

MAIN  
*Multilingual Assessment Instrument  
for Narratives*

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

**Norwegian version**

Translated and adapted by  
Arve Asbjørnsen & Yulia Rodina  
(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

**How to cite this 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. Norwegian version. Translated and adapted by Asbjørnsen, A., & Rodina, Y.

## **MAIN: Norwegian**

### **MAIN: kartleggingsverktøy for narrative ferdigheter hos flerspråklige**

Arve Asbjørnsen & Yulia Rodina

Multilingual Assessment Instrument for Narratives (MAIN) ble utarbeidet i 2012 for å vurdere narrative ferdigheter hos barn som utvikler ett eller flere språk fra fødselen eller fra tidlig alder. MAIN er hovedsakelig utviklet for barn fra ca. 3 til 10 år; nylig forskning har vist at den også kan brukes ved utredning av eldre barn, ungdom og voksne. Designet gjør det mulig å vurdere forståelse og produksjon av fortellinger på flere språk hos samme barn gjennom forskjellige elisitasjonsmåter: modellfortelling, gjenfortelling, og fortelling. 2012-versjonen ble utviklet på grunnlag av omfattende pilotering med mer enn 500 enspråklige og tospråklige barn i alderen 3 til 10 år, i 15 forskjellige språk og språkkombinasjoner.

I 2019 ble den engelske versjonen revidert på grunnlag av over 2500 transkriberte MAIN-fortellinger samt ca 24.000 svar på MAIN forståelsesspørsmål, samlet fra rundt 700 enspråklige og tospråklige barn i Tyskland, Russland og Sverige mellom 2013-2019. Den nåværende norske versjonen er basert på den nyeste engelske versjonen fra 2019.

MAIN inneholder fire historier/fortellinger (Katt, Hund, Fugleungene, Geitekillingene), hver med en nøye utformet sekvens med seks bilder som bygger på en flerdimensjonal modell av historieorganisering. Historiene er kontrollert for kognitiv og språklig kompleksitet (makro- og mikrostruktur). Makrostrukturen blir målt i form av mål-forsøksutfall formelen. Det billedlige materialet er kontrollert for a) hovedpersoner, deres posisjoner i bildene, timingen i introduksjonen, osv.; b) bakgrunns- og forgrunnsinformasjon; og c) innhold når det gjelder sammenlignbar start, utvikling, og konklusjon av handlingen. Prosedyren er derfor svært parallell og systematisk og den fungerer på tvers av kulturer, spesielt i en europeisk kontekst.

Selv om MAIN ikke er normert ennå, kan de standardiserte prosedyrene brukes til evaluering, intervensjon og forskningsformål. For mer detaljert informasjon om hvordan du bruker MAIN, vennligst se kapittelet "*Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages*" (skrevet på engelsk) i *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, pp. iv-xii) som kan finnes via <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Dette dokumentet inneholder:

- Retningslinjer for vurdering
- Protokoller og skåringsark for *Katt, Hund, Fugleunger, Geitekillinger*
- Bakgrunnsspørsmål (foreldrespørreskjema)
- Manuser / stimulustekster

## Retningslinjer for vurdering

MAIN er primært beregnet for barn fra ca. 3 til 10 år, men kan også brukes med eldre barn, ungdom og voksne. MAIN brukes til å vurdere både forståelse og produksjon av fortellinger. Det gir også mulighet for forskjellige elisitasjonsmåter: modellfortelling, gjenfortelling, fortelling. Valget av elisitasjonsprosedyre (f.eks. modellfortelling / gjenfortelling etterfulgt av fortelling, eller kun fortelling) avhenger av målene og behovene som ligger til grunn for vurderingen. (Testleder vurderer selv passende prosedyre.)

MAIN-designet gjør det mulig å vurdere flere språk hos samme barn. Det er valgfritt hvilket språk som vurderes først. For tospråklige barn bør testintervallet mellom de to språkene ideelt sett være 4 til 7 dager, for å minimere tverrspråklig påvirkning samt opplæring og overføringseffekter. For å fremme en enspråklig kontekst og redusere språkblending bør ikke barnet vurderes av samme person på begge språk.

### Materialer

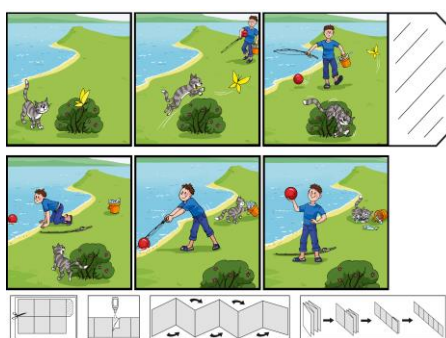
- 4 bildesekvenser: *Fugleungene*, *Geitekillingene*, *Katt* og *Hund* (tre kopier av hver historie (fargeutskrifter), hver kopi i en egen konvolutt: 12 separate konvolutter totalt)
- 4 manuser / stimulustekster: *Fugleungene*, *Geitekillingene*, *Katt* og *Hund*
- Opptaksutstyr (lyd eller video)
- Protokoller og skåringsark for analyse av makrostruktur, indre tilstander og forståelsesspørsmål
- Bakgrunnsspørsmål (foreldrespørreskjema)

### Instruksjoner

#### Hvordan forberede materialene

1. Slik laster du ned bildene: [Innledning.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main](http://Innledning.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main)
2. Skriv ut hver PDF-fil (dvs. hver bildesekvens/fortelling) i tre kopier, i farger på en skriver av god kvalitet på hvitt A4-papir, hvert bilde i størrelse 9 x 9 cm.
3. Nummerer bildene (1-6) på baksiden.
4. Klipp ut de to radene med bilder.
5. Lim bildene sammen i en 6-bildersstripe som vist nedenfor og brett dem to ganger (bilde 1, bilde 2, brett, bilde 3, bilde 4, brett, bilde 5, bilde 6).

Merk: Ikke klipp ut og bruk de små bildene fra instruksjonene for hvordan det skal brettes.



6. Sett hver bildestripe/sekvens (6 bilder) i en egen konvolutt, merket med farge eller et annet skillemerke (f.eks. prikker) for å identifisere fortellingen.

## Hvordan gjennomføre vurderingen

- Sørg for at du har gjort deg godt kjent med protokollene og instruksjonene.
- Klargjør lyd-/videoutstyret for opptak av økten. Begynn opptaket før oppvarmingsfasen. Kontroller at du tar opp hele økten, inkludert barnets svar på forståelsesspørsmålene.
- Oppvarmingsfasen bør baseres på din tidligere erfaring og kulturellt miljø. Mens du snakker med barnet, etabler rapport og still noen spørsmål for å sikre at barnet er i stand til å forstå enkle spørsmål. Be om eksempel: *Hvem er din beste venn? Hva liker du å se på TV? Liker du å fortelle historier? Liker du å høre på historier?*
- Kontroller at de tre konvoluttene som inneholder samme bildesekvens, er klar på bordet før vurderingen begynner. (Formålet med dette presentasjonsformatet er at barnet skal tro at testleder ikke vet hvilken historie som er i konvoluttene hun / han har valgt, og dermed kontrollere for effekten av delt kunnskap under presentasjonen av bildesekvensene.)
- Administrer vurderingen i henhold til instruksjonene i protokoller. Følg anbefalingene for spørsmål (se også instruksjonene nedenfor).
- Ytterligere informasjon om presentasjonen av bildene: Under eksperimentet bør du sitte overfor barnet slik at barnet kan holde bildene vendt mot ham / henne, men vekk fra deg. Når barnet tar bildene ut, be ham / henne om å brette ut bildene og se på hele historien, som starter fra det første bildet, og si: *“Se på bildene, men ikke vis dem til meg. Bare du må se historien.”* (Hvis barnet ikke kan holde og utfolde bildene selv, kan du holde bildene i stedet, vendt bort fra deg og mot barnet.)
- Når barnet er klar til å fortelle historien, hjelp ham / henne å brette bildene i tre deler igjen. Du kan dirigere bretteprosessen uten å se på bildene mens barnet fortsatt holder dem. Instruer barnet om å begynne å fortelle historien mens han/hun ser på de to første bildene. Når han / hun er ferdig med å se på bilde 1 og 2, brettes med en gang de neste to bildene frem (bilde 1-4 vil bli brettet fram nå). Når barnet er ferdig, brett med en gang fram de neste to bildene slik at hele historien nå er vist.
- Når barnet er ferdig med å fortelle / gjenfortelle historien, introduser forståelsesspørsmål ved å si *“Nå skal jeg stille deg noen spørsmål om historien”*. Når du stiller forståelsesspørsmålene, må du holde bildesekvensene utfoldet og synlig for både barn og testleder på bordet.
- Etter at økten er ferdig, transkriber fortellingen(e) og skår barnets produksjon og forståelse på skåringsarket.
- **Husk:** Poeng gis når en makrostrukturkomponent (mål, forsøk, utfall, indre tilstand) uttrykkes i passende ordlyd. Se i protokollen og skåringsarkene for veiledning. Listen over svaralternativer i skåringsarkene er ikke uttømmende, men den dekker noen mulige svaralternativer.

## Tips

1. Ikke start historien for barnet, oppmuntre barnet til å fortelle historien av seg selv ved å si: *“Fortell meg historien”* (pek på bilde).
2. Gi hjelp først etter å ha ventet minst 10 sekunder, og bare når det ser ut til at barnet ikke kommer til å si noe. Først da bør barnet bli bedt, først ved å si: *“Ok...”, “Vel ...”, “Din tur ...”*. Vær veldig forsiktig med instruksjonene for å unngå forskjeller mellom grupper, det vil si eksperimentatoreffekter. Vent opptil ca. 10 sekunder; hvis barnet fortsatt er stille, spør ved å si: *“Fortell meg hva som skjer”*. Hvis barnet er stille midt i historien, oppmuntre henne / ham til å fortsette og fortelle deg mer: *“Noe annet?”, “Fortsett”, “Fortell meg mer”, “La oss se hva annet som skjer i historien”*.
3. Det spiller ingen rolle hvordan barnet refererer til hovedpersonene under fortellingen; ikke korriger barnet. Hvis barnet ikke kan finne ordet for en handling, hovedperson, og synes å bli sittende fast eller ber om hjelp, oppmuntre henne / ham ved å si *“Du kan kalle det noe du vil”, “Hva ville du kalle det?”*.
4. Avstå fra å stille spørsmål som:
  - a) *“Hva gjør han her?”, “Hvem løper?”*

b) "Hva er dette?", "Hva/hvem ser du på bildet?"

(for at ingen skal forstyrre eller påvirke barnets fortelling, for å motvirke bruk av ufullstendige setninger og for å unngå deiktisk referanser).

5. Hvis barnet begynner å fortelle en historie fra sine egne erfaringer, for eksempel "Jeg så en slik fugl om morgenen" eller "Jeg vil gå med min mor til kjøpesenteret etter skolen...", gi barnet litt tid til å snakke om sin egen erfaring og deretter forsiktig be om å fortelle historien i bildene. (Ekskluder denne irrelevante delen av fortellingen fra analysen.)
6. Basert på din tidligere erfaring og kulturelle miljø, kan det være lurt å gi et ord til oppmuntring, for eksempel "Bra", "Fint", etter hvert bildepar (og før du bretter fram neste par). (Dette vil også hjelpe transkriberer/koderen til å tilordne ytringer til et bestemt bildepar.) Ikke gjør dette hvis du føler at det forstyrrer barnets fortelling og tankestrøm.

### Hvordan (ikke) sammenligne resultater mellom historier

- Når du tester et tospråklig barn på to språk, unngå å bruke Katt og/eller Hund historien for ett språk og Fugleungene og/eller Geitekillingene historie for et annet språk.
- Unngå også å bruke Katt og/eller Hund historiene på ett testpunkt og sammenligne dem med Fugleungene og/eller Geitekillingene på et annet testpunkt.
- Hvorfor? MAIN historiene kan ikke direkte sammenlignes på alle måter. Som nyere resultater har vist, er det noen nyanser som varierer i de fire historiene, spesielt med hensyn til forståelsesstil. Fugleungene og Geitekillingene er omtrent parallelle; Katt og Hund er også parallelle, men skiller seg fra Fugleungene og Geitekillingene i noen henseender, for eksempel linjen i plottet, antall holdepunkter og noen av forståelsesspørsmålene.  
Sørg derfor for at du ikke sammenligner epler med pærer.
- Når du tester grupper av barn med MAIN, må du sørge for at du bruker passende motbalanseringsprosedyrer, for å minimere effekter av historie og/eller effekter av fremføringsmodus (gjenfortelling, modellfortelling, fortelling).

### Motbalanseringsprosedyrer for forskningsformål

Rekkefølgen på presentasjonen bør balanseres med hensyn til språk og historie (Katt / Hund – (primært) modellfortelling/gjenfortelling og Fugleungene/Geitekillingene - (primært) fortelling). Bruk følgende motbalanseringsprosedyre (hvis bare ett språk er testet, bruk deretter randomiseringsprosedyren for barn enten nummer 1, 2, 5 og 6 eller nummer 3, 4, 7 og 8):

Barn nummer	Språk	Modellfortelling/ gjenfortelling	Fortelling	Språk	Modellfortelling/ gjenfortelling	Fortelling
1	L1	Katt	Fugleungene	L2	Hund	Geitekillingene
2	L1	Katt	Geitekillingene	L2	Hund	Fugleungene
3	L2	Katt	Geitekillingene	L1	Hund	Fugleungene
4	L2	Katt	Fugleungenen	L1	Hund	Geitekillingene
5	L1	Hund	Fugleungenen	L2	Katt	Geitekillingene
6	L1	Hund	Geitekillingene	L2	Katt	Fugleungene
7	L2	Hund	Geitekillingene	L1	Katt	Fugleungene
8	L2	Hund	Fugleungene	L1	Katt	Geitekillingene

Vær oppmerksom på at resultatene for ulike hendelser og for fremføringsmoduser ikke enkelt kan sammenlignes (se ovenfor).

## Protokoll for Katt

### Fortelling / Gjenfortelling / Modellfortelling

Navn på barnet: \_\_\_\_\_  
Fødselsdato: \_\_\_\_\_  
Dato for testing: \_\_\_\_\_  
Alder ved testing (i måneder): \_\_\_\_\_  
Kjønn: \_\_\_\_\_  
Navn på testleder: \_\_\_\_\_  
Eksposering for L2 (i måneder): \_\_\_\_\_  
Dato for oppstart i barnehage: \_\_\_\_\_  
Navn på barnehage: \_\_\_\_\_

Forsikre deg om at alle konvoluttene er på border før økten begynner. Gjør klar lyd/video opptaker for å kunne ta opp økten. Start lyd/video opptakeren før oppvarmingen.

### Oppvarming

Be om eksempel: Hvem er din beste venn? Hva liker du å se på TV? Liker du å fortelle historier? Liker du å høre på historier?

### Instruksjoner

#### Instruksjoner for fortelling

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så kan du fortelle meg en historie.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar?*

Brett ut de to første bildene. Si til barnet: *Jeg vil at du skal fortelle historien. Se på bildene og prøv å fortelle den beste historien du kan.* Tillatte spørsmål/intervensjoner hvis barnet er motvillig til å begynne: *“Fortell meg historien”* (pek på bilde). Når barnet er ferdig med å fortelle de to første bildene, brett ut det neste (slik at alle bilder fra 1 til 4 er synlige). Gjenta prosessen til slutten av historien. Tillatte spørsmål/intervensjoner hvis barnet er stille midt i historien: *“Noe annet?”, “Fortsett”, “Fortell meg mer”, “La oss se hva annet som er i historien”*. Hvis barnet slutter å snakke uten å indikere at han / hun er ferdig, spør: *“Fortell meg når du er ferdig”*.

Når barnet er ferdig, ros barnet og still deretter forståelsesspørsmålene.

#### Instruksjoner for gjenfortelling

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så skal jeg fortelle deg historien.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar? Jeg skal fortelle deg historien, og så kan du fortelle den til meg igjen etterpå.*

Brett frem bilde 1 og 2. *Historien starter her:* (pek på bilde 1). *En dag var det en leken katt som så en gul sommerfugl som satt på en busk. Katten hoppet frem fordi han ønsket å fange sommerfuglen. Akkurat da kom det en glad gutt gående tilbake fra fisketur med en bøtte og en ball i hendene sine. Han så at katten jaget sommerfuglen.*

Brett ut bilde 3 og 4 (slik at alle bilder fra 1 til 4 nå er synlige). *Sommerfuglen fløy raskt vekk og katten falt ned i busken. Han slo seg og ble veldig sint. Gutten ble så forskrekket at ballen falt rett ut av hånden hans. Da han så ballen sin rulle i vannet, ropte han: "Å nei, der triller ballen min!". Han var lei seg og ville ha ballen sin tilbake. Katten la merke til bøtten til gutten og tenkte: "Jeg vil ta en fisk."*

Brett ut bilde 5 og 6 (slik at alle bilder fra 1 til 6 nå er synlige). *Gutten begynte å dra ballen sin ut av vannet med fiskestangen sin. Han la ikke merke til at katten hadde tatt en fisk. Til slutt var katten veldig glad for å få spise en sånn deilig fisk, og gutten var glad for at han hadde fått ballen sin tilbake.*

*Og det er slutten på historien.*

Brett ut bildene slik at de to første bildene bare er synlige for barnet. Si til barnet: *Nå vil jeg at du skal fortelle historien. Se på bildene og prøv å fortelle den beste historien du kan.* Det er tillatt å motivere dersom barnet viser motvilje til å begynne: *"Fortell meg historien"* (pek på bilde). Når barnet er ferdig med å fortelle de to første bildene, brett ut de neste (slik at alle bilder fra 1 til 4 nå er synlige). Gjenta prosessen til du har nådd slutten av historien. Tillatte spørsmål hvis barnet er stille midt i historien: *"Noe annet?", "Fortsett", "Fortell meg mer", "La oss se hva annet som er i historien"*. Hvis barnet slutter å snakke uten å indikere at han / hun er ferdig, spør: *"Fortell meg når du er ferdig"*.

Når barnet er ferdig, ros barnet og still deretter forståelsesspørsmål.

### **Instruksjoner for modellfortelling**

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så skal jeg fortelle deg historien.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar? Jeg skal fortelle deg historien, og så vil jeg stille deg noen spørsmål.*

Brett frem bilde 1 og 2. *Historien starter her: (pek på bilde 1). En dag var det en leken katt som så en gul sommerfugl som satt på en busk. Katten hoppet frem fordi han ønsket å fange sommerfuglen. Akkurat da kom det en glad gutt gående tilbake fra fisketur med en bøtte og en ball i hendene sine. Han så at katten jaget sommerfuglen.*

Brett ut bilde 3 og 4 (slik at alle bilder fra 1 til 4 nå er synlige). *Sommerfuglen fløy raskt vekk og katten falt ned i busken. Han slo seg og ble veldig sint. Gutten ble så forskrekket at ballen falt rett ut av hånden hans. Da han så ballen sin rulle i vannet, ropte han: "Å nei, der triller ballen min!". Han var lei seg og ville ha ballen sin tilbake. Katten la merke til bøtten til gutten og tenkte: "Jeg vil ta en fisk."*

Brett ut bilde 5 og 6 (slik at alle bilder fra 1 til 6 nå er synlige). *Gutten begynte å dra ballen sin ut av vannet med fiskestangen sin. Han la ikke merke til at katten hadde tatt en fisk. Til slutt var katten veldig glad for å få spise en sånn deilig fisk, og gutten var glad for at han hadde fått ballen sin tilbake.*

*Og det er slutten på historien.*

Etter at du fortalte og det er slutten på historien still forståelsesspørsmål.

## Skåringsark for Katt

### Seksjon I: Produksjon

A. Historiestruktur; B. Strukturell kompleksitet; C. Indre tilstander (IST)

#### A. Historiestruktur

		<b>Eksempler på riktige svar<sup>1</sup></b>	<b>Poeng</b>
<b>A1.</b>	Innledning	Tid og/ eller sted referanse, f.eks. en gang / en dag / lenge siden ... ved en innsjø / ved innsjøen / ved elvebredden / ved vannet / ved kysten / i en eng...	0 1 2 <sup>2</sup>
<i>Episode 1: Katt (Episodekarakter: katt og sommerfugl)</i>			
<b>A2.</b>	IST som initierende hendelse	<b>Katten</b> var leken / nysgjerrig <b>Katten</b> så en sommerfugl	0 1
<b>A3.</b>	Mål	<b>Katten</b> ønsket å fange / få / jage sommerfuglen / leke med sommerfuglen For å + VERB (fange, få, leke)	0 1
<b>A4.</b>	Forsøk	<b>Katten</b> hoppet frem/ opp <b>Katten</b> jaget / begynte å jage <b>Katten</b> prøvde å + VERB (fange, få, ta)	0 1
<b>A5.</b>	Utfall	<b>Katten</b> falt ned i busken / fikk ikke sommerfuglen / var ikke rask nok <b>Sommerfuglen</b> rømte / fløy bort / var for rask	0 1
<b>A6.</b>	IST som reaksjon	<b>Katten</b> var skuffet / sint / skadet <b>Sommerfuglen</b> var glad / glad	0 1
<i>Episode 2: Gutt (Episodekarakter: gutt)</i>			
<b>A7.</b>	IST som initierende hendelse	<b>Gutten</b> var trist / ulykkelig / bekymret for ballen sin <b>Gutten</b> så ballen i vannet	0 1
<b>A8.</b>	Mål	<b>Gutten</b> bestemte seg for / ønsket å få ballen tilbake / For å + VERB (få)	0 1
<b>A9.</b>	Forsøk	<b>Gutten</b> dro / drar / prøvde å dra ballen ut av vannet	0 1
<b>A10.</b>	Utfall	<b>Gutten</b> fikk/hadde/klarte å få ballen tilbake / igjen <b>Ballen</b> ble reddet	0 1
<b>A11.</b>	IST som reaksjon	<b>Gutten</b> var glad / fornøyd / tilfreds / lettet (over å få / ha ballen tilbake)	0 1
<i>Episode 3: Katt (Episodekarakter: katt)</i>			
<b>A12.</b>	IST som initierende hendelse	<b>Katten</b> var sulten / nysgjerrig / ivrig på fisken <b>Katten</b> la merke til / så fisken.	0 1
<b>A13.</b>	Mål	<b>Katten</b> ville / besluttet å få / ta / spise / ha / stjele fisken For å + VERB (spise, få, ta, stjele, ha)	0 1
<b>A14.</b>	Forsøk	<b>Katten</b> tok / tar / griper / trekker / stjeler fisken (ut av bøtte) <b>Katten</b> prøvde å + VERB (få, ta)	0 1
<b>A15.</b>	Utfall	<b>Katten</b> spiste / fikk fisken	0 1

<sup>1</sup> Hvis du er i tvil eller svaret fra barnet ikke er på dette skåringsarket, se i håndboken.

<sup>2</sup> Null poeng for feil eller ingen respons, 1 poeng for ett riktig svar, 2 poeng for referanse til både tid og sted.



<b>A16.</b>	IST som reaksjon	<b>Katten</b> var fornøyd / glad / ikke sulten (lenger)	0 1
<b>A17.</b>	<b>Poengsummen av 17:</b>		

### B. Strukturell kompleksitet

Antall AO-sekvenser	Antall enkelt G (uten A eller O)	Antall GA / GO-sekvenser	Antall GAO-sekvenser
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Indre tilstandsbegreper (IST)

C1.	<p>Totalt antall IST i tokens. IST inkluderer:</p> <p><b>Perseptuelle tilstandsbegreper</b> f.eks. <i>se, høre, føle, lukte</i>;</p> <p><b>Fysiologiske tilstandsbegreper</b> f.eks. <i>tørst, sulten, sliten, øm, vondt</i>;</p> <p><b>Bevissthetstilstander</b> f.eks. <i>levende, våken, sover</i>;</p> <p><b>Følelsesbegreper</b> f.eks. <i>trist, lei seg, glad, sint, bekymret, skuffet, redd, stolt, modig, (føler) trygg, fornøyd, overrasket</i>;</p> <p><b>Mentale verb</b> f.eks. <i>ønske, tro, vite, glemme, bestemme, undre / lure på, ha / lage en plan</i>;</p> <p><b>Språklige verb / verb for å si / fortelle</b> f.eks. <i>si, skrike, rope, advare, spørre</i>.</p>
-----	---

## Seksjon II: Forståelse

		Eksempler på riktige svar	Eksempler på feil svar	Poeng
<b>0</b>	Likte du historien?	<b>Oppvarmingsspørsmål, ikke skåret</b>		
<b>D1.</b>	Hvorfor hopper katten frem? (pek på bilder 1-2) (Episode 1: Mål)	Ønsker å få / fange / jage sommerfuglen / å leke med sommerfuglen Vil ha sommerfuglen For å + VERB (få, ta) sommerfuglen	Forlater / løper / ønsker å hoppe Katter er alltid hoppende	0 1
<b>D2.</b>	Hvordan følte/føler katten seg? (pek på bilde 3) (IST som reaksjon)	Sint / dårlig / skuffet / vondt / lei seg / i smerte / ikke bra / ikke komfortabel	Bra / fint / lykkelig	0 1
<b>D3.</b>	<i>(Spør kun D3 om barnet gir riktig respons uten forklaring/begrunnelse i D2. Hvis en riktig forklaring er angitt i D2, gir du et poeng i D3 og går videre til D4.)</i> Hvorfor tror du at katten føler seg sint / skuffet / vondt osv.? <sup>3</sup>	Kunne ikke fange sommerfuglen / falt inn i busken Det gjør vondt å falle inn i en stikkende busk Sommerfuglen rømte / kom seg unna	Upassende / irrelevant svar	0 1
<b>D4.</b>	Hvorfor holder gutten fiskestangen i vannet? (pek på bilde 5) (Episode 2: Mål)	Ønsker å få / ta ballen sin (tilbake) Ønsker ballen sin (tilbake) For å + VERB (få, ta) ballen (tilbake / ut)	Å leke i vannet / andre upassende svar	0 1
<b>D5.</b>	Hvordan føler gutten seg? (pek på bilde 6) (IST som reaksjon)	Bra / fint / fornøyd / glad / lykkelig	Dårlig / sint / gal / trist	0 1
<b>D6.</b>	<i>(Spør kun D6 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D5. Hvis en riktig forklaring er angitt i D5, så gi et poeng i D6 og fortsett til D7.)</i> Hvorfor tror du gutten føler seg bra / fin / glad / fornøyd osv.? <sup>4</sup>	Har / fikk ballen tilbake Kunne / var i stand til å + VERB (få, ta)	Han smiler / han ser slik ut / andre upassende svar	0 1
<b>D7.</b>	Hvorfor tar katten fisken? (pek på bilde 5) (Episode 3: Mål)	Katten besluttet / ønsker å spise / ha / stjele fisken; Katter liker fisk (generisk betydning). Tar sjansen / muligheten når gutten ikke ser.	Ønsker å leke med fisken	0 1

<sup>3</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D2.

<sup>4</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D5.

		Fikk ikke sommerfuglen/ Kunne ikke få / ta sommerfuglen. Katter liker fisk (generisk betydning). Fisk er velsmakende / nam.		
<b>D8.</b>	Tenk deg at gutten ser katten. Hvordan føler gutten seg? (pek på bilde 6) (IST som reaksjon)	Dårlig / sint / trist/ gal/ ikke bra	Fint/ godt/ fornøyd / fornøyd / fornøyd	0 1
<b>D9.</b>	<i>(Spør kun D9 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D8. Hvis en riktig forklaring er angitt i D8, så gi et poeng i D9 og fortsett til D10.)</i> Hvorfor tror du at gutten føler seg dårlig / sint / sint osv.? <sup>5</sup>	Katten spiser / spiste / har tatt fisken hans. Gutten ønsket å spise fisken / ha fisken for seg selv. Det var guttens fisk.	Fiskestangen er på bakken / andre upassende svar	0 1
<b>D10.</b>	Vil gutten være venn med katten? Hvorfor?	Nei, gi minst én grunn (katten spiste/ stjal fisken) eller andre passende svar	Ja / jeg vet ikke / andre upassende svar	0 1
<b>D11.</b>	<b>Poengsummen av 10:</b>			

<sup>5</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D8.

## Protokoll for Hund

### Fortelling / Gjenfortelling / Modellfortelling

Navn på barnet: \_\_\_\_\_  
Fødselsdato: \_\_\_\_\_  
Dato for testing: \_\_\_\_\_  
Alder ved testing (i måneder): \_\_\_\_\_  
Kjønn: \_\_\_\_\_  
Navn på testleder: \_\_\_\_\_  
Eksposering for L2 (i måneder): \_\_\_\_\_  
Dato for oppstart i barnehage: \_\_\_\_\_  
Navn på barnehage: \_\_\_\_\_

Forsikre deg om at alle konvoluttene er på border før økten begynner. Gjør klar lyd/video opptaker for å kunne ta opp økten. Start lyd/video opptakeren før oppvarmingen.

### Oppvarming

Be om eksempel: Hvem er din beste venn? Hva liker du å se på TV? Liker du å fortelle historier? Liker du å høre på historier?

### Instruksjoner

#### Instruksjoner for fortelling

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så kan du fortelle meg en historie.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar?*

Brett ut de to første bildene. Si til barnet: *Jeg vil at du skal fortelle historien. Se på bildene og prøv å fortelle den beste historien du kan.* Tillatte spørsmål/intervensjoner hvis barnet er motvillig til å begynne: *“Fortell meg historien”* (pek på bilde). Når barnet er ferdig med å fortelle de to første bildene, brett ut det neste (slik at alle bilder fra 1 til 4 er synlige). Gjenta prosessen til slutten av historien. Tillatte spørsmål/intervensjoner hvis barnet er stille midt i historien: *“Noe annet?”, “Fortsett”, “Fortell meg mer”, “La oss se hva annet som er i historien”*. Hvis barnet slutter å snakke uten å indikere at han / hun er ferdig, spør: *“Fortell meg når du er ferdig”*.

Når barnet er ferdig, ros barnet og still deretter forståelsesspørsmålene.

#### Instruksjoner for gjenfortelling

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så skal jeg fortelle deg historien.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar? Jeg skal fortelle deg historien, og så kan du fortelle den til meg igjen etterpå.*

Brett ut bilde 1 og 2. *Historien starter her:* (pek på bilde 1). *En dag var det en leken hund som så en grå mus som satt i nærheten av et tre. Hunden hoppet frem fordi han ønsket å fange musen. Akkurat da kom det en glad gutt gående på vei hjem fra butikken med en pose med pølser og en ballong i hendene. Han så at hunden jaget musen.*

Brett ut bilde bilde 3 og 4: *Musen sprang rask unna og hunden sprang rett på treet. Hunden slo seg og var veldig sint. Gutten ble så forskrekket at ballongen gled ut av hånden hans. Da han så at ballongen hans fløy opp i treet, ropte han: "Å nei, der flyr ballongen min!". Han ble lei seg og ville ha ballongen sin tilbake. Hunden la merke til posen til gutten og tenkte: "Jeg vil ta en pølse."*

Brett ut bilde bilde 5 og 6: *Gutten hoppet høyt opp for å få tak i ballongen sin. Han la ikke merke til at hunden hadde tatt en pølse. Hunden ble veldig glad for å få spise en så god pølse, og gutten var også glad for at han hadde fått ballongen sin tilbake.*

*Og det er slutten på historien.*

Brett ut bildene slik at de to første bildene bare er synlige for barnet. Si til barnet: *Nå vil jeg at du skal fortelle historien. Se på bildene og prøv å fortelle den beste historien du kan.* Det er tillatt å motivere dersom barnet viser motvilje til å begynne: *"Fortell meg historien"* (pek på bilde). Når barnet er ferdig med å fortelle de to første bildene, brett ut de neste (slik at alle bilder fra 1 til 4 nå er synlige). Gjenta prosessen til du har nådd slutten av historien. Tillatte spørsmål hvis barnet er stille midt i historien: *"Noe annet?", "Fortsett", "Fortell meg mer", "La oss se hva annet som er i historien"*. Hvis barnet slutter å snakke uten å indikere at han / hun er ferdig, spør: *"Fortell meg når du er ferdig"*.

Når barnet er ferdig, ros barnet og still deretter forståelsesspørsmål.

### **Instruksjoner for modellfortelling**

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så skal jeg fortelle deg historien.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar? Jeg skal fortelle deg historien, og så vil jeg stille deg noen spørsmål.*

Brett ut bilde 1 og 2. *Historien starter her: (pek på bilde 1). En dag var det en leken hund som så en grå mus som satt i nærheten av et tre. Hunden hoppet frem fordi han ønsket å fange musen. Akkurat da kom det en glad gutt gående på vei hjem fra butikken med en pose med pølser og en ballong i hendene. Han så at hunden jaget musen.*

Brett ut bilde bilde 3 og 4: *Musen sprang rask unna og hunden sprang rett på treet. Hunden slo seg og var veldig sint. Gutten ble så forskrekket at ballongen gled ut av hånden hans. Da han så at ballongen hans fløy opp i treet, ropte han: "Å nei, der flyr ballongen min!". Han ble lei seg og ville ha ballongen sin tilbake. Hunden la merke til posen til gutten og tenkte: "Jeg vil ta en pølse."*

Brett ut bilde bilde 5 og 6: *Gutten hoppet høyt opp for å få tak i ballongen sin. Han la ikke merke til at hunden hadde tatt en pølse. Hunden ble veldig glad for å få spise en så god pølse, og gutten var også glad for at han hadde fått ballongen sin tilbake.*

*Og det er slutten på historien.*

Etter at du fortalte og det er slutten på historien still forståelsesspørsmål.

## Skåringsark for Hund

### Seksjon I: Produksjon

A. Historiestruktur; B. Strukturell kompleksitet; C. Indre tilstander (IST)

#### A. Historiestruktur

		<b>Eksempler på riktige svar<sup>6</sup></b>	<b>Poeng</b>
<b>A1.</b>	Innledning	Tid og/ eller sted referanse, f.eks. en gang / en dag / lenge siden ... i en skog/ park / eng / i et felt / nær et tre / ved veien	0 1 2 <sup>7</sup>
<i>Episode 1: Hund (Episodekarakter: hund og mus)</i>			
<b>A2.</b>	IST som initierende hendelse	<b>Hunden</b> var leken / nysgjerrig <b>Hunden</b> så en mus	0 1
<b>A3.</b>	Mål	<b>Hunden</b> ønsket å fange / få / jage musen / leke med musen For å + VERB (fange, få, leke med)	0 1
<b>A4.</b>	Forsøk	<b>Hunden</b> hoppet frem / opp <b>Hunden</b> jaget / begynte å jage <b>Hunden</b> prøvde å + VERB (fange, få, ta)	0 1
<b>A5.</b>	Utfall	<b>Hunden</b> dunket hodet / dunket inn i treet / fikk ikke musen / var ikke rask nok <b>Musen</b> rømte / løp bak treet / musen var for rask	0 1
<b>A6.</b>	IST som reaksjon	<b>Hunden</b> var skuffet / sint / lei seg / har vondt <b>Musen</b> var glad / lettet	0 1
<i>Episode 2: Gutt (Episodekarakter: gutt)</i>			
<b>A7.</b>	IST som initierende hendelse	<b>Gutten</b> var trist / ulykkelig / bekymret for sin ballong <b>Gutten</b> så ballongen i treet	0 1
<b>A8.</b>	Mål	<b>Gutten</b> bestemte seg for å få ballongen tilbake For å + VERB (få) tilbake	0 1
<b>A9.</b>	Forsøk	<b>Gutten</b> prøvde å trekke / trekker ballongen ned fra treet <b>Gutten</b> hoppet etter ballongen / strakte seg etter (ballongen) / klatret i treet	0 1
<b>A10.</b>	Utfall	<b>Gutten</b> fikk ballongen tilbake / igjen <b>Ballongen</b> ble reddet	0 1
<b>A11.</b>	IST som reaksjon	<b>Gutten</b> var glad / fornøyd / lettet (for å få / ha ballongen sin tilbake)	0 1
<i>Episode 3: Hund (Episodekarakter: hund)</i>			
<b>A12.</b>	IST som initierende hendelse	<b>Hunden</b> så / la merke til pølsene (i posen) <b>Hunden</b> var sulten / nysgjerrig / ivrig på pølsene	0 1
<b>A13.</b>	Mål	<b>Hunden</b> ønsket / bestemte seg for å få / ta / spise / ha / stjele pølser For å + VERB (spise, få)	0 1
<b>A14.</b>	Forsøk	<b>Hunden</b> tar / griper / stjeler / trekker pølsene (ut av posen) / nådde for pølsene	0 1

<sup>6</sup> Hvis du er i tvil eller svaret fra barnet ikke er på dette skåringsarket, se i håndboken.

<sup>7</sup> Null poeng for feil eller ingen respons, 1 poeng for ett riktig svar, 2 poeng for referanse til både tid og sted.

		<b>Hunden</b> prøvde å + VERB (få, ta)	
<b>A15.</b>	Utfall	<b>Hunden</b> spiste / fikk pølsene	0 1
<b>A16.</b>	IST som reaksjon	<b>Hunden</b> var fornøyd / glad / lykkelig / ikke sulten (lenger)	0 1
<b>A17.</b>	<b>Poengsummen av 17:</b>		

### B. Strukturell kompleksitet

Antall AO-sekvenser	Antall enkelt G (uten A eller O)	Antall GA / GO-sekvenser	Antall GAO-sekvenser
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Indre tilstander (IST)

C1.	<p>Totalt antall IST i tokens. IST inkluderer:</p> <p><b>Perseptuelle tilstandsbegreper</b> f.eks. <i>se, høre, føle, lukte</i>;</p> <p><b>Fysiologiske tilstandsbegreper</b> f.eks. <i>tørst, sulten, sliten, øm, vondt</i>;</p> <p><b>Bevissthetstilstander</b> f.eks. <i>levende, våken, sover</i>;</p> <p><b>Følelsesbegreper</b> f.eks. <i>trist, lei seg, glad, sint, bekymret, skuffet, redd, stolt, modig, (føler) trygg, fornøyd, overrasket</i>;</p> <p><b>Mentale verb</b> f.eks. <i>ønske, tro, vite, glemme, bestemme, undre / lure på, ha / lage en plan</i>;</p> <p><b>Språklige verb / verb for å si / fortelle</b> f.eks. <i>si, skrike, rope, advare, spørre</i>.</p>
-----	---

## Seksjon II: Forståelse

		Eksempler på riktige svar	Eksempler på feil svar	Poeng
<b>0</b>	Likte du historien?	<b>Oppvarmingsspørsmål, ikke skåret</b>		
<b>D1.</b>	Hvorfor hopper hunden/ hopper hunden fremover? <i>(pek på bilder 1-2)</i> (Episode 1: Mål)	Ønsker å få / fange / jage musen / å leke med musen Vil ha musen For å + VERB (få, ta) musen	Forlater / løper / ønsket å hoppe Hundene er alltid hoppende.	0 1
<b>D2.</b>	Hvordan føler hunden seg? <i>(pek på bilde 3)</i> (IST som reaksjon)	Sint / dårlig / skuffet / vondt / i smerte / ikke bra / ikke komfortabel	Bra / lykkelig	0 1
<b>D3.</b>	<i>(Spør kun D3 om barnet gir riktig respons uten forklaring/begrunnelse i D2. Hvis en riktig forklaring er angitt i D2, gir du et poeng i D3 og går videre til D4.)</i> Hvorfor tror du at hunden føler seg sint / skuffet / vondt, osv.? <sup>8</sup>	Kunne ikke fange musen / han dunket hodet / dunket inn i treet Det gjør vondt når man dunker inn i treet Musen løp / kom unna.	Upassende / irrelevant svar	0 1
<b>D4.</b>	Hvorfor hopper gutten/ hopper gutten oppover? <i>(pek på bilde 5)</i> (Episode 2: Mål)	Vil ha / få / ta ballongen sin (tilbake) Ønsker ballongen sin (tilbake) Får å + VERB (få, ta) ballongen sin (tilbake)	For å klatre i ett tre / klatrer	0 1
<b>D5.</b>	Hvordan føler gutten seg? <i>(pek på bilde 6)</i> (IST som reaksjon)	Bra / fint / glad / lykkelig / fornøyd	Dårlig / sint / gal / trist	0 1
<b>D6.</b>	<i>(Spør kun D6 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D5. Hvis en riktig forklaring er angitt i D5, så gi et poeng i D6 og fortsett til D7.)</i> Hvorfor tror du at gutten føler seg bra / glad, osv.? <sup>9</sup>	Har / fikk ballongen tilbake Kunne / var i stand til + VERB (få, ta) ballongen	Han smiler / han ser slik ut / han står eller andre upassende svar	0 1
<b>D7.</b>	Hvorfor tar hunden pølsene? <i>(pek på bilde 5)</i> (Episode 3: Mål)	Bestemt / ønsker å spise / ha / stjele pølsene / Tar sjansen / muligheten når gutten ikke ser Fikk ikke musen / kunne ikke få / ta musen	Ønsker å leke med posen	0 1

<sup>8</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D2.

<sup>9</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D5.



		Hunder liker pølser/ kjøtt (generisk betydning) Pølser er velsmakende / nam		
<b>D8.</b>	Tenk deg at gutten ser hunden. Hvordan føler gutten seg? ( <i>pek på bilde 6</i> ) (IST som reaksjon)	Dårlig / sint / trist / gal ikke bra	Bra / fint / lykkelig / fornøyd	0 1
<b>D9.</b>	<i>(Spør kun D9 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D8. Hvis en riktig forklaring er angitt i D8, så gi et poeng i D9 og fortsett til D10.)</i> Hvorfor tror du at gutten føler seg dårlig / sint, osv.? <sup>10</sup>	Hunden spiste / spiser / tok / pølsene hans Gutt ønsket å spise / ha pølser (selv) De var guttens pølser	Upassende svar	0 1
<b>D10.</b>	Vil gutten være venn med hunden? Hvorfor?	Nei - gi minst én grunn (hunden spiste / stjal pølsene) eller andre passende svar	Ja / jeg vet ikke / andre upassende svar	0 1
<b>D11.</b>	<b>Poengsummen av 10:</b>			

<sup>10</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D8.

## Skåringsprotokoll for Fugleungene

### Fortelling / Gjenfortelling / Modellfortelling

Navn på barnet: \_\_\_\_\_

Fødselsdato: \_\_\_\_\_

Dato for testing: \_\_\_\_\_

Alder ved testing (i måneder): \_\_\_\_\_

Kjønn: \_\_\_\_\_

Navn på testleder: \_\_\_\_\_

Eksposering for L2 (i måneder): \_\_\_\_\_

Dato for oppstart i barnehage: \_\_\_\_\_

Navn på barnehage: \_\_\_\_\_

Forsikre deg om at alle konvoluttene er på border før økten begynner. Gjør klar lyd/video opptaker for å kunne ta opp økten. Start lyd/video opptakeren før oppvarmingen.

### Oppvarming

Be om eksempel: Hvem er din beste venn? Hva liker du å se på TV? Liker du å fortelle historier? Liker du å høre på historier?

### Instruksjoner

#### Instruksjoner for fortelling

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så kan du fortelle meg en historie. Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. Først se på hele historien. Er du klar?*

Brett ut de to første bildene. Si til barnet: *Jeg vil at du skal fortelle historien. Se på bildene og prøv å fortelle den beste historien du kan. Tillatte spørsmål/intervensjoner hvis barnet er motvillig til å begynne: "Fortell meg historien" (pek på bilde). Når barnet er ferdig med å fortelle de to første bildene, brett ut det neste (slik at alle bilder fra 1 til 4 er synlige). Gjenta prosessen til slutten av historien. Tillatte spørsmål/intervensjoner hvis barnet er stille midt i historien: "Noe annet?", "Fortsett", "Fortell meg mer", "La oss se hva annet som er i historien". Hvis barnet slutter å snakke uten å indikere at han / hun er ferdig, spør: "Fortell meg når du er ferdig".*

Når barnet er ferdig, ros barnet og still deretter forståelsesspørsmålene.

#### Instruksjoner for gjenfortelling

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så skal jeg fortelle deg historien. Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. Først se på hele historien. Er du klar? Jeg skal fortelle deg historien, og så kan du fortelle den til meg igjen etterpå.*

Brett ut bilde 1 og 2. *Historien starter her:* (pek på bilde 1). *En dag var det en fuglemamma som så at fugleungene hennes var sultne. Hun fløy bort fordi hun ville finne mat til dem. En sulten katt så at fuglen fløy bort og mjauet: "Mmm, fint, hva ser jeg her i reiret?"*

Brett ut bilde 3 og 4 (slik at alle bilder fra 1 til 4 er synlige). *Fuglemammaen kom tilbake med en stor (meite)mark til barna sine, men hun så ikke katten. Hun var glad for den saftige (meite)marken til barna sine. I mellomtiden begynte den slemme katten å klatre opp i treet fordi han ønsket å fange en fugleunge. Katten tok tak i en av fugleungene. En modig hund som gikk forbi så at fuglene var i stor fare. Hunden bestemte seg for å stoppe katten og redde dem.*

Brett ut bilde 5 og 6 (slik at bilder fra 1 til 6 nå er synlige). *Hunden sa til katten: "La fugleungene være i fred". Og så tok han kattens hale og dro ham ned. Katten slapp fugleungen og hunden jaget ham bort. Hunden var veldig glad for at han kunne redde fuglene, og katten var fortsatt sulten.*

*Og det er slutten på historien.*

Brett ut bildene slik at de to første bildene bare er synlige for barnet. Si til barnet: *Nå vil jeg at du skal fortelle historien. Se på bildene og prøv å fortelle den beste historien du kan.* Det er tillatt å motivere dersom barnet viser motvilje til å begynne: *"Fortell meg historien"* (pek på bilde). Når barnet er ferdig med å fortelle de to første bildene, brett ut de neste (slik at alle bilder fra 1 til 4 nå er synlige). Gjenta prosessen til du har nådd slutten av historien. Tillatte spørsmål hvis barnet er stille midt i historien: *"Noe annet?", "Fortsett", "Fortell meg mer", "La oss se hva annet som er i historien"*. Hvis barnet slutter å snakke uten å indikere at han / hun er ferdig, spør: *"Fortell meg når du er ferdig"*.

Når barnet er ferdig, ros barnet og still deretter forståelsesspørsmål.

### **Instruksjoner for modellfortelling**

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så skal jeg fortelle deg historien.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar? Jeg skal fortelle deg historien, og så vil jeg stille deg noen spørsmål.*

Brett ut bilde 1 og 2. *Historien starter her: (pek på bilde 1). En dag var det en fuglemamma som så at fugleungene hennes var sultne. Hun fløy bort fordi hun ville finne mat til dem. En sulten katt så at fuglen fløy bort og mjauet: "Mmm, fint, hva ser jeg her i reiret?"*

Brett ut bilde 3 og 4 (slik at alle bilder fra 1 til 4 er synlige). *Fuglemammaen kom tilbake med en stor (meite)mark til barna sine, men hun så ikke katten. Hun var glad for den saftige (meite)marken til barna sine. I mellomtiden begynte den slemme katten å klatre opp i treet fordi han ønsket å fange en fugleunge. Katten tok tak i en av fugleungene. En modig hund som gikk forbi så at fuglene var i stor fare. Hunden bestemte seg for å stoppe katten og redde dem.*

Brett ut bilde 5 og 6 (slik at bilder fra 1 til 6 nå er synlige). *Hunden sa til katten: "La fugleungene være i fred". Og så tok han kattens hale og dro ham ned. Katten slapp fugleungen og hunden jaget ham bort. Hunden var veldig glad for at han kunne redde fuglene, og katten var fortsatt sulten.*

*Og det er slutten på historien.*

Etter at du fortalte og det er slutten på historien still forståelsesspørsmål.

## Skåringsark for Fugleungene

### Seksjon I: Produksjon

A. Historiestruktur; B. Strukturell kompleksitet; C. Indre tilstander (IST)

#### A. Historiestruktur

		Eksempler på riktige svar <sup>11</sup>	Poeng
A1.	Innledning	Tid og/eller sted referanse, f.eks. en gang / en dag / lenge siden... i en skog/ i en eng / i en hage / i et felt / i et fuglereir / opp i et tre	0 1 2 <sup>12</sup>
<i>Episode 1: Mor/ Fugl (Episodekarakter: fuglemamma og fugleungene)</i>			
A2.	IST som initierende hendelse	<b>Fugleungene</b> var sultne / ønsket mat / gråt etter mat / ba om mat <b>&lt;Fuglemamma, foreldre, osv.&gt; så</b> at ungene var sultne / ønsket mat	0 1
A3.	Mål	<b>Fuglemamma</b> ønsket å mate ungene / å fange / ta / få / finne mat / makk For å + VERB (få mat)	0 1
A4.	Forsøk	<b>Fuglemamma</b> fløy bort / dro vekk / lettet etter mat / dro for å hente mat <b>Fuglemamma</b> prøvde å + VERB (få mat)	0 1
A5.	Utfall	<b>Fuglemamma</b> fikk / fanget / tok med / kom tilbake med mat / en makk / matet ungene <b>Fugleungene</b> fikk mat / en makk	0 1
A6.	IST som reaksjon	<b>Fuglemamma</b> var glad / fornøyd / lykkelig <b>Fugleungene</b> var fornøyd / glad / lykkelig / ikke sulten lenger	0 1
<i>Episode 2: Katt (Episodekarakter: katt og fugleungen (ungene))</i>			
A7.	IST som initierende hendelse	<b>Katten så</b> at mor fløy bort / <b>så</b> at fugleungene var alene / <b>så</b> at det var mat <b>Katten</b> var sulten / tenkte "nam"	0 1
A8.	Mål	<b>Katten</b> ønsket å spise / fange / drepe fugleungen (ungene) For å + VERB (spise, fange, få, drepe)	0 1
A9.	Forsøk	<b>Katten</b> klatret / klatrer opp i treet <b>Katten</b> prøvde å nå / få fugleungen <b>Katten</b> klatret / hoppet opp (i treet)	0 1
A10.	Utfall	<b>Katten</b> grep / fikk / tok fugleungen <b>Katten</b> nesten + VERB (fanget, fikk, tok)	0 1
A11.	IST som reaksjon	<b>Katten</b> var glad <b>Fugl / fuglene</b> var redd / gråt / skrek	0 1
<i>Episode 3: Hund (Episodekarakter: hund, katt og fugleungen (ungene))</i>			
A12.	IST som initierende hendelse	<b>Hunden så</b> at fuglen var i fare / <b>så</b> at katten fanget / tok fuglen <b>Fugl (fuglene)</b> var i fare	0 1
A13.	Mål	<b>Hunden</b> bestemte seg / ønsket å stoppe katten <b>Hunden</b> bestemte seg / ønsket å hjelpe / beskytte / redde fuglen (fuglene)	0 1

<sup>11</sup> Hvis du er i tvil eller svaret fra barnet ikke er på dette skåringsarket, se i håndboken.

<sup>12</sup> Null poeng for feil eller ingen respons, 1 poeng for ett riktig svar, 2 poeng for referanse til både tid og sted.

		For å + VERB (stoppe, redde, hjelpe)	
A14.	Forsøk	<b>Hunden</b> trekker / drar / dro katten ned / biter / angriper katten / griper kattens hale <b>Hunden</b> prøvde å + VERB (dra / dra ned) <b>Hunden</b> trakk / dro katten ned / bet / angrep katten / grep kattens hale	0 1
A15.	Utfall	<b>Hunden</b> jaget katten (bort)/ skremte katten av sted / bort <b>Katten</b> slapp fugleungen / stakk av / løp <b>Fuglen (fuglene)</b> ble reddet / berget	0 1
A16.	IST som reaksjon	<b>Hunden</b> var lettet / glad / stolt (å ha reddet / berget fugleungen) <b>Katten</b> var sint / skuffet / følte seg dårlig / gal / redd / i smerte / hadde vondt i halen <b>Fuglen (fuglene)</b> var / ble lettet / glad / trygg <b>Fuglemamma</b> ble lettet / lykkelig / glad	0 1
A17.		<b>Poengsum av 17:</b>	

### B. Strukturell kompleksitet

Antall AO-sekvenser	Antall enkelt G (uten A eller O)	Antall GA / GO-sekvenser	Antall GAO-sekvenser
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Indre tilstander (IST)

C1.	<p>Totalt antall IST i tokens. IST inkluderer:</p> <p><b>Perseptuelle tilstandsbegreper</b> f.eks. <i>se, høre, føle, lukte</i>;</p> <p><b>Fysiologiske tilstandsbegreper</b> f.eks. <i>tørst, sulten, sliten, øm, vondt</i>;</p> <p><b>Bevissthetstilstander</b> f.eks. <i>levende, våken, sover</i>;</p> <p><b>Følelsesbegreper</b> f.eks. <i>trist, lei seg, glad, sint, bekymret, skuffet, redd, stolt, modig, (føler) trygg, fornøyd, overrasket</i>;</p> <p><b>Mentale verb</b> f.eks. <i>ønske, tro, vite, glemme, bestemme, undre / lure på, ha / lage en plan</i>;</p> <p><b>Språklige verb / verb for å si / fortelle</b> f.eks. <i>si, skrike, rope, advare, spørre</i>.</p>
-----	---

## Seksjon II: Forståelse

		Eksempler på riktige svar	Eksempler på feil svar	Poeng
<b>0</b>	Likte du historien?	<b>Oppvarmingsspørsmål, ikke skåret</b>		
<b>D1.</b>	Hvorfor flyr fuglemamma bort? (pek på bilder 1-2) (Episode 1: Mål / IST som initierende hendelse)	Ønsker å få / finne mat / makk til ungene / å mate ungene For å + VERB (mate) fugleungene Fugleungene er sultne	Drar / går på jobb Skal hente pappa Er redd	0 1
<b>D2.</b>	Hvordan føler fugleungene seg? (pek på bilde 1) (IST som initierende hendelse)	Dårlig / sulten Vil ha mat	Bra / fint / lykkelig / overrasket / ensom / redd	0 1
<b>D3.</b>	(Spør kun D3 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D2. Hvis en riktig forklaring er angitt i D2, gir du et poeng i D3 og går videre til D4.) Hvorfor tror du at fugleungene føler seg dårlig / sulten, osv.? <sup>13</sup>	Munnene er åpen / ber om mat Skriker: "Vi vil ha mat / Vi er sultne" Mor gikk for å få mat / kom tilbake med en makk for å mate dem Fugleunger er alltid sulten (generisk betydning)	glad / synger / Ville komme sammen med mamma / Er redd for katten / redd fordi de så katten / Dårlig / redd fordi moren flyr bort	0 1
<b>D4.</b>	Hvorfor klatrer katten opp i treet? (pek på bilde 3) (Episode 2: Mål)	Ønsker å få / drepe / spise fugleungen Vil ha fugleungen For å + VERB (få, drepe, spise) fugleungen Katter liker å spise / fange fugler (generisk betydning)	Å leke med fugleungene	0 1
<b>D5.</b>	Hvordan føler katten seg? (pek på bilde 5-6) (IST som reaksjon)	Dårlig/ (fortsatt) sulten / sint / gal / trist / redd / vondt / dum / skuffet	Bra / fint / glad / leken / løper	0 1
<b>D6.</b>	(Spør kun D6 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D5. Hvis en riktig forklaring er angitt i D5, så gi et poeng i D6 og fortsett til D7.) Hvorfor tror du at katten føler seg dårlig / sulten / redd, osv.? <sup>14</sup>	Fikk ikke fugleungen / mislyktes Er redd/ redd for hunden Hunden angriper/ biter / jager den / trekker / biter katten i halen Hvis svaret på D5 er "dårlig / sint", kan svaret på D6 også være: er fortsatt sulten	Glad / leken/ begynner å fly/ ser slik ut Hunden tok kattens mat / Hunden ønsker å spise katten Jeg vet ikke	0 1
<b>D7.</b>	Hvorfor tar hunden kattens hale? (pek på bilde 5) (Episode 3: Mål)	Bestemmer seg for / ønsker å redde / hjelpe / beskytte fuglene	Ønsker å spise fuglen selv / Ønsker å spise katten/ Å leke med katten	0 1

<sup>13</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D2.

<sup>14</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D5.

		Bestemmer /ønsker å stoppe katten / for å få katten til å la fuglen gå For å + VERB (redde, hjelpe, beskytte) Slik at fuglen(e) ikke vil bli spist / drept / skadet	Hunder hater/ liker ikke katter (generisk betydning)	
<b>D8.</b>	Tenk deg at hunden ser fuglene. Hvordan føler hunden seg? (pek på bilde 6) (IST som reaksjon)	Bra / fint / glad / lettet / fornøyd / stolt / hjelpsom Som en beskytter / helt Liker å beskytte dem	Dårlig / sint/ gal / trist / lei seg / dum / sulten "Jeg må få tak i katten"	0 1
<b>D9.</b>	(Spør kun D9 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D8. Hvis en riktig forklaring er angitt i D8, så gi et poeng i D9 og fortsett til D10.) Hvorfor tror du at hunden føler seg bra / fint / glad / fornøyd, osv.? <sup>15</sup>	Stoppet katten/ får / fikk katten vekk / jaget katten bort Reddet/ hjalp fuglene Ser at fuglene er trygge / lykkelige / uskadd Nå kommer ikke katten tilbake	Han smiler / ser slik ut Fikk ikke tak i katten Vil spise fuglene selv Sint på katten	0 1
<b>D10.</b>	Hvem liker fuglemamma best, katten eller hunden? Hvorfor?	Hunden – gi minst én grunn (han reddet / hjalp fugleungen / jaget katten bort / var snill mot fuglene)	Katten / Jeg vet ikke / andre upassende svar	0 1
<b>D11.</b>	<b>Poengsum av 10:</b>			

<sup>15</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D8.

## Skåringsprotokoll for Geitekillingene

### Fortelling / Gjenfortelling / Modellfortelling

Navn på barnet: \_\_\_\_\_

Fødselsdato: \_\_\_\_\_

Dato for testing: \_\_\_\_\_

Alder ved testing (i måneder): \_\_\_\_\_

Kjønn: \_\_\_\_\_

Navn på testleder: \_\_\_\_\_

Eksposering for L2 (i måneder): \_\_\_\_\_

Dato for oppstart i barnehage: \_\_\_\_\_

Navn på barnehage: \_\_\_\_\_

Forsikre deg om at alle konvoluttene er på border før økten begynner. Gjør klar lyd/video opptaker for å kunne ta opp økten. Start lyd/video opptakeren før oppvarmingen.

### Oppvarming

Be om eksempel: Hvem er din beste venn? Hva liker du å se på TV? Liker du å fortelle historier? Liker du å høre på historier?

### Instruksjoner

#### Instruksjoner for fortelling

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så kan du fortelle meg en historie.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar?*

Brett ut de to første bildene. Si til barnet: *Jeg vil at du skal fortelle historien. Se på bildene og prøv å fortelle den beste historien du kan.* Tillatte spørsmål/intervensjoner hvis barnet er motvillig til å begynne: *“Fortell meg historien”* (pek på bilde). Når barnet er ferdig med å fortelle de to første bildene, brett ut det neste (slik at alle bilder fra 1 til 4 er synlige). Gjenta prosessen til slutten av historien. Tillatte spørsmål/intervensjoner hvis barnet er stille midt i historien: *“Noe annet?”, “Fortsett”, “Fortell meg mer”, “La oss se hva annet som er i historien”*. Hvis barnet slutter å snakke uten å indikere at han / hun er ferdig, spør: *“Fortell meg når du er ferdig”*.

Når barnet er ferdig, ros barnet og still deretter forståelsesspørsmålene.

#### Instruksjoner for gjenfortelling

Sitt overfor barnet. Si til barnet: *Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så skal jeg fortelle deg historien.* Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. *Først se på hele historien. Er du klar? Jeg skal fortelle deg historien, og så kan du fortelle den til meg igjen etterpå.*

Brett ut bilde 1 og 2. *Historien starter her:* (pek på bilde 1). *En dag var det en geitemamma som så at geitekillingen hennes hadde falt i vannet og at den var redd. Hun hoppet i*



vannet fordi hun ville redde den. En sulten rev så at geitemammaen var i vannet og knurret: "Mmm, fint, hva ser jeg her på gresset?"

Brett ut bilde 3 og 4 (slik at alle bilder fra 1 til 4 er synlige). Geitemammaen dyttet geitekillingen opp av vannet, men hun så ikke reven. Hun var glad for at babyen hennes ikke druknet. I mellomtiden hoppet den slemme reven frem fordi han ønsket å fange den andre geitekillingen. Reven tok geitekillingen. En modig fugl som fløy forbi så at geitekillingen var i stor fare. Fuglen bestemte seg for å stoppe reven og redde geitekillingen.

Brett ut bilde 5 og 6 (slik at bilder fra 1 til 6 nå er synlige). Fuglen sa til reven: "La geitekillingen være". Og så fløy han ned og bet reven i halen. Reven slapp geitekillingen og fuglen jaget ham bort. Fuglen var veldig glad for at han kunne redde geiten, og reven var fortsatt sulten.

Og det er slutten på historien.

Brett ut bildene slik at de to første bildene bare er synlige for barnet. Si til barnet: Nå vil jeg at du skal fortelle historien. Se på bildene og prøv å fortelle den beste historien du kan. Det er tillatt å motivere dersom barnet viser motvilje til å begynne: "Fortell meg historien" (pek på bilde). Når barnet er ferdig med å fortelle de to første bildene, brett ut de neste (slik at alle bilder fra 1 til 4 nå er synlige). Gjenta prosessen til du har nådd slutten av historien. Tillatte spørsmål hvis barnet er stille midt i historien: "Noe annet?", "Fortsett", "Fortell meg mer", "La oss se hva annet som er i historien". Hvis barnet slutter å snakke uten å indikere at han / hun er ferdig, spør: "Fortell meg når du er ferdig".

Når barnet er ferdig, ros barnet og still deretter forståelsesspørsmål.

### **Instruksjoner for modellfortelling**

Sitt overfor barnet. Si til barnet: Se, her er 3 konvolutter. Det er ulike historier i hver konvolutt. Velg en, og så skal jeg fortelle deg historien. Brett ut bildene slik at hele sekvensen bare er synlig for barnet. Først se på hele historien. Er du klar? Jeg skal fortelle deg historien, og så vil jeg stille deg noen spørsmål.

Brett ut bilde 1 og 2. Historien starter her: (pek på bilde 1). En dag var det en geitemamma som så at geitekillingen hennes hadde falt i vannet og at den var redd. Hun hoppet i vannet fordi hun ville redde den. En sulten rev så at geitemammaen var i vannet og knurret: "Mmm, fint, hva ser jeg her på gresset?"

Brett ut bilde 3 og 4 (slik at alle bilder fra 1 til 4 er synlige). Geitemammaen dyttet geitekillingen opp av vannet, men hun så ikke reven. Hun var glad for at babyen hennes ikke druknet. I mellomtiden hoppet den slemme reven frem fordi han ønsket å fange den andre geitekillingen. Reven tok geitekillingen. En modig fugl som fløy forbi så at geitekillingen var i stor fare. Fuglen bestemte seg for å stoppe reven og redde geitekillingen.

Brett ut bilde 5 og 6 (slik at bilder fra 1 til 6 nå er synlige). Fuglen sa til reven: "La geitekillingen være". Og så fløy han ned og bet reven i halen. Reven slapp geitekillingen og fuglen jaget ham bort. Fuglen var veldig glad for at han kunne redde geiten, og reven var fortsatt sulten.

Og det er slutten på historien.

Etter at du fortalte og det er slutten på historien still forståelsesspørsmål.

## Skåringsark for Geitekillingene

### Seksjon I: Produksjon

A. Historiestruktur; B. Strukturell kompleksitet; C. Indre tilstander (IST)

#### A. Historiestruktur

		Eksempler på riktige svar <sup>16</sup>	Poeng
A1.	Innledning	Tid- og/ eller stedsreferanse, f.eks. en gang / en dag / lenge siden ... i en skog / i en eng / ved en innsjø/ ved innsjøen / ved dammen	0 1 2 <sup>17</sup>
<i>Episode 1: Mor / Geit (Episodekarakterer: geitekillingen og geitemor / geit)</i>			
A2.	IST som initierende hendelse	<b>Geitekillingen</b> var redd / i fare / trengte hjelp / gråt / ropte (etter hjelp) / ropte på moren < <b>Geitemammaen / Geit / Foreldre, osv.&gt; så</b> at geitekillingen var redd / i fare / druknet / kunne ikke svømme < <b>Geitemammaen / Geit / Foreldre, osv.&gt; var bekymret for geitekillingen i vannet</b>	0 1
A3.	Mål	<b>Geitemammaen</b> ønsket å hjelpe geitekillingen / å redde / redde geitekillingen / å dytte geitekillingen ut av vannet/ for å få den opp av vannet For å + VERB (redde, hjelpe) geitekillingen	0 1
A4.	Forsøk	<b>Geitemammaen</b> løp / gikk i vannet <b>Geitemammaen</b> dytter / hjelper <b>Geitemammaen</b> prøvde å + VERB (hjelpe, dytte)	0 1
A5.	Utfall	<b>Geitemammaen</b> dyttet geitekillingen ut av vannet / reddet / berget / hjalp geitekillingen ut <b>Geitekillingen</b> ble reddet / tatt ut av vannet	0 1
A6.	IST som reaksjon	<b>Geitemammaen</b> var glad / lettet <b>Geitekillingen</b> var lettet / fornøyd / lykkelig / glad / ikke redd lenger	0 1
<i>Episode 2: Rev (Episodekarakterer: rev og geitekillingen)</i>			
A7.	IST som initierende hendelse	<b>Reven så</b> mor se bort / <b>så</b> at geitekillingen var alene / <b>så</b> at det var mat <b>Reven</b> var sulten / tenkte "nam"	0 1
A8.	Mål	<b>Reven</b> ønsket å spise / fange / ta / drepe geitekillingen For å + VERB (spise, fange, ta, drepe)	0 1
A9.	Forsøk	<b>Reven</b> hoppet opp / ut / hoppet mot geitekillingen <b>Reven</b> prøvde å nå / ta / fange geitekillingen	0 1
A10.	Utfall	<b>Reven</b> fikk / grep / fanget geitekillingen <b>Reven</b> nesten + VERB (fikk, fanget)	0 1
A11.	IST som reaksjon	<b>Reven</b> var glad <b>Geitekillingen</b> var redd / gråt / skrek	0 1
<i>Episode 3: Fugl (Episodekarakterer: fugl, rev og geitekillingen)</i>			
A12.	IST som initierende hendelse	< <b>Fugl, kråke, osv.&gt; så</b> at geiten var i fare / <b>så</b> at reven fanget / tok geiten <b>Geitekillingen</b> var i fare	0 1

<sup>16</sup> Hvis du er i tvil eller svaret fra barnet ikke er på dette skåringsarket, se i håndboken..

<sup>17</sup> Null poeng for feil eller ingen respons, 1 poeng for ett riktig svar, 2 poeng for referanse til både tid og sted.

<b>A13.</b>	Mål	<b>Fuglen</b> bestemte seg / ønsket å stoppe reven <b>Fuglen</b> bestemte seg / ønsket å hjelpe / beskytte / redde geitekillingen (ungen) For å + VERB (stoppe, redde, hjelpe)	0 1
<b>A14.</b>	Forsøk	<b>Fuglen</b> bet / biter / drar revens hale / reven <b>Fuglen</b> bet / dro / tok revens hale / angrepet reven <b>Fuglen</b> prøvde å + VERB (få reven bort)	0 1
<b>A15.</b>	Utfall	<b>Fuglen</b> jaget reven (bort) / skremte reven bort/ av sted <b>Reven</b> slapp geitekillingen / løp bort <b>Geitekillingen</b> ble reddet / berget	0 1
<b>A16.</b>	IST som reaksjon	<b>Fuglen</b> var lettet / glad / stolt (over å ha reddet / berget geitekillingen) <b>Reven</b> var sint / skuffet / føler seg dårlig / gal / redd / i smerte / reven har vondt i halen <b>Geitekillingen/-e</b> var / ble lettet / glad / trygg <b>Geitemammaen</b> var lettet / lykkelig	0 1
<b>A17.</b>	<b>Poengsum av 17:</b>		

### B. Strukturell kompleksitet

Antall AO-sekvenser	Antall enkelt G (uten A eller O)	Antall GA / GO-sekvenser	Antall GAO-sekvenser
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Indre tilstander (IST)

C1.	<p>Totalt antall IST i tokens. IST inkluderer:</p> <p><b>Perseptuelle tilstandsbegreper</b> f.eks. <i>se, høre, føle, lukte</i>;</p> <p><b>Fysiologiske tilstandsbegreper</b> f.eks. <i>tørst, sulten, sliten, øm, vondt</i>;</p> <p><b>Bevissthetstilstander</b> f.eks. <i>levende, våken, sover</i>;</p> <p><b>Følelsesbegreper</b> f.eks. <i>trist, lei seg, glad, sint, bekymret, skuffet, redd, stolt, modig, (føler) trygg, fornøyd, overrasket</i>;</p> <p><b>Mentale verb</b> f.eks. <i>ønske, tro, vite, glemme, bestemme, undre / lure på, ha / lage en plan</i>;</p> <p><b>Språklige verb / verb for å si / fortelle</b> f.eks. <i>si, skrike, rope, advare, spørre</i>.</p>
-----	---

## Seksjon II: Forståelse

		Eksempler på riktige svar	Eksempler på feil svar	Poeng
<b>0</b>	Likte du historien?	<b>Oppvarmingsspørsmål, ikke skåret</b>		
<b>D1.</b>	Hvorfor var geitemammaen i vannet? (pek på bilder 1-2) (Episode 1: Mål / IST som initierende hendelse)	Ønsker å redde / hjelpe geitekillingen For å + VERB (hjelpe, redde) geitekillingen Bekymret for geitekillingen Geitekillingen ropte etter hjelp/ er i fare / redd	Svømmer / leker / vil ta et bad / vil vaske seg / vaske geitekillingen / Får å kjøle seg ned / drikke	0 1
<b>D2.</b>	Hvordan føler geitekillingen seg? (pek på geitekillingen i vannet, bilde 1) (IST som initierende hendelse)	Dårlig / ikke bra / redd / i fare / forskrekket Ønsker å bli reddet	Bra / fint / glad / lekende / kald / forfrisket / sulten / tørst / skitten / ren / dum /	0 1
<b>D3.</b>	(Spør kun D3 om barnet gir riktig respons uten forklaring/begrunnelse i D2. Hvis en riktig forklaring er angitt i D2, gir du et poeng i D3 og går videre til D4.) Hvorfor tror du at geiten føler seg dårlig/ redd / i fare osv.? <sup>18</sup>	Har falt i vannet / er ikke i stand til å komme seg ut av vannet / drukner / kan ikke svømme Roper / skriker "Hjelp, jeg drukner!" Babyer kan ikke svømme (generisk betydning)	Han er sulten / tørst / svømmer / leker i vannet / fikk ikke lov til å stå der	0 1
<b>D4.</b>	Hvorfor hopper reven fremover? (pek på bilde 3) (Episode 2: Mål)	Ønsker å få / ta / drepe / spise geitekillingen / For å + VERB (få, ta, spise) geitekillingen Kunne ikke motstå geitekillingen / benytter anledningen når mor ikke ser / er langt unna Rever liker å spise geiter (killinger) (generisk betydning)	For å leke med geitekillingen	0 1
<b>D5.</b>	Hvordan føler reven seg? (pek på bilde 5-6) (IST som reaksjon)	Dårlig / (fortsatt) sulten / sint / trist / redd / vondt / dum / skuffet	Bra / fint / glad / leken / løper	0 1
<b>D6.</b>	(Spør kun D6 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D5. Hvis en riktig forklaring er angitt i D5, så gi et poeng i D6 og fortsett til D7.)	Fikk ikke geitekillingen / mislyktes Er redd / redd for fuglen Fuglen angrep / angriper / biter / jager ham / biter revens hale Hvis svaret på D5 er "dårlig / sint", kan svaret	Reven løper bort/ ser slik ut Fuglen tok maten til reven Fuglen vil spise reven Jeg vet ikke	0 1

<sup>18</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D2.

	Hvorfor tror du at reven føler seg dårlig / redd / sulten / skuffet osv.? <sup>19</sup>	på D6 også være: er fortsatt sulten.		
<b>D7.</b>	Hvorfor biter fuglen revens hale? (pek på bilde 5) (Episode 3: Mål)	Bestemmer / ønsker å redde / hjelpe / beskytte geitekillingen / bestemmer / Bestemmer / ønsker å stoppe reven / for å få reven til å la geiten gå For å + VERB (redde, hjelpe) Slik at geiten ikke vil bli spist / drept / skadet	Ønsker å spise geiten selv Ønsker å spise reven / For å leke med reven Fugler hater / liker ikke rever (generisk betydning)	0 1
<b>D8.</b>	Tenk deg at fuglen ser geitene. Hvordan føler fuglen seg? (pek på bilde 6) (IST som reaksjon)	Bra / fint / glad / lettet / fornøyd / tilfreds / stolt / hjelpsom Som en beskytter / helt Liker å beskytte dem	Dårlig / trist / sint / gal / lei seg / dum / sulten "Jeg må ta reven"	0 1
<b>D9.</b>	(Spør kun D9 om barnet gir riktig respons uten forklaring/ begrunnelse i D8. Hvis en riktig forklaring er angitt i D8, så gi et poeng i D9 og fortsett til D10.) Hvorfor tror du at fuglen føler seg bra / fint / glad osv.? <sup>20</sup>	Stoppet reven / får / fikk reven ut derfra Reddet / berget / hjalp geiten. Ser at geitene er trygge / lykkelige / uskadd. Nå vil ikke reven komme tilbake.	Han smiler / ser slik ut. Fikk ikke tak i reven / Vil spise geitekillingen selv Er sint på reven.	0 1
<b>D10.</b>	Hvem liker geitemammaen best, reven eller fuglen? Hvorfor?	Fuglen - gi minst én grunn (han reddet / hjalp geitekillingen / jaget reven bort / var snill mot geitene)	Reven / Jeg vet ikke / andre upassende svar	0 1
<b>D11.</b>	<b>Poengsum av 10:</b>			

<sup>19</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D5.

<sup>20</sup> Bruk samme IST levert av barnet som svar på D8.

## Bakgrunnsspørsmål

1. Barnets navn (fornavn, etternavn) \_\_\_\_\_

2. Fødselsdato \_\_\_\_\_

### 3. Går barnet ditt til barnehage / skole?

Ja, barnehage  
fra \_\_\_\_\_ (år, måned)

nei

Hvis ja, hva slags barnehage?

- Tospråklig
- Enspråklig L1 = barnets morsmål
- Enspråklig L2 = barnets andrespråk
- Annet, hva slags annet?  
\_\_\_\_\_

Ja, skolen  
fra \_\_\_\_\_ (år, måned)

nei

Hvis ja, hva slags skole?

- Tospråklig
- Enspråklig L1 = barnets morsmål
- Enspråklig L2 = barnets andrespråk
- Annet, hva slags annet?  
\_\_\_\_\_

### 4. I hvilket land ble barnet ditt født?

L1 landet,  
hvilket? \_\_\_\_\_

L2 landet,  
hvilket? \_\_\_\_\_

I et annet land, hvilket?  
\_\_\_\_\_

5. Siden når har barnet ditt bodd i landet hvor man snakker barnets L2? \_\_\_\_\_ (år, måned)

### 6. Hvilken plass har barnet i søskenflokket?

1                       2                       3                       Sett nummeret \_\_\_\_\_

### 7. Hvor gammel var barnet ditt da han/hun sa de første ordene?

\_\_\_\_\_ år (r) \_\_\_\_\_ måned(er)

### 8. Har du noen gang vært bekymret for barnets språk?

nei                       Ja, angi hvorfor? \_\_\_\_\_

### 9. Har noen i familien din hatt noen tale- eller språkvansker?

nei                       Ja, angi hvem? \_\_\_\_\_  
f.eks. mor, far, søsken(er)

### 10. Har barnet ditt noen gang hatt hørselsvansker?

Hørselshemmede

- nei
- ja

Hyppige øreinfeksjoner

- nei
- Ja, hvor mange? \_\_\_\_\_
- tetningsrør (ørerør)

### 11. Etter din mening, hører barnet ditt normalt?

nei                       ja

**12. Informasjon om foreldrene**

	Angi morsmålet ditt (L1)	Angi ditt andrespråk (L2)	Angi andre språk du kan	Hvor lenge har du bodd i Norge?	Din utdannelse	Ditt yrke
Mor/ Forelder 1						
Far/ Forelder 2						

**13. Hvilket språk snakker du med barnet ditt?**

Mor/ Forelder 1

- Mitt morsmål (L1)
  - Mitt andrespråk (L2)
  - Både morsmål og andrespråk
  - Andre språk, angi hvilke
- \_\_\_\_\_

Far/ Forelder 2

- Mitt morsmål (L1)
  - Mitt andrespråk (L2)
  - Både morsmål og andrespråk
  - Andre språk, angi du hvilke
- \_\_\_\_\_

**14. Hvilke språk snakker barnet ditt nå?**

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <input type="radio"/> Barnets L1, som er: _____ | <input type="radio"/> Barnets L2, som er: _____ | <input type="radio"/> Andre språk, som er: _____ |
|---|---|--|

**15. Hvilke språk blir barnet ditt eksponert for?**

- |                                  |                                  |  |
|----------------------------------|----------------------------------|--|
| <input type="radio"/> Barnets L1 | <input type="radio"/> Barnets L2 | <input type="radio"/> Andre språk, som er: _____ |
|----------------------------------|----------------------------------|--|

**16. I hvilken alder begynte barnet ditt å bli eksponert for L2?**

- |   |   |
|---|---|
| <input type="radio"/> Fra fødselen        | <input type="radio"/> Før barnet ble 3 år |
| <input type="radio"/> Før barnet ble 1 år | <input type="radio"/> Før barnet ble 5 år |
| <input type="radio"/> Før barnet ble 2 år | <input type="radio"/> Fra alder _____     |

**17. Er barnet ditt eksponert for L2 i**

- |  |  |
|--|--|
| <input type="radio"/> Barnehage eller skole                    | <input type="radio"/> TV / datamaskin/ bøker |
| <input type="radio"/> Med venner                               | <input type="radio"/> Andre                  |
| <input type="radio"/> Med søsken/ foreldre / andre slektninger | _____  |

**18. Angi, i form av prosenter, hvor ofte barnet ditt er eksponert for forskjellige språk daglig (i alle daglige aktiviteter kombinert)?**

- | Barnets morsmål (L1)       | Barnets andre språk (L2)   | Andre språk                |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <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% |

<b>19. Vennligst angi barnets språkferdigheter ved å krysse av i riktig boks</b>	Veldig godt	Ganske godt	Ganske dårlig	Veldig dårlig				
Hvor godt <u>forstår</u> barnet ditt sitt morsmål (L1)								
Hvor godt <u>forstår</u> barnet ditt sitt andrespråk (L2)								
Hvor godt <u>snakker</u> barnet ditt sitt morsmål (L1)								
Hvor godt <u>snakker</u> barnet ditt sitt andrespråk (L2)								
<b>20. Etter din mening, hvilket språk snakker barnet ditt best?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Hans / hennes L1</li> <li><input type="radio"/> Hans / hennes L2</li> <li><input type="radio"/> Annet språk, som er _____</li> </ul>								
<b>21. Etter din mening, liker / foretrekker barnet ditt noen av språkene mer enn andre?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> nei</li> <li><input type="radio"/> Ja, hvilke? _____</li> </ul>								
<b>22. Vennligst oppgi hvor ofte var barnet ditt med på følgende aktiviteter i løpet av den siste måneden</b>	Barnets morsmål (L1)			Barnets andrespråk (L2)				
	Aldri	To ganger i måneden	En eller to ganger i uken	Nesten hver dag	Aldri	To ganger i måneden	En eller to ganger i uken	Nesten hver dag
Fortelle historier								
Lese bøker								
Lytte til sanger eller synge								
Se på TV / DVD / filmer / dataspill								



## Manuser til historiene

Følgende manuser til historiene kan brukes som stimuli for modellfortelling, gjenfortelling, og fortelling. Manuser har en parallell makro- og mikrostruktur, dvs. at de har lik kognitiv og språklig kompleksitet. Manuser kan brukes til å veilede skåring og analyse.

Makrostruktur komponenter i manuser nedenfor er markert på følgende måte:

mål forsøk utfall indrettilstander

### Fugleungene (Totalt antall ord: 156)

**Bilder 1 / 2:** En dag var det en fuglemamma som så at fugleungene hennes var *sultne*. Hun fløy bort fordi hun ville finne mat til dem. En *sulten* katt så at fuglen fløy bort og *mjauet*. "Mmm, fint, hva ser jeg her i reiret?"

**Bilder 3 / 4:** Fuglemammaen kom tilbake med en stor (meite)mark til barna sine, men hun så ikke katten. Hun var *glad* for den *saftige (meite)marken* til barna sine. I mellomtiden begynte den *slemme* katten å klatre opp i treet fordi han ønsket å fange en fugleunge. Katten tok tak i en av fugleungene. En *modig* hund som gikk forbi så at fuglene var i stor fare. Hunden bestemte seg for å stoppe katten og redde dem.

**Bilder 5 / 6:** Hunden sa til katten: "La fugleungene være i fred". Og så tok han kattens hale og dro ham ned. Katten slapp fugleungen og hunden jaget ham bort. Hunden var veldig *glad* for at han kunne *redde* fuglene, og katten var fortsatt *sulten*.

### Geitekillingene (Totalt antall ord: 149)

**Bilder 1 / 2:** En dag var det en geitemamma som så at geitekillingen hennes hadde falt i vannet og at den var *redd*. Hun hoppet i vannet fordi hun ville redde den. En *sulten* rev så at geitemammaen var i vannet og *knurret*. "Mmm, fint, hva ser jeg her på gresset?"

**Bilder 3 / 4:** Geitemammaen dyttet geitekillingen opp av vannet, men hun så ikke reven. Hun var *glad* for at babyen hennes ikke druknet. I mellomtiden hoppet den *slemme* reven frem fordi han ønsket å fange den andre geitekillingen. Reven tok geitekillingen. En *modig* fugl som fløy forbi så at geitekillingen var i stor fare. Fuglen bestemte seg for å stoppe reven og redde geitekillingen.

**Bilder 5 / 6:** Fuglen sa til reven: "La geitekillingen være". Og så fløy han ned og bet reven i halen. Reven slapp geitekillingen og fuglen jaget ham bort. Fuglen var veldig *glad* for at han kunne redde geiten, og reven var fortsatt *sulten*.

## Katt (Totalt antall ord: 170)

**Bilder 1 / 2:** En dag var det en *leken* katt som så en gul sommerfugl som satt på en busk. Katten hoppet frem fordi han ønsket å fange sommerfuglen. Akkurat da kom det en *glad* gutt gående tilbake fra fisketur med en bøtte og en ball i hendene sine. Han så at katten jaget sommerfuglen.

**Bilder 3 / 4:** Sommerfuglen fløy raskt vekk og katten falt ned i busken. Han *slo seg* og ble veldig *sint*. Gutten ble så *forskrøkket* at ballen falt rett ut av hånden hans. Da han så ballen sin rulle i vannet, *ropte* han: "Å nei, der triller ballen min!". Han var *lei seg* og ville ha ballen sin tilbake. Katten *la merke til* bøtten til gutten og *tenkte*: "Jeg vil ta en fisk."

**Bilder 5 / 6:** Gutten begynte å dra ballen sin ut av vannet med fiskestangen sin. Han *la ikke merke* til at katten hadde tatt en fisk. Til slutt var katten veldig *glad* for å *få spise* en sånn *deilig* fisk, og gutten var *glad* for at han hadde fått ballen sin tilbake.

## Hund (Totalt antall ord: 175)

**Bilder 1 / 2:** En dag var det en *leken* hund som så en grå mus som satt i nærheten av et tre. Hunden hoppet frem fordi han ønsket å fange musen. Akkurat da kom det en *glad* gutt gående på vei hjem fra butikken med en pose med pølser og en ballong i hendene. Han så at hunden jaget musen.

**Bilder 3 / 4:** Musen sprang rask unna og hunden sprang rett på treet. Hunden *slo seg* og var veldig *sint*. Gutten ble så *forskrøkket* at ballongen gled ut av hånden hans. Da han så at ballongen hans fløy opp i treet, *ropte* han: "Å nei, der flyr ballongen min!". Han ble *lei seg* og ville ha ballongen sin tilbake. Hunden *la merke til* posen til gutten og *tenkte*: "Jeg vil ta en pølse."

**Bilder 5 / 6:** Gutten hoppet høyt opp for å få tak i ballongen sin. Han *la ikke merke til* at hunden hadde tatt en pølse. Hunden ble veldig *glad* for å få spise en så *god* pølse, og gutten var også *glad* for at han hadde fått ballongen sin tilbake.