

Субтест 10. Складывание фигур

Общие правила:

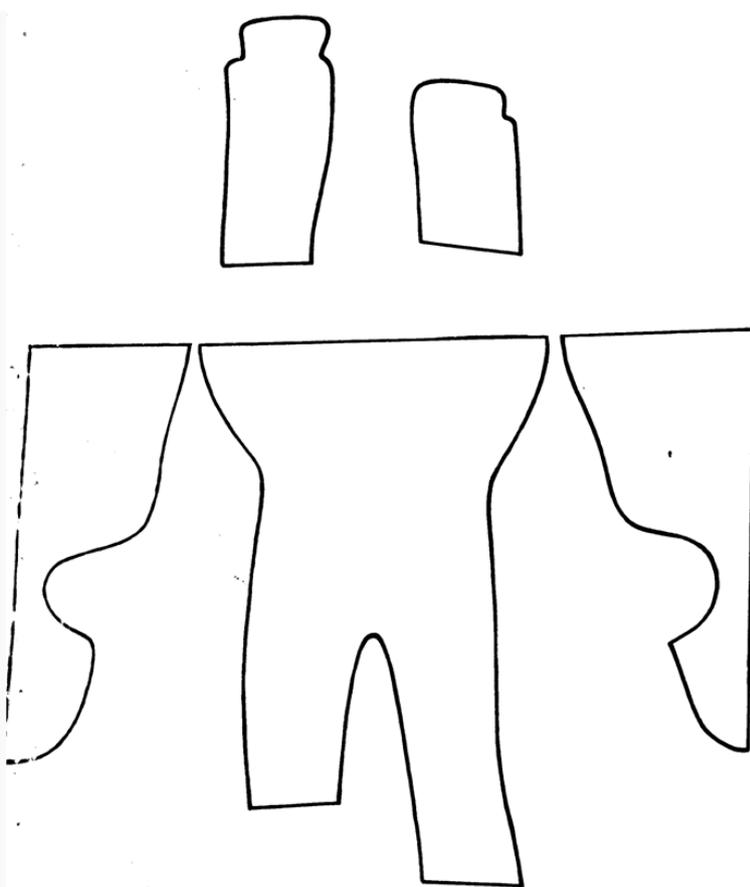
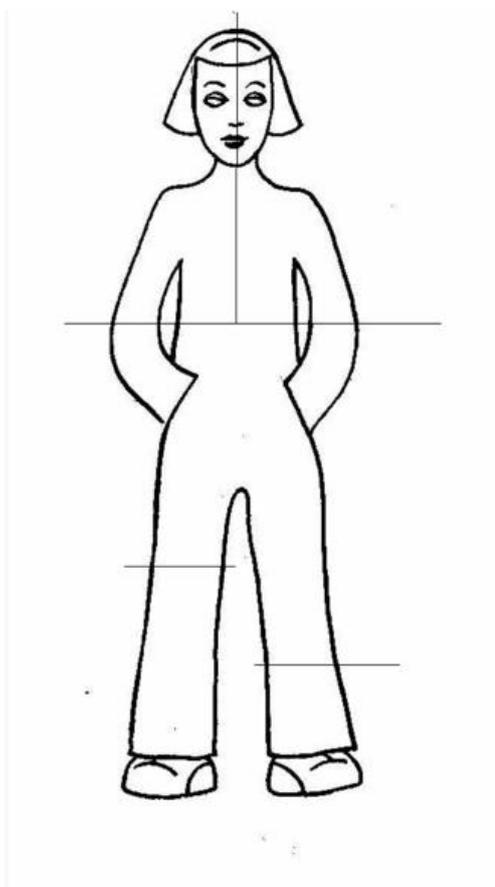
1. Раскладывать детали каждого объекта строго по схеме, указанной на демонстрационных полях.
2. Первые два объекта испытуемому назвать сразу («Мальчик» и «Лошадь»).
3. Фигуры 3 и 4 не называть.
4. В случае если испытуемый переворачивает детали лицевой стороной вниз, сказать, что это правилами игры не разрешается и предложить ему (самому!) перевернуть деталь.

Название фигуры	Критерии оценки	Баллы
№1 – «Мальчик»	3 балла – если неправильно установлены ноги: левая переставлена с правой или ступни ног обращены кверху;	
2 балла – если ноги отсутствуют вообще или приставлены вместо рук;		
1 балл – когда сложена верхняя часть туловища.		
№2 – «Лошадь»	1 балл начисляется за одно правильное соединение двух элементов фигуры.	
№3 – «Лицо» при вопросе «Что это?», сказать: «А ты как думаешь?» (фигуру не называть), или «Сложи, что будет?» если испытуемый правильно назовет фигуру, не подтверждать, а сказать: «А ты попробуй».	В 0,5 балла оценивается каждое соединение двух элементов фигуры, обозначенное на демонстрационном поле знаками «х». При получении дробного числа округлять в большую сторону.	
№4 – «Автомобиль»	1 балл начисляется за одно правильное соединение элементов фигуры.	

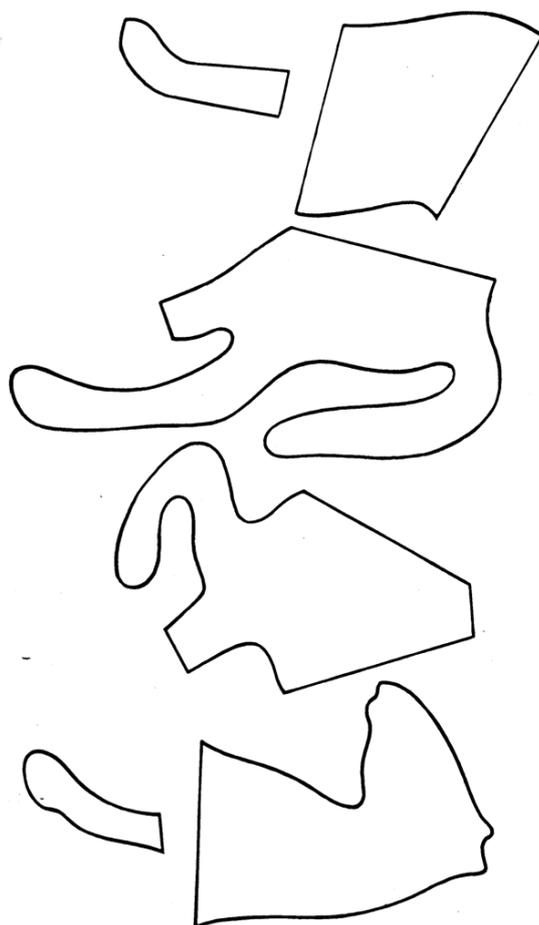
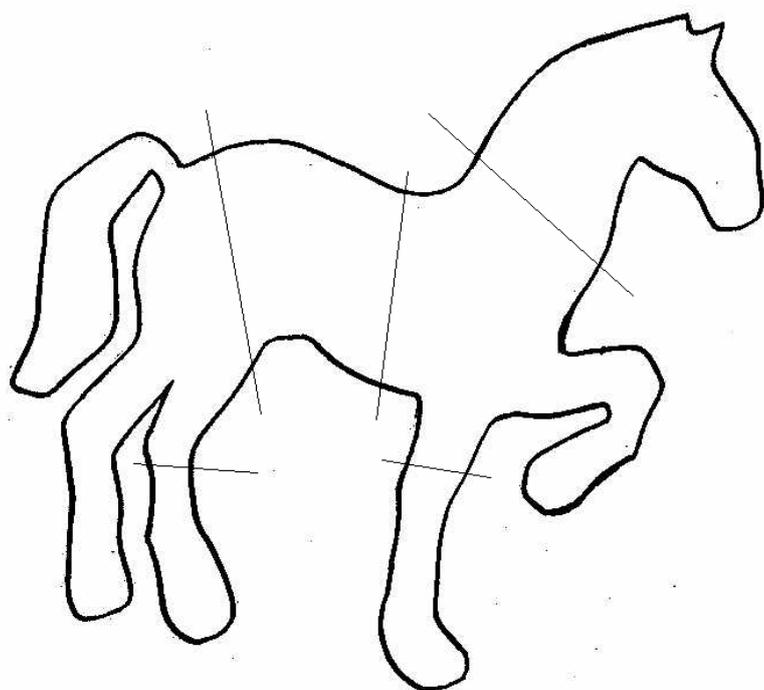
Оценки и временные лимиты.

Задание	Баллы					
	9	8	7	6	5	4
1. Мальчик	1-15"	16-20"	1-10"	11-15"		
2. Лошадь	1-35"	36-45"	21-30"	31-180"	16-20"	21-120"
3. Лицо	1-25"	26-30"	46-70"	71-180"		
4. Машина			31-45"	46-180"		

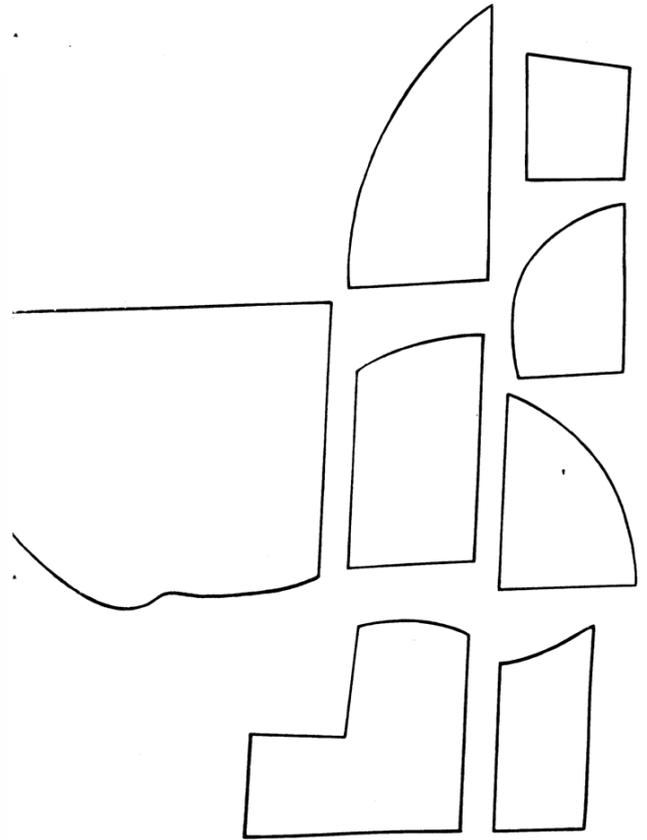
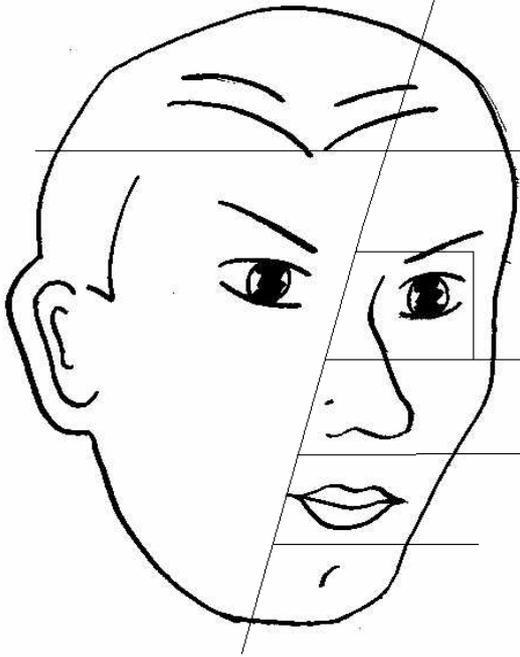
- Мальчик



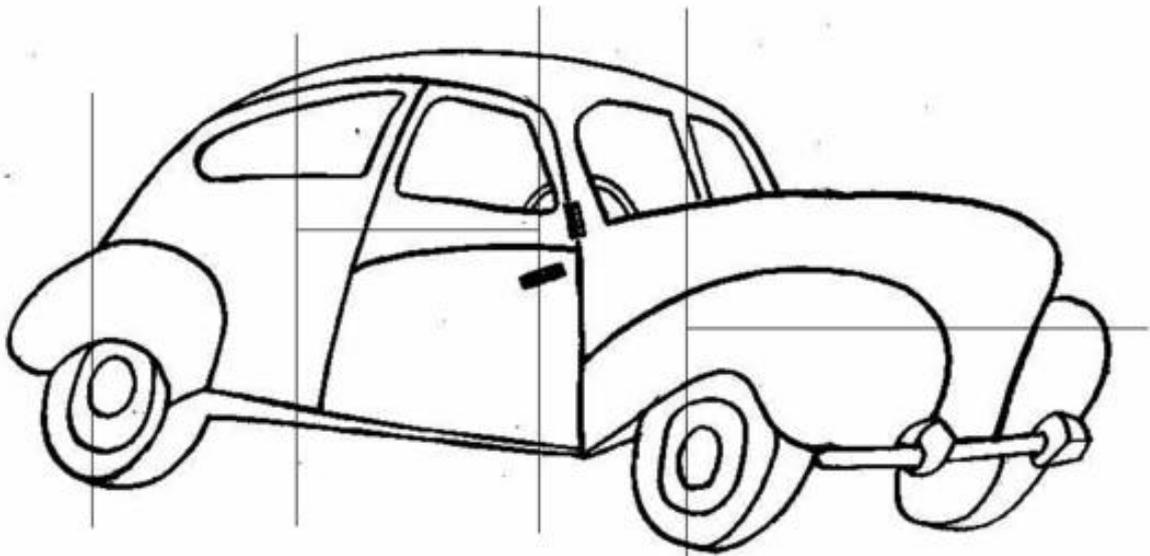
- Лошадь

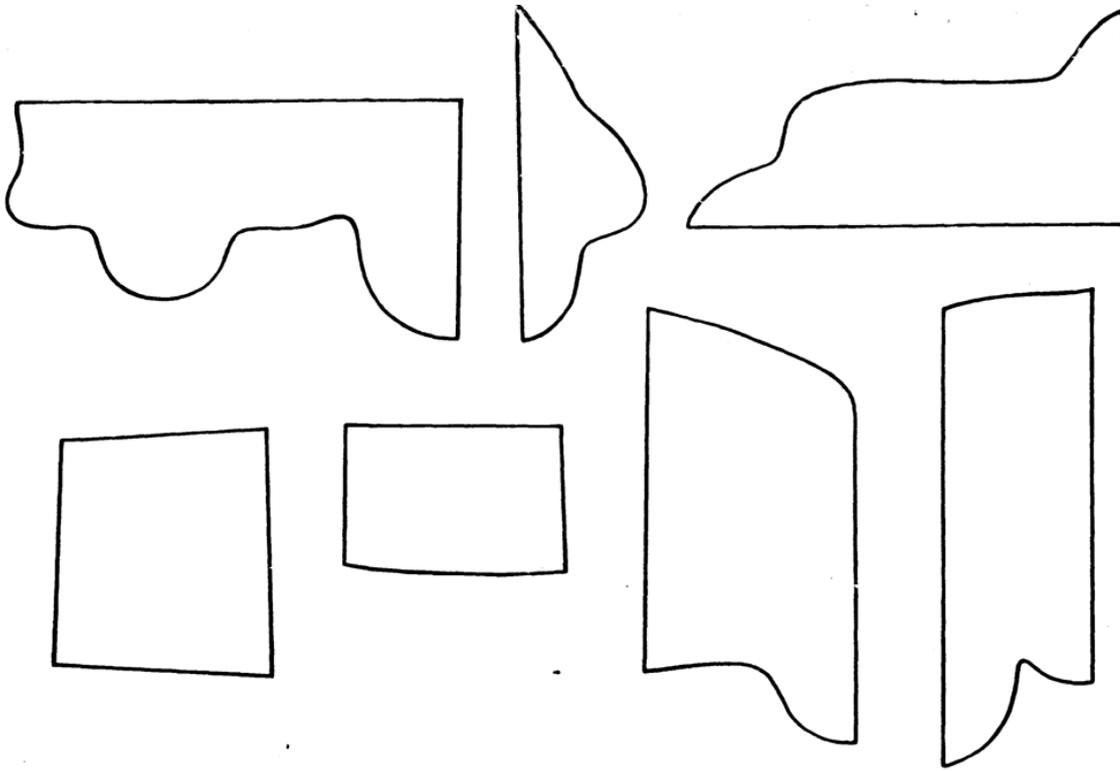


- Лицо



- Машина





Феномены при выполнении субтеста:

- пробы и ошибки - при слабости эвристических способностей и при снижении активности и быстроты мышления испытуемые обычно работают путем проб и ошибок, порой не доводя до конца сложение фигур;
- перестановка 1-3 элементов фигур - своеобразное застревание в ходе сложения фигур, когда процесс сложения начат верно, затем встречается трудность и испытуемый начинает уже сложенную часть фигуры перекладывать;
- двигательная скорость - этот феномен замечен еще Рапопортом, и он встречается у лиц с гипоманией.

Выполнение субтеста "Фигуры" намного сложнее, чем "Кубики" у больных шизофренией, так как эти больные лучше оперируют абстрактным геометрическим материалом, систематизацией и формальным подходом к решению заданий кубиков, чем наличием догадки, интуиции в "Фигурах". Больные с органическим поражением головного мозга одинаково неэффективно выполняют как "Фигуры", так и "Кубики".