



Codebook

Validierungsphase

zum Analysebaustein ILEA-Basis-T Frühe Mathematik:  
Dynamisches Testverfahren

Steffen Siegemund-Johannsen, Sara Hartke, Matteo Kauffert, Isabelle  
von Seeler & Joana Stolte

Die vorliegende Publikation entstand im Verbund-Projekt Individuelle Lernentwicklungsanalyse von Basiskompetenzen in der inklusiven Transition Kita - Schule (ILEA-Basis-T, 2021-2024). Dieses Projekt wurde aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01NV2112B gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor:innen.



#### Autor:innen:

Steffen Siegemund-Johannsen, Sara Hartke, Matteo Kauffert, Isabelle von Seeler, Joana Stolte

Stand: Februar 2025

Codebook Validierungsphase zum Analysebaustein ILEA-Basis-T – Frühe Mathematik: Dynamisches Testverfahren © 2024 by Steffen Siegemund-Johannsen, Sara Hartke, Matteo Kauffert, Isabelle von Seeler & Joana Stolte is licensed under [CC BY-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)

#### Zitiervorschlag:

Siegemund-Johannsen, S., Hartke, S., Kauffert, M, von Seeler, I. & Stolte, J. (2024). *Codebook Validierungsphase zum Analysebaustein ILEA-Basis-T – Frühe Mathematik: Dynamisches Testverfahren*. Verfügbar unter: <https://www.erzwiss.uni-leipzig.de/index.php?id=40749>

## Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG.....	1
DYNAMISCHES TESTVERFAHREN ILEA-BASIS-T FRÜHE MATHEMATIK .....	2
BEOBACHTUNGSVERFAHREN ILEA-BASIS-T FRÜHE MATHEMATIK.....	18
MBK 0.....	25
WPPSI-IV .....	31

## Einleitung

Das Projekt ILEA-Basis-T ist ein Verbundprojekt, dass an den Universitäten Leipzig, Würzburg und Flensburg in unterschiedlichen Teilprojekten bearbeitet wird. Innerhalb des Projekts wird der Frage nachgegangen, wie Kompetenzen der Frühen Literalität und Frühen Mathematik sowie das biopsychosoziale Wohlbefinden von Kindern im Vorschulalter mit erheblichen Lern- und Entwicklungs Herausforderungen (ELE) differenziert erfasst und zielgerichtet gefördert werden können. Hierfür werden Analysebausteine und ergänzende Förderanregungen für die Zielgruppe entwickelt, die eine mögliche Lernbegleitung der ELE-Kinder in Form einer präventiven und interventiven Förderung darstellen.

Nach Abschluss der Pilotierungs- und Erprobungsphase wurde mit der Validierungsphase des Projekts begonnen. Die Eltern der teilnehmenden Kinder wurden über das Projekt informiert und erhielten im Vorfeld entsprechende Elternfragebögen sowie Einverständniserklärungen, welche ausgehändigt wurden. Im Bereich Frühe Mathematik gestaltet die Vorbereitung der Materialien für das dynamische Testverfahren ILEA-Basis-T den Beginn der Validierungsphase. Zur Durchführung des Beobachtungsbogens zur Erfassung von mathematischen Basiskompetenzen erhalten die pädagogischen Fachkräfte den benötigten Beobachtungsbogen sowie ein an sie gerichtetes Anschreiben. Nach dem Durchführungszeitraum der drei Testverfahren sowie dem Beobachtungsbogen, erfolgt die anonymisierte Eingabe der erhobenen Daten, sowie die anschließende Auswertung und Validierung.

Dieses Dokument dient als Übersicht für die erfassten Daten der Validierungsphase im ILEA-Basis-T-Projekt. Es teilt sich in vier Kapitel, die nach dem dynamischen Testverfahren ILEA-Basis-T, dem Beobachtungsbogen zur Erfassung von mathematischen Basiskompetenzen sowie den Parallelinstrumenten MBK 0 und WPPSI-IV benannt sind. Innerhalb eines Kapitels werden in Form einer Tabelle die Items mit der entsprechenden Beschriftung und der dazugehörigen Wertausprägung gelistet. Die Reihenfolge der Items entspricht der Reihenfolge, in der sie in den verschiedenen Bögen abgebildet sind. Die Itembezeichnungen hier und im Datensatz entsprechen dem im Validierungsprozess verwendeten Stimulusmaterial und Protokollbögen. Sie entsprechen nicht den finalisierten über die ILEA-Basis-T Homepage <https://www.erzwiss.uni-leipzig.de/index.php?id=40749> verfügbaren Verfahren.

# Dynamisches Testverfahren ILEA-Basis-T Frühe Mathematik

Variablenbezeichnung	Beschriftung	Werteausprägungen
Kind_ID	Code des Kindes; Zusammensetzung aus der Kita_ID und der Nummerierung der Kinder	
Kita_ID	Laufnummer	
Alter_FM	Alter in Jahren, Stand der Erhebung FM	
Alter_FMM	Alter in Monaten, Stand der Erhebung FM	
Geschlecht	Geschlecht des Kindes	0 = männlich 1 = weiblich
MSG (Mengen Systematik groß)		
MSG1: Jeder Hund bekommt einen Keks	Gib bitte jedem Hund einen Keks.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
MSG2: Dunkle und helle Kekse	Sind es mehr dunkle Kekse, mehr helle Kekse oder sind es gleich viele Kekse?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
MB (Mengen Begriffe)		
MB1: Die wenigsten Kekse	Hat Flip die wenigsten, die meisten oder mittel viele?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände

MB2: Die meisten Kekse	Hat Molli die wenigsten, die meisten oder mittel viele?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
MB3: Mittel viele Kekse	Hat Flo die wenigsten, die meisten oder mittel viele?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
MSK (Mengen Systematik klein)		
MSK1: Molli hat mehr Kekse	Hat Flip mehr oder Molli mehr oder haben sie gleich viele Hundekekse?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
MSK2: Flo hat mehr Kekse	Hat Molli mehr oder Flo mehr oder haben sie gleich viele Hundekekse?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
MSK3: Nala möchte die meisten Kekse	Auf welchem Teller sind die meisten Kekse?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt

		-98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
MSK4: Lou möchte die meisten Hundekekse	Auf welchem Teller sind die meisten Kekse?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ1 (Zahlwortkenntnis)		
ZWZ1  ZWZ1-2: Anzahl der genannten Ziffern bis neun  ZWZ1-3: Anzahl der genannten Ziffern ab zehn	Welche Zahlen kennst du schon?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2 (Ziffern benennen)		
ZWZ2_5	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_1	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_7	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold

		3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_3	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_2	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_6	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_4	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände



ZWZ2_8	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_9	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_12	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_13	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_10	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt

		-97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_11	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_20	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWZ2_26	Welche Zahl ist das?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWR (Zahlwortreihe)		
ZWR1: Zahlwortreihe aufsagen  ZWR1_2: höchstgenannte Zahl mit maximal einem Fehler	Zähle, soweit du kannst!	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWR2A: Zahlwortreihe bis drei	Zähle bis zur Drei.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst

		-99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWR2B: Zahlwortreihe bis sieben	Zähle bis zur Sieben.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZWR3: Weiterzählen von drei	Kannst du auch von drei an weiterzählen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZAA (Zahlwortreihe Aufsteigen & Absteigen)		
ZAA1: Rückwärts zählen von fünf	Zähle von fünf rückwärts.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZAA2: Nachfolger von vier	Wenn du zählst, welche Zahl kommt nach der Vier?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZAA3: Vorgänger von drei	Wenn du zählst, welche Zahl kommt genau vor der Drei?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold

		3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZAA4: Vorgänger von acht	Wenn du zählst, welche Zahl kommt genau vor der Acht?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
UPZ (Unpräziser Zahlwortbegriff)		
UPZ1: 20 Kekse	Welche Zahl ist die Größte? Eins, zwanzig oder fünf?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
UPZ2: Zwölf Kekse	Welche Zahl ist die Größte? Zwölf, acht oder drei?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
UPZ3: 80 Kekse	Welche Zahl ist die Größte? Zwei, achtzig oder dreizehn?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt

		-97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZOZ (Zuordnung Objekt Zahlwort)		
ZOZ1A: Fünf Kekse in einer Reihe	Zähle bitte die Kekse.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZOZ1B: Fünf Kekse in einer Reihe II	Wie viele Kekse sind alle zusammen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZOZ2A: Sechs Kekse in einem Haufen	Zähle bitte die Kekse.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZOZ2B: Sechs Kekse in einem Haufen II	Wie viele Kekse sind alle zusammen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZOZ3: Zehn Kekse in einer Reihe	Zähle bitte die Kekse.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst

		-99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZZO (Zählzahl ordinal)		
ZZO1: Erster Hund	Welcher Hund springt als erstes ins Wasser?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZZO2: Dritter Hund	Welcher Hund springt als drittes ins Wasser?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZZO3: Hunde vor Molli	Welche Hunde sind noch vor Molli dran?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
ZZO4: Hunde nach Molli	Welche Hunde sind nach Molli dran?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
AKM (Anzahl kleine Mengen)		

AKM1: Drei Kekse versteckt	Wie viele Kekse hast du gesehen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
AKM2: Fünf Kekse versteckt	Wie viele Kekse hast du gesehen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
AKM3: Sieben Kekse versteckt	Wie viele Kekse hast du gesehen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
AKM4: Sechs Kekse versteckt	Wie viele Kekse hast du gesehen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
KZL (Kardinalzahl)		
KLZ1: Drei Klötze	Gib Malu drei Klötze.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt

		-98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
KLZ2: Vier Klötze	Gib Malu jetzt vier Klötze.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
KLZ3: Fünf Klötze	Gib Malu jetzt fünf Klötze.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
KLZ4: Sieben Klötze	Gib Malu jetzt sieben Klötze.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
FA (Frühe Arithmetik)		
FA1: Zwei plus eins	Gib Malu zwei Kekse. Gib Molli einen Keks. Wie viele Kekse haben beide zusammen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
FA2: Vier plus zwei	Gib Malu vier Kekse. Gib Molli zwei Kekse. Wie viele Kekse haben beide zusammen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold



		4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
FA3A: Kekse ausgleichen	Malu hat vier Hundekekse. Molli hat zwei. Molli will genauso viele haben wie Malu. Wie viele fehlen ihr?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
FA3B: Kekse ausgleichen II	Malu bekommt diesmal vier Kekse. Molli bekommt sieben. Malu will gleich viele haben wie Molli. Wie viele musst du ihr geben?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
FA4: Fünf minus drei	Molli hat fünf Hundekekse. Sie möchte aber nur drei essen. Wie viele bleiben übrig?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
FA5: Zehn minus neun	Malu hat zehn Hundekekse. Sie möchte aber nur neun essen. Wie viele sind danach noch in der Schachtel?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GBR (Größen Begriffe Relationen)		

GBR1: Kleinster Hund	Welcher von diesen Hunden ist kleiner als alle anderen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GBR2: Größter Hund	Welcher von diesen Hunden ist größer als alle anderen?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GBR3: Mittelhöher Hund	Welcher von diesen Hunden ist mittelhöher?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GBR4: Größer als Flip	Zeige mir alle Hunde, die größer sind als Flip.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GBR5: Kleiner als Molli	Zeige mir alle Hunde, die kleiner sind als Molli.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt

		-97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GSP (Größen Systematik Paare)		
GSP1: Flo > Nala	Ist Nala größer, kleiner oder gleichgroß wie Flo?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GSP2: Flo = Lou	Ist Lou größer, kleiner oder gleichgroß wie Flo?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GST (Größen Systematik Triple)		
GST1: Molli, die Größte	Ist Molli die Größte oder die Mittlere oder die Kleinste?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GST2: Flip der Mittlere	Ist Flip der Kleinste oder der Mittlere oder der Größte?	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold 4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
GKT (Größen Konstruktion Treppe)		
GKT1: Von klein nach groß	Stelle die anderen Hunde neben Mini, so dass sie immer größer werden.	1 = direkt gelöst 2 = gelöst beim 1. Scaffold 3 = gelöst beim 2. Scaffold

		4 = gelöst beim 3. Scaffold 0 = nicht gelöst -99 = nichts angekreuzt -98 = Abbruchkriterium wirkt -97 = Abbruch wegen äußerer Umstände
--	--	--

## Beobachtungsverfahren ILEA-Basis-T Frühe Mathematik

Variablenbezeichnung	Beschriftung	Werteausprägungen
Alter_FMBeobM	Alter in Monaten, Stand der Erhebung FM	
ZWS (Zahlwörter sprechen)		
ZWS-1	Das Kind kann erste Zahlwörter sprechen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZWS-2	Das Kind kann alle Zahlwörter von 1 bis 5 sprechen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZWS-3	Das Kind kann einige Zahlwörter von 5 bis 10 sprechen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZWS-S	Ausgezählte Summe Bereich ZWS	4-12 Punkte möglich
ZB (Ziffern benennen)		
ZB-1	Das Kind kann erste Ziffern benennen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZB-2	Das Kind kann die Ziffern 1 bis 3 benennen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZB-3	Das Kind kann die Ziffern 1 bis 5 benennen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZB-4	Das Kind kann die Ziffern 1 bis 10 benennen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZB-S	Ausgezählte Summe Bereich ZB	4-16 Punkte möglich
ZWR (Zahlwortreihe aufsagen)		
ZWR-1	Das Kind kann im Rahmen von Fingerspielen und	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig

	Liedern Zahlen in der richtigen Reihenfolge aufsagen.	4 = immer
ZWR-2	Das Kind kann die Zahlwortreihe von 1 bis 5 aufsagen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZWR-3	Das Kind kann die Zahlwortreihe von 1 bis 10 aufsagen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZWR-4	Das Kind kann im Rahmen von Fingerspielen und Liedern Zahlen rückwärts in der richtigen Reihenfolge aufsagen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZWR-5	Das Kind kann die Zahlwortreihe von 3 bis 1 rückwärts aufsagen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZWR-6	Das Kind kann die Zahlwortreihe von 5 bis 1 rückwärts aufsagen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZWR-S	Ausgezählte Summe Bereich ZWR	6-24 Punkte möglich
SE (Simultanerfassung)		
SE-1	Das Kind kann erste Würfelbilder benennen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
SE-2	Das Kind kann die Würfelbilder 1 bis 5 benennen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
SE-3	Das Kind kann Mengen bis 3 auf einen Blick bestimmen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
SE-4	Das Kind kann ungeordnete Mengen bis 5 auf einen Blick bestimmen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer

SE-S	Ausgezählte Summe Bereich SE	4-16 Punkte möglich
ZÄK (Kardinales Zählen)		
ZÄK-1	Das Kind kann beim Auftragen von Zahlwörtern auf Objekte zeigen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄK-2	Das Kind kann zur Beschreibung von Mengen Zahlwörter nutzen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄK-3	Das Kind kann jedem Objekt genau ein Zahlwort zuweisen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄK-4	Das Kind kann Mengen zwischen 1 und 3 abzählen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄK-5	Das Kind kann Mengen zwischen 1 und 5 abzählen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄK-6	Das Kind kann einem nach Aufforderung die korrekte Anzahl von 1 bis 5 Gegenständen reichen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄO (Ordinales Zählen)		
ZÄO-1	Das Kind kann sagen, welche Zahl nach der 2 kommt.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄO-2	Das Kind kann sagen, welche Zahl nach der 5 kommt.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄO-3	Das Kind kann sagen, welche Zahl vor der 2 kommt.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄO-4	Das Kind kann sagen, welche Zahl vor der 5 kommt.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer

ZÄO-5	Das Kind kann im Rahmen von Fingerspielen und Liedern, Bezeichnungen für die Position von Objekten in der Zahlwortreihe nutzen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄO-6	Das Kind kann sagen, welche Position ein Objekt in der Reihe bis 5 hat.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄO-7	Das Kind kann sagen, welche Zahl größer/kleiner ist (großer Unterschied: z.B. 1 und 100).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄO-8	Das Kind kann sagen, welche Zahl größer/kleiner ist (kleiner Unterschied: z.B. 2 und 6).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
ZÄK-S	Ausgezählte Summe Bereich ZÄK	6-24 Punkte möglich
ZÄO-S	Ausgezählte Summe Bereich ZÄO	8-32 Punkte möglich
ZÄ-S	Ausgezählte Summe Bereiche ZÄK & ZÄO	14-56 Punkte möglich
MNV (Mengen numerisch vergleichen)		
MNV-1	Das Kind kann 2 Mengen zählend miteinander vergleichen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MNV-2	Das Kind kann 2 Mengen zählend miteinander vergleichen und den Unterschied bestimmen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MNV-3	Das Kind kann eine Menge in 2 Teilmengen aufteilen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MNV-4	Das Kind kann aus 2 Teilmengen die Gesamtsumme bestimmen	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MNV-S	Ausgezählte Summe Bereich MNV	4-16 Punkte möglich
MV (Mengen vergleichen & abschätzen)		



MV-1	Das Kind kann Mengen mit großem Unterschied miteinander vergleichen und abschätzen, welche Menge größer oder kleiner ist.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MV-2	Das Kind kann Mengen mit kleinem Unterschied (z.B. 2 Muggelsteine und 4 Muggelsteine) miteinander vergleichen und abschätzen, welche Menge größer oder kleiner ist.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MV-3	Das Kind kann 3 Mengen der Größe nach ordnen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MV-S	Ausgezählte Summe Bereich MV	3-12 Punkte möglich
MFK (Mengen beschreiben)		
MFK-1	Das Kind kann Wörter verstehen, die Mengen beschreiben (z.B. viel/wenig).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MFK-2	Das Kind kann Wörter nutzen, um Mengen zu beschreiben (z.B. viel/wenig).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MFK-3	Das Kind kann Wörter zur Beschreibung von Mengenvergleichen verstehen (z.B. mehr/weniger).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MFK-4	Das Kind kann Wörter zur Beschreibung von Vergleichen zwischen 2 Mengen nutzen (z.B. mehr/weniger).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MFK-5	Das Kind kann Wörter zur Beschreibung von Vergleichen zwischen 3 Mengen verstehen (z.B. am	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer

	meisten/am wenigsten und mehr/weniger).	
MFK-6	Das Kind kann Wörter zur Beschreibung von Vergleichen zwischen 3 Mengen nutzen (z.B. am meisten/am wenigsten und mehr/weniger).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
MFK-S	Ausgezählte Summe Bereich MFK	6-24 Punkte möglich
GV (Größen vergleichen & abschätzen)		
GV-1	Das Kind kann 2 Gegenstände (mit großem Größenunterschied) hinsichtlich der Größe miteinander vergleichen und bestimmen, welcher Gegenstand größer bzw. kleiner ist.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
GV-2	Das Kind kann 2 Gegenstände (mit kleinem Größenunterschied) hinsichtlich der Größe miteinander vergleichen und bestimmen, welcher Gegenstand größer bzw. kleiner ist.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
GV-3	Das Kind kann 3 Gegenstände der Größe nach ordnen.	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
GV-S	Ausgezählte Summe Bereich GV	3-12 Punkte möglich
GFK (Größen beschreiben)		
GFK-1	Das Kind kann Wörter verstehen, die Größen beschreiben (z.B. groß/klein).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
GFK-2	Das Kind kann Wörter nutzen, um Größen zu	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig

	beschreiben (z.B. groß/klein).	4 = immer
GFK-3	Das Kind kann Wörter zur Beschreibung von Vergleichen zwischen 2 Größen verstehen (z.B. größer/kleiner).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
GFK-4	Das Kind kann Wörter zur Beschreibung von Vergleichen zwischen 2 Größen nutzen (z.B. größer/kleiner).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
GFK-5	Das Kind kann Wörter zur Beschreibung von Vergleichen zwischen 3 Größen verstehen (z.B. am größten/am kleinsten und/oder größer/kleiner).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
GFK-6	Das Kind kann Wörter zur Beschreibung von Vergleichen zwischen 3 Größen nutzen (z.B. am größten/am kleinsten und/oder größer/kleiner).	1 = noch nicht 2 = manchmal 3 = häufig 4 = immer
GFK-S	Ausgezählte Summe Bereich GFK	6-24 Punkte möglich
GS (Gesamtsumme)	Ausgezählte Summe aller Items	53-212 Punkte möglich

## MBK 0

Variablenbezeichnung	Beschriftung	Werteausprägungen
Alter_MBK	Alter in Jahren, Stand Tag der Testung MBK	-99 = missing
Alter_MBKM	Alter in Monaten, Stand Tag der Testung MBK	-99 = missing
Version	Parallelfarm 1 oder 2	1 = Version 1 2 = Version 2
<b>MZF (MBK0-Zahlenfolge)</b> Prüft, wie gut ein Kind bereits die Zahlenfolge beherrscht.		
MZF1_a	Fehlerfrei vorwärts gezählt bis	4 Punkte = mind. 31 3 Punkte = 21-30 2 Punkte = 11-20 1 Punkt = 1-10 0 Punkte = Sonstiges
MZF1_b1	Zahl genau nach 5	1 Punkt = 6 0 Punkte = Sonstiges
MZF1_b2	Zahl genau nach 9	1 Punkt = 10 0 Punkte = Sonstiges
MZF1_b3	Zahl genau nach 18	1 Punkt = 19 0 Punkte = Sonstiges
MZF1_c1	Zahl genau vor 4	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges
MZF1_c2	Zahl genau vor 8	1 Punkt = 7 0 Punkte = Sonstiges
MZF1_c3	Zahl genau vor 12	1 Punkt = 11 0 Punkte = Sonstiges
MZF1_d	Rückwärts gezählt ab 5	2 Punkte = „5, 4, 3, 2, 1“ 1 Punkt = mind. 2 Zahlen richtig rückwärts
MZF1_S	Ausgezählte Summe Test ZF	0 - 12 Punkte möglich
<b>MZK (MBK0-Ziffernkenntnis)</b> Bei diesem Subtest werden die Zahlen von 1 bis 20 in unsortierter Reihenfolge in Ziffernform vorgelegt und vom Kind mit dem korrekten Zahlwort benannt.		
MZK2_Z3	Ziffer 3 benennen	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z7	Ziffer 7 benennen	1 Punkt = 7 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z2	Ziffer 2 benennen	1 Punkt = 2

		0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z9	Ziffer 9 benennen	1 Punkt = 9 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z1	Ziffer 1 benennen	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z8	Ziffer 8 benennen	1 Punkt = 8 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z4	Ziffer 4 benennen	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z6	Ziffer 6 benennen	1 Punkt = 6 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z5	Ziffer 5 benennen	1 Punkt = 5 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z10	Ziffer 10 benennen	1 Punkt = 10 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_ZS1	Zwischensumme 1	0 - 10 Punkte möglich
MZK2_Z13	Ziffer 13 benennen	1 Punkt = 13 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z18	Ziffer 18 benennen	1 Punkt = 18 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z12	Ziffer 12 benennen	1 Punkt = 12 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z11	Ziffer 11 benennen	1 Punkt = 11 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z14	Ziffer 14 benennen	1 Punkt = 14 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z19	Ziffer 19 benennen	1 Punkt = 19 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z16	Ziffer 16 benennen	1 Punkt = 16 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z17	Ziffer 17 benennen	1 Punkt = 17 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z15	Ziffer 15 benennen	1 Punkt = 15 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_Z20	Ziffer 20 benennen	1 Punkt = 20 0 Punkte = Sonstiges
MZK2_ZS2	Zwischensumme 2	0 – 10 Punkte möglich
MZK2-S	Zwischensumme 1 + 2 addiert Zwischensumme geteilt durch zwei = Summe Test ZK	0 – 10 Punkte möglich

<b>MAK (MBKO-Anzahlkonzept)</b> Prüft das präzise Anzahlkonzept.		
MAK3_a	5 Kinder zu Kärtchen 5 legen	1 Punkt = 5 Kinder 0 Punkte = 3/6/8/10 Kinder 0 Punkte = Sonstiges
MAK3_b	8 Kinder zu Kärtchen 8 legen	1 Punkt = 8 Kinder 0 Punkte = 3/5/6/10 Kinder 0 Punkte = Sonstiges
MAK3_c	10 Kinder zu Kärtchen 10 legen	1 Punkt = 10 Kinder 0 Punkte = 3/5/6/8 Kinder 0 Punkte = Sonstiges
MAK3_d	Kärtchen 3 zu 3 Kindern legen	1 Punkt = Ziffer 3 1 Punkt = verbal „drei“ 0 Punkte = Ziffer 5/6/8/10
MAK3_e	Kärtchen 6 zu 6 Kindern legen	1 Punkt = Ziffer 6 1 Punkt = verbal „sechs“ 0 Punkte = Ziffer 3/5/8/10
MAK3_S	Ausgezählte Summe Test AK	0 – 5 Punkte möglich
<b>MAS (MBKO-Anzahlseriation)</b> Erfasst das Verständnis für die aufsteigende Ordnung präziser Anzahlen.		
MAS4_a	Welcher Käfer fehlt?	1 Punkt = Käfer mit 4 Punkten 0 Punkte = mit 3/5/6/8 Punkten 0 Punkte = Sonstiges
MAS4_b	Welche sind jünger?	2 Punkte = alle jüngeren Käfer 1 Punkt = nur einige der richtigen 0 Punkte = keine/ nur falsche
MAS4_c	Welche sind älter?	2 Punkte = alle älteren Käfer 1 Punkt = nur einige der richtigen 0 Punkte = keine/ nur falsche
MAS4_d	Welcher Käfer fehlt?	1 Punkt = Käfer mit 2 Punkten 0 Punkte = mit 1/3/4/6 Punkten 0 Punkte = Sonstiges
MAS4_e	Welcher Käfer fehlt?	1 Punkt = Käfer mit 7 Punkten

		0 Punkte = mit 3/5/6/8 Punkten 0 Punkte = Sonstiges
MAS4_S	Ausgezählte Summe Test AS	0 -7 Punkte möglich
MZV (MBK0-Zahlvergleich) Dem Kind werden insgesamt acht Zahlenpaare im Zahlenraum bis 20 genannt, die hinsichtlich ihrer Mächtigkeit miteinander verglichen werden.		
MZV5_a1	Was ist mehr: 5 oder 3	1 Punkt = 5 0 Punkte = Sonstiges
MZV5_a2	Was ist mehr: 7 oder 9	1 Punkt = 9 0 Punkte = Sonstiges
MZV5_a3	Was ist mehr: 15 oder 17	1 Punkt = 17 0 Punkte = Sonstiges
MZV5_a4	Was ist mehr: 20 oder 10	1 Punkt = 20 0 Punkte = Sonstiges
MZV5_b1	Was ist weniger: 4 oder 6	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges
MZV5_b2	Was ist weniger: 9 oder 8	1 Punkt = 8 0 Punkte = Sonstiges
MZV5_b3	Was ist weniger: 11 oder 12	1 Punkt = 11 0 Punkte = Sonstiges
MZV5_b4	Was ist weniger: 19 oder 18	1 Punkt = 18 0 Punkte = Sonstiges
MZV5_S	Ausgezählte Summe Test ZV	0 – 8 Punkte möglich
MKV_S	Summe der Kurzversion gesamt	0 – 42 Punkte möglich
MRG (MBK0-Rechengeschichten) Dem Kind werden insgesamt sechs Sachaufgaben unterschiedlichen Aufgabentyps nach Stern (1998) vorgelesen.		
MRG6_a	$5 + 4 = ?$	1 Punkt = 9 0 Punkte = Sonstiges
MRG6_b	$2 + ? = 6$	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges
MRG6_c	$8 = 5 + ?$	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges
MRG6_d	$9 - 3 = ?$	1 Punkt = 6 0 Punkte = Sonstiges
MRG6_e	$? = 3 - 2$	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges
MRG6_f	$5 - 3 = ?$	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges

MRG6_S	Ausgezählte Summe Test RG	0 - 6 Punkte möglich
MAD (MBK0-Anzahldifferenz) Erfasst das Verständnis, dass sich zwei Anzahlen durch eine dritte Anzahl unterscheiden (Anzahlrelationen).		
MAD7_a	Wegnehmen 7-er auf 5-er	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges
MAD7_b	Wegnehmen 6-er auf 2-er	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges
MAD7_c	Wegnehmen 8-er auf 3-er	1 Punkt = 5 0 Punkte = Sonstiges
MAD7_S	Ausgezählte Summe Test AD	0 – 3 Punkte möglich
MMV (MBK0-Mengenvergleich) Das Kind beurteilt, ob und in welcher Reihe mehr Spielfiguren stehen (beide Reihen sind gleich lang, aber aus unterschiedlich vielen Spielfiguren zusammengesetzt).		
MMV8_a	Vergleich 5 und 6 Kinder	1 Punkt = mehr bei 6 0 Punkte = mehr bei 5 0 Punkte = gleich viele 0 Punkte = Sonstiges
MMV8_b	Reihe mit 6 Kindern drängelt	1 Punkt = gleichviele 0 Punkte = weniger 0 Punkte = mehr 0 Punkte = Sonstiges
MMV8_c	Geschwisterkinder drängeln	1 Punkt = gleich viele 0 Punkte = weniger 0 Punkte = mehr 0 Punkte = Sonstiges
MMV8_S	Ausgezählte Summe Test MV	0 – 3 Punkte möglich
MLV_S	Summe der Langversion gesamt	0 – 54 Punkte möglich
MRW_E1	Rohwert der Summe Ebene 1	0 – 22 Punkte möglich
MRW_E2	Rohwert der Summe Ebene 2	0 – 23 Punkte möglich
MRW_E3	Rohwert der Summe Ebene 3	0 – 9 Punkte möglich
MRW_Ges	Rohwert der Summe Gesamt	0 – 54 Punkte möglich
MPR_E1	Prozentrang der Summe Ebene 1	Aus Normtabelle
MPR_E2	Prozentrang der Summe Ebene 2	Aus Normtabelle



MPR_E3	Prozentrang der Summe Ebene 3	Aus Normtabelle
MPR_Ges	Prozentrang der Summe Gesamt	Aus Normtabelle
MTW_Ges	T-Wert Gesamt	Aus Normtabelle
TWB_Ges	T-Wert-Band Gesamt	Aus Normtabelle

Variablenbezeichnung	Beschriftung	Werteausprägungen
Alter_WM	Alter in Monaten, Stand der Erhebung	
Alter_W	Alter in Jahren und Monaten, Stand der Erhebung	
<p>WT3 (WPPSI-Untertest 3-Matrizen-test)</p> <p>Dem Kind wird ein unvollständiges Muster vorgelegt, und es muss aus mehreren Antwortmöglichkeiten die Antwort auswählen, durch die das Muster sinnhaft vervollständigt wird.</p>		
WT3-1	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 1 (Banane) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-2	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 3 (Stift) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-3	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 4 (Auto) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-4	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 3 (Hund) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-5	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 1 (Apfel) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-6	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 4 (Kleine Flasche) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-7	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 2 (Nuss) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt

WT3-8	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 3 (Sonnenbrille) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-9	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 1 (Hundehütte) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-10	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 4 (Fisch) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-11	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 2 (Hammer) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-12	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 3 (Lebkuchenmännchen klein) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-13	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 1 (Basketballkorb) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-14	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 2 (zwei blaue Zahnbürsten) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-15	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 2 (kleine Clownsbox) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-16	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 4 (Goldfisch gespiegelt) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-17	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt	1 Punkt = 4 (Form – Öffnung nach rechts ausgerichtet) 0 Punkte = Sonstiges

	hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	-99 = Nichts angekreuzt
WT3-18	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 5 (grüner Pfeil nach links oben) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-19	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 1 (Pfeile nach links unten) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-20	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 4 (gelbes Kreuz mit grüner Sonne) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-21	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 2 (rote Spitze oben links und gelbe Spitze unten rechts) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-22	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 5 (blaues Dreieck vor rotem Oval) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-23	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 3 (rotes, dann blaues, dann gelbes Dreieck nach rechts ausgerichtet) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-24	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 1 (angeschnittener Kreis nach oben rechts ausgerichtet) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-25	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 2 (Kreis gebildet aus elf gelben Rechtecken) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT3-26	Welches von denen hier (zeigen Sie über die Antwortmöglichkeiten) passt hier hin (zeigen Sie auf das Feld mit dem Fragezeichen)?	1 Punkt = 3 (halber blauer Kreis) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt

WT3-S	Ausgezählte Summe Test WT3	0 – 26 Punkte möglich
WT5-1	Zeige auf das Bild, was ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Sonne) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5 (WPPSI-Untertest 5 – Bilder wiedererkennen) Das Kind betrachtet eine Stimulusseite mit einem oder mehreren Bildern für eine bestimmte Zeitspanne und sucht anschließend ein oder mehrere Bilder auf der Antwortseite heraus.		
WT5-2	Zeige auf das Bild, was ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Buch) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-3	Zeige auf das Bild, was ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Kuchen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-4	Zeige auf das Bild, was ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Blatt) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-5	Zeige auf das Bild, was ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild C (Ballon) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-6	Zeige auf das Bild, was ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Blatt) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-7	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild C (Geschenk), D (Reifen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-8	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Drachen), B (Feuerlöscher) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-9	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Ente), D (Kleeblatt) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-10	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Reifen), D (Feuerlöscher) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-11	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Kleeblatt), E (Drachen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-12	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Geschenk), F (Ente) 0 Punkte = Sonstiges

		-99 = Nichts angekreuzt
WT5-13	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Glocke), B (Regenbogen), C (Stuhl) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-14	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Würfel), B (Hut), E (Trommel) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-15	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Tasse), C (Sanduhr), F (Würfel) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-16	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Hut), D (Stuhl), E (Regenbogen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-17	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Sanduhr), D (Tasse), F (Glocke) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-18	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild C (Trommel), D (Regenbogen), F (Sanduhr) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-19	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Glocke), E (Würfel), F (Hut) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-20	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Stuhl), E (Trommel), F (Tasse) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-21	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Regenbogen), D (Tasse), G (Hut) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-22	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Sanduhr), C (Stuhl), H (Glocke) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-23	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Planet), C (Schuh), E (Wecker), F (Stern) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt

WT5-24	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Sanduhr), C (Drachen), D (Herz), F (Würfel) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-25	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Buch), D (Sanduhr), F (Schuh), G (Stern) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-26	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Drachen), B (Planet), D (Reifen), G (Drachen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-27	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Herz), C (Buch), H (Wecker), I (Reifen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-28	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Drachen), D (Würfel), G (Planet), I (Sanduhr) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-29	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Wecker), B (Feuerlöscher), E (Sonne), F (Trommel), H (Regenbogen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-30	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Buch), C (Planet), E (Ballon), G (Kleeblatt), H (Tasse) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-31	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Wecker), C (Buch), F (Ballon), H (Sonne), I (Planet) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-32	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Tasse), D (Regenbogen), F (Trommel), H (Kleeblatt), I (Feuerlöscher) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt

WT5-33	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Reifen), D (Ente), H (Hut), I (Wecker), J (Schuh), L (Blatt) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-34	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild A (Stern), C (Glocke), E (Geschenk), F (Regenbogen), H (Stuhl), K (Kuchen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-35	Zeige auf die Bilder, die ich dir eben gezeigt habe.	1 Punkt = Bild B (Geschenk), C (Schuh), E (Glocke), G (Hut), H (Regenbogen), J (Blatt), L (Kuchen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT5-S	Ausgezählte Summe Test WT5	0 bis 35 Punkte möglich
<p>WT7 (WPPSI-Untertest 7 – Bildkonzepte)</p> <p>Das Kind betrachtet zwei oder drei Bilderreihen und wählt aus jeder Reihe ein Bild aus. Die ausgewählten Bilder sollen zu einer gemeinsamen Kategorie passen.</p>		
WT7-1	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Hund), 3 (Katze) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-2	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Schwein), 4 (Pferd) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-3	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Trauben), 3 (Apfel) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-4	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Vogel), 3 (Biene) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-5	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Blume pink), 3 (Blume gelb) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt



WT7-6	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Tasse), 4 (Baby-Trinkflasche) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-7	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Waschbecken), 4 (Badewanne) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-8	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Socken), 4 (Shirt) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-9	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Bauklötze), 4 (Puppe) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-10	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Messer), 3 (Löffel) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-11	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Rutsche), 4 (Schaukel) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-12	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 3 (Dreirad), 4 (Skateboard) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-13	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 3 (Brille), 6 (Lupe) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-14	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Lichtschalter), 5 (Taschenlampe) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-15	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild	1 Punkt = 2 (Armbanduhr), 4 (Wecker) 0 Punkte = Sonstiges

	von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	-99 = Nichts angekreuzt
WT7-16	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Treppe), 5 (Fahrstuhl) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-17	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Comic), 5 (Musiknoten) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-18	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Watte), 6 (Kopfkissen) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-19	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 3 (Basketballkorb), 5 (Zielscheibe) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-20	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Berg), 6 (Leiter) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-21	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Sonnenbrille), 6 (Regenschirm) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-22	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Fahrrad), 5 (Windrad) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-23	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 2 (Parfüm), 4 (frisch gebackene Kekse) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-24	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 3 (Sandale), 5 (Ohr) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt

WT7-25	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die obere Reihe), das zu einem Bild von hier passt (streichen Sie über die untere Reihe).	1 Punkt = 1 (Schwamm), 4 (Wurzeln) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-26	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die erste Reihe), ein Bild von hier (streichen Sie über die zweite Reihe) und ein Bild von hier (streichen Sie über die dritte Reihe).	1 Punkt = 1 (Würfel), 5 (Teigrolle), 8 (Fußball) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-27	Such ein Bild von hier aus (streichen Sie über die erste Reihe), ein Bild von hier (streichen Sie über die zweite Reihe) und ein Bild von hier (streichen Sie über die dritte Reihe).	1 Punkt = 3 (Presentkorb), 6 (Tresor), 7 (Papptüte) 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT7-S	Ausgezählte Summe Test WT7	0 bis 27 Punkte möglich
WT14 (WPPSI-Untertest 14 – Passiver Wortschatz-Test) Das Kind wählt aus mehreren Bildern die Antwortmöglichkeit aus, die am besten zu dem Wort passt, das die Testleitung vorliest.		
WT14-1	Zeige mir den Fuß.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-2	Zeige mir die Tasse.	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-3	Zeige mir den Schmetterling.	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges -99 = nichts angekreuzt
WT14-4	Zeige mir: zeichnen.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-5	Zeige mir die Schnecke.	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-6	Zeige mir, wo es regnet.	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-7	Zeige mir: tanzen.	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-8	Zeige mir das Fenster.	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges

		-99 = Nichts angekreuzt
WT14-9	Zeige mir: schwimmen.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-10	Zeige mir das Portmonee.	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-11	Zeige mir die Kommode.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-12	Zeige mir: rühren.	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-13	Zeige mir: liegen.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-14	Zeige mir den Vogel unter dem Baum.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-15	Zeige mir die Wüste.	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-16	Zeige mir: bezahlen.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-17	Zeige mir den Ringelschwanz.	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-18	Zeige mir das Teleskop.	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-19	Zeige mir die Becken.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = nichts angekreuzt
WT14-20	Zeige mir: elegant.	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-21	Zeige mir: das Mädchen steht zwischen den Jungen.	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-22	Zeige mir die Staffelei.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-23	Zeige mir: zottelig.	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-24	Zeige mir: klammern.	1 Punkt = 4

		0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-25	Zeige mir: hocken.	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-26	Zeige mir: nagen.	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-27	Zeige mir: schmal.	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-28	Zeige mir: Spiegelbild.	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-29	Zeige mir: parallel.	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-30	Zeige mir: Durchmesser.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-31	Zeige mir: rechtwinklig.	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-32	Zeige mir: dreidimensional.	1 Punkt = 4 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-33	Zeige mir: äquivalent.	1 Punkt = 2 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-34	Zeige mir den Zylinder.	1 Punkt = 3 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-35	Zeige mir: horizontal.	1 Punkt = 1 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT14-S	Ausgezählte Summe Test WT14	0 bis maximal 35 Punkte möglich
WT15 (WPPSI-Untertest 15 – Bilder benennen) Das Kind benennt abgebildete Objekte.		
WT15-1	Was ist das?	1 Punkt = Auto 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-2	Was ist das?	1 Punkt = Bär; Teddybär [nennt irgendeine Bärenart] 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt

WT15-3	Was ist das?	1 Punkt = Banane; Nane; Kochbanane 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-4	Was ist das?	1 Punkt = Ballon; Luftballon 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-5	Was ist das?	1 Punkt = Stern; Seestern 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-6	Was ist das?	1 Punkt = Uhr; Wecker 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-7	Was ist das?	1 Punkt = Schere 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-8	Was ist das?	1 Punkt = Gitarre; Ukulele 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-9	Was ist das?	1 Punkt = Zahnbürste 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-10	Was ist das?	1 Punkt = Marienkäfer 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-11	Was ist das?	1 Punkt = Känguru 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-12	Was ist das?	1 Punkt = Bügel; Kleiderbügel 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-13	Was ist das?	1 Punkt = Muschel; Muschelschale; Venusmuschel 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-14	Was ist das?	1 Punkt = Besen; Feger [Nennt irgendeine Besenart] 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-15	Was ist das?	1 Punkt = Raupe; Tausendfüßler 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-16	Was ist das?	1 Punkt = Schraubenzieher; Schraubendreher

		0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-17	Was ist das?	1 Punkt = Libelle 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-18	Was ist das?	1 Punkt = Mikrofon 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-19	Was ist das?	1 Punkt = Lupe; Vergrößerungsglas 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-20	Was ist das?	1 Punkt = Ananas 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-21	Was ist das?	1 Punkt = Lama; Alpaka 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-22	Was ist das?	1 Punkt = Nagel 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-23	Was ist das?	1 Punkt = Pokal; Trophäe 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-24	Was ist das?	1 Punkt = Kanne; Teekanne; Kaffeekanne [Nennt irgendeine Kannenart] 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-25	Was ist das?	1 Punkt = Tracker 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-26	Was ist das?	1 Punkt = Feuerlöscher; Feuerlöschgerät 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-27	Was ist das?	1 Punkt = Globus; Erdball; Erdkugel 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-28	Was ist das?	1 Punkt = Schwimmweste; Rettungsweste; Warnweste 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-29	Was ist das?	1 Punkt = Xylophon; Glockenspiel 0 Punkte = Sonstiges

		-99 = Nichts angekreuzt
WT15-30	Was ist das?	1 Punkt = Palette; Farbpalette 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-31	Was ist das?	1 Punkt = Thermometer 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-32	Was ist das?	1 Punkt = Pyramide 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-33	Was ist das?	1 Punkt = Mikroskop 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-34	Was ist das?	1 Punkt = Harfe 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-35	Was ist das?	1 Punkt = Stethoskop 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-36	Was ist das?	1 Punkt = Stativ 0 Punkte = Sonstiges -99 = Nichts angekreuzt
WT15-S	Ausgezählte Summe Test WT15	0 bis maximal 36 Punkte möglich
WP-WT3	Wertpunkte der ausgezählten Summe von Untertest 3	0 bis maximal 19 Wertpunkte möglich
WP-WT5	Wertpunkte der ausgezählten Summe von Untertest 5	0 bis maximal 19 Wertpunkte möglich
WP-WT7	Wertpunkte der ausgezählten Summe von Untertest 7	0 bis maximal 19 Wertpunkte möglich
WP-WT14	Wertpunkte der ausgezählten Summe von Untertest 14	0 bis maximal 19 Wertpunkte möglich
WP-WT15	Wertpunkte der ausgezählten Summe von Untertest 15	0 bis maximal 19 Wertpunkte möglich
I-FS	Primärer Indexwert für die Wertpunktesummen - Fluides Schlussfolgern (Konfidenzintervall 95 %)	[Alter 4;0 -7;7] Wertpunktesummen: 0 bis maximal 38 Punkte möglich. Indexwert-Fluides Schlussfolgern: 45 bis maximal 155.



I-WE	Sekundärer indexwert für die Wertpunktesummen - Wortschatzerwerb (Konfidenzintervall 95 %)	[Alter 4;0 bis 7;7] Wertpunktesummen: 0 bis 38 Punkte möglich. Indexwert- Wortschatzerwerb: 45 bis maximal 155.
------	--	--

