

ADDENBROOKE'S COGNITIVE EXAMINATION – ACE-III

Afrikaanse Weergawe A (2021)

Naam: _____ Geboortedatum: _____ Hospitaal nommer of adres: _____ Hoogste opleidingsvlak: _____	Datum van toetsing: ____ / ____ / ____ Toetsafnemer: _____ Ouderdom wat voltydse onderrig verlaat is: _____ Beroep: _____ Dominante hand: _____
--	---

A A N D A G

*(Vir hierdie afdeling, voeg slegs die **vetgedrukte items** by vir die M-ACE-telling)

▶ Vra: Wat is die	Dag	Datum	Maand	Jaar	Seisoen	Aandag [Telling 0–5] * <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
▶ Vra: Watter	No./Vloer	Straat/Hospitaal	Voorstad/Dorp	Provinsie	Land	Aandag [Telling 0–5] <input type="checkbox"/>

A A N D A G

▶ Sê: "Ek gaan vir jou drie woorde gee en ek wil hê dat jy dit moet herhaal as ek dit klaar gesê het: lemoen, sleutel, bal. " Nadat die deelnemer dit herhaal het, sê "Probeer die woorde onthou, want ek gaan jou later daarvoor vra". ▶ Teken slegs die eerste telling aan (herhaal 3 keer indien nodig). ▶ Teken die aantal pogings aan: _____	Aandag [Telling 0–3] <input type="checkbox"/>
--	--

A A N D A G

▶ Vra die deelnemer: "Kan jy 7 van 'n 100 aftrek? Ek wil hê dat jy moet aanhou om 7 van elke nuwe getal af te trek totdat ek vir jou sê om op te hou." ▶ Moenie die deelnemer onderbreek as hulle 'n fout maak nie. Laat die deelnemer voortgaan en gaan die daaropvolgende antwoorde na (bv. 93, 84, 77, 70, 63 – telling 4). ▶ Stop na vyf aftrekkings (93, 86, 79, 72, 65): _____	Aandag [Telling 0–5] <input type="checkbox"/>
--	--

G E H E U E

▶ Vra: "Watter drie woorde het ek vir jou gevra om te herhaal en om te onthou?" _____	Geheue [Telling 0–3] <input type="checkbox"/>
---	--

V L O T H E I D

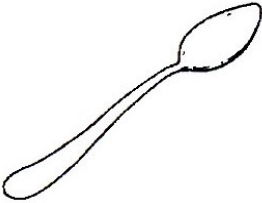
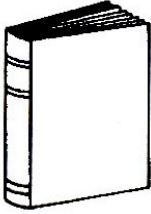
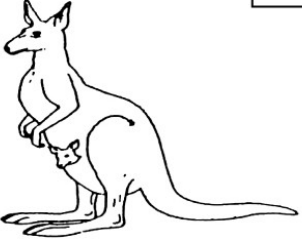

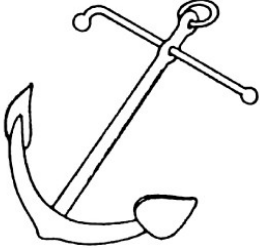
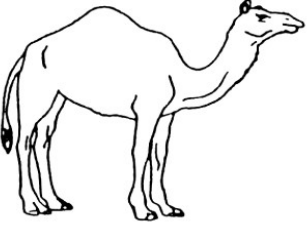

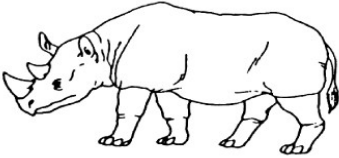

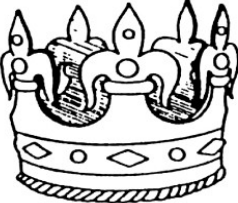

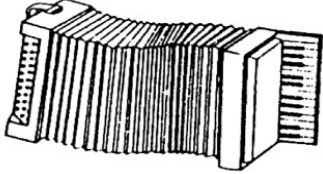
▶ Letters Sê: "Ek gaan vir jou 'n letter van die alfabet gee, en ek wil hê jy moet vir my soveel woorde as moontlik sê wat met daardie letter begin, maar jy mag nie die name van mense of plekke sê nie. As ek bv vir jou die letter "K" gee, kan jy vir my woorde sê soos "kat, kind, klok" ens. Maar jy kan my nie woorde soos Katriena of Kanada gee nie. Verstaan jy? Is jy gereed? Jy het 'n minuut. Die letter wat ek wil hê jy moet gebruik, is die letter "V".	Vlotheid [Telling 0–7] <input type="checkbox"/>
---	--

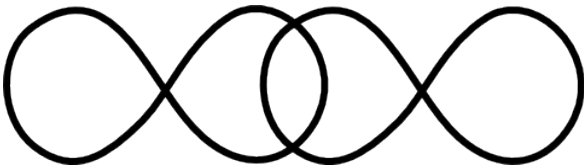
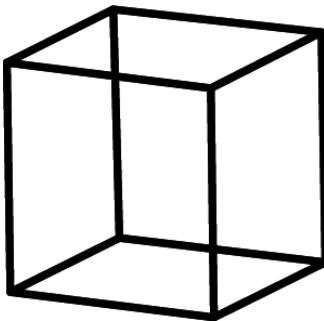
				≥ 18	7
				14-17	6
				11-13	5
				8-10	4
				6-7	3
				4-5	2
				2-3	1
				0-1	0
				totaal	korrek

▶ Diere Sê: "Kan jy nou vir my soveel diere as moontlik opnoem? Dit kan met enige letter begin. Ek gee weer vir jou 'n minuut."	Vlotheid [Telling 0–7] <input type="checkbox"/>
---	--

				≥ 22	7
				17-21	6
				14-16	5
				11-13	4
				9-10	3
				7-8	2
				5-6	1
				<5	0
				totaal	korrek

GEHEUE				
<p>► Sê: “Ek gaan vir jou 'n naam en adres gee, en ek wil hê dat jy die naam en adres moet herhaal. Sodat jy kans kry om dit te leer, gaan ons dit 3 keer doen. Ek sal jou later weer vir die naam en adres vra.”</p> <p>Tel slegs die derde poging.</p>				Geheue [Telling 0–7] <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>
	1^{ste} Poging	2^{de} Poging	3^{de} Poging	
Susanna Pretorius Mark Straat 73 Kraaifontein Kaapstad	_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____	
GEHEUE				
<p>► Naam van die huidige president.....</p> <p>► Naam van die vorige president.....</p> <p>► Naam van die president wat tydens die eerste demokratiese verkiesing in SA in 1994 verkies was</p> <p>► Naam van die huidige president van Amerika (die VSA).....</p>				Geheue [Telling 0–4] <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>
T A A L				
<p>► Plaas 'n potlood en 'n stuk papier voor die deelnemer. As 'n oefenlopie, vra die deelnemer om "die potlood en dan die papier op te tel". As dit verkeerd is, gee 0 en moenie verder voortgaan nie.</p> <p>► As die deelnemer die proeflopie suksesvol uitvoer, gaan voort met die volgende drie opdragte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vra die persoon: “Plaas die papier bo -op die potlood” • Vra die persoon: “Tel die potlood op, maar nie die papier nie” • Vra die persoon: “Gee my die potlood nadat jy aan die papier geraak het” <p><i>* LET WEL: Plaas die potlood en papier weer voor die persoon voor elke opdrag.</i></p>				Taal [Telling 0–3] <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>
T A A L				
<p>► Sê: 'Ek wil hê dat jy twee sinne moet skryf. Dit kan oor enige iets wees wat jy verkies. Ek wil hê dat jy in volsinne moet skryf en afkortings moet vermy.” As die persoon nie weet wat om te skryf nie, kan jy 'n paar onderwerpe voorstel (Sê byvoorbeeld: 'Jy kan byvoorbeeld skryf oor 'n onlangse vakansie, jou stokperdjies, jou gesin of jou kinderjare'). As die persoon slegs een sin skryf, vra dan vir 'n tweede sin.</p> <p>Sinne moet 'n onderwerp en 'n werkwoord bevat. Spelling en grammatika word gepeenaliseer. Sinne hoef nie oor dieselfde onderwerp te handel nie. Sien die riglyne vir gebruik vir meer inligting.</p>				Taal [Telling 0–2] <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>
T A A L				
<p>► Vra die persoon om te herhaal. ‘agtermiddag’; ‘eksentrisiteit’; ‘indiensstelling’; ‘statistikus’</p> <p>(Gee 2 as alle woorde korrek is; Gee 1 as 3 korrek is; Gee 0 as 2 of minder korrek is.).</p>				Taal [Telling 0–2] <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>

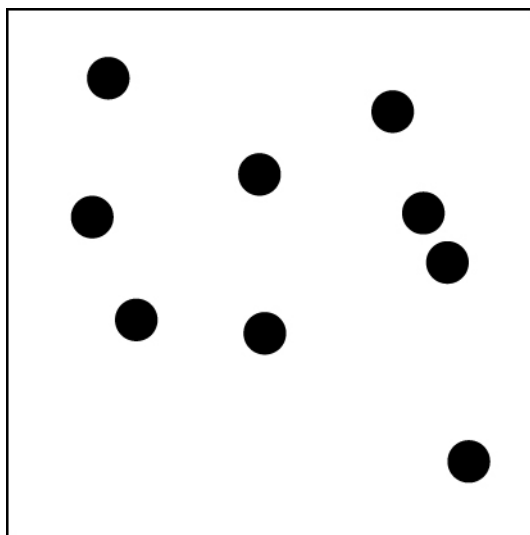
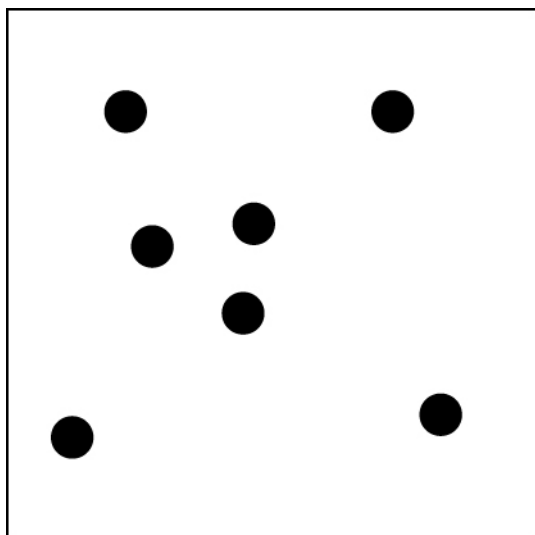
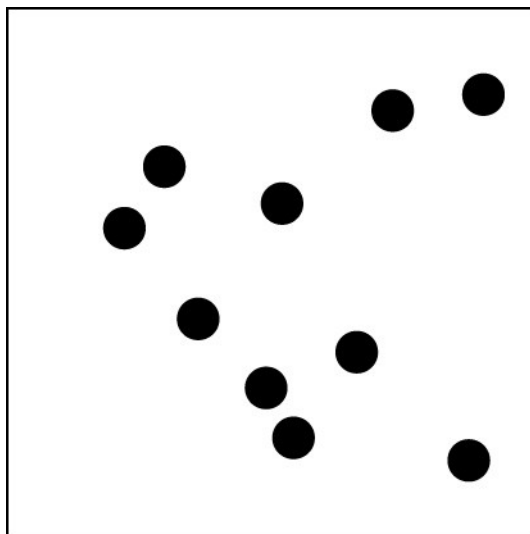
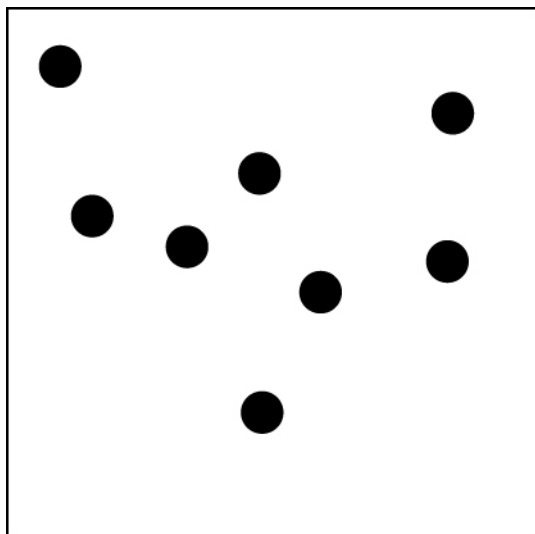
T A A L	
<p>► Vra die persoon om te herhaal: ‘Die koeël is deur die kerk’</p>	<p>Taal [Telling 0–1]</p> <div></div>
<p>► Vra die persoon om te herhaal: ‘Sonder om te blik of te bloos’</p>	<p>Taal [Telling 0–1]</p> <div></div>
T A A L	
<p>► Vra die persoon om die volgende prente te benoem:</p> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div> <div> <div>_____ <div></div></div>  </div>	<p>Taal [Telling 0–12]</p> <div></div>
T A A L	
<p>► Gebruik die prente hierbo en vra die person om te:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wys na die een wat verband hou met koninklikes Wys na die een wat 'n reptiel is Wys na die een wat in die Antarktika voorkom Wys na die een wat 'n verbinding met seevaart het <div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> </div>	<p>Taal [Telling 0–4]</p> <div></div>

T A A L	
<p>► Vra die persoon om die volgende woorde te lees: (gee slegs 1 as almal korrek is).</p> <p style="text-align: center;">diversiteit diëte leër droë tjank</p>	<p style="text-align: right;">Taal [Telling 0–1]</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin-left: auto;"></div>
VISUELE-RUIMTELIKE VERMOËNS	
<p>► <u>Oneindige Diagram</u>: Vra die persoon om hierdie diagram te kopieer.</p>	<p style="text-align: right;">Visuele-ruimte [Telling 0–1]</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin-left: auto;"></div>
	
<p>► <u>Draad kubus</u>: Vra die persoon om hierdie tekening te kopieer (raadpleeg die instruksiegids vir punte bepaling).</p>	<p style="text-align: right;">Visuele-ruimte [Telling 0–2]</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin-left: auto;"></div>
	
<p>► <u>Horlosie</u>: Vra die deelnemer om 'n horlosie met syfers te teken. Vra die persoon dan om die wysers op tien oor vyf te plaas (<i>raadpleeg die instruksiegids vir punte bepaling: sirkel = 1, syfers = 2, hande = 2 as alles korrek is</i>).</p>	<p style="text-align: right;">Visuele-ruimte [Telling 0–5]</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin-left: 5px;"></div> </div>

VISUELE-RUIMTELIKE VERMOËNS

► Vra die persoon om die kolle te tel sonder om na hulle te wys.

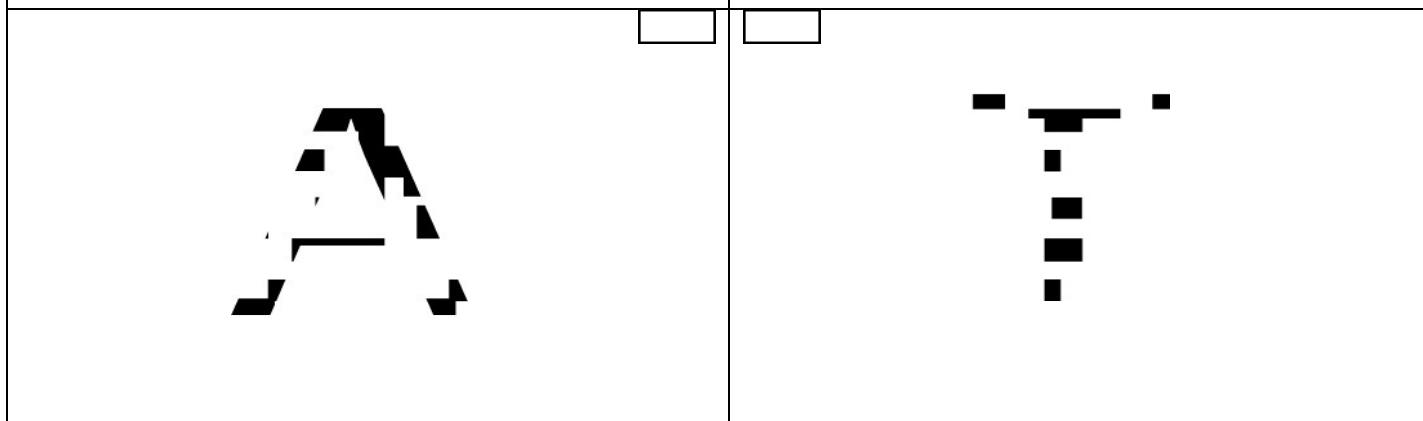
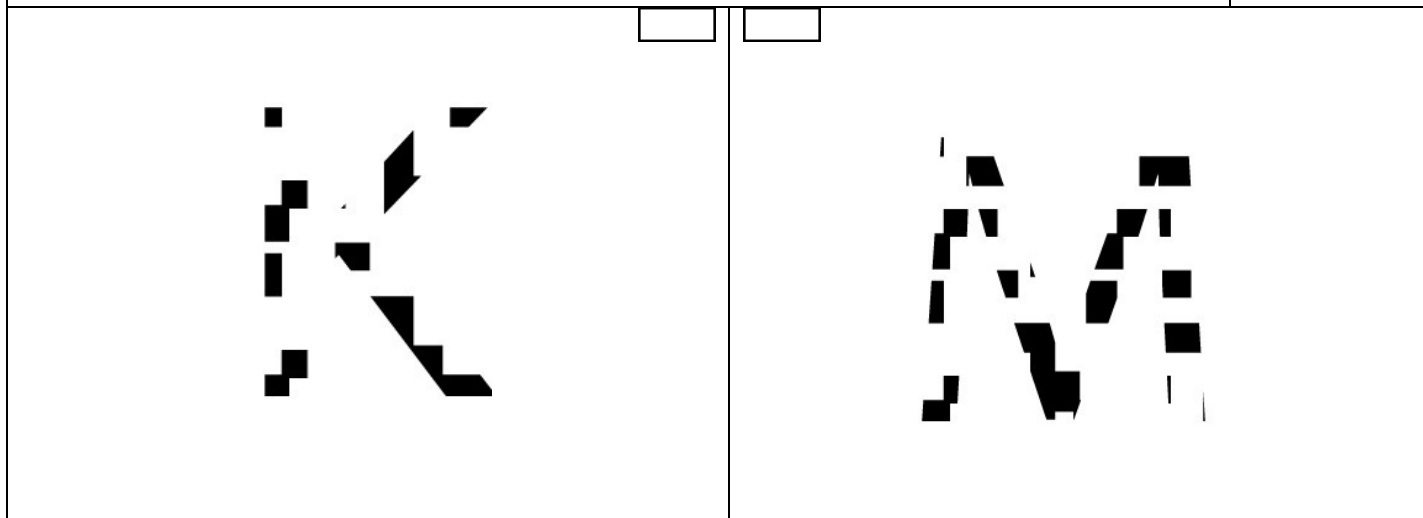
Visuele-ruimte
[Telling 0–4]



VISUELE-RUIMTELIKE VERMOËNS

► Vra die persoon om die letters te identifiseer.

Visuele-ruimte
[Telling 0–4]



GEHEUE

► Vra: "Vertel my nou wat jy onthou van die naam en adres wat ons aan die begin ge oefen het."

Susanna Pretorius Mark Straat 73 Kraaifontein Kaapstad	Geheue [Telling 0–7] <input type="text"/>
---	----------------------------------	---

GEHEUE

► Hierdie toets moet gedoen word as die deelnemer een of meer items hierbo nie onthou nie. As alle items herroep is, slaan die toets oor en gee 5. As slegs 'n gedeelte herroep is, begin deur die items wat in die kolom aan die regterkant verskyn, te merk; en toets dan nie -herroepde items deur die vir die persoon te sê: "Goed, ek gee jou 'n paar wenke: was die naam X, Y of Z?" en so aan. Vir elke herkende item behaal gee een punt, wat bygevoeg word by die punte wat uit die vorige geheue-herroepafdeling verkry is.

Geheue
[Telling 0–5]

Sara Pretorius		Susanna Pretorius		Susanna Potgieter		onthou	
Mark Weg		Martin Straat		Mark Straat		onthou	
37		73		76		onthou	
Bellville		Kraaifontein		Kuils Rivier		onthou	
Kaapstad		George		Port Elizabeth		onthou	

TELLINGS

TOTALE ACE-III TELLING	/100
TOTALE M-ACE TELLING (Som van grys tellings)	/30
Aandag	/18
Geheue	/26
Vlotheid	/14
Taal	/26
Visuele-ruimtelik	/16