

### 3. Pokyny k administraci a skórování

Nejdříve je nutné klienta adekvátně poučit o účelu a povaze vyšetření.

Snažte se vyhýbat slovu *intelligence*, protože oznámení, že jde o „intelligenční test“, může u klienta vyvolat zbytečnou úzkost. Místo toho můžete naznačit účel vyšetření a zdůraznit, že vyšetřením se pokusíte zjistit, které úkoly zvládá dobře a které jsou pro něj obtížnější. Není třeba před klientem účel vyšetření skrývat.

#### Uvedení WAIS-III

Dříve než začnete s prvním subtestem, uveďte WAIS-III takto:

„Budu se vás nyní ptát na různé věci, například na definice některých slov a řešení několika úloh. Některé z těchto úkolů pro vás budou jednoduché, jiné mohou být obtížnější. I když většina lidí neodpoví na všechny otázky správně nebo nestačí dokončit všechny úlohy, snažte se ve všech úkolech o co nejlepší výkon. Chcete se na něco zeptat?“

#### 1. Doplnování obrázků<sup>1</sup>

##### Pomůcky

Příručka

Podnětový sešit – Doplnování obrázků

Stopky

##### Popis

V tomto subtestu si u každé položky klient prohlédne obrázek a pak ukáže nebo pojmenuje důležitou část, která na obrázku chybí. Na každou položku musí odpovědět v časovém limitu 20 sekund.

##### Začátek

Položka 6

Pokud klient získá plný skóre<sup>2</sup> v položkách 6 a 7 (v každé položce po 1 bodu), započítejte mu plný počet bodů také v položkách 1–5.

##### Zpětný postup

Pokud klient získá 0 bodů v položce 6 nebo 7, pokračujte v administraci položek 1–5 ve **zpětném** pořadí, dokud nezíská ve **dvou** po sobě následujících úlohách plný skóre. Pokud klient obdržel bod v položce 6, započítejte ji jako součást zpětného postupu a administrujte položku 5. Pokud je toto kritérium splněno, dejte plný počet bodů za všechny předchozí položky, které nebyly administrovány. Pokračujte v subtestu, dokud není splněno kritérium pro ukončení.

##### Ukončení

Ukončete po **pěti** po sobě následujících selháních (0 bodů).

##### Obecné pokyny

- Než ukážete klientovi první obrázek, řekněte:  
„**Budu vám ukazovat obrázky, na kterých vždy nějaká důležitá část chybí. Prohlédněte si každý obrázek a řekněte mi, co na něm chybí.**“

- Předložte před klienta blok s obrázky, otevřete jej na položce 6 a řekněte:

„**Nyní se podívejte na tento obrázek. Která důležitá část chybí?**“

Obrázek je dovoleno exponovat maximálně 20 sekund.

- Když klient odpoví správně, pokračujte v předkládání dalších obrázků s pokynem:

„**Co chybí na tomto obrázku?**“

Otázku můžete zkrátit nebo vynechat, pokud je zřejmé, že klient úlohu dobře rozumí.

- Selže-li klient v položce 6, ukažte a řekněte:  
„**Podívejte – chybí klika u dveří.**“

- Pokud klient selže v položce 7, ukažte a řekněte:  
„**Podívejte – chybí spojnice brýlí.**“

<sup>1</sup>Číslování jednotlivých subtestů v této kapitole dodržuje jejich obvyklé číslování, pořadí je dáno doporučeným pořadím administrace.

<sup>2</sup>V této příručce pojem plný skóre znamená nejvyšší možný počet bodů v dané položce bez prémie bodů.

Pomoc můžete poskytovat pouze u položek 6 nebo 7. U dalších obrázků již klientovi nelze pomáhat.

Každý obrázek je dovoleno exponovat maximálně 20 sekund. Pokud klient neodpoví nebo neukáže chybějící část do 20-ti sekund, skórujte úlohu jako selhání a předložte mu další obrázek. Odpoví-li klient nesprávně, pokračujte s dalším obrázkem i tehdy, když 20 sekund ještě neuplynulo.

Pokud je to nezbytné, poskytněte klientovi následující nápovědu. Každá otázka může být použita v subtestu **pouze jednou**:

- Když klient pouze pojmenuje objekt na obrázku a neuvede chybějící část, řekněte:

#### „Ano, ale co chybí?“

- Když klient uvede část, která je mimo obrázek (například ruku, která drží džbán na obrázku 8), zaznamenejte si odpověď do Záznamového listu a řekněte:

#### „Něco chybí přímo na obrázku. Co je to?“

- Pokud klient uvede nepodstatnou část (například záchranná vesta u obrázku 18), zaznamenejte si odpověď do Záznamového listu a řekněte:

#### „Ano, ale která je nejdůležitější věc, která zde chybí?“

Pokud klient odpoví správně po těchto nápovědách, získá za svou odpověď 1 bod.

### Obrázky a správné odpovědi

Obrázek	Chybějící část
1. hřeben	zub
2. stůl	jedna noha; noha u stolu
3. obličej	nos
4. kufřík	zámek; spona; sponka; přezka; svorka
5. vlak	jedna kolej; druhá kolej; druhá kolejnice
6. dveře	klika dveří; knoflík dveří (Pokud klient neodpoví správně, ukažte a řekněte: <b>„Podívejte – chybí klika.“</b> )
7. brýle	spojnice brýlí; nosník; část brýlí, která spojuje okuláry (Pokud klient neodpoví správně, ukažte a řekněte: <b>„Podívejte – chybí spojnice brýlí.“</b> )
8. džbán	proud vody (Pokud klient odpoví „voda“, řekněte: <b>„Ukažte mi, kde.“</b> )
9. kleště	spojovací šroub, nýt, (šroubek pro seřízení)
10. list	žilka (Pokud klient odpoví „čárka na listu, řekněte: <b>„Ukažte mi, kde.“</b> )
11. koláč	část mřížkování na koláči
12. běžci	otisky nohou ženy, její stopy
13. krb	kouř z komína
14. zrcadlo	kartáč, hřeben v jeho ruce
15. židle	spodní podpůrná příčka, boční podpěra
16. růže	trny (ostny) na prostřední růži
17. nůž	část vroubkovaného ostří nože
18. loďka	vidlice vesla
19. koš	část výpletu (Pokud je nejasné, kterou část má klient na mysli, řekněte: <b>Ukažte mi, kde.“</b> )
20. šaty	úchytka na ramínku, klipsna
21. skříňky	dolní mezera na druhé skříňce
22. kráva	rozdělení kopyta
23. tenisky	kroužek kolem šněrovací dírky
24. žena	stín ženy
25. stodola	sníh na hromadě dřeva

## Skórování

Vždy, když klient odpoví správně v časovém limitu (20 sekund a méně), udělte 1 bod. Pokud klient získá plný počet bodů (plný skór) v položkách 6 a 7, získá 1 bod také za každou z položek 1–5. Pokud při zpětném zadávání položek klient odpoví správně na dvě po sobě následující položky, získá 1 bod za každou neadministrativní položku. Selhání v položce se skóruje vždy, když klient odpoví nesprávně nebo neodpoví v časovém limitu 20 sekund.

K tomu, aby získal klient bod, není nezbytné, aby uvedl přesný název chybějící části, pokud je zřejmé, že popisuje správnou chybějící část. Může se stát, že klient nepodá slovní výklad, ale místo toho ukáže na nějakou část obrázku. Úlohu považujte za správně vyřešenou, máte-li jistotu, že klient ukazuje na správnou chybějící část. Jestliže však klient ukazuje na správnou část a zároveň uvádí slovy odpověď jasně nesprávnou, skórujte úlohu jako selhání.

Někteří klienti přesné pojmenování chybějící části nemusí znát nebo si na ně nemusí vzpomenout a mohou pro chybějící část použít synonymum nebo použít k popisu vlastní slova. Taková odpověď je skórována jako správná. Například za odpověď „věc, která drží veslo“ v položce 18 (lodka) získá klient bod. U některých položek jsou možné příklady odpovědí uvedené v závorkách. Tyto odpovědi jsou rovněž přijatelné a uděluje se za ně plný počet bodů.

- Pokud klient podá slovní odpověď, která je nejasná a je obtížné ji skórovat, je dovoleno říci:  
**„Ukažte mi, kde.“**

Tato výzva je obzvlášť důležitá, pokud klient k označení chybějící části používá nepřesná nebo vymyšlená neexistující slova nebo pokud je slovní odpověď neúplná. Například když řekne „sníh“ u obrázku 25 (stodola), musí být vyzván, aby chybějící část ukázal, a examinátor pak může rozhodnout, zda měl na mysli sníh na hromadě dřeva.

**Maximální skór:  
25 bodů**

## 2. Slovník

### Pomůcky

Příručka

Karty se seznamem 33 podnětových slov

### Popis

V tomto subtestu klient podává definice slov, která mu současně ukazujete napsaná na kartách a čtete nahlas.

### Začátek

Položka 4

Pokud klient získá plný počet bodů (2 body) v položkách 4 a 5, získá plný počet bodů také v položkách 1–3.

### Zpětný postup

Pokud klient získá 0 bodů nebo 1 bod v položce 4 nebo 5, administrujte položky 1–3 ve **zpětném** pořadí, dokud klient nezíská plný počet bodů (2 body) ve **dvou** po sobě následujících položkách. Získá-li klient plný počet bodů v položce 4, započítejte tuto položku ve zpětném postupu. Je-li splněno toto kritérium, dejte plný počet bodů za všechny předchozí položky, které nebyly administrovány. Pokračujte v administraci subtestu, dokud není splněno kritérium pro ukončení.

### Ukončení

Ukončete po **šesti** po sobě následujících skórech 0.

### Obecné pokyny

- Než začnete s tímto subtestem, řekněte:

**„Nyní budeme dělat něco jiného. V této další části budu chtít, abyste mi vysvětlil(a) význam některých slov. Poslouchejte pozorně a řekněte mi, co znamená slovo, které vám řeknu. Jste připraven(a)?“**

- Vezměte kartu se slovem pro položku 4. Položte ji před klienta a současně ukažte a řekněte:

**„Řekněte mi, co znamená \_\_\_\_\_.“**

Pro všechna další slova použijte stejný způsob prezentace.

- U schopnějších klientů lze ukazování v seznamu slov vynechat po **třech** úspěšně zodpovězených otázkách a pouze vyslovit dané slovo.

- Zaznamenejte doslovně každou klientovu odpověď na příslušném místě v Záznamovém listu. Pro skórování použijte příklady odpovědí v této příručce.

- Může se stát, že klientova odpověď je nejasná nebo příliš vágní, a nebude snadné ji skórovat, nebo je odpověď neúplná, takže by klient získal 0 nebo 1 bod. Pokud se psycholog domnívá, že by vyšetřovaná osoba mohla dát odpověď kvalitnější, může říci: **„Řekněte mi o tom ještě něco“** nebo: **„Vysvětlete mi, co máte na mysli.“**

Nebo jiný podobný neutrální dotaz. Nepoužívejte však jiné formy otázek. V případě jasného hodnocení 0 nebo 1 bod žádné další dotazování neprovádějte. U každé položky si prohlédněte příklady odpovědí k dalšímu možnému dotazování.

- Někdy můžete slovo zopakovat nebo podpořit klienta, aby odhadl význam slova, ale neříkejte mu správnou odpověď. Poté, co klient odpoví, pokračujte další položkou.

- Za správné považujte všechny významy slov uvedené ve slovnících jazyka českého (skórujte dle přesnosti odpovědi). Odpovědi, které jsou místní nebo hovorové a nenajdete je ve slovníku, skórujte 0. Získáte-li takovou odpověď a nejste si jisti, zda je možné ji akceptovat, zeptejte se klienta na další význam.

## Seznam slov a příklady odpovědí

---

### 1. POSTEL

**2 body:** lůžko; nábytek (zařízení, něco, věc, místo), na kterém se spí (nebo leží, odpočívá)

**1 bod:** místo na odpočívání; kus nábytku – má matraci, polštář, pokrývku (D); dřevěný nebo železný nábytek (D)

**0 bodů:** pohodlné místo (D); spánek (D)

### 2. LOĎ

**2 body:** dopravní prostředek (plavidlo), který pluje nebo převáží náklad po vodě (moře, oceán, řeka); člun; koráb; plavidlo (námořní, vesmírné); kosmická loď

**1 bod:** pluje (voda, oceán, moře)

**0 bodů:** vozí se zde lidé a věci (D); je možné na ní jezdit (D); lidé na tom cestují nebo válčí (D); věc na vodě (D)

### 3. EURO

**2 body:** společná evropská měna; peníz/mince stříbrné a žluté barvy  
mince sloužící k nákupu za hotové

**1 bod:** peníze, platidlo (D); má větší hodnotu než koruna (D); používá se na rozměnění (D); je vyrobený z kovu a má na sobě vytištěné datum (D)

**0 bodů:** má na sobě obrázek; něco jako koruna (D); je kulaté



### 4. KONZUMOVAT

Ukažte slovo KONZUMOVAT a řekněte:

**Začneme se slovem KONZUMOVAT. Řekněte mi, co KONZUMOVAT znamená.**

**2 body:** něco užívat; jíst; pít; spotřebovat – spotřebovávat; požívat; přijmout; nasytit se

**1 bod:** používat něco (D); sníst hodně (D); vypít hodně (D); pít mléko; jíst chléb; kupovat něco; nákup (D)

**0 bodů:** používat (D); trávit; nějaké jídlo

## 5. LÉTO

**2 body:** teplé (roční) období; roční období od června do září; roční období mezi jarem a podzimem; období, kdy jsou delší dny a je více slunce; období, kdy je slunce nejvýše nad obzorem; nejteplejší doba roku

**1 bod:** jedno z ročních období; roční období (D); teplé počasí (D); opak zimy; když je třeba se méně oblékat; slunce, voda (D); prázdniny, doba dovolených (D)

**0 bodů:** část roku (D); přichází po jaru (D); změna počasí; podnebí

## 6. SNÍDANĚ

**2 body:** první denní (ranní, časné) jídlo; jídlo po probuzení

**1 bod:** chléb, máslo, káva, čaj (D); jídlo; nejdůležitější jídlo dne (D); potrava (D); to, co jíme

**0 bodů:** když mám ráno hlad (D)

## 7. SHROMÁŽDIT

**2 body:** dát (složit) dohromady; spojit; sesbírat; sdružit; nahromadit; nakupit, sbírat

**1 bod:** udělat skupinu; skupina (seskupení, shromáždění); setkávání

**0 bodů:** dokončit (D); připravit; dát věci do pořádku; lidé (D)

## 8. OPRAVIT

**2 body:** dát do pořádku něco rozbitého; odstranit závadu; uvést do původního stavu; uvést do funkčního stavu; vylepšit nebo předělat rozbitou věc

**1 bod:** dát do pořádku židli (auto...) (D); něco je rozbitého a je třeba to opravit (D); spravit nebo předělat nějakou věc

**0 bodů:** když je něco rozbitého (D); opravit židli (auto) (D); udělat něco na autě nebo doma; spravit (D)

## 9. HLOUBAT

**2 body:** uvažovat; usilovně (hluboce) přemýšlet; rozjímat; rozvažovat; promýšlet něco

**1 bod:** studovat (D); propracovat něco (D); soustředit se; řešit problém

**0 bodů:** váhat (D); nerozhodnost; mít starosti; pochybovat o něčem; rozhodnout se

## 10. VČERA

**2 body:** den před dnešním dnem; předcházející den; před 24 hodinami; před jedním dnem; den, který právě uplynul, právě uplynulý den

**1 bod:** ne dnes, ale před dneškem; včera byl čtvrtek (jako příklad); den, který už není (D)

**0 bodů:** něco v minulosti (D); minulost (D); den po dnešku; den v kalendáři

## 11. CHRABROST

**2 body:** udatnost; odvaha; statečnost, neohroženost; duševní a fyzická síla; kuráž; hrdinství

**1 bod:** schopnost vytrvat; odhodlanost; odolnost; nepoddajnost

**0 bodů:** síla (D); připravenost (D); celistvost; chtivost; skromnost; čest

## 12. SPECIFIKOVAT

**2 body:** zaměřit k přesnému účelu; přesně označit; přesně ukazovat; blíže, jednotlivě určit; říci která určitá část; přesněji ukázat; upřesnit

**1 bod:** vybrat někoho – něco – na určité místo (D); jmenovat (D); ukázat; popsat; rozlišit mezi; označit (D); udat přesné místo a čas; vysvětlit

**0 bodů:** říci; delegovat; rozhodnout; vybrat (D); ujistit se

## 13. HMATATELNÝ

**2 body:** lze se toho dotknout; něco hmotného; něco co lze držet v ruce; něco konkrétního (ne abstraktního); je to vlastnost skutečné věci; kterou lze vidět; materiální, fyzická skutečnost

**1 bod:** pevného skupenství; viditelný; konkrétní (D); uchopitelný (D)

**0 bodů:** je možné to zničit (D); použitelný (D); možný; uskutečnitelný; hodnotný

## 14. UKONČIT

**2 body:** přestat; dovést ke konci; nepokračovat; zastavit něco, co se děje; uzavřít

**1 bod:** dovést ke konci práci, zrušit vztah, smlouvu atd.; zrušit (D); když uplyne časový limit

**0 bodů:** zničit (D); zabít (D); odstranit (D); zemřít (D); učinit konec (D); zaniknout (D); končit, skončit, dokončit (D)

## 15. SOUCIT

**2 body:** empatie; sdílení s někým, kdo má starosti; pocit lítosti a spoluúčasti; lítost vyvolaná neštěstím druhého; pocit lítosti kvůli někomu

**1 bod:** porozumění; citlivost vůči druhému; starostlivost; zájem o někoho

**0 bodů:** ohleduplnost (D); tolerance; láska; trpělivost; pocit (D); péče o druhého (D); laskavost (D)

## 16. SVĚŘIT SE

**2 body:** říci někomu své tajemství; sdělit něco důvěrného; sdělit něco, co má zůstat soukromé; říci něco pouze někomu, ke komu mám důvěru

**1 bod:** říci něco důležitého; sdílet (D); mluvit s někým; svěřit se do péče (D)

**0 bodů:** tajemství (D); udržet v tajnosti (D); mít v někoho důvěru (D); skrývat (D); neříci každému (D); ptát se na radu nebo názor (D)

## 17. ROZMANITÝ

**2 body:** různorodý; mající různé vlastnosti; pestrý, rozličný; skládající se z různých částí a charakteristik; mnohotvárný

**1 bod:** různý, mající odlišnosti (D); pestrobarevný

**0 bodů:** složitý (D); celistvý (D); mající různé směry; rozdělený (D); opačný

## 18. ZATÍŽIT

**2 body:** naložit na něco velkou váhu; když se na něco položí těžký předmět; přidat na váze; zavázat v právním nebo ekonomickém smyslu (zástavou, věcným břemenem), zatěžkat mnoha povinnostmi, nadměrnou zodpovědností atd.

**1 bod:** stlačit (D); přidávat starosti (D); znesnadnit; bránit pohybu

**0 bodů:** svázat (D); držet (D); obklopit

## 19. VÝČITKA SVĚDOMÍ

**2 body:** pocit viny; pocit (smutku, lítosti, viny) z toho, že někdo udělal něco nesprávného; negativní pocit, který vzniká, když někdo udělá něco, co by neměl

**1 bod:** lítost (D) (bez uvedení pocitu viny nebo odpovědnosti); pocit neštěstí (bez pocitu viny); smutek (D); stav lítosti (D); hryže mě svědomí

**0 bodů:** mrzutost; zklamání (D); když je mi někoho líto (D); zlost; vztek

## 20. KOLONIE

**2 body:** země patřící jiné zemi; skupina lidí, která se usadila v nové zemi nebo oblasti; oblast obývaná skupinou lidí spojených společným cílem; závislé území podřízené jiné vládě; oddělená skupina lidí nebo zvířat stejné společenské struktury; skupina lidí něčím odlišná od prostředí, v němž žije; osada; soubor organismů (buněk)

**1 bod:** skupina něčeho (D) (mravenci, včely), která žije společně; skupina lidí se stejnými zájmy (D); osídlené území (D)

**0 bodů:** skupina (lidí, zvířat, mravenců, včel) (D); majetek jiné země (D); malé město; sousedství; komunita (D)

## 21. TROUFALÝ

**2 body:** odvážný až na hranici riskování; statečný až drzý; smělý; kurážný

**1 bod:** vychytralost až drzost; drzý (D); statečný (D); dobrodružný; mající pevné nervy; nemající zábrany

**0 bodů:** hlučný (D); rád se předvádí před druhými lidmi; zahlcující (D); neuvěřitelný (D), jako velká lež

## 22. EVOLUCE

**2 body:** vývoj v čase (postupnými změnami ve stádiích, směrem ke složitějším a diferencovanějším formám); postupná změna v čase a získání lepší kvality; měnit se a růst v čase; rozvíjet se pod vlivem okolností

**1 bod:** zrání; měnit se (D); růst (D); dělat pokrok (D); dostávat se z jednoho vývojového stupně na druhý, opak revoluce (postupné změny)

**0 bodů:** otáčet se (D); hýbat se (D); pocházet z něčeho (D); život

## 23. SVATYNĚ

**2 body:** svaté místo, kde je uctíván bůh; posvátné místo, které je uctíváno; nejdůležitější část kostela; svaté chráněné místo

**1 bod:** místo, kde se modlí; část kostela (D); souvisí to s kostelem (D), chráněné místo; fotbalová (hokejová ...) branka

**0 bodů:** souvisí s modlitbami; má něco společného s náboženstvím (D); klidné místo; místo pro kněze (D); posvátná osoba

## 24. STVOŘIT

**2 body:** vytvořit novou existenci (bytí, život, dílo); zplodit něco nového

**1 bod:** začít něco; vymyslet něco nového; produkovat; vyrobit; vynalézt něco; vytvořit

**0 bodů:** začít; postavit; uvést do provozu (D); motivovat (D); stvořit něco

## 25. ZLOVĚSTNÝ

**2 body:** hrozivý; naznačující nebezpečí nebo hrozbu; neblahý; nahánějící strach; mající znaky toho, že se stane něco špatného

**1 bod:** varující (D); strašidelný (D); něco špatného; nebezpečný; strašlivý (D)

**0 bodů:** věštící zlo (D); neznámý (D); divný; temný; neobvyklý; ošklivý; velký; zničující

## 26. VĚTA

**2 body:** skupina slov vyjadřujících (sdělujících) myšlenku; skupina slov obsahujících podmět a přísudek; gramatická jednotka (D); skupina slov s podstatným jménem a slovesem

**1 bod:** skupina slov s jedním významem; skupina slov; skupina slov, která něco znamená; ucelená myšlenka (D); hudební (D); matematická (D); výrok (D); sdělení (D)

**0 bodů:** gramatická jednotka (D); součást gramatiky; fráze; výraz (D); řádek; odstavec (D)

## 27. GRIMASA

**2 body:** mimika v obličeji, vyjadřující různé emoce - např. neštěstí, zklamání, vztek; neverbální vyjádření emocí v obličeji

**1 bod:** úšklebek-škleb; výraz v obličeji (bez specifikace, že jde o vyjádření emocí) (D); mračit se; dát najevo nespokojenost (D)

**0 bodů:** plakat; chovat se dětinsky; maska (D)

## 28. BALADA

**2 body:** epická báseň (píseň) se smutným (chmurným, ponurým) nebo tragickým obsahem (příběhem)

**1 bod:** báseň (píseň); pomalá píseň

**0 bodů:** hudba (D); tanec (D); příběh (D); hra; povídka; příběh (pravdivý, nepravdivý...)

## 29. STOICKÝ

**2 body:** klidný; vyrovnaný; vyrovnaný – klidný – stav mysli; poklidný; stav mysli bez pocitu napětí

**1 bod:** tichý (D); mírumilovný (D); mírný (D); rozvážný; bezstarostný; v pohodě; uvolněný; spokojený; zklidněný (D)

**0 bodů:** unavený (D); ospalý (D); stav mysli (D); odpočatý (D); hrdinský

## 30. ZDRÁHAVÝ

**2 body:** váhavý; zpěčující se; rozpakující se

**1 bod:** ostýchavý ((D)); nerozhodný; zdrženlivý; o všem dlouho přemýšlí; pochybující; opatrný; zvažující; obezřetný (D); držící se zpátky; odmítá něco udělat (D)

**0 bodů:** skromný; něco dělá bez vlastního rozhodnutí (D)

## 31. EPOS

**2 body:** veršovaný příběh vyprávějící o mytických a hrdinských událostech; dlouhý veršovaný příběh; báseň o hrdinských činech; sága

**1 bod:** rytířská báseň – příběh (D); příběh vyprávějící o historických událostech; dlouhý příběh

**0 bodů:** příběh (D); smutný příběh (D); velká událost; oslava; dobrodružný film (D); časový úsek (D)

## 32. PLAGIÁT

**2 body:** kopie práce někoho jiného vydávána za vlastní; myšlenka nebo výtvar (hudba, umělecké dílo), jejichž autorství patří někomu jinému, vydávána za vlastní

**1 bod:** dílo, co patří někomu jinému (D); kopie bez autorských práv; nápad někoho jiného (D); opis (D)

**0 bodů:** ukrást (D); podvádět (D); mít zisk z práce druhých (D); obtěžovat; falzifikát (D); kýč

## 33. TIRÁDA

**2 body:** dlouhá, zpravidla oslavná řeč; dlouhá ozdobná řada tónů; emotivní řeč, vyznačující se vztekem nebo výtkami

**1 bod:** množství rychlé řeči obsahující něco nepříjemného; proud slov; dlouhá řeč; hádka; proslov, vzteklý proslov; hubování a zuření

**0 bodů:** křik; záchvat vzteku; vztek; něco spojeného s násilím a vztekem; ztráta kontroly; špatná nálada; předvádění, okázalost

## Skórování

Každou z položek 1–33 skórujete 0, 1 nebo 2 body. Pokud klient získal **plný počet bodů (plný skór)** v položkách 4 a 5, získá také 2 body za každou položku 1–3. Pokud při zpětném zadávání položek dá klient správnou odpověď na dvě po sobě následující položky, získá 2 body za každou předchozí neadministrovanou položku.

Pro usnadnění skórování jsou za každou položkou uvedeny příklady odpovědí a rovněž máte k dispozici obecné principy skórování. Při skórování odpovědí je třeba, aby odpověď byla v souladu s obecnými skórovacími principy a vzorovou odpovědí u dané položky. Vzorové odpovědi netvoří vyčerpávající seznam možných odpovědí, ale představují odpovědi podávané klienty během standardizace v rozmezí od relativně slabších odpovědí ke kvalitnějším. Tak některé odpovědi za 2 body nepatří mezi nejlepší, ale obsahově si zaslouží 2 body. V kategorii odpovědí 0 a 1 bod jsou zase často uváděny hraniční odpovědi. Význam nejasných a vágních odpovědí je možné objasnit neutrálním dotazem.

Obecně lze považovat každý rozpoznatý význam za přijatelný, pro hodnocení není podstatná elegancie vyjádření. Obsahová chudost se do určité míry projeví v horším hodnocení – je-li patrné, že klient má nejasnou znalost významu slova, nelze hodnotit 2 body. Nepochybně ale také budou někteří klienti dávat neobvyklé odpovědi, které se nenacházejí v seznamu vzorových odpovědí. K hodnocení neobvyklých odpovědí pak použijte obecná pravidla skórování a slovník jazyka českého.

Za formálně správnou odpověď, která vyplývá ze specifické znalosti klienta, kterou můžeme ověřit nebo při které nemáme pochybnosti o klientově přesvědčivosti, udělíme 2 body, i když odpověď není uvedena v seznamu.

Skórování musí probíhat současně se zadáváním subtestu, aby bylo možné určit, kdy je třeba subtest ukončit. Některé odpovědi mohou být vylepšeny dotazováním. Odpovědi, na které se musí psycholog ještě dotázat, jsou označeny (D). Při odpovědi (D), která je po dotazu doplněna, může klient odpověď vylepšit a získá vyšší skór. Například

u položky 9 *Hloubat* je hodnocena 0 body odpověď „váhat“. Stejná odpověď však získá 1 bod, pokud při dotazování vyšetřovaná osoba odpoví „při přemýšlení“. Dříve než začnete s administrací subtestu, seznamte se s následujícími principy skórování.

## Principy skórování

### 2 body

Z odpovědi je zřejmé dobré porozumění významu slova.

- Dobré synonymum (např. „*hloubat* znamená rozjímat“, „*zlověstný* znamená hrozivý“)
- Hlavní použití (např. „*postel* slouží ke spaní“)
- Jeden nebo více rozlišujících či základních znaků objektu (např. „*lod'* pluje na vodě“)
- Obecná skupina, do které slovo patří (např. „*euro* je mince“). Toto kritérium lze používat jen s určitou obezřetností, protože ne každé zařazení slova do obecnější významové skupiny je přijatelné. Například vyjádření „*chrabrost* je ctnost“ není dostatečné, pokud není dále vysvětleno.
- Správné obrazné použití slova (např. „*Konzumovat* informace“)
- Několik méně rozlišujících, ale správných popisných znaků, které v souhrnu ukazují na význam slova (např. „*výčitka svědomí* je směs pocitů viny a smutku“)
- Pro slovesa (slovesa jako podnětová slova - např. opravit) rozlišující příklad činnosti nebo příčinného vztahu (např. „*lze opravit* auto, aby už zase bylo v pořádku“)

### 1 bod

Odpověď není obecně nesprávná, ale je obsahově chudá.

- Vágní nebo méně vhodné synonymum (např. „*stoický* znamená bezstarostný“, „*chrabrost* je vytrvalost“)
- Málo časté nebo nerozpracované použití (např. „*svatyně* je místo, kde se modlí“)
- Znak, který je správný, ale není rozhodující nebo významově rozlišující charakteristikou (např. „*léto* je, když je příroda aktivní“, „*když jsi zdravý*, tak děláš vše pomalu“)

- Příklad, ve kterém je použito podnětové slovo a je nerozpracovaný (např. „vyjádříte *soucit*, když pomůžete někomu, kdo to potřebuje“)
- Konkrétní příklad použití slova, bez dalšího rozpracování (např. „někteří lidé *shromažďují* modely letadel“)
- Správná definice obdobné formy slova (např. definice slova *konec* „doba kdy něco končí“ místo *ukončit*)

#### **0 bodů**

Jednoznačně nesprávné odpovědi

- Vyjádření, ze kterého je zřejmé, že klient slovu nerozumí – a to i po dotazování (např. „*letní* počasí“)
- Odpověď není zcela nesprávná, ale je i po dodatečné otázce velmi vágní, triviální nebo obsahově značně chudá (např. „*soucit* je pocit, který lze cítit“, „*věta* je časový úsek“)

**Maximální skór:**

**66 bodů**

### 3. Symboly – kódování<sup>3</sup>

#### Pomůcky

- Příručka
- Záznamový list
- Stopky
- 2 obyčejné tužky (bez gumy)
- Šablona pro skórování

#### Popis

V subtestu Symboly – kódování klient kreslí symboly, které jsou přiřazeny číslům. Klient podle klíče kreslí symboly pod jim odpovídající čísla. Skór se vypočítává podle počtu symbolů, které klient správně nakreslí v časovém limitu 120 sekund.

#### Začátek

Zácvičné položky

#### Ukončení

Ukončete po uplynutí 120 sekund.<sup>4</sup>

#### Obecné pokyny

- Klientovi musí být poskytnuta hladká plocha pro psaní. Pokud má stůl nerovný povrch, dejte mu hladkou podložku (např. kartón nebo desky).

- Při představování subtestu řekněte:

**„Když jsme dnes začínali, řekl(a) jsem vám, že budete řešit různé úkoly. Nyní po vás budu chtít, abyste překresloval(a) různé symboly.“**

- Jestliže se klienti ptají, co mají dělat, pokud udělají chybu, povzbudte je, aby pokračovali v práci dál, jak nejrychleji mohou. Neodrazujte však klienta od spontánních oprav, pokud je neprovádí opakovaně, a tím snižuje svůj výkon.

- Pokud klient vyplní první řádek a chce začít další řádek ve zpětném pořadí, upozorněte ho, že má pracovat od začátku řádku a nepřeskočit žádný řádek.

### Instrukce k položkám

V Záznamovém listu otočte na stranu Symboly – kódování. Přeložte Záznamový list tak, aby bylo vidět pouze stranu Symboly – kódování a položte ji před klienta. Podejte mu obyčejnou tužku bez gumy, ukažte na klíč a řekněte:

**„Podívejte se na tato políčka. Všimněte si, že v každém z nich je v horní části číslo a v dolní speciální značka. Každé číslo má svou vlastní značku.“**

Ukažte v klíči na číslo 1 a jeho značku, pak na číslo 2 a jeho značku. Pak ukažte na sedm políček umístěných vlevo od silné čáry a řekněte:

**„Teď se podívejte sem na tato políčka, která mají v horní části čísla, ale v dolní části jsou prázdná. Do každého prázdného políčka запиšte tu značku, která tam (podle vzoru nahoře) patří. Asi takhle.“**

Ukažte na první zácvičnou položku a pak ukažte zpět na klíč, abyste ukázali odpovídající značku a řekněte:

**„Tady je číslo 2 a číslo 2 má tuto značku. Tak ji napiš do tohoto prázdného políčka.“**

Zapište symbol. Ukažte na druhou zácvičnou položku a řekněte:

**„Tady je číslo 1 a číslo 1 má tuto značku (ukážete na druhou zácvičnou položku a pak na značku pod číslem 1 v klíči), tak ji zapišu do tohoto políčka.“**

Zapište symbol.

Ukažte na třetí zácvičnou položku a řekněte:

**„Toto číslo je 3 a číslo 3 má tuto značku (ukážete na třetí políčko a značku pod číslem 3 v klíči), tak ji zapišu do políčka.“** (zapište symbol).

<sup>3</sup>K tomu, aby byl WAIS-III srovnatelný s WISC-III a k tomu, aby byl odlišen hlavní úkol od dalších volitelných subtestů, byl subtest Symboly přejmenován na Symboly – kódování. Skór tohoto subtestu přispívá do IQ skóru a Indexových skóru. Volitelné subtesty (Náhodné učení a Opis) se nepoužívají k výpočtu žádného skóru.

<sup>4</sup>Pokud chcete administrovat i volitelný subtest Náhodné učení, dovolte klientovi vyplnit čtyři řádky na listu Symboly – kódování, i když by to mělo znamenat překročení stanoveného limitu 120 s. Položky vyplněné po uplynutí stanoveného časového limitu se do skóru subtestu Symboly – kódování nezapočítávají.

Po vyplnění prvních tří zácvičných položek řekněte:

**„Nyní vyplňte políčka až po tuto silnou čáru.“**

Pokud klient udělá chybu v některé ze zácvičných položek, ihned chybu opravte a zopakujte použití klíče. Pokračujte v poskytování pomoci, je-li to nutné. Nepokračujte v subtestu, pokud vyšetřovaná osoba úkolu dobře nerozumí.

Když klient vyplní zácvičnou položku správně, povzbudte ho tím, že řeknete **„Ano“** nebo **„Dobře“**. Jsou-li vyplněny všechny zácvičné položky, řekněte:

**„Nyní víte, jak na to. Až vám řeknu, abyste začal(a), vyplňte zbylé položky.“**

Ukažte na první políčko vpravo od silné čáry a řekněte:

**„Začnete tady a vyplňte co nejvíc políček, jedno za druhým, žádné nepřeskakujte (nevynechávejte). Pracujte tak rychle, jak dokážete, snažte se nedělat chyby (pracovat bez chyb). Pokračujte v práci, dokud neřeknu ‚stop‘.“**

Přejeďte prstem první řádek a řekněte:

**„Až skončíte tento řádek, pokračujte tímto.“**

Ukažte na první políčko v druhém řádku. Potom ukažte na silnou černou čáru a řekněte:

**„Začněte.“**

Začněte měřit čas.

Pokud klient vynechává položky nebo začne jenom jedním druhem (např. jenom s jedničkami), řekněte:

**„Pracujte popořádku a nepřeskakujte.“**

Ukažte na první přeskočenou položku a řekněte:

**„Teď udělejte tuto.“**

Další pomoc už neposkytujte s výjimkou připomenutí klientovi, aby pokračoval tak dlouho, dokud jej nezastavíte.

Po uplynutí 120 sekund řekněte **„Stop“**.

*Poznámka:* Pokud chcete po subtestu Symboly – kódování administrovat subtest Náhodné učení, klient musí vyplnit čtyři řádky položek. Pokud klient nestihne vyplnit čtyři řádky v časovém limitu, označte místo, kde skončil (položku vyplněnou ve 120. sekundě), a potom ho nechte pracovat dál, dokud čtyři řádky nedokončí.

## Skórování

Každý správně vyplněný symbol v časovém limitu znamená 1 bod. **Zácvičný úsek se do skórování nepočítá.** Neuděluje body za položky vyplněné mimo pořadí.

Pro zkontrolování správnosti odpovědí použijte šablonu a skór zaznamenejte do Záznamového listu.

Odpověď je skórována jako správná, jestliže je zřetelně shodná se symbolem v klíči, a to i když je zakreslena nedokonale nebo je spontánní opravou chybného symbolu.

**Maximální skór:  
133 bodů**

## **Symbody – náhodné učení**

### **Volitelný subtest**

#### **Pomůcky**

- Příručka
- Hledání symbolů
- 2 obyčejné tužky (bez gumy)
- Šablona pro skórování

#### **Obecné pokyny**

Ihned po ukončení subtestu Symbody – kódování otevřete sešit Hledání symbolů tak, aby klient viděl pouze úkol Náhodné učení. Subtest má dvě části: Párování (P.) a Volné vybavení (V. V.).

#### **Párování**

Párování obsahuje dvě řady položek, kterými jsou čísla bez symbolů. Ukažte na tyto dvě řady a řekněte:

**„Nyní po vás budu chtít, abyste v obou řadách doplnil(a) postupně k příslušným číslům symboly, které si pamatujete. Řekněte mi, až budete hotov(a).“**

#### **Volné vybavení**

Vezměte prázdný list papíru a zakryjte jím položky Párování. Uveďte klientovi úlohu Volné vybavení tím, že ukážete na prázdnou dolní část stránky. Řekněte:

**„Nyní vás požádám, abyste na toto prázdné místo napsal(a) všechny symboly, které si pamatujete. Na pořadí nezáleží. Řekněte mi, až budete hotov(a).“**

#### **Skórování**

Za každou správnou odpověď v Párování klient získá 1 bod, rovněž získá 1 bod za každou správnou odpověď ve Volném vybavení.

**Maximální skór v Párování:**

**18 bodů**

**Maximální skór ve Volném vybavení:**

**9 bodů**

## 4. Podobnosti

### Pomůcky

Slova Podobností (19 dvojic slov) v Příručce a v Záznamovém listu

### Popis

U každé položky tohoto subtestu jsou klientovi nahlas přečteny dva běžné objekty nebo pojmy. Klient má určit, v čem jsou si podobné.

### Začátek

Položka 6

Pokud klient získá plný počet bodů (2 body) v položkách 6 a 7, udělte mu plný počet bodů také za položky 1–5.

### Zpětný postup

Pokud klient získá 0 nebo 1 bod v položce 6 nebo 7, administrujte položky 1–5 ve **zpětném** pořadí, dokud klient nezíská plný počet bodů ve dvou po sobě následujících položkách. Jestliže klient získal **plný počet bodů** v položce 6, započítejte ji při zpětném postupu. Je-li splněno toto kritérium, udělte plný počet bodů za všechny předchozí položky, které jste neadministrovali. Potom pokračujte v subtestu, dokud není splněno kritérium pro ukončení. Všimněte si, že **plný počet bodů** v položkách 1–5 je jeden bod a v položkách 6–19 dva body.

### Ukončení

Ukončete po **čtyřech** po sobě následujících skórech 0.

### Obecné pokyny

- Uveďte subtest tím, že řeknete:

**„Nyní budeme pokračovat. V této části vám přečtu dvě slova a vy mi řeknete, v čem jsou si podobná, co mají společného.“**

- U každé položky se pomalu zeptejte následujícím způsobem (použijte při tom daná podnětová slova):

**„Co mají společného \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_?“**

- Pokud klient odpoví nejasně nebo je tato odpověď v příkladech odpovědí označena (D), řekněte:

**„Jak to myslíte? nebo Řekněte mi o tom více.“**

- Pokud klient řekne více přijatelných odpovědí, skórujte tu nejlepší. Pokud klient řekne po správné odpovědi odpověď nesprávnou, zeptejte se:

**„Která odpověď to tedy je?“**

- Skórujte podle klientova rozhodnutí. Snadno rozpoznáte spontánní opravu a další dotazování pak už není nutné. Další poznámky, které evidentně nejsou součástí klientovy odpovědi, neskórujte.

## **Položky a příklady odpovědí**

---

### **1. Co mají společného ŽLUTÁ a ZELENÁ?**

**1 bod:**

barvy; barvy léta; barvy semaforu; světlé barvy; barvy života; veselé barvy;  
ve světelném spektru přechází žlutá do zelené; vycházejí z podobného spektrálního tónu

**0 bodů:**

tvoří zelenou; odstín trávy (nebo něčeho); tráva; obojí se maluje; jaro; semafor; slunce; příroda; hory; život

### **2. Co mají společného VIDLIČKA a LŽÍCE?**

**1 bod:**

přístroje (jídelní náčiní); věci, které se používají při jídle

**0 bodů:**

obě jsou dlouhé; použitý materiál – kov

### **3. Co mají společného PES a LEV?**

**1 bod:**

zvířata; šelmy; masožravci; savci; kousou; čtvernožci; mají nohy, ocasy, srst

**0 bodů:**

patří ke stejnému druhu (D); predátoři; vypadají podobně; nebezpeční; divocí; agresivní;  
zuby, drápy, srst; podobná stavba těla; symbol ochrany

### **4. Co mají společného PONOŽKY a BOTY?**

**1 bod:**

obutí nohou; obojí se nosí na nohou; součást oblečení – oděvu; ochrana nohou;  
ochrana chodidla; pokrývka nohou

**0 bodů:**

obojí je hnědé; tvar a způsob užití; nosí se společně; usnadňují chůzi člověka;  
příjemný pocit při chůzi; potřebné věci moderního člověka; smrdí; dávají se do bot

### **5. Co mají společného KABÁT a OBLEK?**

**1 bod:**

oděv; oblečení; věci, které si oblékáme; hřejí; kryjí tělo; nosí se přes jiné části oblečení (D);  
vyrobené z látky; součásti oděvu; oblečení na ven; oblečení do společnosti; formální druh oblečení

**0 bodů:**

vyrobené z nějakého materiálu; mají knoflíky, límec; chrání (D); dávají se přes něco; hodí se k sobě;  
kabát je teplejší než oblek; kabát si oblékáme na oblek; reprezentují ve společnosti; dělají člověka;  
společnost; obchod; móda; divadlo

řekněte:

První slova jsou POMERANČ a BANÁN

## 6. Co mají společného POMERANČ a BANÁN?

**2 body:**

ovoce; tropické (nebo jiný popis) ovoce; patří do skupiny ovoce

**1 bod:**

jídlo; plody k jídlu; rostou na stromech; rostou v tropech; obsahují vitaminy; důležitá strava

**0 bodů:**

stejný tvar; sladké; šťavnaté; kulaté; jeden je kulatý a druhý dlouhý; jeden je žlutý a druhý oranžový; mají podobnou barvu; obojí je žluté; mají slupku

Pokud klient odpoví tak, že lze skórovat 1 bod, dejte mu příklad odpovědi za 2 body.

Například, když klient odpoví, že *rostou v tropech*, řekněte **„To je pravda, rostou v tropech, ale obojí je také ovoce“**.

Pokud klient neodpoví nebo podá nulovou odpověď, řekněte **„Obojí je ovoce.“** V tomto případě administrujte položky 1–5 ve zpětném pořadí a pokračujte v subtestu, dokud není splněno kritérium pro ukončení.

## 7. Co mají společného KLAVÍR a BUBEN?

**2 body:**

hudební nástroje; nástroje, které vytvářejí zvuk; patří do skupiny nástrojů vytvářejících zvuk úderem

**1 bod:**

lze na ně hrát (D); vydávají zvuky; dělají hluk; součásti orchestru; obojí je hudební (D); hudba (D)

**0 bodů:**

tlučou; mají rytmus; klavír je velký a buben malý; můj bratr hraje na buben a já na klavír; u obojího se zpívá; na buben se hraje paličkami a na klavír rukama; zábava

## 8. Co mají společného LOŤ a AUTOMOBIL?

**2 body:**

dopravní prostředky; cestovní prostředky; vozidla; obojí převáží lidi z místa na místo

**1 bod:**

lze s nimi jezdit (D); musí se řídit; pohybují se; jsou drahé (vysoké náklady na jejich pořízení)

**0 bodů:**

potřebují benzín; mají motor, kola, sedadla, volant; používají se pro zábavu; loď je na moři a automobil na silnici; okna, technika; dovolená; cesta

## 9. Co mají společného STŮL a ŽIDLE?

### 2 body:

nábytek; kusy nábytku

### 1 bod:

patří do kuchyně; kuchyňské zařízení; předměty v domácnosti; podpírají nebo drží věci (D); používáme je při jídle nebo při učení; jsou spojeny s jídlem

### 0 bodů:

mají (čtyři) nohy; používají se na sezení; bez židle si nemůžeme sednout ke stolu; u stolu se jí a na židli se sedí; vyrobené ze dřeva nebo plastu; slouží lidem; vyskytují se v jídelnách, restauracích, na úradech a domácnosti (D)

## 10. Co mají společného BÁSEŇ a SOCHA?

### 2 body:

umělecká díla; umělecká tvorba; umění; forma vyjádření emocí a myšlenek

### 1 bod:

forma vyjádření; vyvolávají pocity; symboly; výtvořiny člověka; mají význam; lidská díla; jsou to památky; vyjadřují příběhy; vyjadřují myšlenky; tvůrčí dílo; výtvořina lidské duše

### 0 bodů:

lidé je mají rádi; jsou krásné, dekorativní; nacházejí se v muzeu; kultura (D); jsou staré; neživé; předměty bez duše; báseň čteme a na sochu se díváme; báseň je o soše; vydrží navždy; pohazení duše; něco říkají, ukazují (D)

## 11. Co mají společného DEMOKRACIE a MONARCHIE?

### 2 body:

formy (způsoby, systémy) vlády; způsob správy země; způsoby vedení společnosti; systémy určující život národa; politické uspořádání; společenské zřízení

### 1 bod:

formy řízení; souvisí s vedením a vládou (D); obojí má hierarchii (D); obojí má vůdce, vládce, vedení; typ společnosti (D); kulturní řád, společenství (D); systém moci (D); režim (D)

### 0 bodů:

typy národů; formy politiky (D); svoboda; politické strany; soubory zákonů; obě za něco bojují; svoboda – útlak; prezident – král; způsob prosazování zájmů vládnoucí třídy

## 12. Co mají společného VEJCE a SEMENO?

### 2 body:

první stádia vývoje; zárodky života; z obou vzniká nový život; dávají nebo začínají život; embryonální formy života; zárodečné jednotky; reprodukují to, z čeho vznikly; počátek života; zárodek; zrození života

### 1 bod:

dávají život (D); z obou něco vzniká; produkují něco (D); mají obal; potomek; umožňují růst (D); něco z čeho vznikne něco nového; zárodek dalšího vývoje (D)

### 0 bodů:

růst; zrání; vývoj (D); jeden pochází z druhého; vejce pochází se semene; vejce je od slepice a semeno z rostlin; mají stejný tvar; jsou kulaté; potravina; produkt; zemědělství

## 13. Co mají společného OKO a UCHO?

### 2 body:

smysly; smyslové nebo percepční orgány; receptory podnětů; dva z pěti smyslových orgánů; senzorická čidla; vstupy smyslů

### 1 bod:

orgány; části těla; části obličeje; skrze ně poznáváme (D); dostáváme pomocí nich informace (D); slouží ke komunikaci; jsou na hlavě

### 0 bodů:

jsou pro lidi nezbytné; očima vidíme a ušima slyšíme; varují nás před nebezpečím; obojí je potřebné (D); máme dvě oči a dvě uši; zrak a sluch; ušima slyšíme to, co říkáme rty

## 14. Co mají společného PÁRA a MLHA?

### 2 body:

odpařování vody; stav vody; různé formy vody (D); vláha v plynném stavu; kondenzovaná voda; výsledek vzájemného působení horkého a studeného vzduchu; aerosol

### 1 bod:

voda (D); vláha; vlhkost; forma plynu (D); způsobené teplotou (horkem)

### 0 bodů:

vypadají podobně; husté; bílé; produkty (počasí, podnebí) (D); těžší než vzduch; oblak; přírodní jev; prší; prádelna

### 15. Co mají společného MOUCHA a STROM?

#### 2 body:

živé organismy; jsou živé; součástí živé přírody; mohou se rozmnožovat

#### 1 bod:

rostou; potřebují sluneční světlo; dýchají; potřebují potravu; obojí zemře (D); stvořené (přírodou, bohem) (D); součást přírody

#### 0 bodů:

ani jedno není savec; jsou venku ve vzduchu; přenášejí bacily; moucha může přistát na strom; podporují životní prostředí; potrava; protiklady; vegetace; živý a neživý; jaro; spojenci

### 16. Co mají společného CHVÁLA a TREST?

#### 2 body:

prostředky výchovy; prostředky ovlivňování chování druhých; formy kontroly, hodnocení; metody socializace; prostředky posilování; metody motivace

#### 1 bod:

odměňování; ohodnocení; zpětná vazba; reakce na chování; vyjadřujeme tím svůj postoj; prostředky, jak něčeho dosáhnout (D); pomáhají někomu zlepšit se; následek činu (D); odměna

#### 0 bodů:

užívají to rodiče u svých dětí (D); dělá to někdo jiný; učení zkušenostem (D); dělání věcí; získáváme je od autority; právo, soud; čin; spravedlnost, výsledek (D)

### 17. Co mají společného NEPŘÍTEL a PŘÍTEL?

#### 2 body:

vztahy; osoba, ke které máme silný citový vztah; lidé, kteří ovlivňují náš život

#### 1 bod:

způsob hodnocení (posuzování, vnímání, charakterizování, zařazování) osob; osoba, ke které něco cítím; lidé, na které reagujeme; lidé, kteří reagují na nás; s oběma máme kontakt, postoj k někomu (D)

#### 0 bodů:

lidé; jedinci; lidské bytosti (D); lidé, které známe; opaky; nemůže (může) to být stejný člověk; každý někoho takového má; protiklady; oba se znají; vlastnosti; někdy je problém poznat; většina má obojí; občas si vymění role; od obou se člověk něco může naučit; válka; protivníci; vojáci; ti co se nemají rádi; soupeři; souboj; dvě strany boje; vznik svárů; střed zájmů; důvěra; kdo ublíží – pomůže; špatný – dobrá

## 18. Co mají společného PRÁCE a HRA?

### 2 body:

základní lidské činnosti; věci, které (všichni) lidé dělají; dávají životu smysl;  
jsou oceňované společností; obojí vyžaduje úsilí (pro dosažení úspěchu)

### 1 bod:

součást života (D); součást každodenního života (D); činnosti (D); fyzická nebo duševní aktivita;  
obě vyžadují energii; způsob trávení času; zábava (D); náplň života (D)

### 0 bodů:

dělají se s druhými lidmi; jedná se o sociální interakci (D); musíme je dělat; práce může být hra;  
jsou to opaky; odpočinek; uchrání před obtížemi; obojí jsou nezbytné (D); společnost; kolektiv;  
spolupráce; peníze; povinnosti; pravidla; soustředění; v obou chceme uspět; obojí je nutnost; zájmy

## 19. Co mají společného HIBERNACE a MIGRACE?

### 2 body:

způsoby, jakými se zvířata přizpůsobují prostředí; základní aktivity, typické pro určitá roční období,  
některých zvířat; stádia, kterými zvířata pravidelně procházejí; části životního cyklu zvířat;  
pomáhají zvířatům (přežít zimu, drsné chladné počasí)

### 1 bod:

způsob, jak strávit zimu nebo roční období; činnosti v ročních obdobích; zvířecí zvyky (činnosti);  
obojí je v zimě; vztahují se k ročním obdobím; co dělají věci (zvířata), aby přežily; způsoby ochrany;  
změna prostředí

### 0 bodů:

vztahují se k přírodě, jsou nezbytné; určené k řešení problémů (D); životní styly; pomáhají zvířatům spát;  
dělají to lidé nebo medvědi (D); místo, kde zvířata tráví zimu (D); hibernace je spánek, migrace je pohyb;  
medvědi hibernují, ptáci migrují; cizí slovo; vědecký pojem; příroda; pohyb; stěhování lidí; soužití lidí;  
etnický problém

## Skórování

Odpovědi na položky 1–5 se skórují 0 nebo 1 bodem a odpovědi na položky 6–19 se skórují 0, 1 nebo 2 body. Pokud klient obdrží **plný počet bodů** v položkách 6 a 7, získá také 1 bod za každou z položek 1–5. Pokud jste administrovali některé položky ve zpětném pořadí (ale ne všechny, protože klient zodpověděl správně dvě po sobě následující položky), udělte 1 bod za každou z předchozích neadministrovaných položek.

Při skórování odpovědí porovnejte klientovu odpověď se vzorovými odpověďmi a s obecnými principy skórování. Příklady odpovědí nejsou vyčerpávajícím seznamem možných odpovědí, ale reprezentují odpovědi osob ze standardizačního souboru v rozmezí od relativně slabších odpovědí ke kvalitnějším. Některé odpovědi za 2 body sice nepatří mezi nejlepší, ale obsahově si zaslouží 2 body. V kategorii odpovědí 0 a 1 bod jsou často uváděny především hraniční odpovědi. Význam nejasných a vágních odpovědí je možné objasnit neutrálním dotazem. Některé klienti podávají takové odpovědi, které nejsou uvedeny v seznamu vzorových odpovědí. U neobvyklých odpovědí přihlédněte při skórování k těmto obecným principům pro skórování.

### Principy skórování

#### 2-bodová odpověď

vyjadřuje jakoukoliv obecnou klasifikaci (nebo univerzální vlastnost či pojem), která je v principu společná pro oba členy páru (např. „pomeranč a banán jsou ovoce“, „báseň a socha jsou umělecká díla“).

#### 1-bodová odpověď

vyjadřuje specifickou vlastnost nebo funkci, která je společná oběma členům páru a vytváří významnou podobnost (např. „pomeranč a banán mají slupku“). Jeden bod je také udělen za méně vhodné, ale správné obecné klasifikace (např. „pomeranč a banán jsou jídlo“).

#### 0-bodová odpověď

vyjadřuje specifické vlastnosti každého členu páru, nesprávná nebo nevhodná zobecnění, rozdíly mezi členy páru nebo zcela nesprávné odpovědi, případně nepodstatné společné vlastnosti nebo funkce.

Pro určení skóru je důležitý stupeň abstrakce odpovědi klienta. Za vhodnou obecnou kategorizaci se udělují 2 body, zatímco za konkrétní řešení obsahující pojmenování jedné nebo více společných vlastností či funkcí členů páru je udělen pouze jeden bod. Tedy odpověď, že *klavír* a *buben* (položka 7) jsou hudební nástroje (obecná kategorie), získá více bodů než sdělení, že oba hrají (specifická společná vlastnost).

Na druhé straně odpověď, že *pomeranč* a *banán* (položka 6) jsou ovoce, získá více bodů než odpověď, že se jedná o jídlo – ačkoliv kategorie ovoce je méně obecná než jídlo, je tato kategorie vhodnější.

Je třeba, aby klient provedl abstrakci určitých podobností mezi členy páru (např. „*klavír* a *buben* hrají v orchestru“), i když používá k řešení úloh konkrétní přístup. Některé klienti nejsou schopni abstrahovat a uvádějí odpovědi, které se vztahují ke každému členu páru zvlášť (např. „na *klavír* se hraje a na *buben* tlučte“). Ačkoliv je takové vyjádření pravdivé, je skórováno 0 body, protože vyjadřuje, jak se slova liší a ne v čem se podobají.

### Maximální skór:

33 bodů

## 5. Kostky

### Pomůcky

Příručka  
Podněťový sešit – Kostky  
Kostky (9 kostek)  
Stopky

### Popis

V tomto subtestu má klient za úkol sestavovat dvoubarevné modely nebo obrazce kostek. Obtížnost vzorců se zvyšuje postupně od jednoduchých modelů ze dvou kostek ke složitějším z devíti kostek. Každá kostka má dvě bílé strany, dvě červené strany a dvě strany, které jsou napůl bílé a napůl červené.

### Začátek

Položka 5

Pokud klient získá **plný počet bodů** (2 body) v položkách 5 a 6, získá tak 2 body za každou z položek 1–4.

### Zpětný postup

Pokud klient získá 0 nebo 1 bod v položce 5 nebo 6, administrujte položky 1–4 ve **zpětném** pořadí, dokud nezíská **plný počet bodů** (2 body) ve **dvou** po sobě následujících položkách. Pokud klient získal **plný počet bodů** v položce 5, započtete ji při zpětném postupu. Je-li splněno toto kritérium, udělte plný počet bodů za každou předchozí neadministrovanou položku. Potom pokračujte se subtestem, dokud není splněno kritérium pro ukončení.

### Ukončení

Ukončete po **třech** po sobě následujících selháních (skór 0). V položkách 1-6 hodnotě jako selhání, pouze **pokud klient selže v obou pokusech**.

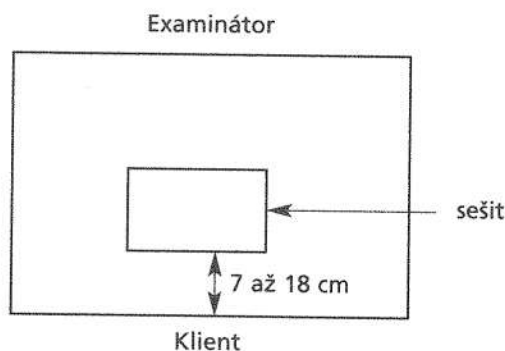
### Obecné pokyny

- U obrazců 1–5 napodobuje klient vámi sestavené modely. **V Příručce a v Záznamovém listu jsou obrazce vytištěny z vaší perspektivy.**

- Abyste zabránili tomu, aby klient viděl kostky ze stran, umístěte model přímo před něj tak, aby viděl kostky jen shora. Po udělení pokynů přesuňte model z kostek na místo vzdálené přibližně 20 cm od hrany stolu na klientově straně. Je-li klient pravák, model by měl být umístěn mírně vlevo od kolmice k jeho tělu. Naopak je-li levák, model by měl být posunutý mírně doprava. U tohoto subtestu je důležité, aby klient seděl u stolu tak, aby předloha nebo model byly kolmo k jeho tělu (viz obrázek 3.1).

- U obrazců 6–14 klient napodobuje obrazce, které jsou v sešitu s předlohami, sešit je nutno umístit před klienta nsvázanou stranou (viz obrázek 3.1).

Obrázek 3.1  
Umístění modelu a předlohy



- Když před vyšetřovanou osobu předložíte kostky, ujistěte se, že jsou otočeny různými stranami směrem vzhůru. Například u obrazce ze čtyř kostek by pouze jedna kostka měla být otočena vzhůru červenobílou stranou. U obrazce z devíti kostek by pouze tři kostky měly být otočeny vzhůru červenobílou stranou.

- Začněte měřit čas poté, co řeknete klientovi poslední slovo instrukce. Zastavte stopky v okamžiku,

## 9. Informace

### Pomůcky

Položky Informací (28) v Příručce

### Popis

V tomto subtestu je klient požádán, aby odpovídal na několik vědomostních otázek. Otázky se týkají obecných znalostí o běžných událostech, věcech, místech a lidech.

### Začátek

Položka 5

Pokud klient obdrží **plný počet bodů** (1 bod) za obě položky 5 a 6, získá plný počet bodů za položky 1–4.

### Zpětný postup

Jestliže klient obdrží 0 bodů v položce 5 nebo 6, administrujte položky 1–4 ve **zpětném** pořadí, dokud nezíská **plný počet bodů** ve **dvou po sobě následujících položkách**. Jestliže získal **plný počet bodů** v položce 5, započtěte ji do

zpětného postupu. Je-li splněno toto kritérium, udělte plný počet bodů za všechny předchozí neadministrované položky. Poté pokračujte v subtestu, dokud není splněno kritérium pro ukončení.

### Ukončení

Ukončete po **šesti po sobě následujících selháních**.

### Obecné pokyny


- Při uvedení tohoto subtestu řekněte:  
**„Budu vám teď dávat několik otázek a chtěl(a) bych, abyste mi na ně odpověděl(a).“**

- Čtěte nahlas každou otázku přesně tak, jak je napsána. Jestliže je odpověď nejasná či neúplná nebo je za ní v seznamu odpovědí (D), je dovoleno říci:

**„Vysvětlete mi, co tím myslíte,“** nebo:  
**„Řekněte mi o tom více.“**

Neptejte se klienta způsobem, který by ho navedl na správnou odpověď. Můžete otázku zopakovat, pokud se vám zdá, že ji přeslechl nebo neporozuměl přesnému významu otázky.

## Otázky a přijatelné odpovědi

1. Který den následuje po sobotě?	Neděle
2. Kolik je vám let?	Přesný věk klienta v letech (ověřte dle dokumentace)
3. Jaký tvar má míč?	Kulatý; koule; kulový; kulovitý; kruhovitý (udělte body, pokud klient udělá příslušné gesto ke znázornění)
4. Kolik měsíců má rok?	12
	
5. Co je to teploměr?	Přístroj (nástroj, zařízení, věc) na měření teploty (stupňů) Měří teplotu Měří teplo a chlad Měří teplotu počasí Měří teplotu těla

- |   |   |
|---|---|
| 6. Na které světové straně vychází slunce?                          | Na východě (pokud klient ukáže, řekněte: „Ano, ale která je to strana?“)  |
| 7. Při jaké teplotě začne vařit voda?                               | 100 stupňů Celsia, eventuálně i nižší hodnoty podle vztahu k tlaku/nadmořské výšce<br>373 stupňů Kelvina<br>212 stupňů Fahrenheita (pokud klient neuvede jednotku, zeptejte se: „čeho?“)  |
| 8. Kolik týdnů má rok?  | 52 (53 D–52 + 1–2 dny navíc)  |
| 9. Jaké je hlavní město Norska?                                     | Oslo  |
| 10. Uveďte jméno československého prezidenta v období 1. republiky? | Masaryk, Beneš  |
| 11. Kde se nachází poušť Sahara?                                    | V Africe; na africkém kontinentě  |
| 12. Kdo byla Kleopatra?   | Egyptská královna; královna Egyptanů; královna Nilu; milenka (žena) Julia Caesara, žena (milenka) Marka Antonia   |
| 13. Na kterém kontinentu se nachází Brazílie?                       | Jižní Amerika (Amerika)   |
| 14. Kdo napsal Hamleta?   | William Shakespeare (nebo Shakespeare)  |
| 15. Ve které zemi vznikly olympijské hry?                           | V Řecku; ve starém (starověkém) Řecku   |
| 16. Vyjmenujte všechny kontinenty.                                  | Evropa, Asie (i Eurasie, Euroasie), Severní Amerika, Jižní Amerika (i Amerika), Afrika, Austrálie, Antarktida, (klient musí vyjmenovat všechny kontinenty, chyba je uvedení Arktidy)  |
| 17. Co je to Korán?   | Islámské (muslimské) Písmo; islámské (muslimské) posvátné spisy nebo učení; islámská (muslimská) bible (nebo ekvivalent bible); islámská svatá kniha (za archaické termíny typu <i>mohamedánská</i> udělte také body); bible pro arabský svět |

- 18. Kdo byl Jan Palach?**  
Student, který se po roce 1968 (uznáme letopočet 1968 i 1969) upálil (aby varoval lidi před kolaborací se Sovětským svazem, na protest proti okupaci); jeden z našich bojovníků proti komunismu; vysokoškolský student v Praze, který protestoval proti okupaci (odpověď musí odrážet, že klient pochopil, že Palach se upálil na protest proti tehdejší komunistické vládě, resp. sovětské okupaci)
- 19. Kdo byla Kateřina II. Veliká?**  
Ruská (vládkyně, panovnice) v 18. století; královna Ruska; ruská (královna, vládkyně, carevna, císařovna)
- 20. Které jméno je obvykle spojováno s teorií relativity?**  
Albert Einstein
- 21. Jaké rozlišujeme krevní cévy v lidském těle?**  
Tepny (artérie), žíly (vény), vlasečnice (kapiláry)
- 22. Kolik lidí tvoří světovou populaci?**  
Jakákoliv odpověď s tolerancí 20 % na obě strany od současných odhadů (například při aktuálním stavu cca 6 miliard jsou akceptovatelné všechny odpovědi mezi 4,8 a 7,2 miliardy obyvatel)
- 23. Kdo byl Mahátma Gándhí?**  
Indický vůdce, který hlásal nenásilnou občanskou neposlušnost nebo pokojný odpor; indický aktivista; indický vůdce za lidská práva; indický revolucionář; postil se za svobodu Indie; bojoval nenásilnými prostředky za nezávislost Indie na Británii; indický filosof; indický vůdce (odpověď musí odrážet, že klient porozuměl tomu, že Gándhí usiloval o změnu osvobozením Indie)
- 24. Kdo je autorem fresek na stropě Sixtinské kaple?**  
Michelangelo
- 25. Kdo napsal Fausta?**  
Goethe (eventuálně lze uznat i Gounod)
- 26. Jaké je hlavní téma biblické knihy Genesis?**  
Stvoření; začátek (světa, lidstva, života); raná židovská historie; Adam a Eva
- 27. Čím se proslavila Marie Curie?**  
Chemie; fyzika; vědkyně; objevila radioaktivitu, první žena – nositelka Nobelovy ceny
- 28. Jaká je rychlost světla?**  
Jakákoliv odpověď mezi 238 000 a 320 000 kilometrů za sekundu

### **Skórování**

- Odpovědi na položky 1–28 se skórují 0 nebo 1 bodem. Pokud klient obdržel plný počet bodů v položkách 5 a 6, udělte 1 bod za každou z položek 1–4. Pokud jste administrovali některé položky ve zpětném pořadí (ale ne všechny, protože klient zodpověděl správně dvě po sobě následující položky), udělte 1 bod za každou z předchozích neadministrovaných položek.

- Seznam přijatelných odpovědí je uveden u každé položky. Je-li uvedeno více přijatelných odpovědí, pro získání bodu stačí, když klient uvede jednu z nich. U některých položek není seznam správných odpovědí vyčerpávající, udělte tedy body za každou odpověď, která má stejnou kvalitu jako příklady.

**Maximální skór:  
28 bodů**