

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

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

Luxembourgish

Translated and adapted by
Constanze Weth & Cyril Wealer
(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Weth, C., & Wealer, C. (2020) (2020). The adaptation of MAIN to Luxembourgish. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 153–157 (see this paper for more information about the Luxembourgish 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. Luxembourgish version. Translated and adapted by Weth, C. & Wealer, C.

MAIN: Luxembourgish version

MAIN: Lëtzebuergesch Editioun

Constanze Weth & Cyril Wealer

D'*Multilingual Assessment Instrument for Narratives* (MAIN) ass entwéckelt ginn, fir d'Erzielfäegkeete vu Kanner ze evaluéieren, déi fréi an hirer Kandheet oder vu Gebuert un eng oder méi Sproche geléiert hunn. MAIN eegent sech fir Kanner tëschent 3 an 10 Joer, mee rezent Etüden hu gewisen, datt MAIN och mat eeleren Kanner, Jugendlechen an Eruwessen benotzt ka ginn. Den Opbau vum MAIN erlaabt et d'Verständnes an d'Produktioun vu Geschichten vun deem selwechte Kand a verschidde Sproochen an duerch verschidden Elitizéiermethoden ze beurteilen: Modellgeschichte, Noerzielung an Erzielung.

MAIN huet véier paralleliséiert Geschichten, déi jeeweils aus enger geziilt entwéckelter Sequenz vu sechs Biller bestinn. D'Geschichte sinn op folgend Aspekter kontrolléiert ginn: kognitiv a linguistesche Komplexitéit, Parallelitéit vun der Makro- a Mikrostruktur, wéi och kulturell Adequatheet an Iwwerdrobarkeet.

D'Instrument ass op Grondlag vun ëmfangräiche Viretuden (Pilottester) mat méi wéi 500 monolingualen a bilinguale Kanner am Alter tëschent 3 an 10 Joer op 15 verschiddene Sproochen a Sproochkombinatiounen entwéckelt ginn.

Obwuel MAIN bis elo nach net genormt gouf, kann déi standardiséiert Prozedur fir d'Testung vun der Erzielfäegkeet fir d'Interventioun a fir wëssenschaftlech Zwecker genotzt ginn. Fir méi eng méi détailléiert Beschreiwung wéi ee MAIN benotzt, kuckt iech wannechgelift d'Kapitel "*Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it other languages*" (geschriwwen op Englesch) am *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, pp. Iv-xii) un. Iwwert dëse link kann een d'Kapitel fannen:

<https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Dëst Dokument beinhalt:

- Richtlinnen, fir den Test duerchzeféieren
- Protokoller a Bewäertungsbeier fir *Cat, Dog, Baby Birds, Baby Goats*
- Froebou (anamneesesch Hannergrondfroen un d'Elteren)
- Geschichtentexter (*Story Scripts*)

Riichtlinien, fir den Test duerchzuführen

MAIN eegent sech fir bilingual a monolingual Kanner am Alter tëschent 3 an 10 Joer. D'Asatzfeld bezitt sech op d'Analys vum Verständnes an der Produktioun vu Geschichten. Beim Teste kënnen folgend Elizitatiounsmodi benotzt ginn: Modellgeschichte (*Model Story*), Noerzierung (*Retelling*), Erzielen (*Telling*). De Choix vun der Prozedur (z. B. Modellgeschichte/noerzielen dann erzielen, oder nëmmen erzielen) hängt vun den Ziler an Ufuerderungen of (déi Verantwortlech vum Testing kënnen dëst no eegener Aschätzung entscheiden).

Den Design vum MAIN erméiglecht d'Teste vu verschiddene Sprooche bei engem Kand. Dobäi ass et net entscheidend, wéi eng Sprooch als éischt getest gëtt. Bei bilinguale Kanner soll sech den Zäitraum tëschent zwee Testungen op 4 bis 7 Deeg belafen, fir sproochlech Interferenzen an Übungseffekter ze miniméieren. Am beschte Fall soll d'Kand vun ënnerschiddleche Persounen an deene jeweilege Sprooche getest ginn, fir engersäits e monolinguale Kontext ze fërderen, an anerersäits Code-Switching ze verhënneren.

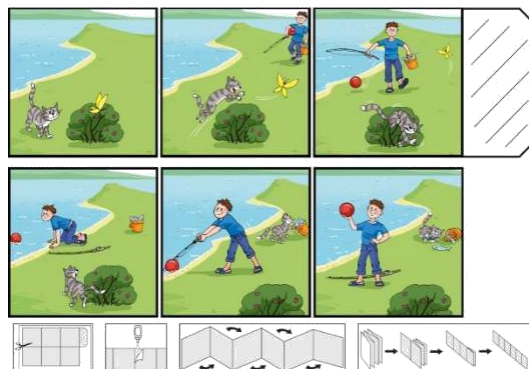
Material

- 4 Billergeschichten: *Baby Birds*, *Baby Goats*, *Cat an Dog* (jeweils 3 faarweg Kopië pro Geschichte, woubäi all Kopie an eng separat Enveloppe gestach gëtt: insgesamt also 12 Enveloppen)
- 4 Geschichtentexter/Stimulustexter: *Baby Birds*, *Baby Goats*, *Cat an Dog*
- Opnamgerät (Audio oder Video)
- Protokoller mat Bewäertungsbeispiel fir d'Analys vun der Makrostruktur, den *Internal State Terms* (IST) an de Verständnesfroen
- Froebou (anamneesesch Hannergrondfroen un d'Elteren)

Instruktiounen

Wéi bereeden ech d'Material vir?

1. Lued d'Billergeschichten online ënner folgendem Link erof: <http://www.zas.gwz-berlin.de/zaspil56.html>
2. Dréckt wannechgelift all PDF Datei (dat heescht all eenzel Geschichte) 3x faarweg am A4-Format eraus.
3. Nummeréiert d'Biller op der Récksäit (1-6).
4. Schneit béid Billerreien eraus.
5. Pecht d'Biller zu enger Sträif zesummen a faalt se zweemol (Bild 1, Bild 2, falen, Bild 3, Bild 4, falen, Bild 5, Bild 6). Orientéiert lech un der Illustratioun. Passt wannechgelift op: Schneit net déi kleng Biller vun der Illustratioun fir d'Faluweisung aus.



6. Stiecht all Billersequenz (6 Biller) an eng separat Enveloppe. Fir d'Geschichte gutt ausernee halen ze kënnen, sollt all Enveloppe faarweg oder duerch eng aner Zeechnung (z. B. Punkten) markéiert sinn.

Wéi féieren ech den Examen duerch?

- Sidd lech sécher, datt Dir mat de Protokollbéi an den Uweisung vollstänneg vertraut sidd.
- Bereet d'Opnamgerät (Audio/Video) fir den Testung vir. Fänkt VIRUN der Opwiermphas mat der Opnam un.
- D'Opwiermphas soll sech um kulturellen Ëmfeld an u vergaangenen Erfahrungen orientéieren. Am Gespréich mam Kand soll eng vertraut Atmosphär opgebaut ginn. Stellt dem Kand ausserdeem verschidde Froen, fir sécherzestellen, datt et amstand ass, einfach W-Froen ze verstoen.
- VIRUM Examen solle scho déi 3 Enveloppë mat där selwechter Billergeschicht um Dësch leien. (Zil heivun ass et, dem Kand ze suggeréieren, datt de/d'Verantwortlech* e vum Examen net weess, a wéi enger Enveloppe wéi eng Geschicht ass. Dës Prozedur kontrolléiert *shared-knowledge*-Effekter während der Präsentatioun vun der Billergeschicht.)
- Féiert den Examen esou duerch, wéi d'Uweisungen an de Protokollbéi et beschreiwen. Haalt lech un déi proposéiert Hëllefstellungen (kuckt *Hëllef* ennen).
- Zousätzlech Informatiounen zu der Präsentatioun vun de Billergeschichten: Während dem Experiment sollt Dir lech vis-à-vis vum Kand sëtzen, datt d'Kand d'Biller zu sech hält, awer dir net drop gesidd. D'Kand hält d'Biller aus der Enveloppe a soll d'Geschicht ausbreeden, a sech d'Geschicht, ugefaangen beim éischte Bild, a Rou mat alle Biller der Rei no ukucken; Dir sot: "Kuck dir all d'Biller un, awer weis mir se net. Nëmme DU däerfs d'Geschicht gesinn." Sollt d'Kand Schwierigkeiten hunn, d'Biller unzehalen oder auszebreen, kënt Dir a senger Plaz d'Billergeschichten unhalen a vun lech ewech gedréint dem Kand weisen.
- Wann d'Kand bereet ass, d'Geschicht ze erzielen, hëlleft him, d'Biller erëm an 3 Deeler ze falen. Während d'Kand d'Biller hält, sollt den Oflaf vum Falen esou duerchgefouert ginn, datt Dir net op d'Biller gesitt. Fuedert d'Kand op, mam Erziele vun der Geschicht unzefänken, a just déi éischt zwee Biller ze kucken. Wann d'Kand mat deenen éischten zwee Biller fäerdeg ass, soll et déi nächst zwee Biller ausbreeden (Biller 1-4 sinn elo ausgebreet). Wann d'Kand domat fäerdeg ass, sollen déi lescht zwee Biller ausgebreet ginn, sou datt elo déi ganz Geschicht ze gesinn ass.
- Huet d'Kand seng Erzielung/Noerzielung fäerdeg, stellt Dir him Verständnesfroen, andeems Dir sot: "Elo wäert ech dir verschidde Froen zur Geschicht stellen". Bei de Verständnesfroe läit déi ganz Billergeschicht fir béid, Kand an Examensleeder/in, siichtbar virun hinnen um Dësch.
- Nom Schluss vun der Sitzung transkribéiert Dir d'Geschicht(en) a bereet unhand vum Auswärtungsbou déi produktiv a rezeptiv Fäegkeete vum Kand op.
- **Oppassen:** D'Lëscht vun den Optionen an den Auswärtungsbéi ass net vollstänneg. Punkte gi verginn, wann eng Makrostruktur-Komponent (*Goal, Attempt, Outcome, Internal State Term*) duerch eng Formulierung, déi passt, ausgedréckt gëtt. Sollte Reaktiounen schwéier ze evaluéieren sinn, sicht lech Hëllef am Handbuch.

Hëllef (Prompts)

1. Fänkt Dir net d'Geschicht fir d'Kand un. Encouragéiert d'Kand, d'Geschicht selwer ze erzielen, andeems Dir sot: "Wéilts du mir déi Geschicht erzielen?" (a weist op d'Bild).
2. Hëllef sollen eréischt no 10 Sekonne Waardezäit kommen, an och nëmme am Fall, datt d'Kand näischt méi soe géing. D'Kand soll da mat folgende Wieder motivéiert ginn: "Okay...", "Gutt...", "Elo ass et un dir...". Gidd **wannechgelift** grondsätzlech spuwersam mat Hëllef en, fir methodologesch Ënnerscheeder tëschent Examensgruppen ze evitéieren (*Experimenter effects*). Waart ongeféier 10 Sekonnen; falls d'Kand ëmmer nach näischt seet, sot Dir: "Erziel mir, wat (hei) geschitt". Sollt d'Kand matten an der Geschicht mam Erzielen ophalen, reegt et un, weiderzemaachen a méi ze erzielen: "Kanns du nach eppes zielen?", "Maach weider", "Ziel mir méi", "Mol kucken, wat an der Geschicht nach geschitt".

3. Et ass egal, wéi d’Kand sech während der Erzielung op Protagoniste bezitt. Verbessert d’Kand net. Weist ee Kand Problemer fir Wieder, fir eng Handlung, e Protagonist, asw., ze fannen, oder freet d’Kand fir Hëllef, dann encouragéiert et andeems Dir sot: “Du kanns et nenne wéi s de wëlls”, “Wéi géings du et nennen?”.
4. Stellt keng Froe wéi:
 - a) “Wat mécht hien hei?”, “Wien rennt?”
 - b) “Wat ass dat?”, “Wat/wien gesäis du um Bild?”
 (vu datt dës Froen d’Erzielung vum Kand ënnerbriechen oder beaflossen an zum Gebrauch vun onvollstänneg Sätz féieren an fir deiktesch Aussoen ze vermeiden).
5. Falls d’Kand ufänkt eng eege Geschicht ze erzielen, z. B. vun engem perséinlechen Ereliefnes wéi: “Esou e Villchen hunn ech haut de Moie gesinn” oder “Ech wäert no der Schoul mat menger Mamma an de Supermarché goen...”, da loosst dem Kand e wéineg Zäit, fir vu sengem Ereliefnes ze zielen a fuerdert et dann nees op, d’Billergeschicht weider ze erzielen (dësen Deel, deen net zu der Erzielung gehéiert, soll vun der Analys ausgeschloss ginn).
6. Jee no vergaangener Erfahrung a kulturellem Hannergrond kënn Dir d’Kand no all Billerpuer (an ier dat nächst ausgebreit gëtt) mat “gutt”, “super”, asw. luewen a encouragéieren. (Dat ass och bei der Transkriptioun fir d’Verbindung vun den Äusserungen zu bestëmmte Biller vun Notzen). Maacht dëst allerdéngs net, wann Dir d’Gefill hutt, doduerch d’Erzielung an de Gedankefloss vum Kand ze stéieren.

Wéi een Resultater tëschent de Geschichten (net) vergläicht

- Wann dir een zweesproochegt Kand test, dann vermeit *Cat* an/oder *Dog Story* fir eng Sprooch ze benotzen, an *Baby Birds* an *Baby Goats Story* fir déi aner Sprooch.
- Vermeit och *Cat* an/oder *Dog Story* vun engem Testpunkt ze benotzen an se mat der *Baby Birds* an *Baby Goats Story* vun engem aneren Testpunkt ze vergläichen.
- Firwat? Déi verschidden’MAIN Geschichten kënnen net einfach op all Manéier verglach ginn. Wéi rezent Resultater gewisen hunn, ginn et e puer Nuancen fir déi déi véier Geschichten sech ënnerscheede, besonnesch wat Verständesfroen ugeet. *Baby Birds* a *Baby Goats* sinn quasi identesch; *Cat* an *Dog* sinn och quasi identesch, awer *Cat* an *Dog* ënnerscheede sech vu *Baby Birds* a *Baby Goats* a verschiddenen Hisiichten, z.B. plotline, Unzuel un Figuren an e puer vun de Verständnesfroen.

Dofir gitt sécher datt Dir net Äppel mat Bieren vergläicht.

- Wann Dir Gruppe vu Kanner mat MAIN test, gitt sécher datt Dir passend *counterbalancing* Prozeduren benotzt fir Effekter vun der Geschicht an / oder Effekter vum Elizitaiounsmodus ze minimiséieren (telling, retelling, mode story).

Counterbalancing fir wëssenschaftlech Analysen

D’Reiefolleg vun de Geschichten soll punkto Sprooch a Geschicht *counterbalanced* sinn (*Cat/Dog* – (pimär) Noerzielen/ *Model Story* a *Baby Birds/ Baby Goats* – (primär) Erzielen). Benotzt wannechgelift folgend *counterbalancing* Prozedur (falls nëmmen eng Sprooch getest gëtt, benotzt wannechgelift d’Randomiséierungs-succesioun Nummer 1, 2, 5 a 6, oder Nummer 3, 4, 7 a 8):

Kand Nr	Sprooch	Noerzielen/ <i>Model Story</i>	Erzielen	Sprooch	Noerzielen/ <i>Model Story</i>	Erzielen
1	L1	<i>Cat</i>	<i>Baby Birds</i>	L2	<i>Dog</i>	<i>Baby Goats</i>
2	L1	<i>Cat</i>	<i>Baby Goats</i>	L2	<i>Dog</i>	<i>Baby Birds</i>
3	L2	<i>Cat</i>	<i>Baby Goats</i>	L1	<i>Dog</i>	<i>Baby Birds</i>
4	L2	<i>Cat</i>	<i>Baby Birds</i>	L1	<i>Dog</i>	<i>Baby Goats</i>
5	L1	<i>Dog</i>	<i>Baby Birds</i>	L2	<i>Cat</i>	<i>Baby Goats</i>
6	L1	<i>Dog</i>	<i>Baby Goats</i>	L2	<i>Cat</i>	<i>Baby Birds</i>
7	L2	<i>Dog</i>	<i>Baby Goats</i>	L1	<i>Cat</i>	<i>Baby Birds</i>
8	L2	<i>Dog</i>	<i>Baby Birds</i>	L1	<i>Cat</i>	<i>Baby Goats</i>

Protokoll fir Cat

Telling / Retelling / Model Story

Numm vum Kand	_____
Gebuertsdatum	_____
Testdatum	_____
Alter bei der Testung (a Méint)	_____
Geschlecht	_____
Numm vum Examineur	_____
Kontaktzäit mat L2 (a Méint)	_____
Ugefaangen am cycle 1 den (Datum)	_____
Numm vun der Schoul vum cycle 1	_____
Numm vum Kand	_____

Assuréiertlech, datt Dir all Enveloppë virun Iech um Dësch leien hutt ier d'Testung ufänkt. Preparéiert d'Opnamegerät fir d'Session opzehuelen. Fänkt virun der Opwiermphas mam Ophuelen un.

Opwiermphas

Kommt mam Kand an e kuerzt Gespréich. Schwätzt mat em driwwer, wat et haut erlieft huet, seng Kolleegen, wat et gär huet oder wéi eng Filmer oder Geschichten et kennt. Frot zum Beispill: Ween ass däi beschten Kolleeg. Wat kucks du gär op der Televisioun? Erziels du gär Geschichten? Lauschters du gär Geschichten?

Instruktioun

Instruktioun fir Telling

Sëtz Iech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: *“Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen an da kanns du mir d’Geschicht erzielen.”* Leet d’Biller esou, datt nëmme d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: *“Kuck dir fir d’éischt eemol déi ganz Geschicht un!”*, *“Bass de fäerdeg?”*.

Entfaalt déi éischt zwee Biller aus. Weist op dat éischt Bild a sot: *“Elo wëll ech, datt s du mir d’Geschicht erziels. Kuck op d’Biller a probéier mir déi bescht Geschicht ze erzielen.”* Wann d’Kand zéckt, et ass folgend Hëllef erlaabt: *“Erziel mir d’Geschicht.”* (weist op d’Bild). Huet d’Kand d’Erzielung vun deenen éischten zwee Biller fäerdeg, breet déi nächst 2 Biller aus (elo si 4 Biller ze gesinn). Widderhuet dësen Exercice, bis déi ganz Geschicht erzielt ginn ass. Wann d’Kand während der Erzielung zéckt oder ënnerbrécht, si folgend Hëllefstellungen méiglech: *“Geschitt nach eppes?”*, *“A wéi geet et weider?”*, *“Kanns du mir nach méi erzielen?”*, *“Kuck mol, wat do nach geschitt!”*. Wann d’Kand ophält ze erzielen, ouni ze signaliséieren, datt et fäerdeg ass, sot: *“So mir, wann d’Geschicht fäerdeg ass!”*.

Huet d’Kand seng Geschicht fäerdeg, ermontert et a fänkt u mat de Verständnesfroen.

Instruktioun fir Retelling

Sëtzt Iech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: *“Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen an ech wäert dir d’Geschicht erzielen. Duerno erziels du mir d’Geschicht.”* Leet d’Biller esou, datt nëmme d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: *“Kuck dir fir d’éischt eemol déi ganz Geschicht un!”, “Bass de fäerdeg?”*.

Entfaalt d’Biller 1 & 2. Weist op dat éischt Bild a sot: *“Hei fänkt d’Geschicht un. Et war e emol eng verspiltte Kaz, déi e giele Päiperlek gesinn huet op enger Heck sëtzen. Si ass an d’Luucht gesprongen, well si d’Déier fänke wollt. Iwwerdeems koum e froue Jong mat engem Ball an engem Eemer vum Fëschen zréck. Hien huet beobacht, wéi d’Kaz de Päiperlek gejet huet.”*

Entfaalt d’Biller 3 & 4 (sou datt all Biller vun 1 bis 4 ze gesi sinn). *Mee de Päiperlek ass séier fortgeflunn an d’Kaz ass an der Heck gelant. Si huet sech wéi gedoen a war immens rosen. De Jong huet sech därmoossen erféiert, datt him de Ball aus der Hand gefall ass. Ewéi de Ball an d’Waasser gerullt ass, huet hie geruff: “O nee, do schwëmmt mäi Ball!”*. Hie war traureg a wollt säi Ball zeréckhuelen. Iwwerdeems huet d’Kaz den Eemer mat de Fësch bemierkt a geduecht: *“O, dee Fësch wëll ech hunn.”*

Entfaalt d’Biller 5 & 6 aus (sou datt déi ganz Geschicht ze gesinn ass). *“An der Tëschenzäit huet de Jong ugefaangen, säi Ball mat senger Aangel aus dem Waasser ze fëschen. Hien huet net bemierkt, datt d’Kaz de Fësch aus sengem Eemer geklaut huet. Zum Schluss war d’Kaz immens zefridden an huet dee leckeren Fësch gefriess. De Jong war glécklech, datt hie säi Ball zeréck hat.*

Dat ass de Schluss vun der Geschicht.”

Entfaalt d’Biller 1 & 2 esou, datt nëmme d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: *“Elo hätt ech gär ech, datt s du mir d’Geschicht erziels. Kuck op d’Biller a probéier, mir déi bescht Geschicht ze erzielen.”* Wann d’Kand zéckt, ass folgend Hëllef erlaabt: *“Erziel mir d’Geschicht.”* (Weist op d’Bild.) Huet d’Kand d’Erzielung vun deenen éischt zwee Biller fäerdeg, entfaalt déi nächst 2 Biller aus (elo sinn d’Biller 1-4 ze gesinn). Widderhuel den Exercice, bis déi ganz Geschicht erzielt ginn ass. Wann d’Kand während der Erzielung zéckt oder ënnerbrécht, si folgend Hëllefstellungen méiglech: *“Geschitt nach eppes?”, “A wéi geet et weider?”, “Kanns du mir nach méi erzielen?”, “Kuck mol, wat do nach geschitt!”*. Wann d’Kand ophält ze erzielen, ouni ze signaliséieren, datt et fäerdeg ass, sot: *“So mir, wann d’Geschicht fäerdeg ass!”*.

Huet d’Kand seng Geschicht fäerdeg, ermontert et a fänkt u mat de Verständnesfroen.

Instruktioun fir Model Story

Sëtzt Iech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: *“Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen. Leet d’Biller esou, datt nëmme d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Als éischt erzielen ech dir d’Geschicht an da wäert ech dir e puer Froen stellen.”* Erzielt dem Kand d’Geschicht a stellt uschléissend d’Verständnesfroen.

Entfaalt d’Biller 1 & 2. Weist op dat éischt Bild a sot: *“Hei fänkt d’Geschicht un. Et war eemol eng verspiltte Kaz, déi e giele Päiperlek gesinn huet op enger Heck sëtzen. Si ass an d’Luucht gesprongen, well si d’Déier fänke wollt. Iwwerdeems koum e froue Jong mat engem Ball an engem Eemer vum Fëschen zréck. Hien huet beobacht, wéi d’Kaz de Päiperlek gejet huet.”*

Entfaalt d’Biller 3 & 4 (sou datt all Biller vun 1 bis 4 ze gesi sinn). *“Mee de Päiperlek ass séier fortgeflunn an d’Kaz ass an der Heck gelant. Si huet sech wéi gedoen a war immens rosen. De Jong huet sech därmoossen erféiert, datt him de Ball aus der Hand gefall ass. Ewéi de Ball an d’Waasser gerullt ass, huet hie geruff: “O nee, do schwëmmt mäi Ball!”*

Hie war traureg a wollt säi Ball zeréckhuelen. Iwwerdeems huet d’Kaz den Eemer mat de Fësch bemierkt a geduecht: “O, dee Fësch wëll ech hunn.”

Entfaalt d’Biller 5 & 6 aus (sou datt déi ganz Geschicht ze gesinn ass). “An der Tëschenzäit huet de Jong ugefaangen, säi Ball mat senger Aangel aus dem Waasser ze fëschen. Hien huet net bemierkt, datt d’Kaz de Fësch aus sengem Eemer geklaut huet. Zum Schluss war d’Kaz immens zefridden an huet dee leckeren Fësch gefriess. De Jong war glécklech, datt hie säi Ball zeréck hat.

Dat ass de Schluss vun der Geschicht.”

Nodeem dir dem d’Kand d’Geschicht fäerdeg erzielt hutt a sot “Dat ass de Schluss vun der Geschicht” a stellt d’Verständesfroen.

Bewäertungsbou fir Cat

Abschnitt I: Produktioun

A. Story Structure, B. Structural Complexity, C. Internal State Terms (IST)

A. Story Structure

		Richtig Äntwert ¹	Punkten
A1.	<i>Setting</i>	Zäit an/oder Plaz vum Evenement: et war eemol viru laanger Zäit... Un engem Séi/ beim Waasser/ Ufer/ op enger Wiss	0 1 2 ²
<i>Episod 1: Päiperlek (Figuren: Kaz a Päiperlek)</i>			
A2.	IST als Evenement, dat aleet	Kaz war verspillt/virwëtzig Kaz huet e Päiperlek gesinn	0 1
A3.	Goal	Kaz wollt de Päiperlek fänken/ kréien/ paken/ mat em spillen Fir ze + VERB fänken, kréien, paken, spillen	0 1
A4.	Attempt	Kaz ass an d'Luucht/no vir/no uewe gesprongen Kaz huet gejet/ ugefaang(en) ze joen Kaz huet probéiert ze + VERB (fänken, kréien, paken)	0 1
A5.	Outcome	Kaz ass an d'Heck gefall/ huet de Päiperlek net kritt/ war net séier genuch Päiperlek war méi séier/ ass fortgeflunn/ ass entkomm	0 1
A6.	IST als Reaktioun	Kaz war rosen/ enttäuscht/ huet sech wéi geden Päiperlek war glécklech/ frou	0 1
<i>Episod 2: Jong (Figur: Jong)</i>			
A7.	IST als Evenement, dat aleet	Jong war traureg/ onglécklech/ beonrouegt/ besuergt wéinst sengem Ball Jong huet de Ball am Waasser gesinn	0 1
A8.	Goal	Jong huet decidéiert/ wollt säi Ball zrëckhuelen Fir ze + VERB nees/(e)rëm//zrück (hunn/ kréien)	0 1
A9.	Attempt	Jong huet de Ball ((e)raus) geholl/ gefëscht/ probéiert de Ball aus dem Waasser ze huelen	0 1
A10.	Outcome	Jong hat de Ball (e)rëm Ball war/gouf gerett/ zrëck	0 1
A11.	IST als Reaktioun	Jong war glécklech/ zefridden/ frou/ erliichtert (säi Ball (e)rëm/ zrëck ze hunn)	0 1
<i>Episod 3: Kaz (Figur: Kaz)</i>			
A12.	IST als Evenement, dat aleet	Kaz war hongereg/ virwëtzig/ schaarf op d'Fësch (am Eemer) Kaz huet d'Fësch gesinn/ entdeckt	0 1
A13.	Goal	Kaz wollt d'Fësch/ huet decidéiert, d'Fësch ze klauen/ iessen/ huelen Fir ze + VERB (friessen/ iessen/ kréien)	0 1
A14.	Attempt	Kaz huet Fësch geklaut/ ((e)raus) geholl/ geschnaapt/ ((e)raus) gezunn/ gegruff / gekroopt Kaz (huet) probéiert ze + VERB (gräifen/ huelen/ kréien)	0 1

¹ Ass eng Reaktioun vum Kand net am Bewäertungsbou enthal, schlot am Zweiwelsfall am Handbuch no.

² 0 Punkte fir eng falsch Äntwert, 1 Punkt fir eng richtig Äntwert, 2 Punkte fir genannte Referenze zu Zäit a Plaz.

A15.	Outcome	Kaz huet de Fësch giess/ gefriess/ hat de Fësch	0	1
A16.	IST als Reaktioun	Kaz war zefridden/ glécklech/ sat/ net méi hongereg	0	1
A17.	Gesamtergebnis Story Structure /17			

B. Structural complexity

Unzuel vun AO Sequenzen	Unzuel vun eenzele G (ouni A oder O)	Unzuel vun GA/GO Sequenzen	Unzuel vu GAO Sequenzen
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Internal State Terms (IST)

C1.	<p>Gesamtunzuel vu produzéierten IST an Tokens. IST sinn:</p> <p>Perceptual State Terms z.B. <i>gesinn, fillen, héieren, richen</i></p> <p>Physiological State Terms z.B. <i>duuschtreg, hongereg, midd, wéidoen</i></p> <p>Consciousness Terms z.B. <i>lieweg, waakreg, entschlof</i></p> <p>Emotion Terms z.B. <i>traureg, glécklech, frou, rosen, besuert, enttäuscht, ängschtlech, erféiert, fäert, couragéiert, huet Angscht, stolz, couragéiert, sécher, zefridden, iwwerrascht</i></p> <p>Mental Verbs z.B. <i>wëllen, denken, wëssen, vergiessen, beschléissen, decidéieren, gleewen, sech froen, sech wonneren, eppes wëlles hunn</i></p> <p>Linguistic Verbs/ Verbs of Saying and Telling z.B. <i>soen, ruffen, jäizen, warnen, froen, veriergert</i></p>
-----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Abschnitt II: Verständnes

		Richtig Äntwert	Falsch Äntwert	Punkten
D0.	Huet dir d'Geschicht gefall?	Fro fir opzewiermen ouni Bewäertung		
D1.	Firwat spréngt d'Kaz an d'Luucht? (<i>weist op d'Bild 1-2</i>) (Episod 1: Goal)	Wëll/géif gär de Päiperlek fänken, joen, mat em spillen Wëll de Päiperlek Fir ze + VERB (fänken, kréien)	Geet lass/ rennt ronderëm/ wëll ronderëm sprangen / Kaze rennen/ sprangen ëmmer ronderëm	0 1
D2.	Wéi fillt sech d'Kaz? (<i>weist op d'Bild 3</i>) (IST als Reaktioun)	Rosen/ schlecht/ enttäuscht/ net wuel/ huet Wéi / huet Péng/ huet sech wéigedoen	Gutt/ glécklech	0 1
D3.	<i>Frot D3 nëmmen, wann D2 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D2 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D3 ee Punkt a fuert weider mat D4!</i> Firwat denks du, datt d'Kaz sech rosen/ enttäuscht fillt? ³	Konnt de Päiperlek net fänken/ ass an d'Heck gefall Et deet wéi, an eng däreg/pickeg Heck ze falen Päiperlek ass entkomm/entwëscht/ fortgeflunn	Irrelevant Erklärungen	0 1
D4.	Firwat hält de Jong seng Aangel an d'Waasser? (<i>weist op d'Bild 5</i>) (Episod 2: Goal)	Wëll/géif gär säi Ball huelen/ kréien/ (e)rëm hunn Wëll säi Ball (e)rëm Fir ze + VERB (zréckzekeréien, huelen)	Wëll/géif gär mam Waasser spillen	0 1
D5.	Wéi fillt sech de Jong? (<i>weist op d'Bild 6</i>) (IST als Reaktioun)	Gutt/ exzellent/ glécklech/ erfreet/ zefridden	Schlecht/ rosen/ traureg/ veriergert	0 1
D6.	<i>Frot D6 nëmmen, wann D5 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D5 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D6 ee Punkt a fuert weider mat D7!</i> Firwat denks du, datt de Jong sech gutt/ zefridde asw. fillt? ⁴	Hält de Ball a sengen Hänn/ huet en (e)rëm Konnt de Ball + VERB (huelen, kréien, (e)rausféschen)	Hie laacht/ grinst/ gesäit glécklech aus/ steet do oder aner irrelevant Erklärung	0 1
D7.	Firwat gräift d'Kaz nom Fësch? (<i>weist op d'Bild 5</i>) (Episod 3: Goal)	Wëll/ géif gär de Fësch iessen/ klauen (fir sech selwer)	Wëll mam Eemer/ Fësch spillen	0 1

³ Benotzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D2 ginn huet.

⁴ Benotzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D5 ginn huet.

		hunn/ decidéiert, de Fësch ze klauen Notzt d'Geleeënheet, wann de Jong net kuckt Huet de Päiperlek net kritt Kazen hu Fësch gär (generesch Bedeitung) Fësch ass lecker/ schmaacht		
D8.	Stell dir vir, de Jong gesäit d'Kaz. Wéi fillt de Jong sech? (<i>weist op d'Bild 6</i>) (IST als Reaktioun)	Schlecht/ rosen/ traureg/ net gutt/veriergert	Gutt/ glécklech/ frou/ exzellent/ zefridden/ erfreet	0 1
D9.	<i>Frot D9 nëmmen, wann D8 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D8 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D9 ee Punkt a fuert weider mat D10!</i> Firwat denks du, datt de Jong sech schlecht/ rose fillt? ⁵	Kaz ässt/ frësst/ hëlt/ klaut (säi) Fësch Jong wëll de Fësch selwer (hunn) Et war säi Fësch	Hien ass midd Seng Aangel läit um Buedem oder aner irrelevant Erklärung	0 1
D10.	Wäerten de Jong an d'Kaz Kolleegen ginn? Firwat?	Nee, well... Mindestens (Op d'mannst) eng Begrënnung: z.B. Kaz huet d'Fësch giess/ geklaut oder aner Äntwert, déi passt	Jo/ Ech weess et net/ irrelevant Erklärungen	0 1
D11.	Gesamtresultat Verständnesfroen /10			

⁵ Benotzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D8 ginn huet.

Protokoll fir *Dog*

Telling / Retelling / Model Story

Numm vum Kand	_____
Gebuertsdatum	_____
Testdatum	_____
Alter bei der Testung (a Méint)	_____
Geschlecht	_____
Numm vum Examineur	_____
Kontaktzäit mat L2 (a Méint)	_____
Ugefaangen am cycle 1 den (Datum)	_____
Numm vun der Schoul vum cycle 1	_____
Numm vum Kand	_____

Assuréiert lech, datt Dir all Enveloppë virun lech um Dësch leien hutt ier d'Testung ufänkt. Preparéiert d'Opnamegerät fir d'Session opzehuelen. Fänkt virun der Opwiermphas mat Ophuelen un.

Opwiermphas

Kommt mam Kand an e kuerzt Gespréich. Schwätzt mat em driwwer, wat et haut erlieft huet, seng Kolleegen, wat et gär huet oder wéi eng Filmer oder Geschichten et kennt. Frot zum Beispill: Ween ass däi beschten Kolleeg. Wat kucks du gär op der Televisioun? Erziels du gär Geschichten? Lauschters du gär Geschichten?

Instruktioun

Instruktioun fir Telling

Sëtz lech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: "*Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen an da kanns du mir d'Geschicht erzielen.*" Leet d'Billen esou, datt nëmme d'Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: "*Kuck dir fir d'éischt eemol déi ganz Geschicht un!*", "*Bass de fäerdeg?*".

Entfaalt déi éischt zwee Billen aus. Weist op dat éischt Bild a sot: "*Elo wëll ech, datt s du mir d'Geschicht erziels. Kuck op d'Billen a probéier mir déi bescht Geschicht ze erzielen.*" Wann d'Kand zéckt, et ass folgend Hëllef erlaabt: "*Erziel mir d'Geschicht.*" (weist op d'Bild). Huet d'Kand d'Erzielung vun deenen éischten zwee Billen fäerdeg, breet déi nächst 2 Billen aus (elo si 4 Billen ze gesinn). Widderhuet dësen Exercice, bis déi ganz Geschicht erzielt ginn ass. Wann d'Kand während der Erzielung zéckt oder ënnerbrécht, si folgend Hëllefstellungen méiglech: "*Geschitt nach eppes?*", "*A wéi geet et weider?*", "*Kanns du mir nach méi erzielen?*", "*Kuck mol, wat do nach geschitt!*". Wann d'Kand ophält ze erzielen, ouni ze signaliséieren, datt et fäerdeg ass, sot: "*So mir, wann d'Geschicht fäerdeg ass!*".

Huet d'Kand seng Geschicht fäerdeg, ermontert et a fänkt u mat de Verständnesfroen.

Instruktioun fir *Retelling*

Sëtzt Iech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: "Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen an ech wäert dir d'Geschicht erzielen. Duerno erziels du mir d'Geschicht." Leet d'Biller esou, datt nëmme d'Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: "Kuck dir fir d'éischt eemol déi ganz Geschicht un!", "Bass de fäerdeg?".

Entfaalt d'Biller 1 & 2. Weist op dat éischt Bild a sot: "Hei fänkt d'Geschicht un. Et war eemol e verspillten Hond, deen eng kleng Maus virun engem Bam sëtze gesinn huet. Hien ass hir hannendrun gesprongen, well hien d'Déier fänke wollt. Iwwerdeems koum e froue Jong mat enger Tut an engem Loftballon vum Akafen zeréck. Hien huet beobacht, wéi den Hond d'Maus gejot huet."

Entfaalt d'Biller 3 & 4 (sou datt all Biller vun 1 bis 4 ze gesi sinn). "Mee déi kleng Maus ass séier fortgelaf an den Hond ass widder de Bam geknuppt. Hien huet sech wéi geden a war immens rosen. De Jong huet sech därmoossen erféiert, datt de Loftballon him aus der Hand entwëscht ass. Ewéi de Ballon an de Bam geflunn ass, huet hie geruff: "O nee, do flitt mäi Ballon!" Hie war traureg a wollt säi Ballon zeréckhuelen. Iwwerdeems huet den Hond d'Akafstut mat de Wirschtecher bemierkt a geduecht: "M, déi Wirschtercher wëll ech hunn."

Entfaalt d'Biller 5 & 6 aus (sou datt déi ganz Geschicht ze gesinn ass). "An der Tëschenzäit huet de Jong ugefaangen, säi Ballon vum Bam erof ze huelen. Hien huet net bemierkt, datt den Hond sech eng Wirschtchen aus der Tut geklaut huet. Zum Schluss war den Hond immens zefridden an huet déi lecker Wirschtche gefriess. De Jong war glécklech, datt hie säi Ballon zeréck hat.

Dat ass de Schluss vun der Geschicht."

Entfaalt d'Biller 1 & 2 esou, datt nëmme d'Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: "Elo hätt ech gär ech, datt s du mir d'Geschicht erziels. Kuck op d'Biller a probéier, mir déi bescht Geschicht ze erzielen." Wann d'Kand zéckt, ass folgend Hëllef erlaabt: "Erziel mir d'Geschicht." (Weist op d'Bild.) Huet d'Kand d'Erzielung vun deenen éischt zwee Biller fäerdeg, entfaalt déi nächst 2 Biller aus (elo sinn d'Biller 1-4 ze gesinn). Widderhuel dësen Exercice, bis déi ganz Geschicht erzielt ginn ass. Wann d'Kand während der Erzielung zéckt oder ënnerbrécht, si folgend Hëllefstellungen méiglech: "Geschitt nach eppes?", "A wéi geet et weider?", "Kanns du mir nach méi erzielen?", "Kuck mol, wat do nach geschitt!". Wann d'Kand ophält ze erzielen, ouni ze signaliséieren, datt et fäerdeg ass, sot: "So mir, wann d'Geschicht fäerdeg ass!".

Huet d'Kand seng Geschicht fäerdeg, ermontert et a fänkt u mat de Verständnesfroen.

Instruktioun fir *Model Story*

Sëtzt Iech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: "Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen. Leet d'Biller esou, datt nëmme d'Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Als éischt erzielen ech dir d'Geschicht an da wäert ech dir e puer Froen stellen." Erzielt dem Kand d'Geschicht a stellt uschléissend d'Verständnesfroen.

Entfaalt d'Biller 1 & 2. Weist op dat éischt Bild a sot: "Hei fänkt d'Geschicht un. Et war eemol e verspillten Hond, deen eng kleng Maus virun engem Bam sëtze gesinn huet. Hien ass hir hannendrun gesprongen, well hien d'Déier fänke wollt. Iwwerdeems koum e froue Jong mat enger Tut an engem Loftballon vum Akafen zeréck. Hien huet beobacht, wéi den Hond d'Maus gejot huet.

Entfaalt d'Biller 3 & 4 (sou datt all Biller vun 1 bis 4 ze gesi sinn). "Mee déi kleng Maus ass séier fortgelaf an den Hond ass widder de Bam geknuppt. Hien huet sech wéi geden

a war immens rosen. De Jong huet sech därmoossen erféiert, datt de Loftballon him aus der Hand entwëscht ass. Ewéi de Ballon an de Bam geflunn ass, huet hie geruff: "O nee, do flitt mäi Ballon!" Hie war traureg a wollt säi Ballon zeréckhuelen. Iwwerdeems huet den Hond d'Akafstut mat de Wirschtecher bemierkt a geduecht: "M, déi Wirschtercher wëll ech hunn."

Entfaalt d'Biller 5 & 6 aus (sou datt déi ganz Geschicht ze gesinn ass). "An der Tëschenzäit huet de Jong ugefaangen, säi Ballon vum Bam erof ze huelen. Hien huet net bemierkt, datt den Hond sech eng Wirschtchen aus der Tut geklaut huet. Zum Schluss war den Hond immens zefridden an huet déi lecker Wirschtche gefriess. De Jong war glécklech, datt hie säi Ballon zeréck hat.

Dat ass de Schluss vun der Geschicht."

Nodeem dir dem d'Kand d'Geschicht fäerdeg erzielt hutt a sot "Dat ass de Schluss vun der Geschicht" a stellt d'Verständesfroen.

Bewäertungsbou - Dog

Abschnitt I: Produktioun

A. Story Structure, B. Structural Complexity, C. Internal State Terms (IST)

A. Story Structure

		Richtig Äntwert ⁶	Punkten
A1.	Setting	Zäit an/oder Plaz vum Evenement: et war eemol viru laanger Zäit... an engem Park/ am Bësch/ op enger Wiss/ am Feld/ virun/bei/ënner engem Bam/ beim Wee	0 1 2 ⁷
<i>Episod 1: Hond (Figuren: Hond a Maus)</i>			
A2.	IST als Evenement, dat aleet	Hond war verspillt/virwëtzig Hond huet eng Maus gesinn	0 1
A3.	Goal	Hond wollt d'Maus fänken/ kréien/ paken/ mat hir spillen Fir ze + VERB (fänken, kréien, paken, spillen)	0 1
A4.	Attempt	Hond ass no vir gesprongen Hond huet gejet/ ugefaang(en) ze joen Hond huet probéiert ze + VERB (fänken, kréien, paken)	0 1
A5.	Outcome	Hond ass an de Bam geknupppt/ huet sech de Kapp gestouss/ war net séier genuch Maus war méi séier/ ass fortgelaaf/ ass entkomm/ass hannert de Baam gelaaf/ gerannt	0 1
A6.	IST als Reaktioun	Hond war rosen/ veriergert/ hat de Kapp wéi Maus war glécklech/ frou/ erliichtert	0 1
<i>Episod 2: Jong (Figur: Jong)</i>			
A7.	IST als Evenement, dat aleet	Jong war traureg/ onglécklech/ beonrouegt/ besuergt wéinst sengem Ballon Jong huet de Ballon am Bam gesinn	0 1
A8.	Goal	Jong huet decidéiert/ wollt säi Ballon zréckhuelen Fir ze + VERB (e)rëm/zréck (hunn/ kréien)	0 1
A9.	Attempt	Jong hëllt de Ballon/ huet de Ballon geholl/ gegraff/ probéiert/ versicht de Ballon ze kréien/ un de Ballon ze kommen Jong ass an d'Luucht gesprongen / geklotert/ huet un der Schnouer gezunn	0 1
A10.	Outcome	Jong hat säi Ballon (e)rëm Ballon war/gouf (zréckgeholl) ,gerett`	0 1
A11.	IST als Reaktioun	Jong war glécklech/ zefridden/ frou/ erliichtert (säi Ballon (e)rëm/ zréck ze hunn/(e)rëm ze kréien)	0 1
<i>Episod 3: Hond (Figur: Hond)</i>			

⁶ Ass eng Reaktioun vum Kand net am Bewäertungsbou enthal, schlot am Zweiwelsfall am Handbuch no.

⁷ 0 Punkte fir eng falsch Äntwert, 1 Punkt fir eng richtig Äntwert, 2 Punkte fir genannte Referenze zu Zäit a Plaz.

A12.	IST als Evenement, dat aleet	Hond war hongereg/ virwëtzig/ schaarf (op d'Wirschtercher) Hond huet d'Wirschtercher gesinn/ entdeckt		
A13.	Goal	Hond wollt d'Wirschtercher/ huet décidéiert, d'Wirschtercher ze klauen/ iessen/ huelen Fir ze + VERB (friessen/ iessen/ kréien)	0	1
A14.	Attempt	Hond klaut/ hëllt/ huet d'Wirschtercher geklaut/ geholl/ geschnaapt/ (e)raus/ aus der Posch gezunn/ gegruff/ gekroopt Hond (huet) probéiert ze + VERB (gräifen/ ((e)rausze)huelen/ kréien)	0	1
A15.	Outcome	Hond huet eng Wirschtche giess/ gefriess/ hat d'Wirschtchen	0	1
A16.	IST als Reaktioun	Hond war zefridden/ glécklech/ sat/ net méi hongereg	0	1
A17.	Gesamtergebnis Story Structure /17			

B. Structural complexity

Unzuel vun AO Sequenzen	Unzuel vun eenzele G (ouni A oder O)	Unzuel vun GA/GO Sequenzen	Unzuel vu GAO Sequenzen
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Internal State Terms (IST)

C1.	<p>Gesamtunzuel vu produzéierten IST an Tokens. IST sinn:</p> <p>Perceptual State Terms z.B. <i>gesinn, fillen, héieren, richen</i></p> <p>Physiological State Terms z.B. <i>duuschtreg, hongereg, midd, wéidoen</i></p> <p>Consciousness Terms z.B. <i>lieweg, waakreg, entschlof</i></p> <p>Emotion Terms z.B. <i>traureg, glécklech, frou, rosen, besuergt, enttäuscht, ängschtlech, erféiert, fäert, couragéiert, huet Angscht, stolz, couragéiert, sécher, zefridden, iwwerrascht</i></p> <p>Mental Verbs z.B. <i>wëllen, denken, wëssen, vergiessen, beschléissen, decidéieren, gleewen, sech froen, sech wonneren, eppes wëlles hunn</i></p> <p>Linguistic Verbs/ Verbs of Saying and Telling z.B. <i>soen, ruffen, jäizen, warnen, froen, veriergert</i></p>
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Abschnitt II: Verständnes

		Richtig Äntwert	Falsch Äntwert	Punkten
D0.	Huet dir d'Geschicht gefall?	Fro fir opzewiermen ouni Bewäertung		
D1.	Firwat spréngt den Hond no vir? (<i>weist op d'Bild 1-2</i>) (Episod 1: Goal)	Wëll/ géif gär d'Maus fänken/ joen/ mat hir spillen Wëll d'Maus Fir ze + VERB (fänken, kréien)	Geet lass/ rennt ronderëm/ wëll ronderëm sprangen Hënn rennen/ sprangen ëmmer ronderëm	0 1
D2.	Wéi fillt sech den Hond? (<i>weist op d'Bild 3</i>) (IST als Reaktioun)	Rosen/ schlecht/ enttäuscht/ net wuel/ huet Wéi/ huet Péng/ huet sech wéigedoen	Gutt/ glécklech	0 1
D3.	<i>Frot D3 nëmmen, wann D2 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D2 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D3 ee Punkt a fuert weider mat D4!</i> Firwat denks du, datt den Hond sech schlecht/ rosen/ enttäuscht fillt? ⁸	Konnt d'Maus net fänken/ ass mam Kapp an de Bam geknuppt Et deet wéi, wann een an de Bam knuppt/ rennt/ stéisst Maus ass entkomm/ entwëscht/ fort	irrelevant Erklärungen	0 1
D4.	Firwat spréngt de Jong an d'Luucht? (<i>weist op d'Bild 5</i>) (Episod 2: Goal)	Wëll/ géif gär säi Ballon huelen/ kréien/ (e)rëm hunn Wëll säi Ballon ((e)rëm) Fir ze + VERB (zréckzekréien, huelen)	Wëll op de Bam klammen	0 1
D5.	Wéi fillt sech de Jong? (<i>weist op d'Bild 6</i>) (IST als Reaktioun)	Gutt/ exzellent/ glécklech/ erfreet/ zefridden	Schlecht/ rosen/ veriergert/ traureg	0 1
D6.	<i>Frot D6 nëmmen, wann D5 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D5 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D6 ee Punkt a fuert weider mat D7!</i> Firwat denks du, datt de Jong sech gutt/	Hält de Ballon a sengen Hänn/ huet en (e)rëm Konnt de Ball + VERB (huelen, kréien, (e)rausfëschen)	Hie laacht/ grinst/ gesäit glécklech aus/ steet do oder aner irrelevant Erklärung	

⁸ Benutzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D2 ginn huet.

	glécklech/ zefridde asw. fillt? ⁹			
D7.	Firwat gräift den Hond sech eng Wirschtchen? (<i>weist op d'Bild 5</i>) (Episod 3: Goal)	Wëll/ géif gär d'Wirschtchen iessen/ klauen (fir sech selwer) hunn/ decidéiert, d'Wirschtchen ze klauen / ze kroopen Notzt d'Geleeënheet, wann de Jong net kuckt Huet d'Maus net kritt Hënn hunn Wirschtercher/ Fleesch gär (generesch Bedeutung) Wirschtercher si lecker/ schmaachen	Wëll mat der Posch spillen	0 1
D8.	Stell dir vir, de Jong gesäit den Hond. Wéi fillt de Jong sech? (<i>weist op d'Bild 6</i>) (IST als Reaktioun)	Schlecht/ rosen/ traureg/ net gutt	Gutt/ glécklech/ frou/ exzellent/ zefridden/ erfreet	0 1
D9.	<i>Frot D9 nëmmen, wann D8 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D8 richtig, inklusive enger Erklärung, gitt Dir fir D9 ee Punkt a fuert weider mat D10!</i> Firwat denks du, datt de Jong sech schlecht/ rose fillt? ¹⁰	Hond ässt/ frësst/ hëlt/ klaut d'Wirschtercher Jong wëll/ géif gär d'Wirschtercher selwer (hunn) Et ware seng Wirschtercher	Hien ass midd/ d'Geschäft war sou wäit fort oder aner irrelevant Erklärung	0 1
D10.	Wäerten de Jong an den Hond Kollegeen ginn? Firwat?	Nee, well... Op d'mannst eng Begrënnung: z.B. den Hond huet d'Wirschtche giess/ geklaut oder aner passend Äntwert	Jo/ ech weess et net/ irrelevant Erklärungen	0 1
D11.	Gesamtresultat Verständnesfroen /10			

⁹ Benutzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D5 ginn huet.

¹⁰ Benutzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D8 ginn huet.

Protokoll fir *Baby Birds*
Telling / Retelling / Model story

Numm vum Kand	_____
Gebuertsdatum	_____
Testdatum	_____
Alter bei der Testung (a Méint)	_____
Geschlecht	_____
Numm vum Examineur	_____
Kontaktzäit mat L2 (a Méint)	_____
Ugefaangen am cycle 1 den (Datum)	_____
Numm vun der Schoul vum cycle 1	_____
Numm vum Kand	_____

Assuréiertlech, datt Dir all Enveloppë virun Iech um Dësch leien hutt ier d'Testung ufänkt. Preparéiert d'Opnamegerät fir d'Session opzehuelen. Fänkt virun der Opwiermphas mat Ophuelen un.

Opwiermphas

Kommt mam Kand an e kuerzt Gespréich. Schwätzt mat em driwwer, wat et haut erlieft huet, seng Kolleegen, wat et gär huet oder wéi eng Filmer oder Geschichten et kennt. Frot zum Beispill: Ween ass däi beschten Kolleeg. Wat kucks du gär op der Televisioun? Erziels du gär Geschichten? Lauschters du gär Geschichten?

Instruktioun

Instruktioun fir Telling

Sëtz Iech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: *“Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen an da kanns du mir d’Geschicht erzielen.”* Leet d’Biller esou, datt nëmmen d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: *“Kuck dir fir d’éischt eemol déi ganz Geschicht un!”*, *“Bass de fäerdeg?”*.

Entfaalt déi éischt zwee Biller aus. Weist op dat éischt Bild a sot: *“Elo wëll ech, datt s du mir d’Geschicht erziels. Kuck op d’Biller a probéier mir déi bescht Geschicht ze erzielen.”* Wann d’Kand zéckt, et ass folgend Hëllef erlaabt: *“Erziel mir d’Geschicht.”* (weist op d’Bild). Huet d’Kand d’Erzielung vun deenen éischten zwee Biller fäerdeg, breet déi nächst 2 Biller aus (elo si 4 Biller ze gesinn). Widderhuet dësen Exercice, bis déi ganz Geschicht erzielt ginn ass. Wann d’Kand während der Erzielung zéckt oder ënnerbrécht, si folgend Hëllefstellungen méiglech: *“Geschitt nach eppes?”*, *“A wéi geet et weider?”*, *“Kanns du mir nach méi erzielen?”*, *“Kuck mol, wat do nach geschitt!”*. Wann d’Kand ophält ze erzielen, ouni ze signaliséieren, datt et fäerdeg ass, sot: *“So mir, wann d’Geschicht fäerdeg ass!”*.

Huet d’Kand seng Geschicht fäerdeg, ermontert et a fänkt u mat de Verständnesfroen.

Instruktioun fir *Retelling*

Sëtzt lech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: *“Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen an ech wäert dir d’Geschicht erzielen. Duerno erziels du mir d’Geschicht.”* Leet d’Biller esou, datt nëmmen d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: *“Kuck dir fir d’éischt eemol déi ganz Geschicht un!”*, *“Bass de fäerdeg?”*.

Entfaalt d’Biller 1 & 2. Weist op dat éischt Bild a sot: *“Hei fänkt d’Geschicht un. Et wor eemol eng Villerchersmamm, déi gesinn huet, datt hir kleng Villerchersbëbeeën immens hongereg waren. Si ass fortgeflunn, fir Fudder fir déi Kleng ze fannen. Eng hongereg Kaz huet gesinn, datt d’Mamm fortgeflunn ass an huet gemiaut: “M, lecker, wat gesinn ech dann do am Nascht sëtzen?”*.

Entfaalt d’Biller 3 & 4 (sou datt all Biller vun 1 bis 4 ze gesi sinn). *“D’Villerchersmamm koum mat engem grouse Wuerm zeréck, ouni d’Kaz ze bemierken. Si war glécklech iwwer dee leckeren décke Wuerm fir hir Bëbeeën. An der Tëschenzäit huet déi béis Kaz ugefaangen de Bam erop ze kloteren, well si déi kleng Villercher fänke wollt. Si huet sech ee vun deene kleng Villercher gepaakt. E couragéierten Hond, dee laanscht koum, huet gesinn, datt déi kleng Villercher a grousser Gefor waren. Hien huet decidéiert d’Kaz opzemaal an d’Villercher ze retten.”*

Entfaalt d’Biller 5 & 6 aus (sou datt déi ganz Geschicht ze gesinn ass). *“Den Hond sot zur Kaz: “Looss d’Villercher a Rou!”*. An dunn huet hien d’Kaz gepaakt a se um Schwanz erof gezunn. *D’Kaz huet dee kleng Villercher lassgelooss an den Hond huet si fortgejot. Den Hond war glécklech, datt hien d’Villercher rette konnt an d’Kaz war ëmmer nach hongereg.*

Dat ass de Schluss vun der Geschicht.”

Entfaalt d’Biller 1 & 2 esou, datt nëmmen d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: *“Elo hätt ech gär ech, datt s du mir d’Geschicht erziels. Kuck op d’Biller a probéier, mir déi besch Geschicht ze erzielen.”* Wann d’Kand zéckt, ass folgend Hëllef erlaabt: *“Erziel mir d’Geschicht.”* (Weist op d’Bild.) Huet d’Kand d’Erzielung vun deenen éischt zwee Biller fäerdeg, entfaalt déi nächst 2 Biller aus (elo sinn d’Biller 1-4 ze gesinn). Widderhuet dësen Exercice, bis déi ganz Geschicht erzielt ginn ass. Wann d’Kand während der Erzielung zéckt oder ënnerbrécht, si folgend Hëllefstellungen méiglech: *“Geschitt nach eppes?”*, *“A wéi geet et weider?”*, *“Kanns du mir nach méi erzielen?”*, *“Kuck mol, wat do nach geschitt!”*. Wann d’Kand ophält ze erzielen, ouni ze signaliséieren, datt et fäerdeg ass, sot: *“So mir, wann d’Geschicht fäerdeg ass!”*.

Huet d’Kand seng Geschicht fäerdeg, ermontert et a fänkt u mat de Verständnesfroen.

Instruktioun fir *Model Story*

Sëtzt lech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: *“Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen. Leet d’Biller esou, datt nëmmen d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Als éischt erzielen ech dir d’Geschicht an da wäert ech dir e puer Froen stellen.”* Erzielt dem Kand d’Geschicht a stellt uschléissend d’Verständnesfroen.

Entfaalt d’Biller 1 & 2. Weist op dat éischt Bild a sot: *“Hei fänkt d’Geschicht un. Et wor eemol eng Villerchersmamm, déi gesinn huet, datt hir kleng Villerchersbëbeeën immens hongereg waren. Si ass fortgeflunn, fir Fudder fir déi Kleng ze fannen. Eng hongereg Kaz huet gesinn, datt d’Mamm fortgeflunn ass an huet gemiaut: “M, lecker, wat gesinn ech dann do am Nascht sëtzen?”*.

Entfaalt d’Biller 3 & 4 (sou datt all Biller vun 1 bis 4 ze gesi sinn). *“D’Villerchersmamm koum mat engem grouse Wuerm zeréck, ouni d’Kaz ze bemierken. Si war glécklech*

iwwer dee leckeren décke Wuerm fir hir Bëbeeën. An der Tëschenzäit huet déi béis Kaz ugefaangen de Bam erop ze kloteren, well si déi kleng Villercher fänke wollt. Si huet sech ee vun deene kleng Villercher gepaakt. E couragéierten Hond, dee laanscht koum, huet gesinn, datt déi kleng Villercher a grousser Gefor waren. Hien huet decidéiert d’Kaz opzemaal an d’Villercher ze retten.”

Entfaalt d’Biller 5 & 6 aus (sou datt déi ganz Geschicht ze gesinn ass). “Den Hond sot zur Kaz: “Looss d’Villercher a Rou!”. An dunn huet hien d’Kaz gepaakt a se um Schwanz erof gezunn. D’Kaz huet dee kleng Villche lassgelooss an den Hond huet si fortgejot. Den Hond war glécklech, datt hien d’Villercher rette konnt an d’Kaz war ëmmer nach hongereg.

Dat ass de Schluss vun der Geschicht.”

Nodeem dir dem d’Kand d’Geschicht fäerdeg erzielt hutt a sot “*Dat ass de Schluss vun der Geschicht*” a stellt d’Verständesfroen.

Bewertungsbou – *Baby Birds*

Abschnitt I: Produktioun

A. Story Structure, B. Structural Complexity, C. Internal State Terms (IST)

A. Story Structure

		Richtig Äntwert ¹¹	Punkte
A1.	Setting	Zäit an/oder Plaz vum Evenement: et war eemol viru laanger Zäit... Am Bësch/ op enger Wiss/ an engem Gaart/ op engem Feld/ an engem Villerchersnascht/ am Nascht/ op engem Bam	0 1 2 ¹²
<i>Episod 1: Mamm vun den Villcher (Figuren: Mamm vun den Villercher a Villercherskanner)</i>			
A2.	IST als Evenement, dat aleet	<Mamm vun den Villercher / d'Mamm vum Villchen/ Villchersmamm, asw.> huet gesinn, datt d'Villercherskanner hongereg waren/ Fudder wollten Villercherskanner waren hongereg/ wollte Fudder/ hunn no Fudder gejaut	0 1
A3.	Goal	Mamm wollt/ géif gär hir Kanner fidderen/ Fudder siche goen/ e Wuerm sichen/ fänken/ fannen Fir ze + VERB (Fudder huelen)	0 1
A4.	Attempt	Mamm ass fortgeflunn/ huet Fudder gesicht/ ass Fudder siche gaang(en) Mamm huet probéiert + VERB (Fudder ze fannen/ sichen ze goen)	0 1
A5.	Outcome	Mamm huet Fudder bruecht/ e Wuerm gefaang(en)/ koum zréck mat Fudder/ engem Wuerm/ huet d'Villercherskanner gefiddert Villercherskanner hu Fudder/ e Wuerm kritt	0 1
A6.	IST als Reaktioun	Mamm war glécklech/ zefridden Villercherskanner ware glécklech/ zefridden/ net méi hongereg	0 1
<i>Episod 2: Kaz (Figuren: Kaz, Villercher/Villercherskanner/Villercherskand)</i>			
A7.	IST als Evenement, dat aleet	Kaz huet d'Mamm fortfléie gesinn/ gesinn, datt d'Villercherskanner elleng waren/ eppes z'iesse gesinn Kaz war hongereg an huet geduecht: "lecker"	0 1
A8.	Goal	Kaz wollt d'Villercherskand/-kanner/ Kanner iessen/ fänken/ ëmbréngen Fir ze + VERB (iessen/ friessen/ fänken/ ëmbréngen)	0 1
A9.	Attempt	Kaz ass de Bam (e)rop geklommen Kaz huet probéiert de Villchen ze kréien Kaz ass (de Bam) (e)rop gesprongen	0 1

¹¹ Ass eng Reaktioun vum Kand net am Bewäertungsbou enthal, schlot am Zweiwelsfall am Handbuch no.

¹² 0 Punkte fir eng falsch Äntwert, 1 Punkt fir eng richtig Äntwert, 2 Punkte fir genannte Referenze zu Zäit a Plaz.

A10.	Outcome	Kaz huet e Villercherskand/ Villche gefaang(en)/ gepaakt/ kritt Kaz + VERB (huet de Villche baal kritt/ gefaang(en)/ gepaakt)	0	1
A11.	IST als Reaktioun	Kaz war glécklech/ frou Villchen/Villercher hat(en) Angscht/ war verängschtet/ huet (hunn) gejaut	0	1
<i>Episod 3: Hond (Figuren: Hond, Kaz, Vigel/Villercherskanner/Villercherskand)</i>				
A12.	IST als Evenement, dat aleet	Hond huet gesinn, datt de Villchen a Gefor war/ d'Kaz de Villchen gefaang(en) huet Villchen/Villercher ass (sinn) a Gefor	0	1
A13.	Goal	Hond huet decidéiert/ wollt d'Kaz ophalen/ stoppen Hond huet decidéiert/ wollt de Villercher/ dem Villchen (ze) hëllefen/ d'Villercher (ze) beschützen/ (ze) retten Fir ze + VERB (stoppen, ophalen, retten, hëllefen)	0	1
A14.	Attempt	Hond huet d'Kaz (e)rof gerappt/ ugegraff/ gebass/ (um Schwanz) gepaakt Hond huet probéiert / versicht? + VERB (bäissen, (e)rofzezéien, fortzéien, (e)wechzéien, fortjoen, ewechjoen)	0	1
A15.	Outcome	Hond huet d'Kaz verdrifwen/ verjot/ verschäicht/ fort gedämpft Kaz huet de Villchen lassgelooss/ ass fortgelaf/ (e)wechgelaf Villchen/Villercherskanner gouf (goufen) gerett	0	1
A16.	IST als Reaktioun	Hond war erliichtert/ glécklech/ frou/ zefridden/ stolz/ houfreg (d'Villercherskand gerett ze hunn) Kaz war rosen/ enttäuscht/ huet sech schlecht gefillt/ hat (de Schwanz) Wéi/ hat Péng Villchen/Villercher war (waren) erliichtert/ frou/ glécklech/ gerett/ sécher Mamm war erliichtert/ frou	0	1
A17.	Gesamtresultat Story Structure /17			

B. Structural complexity

Unzuel vun AO Sequenzen	Unzuel vun eenzele G (ouni A oder O)	Unzuel vun GA/GO Sequenzen	Unzuel vu GAO Sequenzen
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Internal State Terms (IST)

C1.	<p>Gesamtanzuel vu produzéierten IST an Tokens. IST sinn:</p> <p>Perceptual State Terms z.B. <i>gesinn, fillen, héieren, richen</i></p> <p>Physiological State Terms z.B. <i>duuschtreg, hongereg, midd, wéidoen</i></p> <p>Consciousness Terms z.B. <i>lieweg, waakreg, entschlof</i></p> <p>Emotion Terms z.B. <i>traureg, glécklech, frou, rosen, besuert, enttäuscht, ängschlech, erféiert, fäert, couragéiert, huet Angscht, stolz, couragéiert, sécher, zefridden, iwwerrascht</i></p> <p>Mental Verbs z.B. <i>wëllen, denken, wëssen, vergiessen, beschléissen, decidéieren, gleewen, sech froen, sech wonneren, eppes wëlles hunn</i></p> <p>Linguistic Verbs/ Verbs of Saying and Telling z.B. <i>soen, ruffen, jäizen, warnen, froen, veriergert</i></p>
-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Abschnitt II: Verständnes

		Richtig Äntwert	Falsch Äntwert	Punkten
D0.	Huet dir d'Geschicht gefall?	Fro fir opzewiermen ouni Bewäertung		
D1.	Firwat flitt d'Mamm vun den Villercher fort? (<i>weist op d'Bild 1-2</i>) (Episod 1: Goal/IST als Evenement, dat aleet)	Wëll/ hätt gär Fudder/ Wierm fir d'Kanner huelen/ fannen Fir ze + VERB (fidderen, Fudder sichen ze goen) Villercherskanner sinn hongereg	Geet fort/ wëll op d'Aarbecht Wëll de Papp siche goen Huet Angscht Wëll d'Kanner verloossen/ elleng loossen	0 1
D2.	Wéi fille sech d'Villercherskanner? (<i>weist op d'Bild 3</i>) (IST als Evenement, dat aleet)	Schlecht/ hongereg Wëlle/ hätte gär Fudder	Gutt/ glécklech/ exzellent/ elleng/ einsam/ hunn Angscht/ ängschtlech	0 1
D3.	<i>Frot D3 nëmmen, wann D2 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D2 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D3 ee Punkt a fuert weider mat D4!</i> Firwat denks du, datt d'Villercherskanner sech schlecht fillen/ hongereg sinn? ¹³	Hir Mënner sinn op/ oppen/ si wëlle Fudder Jäitzen: "Mir wëlle Fudder/ mir sinn hongereg" Mamm vun de Villercher ass Fudder sichen/ ass mat Fudder/ engem Wuerm zrëckkomm Villercherskanner sinn ëmmer hongereg (generesch Bedeutung)	Si glécklech Sangen/ Wëlle matkommen Hunn Angscht virun der Kaz/ sinn erféiert, well si d'Kaz gesinn hunn Hunn Angscht, well hir Mamm fortflitt	0 1
D4.	Firwat spréngt d'Kaz op de Bam (<i>weist op d'Bild 3</i>) (Episod 2: Goal)	Wëll/ géif gär d'Villercherskand/-kanner fänken, ëmbréngen, iessen Wëll de Villchen Fir ze + VERB (fänken, ëmbréngen, iessen, friessen) Notzt d'Geleeënheet wann d'Mamm fort ass	Fir mat de Villercherskanner ze spillen	0 1
D5.	Wéi fillt sech d'Kaz? (<i>weist op d'Bild 5-6</i>) (IST als Reaktioun)	Schlecht/ net gutt/ (ëmmer nach) hongereg/ rosen/ traureg/ ängschtlech/ domm/	Gutt/ glécklech/ exzellent/ wëll spillen/ rennt ronderëm	0 1

¹³ Benutzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D2 ginn huet.

		blöd/ enttäuscht/ huet Angscht/ deet wéi		
D6.	<i>Frot D6 nëmmen, wann D5 richtig ass, awer d’Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d’Kand D5 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D6 ee Punkt a fuert weider mat D7!</i> Firwat denks du, datt d’Kaz sech schlecht/ hongereg/ rose fillt? ¹⁴	Huet de Villchen/ Villercherl net kritt/ konnt net fänken Hat de Villchen scho gepaakt/ geschnaapt awer net kritt Huet Angscht virum Hond Hond gräift un/ bäisst/ jeet/ rennt no/ verfollegt/ zitt se um Schwanz/ bäisst hir an de Schwanz <i>Falls d’Äntwert op D5 “schlecht/ rosen” ass, ass bei D6 och eng akzeptabel Äntwert: “ass ëmmer nach hongereg”</i>	Glécklech/ wëll spillen/ fänkt un ze fléien/ gesäit sou aus Hond huet der Kaz d’lesse (e)wechgeholl Hond wëll d’Kaz friessen Ech weess et net	
D7.	Firwat paakt den Hond d’Kaz um Schwanz? (weist op d’Bild 5) (Episod 3: Goal)	Decidéiert de Villercher ze hëllefen/ wëll d’Vigel retten/ beschützen Wëll d’Kaz stoppen/ vun hirem Versuch ofbréngen/ datt d’Kaz d’Vigel lassléisst Fir ze + VERB (retten, hëllefen) Fir datt d’Vigel net gefriess ginn	Wëll de Villchen selwer friessen Wëll d’Kaz friessen Wëll mat der Kaz spillen Hënn haasse Kazen/ Hënn hu keng Kaze gär (generesch Bedeutung)	0 1
D8.	Stell dir vir, den Hond gesäit d’Vigel. Wéi fillt den Hond sech? (weist op d’Bild 6) (IST als Reaktioun)	Gutt/ glécklech/ zefridden/ erliichtert/ erfreet/ stolz/ hëllefsbereet Wéi en Held/ Beschützer Beschützt se gär	Schlecht/ rosen/ traureg/ blöd/ domm/ deet him leed/ hongereg Denkt: “Ech muss d’Kaz fänken”	0 1
D9.	<i>Frot D9 nëmmen, wann D8 richtig ass, awer d’Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d’Kand D8 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D9</i>	Huet d’Kaz gestoppt/ gestoppt/ ofgehaalen/ verjot Huet d’Vigel gerett/ hinne gehollef Gesäit , datt d’Vigel a Sécherheet sinn/	Hie laacht/ grinst Huet d’Kaz net kritt Wëll d’Vigel selwer friessen Rosen op d’Kaz	0 1

¹⁴ Benutzt an der Fro den IST, deen d’Kand an der Äntwert D5 ginn huet.

	<i>ee Punkt a fuert weider mat D10!</i> Firwat denks du, datt den Hond sech gutt/ glécklech/ zefridden asw. fillt? ¹⁵	hinnen näischt geschitt ass (E)lo kënnt d’Kaz net méi ((e)rëm)		
D10.	Wat mengers du: Wien huet d’Mamm vun de Villercher am meeschte gär? D’Kaz oder den Hond? Firwat?	Den Hond – mat engem passende Grond (hien huet de Villchen gerett/ dem Villchen gehollef/ d’Kaz verjot/ war léif mat de Villercher)	D’Kaz/ weess net/ aner irrelevant Erklärung	0 1
D11.	Gesamtresultat Verständnesfroen /10			

¹⁵ Benotzt an der Fro den IST, deen d’Kand an der Äntwert D8 ginn huet.

Protokoll fir *Baby Goats*
Telling / Retelling / Model story

Numm vum Kand	_____
Gebuertsdatum	_____
Testdatum	_____
Alter bei der Testung (a Méint)	_____
Geschlecht	_____
Examineur	_____
Kontaktzäit mat L2 (a Méint)	_____
Ugefaangen am cycle 1 den (Datum)	_____
Numm vun der Schoul vum cycle 1	_____
Numm vum Kand	_____

Assuréiert lech, datt Dir all Enveloppë virun lech um Dësch leien hutt ier d'Testung ufänkt. Preparéiert d'Opnamegerät fir d'Session opzehuelen. Fänkt virun der Opwiermphas mat Ophuelen un.

Opwiermphas

Kommt mam Kand an e kuerzt Gespréich. Schwätzt mat em driwwer, wat et haut erlieft huet, seng Kolleegen, wat et gär huet oder wéi eng Filmer oder Geschichten et kennt. Frot zum Beispill: Ween ass däi beschten Kolleeg. Wat kucks du gär op der Televisioun? Erziels du gär Geschichten? Lauschters du gär Geschichten?

Instruktioun

Instruktioun fir Telling

Sëtz lech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: "*Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen an da kanns du mir d'Geschicht erzielen.*" Leet d'Billen esou, datt nëmme d'Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: "*Kuck dir fir d'éischt eemol déi ganz Geschicht un!*", "*Bass de fäerdeg?*".

Entfaalt déi éischt zwee Billen aus. Weist op dat éischt Bild a sot: "*Elo wëll ech, datt s du mir d'Geschicht erziels. Kuck op d'Billen a probéier mir déi bescht Geschicht ze erzielen.*" Wann d'Kand zéckt, et ass folgend Hëllef erlaabt: "*Erziel mir d'Geschicht.*" (weist op d'Bild). Huet d'Kand d'Erzielung vun deenen éischten zwee Billen fäerdeg, breet déi nächst 2 Billen aus (elo si 4 Billen ze gesinn). Widderhuet dësen Exercice, bis déi ganz Geschicht erzielt ginn ass. Wann d'Kand während der Erzielung zéckt oder ënnerbrécht, si folgend Hëllefstellungen méiglech: "*Geschitt nach eppes?*", "*A wéi geet et weider?*", "*Kanns du mir nach méi erzielen?*", "*Kuck mol, wat do nach geschitt!*". Wann d'Kand ophält ze erzielen, ouni ze signaliséieren, datt et fäerdeg ass, sot: "*So mir, wann d'Geschicht fäerdeg ass!*".

Huet d'Kand seng Geschicht fäerdeg, ermontert et a fänkt u mat de Verständnesfroen.

Instruktioun fir *Retelling*

Sëtzt Iech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: *“Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen an ech wäert dir d’Geschicht erzielen. Duerno erziels du mir d’Geschicht.”* Leet d’Biller esou, datt nëmme d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: *“Kuck dir fir d’éischt eemol déi ganz Geschicht un!”*, *“Bass de fäerdeg?”*.

Entfaalt d’Biller 1 & 2. Weist op dat éischt Bild a sot: *“Hei fänkt d’Geschicht un. Et war eemol eng Geessemm, déi gesinn huet, datt hir Geesekand an de Weier gefall war a grouss Angscht hat. Si ass séier an d’Waasser gesprong, fir hiert klengt Kand ze retten. En hongerege Fuuss huet d’Geessen am Waasser gesinn a gegrommelt: “M, lecker, wat gesinn ech dann do am Gras stoen?”*

Entfaalt d’Biller 3 & 4 (sou datt all Biller vun 1 bis 4 ze gesi sinn). *“D’Geessemm huet hiert klengt Kand aus dem Waasser gedréckt, ouni de Fuuss ze bemierken. Si war glécklech, datt hir Geesekand net erdrong war. An der Tëschenzäit ass de Fuuss no vir gesprongen, well hien dat anert klengt Geesekand fänke wollt. Hien huet sech een vun de Geessekanner gefaangen. E couragéierte Villchen, dee laanscht geflunn ass, huet gesinn, datt déi klengt Geess a grousser Gefor war. Hien huet decidéiert de Fuuss opzehalen an d’Geessekand ze retten.”*

Entfaalt d’Biller 5 & 6 aus (sou datt déi ganz Geschicht ze gesinn ass). *“De Villchen sot zum Fuuss: “Looss d’Geesekand a Rou!”*. An dunn huet hie sech op de Fuuss gestierzt an huet en an de Schwanz gebass. *De Fuuss huet d’Geessekand lassgelooss an de Villche huet e fortgejot. De Villchen war immens glécklech, datt hien d’Geesse rette konnt an de Fuuss war ëmmer nach hongereg.*

Dat ass de Schluss vun der Geschicht.”

Entfaalt d’Biller 1 & 2 esou, datt nëmme d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Sot zum Kand: *“Elo hätt ech gär ech, datt s du mir d’Geschicht erziels. Kuck op d’Biller a probéier, mir déi bescht Geschicht ze erzielen.”* Wann d’Kand zéckt, ass folgend Hëllef erlaabt: *“Erziel mir d’Geschicht.”* (Weist op d’Bild.) Huet d’Kand d’Erzielung vun deenen éischt zwee Biller fäerdeg, entfaalt déi nächst 2 Biller aus (elo sinn d’Biller 1-4 ze gesinn). Widderhuel den Exercice, bis déi ganz Geschicht erzielt ginn ass. Wann d’Kand während der Erzielung zéckt oder ënnerbrécht, si folgend Hëllefstellungen méiglech: *“Geschitt nach eppes?”*, *“A wéi geet et weider?”*, *“Kanns du mir nach méi erzielen?”*, *“Kuck mol, wat do nach geschitt!”*. Wann d’Kand ophält ze erzielen, ouni ze signaliséieren, datt et fäerdeg ass, sot: *“So mir, wann d’Geschicht fäerdeg ass!”*.

Huet d’Kand seng Geschicht fäerdeg, ermontert et a fänkt u mat de Verständnesfroen.

Instruktioun fir *Model Story*

Sëtzt Iech vis-à-vis vum Kand. Sot zum Kand: *“Kuck, hei sinn 3 Enveloppen. An all Enveloppe ass eng Geschicht. Du kanns dir elo eng Enveloppe eraussichen. Leet d’Biller esou, datt nëmme d’Kand déi ganz Geschicht ka gesinn. Als éischt erzielen ech dir d’Geschicht an da wäert ech dir e puer Froen stellen.”* Erzielt dem Kand d’Geschicht a stellt uschléissend d’Verständnesfroen.

Entfaalt d’Biller 1 & 2. Weist op dat éischt Bild a sot: *“Hei fänkt d’Geschicht un. Et war eemol eng Geessemm, déi gesinn huet, datt hir Geesekand an de Weier gefall war a grouss Angscht hat. Si ass séier an d’Waasser gesprong, fir hiert klengt Kand ze retten. En hongerege Fuuss huet d’Geessen am Waasser gesinn a gegrommelt: “M, lecker, wat gesinn ech dann do am Gras stoen?”*

Entfaalt d’Biller 3 & 4 (sou datt all Biller vun 1 bis 4 ze gesi sinn). *“D’Geessemm huet hiert klengt Kand aus dem Waasser gedréckt, ouni de Fuuss ze bemierken. Si war*

glécklech, datt hir Geesekand net erdrunk war. An der Tëschenzäit ass de Fuuss no vir gesprongen, well hien dat anert klengt Geessekand fänke wollt. Hien huet sech een vun de Geessekanner gefaangen. E couragéierte Villchen, dee laanscht geflunn ass, huet gesinn, datt déi kleng Geess a grousser Gefor war. Hien huet decidéiert de Fuuss opzehalen an d'Geessekand ze retten."

Entfaalt d'Biller 5 & 6 aus (sou datt déi ganz Geschicht ze gesinn ass). "De Villchen sot zum Fuuss: "Looss d'Geesekand a Rou!". An dunn huet hie sech op de Fuuss gestierzt an huet en an de Schwanz gebass. De Fuuss huet d'Geessekand lassgelooss an de Villche huet e fortgejot. De Villchen war immens glécklech, datt hien d'Geesse rette konnt an de Fuuss war ëmmer nach hongereg.

Dat ass de Schluss vun der Geschicht."

Nodeem dir dem d'Kand d'Geschicht fäerdeg erzielt hutt a sot "*Dat ass de Schluss vun der Geschicht*" a stellt d'Verständesfroen.

Bewäertungsbou – *Baby Goats*

Abschnitt I: Produktioun

A. Story Structure, B. Structural Complexity, C. Internal State Terms (IST)

A. Story Structure

		Richtig Äntwert ¹⁶	Punkten
A1.	Setting	Zäit an/oder Plaz vum Evenement: et war eemol viru laanger Zäit... Am Bësch/ op enger Wiss/ op engem Feld/ an engem Séi/ beim Séi/ bei engem Weier	0 1 2 ¹⁷
<i>Episod 1: Geessemamm (Figuren: Geessekand a Geessemamm)</i>			
A2.	IST als Evenement, dat aleet	<Geessekand, Jonkt, asw.> fäert/ hat Angscht/ war a Gefor/ huet Hëllef gebraucht/ huet (no Hëllef) gejaut/ huet no der Mamm geruff <Geessemamm, Geess, asw.> <u>huet gesinn</u> , datt hiert Kand Angscht hat/ a Gefor war/ um Erdrénke war/ an d'Waasser gefall ass/ net schwamme konnt <Geessemamm, Geess, asw.> war besuertg em d'Geessekand am Waasser	0 1
A3.	Goal	Geessemamm wollt/ géif gär dem Kand hëllef/ aus dem Waasser (e)raushëllef/ et retten/ d'Kand aus dem Waasser huelen/ stoussen Fir ze + VERB (retten, hëllef)	0 1
A4.	Attempt	Geessemamm ass an d'Waasser gang(en)/ gerannt Geessemamm stéisst/ dréckt/ hëlleft dem Kand Geessemamm (huet) probéiert + VERB (hëllef, drécken, stoussen/ schubsen)	0 1
A5.	Outcome	Geessemamm huet d'Geessekand aus dem Waasser gestouss/ u Land gerett Geessekand war/gouf gerett/ aus dem Waasser ((e)raus)geholl/ war a Sécherheet/ war aus dem Waasser ((e)raus)	0 1
A6.	IST als Reaktioun	Geessemamm war erliichtert/ frou Geessekand war erliichtert/ zefridden/ glécklech/ frou/ hat keng Angscht méi	0 1
<i>Episod 2: Fuuss (Figuren: Fuuss a Geessekand)</i>			
A7.	IST als Evenement, dat aleet	Fuuss huet gesinn, datt d'Mamm fortgekuckt huet/ d'Geessekand d'Jongt elleng war/ eppes ze friesse gesinn Fuuss war hongereg an huet geduecht: "lecker"	0 1
A8.	Goal	Fuuss wollt d'Geessekand friessen/ iessen/ fänken/ ëmbréngen	0 1

¹⁶ Ass eng Reaktioun vum Kand net am Bewäertungsbou enthal, schlot am Zweiwelsfall am Handbuch no.

¹⁷ 0 Punkte fir eng falsch Äntwert, 1 Punkt fir eng richtig Äntwert, 2 Punkte fir genannte Referenze zu Zäit a Plaz.

		Fir ze + VERB (iessen/ friessen/ fänken/ ëmbréngen)		
A9.	Attempt	Fuuss ass no vir gesprongen/ hanner dem Bam (e)raus gesprongen Fuuss huet probéiert d'Geesekand ze fänken/ gräifen/ paken	0	1
A10.	Outcome	Fuuss huet d'Geessekand gefaang(en)/ gepaakt/ kritt Fuuss + VERB (huet d'Geessekand bal gefaang(en)/ kritt/ gepaakt)	0	1
A11.	IST als Reaktioun	Fuuss war glécklech/ frou Geessekand hat Angscht/ war verängschtet/ huet gejaut vu Wéi/ Péng	0	1
<i>Episod 3: Villercher (Figuren: Villchen, Fuuss a Geessekand)</i>				
A12.	IST als Evenement, dat aleet	< Villchen, Kueb, asw. > huet <u>gesinn</u> , datt d'Geessekand a Gefor war/ de Fuuss de d'Geessekand gefaang(en) huet Geessekand war a Gefor	0	1
A13.	Goal	Villchen huet decidéiert/ wollt de Fuuss op(ze)halen/ (ze) stoppen Villchen huet decidéiert/ wollt der Geesekand hëllefen/ se (ze) beschützen/ se (ze) retten Fir ze + VERB (stoppen, ophalen, retten, hëllefen)	0	1
A14.	Attempt	Villchen huet de Fuuss ugegraff/ (an de Schwanz) gebass/ de Fuuss (um Schwanz) gepaakt Villchen huet probéiert/ versicht + VERB (bäissen, fortzezéien, fortjoen)	0	1
A15.	Outcome	Villchen huet de Fuuss verdriwwen/ verjot/ verschäicht den Fuuss/ Fuuss huet d'Geessekand lassgelooss/ ass fortgelaf Geessekand gouf gerett	0	1
A16.	IST als Reaktioun	Villchen war erliichtert/ glécklech/ frou/ zefridden/ stolz/ houfreg (d'Villercherskand gerett ze hunn) Fuuss war rosen/ enttäuscht/ huet sech schlecht gefillt/ hat Péng/ hat (de Schwanz) wéi Geessekand/Geessen war (waren) erliichtert/ frou/ glécklech/ gerett/ sécher Geessemamm war erliichtert/ frou	0	1
A17.	Gesamresultat Story Structure /17			

B. Structural Complexity

Unzuel vun AO Sequenzen	Unzuel vun eenzele G (ouni A oder O)	Unzuel vun GA/GO Sequenzen	Unzuel vu GAO Sequenzen
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Internal State Terms (IST)

C1.	<p>Gesamtanzuel vu produzéierten IST an Tokens. IST sinn:</p> <p>Perceptual State Terms z.B. <i>gesinn, fillen, héieren, richen</i></p> <p>Physiological State Terms z.B. <i>duuschtreg, hongereg, midd, wéidoen</i></p> <p>Consciousness Terms z.B. <i>lieweg, waakreg, entschlof</i></p> <p>Emotion Terms z.B. <i>traureg, glécklech, frou, rosen, besuert, enttäuscht, ängschlech, erféiert, fäert, couragéiert, huet Angscht, stolz, couragéiert, sécher, zefridden, iwwerrascht</i></p> <p>Mental Verbs z.B. <i>wëllen, denken, wëssen, vergiessen, beschléissen, decidéieren, gleewen, sech froen, sech wonneren, eppes wëlles hunn</i></p> <p>Linguistic Verbs/ Verbs of Saying and Telling z.B. <i>soen, ruffen, jäizen, warnen, froen, veriergert</i></p>
-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Abschnitt II: Verständnes

		Richtig Äntwert	Falsch Äntwert	Punkten
D0.	Huet dir d'Geschicht gefall?	Fro fir opzewiermen ouni Bewäertung		
D1.	Firwat ass d'Geessemamm am Waasser? (<i>weist op d'Bild 1-2</i>) (Episod 1: Goal/IST als Evenement, dat aleet)	Wëll / géif gär hiert Kand retten/ hirem Kand hëllef Fir ze + VERB (retten, hëllef) Suergt sech em hiert Kand Geessekand jäizt no Hëllef/ ass a Gefor/ huet Angscht	Wëll schwammen/ sech bueden/ sech wäschen/ d'Geesekand wäschen/ sech ofkillen/ drénken	0 1
D2.	Wéi fillen sech d'Geessekand? (<i>weist op d'Bild 3</i>) (IST als Evenement, dat aleet)	Schlecht/ huet Angscht/ war verängschtegt/ fäert/ a Gefor/ wëll/géif gär gerett ginn	Gutt/ glécklech/ exzellent/ spillt/ fréiert/ erfrëscht/ hongereg/ duuschtreg/ dréckeg/ propper/ domm/ blöd	0 1
D3.	<i>Frot D3 nëmmen, wann D2 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D2 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D3 ee Punkt a fuert weider mat D4!</i> Firwat denks du, datt d'Geessekand sech schlecht/ verängschtegt/ a Gefor fillt? ¹⁸	Ass an d'Waasser gefall/ packt et net elleng (e)raus/ kënnt net vum selwe (e)raus/ erdrénkt/ kann net schwammen Babys/ Geessekanner/ Bëbeeë kënnen net schwammen (generesch Bedeitung) Riff em Hëllef/ jäizt: "Hëllef, ech erdrénken"	Ass hongereg/ duuschtreg/ schwëmmt/ spillt am Waasser/ däerf do net stoen	0 1
D4.	Firwat spréngt de Fuuss no vir? (<i>weist op d'Bild 3</i>) (Episod 2: Goal)	Wëll d'Geessekand fänken, embréngen, friessen, iessen Wëll d'Geessekand Fir ze + VERB (fänken, embréngen, friessen) Notzt d'Geleeënheet wann d'Mamm wechkuckt/ wäit fort ass	Wëll mam Geessekand spillen	0 1

¹⁸ Benutzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D2 ginn huet.

		Fiiss hunn/ friesse gär Geessekanner (generesch Bedeutung)		
D5.	Wéi fillt sech de Fuuss? (<i>weist op d’Bild 5-6</i>) (IST als Reaktioun)	Schlecht/ net gutt/ (ëmmer nach) hongereg/ rosen/ traureg/ ängschtlech/ domm/ blöd/ enttäuscht/ deet wéi/ huet Angscht	Gutt/ glécklech/ exzellent/ wëll spillen/ rennt ronderëm	0 1
D6.	<i>Frot D6 nëmmen, wann D5 richtig ass, awer d’Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d’Kand D5 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D6 ee Punkt a fuert weider mat D7!</i> Firwat denks du, datt de Fuuss sech schlecht/ hongereg/ rose fillt? ¹⁹	Huet d’Geessekand net kritt/ konnt net fänken Hat Angscht virum Villchen Villchen gräift un/ bäisst/ jeet/ bäisst/ verfollegt/ rennt no/ bäisst him an Schwanz/ <i>Falls d’Äntwert op D5 “schlecht/ rosen” ass, ass bei D6 och eng akzeptabel Äntwert: “ass ëmmer nach hongereg”</i>	Fuuss rennt fort/(e)wech/ gesäit (e)sou aus Villchen huet dem Fuuss d’Friesse (e)wechgeholl Villchen! wëll/ géif gär de Fuuss friessen Ech weess et net	
D7.	Firwat bäisst de Villchen de Fuuss an de Schwanz? (<i>weist op d’Bild 5</i>) (Episod 3: Goal)	Decidéiert de Geessen ze hëllefen/ wëll d’Geess(en) retten/ beschützen Wëll/ géif gär de Fuuss stoppen/ vu sengem Versuch ofbréngen/ datt de Fuuss d’Geess(en) lassléisst Fir ze + VERB (retten, hëllefen) Fir datt d’Geess net gefriess/ ëmbruecht/ verletzt gëtt	Wëll d’Geess selwer friessen Wëll de Fuuss friessen Wëll mat dem Fuuss spillen Villercher haasse Fiiss/ Vigel hu keng Fiiss gär (generesch Bedeutung)	0 1
D8.	Stell dir vir, de Villchen gesäit d’Geessen. Wéi fillt de Villchen sech? (<i>weist op d’Bild 6</i>) (IST als Reaktioun)	Gutt/ glécklech/ zefridden/ erliichtert/ erfreet/ stolz/ hëllefsbereet Wéi en Held	Schlecht/ rosen/ veringert/ traureg/ blöd/ domm/ deet him leed/ hongereg	0 1

¹⁹ Benutzt an der Fro den IST, deen d’Kand an der Äntwert D5 ginn huet.

		Beschützt se gär	Denkt: "Ech muss de Fuuss kréien"		
D9.	<i>Frot D9 nëmmen, wann D8 richtig ass, awer d'Kand keng Erklärung ginn huet. Beäntwert d'Kand D8 richtig, inklusiv enger Erklärung, gitt Dir fir D9 ee Punkt a fuert weider mat D10!</i> Firwat denks du, datt de Villchen sech gutt/ glécklech/ zefridden asw. fillt? ²⁰	Huet de Fuuss gestoppt/ opgehaal/ verjot Huet d'Geessekand gerett/ de Geessen gehollef Gesäit , datt d'Geessen a Sécherheet sinn/ hinnen näischt geschitt ass (E)lo kënnt de Fuuss net méi (erëm)	Hie laacht/ grinst/ gesäit sou aus Huet de Fuuss net kritt Wëll d'Geess selwer friessen Rosen op de Fuuss	0	1
D10.	Wat mengs du: Wien huet d'Geessemamm am meeschte gär? De Villchen oder de Fuuss? Firwat?	De Villchen – mat engem passende Grond (hien huet d'Geessekand gerett/ der Geess gehollef/ de Fuuss verjot/ war léif mat de Geessen)	De Fuuss/ weess net/ aner irrelevant Erklärung	0	1
D11.	Gesamtresultat Verständnesfroen /10				

²⁰ Benutzt an der Fro den IST, deen d'Kand an der Äntwert D8 ginn huet.

Froebou

1. Numm vum Kand _____

2. Gebuertsdatum _____

3. Geet äert Kand de Moment an eng Crèche/ de Cycle 1/ eng Schoul?

- | | |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <input type="radio"/> Jo, Cycle1/Crèche
säit _____ (Joer, Mount) | <input type="radio"/> Jo, Schoul
säit _____ (Joer, Mount) |
| <input type="radio"/> Nee
Wa jo, wat fir eng Zort vu Crèche? | <input type="radio"/> Nee
Wa jo, wat fir eng Zort vu Crèche? |
| <input type="radio"/> Bilingual | <input type="radio"/> Bilingual |
| <input type="radio"/> Monolingual L1 = Éischtsprooch vum Kand | <input type="radio"/> Monolingual L1 = Éischtsprooch vum Kand |
| <input type="radio"/> Monolingual L2 = Zweetsprooch vum Kand | <input type="radio"/> Monolingual L2 = Zweetsprooch vum Kand |
| <input type="radio"/> Aner, wat fir eng Zort Ariichtung?
_____ | <input type="radio"/> Aner, wat fir eng Zort Ariichtung?
_____ |

4. A wéi engem Land ass Äert Kand op d'Welt komm?

Land _____

5. Säit wéini lieft Äert Kand zu Lëtzebuerg? _____ (Joer, Mount)

6a. Wéivill Geschwëster hues du?

- 1 2 3 Aner Nummer: _____

6b. Geschwësterreiefolleg

- Éischtgebuerenen Zweetgebuerenen Drëttgebuerenen Aner Nummer: _____

6c. Wunnen nach aner Kanner am Stot

- Nee Jo Wéivill: _____

7. Wéi al war Äert Kand, wéi et dat éischt Wuert geschwat huet? _____ (Joer, Mount)

8. Hutt Dir lech jeemools Suergen ëm d'Sproochentwécklung vun Ärem Kand gemaach?

- Nee Jo, firwat? _____

9. Gëtt et ee Familljember, dee scho Sproochschwieregkeeten hat?

z.B. Mamm, Papp, Geschwëster.

- Nee Jo, wat fir eng? _____

10. Hat Äert Kand schon eemol Probleemer mam Héieren?

Schwéierhéieregkeet

- Nee
 Jo

Heefeg Infektione vum Ouer

- Nee
 Jo, wéi vill? _____
 Paukeréiercher

11. Héiert Äert Kand aus Äer Siicht normal?

- Nee Jo

12. Informatiounen iwver d'Elteren

	Éischt-sprooch vun den Elteren (L1)	Zweet-sprooch vun den Elteren (L2)	Wéi eng Sprooch schwätzt Dir mat Ärem Kand?	Wéi laang lieft Dir schonn zu Lëtzebuerg? (Joer)	Wéi een Schouloffschloss huet Dir?	Wéi ee Beruff huet dir?
Mamm/Elterendeel 1						
Papp/Elterendeel 2						

13. A wéi enger Sprooch schwätzt Dir mat Ärem Kand?

Mamm/ Elterendeel 1

- Menger Éischtsprooch (L1)
- Menger Zweetsprooch (L2)
- A béid, Éischtsprooch an Zweetsprooch
- An enger anerer Sprooch. Wéi eng:

Papp/ Elterendeel 2

- Menger Éischtsprooch (L1)
- Menger Zweetsprooch (L2)
- A béid, Éischtsprooch an Zweetsprooch
- An enger anerer Sprooch. Wéi eng:

14. Wéi eng Sprooch(en) schwätzt Äert Kand d'äizäit?

- Éischtsprooch vum Kand (L1): _____
- Zweetsprooch vum Kand (L2): _____
- Aner Sprooch(en): _____

15. Wéi eng Sproochen héiert Äert Kand?

- Éischtsprooch vum Kand (L1) Zweetsprooch vum Kand (L2) Aner Sprooch(en): _____

16. Vu wéi engem Alter un héiert Äert Kand déi Zweetsprooch / aner Sprooch(en)?

- Vu Gebuert un
- Méi jonk wéi 1 Joer
- Méi jonk wéi 3 Joer
- Méi jonk wéi 5 Joer
- Vun _____ Joer un

17. Héiert Äert Kand L2...?

- An der Crèche
- An der Maison Relais
- An der Schoul
- Vu Frënn
- Vu Geschwëster/Elteren/Famill
- Vun der Televisioun/Computer
- Vu Bicher
- Aner _____

18. Schätzt a Prozent, wéi dacks Äert Kand déi eenzel Sproochen am Dag héiert (all Dagesaktivitéiten kombinéiert)	Éischtsprooch (L1)	Zweetsprooch (L2)	Aner Sprooch(en)					
	<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. Schätzt w.e.g. déi sproochlech Fäegkeeten vun Ärem Kand an. Wielt dofir dat passend Feld an der Tabell!	Ganz gutt	Zimmlech gutt	Zimmlech schlecht	Ganz schlecht				
Wéi gutt <u>versteet</u> Äert Kand seng Éischtsprooch (L1)?								
Wéi gutt <u>versteet</u> Äert Kand seng Zweetsprooch (L2)?								
Wéi gutt <u>schwätzt</u> Äert Kand seng Éischtsprooch (L1)?								
Wéi gutt <u>schwätzt</u> Äert Kand seng Zweetsprooch (L2)?								
20. Ärer Meenung no, wéi eng Sprooch schwätzt Äert Kand am beschten?	<input type="radio"/> Seng Éischtsprooch (L1) <input type="radio"/> Seng Zweetsprooch (L2) <input type="radio"/> Eng aner Sprooch: _____							
21. Ärer Meenung no, huet Äert Kand eng bestëmmte Sprooch léiwer wéi eng aner? Schwätzt Äert Kand eng Sprooch léiwer?	<input type="radio"/> Nee <input type="radio"/> Jo, wéi eng? _____							
22. Wéi dacks hutt Dir an deene leschte Méint eng vun deene folgenden Aktivitéite mat Ärem Kand ausgeübt?	A senger Éischtsprooch (L1)				A senger Zweetsprooch (L2)			
	Guer net	2 Mol am Mount	1 bis 2 Mol pro Woch	Bal all Dag	Guer net	2 Mol am Mount	1 bis 2 Mol pro Woch	Bal all Dag
Ärem Kand eng Geschicht erzielt								
Ärem Kand e Buch virgeliest								
Lidder lauschteren oder sangen								
Televisioun/DVD/Filmer kucken/Computerspiller								

Geschichtentexter (Story scripts)

Déi folgend Geschichtentexter illustréieren, wéi Geschichte mat paralleliséierter Makro- a Mikrostruktur entwéckelt goufen a leeden zur Codéierung an Analys an.

D'*Story Structure* Komponenten an *Internal State Terms* sinn an den Geschichtentexter ënnen folgendermoosse markéiert:

goal attempt outcome *internal state terms*

Baby Birds (Gesamtzuel u Wieder: 171)

Biller 1/2: Et wor eemol eng Villerchersmamm, déi *gesinn huet*, datt hir kleng Villerchersbëbeeën immens *hongereg* waren. Si ass fortgeflunn, fir Fudder fir déi Kleng ze fannen. Eng *hongereg* Kaz *huet gesinn*, datt d'Mamm fortgeflunn ass an *huet gemiaut*: "M, lecker, wat gesinn ech dann do am Nascht sätzen?".

Biller 3/4: D'Villerchersmamm koum mat engem grouse Wuerm zeréck, ouni d'Kaz ze *bemierken*. Si war *glécklech* iwwer dee leckeren décke Wuerm fir hir Bëbeeën. An der Tëschenzäit *huet déi béis* Kaz ugefaangen de Bam erop ze kloteren, well si déi kleng Villercher fänke wollt. Si huet sech ee vun deene klenge Villercher gepaakt. E *couragéierten* Hond, dee laanscht koum, *huet gesinn*, datt déi kleng Villercher a grousser Gefor waren. Hien huet decidéiert d'Kaz opzemaal an d'Villercher ze retten.

Biller 5/6: Den Hond *sot* zur Kaz: "Looss d'Villercher a Rou!". An dunn huet hien d'Kaz gepaakt a se um Schwanz erof gezunn. D'Kaz huet dee klenge Villche lassgelooss an den Hond huet si fortgejot. Den Hond war *glécklech*, datt hien d'Villercher rette konnt an d'Kaz war ëmmer nach *hongereg*.

Baby Goats (Gesamtanzuel u Wieder: 180)

Biller 1/2: Et war eemol eng Geessemamm, déi *gesinn huet*, datt hir Geesekand an de Weier gefall war a *grouss* Angscht hat. Si ass séier an d'Waasser gesprong, fir hiert klengt Kand ze retten. En *hongerege* Fuuss *huet* d'Geessen am Waasser *gesinn* a *gegrommelt*: "M, lecker, wat gesinn ech dann do am Gras stoen?"

Biller 3/4: D'Geessemamm huet hiert klengt Kand aus dem Waasser gedréckt, ouni de Fuuss ze *bemierken*. Si war *glécklech*, datt hir Geesekand net erdrong war. An der Tëschenzäit ass de Fuuss no vir gesprongen, well hien dat aner klengt Geesekand fänke wollt. Hien huet sech een vun de Geesekanner gefaangen. E *couragéierte* Villchen, dee laanscht geflunn ass, *huet gesinn*, datt déi kleng Geess a grousser Gefor war. Hien huet decidéiert de Fuuss opzemaal an d'Geesekand ze retten.

Biller 5/6: De Villchen sot zum Fuuss: “Looss d’Geesekand a Rou!”. An dunn huet hie sech op de Fuuss gestierzt an huet en an de Schwanz gebass. De Fuuss huet d’Geesekand lassgelooss an de Villche huet e fortgejot. De Villchen war immens *glécklech*, datt hien d’Geesse rette konnt an de Fuuss war ëmmer nach *hongereg*.

Cat (Gesamtunzuel u Wieder: 177)

Biller 1/2: Et war eemol eng *verspillte* Kaz, déi e giele Päiperlek *gesinn huet* op enger Heck sëtzen. Si ass an d’Luucht gesprongen, well si d’Déier fänke wollt. Iwwerdeems koum e *froue* Jong mat engem Ball an engem Eemer vum Fëschchen zeréck. Hien *huet beobacht*, wéi d’Kaz de Päiperlek gejet huet.

Biller 3/4: Mee de Päiperlek ass séier fortgeflunn an d’Kaz ass an der Heck gelant. Si *huet sech wéi gedoen* a war immens *rosen*. De Jong *huet sech* därmoossen *erféiert*, datt him de Ball aus der Hand gefall ass. Ewéi de Ball an d’Waasser gerullt ass, *huet hie* geruff: “O nee, do schwëmmt mäi Ball!”. Hie war *traureg* a wollt säi Ball zeréckhuelen. Iwwerdeems huet d’Kaz den Eemer mat de Fësch *bemierkt* a geduecht: “M, dee Fësch wëll ech hunn.”

Biller 5/6: An der Tëschenzäit huet de Jong ugefaangen, säi Ball mat senger Aangel aus dem Waasser ze fëschchen. Hien *huet net bemierkt*, datt d’Kaz de Fësch aus sengem Eemer geklaut huet. Zum Schluss war d’Kaz immens *zefridden* an huet dee leckeren Fësch gefriess. De Jong war *glécklech*, datt hie säi Ball zeréck hat.

Dog (Gesamtunzuel u Wieder: 179)

Biller 1/2: Et war eemol e *verspillten* Hond, deen eng kleng Maus virun engem Bam sëtzen *gesinn huet*. Hien ass hir hannendrun gesprongen, well hien d’Déier fänke wollt. Iwwerdeems koum e *froue* Jong mat enger Tut an engem Loftballon vum Akafen zeréck. Hien *huet beobacht*, wéi den Hond d’Maus gejet huet.

Biller 3/4: Mee déi kleng Maus ass séier fortgelaf an den Hond ass widder de Bam geknuppt. Hien *huet sech wéi gedoen* a war immens *rosen*. De Jong *huet sech* därmoossen *erféiert*, datt de Loftballon him aus der Hand entwëscht ass. Ewéi de Ballon an de Bam geflunn ass, *huet hie geruff*: “O nee, do flitt mäi Ballon!” Hie war *traureg* a wollt säi Ballon zeréckhuelen. Iwwerdeems huet den Hond d’Akafstut mat de Wirschtecher *bemierkt* a *geduecht*: “M, déi Wirschtercher wëll ech hunn.”

Biller 5/6: An der Tëschenzäit huet de Jong ugefaangen, säi Ballon vum Bam erof ze huelen. Hien *huet net bemierkt*, datt den Hond sech eng Wirschtchen aus der Tut geklaut huet. Zum Schluss war den Hond immens *zefridden* an huet déi lecker Wirschtche gefriess. De Jong war *glécklech*, datt hie säi Ballon zeréck hat.