

Elektronisches Supplement 7. Tabelle E5. Interkorrelationen der EF Touch-Aufgaben.

Aufgabe	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	8.a
1. Blasenspiel	1								
2. Pfeilspiel	-.307*	1							
3. Tierspiel	-.219**	.472**	1						
4. Geräuschspiel	-.407**	.470**	.505**	1					
5. Häuserspiel	-.254*	.410**	.336**	.331**	1				
6. Bauernhofspiel	-.627**	.417**	.507**	.397**	.391*	1			
7. Bilderkarussell	-.274*	.312**	.377**	.440**	.392*	.157	1		
8. Gemeinsamkeitenspiel	-.454**	.446**	.596**	.424**	.335**	.513**	.312**	1	
8.a Teil1	-.442**	.417**	.531**	.360**	.364**	.514**	.209	.958**	
8.b Teil 2	-.142	.221	.413**	.306*	.141	.369*	.210	.707**	.402**

Anmerkungen: Die abhängige Variable beim Blasenspiel ist die Reaktionszeit, die der übrigen Aufgaben die Antwortgenauigkeit. Items mit Reaktionszeiten < 200 ms und Ausreißer wurden aus den Analysen entfernt. * $p < .050$, ** $p < .010$.