

### **Brief Assessment of Cognition in Schizophrenia (BACS): Symbol-Coding**

- 90 Sekunden Zeit
- 9 Symbole zu 150 Zellen zuordnen aufgereiht als Tabelle
- Fehler werden nicht gewertet, nur richtige Symbole

### **Category Fluency: Animal Naming**

- 60 Sekunden Zeit
- So viele Tiere wie möglich zählen
- Wiederholungen werden abgezogen
- Insekten zählen nicht

### **Trail Making Test: Part A**

- Zeit wird gestoppt
- Zahlen 1-25 werden in der richtigen Reihenfolge verbunden oder geklickt fuer Digitalisierung
- Fehlerpunkte werden gezählt.

### **Continuous Performance Test—Identical Pairs (CPT-IP)\***

- Sequenzen als Zahlen werden nacheinander abgespielt
- Nacheinander aufkommende gleichartige Zahlen müssen angeklickt werden
- A -> B -> B -> C mit 50 ms Laufzeit und 100 ms Wartezeit
- Fehlerpunkte und Reaktionsgeschwindigkeit wird gemessen
- Ebene 1. 2 Stellige Zahlen
- Ebene 2. 3 Stellige Zahlen
- Ebene 3. 4 Stellige Zahlen
- 150-200 Zahlen für jede Ebene
- 15 % der Zahlen sind Paare
- 5 minuten per Ebene

### **Wechsler Memory Scale®—3rd Ed.**

#### **(WMS®-III): Spatial Span**

- Spieler muss Quadrate in der richtigen Reihenfolge aufdecken vorwärts und rückwärts
- Er fängt an mit 2 Quadraten, 1x vorwärts, 1x rückwärts und nach jedem Durchgang wird ein Quadrat hinzugefügt, bis zu 9 Quadraten.
- Der Spieler hat 2 Versuche eine Sequenz zu beenden.
- Zeit ist nicht gegeben, doch sollte der Test das Kurzzeitgedächtnis auf die Probe stellen.

### **Letter–Number Span**

Spieler müssen sich im ersten Schritt eine Sequenz von Zahlen und Buchstaben merken, dann sie zuerst in eine numerische Reihenfolge bringen, danach anschließend die Buchstaben in eine alphabetische Reihenfolge bringen. Für jede Sequenz hat man 2 Versuche. Es gibt keine Zeitbegrenzung oder eine Wartezeit.

### **Hopkins Verbal Learning Test—Revised™ (HVLT-R™)**

Spieler müssen sich 12 Wörter merken, eingeteilt in 3 Phasen:

Lernphase: Wörter aus 3 Kategorien werden 3 mal vorgetragen, worauf der Spieler so viele Wörter wie möglich merken muss. Nach 3 Durchgängen wird eine 25 Minuten Pause eingelegt.

Langzeit Gedächtnis Phase: Nach der Pause muss der Spieler die Wörter wiedergeben, ohne dass der Anleiter sie wiederholt.

Langzeitstrichliste Phase: Ohne Pause wird ein Blatt vorgelegt mit den Worten, die man sich merken musste, vermischt mit Wörtern welche nicht vorgekommen sind. Alle Wörter ankreuzen, welche vorgekommen sind.

Diese Aufgabe beinhaltet keine Wartezeit.

### **Brief Visuospatial Memory Test—Revised (BVMT-R™)**

Der Spieler bekommt 6 Symbole aufgereiht in 2 x 3 Feldern und muss sie sich merken. Es gibt wieder 3 Lernphasen mit einem Versuch. Es gibt ein Punktesystem, welches bewertet, ob das Objekt exakt nachgezeichnet wurde und ob das Objekt sich an der richtigen Stelle befindet. Dies gibt jeweils 1 Punkt pro Kriterium. Man hat 10 Sekunden, um sich die Objekte einzuprägen.

### **Neuropsychological Assessment Battery® (NAB®): Mazes**

Ein Labyrinth, mit Start- und Endpunkt, welches Zeit und Fehlerpunkte misst. (Schwer zu Digitalisieren)

### **Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test(MSCEIT™): Managing Emotions**

Misst emotionale Intelligenz durch Fragen. (Passt nicht in die messbare cognition weil es subjective Elemente enthält. )