

Handleiding



TESS

Tubben Egosterkte Schaal

Mathilde Tubben
januari 2022



Tubben Egosterkte Schaal

TESS

Handleiding bij het gebruik van het instrument



Copyright © M.A.M. Tubben, Amersfoort, Nederland.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opname of enige andere manier, zonder voorafgaande toestemming van de auteur.

Inhoudsopgave

Voorwoord

<i>Introductie</i>	1
<i>Instructie</i>	2
<i>Toelichting bij het Scoreformulier</i>	6
<i>Uitleg van de schalen</i>	10
<i>Richtlijnen voor scoring</i>	17
<i>Interpretatie van de scores</i>	32

Voorwoord

In deze handleiding staat het praktisch gebruik centraal. Hoe neem je de TESS af? Aan welke eisen moet de ruimte voldoen? Hoe scoor je wat je hebt geobserveerd bij de afname? Hoe kun je de uitkomsten interpreteren? Voor een uitgebreide theoretische inbedding van het instrument verwijzen we naar de Wetenschappelijke Verantwoording (H3). In de gebruikershandleiding vind je deze theorie alleen kort samengevat terug gericht op ondersteuning van een goed begrip van de schalen. De psychometrische kenmerken worden eveneens uitgebreid toegelicht in de Wetenschappelijke Verantwoording (H5, H6 en H7), en komen in deze handleiding aan bod voor zover nodig voor een goed begrip van de schalen en interpretatie van de uitkomsten. Het hoofdstuk over de interpretatie van de scores begint met een samenvatting van de psychometrische kenmerken van de TESS met daarbij uitleg wat dit betekent voor interpretatie en gebruik van het instrument.

Het is belangrijk om de richtlijnen in deze handleiding goed te volgen, want alleen dan zijn de uitkomsten betrouwbaar.

Introductie

De Tubben Egosterkte Schaal (TESS) is een instrument om de mate van egosterkte vast te stellen van kinderen in de leeftijd van 7 tot en met 12 jaar. De TESS kan afgenomen worden door dramatherapeuten (vaktherapeuten drama) mits gecertificeerd na scholing in afname en scoring. De individuele scores van de TESS worden geïnterpreteerd met behulp van een normtabel. De TESS voorziet in een empirisch gefundeerde uitkomst als het om de mate van egosterkte gaat, aan de uitkomsten op de andere schalen kunnen alleen werkhypothesen worden verbonden. Op basis van de uitkomsten van de TESS kan in multidisciplinair verband een bijdrage geleverd worden aan het behandelplan en het opstellen van behandeldoelen.

De TESS wordt in het eerste contact in de spelruimte afgenomen. Mocht een observatie dramatherapie uit meerdere sessies bestaan dan moet de TESS in de eerste sessie worden afgenomen. De afname duurt maximaal 45 minuten.

Voorwaarde voor afname is een voldoende uitgeruste ruimte voor dramatherapie. Onder voldoende uitgerust wordt verstaan een minimale hoeveelheid van zes kisten of dozen, aantal lappen van verschillende afmeting en materiaal/stof, twee (zak)lampen, twee kussens, telefoon, twee pistolen/zwaarden, twee knuffels, enkele verkleedkleden, sieraden,

(speel)huisraad, (nep)geld/ geldbuidel, wasknijpers, bal, touw, tekenspullen zoals papier en stiften, paar gezelschapsspelletjes en doktersspullen.

Instructie

Het kind wordt op zijn/haar gemak gesteld. Dit kan door middel van een kort gesprekje: "Je bent hier voor het eerst, vind je het spannend? In dit lokaal komen kinderen spelen, maar niet alle kinderen van heel(bijvoorbeeld: Amersfoort) dan zou het een drukke boel worden. Vandaag kom jij spelen. Weet je waarom jij hier komt?"

Over de reden van komst kan kort gesproken worden. Als het kind zelf geen idee heeft of het niet onder woorden kan brengen, kunnen wat voorbeelden genoemd worden waarom kinderen zoal komen, waarbij in het algemeen gesteld kan worden, dat er alleen kinderen komen die zich op de één of andere manier niet zo fijn voelen van binnen en/of waarover bijvoorbeeld de ouders ("je vader en moeder") zich zorgen maken.

Het gesprekje neemt niet meer dan 5 minuten in beslag en is niet volledig geprotocolleerd. Wanneer de teksten in de handleiding in kleur en schuingedrukt zijn gaat het om geprotocolleerde tekst en is het belangrijk om exact die woorden te gebruiken.

Afname van de TESS wordt voorafgegaan door een korte rondleiding door het lokaal. *Ik zal je eerst het lokaal (of de ruimte) laten zien.* Hierbij wordt het kind gewezen op verkleedkleden, bouw materiaal zoals de kisten, lappen, wasknijpers en kasten/laatjes waar spullen inzitten. Eén kast of lade wordt als voorbeeld even geopend. Wanneer een kind spontaan kasten of lades opentrekt wordt dit gedrag gestopt door over te gaan naar de instructie voor afname. De rondleiding neemt niet meer dan twee minuten in beslag.

Afname-protocol

Gehele afname duurt maximaal 45 minuten:

1. Rondleiding door spellokaal
2. Opdracht aanbieden volgens instructie
3. Na 15 min. optie geven voor inrichten van hut
4. Na 30 min. vragen over hut stellen:
 - van wie is de hut
 - waar staat de hut
 - wie komt er langs
 - uitnodigen kort verhaaltje te vertellen
5. Voorbereiding op rol
6. Uitspelen van het vertelde verhaal
7. Na max. 45 minuten afronden, kind ruimt niet op

Instructie voor afname

Afname wordt als volgt geïntroduceerd:

Je mag een hut gaan bouwen en je mag alles gebruiken wat jij nodig hebt voor jouw hut. Ik bemoei me er niet mee. Maar...(even stilte laten vallen en checken of het kind de aandacht erbij heeft) als je een vraag hebt, of je kan iets niet vinden, of je hebt hulp nodig dan mag je me dat vragen. Alleen als je me iets vraagt kom ik in actie. Ik ga daar

zitten (een perifere plek aanwijzen in de spelruimte) *en als ik in de weg zit stuur je me maar weg. Ik hou de tijd een beetje in de gaten.*

Tijdens het bouwen wordt uitgegaan van een terughoudende opstelling van de therapeut. Deze gaat aan de zijkant zitten op een plek waar er goed overzicht mogelijk is zonder nadrukkelijk aanwezig te zijn.

Op een eerste hulpvraag wordt direct ingegaan, als het kind daarna om hulp vraagt dient de therapeut een inschatting te maken of het een reële hulpvraag betreft.

Indien de therapeut meent dat het kind zelf tot een oplossing zou kunnen komen kan dit gestimuleerd worden: *Ik denk dat het wel zal lukken, probeer maar eens*", of *"Hoe zou je dit kunnen oplossen?"*.

Als het kind volhardt in hulpvragen wordt deze hulp wel geboden.

In het algemeen behoren doorvragen, stimuleren en ondersteunen tot de mogelijkheden, maar moeten in de scores meegewogen worden. Een kind dat veel aanmoediging nodig heeft voordat het bijvoorbeeld het hele spellokaal betreft bij het zoeken naar spullen, scoort lager op het betreffende item dan een kind dat dit uit zichzelf doet. Zie verder *Richtlijnen voor scoring per item*.

Instructie voor het inrichten van de hut

Na 15 minuten of als het kind eerder aangeeft klaar te zijn met het bouwen, *als je klaar bent met de buitenkant van de hut mag je spulletjes gaan zoeken die je graag in de hut wilt, je mag de hut gaan inrichten*.

Als het kind na 20 minuten nog volop aan het bouwen is met de buitenkant en niet begonnen is met de binnenkant:

Je hebt nog twee minuutjes om aan de buitenkant van de hut te werken, daarna mag je de hut gaan inrichten, spullen zoeken die jij graag in jouw hut wilt hebben.

Als het kind na twee minuten geen gevolg hieraan geeft, herhaalt de therapeut het verzoek: *Je mag nu spulletjes gaan zoeken die je in jouw hut wilt hebben*.

Als het kind geen aanstalten maakt of dit niet wil stimuleert de therapeut nog één keer, *kijk maar eens of je iets kunt vinden wat je in jouw hut vindt passen*.

Als het kind volhardt in zijn/haar weigering accepteert de therapeut dit. In de score zal dit terug te vinden zijn in lage scores op een aantal items. Zie *Richtlijnen voor scoring per item*.

Als het kind aangeeft klaar te zijn en er is nog tijd dan: *prima, je bent klaar, als je wilt mag je nog x minuten verder met de binnenkant of buitenkant van je hut, maar dat hoeft niet*.

Na 25 minuten: *je hebt nog 5 minuutjes voor de binnen- en buitenkant van je hut*.

Als het kind nog verder bouwt, terwijl de tijdslimiet is verstreken: *nu is de tijd om aan je hut te bouwen om. Nu gaan we wat anders doen*. Bij toch doorpakken van materiaal, begrenzen: *ik kan*

zien dat je graag nog verder zou gaan met bouwen aan je hut, maar nu kan dat niet meer. Hierop gaat de therapeut over tot de volgende instructie.

Instructie betekenisverlening: de drie vragen en het verhaaltje

Na 30 minuten wordt het kind gevraagd plaats te nemen op een kist, krukje of stoel met zicht op de hut en de therapeut gaat er naast zitten. Hierbij verdienen een kist of krukje de voorkeur, omdat dit minder distantie tot de activiteit van het bouwen geeft. De therapeut stelt vier vragen, waarbij een gegeven antwoord direct meegenomen wordt in de formulering van de daarop volgende vraag. *Als je nou mag verzinnen, net alsof, van wie zou deze hut dan kunnen zijn, wie zou er kunnen wonen?* (antwoord bijvoorbeeld: "zwerver") *en waar stond de hut van de zwerver?* (antwoord bijvoorbeeld "in het bos") *wie kwam er langs bij de hut van de zwerver in het bos?* (antwoord bijvoorbeeld "konijn"). *Kun je een kort verhaaltje verzinnen over een zwerver die een hut in het bos heeft en een konijn dat langs komt. Hoe zou zo'n verhaaltje kunnen gaan?* 'Langs komen' moet hier niet verward worden met 'op bezoek komen'. Er is hier een zo neutraal mogelijke formulering gebruikt die openlaat of de voorbijganger ook daadwerkelijk op bezoek komt bij de eigenaar van de hut.

Vaak antwoorden kinderen in eerste instantie dat de hut van henzelf is. Hier nodigt de therapeut dan uit tot gebruik van fantasie: *In het echt is de hut natuurlijk van jou, jij hebt hem net gebouwd. En hij staat zeker in deze ruimte, dat klopt, maar dat is in het ECHT. Maar als je nou mag fantaseren waar zou de hut dan kunnen staan en van wie zou hij kunnen zijn, net alsof. Dat mag je gewoon verzinnen.*

Bij het benoemen van de rollen kan doorgevraagd worden om het antwoord te nuanceren, dit wordt wel in de scores meegenomen. Als het kind bijvoorbeeld antwoordt, dat de hut *van een mens* is, kan doorgevraagd worden met zeven opties: *was dit een man of een vrouw of een meisje of een jongen of een opa of een oma of een kind, of....?* Of wanneer een kind antwoordt, dat de hut *buiten* staat, kan doorgevraagd worden: *en waar buiten?* Bij geen reactie kan doorgevraagd worden met ten minste zeven opties: *was buiten misschien in het bos, op een berg, in de stad, op de maan, bij de zee, in een park, of in een dorp,....?*

Er wordt uitgegaan van het bieden van ten minste zeven opties, omdat het kind dan niet klakkeloos een voorgestelde optie over kan nemen, het moet een keuze gaan maken uit één van de zeven opties waardoor eigenheid zichtbaar kan worden. Daarnaast helpt het noemen van een reeks voorbeelden de eigen fantasie van het kind op gang.

Indien een kind geen rollen en plaatsbepaling kan benoemen en geen verhaaltje wil of kan vertellen dan kan het uitgenodigd worden tot spontaan spel: *Nou dat praten over de hut vind je maar niks hè, misschien heb je zin om gewoon even in de hut te spelen.* Wanneer het kind hierop ingaat en in of bij de hut gaat spelen kan vervolgens gevraagd worden: *Vind je het leuk wanneer ik een beetje mee speel? Zal ik langskomen?* Bij positieve reactie: *Zal ik dan een kind spelen of een moeder, of een.....* (hier mag het principe van 7 voorbeelden losgelaten worden, omdat het onderdeel betekenisverlening voorbij is.

Het onderdeel betekenisverlening duurt maximaal 5 minuten.

Instructie thematisch spel: het uitspelen van het vertelde verhaaltje

Dit verhaaltje wordt vervolgens uitgespeeld, waarbij het kind altijd de rol van huteigenaar heeft en de therapeut de rol van degene die langs komt. Deze rolverdeling ligt vast en heeft te maken met identificatie. Het kind heeft de hut gebouwd en daarmee aspecten van zichzelf uitgedrukt in materiaal, de eerste identificatie ligt bij de hut en daarmee bij de huteigenaar.

Instructie bij overgang van verhaaltje naar spel: *Dit verhaaltje gaan we uitspelen, jij speelt dan de zwerver en ik het konijn. Even denken, wat heb ik nodig om een konijn te kunnen spelen* (therapeut kiest één attribuut of verkleedartikel en vraagt al zoekend ondertussen), *heb jij iets nodig om zwerver te kunnen spelen?*

Wanneer een kind niets uit zichzelf pakt kan een kledingstuk als optie aangeboden worden: *Is dit misschien iets voor de zwerver?*

Als het kind aangeeft niet te willen spelen, stimuleert de therapeut: *Jij bent dan ...* (rol noemen die het kind bedacht heeft voor de huteigenaar) *en ik kom langs als ...* (de genoemde rol van passant herhalen)". De therapeut vertelt het verhaaltje, onderwijl al een beetje spelend.

Als het kind niet te verleiden is tot spelen wordt dit door de therapeut geaccepteerd: *Ik begrijp dat jij dit verhaaltje echt niet wilt spelen. Dan zijn we klaar. Het is gewoon iets eerder afgelopen nu.* Het kind scoort in dit geval op alle items van het vormgevingsniveau 'thematisch spel' een 1.

Na 45 minuten breekt de therapeut af en is de observatie afgelopen. Het kind ruim niet op.

De therapeut vraagt het kind of een foto gemaakt mag worden van de buiten- en binnenkant van de hut. Het kind zelf dient hier niet op te staan. Indien een kind aangeeft ook graag op de foto te willen: *Ik snap dat het je leuk lijkt om ook op de foto te staan met je hut, maar dat gaat niet, dat heeft te maken met privacywetten. Stom hè.* Indien het kind meerdere sessies komt kan toegevoegd worden: *Volgende keer hang ik deze foto's op, zodat je dan je hut kunt bekijken.* Indien er een adviesgesprek met ouders plaatsvindt naar aanleiding van de observatie dramatherapie kan ook gevraagd worden of de foto's van de hut aan de ouders mogen worden getoond. *Vind je het goed wanneer ik de foto's ook aan je ouders laat zien bij het adviesgesprek? Dan weten zij ook een beetje wat je hebt gedaan hier.* Indien het kind niet wil dat er foto's worden gemaakt dan wordt dit gerespecteerd. Ook wanneer het niet wil dat ouders de foto's zien wordt dit gerespecteerd.

Het invullen van het scoreformulier wordt vergemakkelijkt wanneer de hut zichtbaar is. Daarbij zijn foto's bij een eventueel adviesgesprek een goede illustratie van wat het kind heeft gedaan en ervaren ouders het vertellen aan de hand van een foto vaak als verhelderend.

Toelichting bij het scoreformulier

De TESS kent een 4*3 matrix met horizontale en verticale schalen. Ieder afzonderlijk item maakt deel uit van de centrale totaalschaal Egosterkte. Daarnaast valt ieder item zowel onder de dimensie Ontwikkelingsopgaven als ook onder de dimensie Ontwikkelingsvaardigheden (de kruispunten in de matrix) en maakt daarmee deel uit van twee schalen: zo behoort *grootte van de hut* tot de schaal Basisveiligheid, maar ook tot de schaal Ruimte innemen.

Het is goed om bij het invullen van de scores deze structuur van de TESS goed voor ogen te houden omdat dit houvast geeft bij het invullen.

TESS - Tubben Egosterkte Schaal					
Scoreformulier					
	<i>Ruimte innemen</i>		<i>Contact maken</i>		<i>Integreren</i>
Basisveiligheid					
<i>Product</i>	grootte van de hut		toegankelijkheid van de hut van binnen naar buiten		Biedt de hut bescherming
<i>Proces</i>	worden de mogelijkheden van het lokaal gezien		durft het kind om hulp te vragen		worden de mogelijkheden van het lokaal gebruikt
<i>Betekenisverlening</i>	durft het kind rollen te benoemen		bieden de gekozen rollen mogelijkheid tot contact		is de betekenis die het kind verleent passend bij het product 'hut'
<i>Thematisch spel</i>	durft een kind te spelen		is er sprake van contact tussen de rolfiguren		stralen de verhoudingen vertrouwen/veiligheid uit
Autonomie					
<i>Product</i>	is de hut duidelijk afgebakend		betrokkenheid bij de gekozen spullen		straalt de vormgeving eigenheid uit
<i>Proces</i>					brengen gemaakte keuzes orde aan, bestrijden de gemaakte keuzes chaos
<i>Betekenisverlening</i>	vrijheid die de gekozen rol vertegenwoordigt				is er een 'logisch' verband tussen de antwoorden op de drie vragen
<i>Thematisch spel</i>	mate van regievoering door het kind		zijn de relaties in spel losgekoppeld		zijn de spelers zelfstandig
Initiatief					
<i>Product</i>	hoeveelheid materiaal die gebruikt is voor de hut en inrichting		toegankelijkheid van de hut van buiten naar binnen		
<i>Proces</i>	wordt het hele spellokaal betrokken bij het zoeken naar spullen		in hoeverre worden er keuzes gemaakt		
<i>Betekenisverlening</i>	exploratieve gehalte van de rol die het kind kiest		neemt de rolfiguur van het kind initiatief in het contact		kan het kind de drie vragen beantwoorden, ontstaat er een verhaal
<i>Thematisch spel</i>	neemt het kind spelinitiatief		wordt de therapeut toegelaten tot de hut		kan het kind overbrengen aan de therapeut wat het wil in het spel
Werkplezier					
<i>Product</i>	functionaliteit van de hut		is de hut comfortabel		straalt de hut levenslust uit
<i>Proces</i>	heeft het kind plezier in het bouwen		wordt met betrokkenheid/aandacht gebouwd		is het kind tevreden met 'oplossingen' die het heeft gevonden
<i>Betekenisverlening</i>	gebruikt het kind fantasie bij het kiezen van de rollen en het bedenken van het verhaal		heeft het kind plezier/ schept het kind genoegen in het vertellen van het verhaal		hoe gearticuleerd zijn de antwoorden op de drie vragen en het verhaal
<i>Thematisch spel</i>	is er sprake van een goede sfeer in het spel tussen kind en therapeut		verloopt het contact tussen de rolfiguren plezierig		heeft het kind spelplezier

Dimensie Ontwikkelingsopgaven

In de linker kolom van het scoreformulier staan de vier horizontale schalen die de dimensie Ontwikkelingsopgaven betreffen analoog aan het psychosociaal ontwikkelingsmodel van Erikson (1964a,1987). Hier worden scores toegekend aan: **basisveiligheid, autonomie, initiatief en werkplezier.**

Nog even ter opfrissing: Erikson vat egosterkte op als de som van een aantal specifieke verworvenheden die ontstaan bij het doorlopen van de ontwikkelingsfasen. In het kort: in elke fase staat een conflict centraal dat zich tussen twee tegengestelde aspecten afspeelt en dat bij oplossing een adaptieve psychologische kwaliteit oplevert. De balans slaat door naar hetzij de positieve dan wel de negatieve pool en levert daarmee een essentiële verworvenheid op die Erikson *gevoelskwaliteit* noemt.

Psychosociale ontwikkelingsmodel van Erikson:

De 1e fase: Conflict: *basisvertrouwen versus basiswantrouwen.*

adaptieve psychologische kwaliteit: *basisveiligheid*

gevoelskwaliteit: *hoop*

De 2e fase: Conflict: *autonomie versus schaamte, twijfel*

adaptieve psychologische kwaliteit: *autonomie*

gevoelskwaliteit: *wil*

De 3e fase: Conflict: *initiatief versus schuld*

adaptieve psychologische kwaliteit: *initiatief*

gevoelskwaliteit: *doelgerichtheid*

De 4e fase: Conflict: *werkplezier (vrije vertaling van industry: dat vlijt of ijver betekent) versus minderwaardigheid (inferiority)*

adaptieve psychologische kwaliteit: *werkplezier*

gevoelskwaliteit: *competentie*

Bij scoring is het belangrijk deze genoemde gevoelskwaliteiten voor ogen te hebben. Zo kent de schaal *Basisveiligheid* als het ware de 'kleur' van hoop, waarmee een positieve grondhouding wordt bedoeld ten opzichte van zichzelf en de ander; de schaal *Autonomie* heeft de 'kleur' van het hebben van een wil; de schaal *Initiatief* heeft de 'kleur' van doelgerichtheid en de schaal *Werkplezier*, dat een verband met vlijt en ijver kent heeft als het ware de 'kleur' van competentie.

Dimensie Ontwikkelingsvaardigheden

De 43 items zijn ook verdeeld over de dimensie Ontwikkelingsvaardigheden, die drie verticale schalen kent: **ruimte innemen, contact maken en integreren.** Deze items vinden hun theoretische basis in de speltheorie en ontwikkelingspsychologie. Daarnaast komen ze voort uit de empirische praktijk. Bij uitleg van de schalen worden ze nader toegelicht.

Voor een uitgebreidere theoretische achtergrond van de constructen wordt verwezen naar hoofdstuk 3 van de Wetenschappelijke Verantwoording.

Niveaus van vormgeving

Op het scoreformulier staan onder elke ontwikkelingsopgave de vier niveaus van vormgeving die geobserveerd worden: *product*, *proces*, *betekenisverlening* en *thematisch spel*. Deze niveaus van vormgeving vormen geen inhoudelijke schaal, het zijn de te onderscheiden observatiecategorieën.

Product: Het gaat hierbij om het ding 'hut', hoe ziet deze eruit, is de hut bijvoorbeeld groot of klein, open of gesloten, is de hut comfortabel of niet.

Proces: Hier wordt het proces van bouwen bedoeld, dus de manier waarop het product hut tot stand komt. In welke mate wordt de hele ruimte betrokken bij het bouwen? Durft het kind om hulp te vragen? In hoeverre heeft het kind plezier in het bouwen?

Betekenisverlening: Hier worden de antwoorden op de drie vragen en het gemaakte verhaaltje bedoeld. Het kind kijkt letterlijk vanaf een afstandje wat het zojuist gebouwd heeft en gaat het in een betekenisvol kader plaatsen. Welke rollen worden genoemd? In hoeverre hebben de rolfiguren contact met elkaar? Is er een logisch verband tussen de antwoorden op de drie vragen en het verhaaltje?

Thematisch spel: Het uitspelen van het vertelde verhaaltje door kind en therapeut. De vertelde verhaaltjes kunnen er al spelend heel anders uit gaan zien. Zoals de zwerver die zich in het vertelde verhaal nog liefdevol boog over het konijn, maar die in de uitgespeelde versie voor verrassingen zorgt door onverwacht het konijn op te sluiten en vet te mesten omdat hij honger heeft. Maar het kan ook andersom verlopen: een kind dat in het vertelde verhaal de langskomende heks wel eens even een lesje zal leren, durft in het uitspelen geen enkele actie te ondernemen. Door het volgen in spel en het voortdurend vragen naar regieaanwijzingen ("en wat deed het konijn toen de zwerver hem in het hok wilde stoppen?") geeft de therapeut het kind de gelegenheid onverwachte wendingen ten opzichte van het vertelde verhaaltje te nemen en deze in spel te volgen.

Bij het scoren dient de therapeut zich steeds bewust te zijn of de informatie, die voor de score gebruikt wordt, verkregen is binnen het bedoelde niveau van vormgeving.

Scoring

De TESS kent een geobjectieerd scoresysteem, dat betekent dat de testinhoud gestandaardiseerd is. Alle observatie-items worden beschreven en toegelicht zodat elke afname op dezelfde wijze gescoord kan worden. Strikte objectiviteit bij scoring is niet mogelijk omdat de TESS een observatie-instrument is. Om objectiviteit zoveel mogelijk te borgen mag de TESS alleen afgenomen worden na scholing en certificatie, en moeten instructies en richtlijnen nauwgezet gevolgd worden.

De items worden gescoord op een 7-puntsschaal, de te geven score kan achter het item in het lege vakje geplaatst worden.

	_____ 7
	_____ 6
	_____ 5
	_____ 4
	_____ 3
	_____ 2
	_____ 1

- 1 = in extreme mate afwezig
- 2 = in hoge mate afwezig
- 3 = meer afwezig dan aanwezig
- 4 = twijfel / evenveel aan- als afwezig
- 5 = meer aanwezig dan afwezig
- 6 = in hoge mate aanwezig
- 7 = in extreme mate aanwezig

Bij het hoofdstuk over de richtlijnen voor scoring worden zowel algemene richtlijnen gegeven hoe de scores van deze 7-puntsschaal te hanteren als ook specifieke richtlijnen per item met voorbeelden ter verduidelijking.

Uitleg van de schalen

Om een duidelijke indruk van de inhoud en de meetpretentie van de schalen te krijgen wordt elke schaal apart toegelicht, waarbij eerst een definitie van het te meten construct wordt gegeven en daarna wordt gekeken welke items nou het meest bijdragen aan die schaal en welke het minst. Dit laat zien welke items de kern van een schaal goed weergeven.

Het is belangrijk dat alle items van een schaal hetzelfde meten en de informatie, die voor deze homogeniteit van de schaal het meest van belang is, is de R_{ir} -waarde (item resttotaal correlatie). Deze waarde geeft aan in welke mate ieder item samenhangt met de schaalscore. De betrouwbaarheid in termen van interne consistentie van een schaal wordt aangegeven met Cronbachs alfa. Wanneer deze waarde hoger is dan .70 geldt dit als voldoende intern consistent om van de afzonderlijke items één schaal te maken. Bij iedere schaal staat Cronbachs alfa vermeld.

Centrale totaalschaal Egosterkte

Egosterkte de mate waarin het een individu lukt succesvol adaptief om te gaan met (conflicterende) dilemma's ontstaan vanuit innerlijke bron dan wel vanuit de (sociale) omgeving.

De belangrijkste schaal van de TESS is de centrale totaalschaal Egosterkte, die bestaat uit alle 43 items van de TESS, zie de 4*3 matrix.

Van alle items van de centrale totaalschaal Egosterkte is deze R_{ir} -waarde positief en in alle gevallen $>.15$. Voor de items met de laagste R_{ir} -waarden geldt dat het bij dit aantal items niet veel uitmaakte of ze wel of niet in de schaal zouden worden opgenomen. Er is ervoor gekozen om ook deze items op te nemen in de schaal om een zo breed mogelijk georiënteerde schaalscore te verkrijgen. De matrix laat duidelijk zien welke items een goede indruk geven van de aard en inhoud van de hoofdschaal Egosterkte. De hoogste R_{ir} -waarden van $>.60$ zijn op volgorde van hoogte: 'durft te spelen' (.70), 'goede sfeer tussen kind en therapeut' (.69), 'spelplezier' (.68), 'plezier in vertellen verhaal' (.66), 'spelinitiatief' (.65), 'levenslust hut' (.64), 'zelfstandigheid spelers' (.62), 'initiatief in contact rol' (.61) en 'antwoorden en verhaal gearticuleerd' (.61). Egosterke kinderen scoren met name op deze observatiepunten hoog.

Cronbachs alfa voor de centrale totaalschaal Egosterkte is .94 en duidt op een hoge betrouwbaarheid in termen van interne consistentie.

Centrale totaalschaal Egosterkte						
	<i>Ruimte innemen</i>		<i>Contact maken</i>		<i>Integreren</i>	
Basisveiligheid		R _{ir}		R _{ir}		R _{ir}
<i>Product</i>	grootte van de hut	.36	toegankelijkheid van de hut van binnen naar buiten	.37	Biedt de hut bescherming	.17
<i>Proces</i>	worden de mogelijkheden van het lokaal gezien	.58	durft het kind om hulp te vragen	.38	worden de mogelijkheden van het lokaal gebruikt	.58
<i>Betekenisverlening</i>	durft het kind rollen te benoemen	.53	bieden de gekozen rollen mogelijkheid tot contact	.33	is de betekenis die het kind verleent passend bij het product 'hut'	.39
<i>Thematisch spel</i>	durft een kind te spelen	.70	is er sprake van contact tussen de rolfiguren	.58	stralen de verhoudingen vertrouwen/veiligheid uit	.45
Autonomie						
<i>Product</i>	is de hut duidelijk afgebakend	.18	betrokkenheid bij de gekozen spullen	.32	straalt de vormgeving eigenheid uit	.56
<i>Proces</i>					brengeen gemaakte keuzes orde aan, bestrijden de gemaakte keuzes chaos	.40
<i>Betekenisverlening</i>	vrijheid die de gekozen rol vertegenwoordigt	.38			is er een 'logisch' verband tussen de antwoorden op de drie vragen	.43
<i>Thematisch spel</i>	mate van regievoering door het kind	.58	zijn de relaties in spel losgekoppeld	.44	zijn de spelers zelfstandig	.62
Initiatief						
<i>Product</i>	hoeveelheid materiaal die gebruikt is voor de hut en inrichting	.59	toegankelijkheid van de hut van buiten naar binnen	.25		
<i>Proces</i>	wordt het hele spellokaal betrokken bij het zoeken naar spullen	.48	in hoeverre worden er keuzes gemaakt	.20		
<i>Betekenisverlening</i>	exploratiegelhalte van de rol die het kind kiest	.50	neemt de rolfiguur van het kind initiatief in het contact	.61	kan het kind de drie vragen beantwoorden, ontstaat er een verhaal	.58
<i>Thematisch spel</i>	neemt het kind spelinitiatief	.65	wordt de therapeut toegelaten tot de hut	.46	kan het kind overbrengen aan de therapeut wat het wil in het spel	.57
Werkplezier						
<i>Product</i>	functionaliteit van de hut	.51	is de hut comfortabel	.54	straalt de hut levenslust uit	.64
<i>Proces</i>	heeft het kind plezier in het bouwen	.53	wordt met betrokkenheid/aandacht gebouwd	.35	is het kind tevreden met 'oplossingen' die het heeft gevonden	.58
<i>Betekenisverlening</i>	gebruikt het kind fantasie bij het kiezen van de rollen en het bedenken van het verhaal	.53	heeft het kind plezier/ schept het kind genoeg in het vertellen van het verhaal	.66	hoe gearticuleerd zijn de antwoorden op de drie vragen en het verhaal	.61
<i>Thematisch spel</i>	is er sprake van een goede sfeer in het spel tussen kind en therapeut	.69	verloopt het contact tussen de rolfiguren plezierig	.40	heeft het kind spelplezier	.68

Schaal Basisveiligheid

Basisveiligheid het kind heeft het basale vertrouwen er te mogen zijn waardoor het zich kan openen naar de ander en vertrouwen krijgt in zichzelf.

De schaal Basisveiligheid behoort tot de dimensie Ontwikkelingsopgaven en bestaat uit 12 items. Van deze 12 items hangt de score op het item 'biedt de hut bescherming' het minst samen met de schaalscore. Items die daarentegen vooral het karakter van de schaal lijken te bepalen hebben R_{ir}-waardes tussen de .54 en .76. Het gaat om de items 'mogelijkheden lokaal gebruikt' (.58), 'mogelijkheden lokaal gezien' (.55) en 'durft te spelen' (.54). Cronbachs alfa voor deze dimensieschaal basisveiligheid bedraagt .76.

Basisveiligheid		R _{ir}		R _{ir}		R _{ir}
<i>Product</i>	grootte van de hut	.33	toegankelijkheid van de hut van binnen naar buiten	.32	Biedt de hut bescherming	.16
<i>Proces</i>	worden de mogelijkheden van het lokaal gezien	.55	durft het kind om hulp te vragen	.34	worden de mogelijkheden van het lokaal gebruikt	.58
<i>Betekenisverlening</i>	durft het kind rollen te benoemen	.46	bieden de gekozen rollen mogelijkheid tot contact	.32	is de betekenis die het kind verleent passend bij het product 'hut'	.40
<i>Thematisch spel</i>	durft een kind te spelen	.54	is er sprake van contact tussen de rolfiguren	.47	stralen de verhoudingen vertrouwen/veiligheid uit	.36

De twaalf items van de TESS, die tezamen de operationalisatie vormen van de ontwikkelingsopgave *basisveiligheid*, verwijzen naar een plek kunnen innemen, de omgeving kunnen exploreren, het contact kunnen aangaan en nabijheid en veiligheid kunnen creëren en ervaren.

Schaal Autonomie

Autonomie het kind voelt zich vrij om de eigen mening en behoeften tot uitdrukking te brengen en hieraan trouw te blijven

De dimensieschaal Autonomie kent (slechts) 9 items; drie items die ontwikkeld waren met het oog op deze schaal konden niet worden opgenomen (zie Wetenschappelijke Verantwoording 4.1.1).

Het item met de geringste samenhang met R_{ir}-waarde .19 is 'hut afgebakend'. De hoogste samenhang laten de items 'zelfstandigheid spelers' (.59) en 'relaties losgekoppeld' (.51) zien. Cronbachs alfa bedraagt .71.

Autonomie		R _{ir}		R _{ir}		R _{ir}
<i>Product</i>	is de hut duidelijk afgebakend	.19	betrokkenheid bij de gekozen spullen	.23	straalt de vormgeving eigenheid uit	.41
<i>Proces</i>					brengeen gemaakte keuzes orde aan, bestrijden de gemaakte keuzes chaos	.33
<i>Betekenisverlening</i>	vrijheid die de gekozen rol vertegenwoordigt	.32			is er een 'logisch' verband tussen de antwoorden op de drie vragen	.40
<i>Thematisch spel</i>	mate van regievoering door het kind	.47	zijn de relaties in spel losgekoppeld	.51	zijn de spelers zelfstandig	.59

De negen items van de TESS, die de operationalisatie vormen van de ontwikkelingsopgave *Autonomie*, verwijzen naar onafhankelijkheid, zelfstandigheid en exploratief gedrag. Het gaat om de eigen keuzes van het kind, betrokkenheid bij het eigen handelen en de afbakening van zelf en de ander.

Schaal Initiatief

Initiatief het kind treedt actief de wereld tegemoet en kan de eigen ondernemingszin uiten.

De dimensieschaal Initiatief bestaat uit tien items. Twee items van de schaal hebben vrij lage item-resttotaalcorrelaties, 'keuzes gemaakt' (.15) en 'toegankelijkheid buiten-binnen' (.18). De items die het meest kenmerkend zijn voor deze schaal zijn 'spelinitiatief' (.68) en 'initiatief in contact rol' (.62). Cronbachs alfa bedraagt .78.

Initiatief		R _{ir}	R _{ir}	R _{ir}
<i>Product</i>	hoeveelheid materiaal die gebruikt is voor de hut en inrichting	.45	toegankelijkheid van de hut van buiten naar binnen	.18
<i>Proces</i>	wordt het hele spellokaal betrokken bij het zoeken naar spullen	.42	in hoeverre worden er keuzes gemaakt	.15
<i>Betekenisverlening</i>	exploratiegelhalte van de rol die het kind kiest	.48	neemt de rolfiguur van het kind initiatief in het contact	.62
<i>Thematisch spel</i>	neemt het kind spelinitiatief	.68	wordt de therapeut toegelaten tot de hut	.41
			kan het kind de drie vragen beantwoorden, ontstaat er een verhaal	.49
			kan het kind overbrengen aan de therapeut wat het wil in het spel	.57

De tien items van de TESS die de operationalisatie vormen van de ontwikkelingsopgave *Initiatief* verwijzen naar het verkennend tegemoet treden van de omgeving, het actief aangaan van contact en het kunnen drukken van een stempel op de omgeving en het contact.

Schaal Werkplezier

Werkplezier het kind heeft plezier in wat het doet en voelt zich bekwaam als gevolg van vertrouwen in het eigen kunnen waardoor het taakgericht bezig zijn voldoening geeft.

In de dimensieschaal Werkplezier kwam geen enkel observatiepunt te vervallen: alle twaalf items konden worden gehandhaafd. Geen enkel item had een R_{ir}-waarde lager dan .30. De items die het beste het karakter van de schaal weergeven zijn 'goede sfeer tussen kind en therapeut' (.66), 'levenslust hut' (.65), 'plezier in vertellen verhaal' (.64), 'spelplezier' (.62) en 'tevreden met oplossingen' (.60). Gezien deze hoge item-resttotaalcorrelaties wekt de hoge interne consistentie (Cronbachs alfa .86) geen verwondering.

Werkplezier		R _{ir}	R _{ir}	R _{ir}
<i>Product</i>	functionaliteit van de hut	.47	is de hut comfortabel	.55
<i>Proces</i>	heeft het kind plezier in het bouwen	.56	wordt met betrokkenheid/aandacht gebouwd	.35
<i>Betekenisverlening</i>	gebruikt het kind fantasie bij het kiezen van de rollen en het bedenken van het verhaal	.51	heeft het kind plezier/schept het kind genoeg in het vertellen van het verhaal	.64
<i>Thematisch spel</i>	is er sprake van een goede sfeer in het spel tussen kind en therapeut	.66	verloopt het contact tussen de rolfiguren plezierig	.31
			straalt de hut levenslust uit	.65
			is het kind tevreden met 'oplossingen' die het heeft gevonden	.60
			hoe gearticuleerd zijn de antwoorden op de drie vragen en het verhaal	.58
			heeft het kind spelplezier	.62

De twaalf items van de TESS die de operationalisatie vormen van de ontwikkelingsopgave *Werkplezier* verwijzen naar plezier hebben in de opdrachten, het zich op zijn gemak voelen bij het leveren van een prestatie, gevoel van competentie en het creëren van een prettige omgeving voor zichzelf.

Schaal Ruimte innemen

Ruimte innemen het kind durft zich te laten zien en horen en daarbij het onbekende te betreden zonder daarbij over grenzen van zichzelf of de ander heen te gaan.

De schaal Ruimte innemen behoort tot de dimensie Ontwikkelingsvaardigheden. In deze konden 15 items een plaats vinden. Ook het observatiepunt 'hut afgebakend' is opgenomen in de schaal, ondanks de vrij lage item-resttotaalcorrelatie van .16. De volgende items correleren daarentegen hoog met de somscore op de schaal: 'durft te spelen' (.64), 'spelinitiatief' (.63), 'mogelijkheden lokaal gezien' (.61) en 'goede sfeer tussen kind en therapeut' (.60). Cronbachs alfa van de dimensieschaal Ruimte innemen is .86.

	Ruimte innemen	R _{ir}
Basisveiligheid		
<i>Product</i>	grootte van de hut	.36
<i>Proces</i>	worden de mogelijkheden van het lokaal gezien	.61
<i>Betekenisverlening</i>	durft het kind rollen te benoemen	.47
<i>Thematisch spel</i>	durft een kind te spelen	.64
Autonomie		
<i>Product</i>	is de hut duidelijk afgebakend	.16
<i>proces</i>		
<i>Betekenisverlening</i>	vrijheid die de gekozen rol vertegenwoordigt	.35
<i>Thematisch spel</i>	mate van regievoering door het kind	.55
Initiatief		
<i>Product</i>	hoeveelheid materiaal die gebruikt is voor de hut en inrichting	.59
<i>Proces</i>	wordt het hele spellokaal betrokken bij het zoeken naar spullen	.54
<i>Betekenisverlening</i>	exploratiegelhalte van de rol die het kind kiest	.49
<i>Thematisch spel</i>	neemt het kind spelinitiatief	.63
Werkplezier		
<i>Product</i>	functionaliteit van de hut	.48
<i>Proces</i>	heeft het kind plezier in het bouwen	.57
<i>Betekenisverlening</i>	gebruikt het kind fantasie bij het kiezen van de rollen en het bedenken van het verhaal	.51
<i>Thematisch spel</i>	is er sprake van een goede sfeer in het spel tussen kind en therapeut	.60

De vijftien items van de TESS die de operationalisatie vormen van de ontwikkelingsvaardigheid *Ruimte innemen* verwijzen naar de durf om de omgeving te verkennen en het onbekende tegemoet te treden, naar een actieve interactie met de omgeving en het ruimtelijk en zelfbewust aanwezig zijn.

Schaal Contact maken

Contact maken het kind kan verbinding aangaan met zijn omgeving en de anderen in die omgeving waarbij sprake is van betrokkenheid en inlevingsvermogen.

De schaal Contact maken bestaat uit 14 items die alle een hogere item-resttotaalcorrelatie hebben dan .20. Aan de items die sterk samenhangen met de schaalscore is goed te zien dat het bij deze schaal in essentie om contact gaat: 'is er contact tussen rollen' (.56), 'initiatief in contact rol' (.52) en 'therapeut toegelaten tot hut' (.51). Cronbachs alfa bedraagt .79.

Contact maken		R _{ir}
Basisveiligheid		
<i>Product</i>	toegankelijkheid van de hut van binnen naar buiten	.41
<i>Proces</i>	durft het kind om hulp te vragen	.33
<i>Betekenisverlening</i>	bieden de gekozen rollen mogelijkheid tot contact	.32
<i>Thematisch spel</i>	is er sprake van contact tussen de rolfiguren	.56
Autonomie		
<i>Product</i>	betrokkenheid bij de gekozen spullen	.35
<i>Proces</i>		
<i>Betekenisverlening</i>		
<i>Thematisch spel</i>	zijn de relaties in spel losgekoppeld	.31
Initiatief		
<i>Product</i>	toegankelijkheid van de hut van buiten naar binnen	.36
<i>Proces</i>	in hoeverre worden er keuzes gemaakt	.24
<i>Betekenisverlening</i>	neemt de rolfiguur van het kind initiatief in het contact	.52
<i>Thematisch spel</i>	wordt de therapeut toegelaten tot de hut	.51
Werkplezier		
<i>Product</i>	is de hut comfortabel	.43
<i>Proces</i>	wordt met betrokkenheid/aandacht gebouwd	.33
<i>Betekenisverlening</i>	heeft het kind plezier/ scheidt het kind genoeg in het vertellen van het verhaal	.49
<i>Thematisch spel</i>	verloopt het contact tussen de rolfiguren plezierig	.43

De veertien items van de TESS die tezamen de operationalisatie vormen van de ontwikkelingsvaardigheid *Contact maken* verwijzen naar het open kunnen staan voor contact en het actief aan kunnen gaan van contact, naar veiligheid kunnen ervaren in het contact en verbinding maken vanuit betrokkenheid.

Schaal Integreren

Integreren het kind kan omgaan met dualiteit met behoud van eigenheid, het kan eenheid scheppen in conflicterende eisen en behoeften die vanuit de omgeving en innerlijke bronnen op hem/haar afkomen.

De schaal Integreren, ten slotte, bestaat eveneens uit 14 items. Het karakter van de schaal wordt het meest bepaald door het item 'spelplezier' (.63) en 'levenslust hut' (.60). Ook 'antwoorden en verhaal gearticuleerd' (.59), 'zelfstandigheid spelers' (.57), 'ontstaat er een verhaal' (.56) en 'tevreden met oplossingen' (.56) dragen hier sterk aan bij. Cronbachs alfa is .84.

Integreren		R _{ir}
Basisveiligheid		
<i>Product</i>	Biedt de hut bescherming	.18
<i>Proces</i>	worden de mogelijkheden van het lokaal gebruikt	.52
<i>Betekenisverlening</i>	is de betekenis die het kind verleent passend bij het product 'hut'	.39
<i>Thematisch spel</i>	stralen de verhoudingen vertrouwen/veiligheid uit	.37
Autonomie		
<i>Product</i>	straalt de vormgeving eigenheid uit	.53
<i>Proces</i>	brengen gemaakte keuzes orde aan, bestrijden de gemaakte keuzes chaos	.36
<i>Betekenisverlening</i>	is er een 'logisch' verband tussen de antwoorden op de drie vragen	.41
<i>Thematisch spel</i>	zijn de spelers zelfstandig	.57
Initiatief		
<i>Product</i>		
<i>Proces</i>		
<i>Betekenisverlening</i>	kan het kind de drie vragen beantwoorden, ontstaat er een verhaal	.56
<i>Thematisch spel</i>	kan het kind overbrengen aan de therapeut wat het wil in het spel	.52
Werkplezier		
<i>Product</i>	straalt de hut levenslust uit	.60
<i>Proces</i>	is het kind tevreden met 'oplossingen' die het heeft gevonden	.56
<i>Betekenisverlening</i>	hoe gearticuleerd zijn de antwoorden op de drie vragen en het verhaal	.59
<i>Thematisch spel</i>	heeft het kind spelplezier	.63

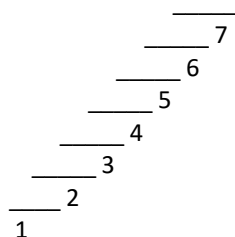
De veertien items van de TESS die de operationalisatie vormen van de ontwikkelingsvaardigheid Integreren verwijzen naar het scheppen van orde en eenheid in een veelheid van materiaal en mogelijkheden, waarbij (sociale) flexibiliteit en autonomie in harmonie zijn en de gevoels- en belevingswereld in balans met de waarneembare realiteit.

Richtlijnen voor scoring

Bij afname van de TESS gaat het om vormgeving op verschillende niveaus. Vormgeving op het niveau van het product en het proces, wanneer het kind aan het bouwen is, laten het maken van aantekeningen toe. Maar bij het vormgeven op het niveau van betekenisverlening en thematisch spel gaat het om participerende observatie, waarbij geen notities gemaakt kunnen worden. Als dramatherapeut ben je hierin opgeleid en door scholing ben je extra getraind in het observeren en tegelijkertijd mee spelen bij afname van de TESS. Vul het scoreformulier altijd achteraf in, doe dit aansluitend aan de afname. Het helpt wanneer de hut nog te bezichtigen is, dus ruim indien mogelijk pas na scoring op. Als het kind hiermee heeft ingestemd, bieden de twee foto's van de hut, mogelijkheid om op terug te vallen bij scoring van de items binnen het vormgevingsniveau product.

Algemene richtlijnen bij scoring

Zoals eerder aangegeven worden de items gescoord op een 7-puntsschaal.



- 1 = in extreme mate afwezig
- 2 = in hoge mate afwezig
- 3 = meer afwezig dan aanwezig
- 4 = twijfel / evenveel aan- als afwezig
- 5 = meer aanwezig dan afwezig
- 6 = in hoge mate aanwezig
- 7 = in extreme mate aanwezig

De extreme scores, zowel 1 als 7, betekenen altijd dat het kind op dit onderdeel NIET ten gunste van een hoge mate van egosterkte scoort. De 1-scores duiden op een extreem lage mate van egosterkte en de 7-scores op een extreem hoge mate van egosterkte, waardoor aan mogelijke overdekking van het tegendeel gedacht kan worden. In de Wetenschappelijk Verantwoording (4.1.1. stap 4 en 5.3.4) wordt uitgebreid stilgestaan bij de impact van 7-scores en wordt verantwoord waarom er bij interpretatie van de uitkomst rekening mee moet worden gehouden. In deze handleiding worden in het hoofdstuk *Interpretatie* richtlijnen voor omgang met de 7-scores gegeven.

Score 4 wordt gegeven in geval van twijfel of wanneer twee tegengestelde aspecten evenveel aanwezig zijn, veel 4-scores betekenen dat een kind zich op de vlakte houdt. Zie 'richtlijnen voor scoring per item'.

Scores 5 en 6 wijzen op een hogere mate van egosterkte. Bij het geven van score 5 kan als uitgangspunt genomen worden: kan een kind in zijn vormgeving nog hoger scoren op dit item, terwijl het dan toch niet extreem wordt. Bij het geven van score 6 kan als uitgangspunt genomen worden: kan ik me nog iets meer voorstellen aan vormgeving binnen dit item zonder dat dit extreem wordt. Zo ja, score 5 overwegen. Zo nee, score 6 geven.

Scores 2 en 3 duiden op een lagere mate van egosterkte. Dezelfde overwegingen als bij de scores 5 en 6 gelden ook voor het onderscheid tussen score 2 en score 3. Kan ik me een vormgeving voorstellen die in nog mindere mate dit item weerspiegelt, zonder dat het extreem wordt? Zo ja, score 3 overwegen, zo nee, score 2 geven.

De extreme scores 1 en 7 passen bij elke vorm van bizarre en extreme vormgeving (zie voor voorbeelden de afzonderlijk besproken items).

Wanneer een kind een onderdeel van de TESS niet uitvoert wordt score 1 aan alle items van dit onderdeel toegekend. Dus als een kind niet wil spelen dan scoort het een 1 op alle items van het vormgevingsniveau thematisch spel. Als een kind geen rollen en plaatsbepaling noemt en geen verhaaltje wil of kan vertellen scoort het een 1 op alle items van het vormgevingsniveau betekenisverlening. Als een kind geen hut wil bouwen wordt de afname afgebroken, in dat geval kan er geen uitkomst op de TESS gegeven worden.

Scoor alle items: vul dus alle vakjes in, ook als je het niet zo precies weet. Volg in dat geval de eerste indruk.

Richtlijnen voor scoring per item

RUIMTE INNEMEN

Basisveiligheid

- *Grootte van de hut:*
Het gaat zowel om de inhoud als ook de omvang van de hut. Bij de inhoud moet gekeken worden naar de ruimte die de hut aan het kind biedt. Hierbij moet men het postuur van het kind in ogenschouw nemen. Om een 5 of 6 te scoren moet het kind in de hut passen, maar hoeft het zeker niet te kunnen staan in het bouwwerk; een 'hut' roept nu eenmaal eerder associaties op aan een bouwspel waarin je moet kruipen dan aan een bouwwerk waarin je kunt dansen. Een dergelijk grote hut past bij score 7. Bij de omvang moet gekeken worden naar de grootte van de hut ten opzichte van het kind én de ruimte (het lokaal). Wanneer het grootste deel van de ruimte in beslag wordt genomen door de hut wordt score 7 toegekend. Als de inhoud en omvang sterk van elkaar verschillen (grote buitenkant, nauwelijks ruimte binnen) scoort het kind een 4.

- *Worden de mogelijkheden van het lokaal gezien:*
Hier wordt NIET bedoeld of alle mogelijkheden gebruikt worden, maar of het kind rondkijkt. Heeft het oog voor het aanwezige materiaal. Bijvoorbeeld : Wanneer het kind ergens niet bij kan, heeft het de stoel gezien waarop het kan gaan staan. Of wanneer lappen steeds wegglijden, heeft het kind gezien dat er spullen zijn die het op de wegglijdende lap kan zetten? Wanneer het kind weinig rondkijkt en overwegend op één en dezelfde plek blijft wordt score 1 of 2 gegeven afhankelijk van de mate waarin. Wanneer het kind de hele ruimte in zich opneemt en aandacht toont voor het aanwezige materiaal scoort het 5 of hoger.
- *Durft het kind rollen te benoemen:*
Hoe vrijelijk kan het kind de twee gevraagde rollen noemen. Als het kind niet meer stimulans nodig heeft om rollen te kunnen noemen dan: "in het echt is de hut van jou, maar als je nu mag verzinnen, van wie zou hij dan kunnen zijn?" scoort het een 6. Als er meer hulp nodig is, valt de score lager uit. Afhankelijk van de hoeveelheid hulp, score 5 of lager. Als het kind volhardt in dat de hut van hem/ haar is en het kan niet benoemen welke rolfiguur langs komt scoort het een 1. Het kind scoort een 7 als het niet naar de vragen van de therapeut luistert, maar direct begint te vertellen. Of wanneer het kind de therapeut in de rede valt bij het vragen, omdat het niet kan wachten met beantwoorden.
- *Durft een kind te spelen:*
Het gaat er hier NIET om hoeveel initiatief een kind in het spel neemt, noch hoe betrokken het speelt, maar of en hoe gemakkelijk een kind zich in de spelsituatie kan begeven. Moet het kind al dan niet drempels over voor het in de spelsituatie stapt. Wanneer een kind zich zonder enige terughoudendheid in het spel stort, scoort het een 7. Wanneer een kind absoluut niet tot spelen komt, scoort het een 1. Wanneer het niet zo duidelijk is of het kind nou wel of niet in de spelsituatie is gestapt dan scoort het een 4. Als het kind veel hulp nodig heeft om tot spelen te komen dan scoort het 3 of lager, afhankelijk van andere factoren zoals bijvoorbeeld: toont het kind verlegenheid, praat het zacht tijdens het spelen.

RUIMTE INNEMEN

Autonomie

- *Is de hut duidelijk afgebakend:*
Het gaat hierbij om de plek in het lokaal. Bedoeld wordt in hoeverre de hut afgebakend is van de rest van de ruimte en de daarin aanwezige spullen. Is het een vrijstaande hut in het lokaal of wordt, zonder deze te verplaatsen, een kast, gordijn of tafel gebruikt als 'hutwand'. Een lap over een niet verplaatste tafel met minder dan twee inrichting-stukken scoort een 1. Score 1 wordt ook toegekend als er geen hut ontstaat. Als er 'niet veranderde aspecten van het lokaal' deel uitmaken van de hut, scoort het kind 5 of lager. Score 5 wordt gegeven indien

één wand/kast/etc. functioneel gebruikt wordt voor één zijde van de hut. Score 5 wordt ook gegeven wanneer een niet verplaatste tafel met behulp van bouw materiaal wordt uitgebouwd tot hut. Wanneer niet veranderde aspecten deel uit maken van de hut en daarmee de functionaliteit verminderen, wordt score 4 of lager gegeven, afhankelijk van de mate van hinder. Een vrijstaande hut scoort een 6. Score 7 wordt gegeven wanneer de dingen in het lokaal eerst aan de kant worden geschoven om vervolgens op die plek een vrijstaande hut in de ruimte te bouwen. Hierbij moet wel de therapieruimte betrokken worden bij de score. Wanneer een vrijstaande hut alleen gebouwd kan worden, wanneer er geschoven moet worden met spullen dan kan score 6 toegekend worden. Afhankelijk van hoe extreem alles moet wijken voor de hut, wordt score 6 of 7 gegeven. Score 7 wordt gegeven wanneer er sprake is van een extreme situatie. Soms is er sprake van een ingerichte plek in plaats van een hut met muren. Wanneer deze ingerichte plek duidelijk afgebakend is van de rest van de ruimte kan score 6 worden gegeven.

- *Vrijheid die de gekozen rol vertegenwoordigt:*

Hierbij gaat het om de mate van vrijheid die de rol van het kind in het vertelde verhaal heeft, NIET om de vrijheid die het kind zijn rolfiguur tijdens het spelen laat nemen. Voorbeelden ter illustratie: een zwerver die opgepakt wordt door de politie tegenover een zwerver die in een bos mag wonen; een zwerver die niets te eten heeft, tegenover een zwerver die vuilnisbakken afschuimt en zo zijn kostje bij elkaar scharrelt. Of een kind dat van zijn moeder thuis moet komen om te eten tegenover een kind bij wie de moeder iets lekkers komt brengen; een kind dat in zijn hut schuilt tegenover een kind dat op avontuur gaat; Voor elke rol kunnen dergelijke nuanceringen gemaakt worden m.b.t. vrijheid van deze rolfiguur. Als er geen sprake is van 'onvrijheid' wordt een 5 gescoord. Score 6 wordt gegeven als er sprake is van iets extra's. **Let op!** Een hut geeft associaties met 'arm zijn', dit is op zich geen onvrijheid, tenzij de huteigenaar in het vertelde verhaal door armoede echt beperkt wordt in zijn vrijheid. Score 7 wordt gegeven aan een geïsoleerde rol die niemand in de omgeving verdraagt, bijvoorbeeld een kluisenaar op de hei die niet verdraagt dat er iemand (mens noch dier) in de buurt komt. Onvrijheid wordt gedefinieerd in termen van verdrukking. Woonplek ontnomen (bijvoorbeeld hut stukgemaakt) en opgesloten worden (bijvoorbeeld in gevangenis) is score 1. Verjaagd worden is score 2.

- *Mate van regievoering door het kind:*

Bedoeld wordt in hoeverre het kind spelaanwijzingen geeft aan de therapeut, het gaat hierbij om aanwijzingen die niet al spelend gegeven worden. **Let op!** De voorbereiding op het spel mag in de score meegewogen worden. Wanneer het kind bij het verkleden iets voor de therapeut uitzoekt wordt score 5 of hoger gegeven. Als het kind vrijwel elk woord en elke handeling dicteert aan de therapeut, scoort het een 7. Als het kind de therapeut regieaanwijzingen geeft en het verdraagt tevens regieaanwijzingen van de therapeut, scoort het een 5 of 6, al naar gelang de mate waarin dit gebeurt. Als het kind niet gaat spelen scoort het een 1. Als het kind zich afwachtend en afhankelijk van regieaanwijzingen van de therapeut opstelt, scoort het een 2. Als het kind wel regieaanwijzingen nodig heeft in de vorm van gesloten aanwijzingen, waarop het alleen maar ja of nee hoeft te antwoorden en

dit doet, scoort het een 3. Bij regievoering gaat het om spelaanwijzingen die aan (de rol van) de therapeut gegeven worden. Score 4 wordt gegeven wanneer er geen sprake is geweest van het geven van regieaanwijzingen door het kind, omdat het niet in de situatie verkeerde waarin dit nodig was. Wanneer de therapeut om een open regieaanwijzing vraagt (bijvoorbeeld wat deed ik toen? Hoe liep het af?) en het kind kan dit zonder moeite geven wordt score 5 of hoger gegeven afhankelijk van de nauwkeurigheid en uitgebreidheid van de aanwijzing. Wanneer het kind in deze situatie moeite heeft om tot het geven van een aanwijzing te komen scoort het 3 of lager afhankelijk van hoe lastig het is voor het kind.

RUIMTE INNEMEN

Initiatief

- *Hoeveelheid materiaal die gebruikt is voor de hut en inrichting van de hut:*
Hierbij gaat het om het aantal verschillende materialen dat gebruikt is, NIET om de hoeveelheid materiaal op zich. De diversiteit in materiaalgebruik wordt gescoord. Het gaat om de hut als geheel, al het materiaal gebruikt voor zowel de buitenkant als de inrichting telt mee. Voorbeeld: een hut bestaande uit zes kisten, drie lappen, een matras en telefoon kent 4 verschillende materialen. Bij een aantal van 3 of minder verschillende stukken materiaal voor buiten- en binnenkant geldt score 1. Het is afhankelijk van de hoeveelheid beschikbaar materiaal in een lokaal hoeveel verschillende materialen nodig zijn om een hogere score te halen. Bij score 5 moet steeds overwogen worden of er nog meer materiaal gebruikt kan worden zonder dat het extreem is. Indien dit niet het geval is, wordt score 6 gegeven, anders score 5. Wanneer er uitbreidingen aan de hut in het spel gedaan worden of om het spelverhaal mogelijk of kloppend te maken, dan telt dit toegevoegde materiaal niet mee bij de score van dit item hoeveelheid materiaal.
- *Wordt het hele spellokaal betrokken bij het zoeken naar spullen:*
Het gaat er niet om hoelang het duurt voordat een kind de hele ruimte erbij betrokken heeft, maar of hij/zij uiteindelijk het hele lokaal erbij betreft. Kijkt het kind in alle kisten, waagt het zich in de buurt van de therapeut, heeft het alle hoeken van het lokaal betreden tijdens het proces van bouwen en inrichten.
- *Exploratiegelhalte van de rol die het kind kiest:*
Het gaat er NIET om of de gekozen rol op zich mogelijkheid tot exploreren in zich heeft. Het gaat er om of de rolfiguur die gekozen is voor huteigenaar in het vertelde verhaal mogelijkheid tot exploreren heeft. Het gaat er NIET om of tijdens het spelen het kind zijn/haar rolfiguur laat exploreren. Met exploreren wordt bedoeld: onderzoekend verkennen van de omgeving of het contact. Het gaat om nieuwsgierigheid naar wat zich rondom de hut afspeelt of nieuwsgierigheid naar de ander. Als in het vertelde verhaal de huteigenaar er op uitgaat om iets te doen of iets te vinden scoort dit een 5. Als dit 'er op uitgaan' iets onderzoeken, uitvinden of ontdekken betreft, scoort het kind een 6. Een kind kan ook met

behulp van de telefoon de omgeving verkennen, opbellen naar iemand betekent 'iets doen' in de omgeving en levert score 5 op. Wanneer (iets in) de omgeving vernietigd wordt, wordt score 7 gegeven.

- *Neemt het kind spelinitiatief:*
Het gaat hierbij om de eigen inbreng tijdens het spelen; toevoegingen aan of wijzigingen in het bedachte verhaal die al spelend ontstaan op initiatief van het kind. Het gaat om elk spelinitiatief, niet specifiek spelinitiatief in het contact. Spelinitiatief verschilt door de nadruk op 'al spelend' van regievoering. Wanneer het kind spontaan iets te drinken aanbiedt, of spontaan vraagt of de ander binnen wil komen in zijn hut scoort dit 5 of hoger. Maar ook wanneer het kind de hut spontaan gaat vegen of gaat wandelen scoort dit 5 of hoger. Wanneer een kind zich houdt aan het vertelde verhaal zonder toevoegingen scoort het afhankelijk van de mate van starheid 3 of lager.

RUIMTE INNEMEN

Werkplezier

- *Functionaliteit van de hut:*
Is de hut functioneel: is er voldoende 'kastruimte' als het kind spulletjes kwijt wil. Heeft het kind last van aspecten van de hut, bijv. een lap die steeds in het gezicht hangt, een kist die erg wiebelt. Kan het kind gemakkelijk in en uit de hut of ondervindt het hinder van een nauwe doorgang. Het gaat er niet om of het de therapeut lastig lijkt, maar ondervindt het kind hinder.
- *Heeft het kind plezier in het bouwen:*
Stralen houding, mimiek en beweging tijdens het bouwen en inrichten plezier uit: Hierbij kan men bijvoorbeeld letten op gelaatsuitdrukking, getoond enthousiasme, gretigheid bij het bouwen, neuriën, enzovoort. Bouwt het kind ijverig en vlijtig. Lijkt het kind zich competent te voelen bij het bouwen. Geniet het van de opdracht? Gaat het kind (vloeiend) door met bouwen of stopt het steeds tijdens het bouwen en moet het als het ware tijdens de opdracht drempels over of steeds opnieuw bedenken wat het nu zal gaan doen. Is er sprake van een flow?
- *Gebruikt het kind fantasie bij het kiezen van de rollen en het bedenken van het verhaal:*
Als het kind de werkelijkheid niet los kan laten en volhardt in dat de hut van 'mij' is en 'hier' staat en 'jij' langs komt, scoort het een 1. Als de hut van 'een kind' is en 'binnen' staat en 'een vrouw' komt voorbij dan scoort het een 2. Dit is nog steeds de werkelijkheid, maar meer geabstraheerd. Indien voor één van de drie vragen wel de fantasie wordt gebruikt wordt score 3 toegekend. Wanneer het kind alle drie de vragen beantwoordt met gebruikmaking van enige fantasie, scoort het 4 of hoger. De mate van fantasievolheid van het verhaal maakt uit

of het een 5, 6 of 7 scoort. Als het kind doorslaat in het fantaseren, het is bijvoorbeeld niet te stoppen of het is niet meer te volgen, scoort het een 7. Sommige kinderen komen pas 'los' als ter voorbereiding op het spel verkleed wordt en komen dan met allerlei aanvullingen op het verhaal. Dit wordt echter NIET in deze score betrokken. Opgemerkt dient te worden dat de keuze voor: heks, sprookjesbos en dwerg, niet als meer fantasievol mag gelden dan zwerver, stad en politieagent. In beide gevallen hebben de gekozen rollen en plaats niet te maken met de werkelijkheid van de situatie.

- *Is er sprake van goede sfeer in het spel:*

Hiermee wordt NIET bedoeld of er sprake is van een lieflijk thema, maar of er sprake is van vertrouwen en openheid. Zijn er bijv. 'onderonsjes' in en/of buiten het spel tussen het kind en de therapeut. Het gaat om de verhouding tussen kind en therapeut, NIET om de verhouding van de rolfiguren. **Let op!** De voorbereiding op het spel, bijv. verkleden, mag bij de score betrokken worden. Als het kind extreem gesloten is en grote afstand bewaart (zowel ruimtelijk als emotioneel) scoort het een 1. Als het kind zich vlak en/ of enigszins wantrouwend opstelt wordt een 2 of 3 gescoord. Als het kind grensoverschrijdend gedrag vertoont, het gaat zich bijvoorbeeld zonder enige terughoudendheid uitkleden om zich te verkleden of bij de therapeut op schoot zitten, terwijl dit niet logisch voort vloeit uit het thema, scoort het een 7.

CONTACT MAKEN

Basisveiligheid

- *Toegankelijkheid van de hut van binnen naar buiten:*

In hoeverre kan de hut voor het kind als uitvalsbasis dienen; kan het kind gemakkelijk de hut in- en uitgaan (fysieke toegankelijkheid); kan het op andere manieren in contact treden met de buitenwereld, bijvoorbeeld via een telefoon. Als de fysieke toegang voor het kind gemakkelijk is, scoort het een 5. Wanneer er daarnaast ook een telefoon en/of raam, een computer of iets dergelijks is wordt score 6 toegekend. Wanneer er een officiële ingang is die moeilijk is voor het kind, maar het gebruikt als vanzelfsprekend een andere weg om in- en uit te gaan (dus er is als het ware een andere ingang bijgekomen), dan wordt de score op deze alternatieve ingang gebaseerd.

- *Durft het kind om hulp te vragen:*

Hierbij gaat het om de onbevangenheid waarmee een kind hulp vraagt. Vraagt het schuchter, onverstaanbaar of open en zonder gêne om hulp. Als het kind dingen vermijdt die het niet alleen zou kunnen om zo het vragen van hulp uit de weg te gaan, scoort het een 1. Als het kind geen hulp vraagt omdat het niet in de situatie komt dat het hulp nodig heeft, scoort het een 4. Ook als het kind onbevangen met iets komt aandragen, maar daarbij niet verbaal om hulp vraagt, scoort het een 4. Als het kind WEL hulp vraagt, maar het doet dit niet onbevangen dan gaat het om de scores 2 of 3. Als het kind open en zonder gene hulp vraagt,

scoort het een 5 of 6. Als het kind TE veel hulp vraagt of vaker dan één keer hulp voor dingen die het volgens inschatting van de therapeut zelf kan, scoort het een 7, ook als dit op een schuchtere manier gebeurt.

- *Bieden de gekozen rollen mogelijkheid tot contact:*
Vloeit uit de keuze van de rollen als vanzelfsprekend mogelijkheid tot contact voort, bijvoorbeeld: moeder-kind, boef-agent, twee vriendjes, twee bosdieren enzovoort scoren in hoge mate op de mogelijkheid tot contact (score 6). Ook een kind-voorbijganger, student-winkelmeisje et cetera kunnen elkaar in realiteit meer wel dan niet tegenkomen (score 5) In tegenstelling tot bijvoorbeeld: mol-bankdirecteur, skiër-hondentrimster, zwerver-badjuffrouw, die meer niet dan wel scoren op een vanzelfsprekende mogelijkheid tot contact. Een zwerver en een prinses hebben nog minder kans elkaar tegen te komen. Evenals het kind zelf als huteigenaar (de hut is van mij) en de president van Amerika (score 2)
Let op! Het gaat er NIET om of in het verhaaltje het contact tussen de rolfiguren logisch is, maar of de keuze van de rollen een impliciet verband hebben. Het gaat om de rollen vóór het verhaaltje, het antwoord op vraag waar de hut staat (bijvoorbeeld bos, tuin, industrieterrein) wordt buiten beschouwing gelaten.
- *Is er sprake van contact tussen de rolfiguren:*
Hierbij gaat het NIET over de kwaliteit van het contact, maar in welke mate er contact is in het spel. Men kan letten op bijvoorbeeld oogcontact, verbaal contact, lijfelijk contact en wederkerigheid in het contact. De mate waarin er contact is bepaalt de hoogte van de score.

CONTACT MAKEN

Autonomie

- *Betrokkenheid bij gekozen spullen:*
Gaait het kind nonchalant of onverschillig of juist met zorg om met gepakte spullen. Worden spullen lukraak neergezet of wordt aandacht besteed aan waar ze moeten komen, hierbij ligt het accent op de omgang met het materiaal. Gaait het kind weloverwogen en met aandacht om met het materiaal.
- *Zijn de relaties in spel losgekoppeld:*
Kenmerkt de verhouding tussen de rollen in het spelen zich als onafhankelijk of juist symbiotisch. Blijft de rol van het kind autonoom of vervloeit het met de rol van de therapeut. Is er sprake van een eigen wil bij de rolfiguur van het kind? Het gaat om de rolfiguren binnen het spel thema tijdens het spelen. Als de verhouding tussen de rolfiguren in het spel symbiotisch is en de rolfiguren in elkaar vervloeien, scoort het kind een 1. Als er geen enkele (ver)binding tussen de rolfiguren is, scoort het kind een 7.

CONTACT MAKEN

Initiatief

- *Toegankelijkheid van de hut van buiten naar binnen:*
Zou een ander in principe (fysiek) de hut kunnen betreden of zich anderszins toegang kunnen verschaffen. Is deze toegang gemakkelijk voor de ander of niet. Is er een telefoon, een deurbel, een raam, etc. Het gaat er NIET om of het in het spel gebeurt, maar of, gelet op de gebouwde hut, toegang in principe mogelijk zou zijn. Wat fysieke toegang betreft: uitgegaan moet worden van een ander met het postuur van het kind. De therapeut hoeft niet goed te passen door de deur, maar een kruiptunnel als ingang vormt een moeilijkere toegang dan een deur, ook al is dit een kleine deur; de score zal in het geval van de kruiptunnel lager uitvallen. Wanneer een afwerend element toegevoegd wordt, zoals een (boze) waakhond voor de deur, of 10x moeten bellen wordt afhankelijk van de mate van afweer score 3 of lager toegekend. Wanneer zowel afwerende als ook verwelkomende elementen aanwezig zijn wordt score 4 gegeven.
- *In hoeverre worden er keuzes gemaakt:*
Hierbij kan gelet worden op het al dan niet eerst denken en dan doen. Denkt een kind eerst voor het iets doet. Lijken er afwegingen gemaakt te worden of wordt dat, wat toevallig op het pad komt, gepakt. Wordt ook eens iets teruggelegd, wat gepakt is. Als een kind extreem lang moet nadenken bij alles waartoe het besluit, maar het hakt uiteindelijk wel knopen door, scoort het een 7. Als een kind heel impulsief is en alles wat voor het grijpen ligt pakt, scoort het een 1. Als in gelijke mate zowel overwogen als impulsief gekozen wordt, scoort het kind een 4. Lang nadenken leidt alleen tot een lage score wanneer het niet tot een keuze leidt, het gaat er om of er keuzes worden gemaakt tegenover het impulsieve handelen en het niet kunnen kiezen en daarmee keuzes uit de weg gaan. Bijvoorbeeld het kind staat voor de keuze tussen twee lappen of attributen en neemt ze uiteindelijk maar allebei. In dit laatste geval scoort een kind 3 of lager afhankelijk van de mate van stress die het moeten kiezen oproept.
- *Neemt de rolfiguur van het kind initiatief in het contact:*
Hier gaat het over de rolfiguren in het vertelde verhaal. In hoeverre neemt de huteigenaar het initiatief tot contact? Stelt hij/zij zich afwachtend op, nodigt hij/zij iemand uit? Als in het verhaal de huteigenaar zich extreem afwachtend opstelt en zelf geen enkel initiatief neemt, scoort dat een 1. Als het kind de andere rolfiguren in het verhaal geen enkel initiatief laat nemen, scoort dat een 7. Als er geen sprake is van enig initiatief nemen met betrekking tot het contact of er is geen contact, scoort het kind een 4. Het gaat NIET alleen om het eerste initiatief tot contact (want de vraag: wie komt er langs? is sturend ten aanzien van het eerste initiatief tot contact bij de bezoeker), maar om initiatiefname met betrekking tot het contact in het gehele verhaal. Wanneer een kopje thee gezet wordt, geldt dit als initiatief in het

contact. Ook wanneer het kind vertelt dat de rolfiguren vrienden worden kan dit beschouwd worden als initiatief name in het contact.

- *Wordt de therapeut toegelaten tot de hut:*
Als de therapeut lijfelijk in de hut mag, wordt score 5, 6 of 7 gegeven, afhankelijk of dit heel natuurlijk en open of met bijv. veel aanbellen, kloppen, hindernissen overwinnen, etc. gepaard ging. Als de therapeut de hut niet meer uit mag of als hij/zij de hut in het verhaal moet stuk maken, scoort het kind een 7. Als de therapeut mag opbellen naar het kind in de hut kan dit ook beschouwd worden als een vorm van 'binnenlaten', maar enkel op mogen bellen levert geen hogere score dan 3 op. Als de therapeut wel op bezoek komt, maar niet IN de hut uitgenodigd wordt, levert dit score 4 op. Het gaat erom hoe welkom de therapeut wordt toegelaten tot de hut.

CONTACT MAKEN

Werkplezier

- *Is de hut comfortabel:*
Is de hut leefbaar. Gekeken kan worden naar inrichting, verlichting, ruimte in de hut, vloerbedekking, etc. Is de hut gerieflijk, is er een zit- of ligplek. De hoogte van de score wordt bepaald door de mate van gerieflijkheid.
- *Wordt met betrokkenheid/aandacht gebouwd:*
Gelet kan worden op de werkhouding. Werkt het kind snel en vluchtig of bouwt het weloverwogen. Wordt bij de inrichting gezocht naar een goede plek voor de spullen of lijken ze 'zomaar ergens' terecht te komen. Neemt het kind tijdens het bouwen af en toe even afstand om te kijken naar de hut waar iets toegevoegd moet worden of misschien juist iets weggehaald of veranderd moet worden.
- *Heeft het kind plezier/schept het kind genoeg in het vertellen van het verhaal:*
Hierbij wordt zowel gelet op hoe het kind de vragen beantwoordt als hoe het kind het verhaal rond de drie gegeven antwoorden vertelt. Vertelt het levendig of monotoon, heeft het een vlakke of expressieve gelaatsuitdrukking, toont het enthousiasme. Beleeft het kind genoeg aan het vertellen van het verhaal of het beschrijven van een rolfiguur. Als niet duidelijk zichtbaar is wat het kind beleeft aan het vertellen van het verhaal, scoort het een 4. Wanneer er sprake is van ongenoegen, weerstand, grote geremdheid of angst wordt een 1, 2 of 3 gescoord. Ook wanneer het kind niets wil vertellen scoort het een 1. Wanneer een kind aangeeft niet te willen, maar het wel doet scoort het een 2. Wanneer er sprake is van verlegenheid of geremdheid, maar het kind vertelt wel met inleving en/of betrokkenheid dan scoort het een 5 of 6, dit hangt af van de mate van inleving en enthousiasme.

- *Verloopt het contact tussen de rolfiguren plezierig:*
Is er sprake van een positieve verhouding tussen de rolfiguren. Gaan zij prettig met elkaar om. Het gaat om de kwaliteit van het contact met de rolfiguur die het kind speelt. Is er geen contact tussen de rolfiguren dan scoort het kind een 4. Als er sprake is van twee soorten contact tussen de rolfiguren, hangt het af van het verloop welke score gegeven wordt. Als de rolfiguren in het begin van het spel vijanden zijn, maar aan het eind vriendjes worden, wordt score 4 of 5 gegeven, afhankelijk van de kwaliteit van 'het vriendjes zijn'. Als men eerst vrienden was, maar later vijanden wordt, scoort het kind 3 of lager, afhankelijk van de kleur (bijv. grimmigheid) van de negatieve relatie. Is het contact tussen de rolfiguren niet onplezierig, dan scoort het een 5.

INTEGREREN

Basisveiligheid

- *Biedt de hut bescherming:*
Bedoeld wordt of de hut bescherming/veiligheid biedt zonder geheel afgesloten te zijn. Het gaat om het evenwicht tussen openheid en beslotenheid. Het gaat om bescherming bieden en niet afscherming. Voorbeelden ter illustratie: als er sprake is van een afgesloten bunker dan is er geen enkele 'openheid' (score 7). Als bijv. alleen een touw op de grond de 'muur' van de hut aangeeft is er zoveel 'openheid' dat er van geen enkele beslotenheid of bescherming sprake is (score 1). Wanneer de hut twee wanden heeft en twee zijden zijn open kan niet hoger dan score 4 gegeven worden, wanneer daarnaast ook een dak ontbreekt kan niet hoger dan score 3 gegeven worden. Let op: wanden van dikke gordijnen of dichte lappen zijn net zo gesloten als wanden van kisten. Wanneer de lappen dun en/of doorschijnend zijn is er sprake van meer openheid.
- *Worden de mogelijkheden van het lokaal gebruikt:*
Hiermee wordt NIET bedoeld dat het kind alles in de ruimte moet gebruiken, maar of het die mogelijkheden gebruikt die het nodig heeft (of lijkt te hebben) voor zijn/haar gewenste hut. Bijvoorbeeld: het kind wil een dak, maar pakt telkens te kleine lappen in plaats van het aanwezige matras dat de ideale afmeting heeft. Of: lappen glijden steeds weg en het kind gaat niet op zoek naar wasknijpers. Het kind wil vier wanden in de hut, maar er zijn te weinig kisten: kiest het ervoor de hut te verplaatsen naar een wand of hoek van het lokaal zodat het genoeg heeft aan de hoeveelheid kisten? Kiest het ervoor om van één wand een lappenwand te maken in plaats van kisten? Het gaat om het zien én gebruiken van de mogelijkheden van het aanwezige materiaal en de ruimte zelf.
- *Is de betekenis die het kind verleent passend bij het product 'hut':*
Hierbij moet uitgegaan worden van de hut die het kind gebouwd heeft. Voorbeelden ter illustratie: een hoog gebouwde kleine hut (product) is de boomhut van een koalabeertje dat met zijn vriendje aap in het bos speelt (zeer passende betekenisverlening, score 6). Of

dezelfde hut is het paleis van een koning die een groot feest geeft (niet passende betekenisverlening score 1 of 2 afhankelijk van de grootte van de hut). Een klein hutje met glimmende lappen is van een zwerver (matig passend score 3 of 4) of een klein hutje met kapotte lap of kapot kledingstuk is van een zwerver (passend: score 5 of 6, afhankelijk van het soort kledingstuk (feestjurk versus jas), of lap (van glanzende stof of jute). **Let op!** Tot het product 'hut' moet zowel de buitenkant als ook de inrichting gerekend worden.

- *Stralen de verhoudingen vertrouwen/veiligheid uit:*
Is er in het gespeelde verhaal in het contact tussen de rolfiguren sprake van bijvoorbeeld verzorgd worden, bescherming, koestering of respect tussen de rolfiguren. Als het kind meerdere rollen speelt in het gespeelde verhaal dan wordt al het contact tussen de rolfiguren die het kind speelt en de rol die de therapeut speelt in de score betrokken. Als in gelijke mate twee soorten contact een rol spelen (bijv. vijandig en bevriend), scoort het kind een 4.

INTEGREREN

Autonomie

- *Straalt de vormgeving eigenheid uit:*
Heeft het kind een persoonlijk stempel op de hut gedrukt. Is er sprake van originaliteit en creatieve vormgeving. Heeft de hut een eigen karakter en is er met betrekking tot de vormgeving sprake van individualiteit. Het kan hier om de hut als geheel gaan of om kleine 'eigen' details. Wanneer een kind bijvoorbeeld een specifieke knuffel uitzoekt, sieraden ophangt, een naambord of ander 'teken' bij de ingang plaatst zijn dit uitdrukkingen van eigenheid en wordt score 4 of hoger toegekend. Wanneer het kind een lege, kale hut bouwt scoort het een 1 of 2, afhankelijk van hoe kaal en leeg.
- *Brengen gemaakte keuzes orde aan, bestrijden gemaakte keuzes chaos:*
In hoeverre brengt het kind structuur aan in de activiteit van het bouwen en inrichten. Werkt hetgeen dat toegevoegd wordt tijdens het bouwproces chaos verhogend of chaos verminderend. Ontstaat door de toevoegingen tijdens het bouwen meer een geheel of juist minder? Score 7 wordt toegekend wanneer het materiaal heel strak geordend op zijn plek moet staan en er spanning optreedt wanneer dit niet mogelijk blijkt. Score 1 wordt toegekend wanneer er nauwelijks een structuur van een hut herkend kan worden binnen het bijeengebrachte materiaal.
- *Is er een 'logisch' verband tussen de antwoorden op de drie vragen:*
Het gaat erom of de gekozen rollen en plaats een intrinsiek verband hebben. Voorbeeld ter illustratie: Arts-Draak-Mollengang. Er kan wel een 'logisch' verband aangebracht worden: 'draak bleef steken in mollengang en arts gaf hem medicijn om kleiner te worden', Logischer:

arts-patiënt-behandelkamer. Of zwerver, maan, politie; zwervende astronaut in de ruimte wordt door politie gered en naar de aarde gebracht. Maar logischer: zwerver, bos, politie. Het gaat hier om de intrinsieke logica tussen de antwoorden op de drie vragen en niet om de door het verhaal aangebrachte logica. Voorbeelden van logische en vaak voorkomende antwoorden die een 5 of 6 scoren: kind-tuin-moeder (6); dier-bos-boswachter (5 of 6 afhankelijk van gekozen dier); soldaat-bunker-vijand (5 of 6, afhankelijk van gekozen vijand). Voorbeelden van minder logische en ook regelmatig voorkomende antwoorden die een 3 of 2 scoren: kind-boomhut-koning(in); voetbalheld-bos-prins(es); zwerver-groot huis (villa, paleis,...)-moeder.

- *Zijn de spelers zelfstandig:*

Het gaat er NIET om of het kind spelinitiatief neemt (al spelend zijn stempel drukt op het verhaal) of regie voert (de therapeut aanwijzingen geeft), maar of de spelers op 'eigen benen' staan. Kan het kind zelf invulling geven aan zijn/haar rol; kan het in de rol blijven. Kan het kind de therapeut toestaan eigen invulling te geven aan diens rol in het spel. Als het kind bij de invulling van zijn/haar rolfiguur helemaal geen rekening houdt met de rol van de therapeut, scoort het een 7. Als het kind zich extreem afhankelijk toont bij invulling van zijn/haar rolfiguur (bijvoorbeeld: het vraagt; "Wat zal ik nou doen? Wat nu? En dan?") scoort het een 1. Als er sprake is van weinig spel scoort het kind een 4. Wanneer een kind als vanzelfsprekend in zijn rol zit scoort het 5 of hoger.

INTEGREREN

Initiatief

- *Kan het kind de drie vragen beantwoorden, ontstaat er een verhaal:*

Kan het kind zonder hulp van de therapeut rollen en een verhaal bedenken of heeft het kind hulp nodig in de vorm van doorvragen en stimuleren. Hoe meer hulp een kind nodig heeft des te lager zijn/haar score op dit item.

- *Kan het kind overbrengen aan de therapeut wat het wil in het spel:*

Let op! De voorbereiding op het spel mag niet meegenomen worden in de score, gescoord wordt vanaf de start van het spelverhaal. Het gaat hier om de mate waarin het kind kan aangeven dat het in spel af wil wijken van of toe wil voegen aan het vertelde verhaal. Als het kind dwingend zijn wil oplegt aan de therapeut, bijvoorbeeld door te bevelen wat het wil in spel, scoort het een 7. Als de therapeut geen touw kan vastknopen aan wat er precies van hem/haar verwacht wordt in het spel, scoort het kind een 1. Het spel is dan diffuus en verwarrend. Als door het stellen van vragen wel zicht ontstaat op wat het kind wil in spel, scoort het een 2 of 3. Bijvoorbeeld wanneer in het vertelde verhaal de zwerver wordt opgepakt door de politie, maar in het spel(verhaal) de zwerver op de vlucht slaat is er sprake van een afwijking van het verhaal. Geeft het kind dit expliciet aan in de rol of buiten het spel dan wordt score 6 of 7 gegeven, afhankelijk van hoe duidelijk of dwingend dit gebeurt. Of moet

de therapeut in dit voorbeeld vragen naar de afloop? Dan wordt score 3 of lager gegeven, afhankelijk van de duidelijkheid van het antwoord van het kind. Wanneer de afwijking van het vertelde verhaal met het gespeelde verhaal verwarring sticht en het kind geeft geen duidelijkheid uit zichzelf wordt score 3 of lager toegekend. Wanneer er geen verwarrende afwijkingen tussen verteld verhaal en gespeeld verhaal zitten, maar de therapeut vraagt toelichting op detailniveau dan kan een score 5 of 6 wel gegeven worden. Wanneer in het vertelde verhaal de passant niet in de hut wordt uitgenodigd, maar in het spelverhaal gebeurt dit wel, dan scoort het kind 5 of hoger al naar gelang hoe duidelijk het dit doet. Bij de score kunnen zowel aanwijzingen in het spel als aanwijzingen buiten het spel om meegewogen worden. Als er tijdens het spelen geen sprake is van 'overbrengen wat het wil' bijvoorbeeld omdat het spel mechanisch gespeeld wordt of precies zoals afgesproken, scoort het kind een 4. Als tijdens het spelen niet echt van het vertelde verhaal wordt afgeweken, maar er zijn wel kleine toevoegingen die geen uitleg behoeven scoort het kind een 5.

INTEGREREN

Werkplezier

- *Straalt de hut levenslust uit:*
Het gaat om zowel de buiten- als binnenkant van de hut, dus de hut als geheel. Sprankelt de hut, gedacht kan bijvoorbeeld worden aan een kleurige vormgeving die levenslust uitstraalt. Als de hut een depressieve en/of lege en vlakke indruk maakt, scoort het kind een 1. Als het kind doorgeslagen is in het aanbrenge van versieringen/toevoegingen/hoeveelheid spullen scoort het kind een 7.
- *Is het kind tevreden met de 'oplossingen' die het heeft gevonden:*
Hierbij gaat het er NIET om of de therapeut vindt dat het kind goede oplossingen heeft gevonden, maar of het kind zelf tevreden is over zijn/haar eigen oplossingen. De tevredenheid van het kind geldt zowel het proces van het bouwen als het inrichten van de hut. Het gaat er NIET om of het kind in het spel ontevreden raakt over (aspecten van) de hut. Als het kind aldoor naar 'betere' oplossingen blijft zoeken en de hut daardoor niet af krijgt wordt score 1 verleend. Als het kind ontevreden is en beperkingen van zichzelf en/of de ruimte moeilijk accepteert, bijvoorbeeld moppert of anderszins frustratie uit, wordt score 2 of 3 gegeven. Als niet duidelijk is of het kind tevreden dan wel ontevreden over de oplossingen en hut is, scoort het een 4. Als het kind overdreven ingenomen is met zijn/haar oplossingen of hut, scoort het een 7. Het benadrukt dan vaker dan één keer hoe goed en geweldig het is door bijvoorbeeld een opmerking als: " Kijk eens hoe slim ik dit heb gedaan" of "Dit is wel heel goed verzonnen, hè" of "Zo'n mooie hut heb je zeker nog nooit gezien". Wanneer het kind niet ontevreden is scoort het een 5, score 6 wordt gegeven wanneer de tevredenheid expliciet en afgestemd benadrukt wordt door woord, gebaar of mimiek.

- Hoe gearticuleerd zijn de antwoorden op de drie vragen en het verhaal:*

Hierbij gaat het om het vertelde verhaal en NIET hoe aan dit verhaal in spel wordt vorm gegeven. Hoe meer details en nuances een kind aanbrengt, des te hoger de score. Ook hier moet in de score worden meegenomen op welke manier de antwoorden en het verhaal tot stand komen. Hoe meer hulp een kind hierbij nodig heeft des te lager de score. Twee voorbeelden ter illustratie: "De hut is van een kind, hij staat in een stad en een vrouw komt langs om aan de deur wat te verkopen" (zonder hulp score 3, met doorvragen: en wat kwam de vrouw doen? Score 2). Meer gearticuleerd is: De hut is van een jongetje dat wees is, hij staat in de sloppenwijk van New York en een oude vrouw komt langs die appels verkoopt. Als het jongetje in zo'n appel bijt mag hij een wens doen, etc." (score 6). Nog een voorbeeld: De hut is van een kind, staat in een tuin, een ander kind komt langs en ze gaan spelen (score 3). De hut is van een meisje met vlechtjes en staat in een bloementuin en er komt een weesmeisje langs. Ze vraagt of het weesmeisje samen wil spelen en ze gaan dan tikkertje doen (score 6). Wanneer het kind niet uit zichzelf kan stoppen met het verhaal wordt score 7 gegeven. Wanneer het kind één of meerdere vragen niet beantwoordt scoort het een 1. Ook wanneer het kind geen verhaaltje vertelt scoort het een 1. Wanneer het kind uit zichzelf de vragen beantwoordt en een verhaaltje vertelt wordt score 2 of hoger gegeven, hoe summier de antwoorden en het verhaaltje ook zijn.
- Heeft het kind spelplezier:*

Het gaat er NIET om of het kind speelt, maar het gaat om het plezier dat het kind heeft in het spelen. Beleeft het kind lol aan het spelen, geniet het van zijn/haar rol? Gaat het kind op in het spel of speelt het mechanisch. Speelt het kind met tegenzin of enthousiasme, etc. Als het kind 'doorschiet' in spel, bijvoorbeeld door niet te kunnen stoppen, scoort het een 7. Als het kind weigert te spelen of als het met merkbare tegenzin speelt of als het zeer mechanisch speelt, scoort het een 1. Gaat het om vlak spel of om spelen zonder betrokkenheid dan scoort het kind een 2 of 3. Als niet duidelijk is of het kind het spelen van z'n rol al dan niet leuk vindt, scoort het een 4. De mate van inleving en enthousiasme bepalen het verschil tussen score 5 en score 6.

Interpretatie van de scores

In dit hoofdstuk staan we stil bij de uitkomsten op de TESS en hoe deze te interpreteren. Om een goed begrip van die uitkomsten te krijgen en de waarde ervan te kunnen beoordelen staan we eerst stil bij de psychometrische kenmerken van de TESS. Dat doen we hier samenvattend, maar in de Wetenschappelijke Verantwoording vind je een uitvoerige beschrijving van de betrouwbaarheid (H6) en validiteit (H7) van de TESS. De samenvatting zorgt voor een beter begrip ten aanzien van welke conclusies er aan een TESS-score kunnen worden verbonden. We staan daarna stil bij de lastig te interpreteren 7-scores. Vervolgens geven we inzicht in hoe de ruwe scores omgezet worden in normscores, geven algemene richtlijnen bij de interpretatie van de normscores en staan stil bij de betekenis van scorepatronen.

Samenvatting en uitleg psychometrische kenmerken

De interne structuur van de TESS met een centrale totaalschaal en 7 dimensieschalen in een 4*3 matrix kon worden aangetoond met behulp van analyses op basis van gegevens uit de normgroep en dat betekent dat de constructvaliditeit van de TESS goed is.

De dimensieschalen Ontwikkelingsopgaven en Ontwikkelingsvaardigheden hangen wel nauw met elkaar samen en we hebben geen goede instrumenten gevonden om te kunnen analyseren of ze echt meten wat ze zeggen te meten. Dit betekent dat we nog vraagtekens hebben bij de begripsvaliditeit van de dimensieschalen. Van de centrale totaalschaal Egosterkte is de begripsvaliditeit echter goed. Omdat vanuit de analyses naar constructvaliditeit de schalen wel naar voren komen (een model met én de hoofdschaal én twee dimensies met samen 7 schalen kent de beste passing) en omdat er verschillen in scorepatronen bestaan die klinisch interessant zouden kunnen zijn nemen we de schalen wel mee in de interpretatie van de uitkomsten. Naast de constructvaliditeit en begripsvaliditeit is ook gekeken naar de criteriumvaliditeit van de TESS. Dan kijk je met name naar verschillen tussen scores op de TESS van kinderen uit de normgroep en van kinderen aangemeld bij een GGZ-instelling. De TESS discrimineert goed tussen normkinderen en cliëntkinderen, de kinderen uit de normgroep scoren significant hoger op de centrale totaalschaal Egosterkte en op alle dimensieschalen. Daarbij scoren jongens wat lager op egosterkte dan meisjes. Het feit dat jongens over het algemeen wat lager scoren op egosterkte dan meisjes duidt op hun wat zwakkere sociaal-emotionele vaardigheden (als groep) wat bijdraagt aan hun kwetsbaarheid. Dat valt onder 'normale' kinderen (normgroep) nogal mee, maar als je naar de verschillen tussen jongens en meisjes in de cliëntgroep kijkt valt het verschil meer op. Een mogelijke, maar niet getoetste verklaring, zou kunnen zijn dat hun geringere egosterkte ervoor zorgt dat jongens sneller in de problemen komen of onvoldoende vaardigheid hebben om met problemen om te gaan. Meisjes daarentegen lijken door hun wat grotere egosterkte (als groep) over wat meer buffers te beschikken. Een antwoord op deze vraag vergt nader onderzoek.

Van de centrale totaalschaal Egosterkte en de dimensieschalen zijn nog een aantal kenmerken berekend op basis van gegevens van de normgroep die in tabel 1 zijn weergegeven. We bespreken hier kort wat ze betekenen.

Voor de centrale totaalschaal Egosterkte is door kinderen van de normgroep gemiddeld een somscore van 206.5 gescoord. In de eerste kolom van de tabel vind je alle gemiddelde scores op de schalen terug.

Als bijvoorbeeld bij de negenjarige Mees de TESS wordt afgenomen en hij behaalt een somscore van 218 op egosterkte dan ligt deze score boven het gemiddelde van de normgroep. Door de grote aantallen in de normgroep ligt het gemiddelde van de normgroep dicht in de buurt van de 'ware' gemiddelde score. Voor de individuele score van Mees zelf kunnen we dat in mindere mate stellen. Misschien voelde hij zich die dag niet zo lekker of had hij net ruzie gehad op het schoolplein. Daarom bereken je een betrouwbaarheidsinterval rond de score van Mees en dat geeft aan binnen welke grenzen zijn score met 95% zekerheid valt. Dus van de somscore 218 op egosterkte van Mees kunnen we met 95% zekerheid zeggen dat deze tussen 194 en 242 ligt, want het betrouwbaarheidsinterval bij egosterkte is bijna 24. Elke schaal kent een eigen betrouwbaarheidsinterval (zie de laatste kolom in de tabel). Dat betrouwbaarheidsinterval is onder andere afhankelijk van de betrouwbaarheid van de schaal (zie de kolom Alfa), maar ook van het aantal items en de spreiding in de scores (zie de kolom SD).

Tabel 1 Kenmerken

Kenmerken totaalschaal en schalen, betrouwbaarheden en 95% betrouwbaarheidsintervallen					
Schaal	Gemiddelde	SD	ICC	Alfa	95% betrouwbaarheidsinterval
Egosterkte	206.5	25.38	.90	.94	± 23.86
Basisveiligheid	58.2	7.09	.85	.76	± 5.39
Autonomie	44.8	5.08	.88	.71	± 3.61
Initiatief	46.1	7.20	.83	.78	± 5.62
Werkplezier	57.3	8.42	.89	.86	± 7.24
Ruimte innemen	71.4	10.05	.88	.86	± 8.64
Contact maken	67.9	8.13	.91	.79	± 6.42
Integreren	67.1	8.99	.84	.84	± 7.55

In de tweede kolom staat de Standaard Deviatie (SD) en deze waarde verwijst naar de spreiding van scores rond het gemiddelde in de normgroep.

Boven de derde kolom staat ICC, de afkorting voor Intra Class Correlation. Dit gaat over de mate van overeenstemming tussen verschillende beoordelaars: de

interbeoordelaarsbetrouwbaarheid. Of een kind nu door therapeut A of door therapeut B wordt gezien mag in de score niet veel uitmaken. ICC-waarden op de TESS-schalen tussen .83 en .91 wijzen op een goede interbeoordelaarsbetrouwbaarheid.

De kolom met Alfa hebben we bij de schalen al besproken, dit ging over de betrouwbaarheid van de schalen in termen van interne consistentie. Alfa verwijst naar Cronbachs Alfa en deze is voor de totaalschaal Egosterkte .94, wat als een uitmuntende waarde beschouwd mag worden. De waarden van Alfa liggen voor de dimensieschalen weliswaar wat lager (tussen de .71 - .86), maar deze waarden zijn voor het doel – een profiel rondom de centrale Egosterktescore bieden - voldoende tot ruim voldoende. Hierbij moet voor ogen worden gehouden dat TESS-scores niet gebruikt worden voor belangrijke onomkeerbare beslissingen.

Algemene toelichting bij interpretatie van de scores

Bij afname van de TESS worden scores aan het kind toegekend op de centrale totaalschaal en de dimensieschalen door de scores van de afzonderlijke items per schaal bij elkaar op te tellen. Je krijgt dan somscores. Maar deze individuele somscores zeggen op zich nog niets, het zijn zogenoemde ruwe scores. TESS-scores worden pas betekenisvol als ze vergeleken kunnen worden met scores van een representatieve groep. In het geval van de TESS vormen 398 kinderen in de leeftijd van zeven tot en met twaalf jaar, overeenkomstig de gebruikersgroep, de normgroep waarop de kwantitatieve normen zijn gebaseerd.

7-scores

Op grond van theoretische uitgangspunten verwijst een 7-score niet naar positief adaptief gedrag (zie Wetenschappelijke Verantwoording 4.1.1. stap 4). We hebben verschillende analyses naar de betekenis van de 7-score uitgevoerd om ook statistische onderbouwing te vinden voor de stelling dat een 7-score niet naar een hogere mate van egosterkte verwijst. Op basis van deze analyses is echter geen eenduidige conclusie te trekken. Gezien de aanwezige significante correlaties is aparte behandeling van de groep kinderen met veel zeven scores verdedigbaar. Daarom is besloten om alle kinderen met meer dan drie 7-scores niet op te nemen bij het opstellen van de normen. Uit de frequentietabel bleek dit een logische cutoff-score.

Dit betekent dat voor kinderen met meer dan drie zevens in het scorepatroon geen normscores kunnen worden berekend omdat ze gedrag laten zien dat niet goed te interpreteren is in termen van scores. Bij afname van de TESS komt het hebben van meer dan drie 7-scores vrij uitzonderlijk voor, want van de 405 kinderen bleek dit slechts bij zeven kinderen het geval. Mogelijk dat dit gedrag zou kunnen wijzen op overdekking van het tegendeel.

Normtabel - normscore - interpretatie

De TESS kent één normtabel voor zowel jongens als meisjes en de hele leeftijdsgroep van 7 tot en met 12 jaar. Voor meisjes en jongens geldt dat in de normgroep meisjes gemiddeld iets hoger scoren op egosterkte gemeten met de TESS dan jongens, maar deze verschillen zijn niet groot genoeg om verschillende normtabellen voor sekse te hanteren. Voor de verschillende leeftijdsgroepen geldt dat jongere kinderen weliswaar gemiddeld iets lager scoren dan oudere kinderen, maar ook deze verschillen zijn niet groot genoeg om verschillende normtabellen voor leeftijd te hanteren.

De normtabel van de centrale totaalschaal Egosterkte is gebaseerd op percentielen, die van de dimensieschalen Ontwikkelingsopgaven en Ontwikkelingsvaardigheden op decielen. Ruwe scores worden met behulp van de normtabel omgezet in normscores. Voor elke schaal geldt hoe lager de normscore des te minder de mate van de desbetreffende eigenschap bij het kind aanwezig is. Wanneer een kind normscore 80 heeft op Egosterkte, betekent dit dat 80% van de kinderen in de normgroep eenzelfde of lagere ruwe score hebben. Hiermee behoort het kind tot de 20% hoogst scorende kinderen en beschikt daarmee over een hoge mate van egosterkte. Wanneer een kind normscore 30 heeft, betekent dit dat slechts 30% van de kinderen in de normgroep eenzelfde of lagere ruwe score heeft op Egosterkte. Daarmee doet 70% van de kinderen het beter op egosterkte dan dit kind en heeft het een benedengemiddelde mate van egosterkte. Naast weergave van de normscores in de vorm van een percentielscore (centrale totaalschaal) en decielscore (dimensieschalen) volgt er ook een interpretatie in kleurcode met label op basis van een indeling in groepen kinderen in de normgroep die steeds 20% van de scores behalen:

- 1 -20 percentielscore / 1-2 decielscore = rood | laag
- 21-40 percentielscore / 3-4 decielscore= geel | benedengemiddeld
- 41-60 percentielscore / 5-6 decielscore= groen | gemiddeld
- 61-80 percentielscore / 7-8 decielscore= blauw | bovengemiddeld
- 81-100 percentielscore / 9-10 decielscore= paars | hoog

De ruwe somscore op de totaalschaal Egosterkte van Mees uit ons eerdere voorbeeld was 218. Wanneer we deze ruwe score opzoeken in de normtabel komt deze overeen met een percentielscore van 63. Dit betekent dat 63% van de kinderen tussen 7 en 12 jaar dezelfde score behaalt als Mees of een lagere score, hij valt daarmee net in de categorie 'bovengemiddeld' met kleurcode blauw. Op grond van zijn normscore op de totaalschaal egosterkte hoeft er geen behandeldoel opgenomen te worden in het behandelplan van Mees met betrekking tot egosterkte. Hij beschikt in bovengemiddelde mate over egosterkte.

Scorepatronen

De dimensieschalen van de TESS hangen onderling in hoge mate samen. Dit betekent dat als een kind op de ene dimensieschaal hoog scoort het dit waarschijnlijk ook op de andere dimensieschalen zal doen. Toch bleek dit niet altijd het geval, we vonden zowel bij de normgroep als de cliëntgroep afwijkende scorepatronen waarbij de schaalscores niet hetzelfde of vrijwel hetzelfde uitkwamen. Om dit te onderzoeken hebben we eerst de somscores van alle schalen omgezet naar decielscores, de normscores. Daarna hebben we elke respondent een scorepatroon toebedeeld volgens vooraf opgestelde indelingsrichtlijnen die de kinderen, die klinisch-diagnostisch aandacht behoeven, het meest recht doet. Daarna hebben we de patronen van de normgroep en cliëntgroep met elkaar vergeleken. De verschillen tussen beide groepen kwamen overeen met onze verwachtingen: de cliënten scoren veel vaker een vlak-laag patroon, waar de normkinderen vaker een vlak-hoog patroon scoren. Normkinderen hebben meer patronen die hoog zijn met een dal. De verschillen tussen norm- en cliëntgroep zijn het meest toe te schrijven aan de verschillen in niveau. In het eerste kader wordt de procedure beschreven op grond waarvan kinderen aan een categorie worden toebedeeld. In het tweede kader wordt de procedure beschreven voor uitschieters in scores.

Indeling in scorepatronen: procedure

Om tot een indeling in scorepatronen te komen zijn allereerst de patronen van normscores op de schalen verdeeld over drie categorieën: 'vlak', 'golf' en 'grillig'. Bij deze drie patronen onderscheiden we drie niveaus van scoring: laag, midden en hoog. Op deze manier ontstaan negen te onderscheiden patronen.

Niveau

- **laag** kinderen met de meeste* decielscores tussen 1 - 4 en het aantal scores '1-4' is hoger dan aantal scores '4-10'
- **midden** kinderen met de meeste decielscores tussen 4 - 7
- **hoog** kinderen met de meeste decielscores tussen 7 - 10 en het aantal scores '7-10' is hoger dan het aantal scores '1-7'

Toelichting: Decielscore 4 past in niveau 'laag', maar ook in niveau 'midden': waar 4 tot de hoogste decielscores behoort wordt de kwalificatie 'laag' toegekend, wanneer 4 tot de laagste decielscores behoort wordt de kwalificatie 'midden' toegekend. Ook voor decielscore 7 geldt dat deze zowel past in 'hoog' als 'midden': als decielscore 7 tot de hoogste decielscores behoort dan wordt de kwalificatie 'midden' toegekend, als 7 tot de laagste decielscores behoort dan volgt toekenning aan scorepatroon 'hoog'. Onder ieder niveau valt een gelijk aantal van vier decielscores.

Scorepatroon

- **Golf** kinderen met decielscores die meer dan éénmaal 3 decielen van elkaar verschillen: een *golfpatroon*
- **Grillig** kinderen met decielscores die meer dan éénmaal 4 decielen van elkaar verschillen: een *op- en neerpatroon met grote verschillen*
- **Vlak** kinderen die geen golf- of grillig scorepatroon hebben

*met 'meeste' wordt overal 4 of meer bedoeld

In een scorepatroon kan een uitschieter naar beneden (dal) of naar boven voorkomen (piek)

Procedure berekening uitschieters

In een scorepatroon kan een piek of dal optreden, waarbij een uitschieter drie decielen hoger moet liggen dan de hoogste score (piek) of vier lager dan de laagste score (dal). Er is gekozen voor drie decielen bij een piekscore, omdat zo diagnostisch relevante cases ondervangen worden, bij een dalscore speelt diagnostische relevantie vanaf vier decielen, omdat een dal alleen optreedt bij de niveaus hoog en midden.

Uitschieter

- **Piek** kinderen met de meeste decielscores tussen 1- 5, waarbij
a) de uitschieter 3 decielen van de hoogste score verschilt, of
b) bij 6 decielen of meer verschil tussen laagste en hoogste score
- **Dal** kinderen met de meeste decielscores tussen 6 - 10, waarbij
a) de uitschieter 4 decielen van de laagste score verschilt, of
b) bij 6 decielen of meer verschil tussen laagste en hoogste score

In het kader hieronder wordt een interpretatie in algemene termen gegeven passend bij de scorepatronen. Daarna worden twee scorepatronen nader toegelicht aan de hand van voorbeelden.

Interpretatie scorepatronen

Vlak

- **Laag** Deze kinderen presteren stabiel, over de hele breedte roept het sociaal emotioneel functioneren zorg op. In de basis gaat het bij een *vlak patroon laag* om niet egosterkte kinderen. Het patroon biedt nauwelijks tot geen positieve aanknopingspunten voor de behandeling. Als werkhypothese kan meegenomen worden dat alle dimensies van egosterkte aandacht behoeven.
- **Midden** Deze kinderen presteren stabiel en voldoende in het sociaal-emotioneel functioneren. In de basis gaat het bij een *vlak patroon midden* om kinderen met een voldoende mate van egosterkte. Het patroon laat geen uitgesproken zwakke of sterke kanten zien die extra aandacht behoeven.
- **Hoog** Deze kinderen presteren stabiel en goed als het om het sociaal-emotioneel functioneren gaat. In de basis gaat het bij een *vlak patroon hoog* om kinderen die een hoge mate van egosterkte hebben. Het patroon laat geen aspecten zien die extra aandacht behoeven.

Golf

- **Laag** Deze kinderen presteren over het algemeen minder stabiel. Ze hebben relatief sterkere en minder sterke kanten in het sociaal-emotioneel functioneren. In de basis gaat het bij een *golf patroon laag* om niet egosterkte kinderen. Als werkhypothese kan meegenomen worden dat de relatief sterkere kanten een positief aanknopingspunt in de behandeling kunnen vormen en de dimensies met een lage score extra aandacht behoeven.
- **Midden** Deze kinderen presteren over het algemeen minder stabiel. Ze hebben sterkere en minder sterke kanten in het sociaal-emotioneel functioneren. In de basis gaat het bij een *golf patroon midden* om kinderen die over een voldoende mate van egosterkte beschikken. Als werkhypothese kan meegenomen worden dat de dimensies waarop relatief lage scores zijn behaald mogelijk toch aandacht behoeven in de behandeling. Hogere scores kunnen daarbij een positief aanknopingspunt zijn.
- **Hoog** Deze kinderen presteren over het algemeen goed, waarbij iets sterkere en iets minder sterke kanten in het sociaal-emotioneel functioneren te onderscheiden zijn. In de basis gaat het bij een *golfpatroon hoog* om kinderen die over een hoge mate van egosterkte beschikken. De fluctuatie in scores op de dimensies van egosterkte roept daarom geen zorg op.

Grillig

- **Laag** Deze kinderen presteren niet stabiel. Ze hebben een aantal relatief sterkere kanten als het om het sociaal-emotioneel functioneren gaat. In de basis gaat het bij een *grillig patroon laag* om niet egosterkte kinderen. Als werkhypothese kan meegenomen worden dat de wat hogere scores positieve aanknopingspunten bieden bij de behandeling en dat de dimensies waarop laag gescoord is mogelijkheid bieden tot groei van egosterkte.
- **Midden** Deze kinderen presteren niet stabiel. Ze hebben zowel sterke kanten als zwakke kanten als het om het sociaal-emotioneel functioneren gaat. In de basis gaat het bij een *grillig patroon midden* om kinderen die over een voldoende mate van egosterkte beschikken. Als werkhypothese kan meegenomen worden dat de dimensies waarop een hoge score is behaald als positief aanknopingspunt voor de behandeling kan dienen. De dimensies waarop laag gescoord is behoeven aandacht in de behandeling. Er bestaat een kans op overvraging van deze kinderen.
- **Hoog** Deze kinderen presteren niet stabiel. Ze hebben zowel negatieve als positieve pieken in het sociaal-emotioneel functioneren. In de basis gaat het bij een *grillig patroon hoog* om kinderen met een hoge mate van egosterkte. Als werkhypothese kan meegenomen worden dat overvraging op bepaalde aspecten een rol kan spelen.

Voorbeeld 1 van een scorepatroon

Stel dat het scorepatroon van Mees er als volgt uit zou zien:

Egosterkte	Basisveiligheid	Autonomie	Initiatief	Werkplezier	Ruimte innemen	Contact maken	Integreren
63	8	7	6	8	1	6	7

Op de totaalschaal Egosterkte scoort Mees met 63 in de scorecategorie blauw die als label *bovengemiddeld* kent. Ook op de dimensieschalen Basisveiligheid, Autonomie, Werkplezier en Integreren scoort Mees blauw. Op de dimensieschalen Initiatief en Contact maken scoort hij groen en de dimensieschaal Ruimte innemen kleurt rood. Mees heeft een scorepatroon dat in de categorie **vlak-midden** valt met een **dal**. Dit betekent dat Mees wat de dimensieschaal Ruimte innemen betreft met normscore 1 tot de 10% laagst scorende kinderen hoort. Zijn scorepatroon kent daarmee één uitschieter naar beneden.

Wat mate van egosterkte betreft behoort Mees tot de groep kinderen die over het algemeen over voldoende sociale vaardigheden en emotionele stabiliteit beschikken om zelfredzaam te zijn. Deze kinderen maken gebruik van de mogelijkheden van zichzelf en hun omgeving om een taak te volbrengen en tonen zich volhardend bij tegenslag (zie kader interpretatie van de scorepatronen).

Maar hij valt wel uit op één aspect, namelijk ruimte innemen. Omdat we de dimensieschalen onvoldoende konden valideren kunnen we geen bewezen conclusies verbinden aan scores op deze schalen, dus voor Mees kunnen we niet zomaar concluderen dat hij slecht is in ruimte innemen. Wel kunnen we zien dat hij op één aspect minder goed presteert en dat dit wellicht aandacht behoeft. In het multidisciplinair team kan dit bij het opstellen van het behandelplan als werkhypothese meegenomen worden. We hebben te maken met een jongen die over een bovengemiddelde mate van egosterkte beschikt, tegelijkertijd valt hij uit op één aspect. Komen er in dit multidisciplinair verband meer aanwijzingen naar voren die wijzen in de richting van moeite hebben met ruimte innemen dan kan in dat geval een behandeldoel hieromtrent opgenomen worden in het behandelplan.

Voorbeeld 2 van een scorepatroon

De elfjarige Lotte heeft een ruwe score van 189 op egosterkte. Deze ruwe score wordt via de normtabel omgezet naar normscore 21, waarmee Lotte behoort bij de 21% kinderen die eenzelfde of lagere score op Egosterkte heeft. 79% van de kinderen scoort hoger dan Lotte. Daarmee valt Lotte in kleurcode rood met label *Laag*. Lotte behoort tot de groep kinderen die over het algemeen weinig zelfvertrouwen heeft, behoefte heeft aan steun en bevestiging en zich wantrouwend en geremd of afwerend in het contact toont. Deze kinderen zijn minder competent, vaak minder creatief en niet stressbestendig.

De lage score op egosterkte betekent dat een behandeldoel met betrekking tot groei van egosterkte opgenomen moet worden in het behandelplan

Het scorepatroon van Lotte ziet er als volgt uit:

Egosterkte	Basisveiligheid	Autonomie	Initiatief	Werkplezier	Ruimte innemen	Contact maken	Integreren
21	2	6	1	3	4	1	3

Dit scorepatroon past bij de categorie **golf-laag**. Kinderen die tot deze categorie behoren presteren over het algemeen minder stabiel. Ze hebben sterkere en minder sterke kanten in het sociaal-emotioneel functioneren. Als werkhypothese kan meegenomen worden dat de relatief sterkere kanten een positief aanknopingspunt in de behandeling kunnen vormen en de dimensies met een lage score extra aandacht behoeven.

Lotte scoort laag op de dimensieschalen Basisveiligheid, Initiatief en Contact maken. Ze scoort hoger op Autonomie (en in mindere mate Ruimte innemen). De werkhypothese is dat Lotte op zichzelf gericht is (6 op autonomie) en passief terughoudend (1 op initiatief), ze heeft moeite met contact maken (1 op contact maken). Ze laat zich wel gelden (4 op ruimte innemen en 6 op autonomie), maar dit gebeurt niet vanuit vertrouwen (2 op basisveiligheid) of gevoel van competentie (3 op werkplezier). In het multidisciplinair overleg zal toetsing van deze werkhypothese moeten plaatsvinden alvorens er specifieke behandeldoelen voor opgesteld kunnen worden.

Vanuit de klinische ervaring geredeneerd is het niet ondenkbaar dat het scorepatroon van Lotte zou passen bij een kind met autisme. Op dit moment is dat speculatief, er is meer onderzoek nodig voor een dergelijke conclusie getrokken mag worden.

Conclusie

Bij de TESS worden ruwe scores omgezet naar normscores op basis van percentielscores (totaalschaal Egosterkte) en decielscores (dimensieschalen Ontwikkelingsopgaven en Ontwikkelingsvaardigheden). De normscores geven inzicht in hoe het kind heeft gescord in relatie tot de prestaties in de normgroep. Als hulp bij interpretatie van de normscores kan een kleurcode en label aan een normscore worden toegekend die gerelateerd is aan een 20%-scoreverdeling (quintielen) van de kinderen in de normgroep. Ook zijn scorepatronen opgesteld waarmee het patroon van scores van een individueel kind beschreven kan worden. Bij de scorepatronen wordt een algemene interpretatie per patroon beschreven. De meeste kinderen laten een harmonisch profiel zonder uitschieters zien, waarbij de hoogte van de score op de totaalschaal Egosterkte direct overeenkomt met de hoogte van de scores op de dimensieschalen.

Scorepatronen kunnen in zijn algemeenheid geïnterpreteerd worden zoals in het kader staat beschreven, er kunnen echter geen feitelijke conclusies aan verbonden worden omdat de dimensieschalen niet gevalideerd zijn. Op basis van een scorepatroon kunnen wel werkhypotheses geformuleerd worden die getoetst moeten worden aan andere

onderzoeksbevindingen in het multidisciplinair team. Aan uitkomsten op de totaalschaal Egosterkte kunnen wel conclusies worden verbonden, deze schaal is gevalideerd.

Op het moment is nog onvoldoende informatie beschikbaar over de eventuele koppeling van scorepatronen met een specifieke uitval van schaalscores aan bepaalde subgroepen van cliënten. Zo is het niet ondenkbaar dat kinderen met de diagnose autisme lager scoren op de ontwikkelingsvaardigheid *contact maken*. Of dat kinderen die gediagnosticeerd zijn met depressie lagere scores laten zien op *ruimte innemen*, *initiatief* en *werkplezier*. Nader onderzoek moet hierover uitsluitel geven.