijke toestand personage 'Innerlijke Toestand Termen' (ITT)

A. Verhaalstructuur

		Voorbeelden van correcte antwoorden¹	Score
A1.	Setting	Tijd- en/of plaatsverwijzing, bijv. Er was eens/op een dag/lang geleden... In een bos/bij het meer/aan de oever van de rivier, bij het water, in het weiland ...	0 1 2 ²
A2.	ITT als gebeurtenis begint	Poes was speels/nieuwsgierig/ Poes zag een vlinder	0 1
A3.	Doel	Poes wilde de vlinder vangen/pakken/achtervolgen/ spelen met de vlinder Om de vlinder (te) WERKWOORD (vangen, pakken, achtervolgen) om te spelen met de vlinder	0 1
A4.	Poging	Poes sprong naar voren/omhoog Poes jaagde/begon te jagen om de vlinder (te) (vangen/pakken/ achtervolgen/ te spelen met de vlinder) Poes probeerde de vlinder te WERKWOORD (vangen, pakken, achtervolgen/ te spelen met de vlinder)	0 1
A5.	Resultaat	Poes viel in de struik/kreeg de vlinder niet te pakken/was niet snel genoeg Vlinder ontsnapte/vloog weg/was te vlug	0 1
A6.	ITT als reactie	Poes was teleurgesteld/boos/had pijn Vlinder was blij	0 1
A7.	ITT als gebeurtenis begint	Jongen was verdrietig/ ongelukkig/bezorgd over zijn bal/ Jongen zag de bal in het water	0 1
A8.	Doel	Jongen besloot zijn bal terug te halen/wilde zijn bal terug hebben Om zijn bal terug (te) WERKWOORD (halen)	0 1
A9.	Poging	Jongen was/is zijn bal uit het water aan het trekken Jongen probeerde zijn bal uit het water te trekken	0 1
A10.	Resultaat	Jongen kreeg/had zijn bal terug/weer De bal werd gered	0 1
A11.	ITT als reactie	Jongen was blij/tevreden/opgelucht (dat hij zijn bal terug had)	0 1
A12.	ITT als gebeurtenis begint	Poes had honger/was nieuwsgierig Poes zag/ontdekte de vis/merkte de vis op	0 1

¹ Equivalenten van de genoemde voorbeelden worden net zo gescoord. In geval van twijfel of als het antwoord van het kind niet op het scoreformulier staat, raadpleeg dan de Appendix in de handleiding.

² Nul punten voor een verkeerd antwoord of geen antwoord, 1 punt voor één correct antwoord, 2 punten voor verwijzing naar zowel tijd als plaats.

A13.	Doel	Poes wilde de vis/besloot om de vis te pakken/grijpen/stelen	0	1
A14.	Poging	Poes pakt/grijpt de vis Poes probeerde om (de vis) te pakken	0	1
A15.	Resultaat	Poes at de vis op	0	1
A16.	ITT als reactie	Poes was voldaan/blij/ tevreden/had geen honger	0	1
A17.	Totale score uit 17:			

B. Structurele complexiteit

Aantal PR reeksen	Aantal enkele D (zonder P of R)	Aantal DP / DR reeksen	Aantal DPR reeksen
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Innerlijke Toestand Termen (ITT)

C1.	<p>Totaal aantal ITT tokens. ITT omvatten:</p> <p>Woorden voor benoemen zintuiglijke-waarneming bijv. <i>zien, horen, voelen, ruiken</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen lichamelijke toestand bijv. <i>dorst, honger, moe, pijn</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen bewustzijn bijv. <i>levend, wakker, slapend</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen emotie bijv. <i>verdrietig, blij, boos, bezorgd, teleurgesteld, trots, verrast, dapper, bang</i>;</p> <p>Mentale werkwoorden bijv. <i>willen, denken, weten, vergeten, beslissen, geloven, afvragen, een plan hebben/maken</i>;</p> <p>Werkwoorden voor zeggen/vertellen, etc. bijv. <i>zeggen, noemen, roepen, waarschuwen, vragen</i>.</p>	
-----	---	--

Deel II: Begrip

		Voorbeelden van correcte antwoorden	Voorbeelden van incorrecte antwoorden	Score
0	Vond je het verhaal leuk?	Beginvraag, niet scoren		
D1.	Waarom sprong de poes naar voren? (wijs plaatjes 1-2 aan) (Episode 1: Doel)	Wil vlinder pakken/vangen/ achtervolgen/spelen met de vlinder Wil de vlinder Om de vlinder te WERKWOORD (pakken)	Gaat weg/is aan het rennen/wilde springen	0 1
D2.	Hoe voelt de poes zich? (wijs naar plaatje 3) (ITT als reactie)	Boos/slecht/ teleurgesteld/ heeft pijn/niet goed	Goed/blij	0 1
D3.	<i>(D3 alleen maar vragen als het kind in D2 een juiste reactie geeft zonder uitleg / motivatie. Als in D2 een correcte uitleg is gegeven, geef dan in D3 een punt en ga verder met D4)</i> Waarom denk je dat de poes zich boos/teleurgesteld etc. voelt/pijn heeft? ³	Omdat hij de vlinder niet kon vangen/in de struik viel/het pijn doet om in een stekelige struik te vallen/de vlinder wegvloog	Ongepast/ irrelevant antwoord	0 1
D4.	Waarom houdt de jongen de vishengel in het water? (wijs naar plaatje 5) (Episode 2: Doel)	Wil zijn bal terug krijgen Om zijn bal terug te WERKWOORD (krijgen)	Om in het water te spelen	0 1
D5.	Hoe voelt de jongen zich? (wijs naar plaatje 6)	Goed/blij/ Tevreden	Slecht/boos/ woedend/ Verdrietig	0 1
D6.	<i>(D6 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D5 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D5 is gegeven, geef dan in D6 een punt en ga verder met D7)</i> Waarom denk je dat je de jongen zich goed/blij/tevreden etc. voelt? ⁴	Omdat hij de bal terug heeft/heeft gekregen	Omdat hij lacht/er zo uit ziet	0 1

³ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D2.

⁴ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D5.

D7.	Waarom grijpt de poes de vis? (wijs naar plaatje 5) (Episode 3: Doel)	Wil de vis eten/hebben/ stelen Grijpt zijn kans als de jongen niet kijkt Kon de vlinder niet pakken Poezen houden van vis Vissen zijn lekker (Generiek antwoord)	Wil met de vis spelen	0	1
D8.	Stel je voor dat de jongen de poes ziet. Hoe voelt de jongen zich? (wijs naar plaatje 6) (ITT als reactie)	Slecht/boos/ woedend/niet goed	Goed/blij/ tevreden	0	1
D9.	<i>(D9 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D8 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D8 is gegeven, geef dan in D9 een punt en ga verder met D10)</i> Waarom denk je dat de jongen zich slecht /boos/woedend etc. voelt? ⁵	Omdat de poes at/aan het eten is/de vis pakt/gepakt heeft De jongen wilde de vis zelf hebben De vis was van de jongen	Vishengel is op de grond of ander ongepast antwoord	0	1
D10.	Wordt de jongen vrienden met de poes? Waarom?	Nee – <i>(geef tenminste één reden (poes at vis) of elk ander passend antwoord)</i>	Ja/lk weet het niet/ ander irrelevant antwoord	0	1
D11.	Totale score uit 10:				

⁵ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D8.

Protocol voor Hond
Vertellen / Navertellen / Modelverhaal

Naam van kind: _____

Geboortedatum: _____

Datum testafname: _____

Leeftijd bij test (in maanden): _____

Geslacht: _____

Naam van testleider: _____

Blootstelling T2 (in maanden): _____

Datum begin basisschool: _____

Naam van basisschool: _____

Zorg ervoor dat alle enveloppen op de tafel liggen voordat de testafname begint. Zet het opnameapparaat klaar zodat de testsessie opgenomen kan worden. Begin met opnemen voor de kennismaking.

Kennismaking

Vraag bijvoorbeeld: Wie is je beste vriendje/vriendinnetje? Waar kijk je graag naar op televisie? Houd je ervan om verhalen te vertellen? Houd je van luisteren naar verhalen?

Instructies

Instructies voor Vertellen

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan vertel ik je het verhaal. Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks voor het kind zichtbaar is. Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het verhaal vertellen en dan kun jij het weer aan mij vertellen.* (Voor de optie Modelverhaal, zeg: *Ik ga je het verhaal vertellen en dan stel ik je een paar vragen.* Vertel het kind het verhaal en stel daarna de begripsvragen.)

Vouw plaatje 1 en 2 uit. Zeg tegen het kind: *ik wil dat jij het verhaaltje vertelt. Kijk eens naar de plaatjes en vertel het verhaaltje zo goed als je kan.* U mag helpen als het kind aarzelt met beginnen door nog eens te zeggen: *'vertel me het verhaaltje eens'* (wijs hierbij naar het plaatje). Als het kind de eerste twee plaatjes verteld heeft, vouw dan de volgende twee uit (zodat de eerste vier plaatjes zichtbaar zijn). Herhaal het proces tot aan het eind van het verhaal. Als het kind middenin het verhaal stilvalt, mag er geholpen worden: *'Nog meer?', 'Ga eens verder', 'Vertel me nog eens iets', 'Wat gebeurt er nog meer in het verhaal?'* Als het kind stopt met praten zonder aan te geven dat het klaar is, zeg dan: *'Zeg maar als je klaar bent'.*

Als het kind klaar is, complimenteer het dan (*'Goed gedaan'*) en stel vervolgens de begripsvragen.

Instructies voor Navertellen

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan zal ik je het verhaal vertellen.* Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. *Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het hele verhaal vertellen en dan mag jij het weer aan mij vertellen.*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. *Het verhaal begint hier.* (wijs naar plaatje 1). *Op een dag was er een speelse hond die een muis in de buurt van een boom zag zitten. Hij sprong naar voren omdat hij 'm wilde pakken. Ondertussen kwam een vrolijke jongen terug van het winkelen met een tas en een ballon in zijn handen. Hij keek naar de hond die de muis achterna zat.*

Vouw plaatje 3 en 4 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 4 nu zichtbaar zijn). *De muis rende snel weg en de hond botste tegen de boom. Hij deed zichzelf zeer en was erg boos. De jongen was zo geschrokken dat hij de ballon uit zijn hand liet glippen. Toen hij zijn ballon in de boom zag vliegen, riep hij: "Oh nee, daar gaat mijn ballon!" Hij was verdrietig en wilde zijn ballon terug hebben. Intussen zag de hond de tas van de jongen en dacht: "Ik wil een worst pakken."*

Vouw plaatje 5 en 6 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 6 nu zichtbaar zijn). *Tegelijkertijd begon de jongen zijn ballon uit de boom te trekken. Hij merkte niet dat de hond een worst had gepakt. Uiteindelijk was de hond erg blij dat hij zo'n lekkere worst had gegeten en de jongen was blij dat hij zijn ballon terug had.*

En dat is het einde van het verhaal.

Vouw de plaatjes zodat de eerste 2 plaatjes alleen voor het kind zichtbaar zijn. Zeg tegen het kind: *Nu wil ik dat jij het verhaal vertelt. Kijk naar de plaatjes en probeer het beste verhaal te vertellen dat je kunt.* Als het kind terughoudend is om te beginnen mag je zeggen: *"Vertel me het verhaal"* (wijs naar plaatje). Als het kind klaar is met het vertellen van de eerste 2 plaatjes, vouw dan de volgende 2 uit. Herhaal dit proces tot het einde van het verhaal. Als het kind midden in het verhaal stilvalt, mag je zeggen: *"Nog meer?", "Ga maar door", "Vertel me nog eens wat meer", "Laten we eens kijken wat er nog meer te vertellen is".* Als het kind stopt met praten zonder aan te geven dat hij/zij klaar is, vraag dan: *"Vertel het me maar als je klaar bent".* Als het kind klaar is, het kind prijzen en dan de begripsvragen stellen.

Instructies voor Modelverhaal

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan zal ik je het verhaal vertellen.* Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. *Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het hele verhaal vertellen en dan stel ik je een paar vragen.*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. *Het verhaal begint hier.* (wijs naar plaatje 1). *Op een dag was er een speelse hond die een muis in de buurt van een boom zag zitten. Hij sprong naar voren omdat hij 'm wilde pakken. Ondertussen kwam een vrolijke jongen terug van het winkelen met een tas en een ballon in zijn handen. Hij keek naar de hond die de muis achterna zat.*

Vouw plaatje 3 en 4 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 4 nu zichtbaar zijn). *De muis rende snel weg en de hond botste tegen de boom. Hij deed zichzelf zeer en was erg boos. De jongen was zo geschrokken dat hij de ballon uit zijn hand liet glippen. Toen hij zijn ballon in de boom zag vliegen, riep hij: "Oh nee, daar gaat mijn ballon!" Hij was verdrietig en wilde zijn ballon terug hebben. Intussen zag de hond de tas van de jongen en dacht: "Ik wil een worst pakken"*

Vouw plaatje 5 en 6 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 6 nu zichtbaar zijn). *Tegelijkertijd begon de jongen zijn ballon uit de boom te trekken. Hij merkte niet dat de hond een worst had gepakt. Uiteindelijk was de hond erg blij dat hij zo'n lekkere worst had gegeten en de jongen was blij dat hij zijn ballon terug had.*

En dat is het einde van het verhaal.

Stel de begripsvragen nadat u *En dit is het einde van het verhaal* gezegd heeft.

Scoreformulier voor Hond

Deel I: Productie

A. Verhaalstructuur; B. Structurele complexiteit; C. Termen voor benoemen innerlijke toestand personage 'Innerlijke Toestand Termen' (ITT)

A. Verhaalstructuur

		Voorbeelden van correcte antwoorden ⁶	Score
A1.	Setting	Tijd- en/of plaatsverwijzing, bijv. er was eens/op een dag/lang geleden in een bos/park/op een grasveld/bij een boom / bij de weg	0 1 2 ⁷
A2.	ITT als gebeurtenis begint	Hond was speels/nieuwsgierig Hond zag een muis	0 1
A3.	Doel	Hond wilde muis vangen/pakken/achterna zitten/met de muis spelen Om de muis te WERKWOORD (vangen, pakken)	0 1
A4.	Poging	Hond sprong naar voren/omhoog Hond begon te jagen Hond probeerde muis te WERKWOORD (vangen, pakken)	0 1
A5.	Resultaat	Hond stootte zijn kop/hond pakte de muis niet/hond was niet snel genoeg/stootte tegen de boom Muis ontsnapte/rende achter de boom/muis was te snel	0 1
A6.	ITT als reactie	Hond was teleurgesteld/boos/had pijn Muis was blij/opgelucht	0 1
A7.	ITT als gebeurtenis begint	Jongen was verdrietig/ongelukkig/bezorgd over zijn ballon Jongen zag de ballon in de boom	0 1
A8.	Doel	Jongen besloot zijn bal terug te halen/wilde zijn bal terugkrijgen Om de bal terug te WERKWOORD (krijgen)	0 1
A9.	Poging	Jongen was/is zijn ballon uit de boom aan het trekken Jongen probeerde zijn ballon uit de boom te trekken Jongen sprong naar de ballon Jongen klom/klimt in de boom	0 1
A10.	Resultaat	Jongen kreeg zijn ballon terug/weer Ballon was gered	0 1
A11.	ITT als reactie	Jongen was blij/tevreden/opgelucht dat hij zijn ballon terug had (gekregen)	0 1
A12.	ITT als gebeurtenis begint	Hond zag/ de worstjes (in de tas)/merkte de worstjes (in de tas) op/had honger/was nieuwsgierig	0 1
A13.	Doel	Hond wilde de worstjes/besloot om de worstjes te WERKWOORD (pakken, grijpen, eten, stelen)	0 1
A14.	Poging	Hond pakte/greep/stal de worstjes uit de tas	0 1

⁶ Equivalenten van de genoemde voorbeelden worden net zo gescoord. In geval van twijfel of als het antwoord van het kind niet op het scoreformulier staat, raadpleeg dan de Appendix in de handleiding.

⁷ Nul punten voor een verkeerd antwoord of geen antwoord, 1 punt voor één correct antwoord, 2 punten voor verwijzing naar zowel tijd als plaats.

A15.	Resultaat	Hond at/pakte de worstjes	0	1
A16.	ITT als reactie	Hond was tevreden/blij/had geen honger (meer)	0	1
A17.	Totale score uit 17:			

B. Structurele complexiteit

Aantal PR reeksen	Aantal enkele D (zonder P of R)	Aantal DP / DR reeksen	Aantal DPR reeksen
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Innerlijke Toestand Termen (ITT)

C1.	<p>Totaal aantal ITT tokens. ITT omvatten:</p> <p>Woorden voor benoemen zintuiglijke-waarneming bijv. <i>zien, horen, voelen, ruiken</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen lichamelijke toestand bijv. <i>dorst, honger, moe, pijn</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen bewustzijn bijv. <i>levend, wakker, slapend</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen emotie bijv. <i>verdrietig, blij, boos, bezorgd, teleurgesteld, trots, verrast, dapper, bang</i>;</p> <p>Mentale werkwoorden bijv. <i>willen, denken, weten, vergeten, beslissen, geloven, afvragen, een plan hebben/maken</i>;</p> <p>Werkwoorden voor zeggen/vertellen, etc. bijv. <i>zeggen, noemen, roepen, waarschuwen, vragen</i>.</p>	
-----	---	--

Deel II: Begrip

		Voorbeelden van correcte antwoorden	Voorbeelden van incorrecte antwoorden	Score
0	Vond je het verhaal leuk?	Beginvraag, niet scoren		
D1.	Waarom springt/sprong de hond naar voren? (wijs naar plaatjes 1-2) (Episode 1: Doel)	Wil de muis pakken/ met de muis spelen Om de muis te pakken/ vangen/achterna te zitten Om met de muis te spelen	Is aan het weggaan/ rennen/wilde springen/ Honden zijn altijd springerig	0 1
D2.	Hoe voelt de hond zich? (wijs naar plaatje 3) (ITT als reactie)	Boos/slecht/ teleurgesteld/niet goed/heeft pijn	Goed/blij	0 1
D3.	<i>(D3 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D2 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D2 is gegeven, geef dan in D3 een punt en ga verder met D4)</i> Waarom denk je dat de hond zich boos/teleurgesteld voelt/pijn heeft etc.? ⁸	Omdat hij de muis niet kon vangen/hij zijn kop stootte/tegen een boom botste Het doet pijn als je tegen een boom stoot Omdat de muis ontsnapte	Ongepast/ irrelevant antwoord	0 1
D4.	Waarom springt de jongen omhoog? (wijs naar plaatje 5) (Episode 2: Doel)	Wil zijn ballon (terug) Om zijn ballon terug te krijgen Omdat hij zijn ballon is kwijtgeraakt	Om in de boom te klimmen	0 1
D5.	Hoe voelt de jongen zich? (wijs naar plaatje 6)	Goed/blij/ tevreden	Slecht/boos/ verdrietig	0 1
D6.	<i>(D6 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D5 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D5 is gegeven, geef dan in D6 een punt en ga verder met D7)</i>	Omdat hij de ballon heeft/terug heeft	Omdat hij lacht/hij er zo uitziet/omdat hij staat of ander ongepast antwoord	0 1

⁸ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D2.

	Waarom denk je dat de jongen zich goed/gelukkig etc. voelt? ⁹			
D7.	Waarom grijpt de hond de worstjes?(wijs naar plaatje 5) (Episode 3: Doel)	Besloot de worstjes te/ wilde de worstjes eten/ pakken/stelen Pakt zijn kans als de jongen niet kijkt Kon de muis niet pakken Honden houden van worstjes Worstjes zijn lekker Generiek antwoord	Wilde met de tas spelen	0 1
D8.	Stel je voor dat de jongen de hond ziet. Hoe voelt de jongen zich? (wijs naar plaatje 6) (ITT als reactie)	Slecht/boos/ woedend/niet goed	Goed/blij/ tevreden	0 1
D9.	<i>(D9 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D8 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D8 is gegeven, geef dan in D9 een punt en ga verder met D10)</i> Waarom denk je dat de jongen zich slecht/boos/ woedend etc. voelt? ¹⁰	Omdat de hond zijn worstjes at/ pakte De jongen wilde de worstjes zelf hebben De worstjes waren van de jongen	Ongepast antwoord	0 1
D10.	Wordt de jongen vrienden met de hond? Waarom?	Nee - <i>geef tenminste één reden (hond at /stal de worstjes) of elk ander passend antwoord</i>	Ja/Ik weet het niet/ander irrelevant antwoord	0 1
D11.	Totale score uit 10:			

⁹ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D5.

¹⁰ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D8.

Protocol voor Babyvogels

Vertellen / Navertellen / Modelverhaal

Naam van kind: _____

Geboortedatum: _____

Datum testafname: _____

Leeftijd bij test (in maanden): _____

Geslacht: _____

Naam van testleider: _____

Blootstelling T2 (in maanden): _____

Datum begin basisschool: _____

Naam van basisschool: _____

Zorg ervoor dat alle enveloppen op de tafel liggen voordat de testafname begint. Zet het opnameapparaat klaar zodat de testsessie opgenomen kan worden. Begin met opnemen voor de kennismaking.

Kennismaking

Vraag bijvoorbeeld: Wie is je beste vriendje/vriendinnetje? Waar kijk je graag naar op televisie? Houd je ervan om verhalen te vertellen? Houd je van luisteren naar verhalen?

Instructies

Instructies voor Vertellen

Ga zitten aan een tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan vertel jij me het verhaal. Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar?*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. Zeg tegen het kind: *ik wil dat jij het verhaaltje vertelt. Kijk eens naar de plaatjes en vertel het verhaaltje zo goed als je kan.* U mag helpen als het kind aarzelt met beginnen, door nog eens te zeggen: *'vertel me het verhaaltje eens'* (wijs hierbij naar het plaatje). Als het kind de eerste twee plaatjes verteld heeft, vouw dan de volgende twee uit (zodat de eerste vier plaatjes zichtbaar zijn). Herhaal het proces tot aan het eind van het verhaal. Als het kind middenin het verhaal stilvalt, mag er geholpen worden: *'Nog meer?', 'Ga eens verder', 'Vertel me nog eens iets', 'Wat gebeurt er nog meer in het verhaal?'* Als het kind stopt met praten zonder aan te geven dat het klaar is, zeg dan: *'Zeg maar als je klaar bent'.*

Als het kind klaar is, complimenteer het dan (*'Goed gedaan'*) en stel vervolgens de begripvragen.

Instructies voor Navertellen

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan zal ik je het verhaal vertellen. Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het hele verhaal vertellen en dan mag jij het weer aan mij vertellen.*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. *Het verhaal begint hier.* (wijs naar plaatje 1). *Op een dag was er een moedervogel die zag dat haar babyvogels honger hadden. Ze vloog weg omdat ze eten voor ze wilde vinden. Een hongerige poes zag dat de moedervogel wegvloog en miauwde: "Mmm, leuk, wat zie ik daar in het nest?"*

Vouw plaatje 3 en 4 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 4 nu zichtbaar zijn). *De moedervogel kwam terug met een grote worm voor haar kinderen, maar ze zag de poes niet. Ze was blij dat ze een dikke worm voor ze had. Intussen begon de poes in de boom te klimmen omdat hij een babyvogel wilde vangen. Hij greep een van de babyvogels. Een dappere hond die langsliep zag dat de vogels in groot gevaar waren. Hij besloot de poes tegen te houden en ze te redden.*

Vouw plaatje 5 en 6 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 6 nu zichtbaar zijn). *Hij zei tegen de poes: "Laat de vogels met rust". En toen greep hij de staart van de poes en trok hem naar beneden. De poes liet de babyvogel los en de hond joeg hem weg. De hond was heel blij dat hij de vogels kon redden, en de poes had nog steeds honger.*

En dat is het einde van het verhaal.

Vouw plaatje 1 en 2 uit zodat de eerste twee plaatjes alleen voor het kind zichtbaar zijn. Zeg tegen het kind: *ik wil dat jij het verhaaltje vertelt. Kijk eens naar de plaatjes en vertel het verhaaltje zo goed als je kan.* U mag helpen als het kind aarzelt met beginnen, door nog eens te zeggen: *'vertel me het verhaaltje eens'* (wijs hierbij naar het plaatje). Als het kind de eerste twee plaatjes verteld heeft, vouw dan de volgende twee uit (zodat de eerste vier plaatjes zichtbaar zijn). Herhaal het proces tot aan het eind van het verhaal. Als het kind middenin het verhaal stilvalt, mag er geholpen worden: *'Nog meer?', 'Ga eens verder', 'Vertel me nog eens iets', 'Wat gebeurt er nog meer in het verhaal?'* Als het kind stopt met praten zonder aan te geven dat het klaar is, zeg dan: *'Zeg maar als je klaar bent'.*

Als het kind klaar is, complimenteer het dan (*'Goed gedaan'*) en stel vervolgens de begripsvragen.

Instructies voor Modelverhaal

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan zal ik je het verhaal vertellen. Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het hele verhaal vertellen en dan stel ik je een paar vragen.*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. *Het verhaal begint hier.* (wijs naar plaatje 1). *Op een dag was er een moedervogel die zag dat haar babyvogels honger hadden. Ze vloog weg omdat ze voedsel voor ze wilde vinden. Een hongerige poes zag dat de moedervogel wegvloog en miauwde: "Mmm, leuk, wat zie ik daar in het nest?"*

Vouw plaatje 3 en 4 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 4 nu zichtbaar zijn). *De moedervogel kwam terug met een grote worm voor haar kinderen, maar ze zag de poes niet. Ze was blij dat ze een dikke worm voor ze had. Intussen begon de poes in de boom te klimmen*

omdat hij een babyvogel wilde vangen. Hij greep een van de babyvogels. Een dappere hond die langsliep zag dat de vogels in groot gevaar waren. Hij besloot de poes tegen te houden en ze te redden.

Vouw plaatje 5 en 6 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 6 nu zichtbaar zijn). Hij zei tegen de poes: "Laat de vogels met rust". En toen greep hij de staart van de poes en trok hem naar beneden. De poes liet de babyvogel los en de hond joeg hem weg. De hond was heel blij dat hij de vogels kon redden, en de poes had nog steeds honger.

En dat is het einde van het verhaal.

Stel de begripsvragen nadat u En dit is het einde van het verhaal gezegd heeft.

Scoreformulier voor Babyvogels

Deel I: Productie

A. Verhaalstructuur; B. Structurele complexiteit; C. Termen voor benoemen innerlijke toestand personage 'Innerlijke Toestand Termen' (ITT)

A. Verhaalstructuur

		Voorbeelden van correcte antwoorden ¹¹	Score
A1.	Setting	Tijd en/of plaats van verwijzing, bijv. er was eens/op een dag/lang geleden ... in een bos/tuin/vogelnest/boom/op een grasveld	0 1 2 ¹²
A2.	ITT als gebeurtenis begint	Babyvogels hadden honger/wilden eten/piepten/vroegen om eten <Moeder/Moedervogel/Vogel, etc.> zag dat de babyvogels honger hadden/wilden eten	0 1
A3.	Doel	Moedervogel wilde de babyvogels eten geven/ eten brengen/halen/zoeken/wormen vangen Om eten te WERKWOORD (vinden, halen)	0 1
A4.	Poging	Moedervogel vloog/ging weg / ging eten halen/zoeken Moedervogel probeerde om eten te WERKWOORD (halen, vinden)	0 1
A5.	Resultaat	Moedervogel kreeg/ving/bracht een worm/kwam terug met een worm/gaf de baby's eten Babyvogels kregen eten/een worm	0 1
A6.	ITT als reactie	Moedervogel was blij/tevreden Babyvogels waren blij/tevreden/ hadden geen honger meer	0 1
A7.	ITT als gebeurtenis begint	Poes zag de moeder wegvliegen / dat de moeder wegvloog / dat de babyvogels alleen waren/dat er eten was Poes had honger/het water liep de poes in de bek/de poes dacht "hmm lekker"	0 1
A8.	Doel	Poes wilde de babyvogel/vogels eten/vangen/pakken/dood maken Om de vogels te WERKWOORD (vangen/pakken)	0 1
A9.	Poging	Poes klom/klimt in de boom Poes sprong omhoog Poes probeerde een babyvogel te pakken	0 1
A10.	Resultaat	Poes pakte/greep een babyvogel Poes kreeg bijna een babyvogel te pakken	0 1
A11.	ITT als reactie	Poes was blij Vogel/vogels was/waren bang/schreeuwden van pijn	0 1
A12.	ITT als gebeurtenis begint	Hond zag dat de vogel in gevaar was/dat de poes de vogel ving/pakte De vogel(s) was/waren in gevaar	0 1
A13.	Doel	Hond besloot de poes tegen te houden/wilde de poes tegenhouden Hond wilde de vogel/vogels helpen/redden	0 1

¹¹ Equivalenten van de genoemde voorbeelden worden net zo gescoord. In geval van twijfel of als het antwoord van het kind niet op het scoreformulier staat, raadpleeg dan de Appendix in de handleiding.

¹² Nul punten voor een verkeerd antwoord of geen antwoord, 1 punt voor één correct antwoord, 2 punten voor verwijzing naar zowel tijd als plaats.

		Om de vogels te WERKWOORD (redden,beschermen)	
A14.	Poging	Hond trok/trekt de poes naar beneden/ beet de poes/viel de poes aan/pakte de start van de poes Hond probeerde om de poes te WERKWOORD (naar beneden trekken, aanvallen)	0 1
A15.	Resultaat	Hond joeg de poes weg/maakte de poes aan het schrikken Poes liet de babyvogel los/de babyvogel rende weg Vogel/vogels was/waren gered/veilig	0 1
A16.	ITT als reactie	Hond was opgelucht/blij/trots dat hij de baby vogel gered had Poes was boos/teleurgesteld/bang/had pijn Vogel/vogels was/waren opgelucht/blij Moedervogel was blij/opgelucht	0 1
A17.	Totale score uit 17:		

B. Structurele complexiteit

Aantal PR reeksen	Aantal enkele D (zonder P of R)	Aantal DP / DR reeksen	Aantal DPR reeksen
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Innerlijke Toestand Termen (ITT)

C1.	<p>Totaal aantal ITT tokens. ITT omvatten:</p> <p>Woorden voor benoemen zintuiglijke-waarneming bijv. <i>zien, horen, voelen, ruiken</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen lichamelijke toestand bijv. <i>dorst, honger, moe, pijn</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen bewustzijn bijv. <i>levend, wakker, slapend</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen emotie bijv. <i>verdrietig, blij, boos, bezorgd, teleurgesteld, trots, verrast, dapper, bang</i>;</p> <p>Mentale werkwoorden bijv. <i>willen, denken, weten, vergeten, beslissen, geloven, afvragen, een plan hebben/maken</i>;</p> <p>Werkwoorden voor zeggen/vertellen, etc. bijv. <i>zeggen, noemen, roepen, waarschuwen, vragen</i>.</p>	
-----	---	--

Deel II: Begrip

		Voorbeelden van correcte antwoorden	Voorbeelden van incorrecte antwoorden	Score
0	Vond je het verhaal leuk?	Beginvraag, niet scoren		
D1.	Waarom vliegt de moedervogel weg? (wijs naar plaatjes 1-2) (Episode 1: Doel/ ITT als gebeurtenis begint)	Wil eten/wormen halen/brengen Om eten/wormen te WERKWOORD (halen) om de babyvogels te WERKWOORD (voeren) Babyvogels hebben honger	Gaat weg/gaat werken Gaat vader halen Is bang	0 1
D2.	Hoe voelen de babyvogels zich? (wijs naar plaatje 1) (ITT als gebeurtenis begint)	Slecht/hebben honger Willen eten	Goed/blij/ verbaasd/alleen/ bang	0 1
D3.	<i>(D3 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D2 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D2 is gegeven, geef dan in D3 een punt en ga verder met D4)</i> Waarom denk je dat de babyvogels zich slecht voelen/honger hebben, etc.? ¹³	Omdat hun bek open is/ ze vragen om eten/ Omdat de moeder wegging om eten te halen /de moeder terugkwam met een worm om hen te voeren /babyvogels altijd honger hebben	Omdat ze blij zijn/zingen/ ze samen met hun moeder wilden weggaan/ ze bang zijn voor de poes/ bang omdat ze de poes zagen bang omdat de moeder wegvliegt	0 1
D4.	Waarom klimt de poes in de boom?(wijs naar plaatje 3) (Episode 2: Doel)	Wil de babyvogel pakken/ dood maken/ omdat poezen graag vogels eten Wil de babyvogel om hem te WERKWOORD (pakken, op te eten) Pakt zijn kans als de moeder weg is Poezen pakken/eten graag vogels Generiek antwoord	Om met de babyvogels te spelen	0 1

¹³ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D2.

D5.	Hoe voelt de poes zich? (wijs naar plaatjes 5-6) (ITT als reactie)	Heeft nog steeds honger/slecht/ boos/bang/stom/ teleurgesteld	Goed/blij/speels	0 1
D6.	<i>(D6 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D5 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D5 is gegeven, geef dan in D6 een punt en ga verder met D7)</i> Waarom denk je dat de poes zich slecht voelt/hongerig voelt/ bang is etc.? ¹⁴	Kreeg de babyvogels niet te pakken/is bang voor de hond/ heeft nog steeds honger/ omdat de hond 'm achterna zat/ aan de staart van de poes trekt/in de staart van de poes bijt Het lukte niet om de vogels te vangen De hond valt hem aan/bijt hem Als het antwoord op D5 'slecht/boos' is, dan kan het antwoord op D6 ook zijn 'heeft nog steeds honger'	Blij/speels/ begint te vliegen/zo ziet het eruit omdat de hond het eten van de poes pakte De hond wil de poes opeten	0 1
D7.	Waarom pakt de hond de staart van de poes (wijs naar plaatje 5) (Episode 3: Doel)	Besloot de poes tegen te houden /wilde de poes tegenhouden/de babyvogels redden/helpen Om te zorgen dat de poes de vogel liet gaan Om de vogel te WERKWOORD (redden,helpen,beschermen) Zodat de vogels niet worden opgegeten/doodge maakt	Wil zelf de vogel opeten/spelen met de poes Wil de poes opeten Honden houden niet van poezen	0 1
D8.	Stel je voor dat de hond de vogels ziet. Hoe voelt de hond zich? (wijs naar plaatje 6) (ITT als reactie)	Goed/blij/ opgelucht/ tevreden/voldaan/ trots/als een held Als een beschermer	Slecht/boos/ verdrietig/stom/"Ik moet de poes pakken"/ heeft honger	0 1

¹⁴ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D5.

		Hij vindt het fijn ze te beschermen		
D9.	<i>(D9 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D8 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D8 is gegeven, geef dan in D9 een punt en ga verder met D10)</i> Waarom denk je dat de hond zich goed/blij/tevreden etc. voelt? ¹⁵	Omdat hij de poes tegenhield/ kreeg de poes uit de boom/redde de vogels/ Zag dat de vogels veilig/ blij zijn/geen pijn hebben Nu komt de kat niet meer terug	Omdat hij lacht/ de poes niet kreeg/zelf de vogels wil eten /de hond er zo uitziet Boos op de poes	0 1
D10.	Wie vindt de moedervogel het leukst, de poes of de hond? Waarom?	De hond – geef tenminste één reden (hij redde/ hielp de babyvogel/joeg de poes weg) Was aardig tegen de vogels	De poes/lk weet het niet/ander irrelevant antwoord	0 1
D11.	Totale score uit 10:			

¹⁵ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D8.

Protocol voor Babygeiten
Vertellen / Navertellen / Modelverhaal

Naam van kind: _____

Geboortedatum: _____

Datum testafname: _____

Leeftijd bij test (in maanden): _____

Geslacht: _____

Naam van testleider: _____

Blootstelling T2 (in maanden): _____

Datum begin basisschool: _____

Naam van basisschool: _____

Zorg ervoor dat alle enveloppen op de tafel liggen voordat de testafname begint. Zet het opnameapparaat klaar zodat de testsessie opgenomen kan worden. Begin met opnemen voor de kennismaking.

Kennismaking

Vraag bijvoorbeeld: Wie is je beste vriendje/vriendinnetje? Waar kijk je graag naar op televisie? Houd je ervan om verhalen te vertellen? Houd je van luisteren naar verhalen?

Instructies

Instructies voor Vertellen

Ga zitten aan een tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan vertel jij me het verhaal. Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar?*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. Zeg tegen het kind: *ik wil dat jij het verhaaltje vertelt. Kijk eens naar de plaatjes en vertel het verhaaltje zo goed als je kan.* U mag helpen als het kind aarzelt met beginnen, door nog eens te zeggen: *'vertel me het verhaaltje eens'* (wijs hierbij naar het plaatje). Als het kind de eerste twee plaatjes verteld heeft, vouw dan de volgende twee uit (zodat de eerste vier plaatjes zichtbaar zijn). Herhaal het proces tot aan het eind van het verhaal. Als het kind middenin het verhaal stilvalt, mag er geholpen worden: *'Nog meer?', 'Ga eens verder', 'Vertel me nog eens iets', 'Wat gebeurt er nog meer in het verhaal?'* Als het kind stopt met praten zonder aan te geven dat het klaar is, zeg dan: *'Zeg maar als je klaar bent'.*

Als het kind klaar is, complimenteer het dan (*'Goed gedaan'*) en stel vervolgens de begripvragen.

Instructies voor Navertellen

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan zal ik je het verhaal vertellen. Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het hele verhaal vertellen en dan mag jij het weer aan mij vertellen.*

Vouw plaatje 1 en 2 uit. *Het verhaal begint hier.* (wijs naar plaatje 1). *Op een dag was er een moedergeit die zag dat haar babygeit in het water was gevallen en bang was. Ze sprong in het water omdat ze hem wilde redden. Een hongerige vos zag dat de moedergeit in het water was en gromde: "Mmm, leuk, wat zie ik daar op het gras?"*

Vouw plaatje 3 en 4 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 4 nu zichtbaar zijn). *De moedergeit duwde de babygeit uit het water, maar ze zag de vos niet. Ze was blij dat haar babygeit niet verdronken was. Intussen sprong de vos naar voren omdat hij de andere babygeit wilde vangen. Hij greep de babygeit. Een dappere vogel die langs vloog zag dat de babygeit in groot gevaar was. Hij besloot de vos tegen te houden en de babygeit te redden.*

Vouw plaatje 5 en 6 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 6 nu zichtbaar zijn). *De vogel zei tegen de vos: "Laat de babygeit met rust". En toen vloog hij naar beneden en beet in de staart van de vos. De vos liet de babygeit los en de vogel joeg hem weg. De vogel was heel blij dat hij de babygeit kon redden en de vos had nog steeds honger.*

En dat is het einde van het verhaal.

Vouw plaatje 1 en 2 uit. Zeg tegen het kind: *ik wil dat jij het verhaaltje vertelt. Kijk eens naar de plaatjes en vertel het verhaaltje zo goed als je kan.* U mag helpen als het kind aarzelt met beginnen, door nog eens te zeggen: *'vertel me het verhaaltje eens'* (wijs hierbij naar het plaatje). Als het kind de eerste twee plaatjes verteld heeft, vouw dan de volgende twee uit (zodat de eerste vier plaatjes zichtbaar zijn). Herhaal het proces tot aan het eind van het verhaal. Als het kind middenin het verhaal stilvalt, mag er geholpen worden: *'Nog meer?', 'Ga eens verder', 'Vertel me nog eens iets', 'Wat gebeurt er nog meer in het verhaal?'* Als het kind stopt met praten zonder aan te geven dat het klaar is, zeg dan: *'Zeg maar als je klaar bent'.*

Als het kind klaar is, complimenteer het dan (*'Goed gedaan'*) en stel vervolgens de begripsvragen.

Instructies voor het Modelverhaal

Ga zitten aan tafel tegenover het kind. Zeg tegen het kind: *Kijk, hier zijn 3 enveloppen. In elke envelop zit een ander verhaal. Kies een envelop en dan zal ik je het verhaal vertellen. Vouw de plaatjes uit zodat de hele reeks alleen voor het kind zichtbaar is. Kijk eerst naar het hele verhaal. Ben je klaar? Ik ga je het hele verhaal vertellen en dan stel ik je een paar vragen.*

Vouw plaatje 1 en 2 uit zodat de eerste twee plaatjes alleen voor het kind zichtbaar zijn. *Het verhaal begint hier.* (wijs naar plaatje 1). *Op een dag was er een moedergeit die zag dat haar babygeit in het water was gevallen en bang was. Ze sprong in het water omdat ze hem wilde redden. Een hongerige vos zag dat de moedergeit in het water was en gromde: "Mmm, leuk, wat zie ik daar op het gras?"*

Vouw plaatje 3 en 4 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 4 nu zichtbaar zijn). *De moedergeit duwde de babygeit uit het water, maar ze zag de vos niet. Ze was blij dat haar babygeit niet verdronken was. Intussen sprong de vos naar voren omdat hij de andere babygeit wilde vangen. Hij greep de babygeit. Een dappere vogel die langs vloog zag dat de*

babygeit in groot gevaar was. Hij besloot de vos tegen te houden en de babygeit te redden.

Vouw plaatje 5 en 6 uit (zodat alle plaatjes van 1 tot 6 nu zichtbaar zijn). De vogel zei tegen de vos: "Laat de babygeit met rust". En toen vloog hij naar beneden en beet in de staart van de vos. De vos liet de babygeit los en de vogel joeg hem weg. De vogel was heel blij dat hij de babygeit kon redden en de vos had nog steeds honger.

En dat is het einde van het verhaal.

Stel de begripsvragen nadat u En dit is het einde van het verhaal gezegd heeft.

Scoreformulier voor Babygeiten

Deel I: Productie

A. Verhaalstructuur; B. Structurele complexiteit; C. Termen voor benoemen innerlijke toestand personage 'Innerlijke Toestand Termen' (ITT)

A. Verhaalstructuur

		Voorbeelden van correcte antwoorden ¹⁶	Score
A1.	Setting	Tijd en/of plaats verwijzing, bijv. er was eens/op een dag/lang geleden... in een bos/op een grasveld /bij een meer /bij de vijver	0 1 2 ¹⁷
A2.	ITT als gebeurtenis begint	Babygeit was bang/in gevaar/aan het verdrinken/had hulp nodig/huilde/riep de moeder < Moeder/Geit etc. > zag dat de babygeit bang was/in gevaar was/aan het verdrinken was/niet kon zwemmen/maakte zich zorgen over de babygeit in het water	0 1
A3.	Doel	Moedergeit wilde de baby helpen/redden/ uit het water duwen Om de baby te WERKWOORD (redden, helpen)	0 1
A4.	Poging	Moedergeit rende/ging het water in/is aan het duwen	0 1
A5.	Resultaat	Moedergeit duwde de baby uit het water/redde de baby Babygeit was gered/uit het water	0 1
A6.	ITT als reactie	Moedergeit was blij/opgelucht Babygeit was opgelucht/tevreden/blij/niet meer bang	0 1
A7.	ITT als gebeurtenis begint	Vos zag dat de moeder wegkeek/dat de baby alleen was/dat er eten was Vos had honger / dacht 'mmm'	0 1
A8.	Doel	Vos wilde de babygeit eten/vangen/ doodmaken Om de babygeit te WERKWOORD (vangen, pakken)	0 1
A9.	Poging	Vos sprong naar de babygeit Vos probeerde de babygeit te pakken/grijpen/vangen	0 1
A10.	Resultaat	Vos pakte/kreeg/greep/ving de babygeit (bijna)	0 1
A11.	ITT als reactie	Vos was blij Babygeit was bang / schreeuwde van de pijn	0 1
A12.	ITT als gebeurtenis begint	Vogel zag dat de geit in gevaar was/zag dat de vos de babygeit pakte Babygeit was in gevaar	0 1
A13.	Doel	Vogel besloot/wilde de vos (te) stoppen/de babygeit (te) helpen/beschermen/redden Om de vos/babygeit te WERKWOORD (stoppen,redde)	0 1
A14.	Poging	Vogel beet in/trok aan de staart van de vos/viel de vos aan/ging de vos achterna Vogel probeerde de vos weg te jagen	0 1

¹⁶ Equivalenten van de genoemde voorbeelden worden net zo gescoord. In geval van twijfel of als het antwoord van het kind niet op het scoreformulier staat, raadpleeg dan de Appendix in de handleiding.

¹⁷ Nul punten voor een verkeerd antwoord of geen antwoord, 1 punt voor één correct antwoord, 2 punten voor verwijzing naar zowel tijd als plaats.

A15.	Resultaat	Vogel joeg de vos weg Vos liet de baby geit gaan/rende weg Babygeit was gered/veilig	0	1
A16.	ITT als reactie	Vogel was opgelucht/blij/trots dat hij de baby geit gered had Vos was boos/teleurgesteld/had pijn Babygeit/geiten was/waren opgelucht/blij Moedergeit was blij / opgelucht	0	1
A17.	Totale score uit 17:			

B. Structurele complexiteit:

Aantal PR reeksen	Aantal enkele D (zonder P of R)	Aantal DP / DR reeksen	Aantal DPR reeksen
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Innerlijke Toestand Termen (ITT)

C1.	<p>Totaal aantal ITT tokens. ITT omvatten:</p> <p>Woorden voor benoemen zintuiglijke-waarneming bijv. <i>zien, horen, voelen, ruiken</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen lichamelijke toestand bijv. <i>dorst, honger, moe, pijn</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen bewustzijn bijv. <i>levend, wakker, slapend</i>;</p> <p>Woorden voor benoemen emotie bijv. <i>verdrietig, blij, boos, bezorgd, teleurgesteld; trots, verrast, dapper, bang</i>;</p> <p>Mentale werkwoorden bijv. <i>willen, denken, weten, vergeten, beslissen, geloven, afvragen, een plan hebben/maken</i>;</p> <p>Werkwoorden voor zeggen/vertellen, etc. bijv. <i>zeggen, noemen, roepen, waarschuwen, vragen</i>.</p>	
-----	---	--

Deel II: Begrip

		Voorbeelden van correcte antwoorden	Voorbeelden van incorrecte antwoorden	Score
0	Vond je het verhaal leuk?	Beginvraag, niet scoren		
D1.	Waarom was de moedergeit in het water? (wijs naar plaatjes 1-2) (Episode 1: Doel/ITT als gebeurtenis begint)	Wil de baby redden/helpen/is bezorgd over de baby/de babygeit is in gevaar/aan het verdrinken/bang/ de babygeit riep om hulp Om de babygeit te WERKWOORD (redden, helpen)	Is aan het zwemmen/ spelen/wil een bad nemen/ zichzelf wassen/ de babygeit wassen	0 1
D2.	Hoe voelt de babygeit zich? (wijs naar babygeit in het water, plaatje 1) (ITT als event begint)	Slecht/bang/in gevaar/angstig Wil gered worden	Goed/blij/koud/op gefrist/heeft honger/dorst/ schoon/dom	0 1
D3.	<i>(D3 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D2 zonder uitleg/motivatatie. Als correcte uitleg in D2 is gegeven, geef dan in D3 een punt en ga verder met D4)</i> Waarom denk je dat de babygeit zich slecht voelt/bang is/gevaar voelt etc.? ¹⁸	Omdat hij in het water gevallen is/niet uit het water kan komen/aan het verdrinken is/niet kan zwemmen Hij roept "help, ik verdrink!" Babygeiten kunnen niet zwemmen Generiek antwoord	Omdat hij honger/dorst heeft/aan het zwemmen is/aan het spelen is met het water/daar niet mocht staan	0 1
D4.	Waarom springt de vos naar voren? (wijs naar plaatje 3) (Episode 2: Doel)	Wil de babygeit pakken/eten/grijpt zijn kans wanneer de moeder niet kijkt/ver weg is Wil de babygeit om die te WERKWOORD (pakken, eten) Vossen eten graag geiten Generiek antwoord	Om met de babygeit te spelen	0 1
D5.	Hoe voelt de vos zich? (wijs naar plaatje 5-6) (ITT als reactie)	Slecht/verdrietig/boos/ woedend/bang/heeft nog steeds honger/dom/ teleurgesteld	Goed/blij/speels	0 1

¹⁸ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D2.

D6.	<i>(D6 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D5 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D5 is gegeven, geef dan in D6 een punt en ga verder met D7)</i> Waarom denk je dat de vos zich slecht voelt/bang is/honger heeft/teleurgesteld is etc.? ¹⁹	Omdat hij de babygeit niet te pakken kreeg/ bang voor de vogel is/ de vogel aan het bijten was/hem achterna zat Als het antwoord op D5 is: 'boos/slecht', dan kan het antwoord op D6 ook zijn 'heeft nog steeds honger'	Omdat de vogel zag dat de geit in gevaar was/de vos wegrende Zo ziet het eruit De vogel pakte het eten van de vos	0	1
D7.	Waarom bijt de vogel in de staart van de vos? (wijs naar plaatje 5) (Episode 3: Doel)	Wil de babygeit redden/besloot de babygeit de redden/wil de vos stoppen/ervoor zorgen dat de vos de geit loslaat/zag dat de geit in gevaar was Om de babygeit te WERKWOORD (redden, helpen)	Wil de vos/geit eten/spelen met de vos Wil de vos opeten Vogels houden niet van vossen	0	1
D8.	Stel je voor dat de vogel de geiten ziet? Hoe voelt de vogel zich? (wijs naar plaatje 6)	Goed/tevreden/blij/ opgelucht/trots/als een held Wil ze graag beschermen	Slecht/ verdrietig/boos/ woedend/hongerig/had medelijden/dom/ "Ik moet de vos krijgen"	0	1
D9.	<i>(D9 alleen vragen als het kind een correct antwoord geeft in D8 zonder uitleg/motivatie. Als correcte uitleg in D8 is gegeven, geef dan in D9 een punt en ga verder met D10)</i> Waarom denk je dat de vogel zich goed/ tevreden/blij etc. voelt? ²⁰	Omdat hij de vos tegenhield/de vos weg kreeg/de geiten redde/ziet dat de geiten blij zijn/geen pijn hebben/de vos niet meer terugkomt	Omdat hij lacht/ boos is op de vos/zelf de babygeit wil eten Is boos op de vos	0	1
D10.	Wie vindt de moedergeit het leukst, de vos of de vogel? Waarom?	De vogel – geef tenminste één reden (hij redde/hielp de babygeit/jaagde de vos weg/hij was aardig tegen de vogels)	De vos/lk weet het niet	0	1
D11.	Totale score uit 10:				

¹⁹ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D5.

²⁰ Gebruik dezelfde ITT als door het kind genoemd in het antwoord op D8.

Achtergrondvragen

1. Naam van kind (voornaam, achternaam) _____

2. Geboortedatum _____

3. Gaat uw kind op dit moment naar de kinderopvang/basisschool?

☐ Ja, basisschool
van _____ (Jaar, Maand)

☐ Nee
Zo ja, wat voor soort basisschool?

- ☐ Tweetalig
- ☐ Eentalig T1 = eerste taal van het kind
- ☐ Eentalig T2 = tweede taal van het kind
- ☐ Anders, namelijk _____

4. In welk land is uw kind geboren?

- ☐ In land van T1, namelijk: _____
- ☐ In land van T2, namelijk: _____
- ☐ In ander land, namelijk: _____

5. Vanaf wanneer woont uw kind in het land van de T2? _____ (Jaar, Maand)

6. Volgorde van geboorte

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ Vul getal in _____

7. Hoe oud was uw kind toen hij/zij de eerste woorden sprak?

____ ja(a)r(en) ____ maand(en)

8. Heeft u zich ooit zorgen gemaakt over de taal van uw kind?

- ☐ Nee
- ☐ Ja, want _____

9. Heeft iemand in uw familie spraak- of taalproblemen gehad?

- ☐ Nee
- ☐ Ja, namelijk _____
bijv., moeder, vader, broer(s), zus(sen)

10. Heeft uw kind ooit gehoorproblemen gehad?

Gehoorstoornis

- ☐ Nee
- ☐ Ja

Herhaaldelijke oorontstekingen

- ☐ Nee
- ☐ Ja, hoe vaak? _____
- ☐ Buisjes (trommelvliesbuisjes)

11. Hoort uw kind volgens u normaal?

- ☐ Nee
- ☐ Ja

12. Informatie over de ouders

	Specificeer uw eerste taal (T1)	Specificeer uw tweede taal (T2)	Specificeer andere talen die u spreekt	Hoe lang woont u in land XX	Uw opleiding	Uw beroep
Moeder Ouder 1						
Vader Ouder 2						

13. Welke taal spreekt u met uw kind?

Moeder/Ouder 1

- ☐ Mijn eerste taal (T1)
- ☐ Mijn tweede taal (T2)
- ☐ Zowel mijn eerste als tweede taal
- Andere taal/talen, namelijk _____

Vader/Ouder 2

- ☐ Mijn eerste taal (T1)
- ☐ Mijn tweede taal (T2)
- ☐ Zowel mijn eerste als tweede taal
- ☐ Andere taal/talen, namelijk _____

14. Welke talen spreekt uw kind nu?

- ☐ T1 van kind, namelijk: _____
- ☐ T2 van kind, namelijk: _____
- ☐ Andere talen, namelijk: _____

15. Aan welke talen is uw kind blootgesteld?

- ☐ T1 van kind
- ☐ T2 van kind
- ☐ Andere talen, namelijk: _____

16. Op welke leeftijd begon bij uw kind de blootstelling aan de T2?

- ☐ Vanaf geboorte
- ☐ Voor 1 jaar
- ☐ Voor 2 jaar
- ☐ Voor 3 jaar
- ☐ Voor 5 jaar
- ☐ Vanaf _____ jaar

17. Is uw kind blootgesteld aan de T2 via

- ☐ School
- ☐ Vrienden
- ☐ Broertjes of zusjes/ouders/andere familieleden
- ☐ TV/computer/boeken
- ☐ Anders _____

18. Schat in percentages hoe vaak uw kind blootgesteld is aan de verschillende talen per dag (alle dagelijkse activiteiten samen genomen)?

Zijn/haar eerste taal (T1)

- ☐ 25%
- ☐ 50%
- ☐ 75%
- ☐ 100%

Zijn/haar tweede taal (T2)

- ☐ 25%
- ☐ 50%
- ☐ 75%
- ☐ 100%

Andere taal/talen

- ☐ 25%
- ☐ 50%
- ☐ 75%
- ☐ 100%

19. Schat de taalvaardigheid van uw kind in door de passende kolom aan te vinken	Erg goed	Redelijk goed	Niet zo goed	Erg slecht				
Hoe goed <u>verstaat</u> uw kind zijn/haar eerste taal (T1)								
Hoe goed <u>verstaat</u> uw kind zijn/haar tweede taal (T2)								
Hoe goed spreekt uw kind zijn/haar eerste taal (T1)								
Hoe goed spreekt uw kind zijn/haar tweede taal (T2)								
20. Welke taal spreekt uw kind het best, naar uw mening? <div> <input type="radio"/> Zijn/haar T1 <input type="radio"/> Zijn/haar T2 <input type="radio"/> Andere taal, namelijk _____ </div>								
21. Heeft uw kind een voorkeur voor een bepaalde taal, naar uw mening? <div> <input type="radio"/> Nee <input type="radio"/> Ja, namelijk _____ </div>								
22. Geeft u alstublieft aan hoe vaak de volgende activiteiten met uw kind zijn uitgevoerd gedurende de afgelopen maand.	Zijn/haar eerste taal (T1)				Zijn/haar tweede taal (T2)			
	Nooit	Twee keer per maand	Een of twee keer per week	Vrijwel iedere dag	Nooit	Twee keer per maand	Een of twee keer per week	Vrijwel iedere dag
Verhaaltjes vertellen								
Boeken lezen								
Naar liedjes luisteren of zingen								
TV/Films/DVD kijken/computerspelletjes doen								

Verhaalscripts

De onderstaande verhaalscripts dienen als stimuli voor Modelverhaal en Navertellen. De scripts zijn zowel voor macro- en microstructuur en kunnen worden gebruikt voor codering en analyse.

In de scripts hieronder is de markering van de componenten van de verhaalstructuur en van de innerlijke toestand termen als volgt:

doel poging resultaat *innerlijke toestand termen*

Babyvogels (Totaal aantal woorden: 177)

Plaatjes 1/2: Op een dag was er een moeder vogel die *zag* dat haar baby vogels *honger hadden*. Zij vloog weg omdat ze eten voor ze wilde zoeken. Een *hongerige* poes *zag* dat de moeder vogel weg vloog en miauwde: “Mmm, interessant, wat zie ik hier in het nest?”

Plaatjes 3/4: De moeder vogel kwam terug met een grote worm voor haar kinderen, maar ze *zag* de poes niet. Ze was *blij* met de sappige worm voor haar babies. Intussen begon de *gemene* poes in de boom te klimmen omdat hij een babyvogel wilde pakken. Hij greep een van de babyvogels. Een *moedige* hond die voorbij kwam *zag* dat de vogels in groot gevaar waren. Hij besloot de poes tegen te houden en hen te redden.

Plaatjes 5/6: Hij *zei* tegen de poes: “Laat de babyvogels met rust”. En toen greep hij de staart van de poes en trok hem naar beneden. De poes liet de babyvogel los en de hond joeg hem weg. De hond was erg *blij* dat hij de vogels had kunnen redden, en de poes had nog steeds *honger*.

Babygeiten (Totaal aantal woorden: 176)

Plaatjes 1/2: Op een dag was er een moedergeit die *zag* dat haar babygeit in het water was gevallen en erg *bang* was. Zij sprong in het water omdat ze hem wilde redden. Een *hongerige* vos *zag* dat de moedergeit in het water lag en *gromde*: “Mmm, interessant, wat zie ik hier op het gras?”

Plaatjes 3/4: De moedergeit duwde de babygeit uit het water, maar ze *zag* de vos niet. Ze was *blij* dat haar baby niet verdrongen was. Intussen sprong de *gemene* vos naar voren omdat hij de andere babygeit wilde pakken. Hij greep de babygeit. Een *moedige* vogel die voorbij vloog *zag* dat de babygeit in groot gevaar was. Hij besloot de vos tegen te houden en de babygeit te redden.

Plaatjes 5/6: De vogel *zei* tegen de vos: “Laat de babygeit met rust”. En toen vloog hij naar beneden en beet in de staart van de vos. De vos liet de babygeit los en de

vogel joeg hem weg. De vogel was erg *blij* dat hij de babygeit had kunnen redden, en de vos had nog steeds *honger*.

Poes (Totaal aantal woorden: 175)

Plaatjes 1/2: Op een dag was er een *speelse* poes die een gele vlinder op een struik zag zitten. Hij sprong naar voren omdat hij 'm wilde vangen. Ondertussen kwam een *vrolijke* jongen terug van het vissen met een emmer en een bal in zijn handen. Hij *keek* naar de poes die de vlinder achterna zat.

Plaatjes 3/4: De vlinder vloog snel weg en de poes viel in een struik. Hij *bezeerde* zich en was erg *boos*. De jongen was zo *geschrokken* dat de bal uit zijn hand viel. Toen hij zijn bal in het water zag rollen, *riep* hij: "O nee, daar gaat mijn bal". Hij was *verdrietig* en wilde zijn bal terug hebben. Intussen zag de poes de emmer van de jongen en *dacht*: "Ik wil een vis pakken."

Plaatjes 5/6: Tegelijkertijd begon de jongen met een hengel zijn bal uit het water te trekken. Hij *merkte* niet dat de poes een vis had gepakt. Uiteindelijk was de poes erg *blij* dat hij zo'n lekkere vis kon eten en de jongen was *blij* dat hij zijn bal terug had.

Hond (Totaal aantal woorden: 177)

Plaatjes 1/2: Op een dag was er een *speelse* hond die een grijze muis in de buurt van een boom zag zitten. Hij sprong naar voren omdat hij 'm wilde pakken. Ondertussen kwam een *vrolijke* jongen terug van het winkelen met een tas en een ballon in zijn handen. Hij *keek* naar de hond die de muis achterna zat.

Plaatjes 3/4: De muis rende snel weg en de hond botste tegen de boom. Hij deed zichzelf *zeer* en was erg *boos*. De jongen was zo *geschrokken* dat hij de ballon uit zijn hand losliet. Toen hij zijn ballon in de boom zag vliegen, *riep* hij: "Oh nee, daar gaat mijn ballon!" Hij was *verdrietig* en wilde zijn ballon terug hebben. Intussen zag de hond de tas van de jongen en *dacht*: "Ik wil een worst pakken."

Plaatjes 5/6: Tegelijkertijd begon de jongen zijn ballon uit de boom te trekken. Hij *merkte* niet dat de hond een worst had gepakt. Uiteindelijk was de hond erg *blij* dat hij zo'n lekkere worst kon eten en de jongen was *blij* dat hij zijn ballon terug had.