

Notera att kryss i ruta 1 ej skall räknas med i den totala poängsammanställningen					
	<i>Nyckel Mentaltest fastställd 2007-01-01</i>				
Syfte	1	2	3	4	5
Samarbete <i>Föremål/Förare</i> 2	<input type="checkbox"/> Leker ej/leker själv/kommer ej	<input type="checkbox"/> Leker själv, kommer efter lång tidsfördröjning/upprep uppm från förare	<input type="checkbox"/> Leker själv – men kommer efter uppmaning	<input type="checkbox"/> Leker själv – men kommer tillbaka	<input type="checkbox"/> Kommer snabbt tillbaka för fortsatt lek/kamp
Samarbete <i>Föremål/TL</i> 4	<input type="checkbox"/> Leker ej/leker själv/kommer ej	<input type="checkbox"/> Leker själv, kommer efter lång tidsfördröjning/upprep uppm från testled	<input type="checkbox"/> Leker själv – men kommer efter uppmaning	<input type="checkbox"/> Leker själv – men kommer tillbaka	<input type="checkbox"/> Kommer snabbt tillbaka för fortsatt lek/kamp
Gripa; <i>Ta tag 5 m.</i> 3	<input type="checkbox"/> Griper ej/nosar på föremålet	<input type="checkbox"/> Griper försiktigt eller nyper i föremålet	<input type="checkbox"/> Griper direkt men ej med hela munnen, alt griper direkt och tappar	<input type="checkbox"/> Griper med hela munnen, ngn tidsfördröjning	<input type="checkbox"/> Griper direkt med hela munnen, hög fart och intensitet
Ta tag 40 m. 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gripa; <i>Hålla i 5 m.</i> 3	<input type="checkbox"/> Griper ej.	<input type="checkbox"/> Löst bett, tappar taget vid upprepade tillfällen.	<input type="checkbox"/> Tuggar eller byter tag upprepade gånger.	<input type="checkbox"/> Tuggar/byter tag vid något tillfälle.	<input type="checkbox"/> Fast bett, håller i samtliga moment. Alt växlar till bättre bett 1 ggr som bibehålls.
Hålla i 40 m. 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gripa; <i>Slita, dra</i> <i>5 m.</i> 2	<input type="checkbox"/> Håller ej. alt Kliver ur under passivitet och återgår ej i aktivitet inom tidsramen.	<input type="checkbox"/> Håller, men drar inte emot.	<input type="checkbox"/> Växlar mellan att hålla och dra emot.	<input type="checkbox"/> Drar emot tills testledaren släpper.	<input type="checkbox"/> Rycker, drar emot - även under den passiva delen - till testledaren släpper. Alt. intensivt ruskande
Slita/dra 40 m. 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Förföljande 2	<input type="checkbox"/> Startar inte eller når inte in i banan.	<input type="checkbox"/> Startar men avbryter.	<input type="checkbox"/> Startar med hög fart, springer förbi bytet. Kan vända	<input type="checkbox"/> Startar tveksamt eller håller låg fart. Kan öka farten efter hand, fullföljer.	<input type="checkbox"/> Startar med hög fart - målinriktad.
Förföljande; Gripande 3	<input type="checkbox"/> Nonchalerar föremålet. Alt. springer inte fram.	<input type="checkbox"/> Griper inte, nosar på föremålet..	<input type="checkbox"/> Griper tveksamt eller med tidsfördröjning.	<input type="checkbox"/> Griper direkt, släpper.	<input type="checkbox"/> Griper direkt. Behåller föremålet i minst 3 sek.
Uthållighet 6	<input type="checkbox"/> Framme, direkt tillbaka alt. Går ej fram	<input type="checkbox"/> Framme jobbar mindre än 30 sekunder	<input type="checkbox"/> Jobbar i 30 sekunder	<input type="checkbox"/> Jobbar i 60 sekunder	<input type="checkbox"/> Jobbar i 90 sekunder, hämtas av föraren
Social självsäkerhet 10	<input type="checkbox"/> Ängslig, osäker går ej att hantera	<input type="checkbox"/> Social osäkerhet i alla situationer	<input type="checkbox"/> Social osäkerhet i flera situationer	<input type="checkbox"/> Socialt säker i de flesta situationer.	<input type="checkbox"/> Socialt säker i alla situationer.
Social nyfikenhet 8	<input type="checkbox"/> Undviker, skygg	<input type="checkbox"/> Överdrivet nyfiken, påträngande	<input type="checkbox"/> Neutral, låter sig klappas	<input type="checkbox"/> Besvarar när figurant bjuder	<input type="checkbox"/> Normalt nyfiken när anledning finns
Socialt samspel 8	<input type="checkbox"/> Svarar ej på lekinviter	<input type="checkbox"/> Svarar svagt på lek & lekinviter - kan avbryta	<input type="checkbox"/> Svarar snabbt på lek & lekinviter, svår att bryta	<input type="checkbox"/> Svarar på lek & lekinviter	<input type="checkbox"/> Inbjuder och spelar med på lek & lekinviter
Handlingsförmåga 10	<input type="checkbox"/> Försöker inte lösa problemen.	<input type="checkbox"/> Försöker endast kortvarigt eller med liten aktivitet lösa uppgifter i de flesta situationer.	<input type="checkbox"/> Löser uppgifter i de flesta situationer.	<input type="checkbox"/> Är aktiv för att lösa uppgifter i de flesta situationer..	<input type="checkbox"/> Är aktiv för att lösa uppgifter i samtliga situationer.
Anpassningsförmåga 10	<input type="checkbox"/> Anpassar med låg intensitet i samtliga testsituationer	<input type="checkbox"/> Anpassar med hög intensitet i samtliga testsituationer	<input type="checkbox"/> Anpassar intensitet – men med tidsfördröjning	<input type="checkbox"/> Anpassar intensiteten i de flesta testsituationer	<input type="checkbox"/> Anpassar intensiteten i samtliga testsituationer
Koncentration 10	<input type="checkbox"/> Låg grad av koncentration i de flesta situationer. (kan utföra ovidkommande handlingar)	<input type="checkbox"/> Koncentrerad i viss omfattning, men med längre avbrott i flera situationer. (Kan utföra ovidkommande handling)	<input type="checkbox"/> Oftast koncentrerad, men med kortare avbrott i flera situationer, eller längre avbrott i enstaka situationer (1-2)	<input type="checkbox"/> Koncentrerad, men med kortare avbrott i enstaka situationer (1-2)	<input type="checkbox"/> Obruten koncentration från tagen retning till avreaktion i samtliga situationer.
Avreaktion 10	<input type="checkbox"/> Kan ej avreagera alt tar mycket lång tid för avreaktion, bygger på sig	<input type="checkbox"/> Tar lång tid för avreaktion i flera situationer	<input type="checkbox"/> Avreagerar med någon tidsfördröjning i flera situationer – alt lång tid i en enstaka situation	<input type="checkbox"/> Avreagerar med någon tidsfördröjning i enstaka situationer	<input type="checkbox"/> Avreagerar snabbt i alla situationer
Minnesbilder 5	<input type="checkbox"/> Störs av minnesbilder, många undvikande beteenden	<input type="checkbox"/> Kommer väl ihåg, ofta undvikande beteenden	<input type="checkbox"/> Visar minnesbilder, med enstaka undvikande beteenden	<input type="checkbox"/> Visar flera minnesbilder utan undvikande beteenden.	<input type="checkbox"/> Visar enstaka minnesbilder utan undvikande beteenden.
Rädsla 4	<input type="checkbox"/> Flyr i de flesta testsituationer alt. blir passiv.	<input type="checkbox"/> Pendlar mellan enstaka flyktstarter och kontroll.	<input type="checkbox"/> Står emot, pendlar, intensitetssänkning, undanmanöver	<input type="checkbox"/> Står emot, undanmanöver eller ngn intensitetssänkning	<input type="checkbox"/> Står emot i alla testsituationer, visar ingen rädsla
Aggressivitet 3	<input type="checkbox"/> Visar kvarstående aggression	<input type="checkbox"/> Visar stor aggression	<input type="checkbox"/> Visar ingen aggression /visar kortvariga aggressionsyttringar	<input type="checkbox"/> Visar liten aggression	<input type="checkbox"/> Visar måttlig aggression i form av kroppsspråk, väl anpassad till hotet
Nyfikenhet 8	<input type="checkbox"/> Går inte fram	<input type="checkbox"/> Lång tid med hjälp för att gå fram	<input type="checkbox"/> Går fram med hjälp	<input type="checkbox"/> Går fram utan hjälp i de flesta situationer men med tidsfördröjning	<input type="checkbox"/> Snabbt fram utan hjälp i samtliga situationer
Skott	<input type="checkbox"/> Avviker från platsen	<input type="checkbox"/> Undvikande reaktioner alt låsningar, kvar på platsen	<input type="checkbox"/> Aktivitetshöjande reaktioner. Kvar på platsen, ingen ängslan.	<input type="checkbox"/> Kontroll vid flera skott	<input type="checkbox"/> Ingen reaktion, kontroll första skottet