

Ode an den Irrtum

(Warum es wichtig ist Fehler zu machen)

Ulrich Bongartz

DBV-Bridgelehrer

15. Oktober 2023

1 Allgemeines zum Fehler

1 Allgemeines zum Fehler

2 Konsequenzen

Lob des Fehlers

Fehler sind gut und hilfreich.

Fehler sind gut im und für den Lernprozess!

Lob des Fehlers

Fehler sind gut und hilfreich.

Fehler sind gut im und für den Lernprozess!

Wenn dies korrekt ist, wie beeinflusst dies meinen Unterricht?

Fehler

- ▶ Wie fühlen Sie sich, wenn Sie einen Fehler machen?
- ▶ Wie fühlen Sie sich, wenn Sie im Irrtum sind?

Fehler

- ▶ Wie fühlen Sie sich, wenn Sie einen Fehler machen?
- ▶ Wie fühlen Sie sich, wenn Sie im Irrtum sind?

Scham, wütend, ertappt, ärgerlich . . .

Der »Oooops-Moment«

Wir haben kein Gefühl dafür einen Fehler zu begehen.
Die benannten Gefühle treten erst ein,
wenn wir einen Fehler oder Irrtum erkennen.

Der »Oooops-Moment«

Der Moment in dem wir erkennen, dass wir einen Fehler begangen haben.

»Stell Dich Tot«

»Stell Dich Tot«

Nichts zu tun vermindert die Anzahl der potenziellen Fehler.

»Stell Dich Tot«

»Stell Dich Tot«

Nichts zu tun vermindert die Anzahl der potenziellen Fehler.

Korrekt, aber keine Strategie irgendetwas zu lernen.

Traditionelle Bewertung von Fehlern

Lerninhalte von Schulen:

Neben dem Stoff wird vermittelt:

Traditionelle Bewertung von Fehlern

Lerninhalte von Schulen:

Neben dem Stoff wird vermittelt:

- ▶ Es gibt »richtig« und »falsch«.

Traditionelle Bewertung von Fehlern

Lerninhalte von Schulen:

Neben dem Stoff wird vermittelt:

- ▶ Es gibt »richtig« und »falsch«.
- ▶ Es gibt Wissende, die dies korrekt entscheiden können.

Traditionelle Bewertung von Fehlern

Lerninhalte von Schulen:

Neben dem Stoff wird vermittelt:

- ▶ Es gibt »richtig« und »falsch«.
- ▶ Es gibt Wissende, die dies korrekt entscheiden können.
- ▶ Zweiwertige Logik: Etwas ist entweder richtig oder falsch.

Traditionelle Bewertung von Fehlern

Lerninhalte von Schulen:

Neben dem Stoff wird vermittelt:

- ▶ Es gibt »richtig« und »falsch«.
- ▶ Es gibt Wissende, die dies korrekt entscheiden können.
- ▶ Zweiwertige Logik: Etwas ist entweder richtig oder falsch.
- ▶ Etwas »falsch« machen ist i.d.R. mit Nachteilen verbunden.

Traditionelle Bewertung von Fehlern

Lerninhalte von Schulen:

Neben dem Stoff wird vermittelt:

- ▶ Es gibt »richtig« und »falsch«.
- ▶ Es gibt Wissende, die dies korrekt entscheiden können.
- ▶ Zweiwertige Logik: Etwas ist entweder richtig oder falsch.
- ▶ Etwas »falsch« machen ist i.d.R. mit Nachteilen verbunden.

Dies ist eine böse und falsche Lektion!

Konsequenzen des heimlichen Curriculums: Wer bin ich?

Wir wollen uns nicht irren, wir wollen im Recht sein.

Konsequenzen des heimlichen Curriculums: Wer bin ich?

Wir wollen uns nicht irren, wir wollen im Recht sein.

Ein erfolgreiches Leben

Uns wird gesagt und wir lernen, dass das Leben zu meistern bedeutet,

dass wir **keine Fehler machen dürfen.**

Konsequenzen des heimlichen Curriculums: Recht haben.

Wir wollen im Recht sein und mögen dieses Gefühl, aber es ist selbstbestätigend und zumeist nicht real.

Konsequenzen des heimlichen Curriculums: Recht haben.

Wir wollen im Recht sein und mögen dieses Gefühl, aber es ist selbstbestätigend und zumeist nicht real.

Wir glauben im Recht zu sein und das unsere Überzeugungen die Welt korrekt wiedergeben.

Der »Gottkomplex«

Gottkomplex

Der Gottkomplex ist eine populärpsychologische Bezeichnung für die unerschütterliche Selbstwahrnehmung eines Menschen, der glaubt, aufgrund von persönlichen Fähigkeiten, Privilegien oder seiner Unfehlbarkeit, gottgleich zu sein oder gottgleich zu handeln.

Der »Gottkomplex«

Gottkomplex

Der Gottkomplex ist eine populärpsychologische Bezeichnung für die unerschütterliche Selbstwahrnehmung eines Menschen, der glaubt, aufgrund von persönlichen Fähigkeiten, Privilegien oder seiner Unfehlbarkeit, gottgleich zu sein oder gottgleich zu handeln.

Funktion des Fehlers

»Memento moriendum esse«
Bedenke, dass Du sterblich bist!

Wie entwickeln Menschen Fähigkeiten?



Funktion des Fehlers

Der Fehler gibt uns eine Rückmeldung über unseren tatsächlichen Wissensstand.

Wie entsteht Fortschritt und Wissen?

- ▶ In der Wissenschaft durch These und Widerlegung
- ▶ bei (zu) komplexen Zusammenhängen durch *probieren, experimentieren*. Nicht alles ist in einer geschlossenen Formel erfassbar. In einem Experiment werden kontrolliert die Variablen verändert (z.B. Batterieentwicklung, Spritzdüsen)

Wie entsteht Fortschritt und Wissen?

- ▶ In der Wissenschaft durch These und Widerlegung
- ▶ bei (zu) komplexen Zusammenhängen durch *probieren, experimentieren*. Nicht alles ist in einer geschlossenen Formel erfassbar. In einem Experiment werden kontrolliert die Variablen verändert (z.B. Batterieentwicklung, Spritzdüsen)

Trial and Error

Was is Evolution?

Was is Evolution?

Evolution ist Entwicklung, Veränderung und bessere Anpassung

- ▶ Die Evolution liebt kleine Fehler!

Was is Evolution?

Was is Evolution?

Evolution ist Entwicklung, Veränderung und bessere Anpassung

- ▶ Die Evolution liebt kleine Fehler!
- ▶ Das Individuum opfert sich für die Population.

Was is Evolution?

Was is Evolution?

Evolution ist Entwicklung, Veränderung und bessere Anpassung

- ▶ Die Evolution liebt kleine Fehler!
- ▶ Das Individuum opfert sich für die Population.

Funktion des Fehlers

Der Fehler zeigt uns Wege zur Lösung und warnt uns davor, in die Irre zu gehen.

Zusammenfassung: Vorteile von Fehlern

Fehler, Misserfolge und Irrtümer sind Teil des Lernprozesses.

- ▶ Der Fehler hält uns bescheiden.

Zusammenfassung: Vorteile von Fehlern

Fehler, Misserfolge und Irrtümer sind Teil des Lernprozesses.

- ▶ Der Fehler hält uns bescheiden.
- ▶ Der Fehler gibt uns eine Rückmeldung über unseren tatsächlichen Wissensstand.

Zusammenfassung: Vorteile von Fehlern

Fehler, Misserfolge und Irrtümer sind Teil des Lernprozesses.

- ▶ Der Fehler hält uns bescheiden.
- ▶ Der Fehler gibt uns eine Rückmeldung über unseren tatsächlichen Wissensstand.
- ▶ Der Fehler zeigt uns Wege zur Lösung und warnt uns davor, in die Irre zu gehen.

Konsequenzen: Erschaffen Sie einen »Sicheren Raum«!

Erschaffen Sie einen Sicheren Raum!

Konsequenzen: Erschaffen Sie einen »Sicheren Raum«!

Erschaffen Sie einen Sicheren Raum!

Einen Fehler zu beurteilen ist gut, eine Person zu
beurteilen ist schlecht

Beurteile nie eine Person, sondern immer eine Spielweise.

Konsequenzen: Erschaffen Sie einen »Sicheren Raum«!

Lehrer-Rolle

Erlauben Sie niemals einem Schüler, einen anderen Schüler zu bewerten.

Dre Lehrer ist die einzige Person, die bewerten darf.

Konsequenzen: Erschaffen Sie einen »Sicheren Raum«!

Lehrer-Rolle

Erlauben Sie niemals einem Schüler, einen anderen Schüler zu bewerten.

Dre Lehrer ist die einzige Person, die bewerten darf.

Stellen Sie sich hinter denjenigen,
der den Fehler gemacht hat.
Dies ist keine Technik, sondern eine Einstellung.

Feiern Sie den erkannten Fehler als Win/Win-Situation

Das »Lerngeschenk«

Hurra, wir haben diesen Fehler gefunden, wir sind der Perfektion einen Schritt näher gekommen.

Ich nenne dies bewusst ein »Lerngeschenk«, um der negativen Konnotation von »Fehler« die positive Bedeutung von »Geschenk« entgegenzusetzen.

Zum Scheitern ermutigen

Failure ergo sum

»Ich scheiter, also bin ich.«

Ermutigen Sie die Schüler zum Raten und Ausprobieren, damit sie auch die Konsequenzen erfahren können.

Zum Scheitern ermutigen

Failure ergo sum

»Ich scheiter, also bin ich.«

Ermutigen Sie die Schüler zum Raten und Ausprobieren, damit sie auch die Konsequenzen erfahren können.

♠ AD2

♥ AK7

♦ AK876

♣ 82



♠ 73

♥ 64

♦ 52

♣ AK76543

Wie spielen Sie 3 SA nach ♥D Angriff?

Konstruktion von Beispielen

Gestalten Sie Ihre Beispielhände so, dass ein Fehler zwangsläufig zu einem Misserfolg führt und nur richtiges Spiel zum Erfolg.

Erläutern Sie gegebenenfalls den Unterschied zwischen erfolgreichem Spiel und korrektem Spiel.

Der Fehler als differentialdiagnostisches Instrument

Der Fehler als differentialdiagnostisches Instrument

Der Fehler zeigt uns, was (wem) noch erklärt werden muss.

♠ XXX
♥ 10XXX
♦ XXX
♣ XXX



	West	Nord	Ost	Süd
i)	2♦(2)	Pass	2♣(1)	Pass
ii)	3♦(?)	Pass	2♣(sf)	2♠

(1) semiforcing (2) Puppet/Relais

Was zeigt uns dieser Fehler?

So viele Fehler und so wenig Zeit

Wählen Sie aus

Überlegen Sie, welche Fehler Sie bearbeiten und welche Sie demgegenüber ignorieren, weil sie für den Schüler nicht hilfreich sind.

Konzentrieren Sie sich auf einen/wenige signifikante Fehler.

Überfordern Sie ihre Schüler nicht.

Example: »Art of Declarer Play«

Bourke/Corfield, p. 4-7

♠ AK102

♥ 10763

♦ 652

♣ 94

	N	
W		E
	S	

♠ DB7653

♥ A4

♦ AKB

♣ K2

West	Nord	Ost	Süd
1 SA(1)	Pass	2 ♦(2)	X(3)
Pass (4)	Pass	2 ♥	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

(1) 12–14

(2) Transfer

(3) 15+

(4) kein 3er Cœur

West spielt ♥K aus (geduckt) und setzt mit ♥D fort. Ihr Spiel!

Example: »Art of Declarer Play«

Bourke/Corfield, p. 4-7

♠ AK102
 ♥ 10763
 ♦ 652
 ♣ 94

	N	
W		E
	S	

♠ DB7653
 ♥ A4
 ♦ AKB
 ♣ K2

West	Nord	Ost	Süd
1 SA(1)	Pass	2 ♦(2)	X(3)
Pass (4)	Pass	2 ♥	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

(1) 12–14 (2) Transfer
 (3) 15+ (4) kein 3er Cœur

West spielt ♥K aus (geduckt) und setzt mit ♥D fort. Ihr Spiel!

»Lösung 1:« Gewinne alle möglichen Stiche, verliere ♥K, ♦D, ♣AD.

Example: »Art of Declarer Play«

Bourke/Corfield, p. 4-7

♠ AK102

♥ 10763

♦ 652

♣ 94

	N	
W		E
	S	

♠ DB7653

♥ A4

♦ AKB

♣ K2

West	Nord	Ost	Süd
1 SA(1)	Pass	2 ♦(2)	X(3)
Pass (4)	Pass	2 ♥	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

(1) 12–14

(2) Transfer

(3) 15+

(4) kein 3er Cœur

West spielt ♥K aus (geduckt) und setzt mit ♥D fort. Ihr Spiel!

»Lösung 2:« Schnitt gegen ♦D, verliert

...

Example: »Art of Declarer Play«

Bourke/Corfield, p. 4-7

♠ AK102
 ♥ 10763
 ♦ 652
 ♣ 94

	N	
W		E
	S	

♠ DB7653
 ♥ A4
 ♦ AKB
 ♣ K2

West	Nord	Ost	Süd
1 SA(1)	Pass	2 ♦(2)	X(3)
Pass (4)	Pass	2 ♥	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			
(1) 12–14		(2) Transfer	
(3) 15+		(4) kein 3er Cœur	

West spielt ♥K aus (geduckt) und setzt mit ♥D fort. Ihr Spiel!

»Lösung 3:« Endspiele West mit ♦D, verliert, wenn Ost ♦D doch hält.

Example: »Art of Declarer Play«

Bourke/Corfield, p. 4-7

♠ AK102
 ♥ 10763
 ♦ 652
 ♣ 94

	N	
W		E
	S	

♠ DB7653
 ♥ A4
 ♦ AKB
 ♣ K2

West	Nord	Ost	Süd
1 SA(1)	Pass	2 ♦(2)	X(3)
Pass (4)	Pass	2 ♥	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

(1) 12–14 (2) Transfer
 (3) 15+ (4) kein 3er Cœur

West spielt ♥K aus (geduckt) und setzt mit ♥D fort. Ihr Spiel!

Lösung: Endspiele West mit ♣A.

Feiern Sie ihre entdeckten Fehler!

Mögen Ihre Schüler Sie reichlich
mit vielen kreativen Fehlern beschenken!

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!

— Ende —

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

— Ende —

