



Onderzoeker A

**Draaiboek Labbezoek 1
Cohort 3**

Belangrijke telefoonnummers:

MRI scanner:

Oefenscanner:

Observatie ruimte:

Paul de Bruin:

Elisabeth:

Kyra:

Mara:

Michelle:

Inhoudsopgave

i) VOORBEREIDING LABBEZOEK	3
i.1. Op tijd verzamelen en spullen pakken.....	3
i.2. Spullen klaarzetten oefenscanner ..	3
i.3. Test- en Observatieruimte klaar maken.....	3
ii) VOLGORDE VAN DE TAKEN	4
1. OEFENEN (oefenscanruimte)	5
1.1. Algemene uitleg	5
1.2. Invullen VAS schaal meting 1 (bij oefenscanner).....	5
1.3. Oefenscan	5
1.4. Voorbereiden Delay Discounting...	5
1.5. Oefentaak SNAT	6
1.6. Oefentaak PCG.....	7
1.7. Naar de scanner	7
2. MRI SCAN (populatiescanner)	8
2.1. Delay Discounting 1	8
2.2 VAS schaal meting 2.....	8
2.3. Meten, wegen en omkleden	8
2.4. Scan sessie eerste scans	8
2.5. Vriendenboekjes spel (SNAT)	8
2.6. Bal spel (PCG).....	9
2.7. Anatomische scans.....	9
2.8. Rust-scan.....	9
Troubleshoot: Kind drukt op de bel!	9
2.9. Omkleden	9
3. OUDER-KIND TAKEN (test- en observatieruimte)	10
3.1. Wangslijmvlies.....	10
3.2. Delay Discounting 2.....	10
3.3. VAS schaal meting 3 en koek/drinken	10
3.4. Exit vragenlijst	10
3.5. IQ-WISC.....	11
3.5.1. IQ-WISC - Overeenkomsten	11
3.5.2. IQ-WISC - Blokpatronen	11
3.6. Aandachtspunten voor het filmen.	13
3.7. Etch-a-Sketch (10 minuten)	14
3.8. Kralen taak (8 minuten)	15
3.9. Vrij spel (8 minuten).....	15
4. ZELFSTANDIGE TAKEN (testkamer)	17
4.1. Delay Discounting 3.....	17
4.2. Stop-Signal Taak.....	17
4.3. Huidgeleiding.....	18
4.4. Vragenlijst Laptop.....	19
4.4. Honden Taak.....	19
4.6. Unicef Taak	22
ii) AFRONDING LABBEZOEK.....	23
iii) SCHEMA LABBEZOEK.....	24

i) VOORBEREIDING LABBEZOEK

i.1. Op tijd verzamelen en spullen pakken

Zorg dat je uiterlijk een half uur voor het eerste gezin komt in het LUMC bent. Dus om **08:30** of om **13:00**. Met de LUMC pas van een brevethouder kun je de scanruimte in. Naast de deur hangt een sleutelkastje. De bos met rode/blauwe sleutels is voor de opslag/technische ruimte. Naast de kast staat de koffer klaar, in de kast ligt de speelgoedkist en in de la liggen snoepjes en koekjes. De bos met gele en groene sleutels is voor de testkamers.

i.2. Spullen klaarzetten oefenscanner

Leg de spullen voor de oefenscanner vast klaar (gebruik eventueel het linnen tasje). Deze spullen neem je straks mee naar boven. De brevethouder en Onderzoeker B nemen de **knuffel** en het **oudermapje** mee naar boven.

- Eigen telefoon
- LUMC pas
- Proefpersoonmapjes kind A en kind B
- Laptops (2x)
- Pennen
- Stempels
- Draaiboeken Onderzoeker A en Onderzoeker B

i.3. Test- en Observatieruimte klaar maken

Maak samen met Onderzoeker B de testkamer en observatieruimte in orde. Zorg dat je allebei weet waar alle spullen liggen.

Testkamer:

- Speelkleed
- WISC handleiding, blokjes en instructieboekje
- Stempels
- Pennen

Observatieruimte

- Etch-a-sketch platen (3x A, 3x B)
- Tablet
- Kralen, dienblad, letterbak
- Speelgoedbox, instructiekaartje
- Drinken en koekjes (2x)
- VU-Ams, batterijen, stickers en kabels (2x)
- Bakje water om handen te wassen (2x)
- Spaarpotten (2x)
- €1,50 en €2,00 (2x)
- Goodiebags (2x)

Algemene informatie computertaken:

- **Snelkoppeling** staat op het **bureaublad**. Als deze niet werkt ga je naar Documenten → Cohort3_Labbezoek1. Zoek de map van de desbetreffende taak en klik op de eprime runfile met de juiste naam
- **Subjectnummer**: De codes staat voor de eerste meting van cohort 3 (**31**), het gezinsnummer (bijv. **0001**) en het kind nummer (**01** of **02**). Bijvoorbeeld **31999901**.
- **Session nummer**: is **standaard 1**

ii) VOLGORDE VAN DE TAKEN

Als onderzoeker A zul je altijd dezelfde volgorde van de taken aanhouden tijdens een labbezoek. De volgorde is als volgt:

1. Oefenen
2. Scan
3. Ouder-Kind Taken
 - a. WISC
 - b. Etch-a-Sketch
 - c. Kralen Taak
 - d. Vrij spel
4. Zelfstandige Taken
 - a. Stop Signal
 - b. Vragenlijst
 - c. Honden Taak
 - d. Unicef Taak

1. OEFENEN (oefenscanruimte)

- Benodigheden: Eigen telefoon, LUMC pas, Proefpersoonmapje **Kind A, Kind B, Ouder**; pennen; 2x laptop en oplader, 2x koptelefoon, oordopjes, haarnetje, knuffel, stempels
- Inlog laptops: staat rechtsonder het toetsenbord van de laptop

1.1. Algemene uitleg

De brevethouder en Onderzoeker B halen de kinderen op in de centrale hal. Ondertussen brengt Onderzoeker A de spullen vast naar de tweede verdieping en legt alles klaar. Neem de spullen van punt i.2 mee naar boven. Het mapje voor de ouder en de knuffel neemt onderzoeker B mee.

Zorg dat er 1 laptop op het bed van de oefenscanner aan staat en ingelogd is, open alvast het mapje met geluiden, dit staat op het bureaublad. Zet de andere laptop (ook aan) vast rechts naast de ingang op het grijze tafeltje, hier doe je straks de oefentaken met [Kind A]. Leg materialen voor de oefenscanner klaar. Zorg dat er genoeg stoelen staan en dat het er netjes uit ziet (geen rondslingerende lege bekertjes en dergelijke).

De brevethouder bespreekt onderweg de **globale planning** van de dag. Bij de oefenscanner begint de Brevethouder met een **algemene inleiding** over het onderzoek.

Als de brevethouder en Onderzoeker B bij de oefenscanner aangekomen zijn, stel je je eerst voor aan de kinderen en ouder(s).

1.2. Invullen VAS schaal meting 1 (bij oefenscanner)

Vul samen met Kind A de eerste VAS in. Gebruik hiervoor het formulier **VAS - Kind/Onderzoeker versie** en noteer aan de hand van de smileys de antwoorden (van het kind en ook jouw inschatting van hoe leuk en spannend het kind het vindt).

1.3. Oefenscan

De brevethouder doet de oefenscan. Blijf erbij om te kijken of je kunt helpen (als de kinderen te bang zijn kan de scanaap als eerste de oefenscanner in). De oefenscan is in principe met allebei de kinderen. De brevethouder kan besluiten om het apart per kind te doen. Ga dan met kind A alvast de oefentaakjes oefenen op de gang/ in een rustig hoekje. Vervolgens kan Onderzoeker B na de ouder uitleg met kind B de oefentaakjes oefenen en kan kind A oefen scannen.

1.4. Voorbereiden Delay Discounting

Let er mee op dat de brevethouder aan de kinderen vraagt welk soort snoep hij/zij het lekkerst vindt, aan de hand van de geplastificeerde kaart. Vink aan op formulier **Opmerkingen gedragstaken**.

Beide kinderen zullen op een eigen laptop de oefentaken doorlopen. Ga met [Kind A] naar de grijze tafel naast de ingang.

1.5. Oefentaak SNAT

- Let op dat de koptelefoon klaar ligt en het geluid aanstaat. Geluid altijd op 30%.
- De **knop** voor het geluid is de **[1]** bij Num-Pad (rechter deel toetsenbord). De 2, 3 en 4 werken voor de zekerheid ook, maar benadruk dat het de 1 is (in de scanner de wijsvinger).

Start de taak door te dubbelklikken op de snelkoppeling **SNAT_oefentaak** die op het bureaublad staat. Vul het **Subjectnummer** in (**31999901**); Vul het **Session nummer** in (standaard **1**).

Het is de bedoeling dat je als proefleider **alles voorleest** en de verschillende aspecten duidelijk benadrukt. Het is belangrijk dat de kinderen het geluids-deel (straffen) goed begrijpen. Je mag tijdens de uitleg **niet** zeggen dat het om straffen gaat! Als kinderen vragen waar die andere kinderen vandaan komen kun je zeggen dat dat kinderen zijn die ook hebben meegedaan aan het onderzoek. Met **enter** ga je naar het volgende scherm. Met **1** kun je het geluid indrukken

Startscherm:

- *Weet je nog dat je dit vriendenboekje hebt ingevuld thuis?*
- *Wat was jouw lievelingseten? Oh dat vind ik ook lekker!*

Voorbeeldscherm Positief/Neutraal/Negatief

- *Dit meisje vond jouw vriendenboekje leuk! Ik denk dat ze ook van [lievelingseten] houdt en [mooiste film] ook leuk vindt!*
- *Deze jongen wist niet zo goed wat hij van jouw vriendenboekje vond. Misschien houdt hij niet van [lievelingseten] maar vindt hij [sport] wel leuk, net als jij!*
- *Dit meisje vond jouw vriendenboekje niet leuk. Misschien houdt ze niet van [leukste vak] en vindt ze [mooiste film] niet mooi.*

Soundrating

Hoe vervelend vond je dit geluid?

Vraag of het kind het gezichtje dat het beste bij zijn gevoel past aan wil wijzen. Toets vervolgens op het bijbehorende getal.

Oefentrials

Benadruk bij alle trials wat er op het scherm staat:

- **Duim omhoog:** *Oh, deze jongen/meisje vond jouw antwoorden in het vriendenboekje wel leuk! Jij mag bepalen hoe lang je het geluid aan hem/haar wilt laten horen.*
- **Duim omlaag:** *Kijk, deze jongen/meisje vond jouw antwoorden in het vriendenboekje niet leuk. Jij mag nu bepalen hoe lang je het geluid aan hem/haar wilt laten horen.*
- **Rondje:** *Kijk, deze jongen/meisje wist niet zo goed wat hij/zij van jouw antwoorden in het vriendenboekje vond. Jij mag nu bepalen hoe lang je het geluid aan hem/haar wilt laten horen.*

Zorg dat de kinderen zo snel mogelijk drukken. Als ze de eerste 4 trials geen 1x te laat zijn, laat je ze bij de 5e even wachten (zodat ze een idee krijgen van hoelang ze kunnen antwoorden). **Kijk, je bent snel te laat! Dus je moet echt zo snel mogelijk drukken als je de geluidsbalk ziet. Anders ben je te laat en kun je de kinderen geen geluid in de oren laten blazen.**

Benadruk dat ze tussendoor de knop niet los moeten laten. Ze moeten dus pas loslaten als het geluid dat ze willen laten horen bereikt is (qua kleur/lengte streep)

- Bij de + moet je even wachten tot het spel verder gaat.
- De +++ geeft aan dat er een nieuwe foto van een kind komt.
- Zo snel mogelijk drukken.
- Altijd drukken (ook als je geen hard geluid wilt laten horen, dan druk je hem kort in zodat het geluid zacht is).
- Pas loslaten als het streepje bij het juiste volume/kleur is die je wilt laten horen.
- Te laat: *kijk nu ben je te laat, je moet dus heel snel drukken.*

1.6. Oefentaak PCG

Start de taak door te dubbelklikken op de snelkoppeling **PCG_oefentaak** die op het bureaublad staat. Vul het Subjectnummer in (**31999901**), vul bij Session nummer **1** in.

Ook hierbij is het de bedoeling dat je als proefleider **alles voorleest** om zeker te weten dat de kinderen het spel goed begrijpen. Druk steeds op [ENTER] om naar het volgende scherm te gaan.

Uitleg taak-1

Welkom bij Cyberball.

Dit is een computerspel waarbij je een bal gaat overgooien.

Uitleg taak-2 (plaatje spel verschijnt op scherm)

Als je de bal krijgt, kun je de bal naar een andere speler gooien.

Druk met je wijsvinger op "1" om de bal naar speler 1 te gooien.

Druk met je middelvinger op "2" om de bal naar speler 2 te gooien.

Druk met je ringvinger op "3" om de bal naar speler 3 te gooien.

Je mag zelf kiezen naar wie je gooit.

Uitleg taak/oefenen

Probeer je voor te stellen dat je het spel echt speelt. Hoe zien de andere spelers eruit? Waar ben je aan het spelen? Is het warm? Of is het koud en regent het?

Je gaat de taak nu eerst even oefenen, ben je er klaar voor?

[Einde instructie; oefenblok gaat beginnen]

[Na oefenblok]

Dat ging heel goed! Heb je nog vragen over dit spel?

Straks ga je in de scanner twee rondjes van dit spel spelen. Tussendoor praat

<Brevethouder> dan even met je.

1.7. Naar de scanner

Kind B gaat samen met Onderzoeker B naar de testkamers. Kind A, Ouder en Onderzoeker A gaan samen naar de scanruimte.

Vergeet niet om de kinderen een Stempel te geven in het vakje: Oefenen

2. MRI SCAN (populatiescanner)

➤ Benodigdheden: Snoepjes; LUMC pas, Proefpersoonmapje **Kind A en Ouder**;

2.1. Delay Discounting 1

De brevethouder heeft de snoepjes naar de keuze van het kind klaar gelegd. Pak 3 snoepjes, leg in je ene hand 1 snoepje en in de andere hand 2 snoepjes. Vraag aan kind: *Wil je nu 1 snoepje of halverwege het bezoek 2 snoepjes?*

Noteer het antwoord van het kind en eventuele opmerkingen op het formulier:

Opmerkingen gedragstaken.

2.2 VAS schaal meting 2

Wil je nog een keer invullen hoe leuk en hoe spannend je het nu vindt? Dan doen mama/papa en ik dat ook weer! Na de scan doen we het nog een laatste keer. Gebruik hiervoor het formulier **VAS - Kind/Onderzoeker versie** en noteer aan de hand van de smileys de antwoorden (van het kind en jouw inschatting van het kind).

2.3. Meten, wegen en omkleden

Weeg en meet het kind en meet de hoofdomtrek (tussen wenkbrauwen, over oren, over kuiltje schedel). Noteer uitkomsten op de MRI-checklist en geef het gewicht door aan de brevethouder. Daarna kan het kind zich omkleden in de kleedkamer bij de scannerruimte. Leg uit dat het niks meer van metaal op of aan het lichaam mag hebben. Laat het kind nog even naar de wc gaan (ook als hij/zij niet hoeft, toch even proberen). De brevethouder zal samen met het kind de laatste controle doen.

2.4. Scan sessie eerste scans

Terwijl de brevethouder en kind A de scanruimte binnen gaan blijf je met ouder achter het raam staan en neem je de **VAS meting 2** bij de ouder af. Zwaai als kind A jullie kant op kijkt. Controleer of de brevethouder de juiste film klaar heeft staan op het grote scherm. Tijdens de eerste scans kan het kind gewoon film kijken. Zodra het bed de scanner ingeschoven wordt, begeleid je de ouder naar de wachtruimte. Leg uit dat Onderzoeker B de ouder straks ophaalt voor de ouder-kind spelletjes. **Als de eerste scans gedraaid zijn zet je de film op pauze (let op, niet op stop!) en start meteen de SNAT taak op.**

2.5. Vriendenboekjes spel (SNAT)

- Na de eerste scans start je de SNAT taak op. Ga naar het mapje SNAT en klik op de **SNAT_MRI** run file (paars icoontje). Vul het Subjectnummer aan (er staat al **31**, dus vul aan met gezinscode en kindcode **999901**), vul bij Session nummer **1** in.
- Na het eerste blok wacht je tot de brevethouder met het kind gaat praten. Zodra zij zegt: *'Zal ik het volgende blok starten?'* druk je op de spatiebalk zodat "Even Wachten op scanner.." in beeld komt.
- Na het 3e blok wacht je tot de brevethouder begint te praten en druk je op spatie. De taak is nu afgelopen. **Start meteen de PCG taak op.**

2.6. Bal spel (PCG)

- Ga naar het mapje PCG en klik op de **PCG_MRI** run file (paars icoontje). Vul het Subjectnummer aan (er staat al **31**, dus vul aan met gezinscode en kindcode **999901**), vul bij Session nummer **1** in.
- Na het eerste blok wacht je tot de brevethouder met het kind gaat praten. Zodra zij zegt: *'Zal ik het volgende blok starten?'* druk je op de spatiebalk zodat "Even Wachten op scanner.." in beeld komt.
- Na het 2^e blok wacht je tot de brevethouder begint te praten en druk je op spatie. De taak is nu afgelopen. **Ga terug naar het film scherm.**

2.7. Anatomische scans

- Als de brevethouder zegt *'ik zal de film weer aanzetten'* speel je de film verder waar hij gebleven was.
- Elke keer als de brevethouder met het kind gaat praten zet je de film op pauze. Let op, klik niet op stop, dan start de film opnieuw!

2.8. Rust-scan

- De laatste scan is een rust scan. Zodra de brevethouder begint met praten stop je de film en open je de power point **RS** in het mapje SamenUniek. Maximaliseer het scherm

Troubleshoot: Kind drukt op de bel!

Zodra het kind op de bel drukt zal de brevethouder de scan stoppen en vragen wat er aan de hand is. Als dit tijdens het film kijken is zet je de film op pauze. Als dit tijdens de SNAT of PCG is doe je het volgende:

- Beeindig de taak met **Alt+Control+Shift**.
- Als het kind de scanner/tunnel even uit gaat, zet je eerst het filmpje klaar. De eerste paar scans moeten dan opnieuw.
- Als het kind niet de scanner uit gaat (of na vorig punt) start je de taak op:
 - Bel tijdens 1^e blok SNAT: start **SNAT_MRI_Blok23** op.
 - Bel tijdens 2^e blok SNAT: start **SNAT_MRI_Blok3** op.
 - Bel tijdens 3^e blok SNAT: start **PCG_MRI** op (gewoon volgende taak).
- Als je twijfelt welke versie je moet opstarten kun je het even aan de brevethouder vragen.
 - Bel tijdens begin 1^e blok PCG: start **PCG_MRI** opnieuw op.
 - Bel tijdens einde 1^e blok PCG: start **PCG_MRI_Blok 2** op.
 - Bel tijdens begin 2^e blok PCG: start **PCG_MRI_Blok 2** op.
 - Bel tijdens einde 2^e blok PCG: zet de film weer klaar.
- Als je twijfelt welke versie je moet opstarten kun je het even aan de brevethouder vragen.

2.9. Omkleden

Zodra de brevethouder en het kind weer buiten de scanruimte staan neem je het kind over. Laat het kind weer omkleden en eventueel naar de wc gaan. Als kind B al bij de scanner is loop je met kind A naar de testkamer (neem eventueel Delay Discounting snoepjes mee).

Vergeet niet om Kind A een Stempel te geven in het vakje: MRI Scan

3. OUDER-KIND TAKEN (test- en observatieruimte)

- Benodigdheden: Snoepjes; Laptop met oplader, Vrij spel speelgoed en instructiekaartje (1x), Etch-a-sketch platen, Kralen taak spullen en tablet; WISC blokjes en instructieboekje
- Inlog laptops: staat rechtsonder het toetsenbord van de laptop

3.1. Wangslijmvlies

- Neem na de scan het wangslijmvlies af (nu heeft het kind een uur niet gegeten). Haal de swab uit de verpakking, **let erop dat je niet met je handen aan het borsteltje zit!**
- Instructie: *Voor het onderzoek willen we ook je DNA onderzoeken, dat zijn de bouwsteentjes van je lichaam. DNA zit ook in je speeksel en op je wangen, daarom wil ik even je wangen poetsen!*
- De swab moet krachtig langs de binnenkant van de wang gewreven worden, elke kant ongeveer 30 seconden. Je kunt hierbij rondjes draaien, of op en neer bewegingen maken.
- Stop het staafje met de kant van het borsteltje in het buisje. Controleer of de juiste kleur streep op het buisje staat (Kind 1 is rood, Kind 2 is geel).
- Druk hard op de bovenkant van het staafje zodat het borsteltje in het buisje valt.
- Draai de dop op het buisje en stop het in het proefpersoon mapje.

3.2. Delay Discounting 2

Als het kind nog geen snoepje heeft aangenomen, stel je opnieuw een Delay-Discounting vraag. Pak uit het zakje 5 snoepjes naar de keuze van het kind. Leg in je ene hand 2 snoepje en in de andere hand 3 snoepjes. *“Wil je nu 2 snoepjes of aan het eind van alle testjes 3 snoepjes?”* Noteer het antwoord van het kind en eventuele opmerkingen op het formulier: **Opmerkingen gedragstaken.**

3.3. VAS schaal meting 3 en koek/drinken

Bied wat te drinken/koekje aan.

“We gaan nu voor de laatste keer invullen hoe leuk en spannend je het in de scanner vond”

Gebruik hiervoor het formulier **VAS - Kind/Onderzoeker versie** en noteer aan de hand van de smileys de antwoorden (van het kind en jouw inschatting van hoe het kind het vond).

3.4. Exit vragenlijst

Vul samen met het kind de **Exit vragen MRI** in. Probeer het kind zo min mogelijk te sturen.

Als het erg lang moet nadenken kun je zeggen: *Meestal is het eerste antwoord- dat in je opkomt het antwoord dat het beste bij je past.*

3.5. IQ-WISC

Leg uit dat jullie nu samen 2 taakjes gaan doen en bereid het kind vast voor dat het best lastig kan zijn. *Deze taakjes doen we ook bij kinderen van 16 jaar, dus de vragen worden steeds lastiger. Je kunt geen verkeerd antwoord geven, dus als je het niet zeker weet kun je het gewoon proberen. Zullen we gewoon kijken hoe ver we komen? Daarna gaan we spelletjes doen met papa/mama.*

3.5.1. IQ-WISC - Overeenkomsten

Zorg ervoor dat je het instructieboekje, een pen en het scoreformulier bij de hand hebt. Lees alle opdrachten langzaam voor en vraag door als het kind in de goede richting zit (bij sommige antwoorden staat al 'DV' aangegeven voor doorvragen).

We gaan nu een spelletje doen over woorden. Ik noem steeds twee dingen op en jij moet dan zeggen wat de overeenkomst tussen die twee dingen is. Dus op welke manier die twee dingen aan elkaar gelijk zijn. Bijvoorbeeld als ik zeg 'Wat is de overeenkomst tussen rood en blauw?' dan kun je zeggen: 'Het zijn allebei kleuren'.

Als het kind het niet begrijpt, kun je nog extra uitleg geven. Bijvoorbeeld: *Hoe zijn jij en je broer/zus hetzelfde? Jullie hebben allebei <kleur haar> en <kleur ogen> en jullie zijn allebei een <jongetje/meisje>.*

Het kan zijn dat de het kind de vragen erg lastig vindt, je mag dan aangeven dat het niet erg is als het kind een fout antwoord geeft, dat tel je toch niet mee. Ook kun je proberen op andere manieren de vraag nogmaals te stellen: *Wat kunnen xx en xx allebei? Waar kun je xx en xx allebei voor gebruiken?*

- **Begin** bij vraag 1: (**pagina 136** van het instructieboekje)
- Let op, alléén bij vraag 1 én vraag 7 mag je het kind helpen.
- Doorvragen: *Leg eens uit wat je bedoelt? Vertel daar eens meer over. Wat kun je nog meer vertellen over de overeenkomst tussen xx en xx?*
- Bij **vraag 1** mag je als het kind geen antwoord weet het juiste antwoord voorzeggen voordat je doorgaat naar de volgende vraag. *Water en melk zijn vloeistoffen en je kunt ze drinken.*
- Bij **vraag 7** mag je als het kind een 1-punts antwoord geeft een voorbeeld van een 2-punts antwoord geven: *Een kast en een stoel zijn ook beide meubels.*
- **Afbreken:** Na 4 opeenvolgende onjuiste antwoorden.
- **Tip:** je kunt beter iets te lang doorgaan dan te vroeg stoppen.

3.5.2. IQ-WISC - Blokpatronen

Zorg ervoor dat je de blokjes, het opgavenboekje, het instructieboekje, een pen en het scoreformulier bij de hand hebt.

*We gaan nu een spelletje doen met blokjes. Kijk, deze blokjes zijn hetzelfde. **Sommige kanten** zijn helemaal rood, **sommige kanten** zijn helemaal wit en **sommige kanten** zijn half rood en half wit. Ik ga ze naast elkaar leggen om er iets van te maken. Kijk hoe ik dat doe.*

- **7 jaar oud:** begin dan bij **patroon1** (p. 167)
- **8 jaar oud:** begin dan bij **patroon 3** (p. 171). Als patroon 3 in één keer goed wordt gelegd ga je verder naar 4, anders eerst patroon 1 en 2 doen, daarna verder naar 4.
- **Patroon 1 en 2** moeten voorgedaan worden door de onderzoeker, zonder het boekje.

- **Patroon 3** moet voorgedaan worden vanuit het boekje en **patroon 4 en verder** moeten alléén vanuit het boekje gemaakt worden.
- Als het kind bijna klaar is maar de tijdslimiet is verstreken mag je het kind het patroon af laten maken om het kind gemotiveerd te houden. Het patroon wordt wel fout gerekend.
- **Afbreken** na 2 opeenvolgende fouten.

Je hoeft de scores van de WISC nog niet op te tellen, dit wordt gedaan op FSW als de data van de scandag verwerkt wordt.

- **Haal na afloop van de WISC samen met het kind de ouder op in de wachtkamer.**

3.6. Aandachtspunten voor het filmen

Alle observatietaken worden gefilmd. Let hierbij op de volgende aandachtspunten:

- Controleer voor het filmen of het blad met proefpersoonnummer en datum van labbezoek in het mapje dat aan de binnenkant van de deur van de interviewkamer hangt.
- Elke keer voordat je een taak start, zorg je ervoor dat de deur dicht is, anders kun je het proefpersoonnummer niet filmen.
- Start de opname **altijd** voordat je spullen naar binnen gaat brengen!
- Zorg dat de gezichten van de personen goed in beeld te zien zijn. Verplaats de camerapositie alleen als ouder en kind definitief van plek zijn veranderd.
- Wanneer het spel **onderbroken** wordt, doordat bijvoorbeeld het kind plotseling naar het toilet moet, **zet je de camera niet uit!** Je houdt bij hoe lang ouder en/of kind uit beeld zijn en telt deze tijd er aan het einde weer bij op, zodat je wel het volledige aantal minuten aan spel gefilmd hebt.
- Wat als je vergeet als eerste het **blad met ID nummer** te filmen? Als je bent vergeten het blad met het ID nummer aan het begin van het filmpje op te nemen laat je deze aan het einde van het filmpje nog even zien, **niet tussendoor**.

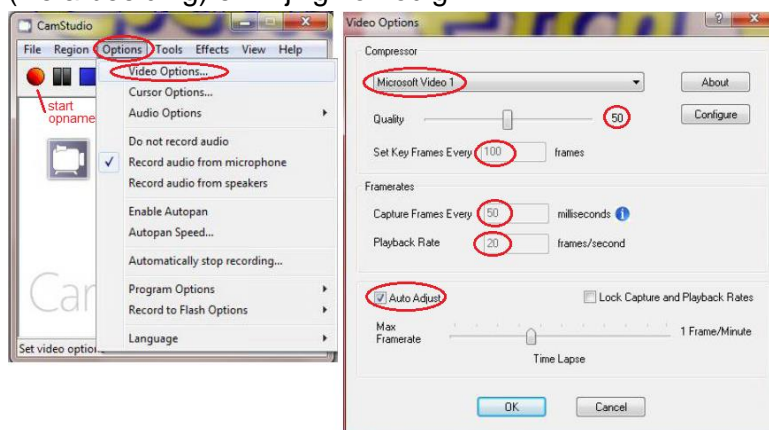
3.7. Etch-a-Sketch (10 minuten)

Camera:

- Selecteer camera 2 op het *bedieningspaneel* (onderste rij).
- Selecteer preset 1 op het *bedieningspaneel* (bovenste rij).
- Selecteer camera 2 bij program in het *programma*.
- Start de opname door op record te klikken.
- Verander de camerapositie naar etch-a-sketch door op het *bedieningspaneel* preset 2 te kiezen.
- Als de taak klaar is: stop de opname door nogmaals op record te klikken.
- Verander de bestandsnaam van de video naar Etch_31GezinsnummerKindnummer_video_jjmmdd

Laptop:

- Stel Camstudio in:
- Start Etch-a-Sketch op door een dubbelklik op het icoontje met **Etch a sketch**.
- Minimaliseer het beginscherm van Etch-a-Sketch dat nu in beeld komt.
- Start CamStudio op door te dubbelklikken op **Recorder.exe**
- Klik op het Region-menu en kies **Full Screen**
- Klik op het Options-menu en kies **Record audio from microphone**
- Selecteer in het Options-menu : **Video options**. Controleer of de instellingen kloppen (zie afbeelding) en wijzig zo nodig.



- Start de video-opname door linksboven op de rode Record-knop te klikken.
- Maximaliseer het Etch-a-Sketch venster, nu kan Etch-a-Sketch gespeeld worden.
- *Bij dit spelletje is het de bedoeling dat jullie samen een plaatje namaken. Het is de bedoeling dat jullie per persoon twee knoppen gaan bedienen. Één van jullie bedient de **oranje knoppen** of en één van jullie **de blauwe knoppen**. Met oranje kan je de lijn omhoog of omlaag tekenen. Met blauw kan je de lijn naar links of naar rechts tekenen. Door twee knoppen tegelijkertijd in te drukken, kun je een schuine lijn maken. Jullie mogen beginnen met het tekenen van het **huisje**, wanneer jullie daarmee klaar zijn kunnen jullie verder met de volgende tekeningen. Wanneer jullie klaar zijn met de eerste tekening kunnen jullie op het knopje “maak leeg” klikken zodat jullie een **olifant** en daarna een **geometrisch figuur** kunnen gaan maken. Het is niet nodig om op bewaar te klikken.*
- Na **10 minuten** loop je naar binnen, leg uit dat dit het einde van het eerste spel was.

- Breng alle spullen naar de andere kamer en zeg dat je dadelijk terug komt met de spullen voor het volgende gedeelte.
- Open CamStudio en klik op de blauwe stopknop om het filmen te beëindigen. **Let op!** als je CamStudio minimaliseert, verdwijnt het van de taakbalk onderin het scherm. Je kunt het dan weer opstarten door te dubbelklikken op het icoontje rechts onderin het scherm (eventueel verborgen achter een uitklapmenu). Dit is de enige manier om dan terug te komen in CamStudio.
- Sla het videobestand op als Etch_31GezinsnummerKindnummer_scherm_jjmdd in de map My Camstudio Videos, deze map wordt automatisch geopend. Als gezin 0345 met kind 2 op 28 oktober 2015 de etch-a-sketch heeft gedaan, wordt het **Etch_31034502_scherm_151028**
- **Wacht** met het afsluiten van CamStudio tot het moment dat het bestand verwerkt is en er een scherm opent waarmee de opname afgespeeld kan worden.
- Sluit CamStudio af door op file > exit te klikken.

3.8. Kralen taak (8 minuten)

- Controleer of camera 2 geselecteerd staat op het *bedieningspaneel*.
- Selecteer preset 1 op het *bedieningspaneel*.
- Controleer of camera 2 geselecteerd staat bij program in het *programma*.
- Start de opname door op record te klikken.
- Verander de camerapositie naar do/don't door op het *bedieningspaneel* preset 2 te kiezen.
- Breng de tablet met de taak "Kralen A" opgestart aan de ouder. Zorg dat het geluid aan staat. Je kunt aan de ouder vertellen dat alle informatie over dit gedeelte open staat op de tablet.
- Breng daarna het dienblad met daarop de ongesorteerde strijkkralen en de letterbak.
- Laat ouder en kind weer alleen in de kamer.
- De **8 minuten** gaan in vanaf het moment dat de ouder tegen het kind zegt dat het de kralen moet sorteren.
- Taak klaar: stop de opname door nogmaals op record te klikken.
- Verander de bestandsnaam van de video naar Do_31GezinsnummerKindnummer_video_jjmdd
- Haal alle spullen op en zeg tegen het kind: *Wat fijn dat je geholpen hebt met de kralen sorteren, dank je wel!*
- Breng alle spullen naar de andere kamer en zeg dat je dadelijk terug komt met de spullen voor het volgende gedeelte.

3.9. Vrij spel (8 minuten)

- Controleer of camera 2 geselecteerd staat op het *bedieningspaneel*.
- Selecteer preset 1 op het *bedieningspaneel*.
- Controleer of camera 2 geselecteerd staat bij program in het *programma*.
- Start de opname door op record te klikken.
- Selecteer camera 1 op het *bedieningspaneel*.

- Verander de camerapositie naar vrij spel door op het *bedieningspaneel* preset 1 te kiezen.
- Verander de opnamecamera door in het *programma* bij program op *camera 1* te klikken.
- Ga de interviewkamer in en geef de ouder het kaartje **samen spelen**: *Dan geef ik u nu een kaartje met de opdracht, hiermee kunt u aan uw kind uitleggen wat de jullie dit gedeelte gaan doen.*
- Als de ouder het kaartje heeft gelezen geef je hem/haar de box met het speelgoed. Benadruk dat het belangrijk is dat zowel ouder als kind richting de camera blijven kijken. Let erop dat de box met het speelgoed niet voor de camera komt te staan, zet hem ergens neer waar hij eventueel kan blijven staan (achter de tafel, of in de hoek van de kamer).
- Zodra de ouder de box met speelgoed heeft, kan het taakje beginnen. De onderzoeker kan de kamer nu verlaten.
- De **8 minuten** gaan in vanaf het moment dat het eerste stuk speelgoed uit de box wordt gehaald.
- Als de taak klaar is: stop de opname door nogmaals op record te klikken.
- Verander de bestandsnaam van de video naar
Vrij_31GezinsnummerKindnummer_video_jjmmdd
- Loop naar binnen en haal alle spullen op.

Belangrijk: Bel tijdens Vrij Spel met de vaste telefoon naar de scanner (**65545**) om aan te geven hoever je bent en dat je bijna gaat starten met de post-testen. Ruim tijdens Vrij Spel de observatiekamer vast een beetje op zodat kind B er straks de individuele taken kan doen. Leg alvast drinken/koekje, de huidgeleiding en de spaarpot klaar voor kind B. Als je er tijd voor hebt, kun je de VU-ams alvast aansluiten op allebei de laptops (zie 4.3). Zorg dat de tablet in de observatieruimte ligt, hier komt de brevethouder hem straks ophalen. Vergeet niet om het gordijn in de observatiekamer naar beneden te doen en de speakers uit te zetten voordat kind B komt.

Na afloop van ouder-kind taken: Leg uit dat de ouder kan wachten in de wachtruimte en dat de brevethouder daar de uitleg van thuismetingen zal geven.

Vergeet niet om Kind A een Stempel te geven in het vakje: Spelen met papa of mama

4. ZELFSTANDIGE TAKEN (testkamer)

- Benodigdheden: Snoepjes; Laptop met oplader, €1,50; Spaarpot; 20 muntjes van €0,10; Goodiebag
- Inlog laptops: staat rechtsonder het toetsenbord van de laptop

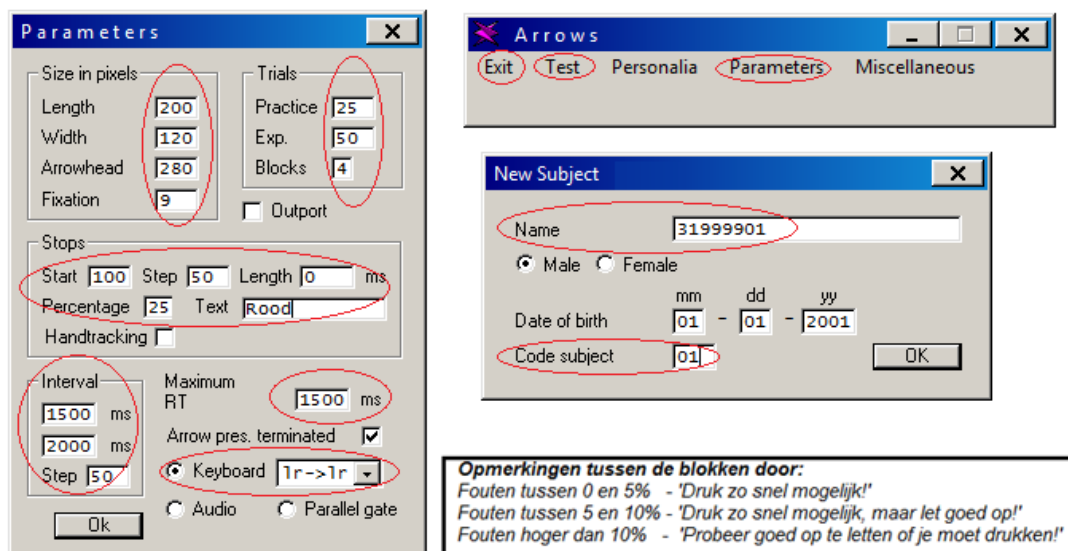
4.1. Delay Discounting 3

Als het kind nog geen snoepje heeft aangenomen krijgt het nu 3 snoepjes.

Noteer eventuele opmerkingen op het formulier: **Opmerkingen gedragstaken.**

4.2. Stop-Signal Taak

- Start het spel door te dubbelklikken op de snelkoppeling op het bureaublad (paars logo).
- Er komt nu eerst een melding (unable to extract lo.SYS), klik op OK.
- Klik op **Parameters** → **Other**. Controleer of de instellingen overeenkomen met de afbeelding hieronder.
- Klik in het menu op **Exit** → **new subject**. Vul bij **Name** de proefpersooncode in en bij **Code Subject** het kindnummer in (01 of 02). Hou de rest van de instellingen gelijk aan de afbeelding.
- Klik in het menu op **test** → **test**. De taak kan nu beginnen.



Lees de instructie op het scherm voor. Er is eerst een oefenblok (25 trials) en daarna 4 echte blokken (50 trials).

- Voor het oefenblok. *We gaan nu eerst oefenen.* Doorklikken met linkermuisknop.
- Na het oefenblok: *Dat is best lastig he? Vooral als je al bijna op de knop wilt drukken, maar de pijl wordt toch nog snel rood! Het is belangrijk dat je steeds zo snel mogelijk op een knop drukt. Snap je helemaal wat je moet doen? Nu begint het echte spel.* Doorklikken met linkermuisknop.
- Tussen elk blok: Wees enthousiast en moedig het kind aan om nog even goed z'n best te doen. Let op de opmerkingen in de afbeelding hierboven.
- Verander de bestandsnaam van de taak. Klik op de snelkoppeling naar de Arrow.out map, wijzig de naam (bijvoorbeeld Arr003.01) naar Stop_31999901_jjmmdd.txt. Als gezin 0345 met kind 2 op 28 oktober 2015 de stop-signal heeft gedaan, wordt het **Stop_31034502_151028.txt**.

4.3. Huidgeleiding

- Doe twee batterijen in de VU-AMS en controleer of de SD kaart erin zit.
- Verbind de VU-AMS aan de huidgeleidingskabels door middel van het kleine kabeltje met drie uiteinden.
- Het gele uiteinde moet in de gele poort van de VU-AMS (let op de pijltjes).
- Verbind de twee blauwe uiteinden met de twee kabels met knijpertjes.
- De VU-AMS wordt met de computer verbonden door middel van de USB-kabel. Doe deze in de USB-poort aan de achterkant van de laptop (onder het scherm, deze USB-poort is stabiel en staat geprogrammeerd in het script).
- Start het programma VU-DAMS.
- Schrijf het **nummer van de VU-AMS** (staat op achterkant) op bij "Opmerkingen Hondentaak" op het formulier: **Opmerkingen gedragstaken**.
- Start **VU-DAMS** → **Device** → **Connect using serial cable**. Als programma apparaat niet herkent, probeer dan aantal keer opnieuw de stekkers aan te sluiten en probeer de batterijen er uit en erin te doen.

Doe huidgeleiding op:

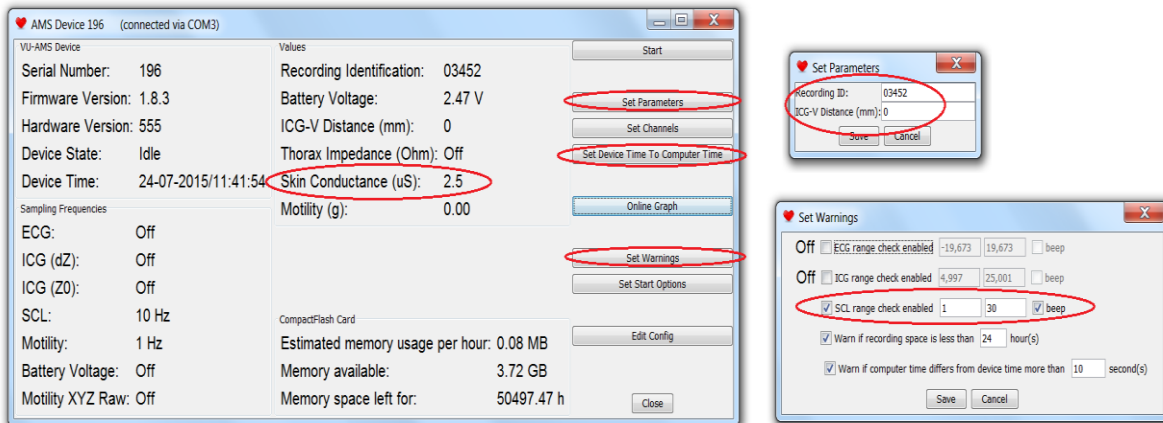
Dit apparaatje hebben we nodig voor het volgende spel, hiermee kunnen we kijken hoe je het Hondenspel vindt. maar het moet altijd even opwarmen. Daarom doe ik de plakkers nu vast om je vingers. Voordat ik de stickers op kan plakken moeten we je handen een beetje schoonmaken. De handen moeten met water gewassen worden om de beste geleiding te hebben tijdens de taak (niet met zeep!). Laat het kind zijn/haar handen wassen in het bakje water. De twee elektrodenstickers komen op de **wijsvinger** en **ringvinger** van de **niet-dominante hand** van het kind, op het **middelste vingerkootje**. Verbind de stickers met de knijpertjes aan de VU-AMS. Leg het kind ondertussen uit wat je doet en dat het geen pijn doet.

Terwijl het apparaat opwarmt zal ik eerst een vragenlijst voor je opstarten. Het is belangrijk dat je de hand waar de plakkers op zitten goed stil houdt. Dat gaat makkelijk als je die hand gewoon op tafel legt, naast de laptop." Let erop dat de hand van het kind niet bij de ventilator van de laptop ligt: dit is erg warm! Het is het handigst als het kind de hand met de palm naar boven neerlegt, dan kan het niet per ongeluk de elektroden op de tafel drukken.

Instellingen controleren:

- Het lampje op de VU-AMS knippert twee keer elke tien seconden als het op stand-by staat. Het knippert één keer per drie seconden als de opname gestart is.
- Synchroniseer de VU-DAMS met de computer door op **Set Device Time to Computer Time** te klikken.
- Klik op **Set Parameters**. Vul het Subjectnummer in. **Let op!** deze is anders dan bij de andere taken. Vul de gezincode in en het laatste getal van de kindcode (**99991**). Dus voor gezin 0345 met kind 02 wordt vul je bij Subjectnummer **03452** in, vul bij Session nummer 1 in.
- Zet **ICG-V Distance** (mm) op 0
- Klik op **Set Warnings**. De warnings van de **ECG** en **ICG** moeten **uit** staan. De warnings van **SLC** moeten aan staan (met **beep**).

- De **Skin Conductance** moet minimaal 1 zijn om een goed signaal door te geven. Als het onder de 1 is, kan het zijn dat een sticker of kabel niet goed vast zit, of de handen te droog zijn.
- Op de achterkant van de VU-AMS staan de standaard foutmeldingen die aangegeven worden door een geluids- of lichtsignaal.
- Bij lege batterijen klinken er twee piepjes; haal dan extra batterijen uit de scankoffer.



4.4. Vragenlijst Laptop

Start de vragenlijst door te dubbelklikken op de snelkoppeling **Vragenlijst** die op het bureaublad staat. Vul het Subjectnummer in (**31999901**), vul bij Session nummer **1** in.

Doorloop de instructie van de vragenlijst samen met het kind. Je kunt de instructie verder laten gaan door spatiebalk in te drukken. Bespreek de knoppen met de kinderen. Oefen met de eerste vraag door deze voor te lezen. *De volgende vragen worden voorgelezen en als je iets niet snapt mag je dat altijd zeggen, dan kom ik je even helpen. Als je geen vraag meer in beeld ziet, kun je mij roepen.* Ga na de oefenvraag tegenover het kind zitten.

4.4. Honden Taak

- Open het grote VU-DAMS scherm opnieuw
- Controleer de **Skin Conductance**, deze moet minimaal 1 zijn om een goed signaal door te geven. Als het onder de 1 is, kan het zijn dat een sticker of kabel niet goed vast zit, of de handen te droog zijn.
- Klik op **START** in het kleine scherm om de meting te beginnen.
- **SLUIT** nu beide schermen van VU-DAMS af door **op de kruisjes** te klikken.
- Start het taakje door te dubbelklikken op de snelkoppeling **Hondentaak_VUams** die op het bureaublad staat.
- Vul het Subjectnummer in, **let op!** deze is anders dan bij de andere taken. Vul de gezincode in en het laatste getal van de kindcode (**99991**). Dus voor gezin 0345 met kind 02 wordt vul je bij Subjectnummer **03452** in, vul bij Session nummer **1** in.
- Voor VU-AMS: Choose serial port (**COM3**) en choose AMS type (**AMS5fs**). Als je de melding 'COM3 in use' krijgt ben je vergeten om de schermen af te sluiten, probeer het opnieuw.
- Als je de melding AMS info **sending maker subject: OK** krijgt klik je op Continue.

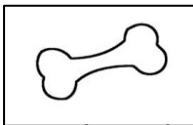
- Als de VU-AMS niet werkt hou je de huidgeleiding om en start je de snelkoppeling **Hondentaak_gedrag**. Vul het normale Subjectnummer in (**31999901**), vul bij Session nummer **1** in. Noteer dat er geen VU-AMS data is bij “Opmerkingen Hondentaak” op het formulier: **Opmerkingen gedragstaken**. Hou de uitleg hetzelfde en doe net alsof het apparaatje wel werkt.

“Blijf rustig zitten. Ondertussen start ik het andere spelletje op. We gaan nu een spel doen met honden. Ik zal je zo wat uitleggen over het spel, maar nu is het belangrijk dat je goed naar de honden op het scherm kijkt. Je mag in je hoofd namen voor de honden bedenken, of een verhaaltje verzinnen over de hondjes. Je hoeft het niet tegen mij te vertellen. Zorg dat je even goed stil blijft zitten, niet praat en goed op de honden let. Je arm mag je gewoon naast de laptop neerleggen. Het kan best een beetje lang duren, maar daarna gaan we het spel doen!”

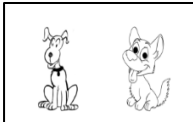
Als kind begint te praten, zeg dat ze nog even moeten opletten en dat je zo het spel komt uitleggen. Als het tekstschermbij verschijnt kun je de instructies doorlopen met het kind. Druk steeds op [ENTER] om verder te gaan naar het volgende scherm.

Instructie

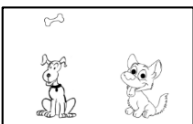
Welkom bij het hondenspel! Bij dit spel zie je twee honden. Jij moet raden welke hond een bot krijgt. Als je het goed geraden had, win je 5 cent!



Aan dit scherm kan je zien dat de ronde gaat beginnen.



Hier zie je de twee honden. Nu mag jij bedenken welke hond een bot krijgt. Kies in je hoofd één van de honden uit, maar houd het nog even geheim. Heb je een keuze gemaakt?



Nu kun je zien welke hond het bot heeft gekregen. Had je het goed?



Als je dit scherm ziet mag je met de knoppen aangeven of je de goede hond gekozen had. Als je de goede hond gekozen had, dan druk je op de oranje knop. Als je de verkeerde hond gekozen had, druk je op de groene knop.

Geef zo snel mogelijk antwoord.

GOED: *Je hebt de goede hond gekozen, dus heb je 5 cent verdiend. Dat zie je aan het muntje op het scherm. Als je de verkeerde hond gekozen had, dan was er een muntje met een kruisje in het beeld verschenen. Dat betekent dat je in deze beurt geen geld krijgt.*

FOUT: *Omdat je de verkeerde hond gekozen had, zie je nu een muntje met een kruis in het beeld. Dat betekent dat je deze keer geen 5 cent krijgt. Wanneer je de goede hond hebt gekozen, zie je een muntje zonder kruis op het scherm. Dat betekent dat je 5 cent gewonnen hebt.*

Snap je het spel helemaal? Dan mag je het nu een paar keer oefenen! Je verdient hierbij nog geen echt geld.

Oefenblok

Wat goed dat je die goed geraden had! of Jammer dat je net de verkeerde gekozen had. Bij de 5^e trial laat je het kind niet drukken om te laten zien wat er gebeurd als ze te laat drukken. Nu gaan we kijken wat er gebeurd als je te laat bent. Druk maar eens niet. Zie je, dan gaat het vanzelf en verdien je niks.

Na oefenblok

“Einde van de oefenronde. Ben je klaar om met het echte spel te beginnen? Probeer weer om goed stil te zitten en niet te praten. Als je allemaal letters op het scherm ziet, mag je mij roepen. Succes!

Na eerste blok

Op het scherm: *Dit was het einde van het eerste blok. De onderzoeker zal nu nog wat uitleggen. Daarna mag je weer verder spelen.*

Bij het eerste deel van het spel konden we meten hoe je het spel vond, maar nu heb ik op een ander knopje gedrukt en kunnen we meten of je eerlijk antwoord geeft bij het spelletje. Het spel blijft wel precies hetzelfde. Probeer net zoals hiervoor goed stil te zitten en niet te praten!

Einde taak:

Gefeliciteerd! De computer gaat uitrekenen wat je gewonnen hebt.[Rondje verschijnt stukje voor stukje op scherm]. Goed gedaan! Kijk, je hebt €1.50 verdiend met dit spelletje. Ik doe het geld in het je tas met cadeautjes en die geef ik straks aan je mee.

- Sluit de taak af en start VU-DAMS: **Device** → **Connect using serial cable** → **Stop**.
- Sluit nu VU-DAMS af.
- Haal de elektroden van de vingers af.
- Laat het kind zijn handen weer even afspoelen in het bakje water.
- Koppel alle kabels los, haal de batterijen eruit en berg ze weer op in het zakje.

4.6. Unicef Taak

Geef het kind 20 x €0.10 (€2.00) als beloning voor het harde werken tijdens alle taakjes. Haal het geld uit het zakje en leg het op tafel zodat het kind het goed kan bekijken.

Let op! het geld dat verdiend is bij de hondentaak mag **niet** gebruikt worden voor de Unicef Taak. Zorg dat je het geld van de hondentaak netjes weggeborgen hebt (bijvoorbeeld in de tas met cadeautjes)

Zorg dat het kind recht voor de computer zit en dat de spaarpot binnen handbereik van het kind staat voordat je het filmpje opstart. De filmpjes staan op het bureaublad van de computer.

- Kind A = kindcode 01 → korte filmpje **Unicef_k**
- Kind A = kindcode 02 → lange filmpje; meisjes: **Unicef_LM**, jongens: **Unicef_LJ**
- Start nu het juiste op filmpje door op het filmpje te klikken.
- Zet het filmpje direct op 'Pauze'.
- Zet het filmpje op 'Full screen' en start dan pas het filmpje.

Nu hebben we een filmpje waar je naar gaat kijken. Ik pak ondertussen vast de stempel, je mag blijven zitten tot ik weer terug kom. Kun je het scherm zo goed zien? Dan zet ik het filmpje aan, tot zo.

Loop hierna meteen de kamer uit. Houd de tijd bij en ga de kamer weer in na:

- 01:42 minuut als het kind de korte versie van het filmpje keek
- 01:55 minuut als het kind de lange versie van het filmpje keek.

Het kind heeft nu na het filmpje 30 seconden de tijd gehad om te doneren.

Als de tijd om is, ga je de kamer weer in.

Let op! als je hoort dat het kind nog aan het doneren is terwijl de tijd al om is, dan wacht je buiten de kamer totdat je hoort dat hij/zij gestopt is met doneren.

Het kan gebeuren dat het kind opeens gaat doneren als jij binnenkomt of aan je vraagt of hij/zij dit mag doen. Dit mag natuurlijk altijd. Het is dan wel erg belangrijk dat je dit op het formulier zet. Er zit standaard €0,20 cent in de spaarpot (4x €0,05). Schrijf het gedoneerde bedrag en eventuele opmerkingen op het formulier: **Opmerkingen gedragstaken.**

Vergeet niet om Kind A een Stempel te geven in het vakje: Computerspelletjes

ii) AFRONDING LABBEZOEK

“We zijn helemaal klaar met alle spelletjes! Je hebt het super goed gedaan! Is je stempelkaart helemaal vol? Dan krijg je een coole tas met cadeautjes.”

Geef het kind de goodiebag en bekijk samen wat er in zit. Schrijf de naam van het kind op het diploma. Doe ook het gewonnen geld en de volle stempelkaart in de tas.

Zullen we kijken of <Kind B> en mama/papa al klaar zijn?

Loop daarna met Kind A naar de wachtkamer. Geef de kinderen even de ruimte om de cadeautjes te laten zien. **Benadruk dat je het super gezellig vond vandaag en dat je hoopt om de kinderen/het gezin volgend jaar weer te zien!**

De brevehouder zorgt dat het kwitantieformulier wordt ondertekend en de ouder het geld en de uitrijkaart krijgt.

iii) SCHEMA LABBEZOEK

BR - Brevethouder

OA - Onderzoeker A

OB - Onderzoeker B

8:30 Brevethouder, Onderzoeker A, Onderzoeker B verzamelen bij LUMC

8:45

	<i>Kind A</i>		<i>Kind B</i>		<i>Primaire Ouder</i>	
9:00	Oefensessie	BR	Oefensessie	BR	Instructies	OB
9:15	Oefensessie	BR	Oefensessie	BR	Instructies	OB
9:30	Oefentaken	OA	Oefentaken	OB		-
9:45	Scan	BR, OA	WISC	OB	Kind A Scan	BR, OA
10:00	Scan	BR, OA	Observatie B	OB	Observatie B	OB
10:15	Scan	BR, OA	Observatie B	OB	Observatie B	OB
10:30	Scan	BR, OA	Observatie B	OB	Observatie B	OB
10:45	Uitloop/wissel	BR, OA	Uitloop/wissel	OB	Uitloop/wissel	OB
11:00	WISC	OA	Scan	BR, OB	Kind B Scan	BR, OB
11:15	Observatie A	OA	Scan	BR, OB	Observatie A	OA
11:30	Observatie A	OA	Scan	BR, OB	Observatie A	OA
11:45	Observatie A	OA	Scan	BR, OB	Observatie A	OA
12:00	Uitloop/wissel	OA	Uitloop/wissel	BR, OB	Uitloop/wissel	OA
12:15	Post-test	OA	Post-test	OB	Thuismeting	BR
12:30	Post-test	OA	Post-test	OB	Thuismeting	BR
12:45	Post-test	OA	Post-test	OB		-

13:00

13:15

	<i>Kind A</i>		<i>Kind B</i>		<i>Primaire Ouder</i>	
13:30	Oefensessie	BR	Oefensessie	BR	Instructies	OB
13:45	Oefensessie	BR	Oefensessie	BR	Instructies	OB
14:00	Oefentaken	OA	Oefentaken	OB		-
14:15	Scan	BR, OA	WISC	OB	Kind A Scan	BR, OA
14:30	Scan	BR, OA	Observatie B	OB	Observatie B	OB
14:45	Scan	BR, OA	Observatie B	OB	Observatie B	OB
15:00	Scan	BR, OA	Observatie B	OB	Observatie B	OB
15:15	Uitloop/wissel	BR, OA	Uitloop/wissel	OB	Uitloop/wissel	OB
15:30	WISC	OA	Scan	BR, OB	Kind B Scan	BR, OB
15:45	Observatie A	OA	Scan	BR, OB	Observatie A	OA
16:00	Observatie A	OA	Scan	BR, OB	Observatie A	OA
16:15	Observatie A	OA	Scan	BR, OB	Observatie A	OA
16:30	Uitloop/wissel	OA	Uitloop/wissel	BR, OB	Uitloop/wissel	OA
16:45	Post-test	OA	Post-test	OB	Thuismeting	BR
17:00	Post-test	OA	Post-test	OB	Thuismeting	BR
17:15	Post-test	OA	Post-test	OB		-

17:30

17:45

18:00

	Oefenscanner
	Populatiescanner J047
	Testkamer J056b
	Observatiekamer J056a
	Wachtkamer