

### **Selbstversuch: Der blinde Fleck**

Halten Sie sich das rechte Auge zu. Fixieren Sie mit dem linken Auge einen kleinen Gegenstand in Ihrer Umgebung. Nun schauen Sie knapp rechts neben den Gegenstand. Ist er noch zu sehen? Schauen Sie noch ein wenig weiter nach rechts. Gibt es einen Punkt, an dem der Gegenstand plötzlich verschwindet?

Wenn ja, haben Sie den „blinden Fleck“ Ihrer linken Retina gefunden. Es handelt sich um die Stelle der Retina, an der die Axone der Ganglienzellen das Auge verlassen und den Sehnerv bilden. An dieser Stelle finden sich keinerlei Sinneszellen, wir sind dort also tatsächlich blind. Weshalb bemerken wir das im Alltag nicht? (Ein Tipp: Suchen Sie einmal den blinden Fleck Ihres rechten Auges.)

### **Selbstversuch: Freier Wille in Aktion?**

Spielen Sie mit einem Freund oder einer Freundin "Schere-Stein-Papier". Dieses Spiel ist ein Modell für eine (theoretisch) völlig freie Auswahl aus drei Handlungsalternativen: jede sollte mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/3 gewählt werden. Aber sind diese Durchgänge wirklich unabhängig voneinander, oder sind sie zum Teil durch die früheren Durchgänge determiniert?

Machen Sie sehr viele Spieldurchgänge und notieren Sie die Ergebnisse. Hat ein Spieler eine Lieblingswahl (z. B. "Schere")? Wie häufig taucht dieselbe Wahl zweimal hintereinander auf – in einem Drittel aller Fälle, wie man bei kompletter Unabhängigkeit der Durchgänge voraussagen würde, seltener oder häufiger? Sind bestimmte Sequenzen besonders häufig? Können Sie eine Regelmäßigkeit erkennen, die es Ihnen erlauben würde, künftige Wahlen mit höherer Wahrscheinlichkeit als 1/3 vorherzusagen und so das Spiel zu dominieren?

### **Selbstversuch: Das n-Back-Würfelspiel**

Diese teuflische Übung in kognitiver Kontrolle spielen Sie gegen sich selbst. Ihr Spielpartner würfelt mit einer Frequenz von etwa einem Wurf pro Sekunde, während Sie eine der folgenden Übungen ausführen:

- 1-Back: Wann immer eine Ziffer zweimal hintereinander auftritt, drücken Sie auf eine Hupe (ein notwendiges Utensil bei diesem Spiel).
- 2-Back: Wann immer eine Ziffer sich mit genau zwei Ziffern Abstand wiederholt (z.B. "1-3-1", "6-4-6") drücken Sie auf die Hupe.
- 3-Back: Wann immer eine Ziffer sich mit genau drei Ziffern Abstand wiederholt (z. B. "2-4-5-2", "6-3-3-6") drücken Sie auf die Hupe.

Und so weiter: das ist die n-Back-Aufgabe. Wann wird Ihnen das Spiel zu schwierig? Wenn Sie einen Weg finden, die gemachten Fehler zu notieren, können Sie auch gegeneinander spielen.