31. AUGUST 2022

WETTEN, DASS..?

MDU-ZERTIFIKATSARBEIT

AREGGER MARTIN
DUBEMATT 9
6026 RAIN

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort 2
2. Begriff Wette 2
3. Unser Gehirn 3
4. Erfolg vs. Belohnungsprinzip - Wollen statt Müssen 4
5. Was löst eine Wette aus? 7
6. Mehr Lust und Begeisterung am Üben dank Wetten 8
8. Schlussfazit 11
9. Quellenhinweise 12

1. Vorwort

Wetten, dass…? Seit Menschengedenken oder sogar seit dem ersten Lebenszeichen auf der Erde wettet die Menschheit und wohl auch aller Art Lebewesen, sei es eine bewusste Wette oder lediglich ein Wettkampf um die Gunst eines paarungswilligen Weibchens. Die älteste datierte Wette stammt gemäss Wikipedia aus dem 1. Jahrhundert v. Chr.: Cleopatra und ihr geliebter Marcus Antonius wetteten, dass Cleopatra es nicht schaffe, ein Festmahl von 10 Millionen Sesterzen zu arrangieren. Eine noch ältere Wette könnte aber wohl gewesen sein: «Ich schaffe es vor Dir, ein Mammut zu erlegen». Seit Urzeiten also wettet der Mensch. Doch was steckt hinter diesem Phänomen, was löst eine Wette aus, und vor allem weshalb kann im Musikunterricht eine Wette sinnvoll sein?

2. Begriff Wette

Nachfolgend werden die wichtigsten Bedeutungen des Begriffs Wette kurz erläutert.

Bedeutungen

1. Abmachung zwischen zwei Personen, nach der derjenige, der mit seiner Behauptung recht behält, vom anderen etwas (z.B. Geld) bekommt (Quelle: Duden)
2. Besonders bei Pferderennen: mit dem Einsatz von Geld verbundener Tipp (Quelle: Duden)
3. Gleichzeitig mit jmdm. zusammen so schnell wie möglich fahren, laufen, um festzustellen, wer am schnellsten ist, die beste Leistung erbringt (Quelle: dwds.de)

Ethnologie

Der Begriff «Wette» stammt gemäss dwds.de von dem englischen Wort «Wed» oder niederländischen Wort «Wedde» ab, was so viel bedeutet wie Pfand, Preis oder Übereinkunft. Bis ins Mittelalter wurde Pfand vor allem im strafrechtlichen Sinne für Bürgen und Strafgeld verwendet. Mit den mittelalterlichen ritterlichen Kampfspielen verlässt die Wette die Rechtssprache und gewinnt an sportlicher Bedeutung im Sinne vom Kampf um bessere Leistungen. Wörter wie Wettbewerb, Wettkampf, Wettlauf, Wettrennen, Wettstreit werden zwischen dem 16. Jh. und 19 Jh. geläufiger.

3. Unser Gehirn

Unser Gehirn besteht – man glaubt es kaum – zu 70% aus Wasser, weist eine ähnliche Konsistenz auf wie ein weich gekochtes Ei, ist faltig und fad in der Erscheinung aber leistet dennoch Unvorstellbares. Es ist die «Schaltzentrale» unseres Körpers und bildet zusammen mit dem Rückenmark das Zentralnervensystem des menschlichen Organismus. Schätzungsweise 100 Milliarden Nervenzellen (Neuronen) kommunizieren über 100 Billionen Synapsen miteinander. Das Gehirn lässt sich in drei Bereiche einteilen.

- **Reptilienhirn (Hirnstamm):** Steuert elementare Reflexe, Instinkte und Triebe und überwacht überlebenswichtige Funktionen, wie beispielswiese die Atmung, den Herzschlag oder ein reflexartiges Husten.

- **Limbisches System:** Bildet das emotionale Zentrum und hat einen wesentlichen Einfluss auf unser Gedächtnis indem eingehende Informationen emotional bewertet und davon abhängig im Gedächtnis gespeichert werden.

- **Grosshirn:** Stellt den wichtigsten und grössten (80%) Teil des Hirns dar und ist für alle höheren Prozesse wie Sprechen, Denken oder Lernern verantwortlich. Auch die Wahrnehmung (Sehen, Hören, Fühlen etc.) und das Bewusstsein sind hier angesiedelt.

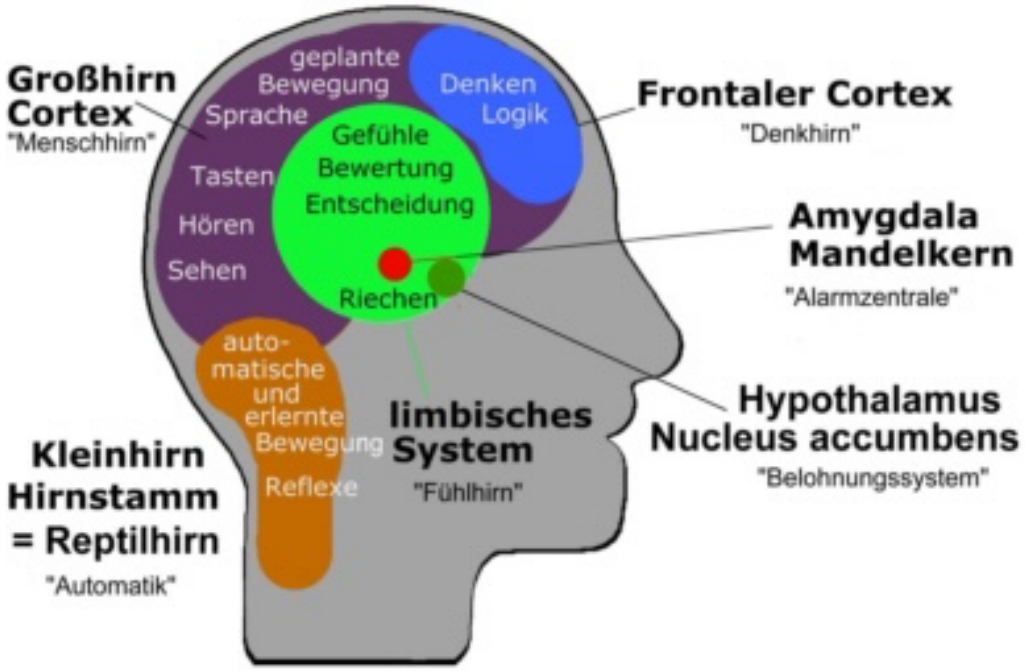


Abbildung 1: Aufbau des Gehirns (Quelle: 5bn.wiki/wiki/Datei:Stammhirn.svg)

Das Grosshirn lässt sich in die rechte und linke Gehirnhälfte, den sogenannten Hemisphären unterteilen. Die linke Hemisphäre ist überwiegend zuständig für alle sprachlichen Funktionen, das logische Denken oder auch das Rechnen, während die rechte Hemisphäre insbesondere für die Verarbeitung von Bildern, Musik oder das räumliche Denken verantwortlich ist [1]

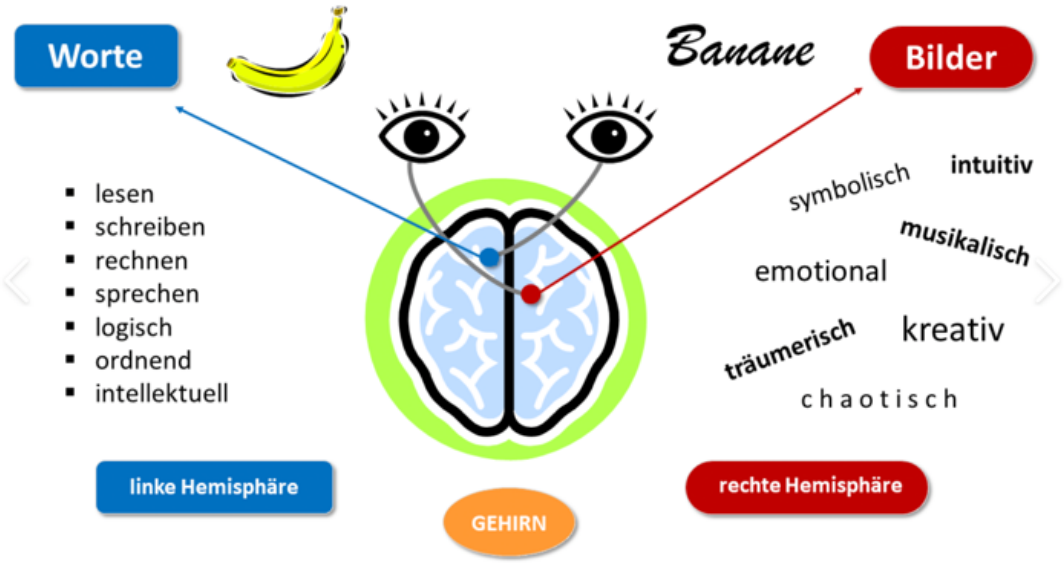


Abbildung 2: Linke und Rechte Hemisphäre (Quelle: https://elearning.ausbilderwelt.de/lerntraining/gehirngerecht-lernen/)

4. Erfolg vs. Belohnungsprinzip - Wollen statt Müssen

«Ein Kind brauch nicht Anerkennung für das Erreichte, sondern dafür, dass es sich bemüht hat» (Remo Largo).

Was ist also besser? Erfolg über etwas aus eigener Kraft Erreichtes (z.B. Gewinn einer Wette oder eines Spiels) oder das Lob, sich jedenfalls bemüht zu haben? Wie bringen wir ein Kind dazu, etwas erreichen zu wollen, ohne dass es muss? Ist es sinnvoll, das Kind immer nur selbstbestimmt lernen zu lassen, oder braucht es nicht doch auch gewisse Führung und Regeln?

Wollen statt Müssen

In Gesprächen mit vielen Eltern, Schülern* und Lehrpersonen verschiedenster Schulen lässt sich leider keine klare Richtung feststellen. Die Meinung gehen hier weit auseinander. Gerhard Hüther konnte wissenschaftlich nachweisen, was Remo Largo über Jahre an 20 000 Kindern und Jugendlichen erforscht hat: Beim

---

* Der einfachen Handhabung wegen verwende ich Schüler für Schüler und Schülerinnen für die ganze Arbeit

[1] https://www.lifeline.de/vorsorgen/geistige-fitness/gehirn-id35482.html

Selbstbestimmten Lernen sind Kinder und Jugendliche mit Begeisterung und Elan am Arbeiten. Dabei erzielen sie die grössten Fortschritte in Sozial-, Fach- und Methodenkompetenz.

Gehirnforscher Gerhard Hüther sagt Folgendes über Begeisterung: «Zwanzig bis fünfzig Mal am Tag erlebt ein Kleinkind einen Zustand größter Begeisterung. Und jedes Mal kommt es dabei im Gehirn zur Aktivierung der emotionalen Zentren. Die dort liegenden Nervenzellen haben lange Fortsätze, die in alle anderen Bereiche des Gehirns ziehen. An den Enden dieser Fortsätze wird ein Cocktail von neuroplastischen Botenstoffen ausgeschüttet. Diese Botenstoffe bringen nachgeschaltete Nervenzellverbände dazu, verstärkt bestimmte Eiweiße herzustellen. Diese werden für das Auswachsen neuer Fortsätze, für die Bildung neuer Kontakte und für die Festigung und Stabilisierung all jener Verknüpfungen gebraucht, die im Hirn zur Lösung eines Problems oder zur Bewältigung einer neuen Herausforderung aktiviert worden sind. Das ist der Grund, warum wir bei all dem, was wir mit Begeisterung machen, auch so schnell immer besser werden. Jeder kleine Sturm der Begeisterung führt gewissermaßen dazu, dass im Hirn ein selbsterzeugtes Doping abläuft. So werden all jene Stoffe produziert, die für alle Wachstums- und Umbauprozesse von neuronalen Netzwerken gebraucht werden. So einfach ist das: Das Gehirn entwickelt sich so, wie und wofür es mit Begeisterung benutzt wird».[2]

Gerhart Hüther fand mit Messungen am Gehirn heraus, dass der Befehl «Du musst» oder «Du machst jetzt», also die extrinsische Motivation ohne Begeisterung, bei einem Menschen die gleiche Gehirnregion aktiviert, welche auch für den Schmerz zuständig ist.[3] Ein Befehl kann der Mensch auch als Stress empfinden. Dauerstress führt über einen langen Zeitraum zur häufigen und/oder andauernden Ausschüttung von Stresshormonen. Diese wirken sich tiefgreifend und negativ auf den zuvor gesunden Hormonhaushalt aus und können zu verschiedensten Krankheiten führen.

Erfolg und Belohnung

Wenn ein Schüler Erfolg hat (guter Wettbewerb, gut geübt, gute Noten) löst das in ihm ganz einfach Freude und Stolz aus. Der Schüler fühlt Entspannung und Zufriedenheit nach erbrachter Anstrengung oder Dankbarkeit, sollte ihm jemand geholfen haben. Solche Erfolge und emotionalen Gefühle sind gute Voraussetzungen, dass dieser Schüler sich bereitwillig weiteren Aufgaben zuwendet und bei schwierigen

[2] https://www.coaching-db.ch/2015/09/01/begeisterung-doping-f%C3%BCr-das-gehirn-prof-dr-gerald-h%C3%BCther/

[3] https://www.luzernerzeitung.ch/panorama/schule-hirnforscher-huether-so-macht-man-die-freude-am-lernen-kaputt-ld.128201

"Aufgaben" Ausdauer zeigen wird, um diese positiven Gefühle, diese Emotionen wieder zu erlangen.[4]

Beim Prinzip der Belohnung folgt der Verlust der intrinsischen Motivation. Ein Kind empfindet bei einer intrinsischen Tätigkeit ein Gefühl der Selbstwirksamkeit. Wenn ein Kind in seiner Kreativität oder Beschäftigung nur schon ein bisschen eingeschränkt wird, kann dies zum Verlust der eigenen Motivation führen. Ebenso wenn ein Kind mit seiner Lieblingstätigkeit zu anderen Tätigkeiten verleitet wird, welche es nicht besonders mag. Den Fehler, welcher häufig begangen wird, ist das Kind für die Ausführung seiner ursprünglichen Lieblingsaktivität materiell zu belohnen. Diese Belohnung kann auch in Form von Preisen, Auszeichnungen oder Geld erfolgen. Somit reduziert sich die Motivation nur noch auf das Materielle und nicht mehr die ursprüngliche Tätigkeit selbst.[5]

Fazit

Aus vielen Forschungen und Erfahrungsberichten resultiert vor allem, dass das Selbstbestimmte offenbar der Weg zum Erfolg ist. Allerdings sind es die Regeln der Gesellschaft, welche häufig ein Kind zum lernen zwingen. Schulen, welche den Kindern beim Lernen wollen unterstützen, gibt es viele. Es ist durchaus denkbar, dies auch an den Volkschulen einzuführen, doch ist es aus meinen Augen durchaus nicht möglich, dass eine Lehrperson in einem Klassenverband von 20 Schülern, jedem Kind das Entsprechende bieten kann. Die Klassen müssten entweder verkleinert (Lehrermangel) oder ein Altersdurchmischtes Lernen eingeführt werden. Dies widerspricht dann allerdings wieder der weit verbreiteten Meinung, dass Gleichaltrige am besten unter sich lernen und entwickeln.

[4] Emotionale Folgen von Erfolg (aus Theorie der Kausalattribierung, Autor unbekannt, Fach Pädagogische Psyhologie HSLU)
[5] Folgen bei Belohnung (Remo Largo, Babyjahre)

5. Was löst eine Wette aus?

«Wetten, dass ich schneller bin als du?». Bereits im Kindesalter beginnen wir, uns gegenseitig zu messen. Wer ist stärker, wer ist intelligenter, wer ist schneller – genau dieser Wetteifer ist oft schon bei den Kleinsten zu beobachten. Doch weshalb lieben wir Meschen dieses Kräftemessen?

Siegen! Die treibende Kraft, welche hauptsächlich hinter solchen Wetten steckt, ist der Siegeswille, der in uns allen steckt. Der Wunsch besser zu sein als die anderen, egal auf welche Art und Weise, reizt uns - sei es, sich selbst mit anderen zu messen oder auf jemanden resp. etwas zu wetten (Glückspiele, Sportwetten, Online-Gaming etc.).[6]

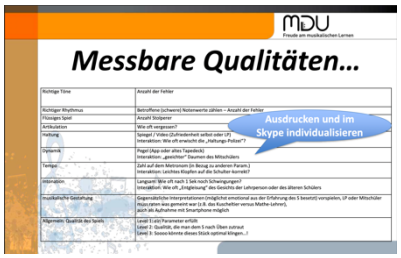
Was aber genau, führt nun dazu, dass wir siegen wollen? Die Antwort liegt ganz einfach in unserem Gehirn. Durch das Siegen, werden sogenannte Glückshormone resp. Botenstoffe ausgeschüttet. Insbesondere der Botenstoff Dopamin, welcher das Belohnungssystem im Gehirn aktiviert, löst in uns unbändige Glücksgefühle und Euphorie aus. Auf jeden Sieg, folgt ein weiterer Dopaminrausch. Kurz gesagt, sind es nicht nur die eigentlichen Spiele oder Wetten, die süchtig machen, sondern hauptsächlich die damit verbundene Ausschüttung der Glückshormone bei einem allfälligen Gewinn[7].

Eine weitere spannende Tatsache: sogenannte «Fast-Gewinne», stimulieren ähnliche Hirnregionen wie echte Gewinne und werden bei den Spielenden nicht als Verlust wahrgenommen. Erscheinen z.B. lediglich zwei statt der für einen Gewinn notwendigen drei Symbole, fühlt es sich so an, als hätten wir beinahe gewonnen und erweckt in uns Hoffnung, dass bei einem nächsten Spiel ein Gewinn wahrscheinlicher wird. Laut englischen Hirnforschern ist die Hirnaktivität bei Fast-Gewinnen sogar praktisch identisch wie bei tatsächlichen Gewinnen, was erklärt, wieso wir nach einem Fast-Gewinn ebenfalls einen erhöhten Drang verspüren, weiter zu spielen, wie nach einem echten Sieg.[8]

[6] https://www.wissen.de/was-reizt-menschen-wetten
[7] https://www.mooci.org/allgemeinmedizin/was-reizt-menschen-an-wetten/
[8] https://www.automatisch-verloren.de/de/13-archiv-online-glueckssspiele/37-glueckssspiele-wie-das-gehirn-reagiert.html

6. Mehr Lust und Begeisterung am Üben dank Wetten

Mit Wetten kann gezielt die Begeisterung am Instrument und dadurch auch das Üben zuhause oder in einer «gelben Phase» gefördert werden. Wetten können dabei verschiedenste Formen annehmen, der Kreativität sind praktisch keine Grenzen gesetzt. Die Wetten müssen aber vor allem für den Schüler messbar sein. Aus dem 1a Seminar lernten wir, dass die Zielformulierung immer eine musikalische Qualität haben sollte, denn so lernt sich der Schüler zuzuhören. Bsp: Richtige Töne – Anzahl Fehler. Die Folien 32-34 aus dem 1a Seminar können dabei helfen.



Als Lehrer muss ich mir Gedanken machen, wie sich die Parameter messen lassen, oder noch besser, wie ich den Schüler dazu bringe, sogar eigene Ideen zu entwerfen.

Zeitpunkt der Wette

Der Zeitpunkt ist grundsätzlich jederzeit möglich. Eine Variante wäre zum Beispiel beim Memo-Check für den nächsten Unterricht. Der Schüler nimmt sich vor, dass er beim Lied «Wetting-Day» maximal zweimal ein Vorzeichen vergisst. Hier könnte ich eingreifen und den Schüler mit einer Wette zusätzlich anspornen.

Ablauf einer Wette

1. **Schüler fragen:** «Sag mal, hättest Du Lust auf eine kleine Wette?»
2. **Vorschlag für ein Ziel:** «Ich wette, Du schaffst nicht, dieses Lied bis nächste Woche mit null vergessenen Vorzeichen zu spielen». Der Schüler wird an dieser Stelle häufig nach dem Wetteinsatz fragen. Als Reaktion gleich zusagen oder im spannendsten Fall feilschen.

3. **Verbindlichkeit des Ziels:** Schafft der Schüler das Lied wie zuvor abgemacht mit zwei vergessenen Vorzeichen, geschieht nichts. Es war sein Ziel, welches er sich vorgenommen hat, bevor ich ihn mit der Wette zusätzlich anspornen wollte. Sollte er aber alle Vorzeichen erwischt haben, so gewinnt er die Wette und ich muss meinen noch zu definierenden Wetteisatz einlösen. Bei mehr als zwei vergessenen Vorzeichen, muss der Schüler seinen Einsatz leisten.

4. **Wetteinsatz definieren:** Meist sind die Schüler kreativ, ansonsten habe ich mein Repertoire und meine Kreativität, um passende Wetteinsätze festzulegen. Eine Liste mit potenziellen Wetteinsätzen folgt weiter unten im Kapitel.
5. **Wette vortragen:** Wenn der Schüler die Wette gewinnt, wird er sich sicher über den errungenen Sieg erfreuen und viele Glückshormone ausschütten. Dabei ist wichtig, die Lust an der Leistung des Schülers, welche er hatte, um diese Wette zu gewinnen, bewusst anzusprechen!

Wichtige Hinweise für eine Wette

- **Glückshormone:** Werden nur ausgeschüttet, wenn ich mich anstrenge. Die Wette darf nicht zu einfach sein
- **Keine Wetthistorie!** Maximal 3-4 Anwendungen. Die Gefahr besteht, dass der Schüler sich nur noch durch Wetten motivieren lässt und dadurch nicht mehr selbstmotiviert ist. Stattdessen ihn auf die Glücksgefühle aufmerksam machen, die er hatte. Beispiel Gerhard Wolters, 1a Folie 44: «Brauchst Du immer noch einen Liegestütz oder erinnerst Du Dich daran, wie Du Dich damals gefühlt hast?»
- **Nachfragen**: «Wie siehts aus, wirst Du oder ich Liegestützen machen?»
- **Emotionale Ebene:** Mit Emotionen und virtueller Konsequenz lässt sich der Schüler am meisten begeistern.

- **Rechtzeitigkeit, Freiwilligkeit, Gegenseitigkeit:** Diese drei Grundsätze unbedingt beachten. Ansonsten kann es Belohnung, Bestrafung oder ein Müssen sein

Wetteinsätze für kleine und grössere bzw. länger andauernde Wetten/Meisterschaften

- Nassspritzen mit: Fingerspitzen, Hand, Wasserpistole (Achtung Wortwahl «Spritzen» bei Teenies und Ethik mit Wasserpistole 😊)
- Wasserballon im Sommer, in Brunnen oder Kinderbecken baden gehen
- Rückwärts ums Schulhaus laufen
- Tonleiter in der 10 Uhr Pause spielen
- Kuchen für nächsten Chaossamstag backen
- Pizza-Servierboy
- Gesichts-Bemalung
- Sportliche Betätigungen
- Po-Fussball
- Liegenstützen
- Hampelmann

Je nach Situation auch können auch familiärere Wetten zur Anwendung kommen wie Rasenmähen, Radwechseln, Geschirr im Lehrerzimmer spülen etc.

Zu vermeiden sind Einsätze, welche mit Wert wettgemacht werden. Diese haben keine emotionale Tätigkeit (nur Geld ausgeben) und können schnell als Belohnung/Konditionierung enden. Ebenso zu vermeiden sind natürlich unethische Wetteinsätze.

Als Inspiration resp. für Neugierige gibt es auf Wikipedia eine Liste mit allerhand bekannten und historischen Wetten (https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_bekannter_Wetten).
Ebenso MDU bei der Sendung Wetten Dass…:
https://www.outube.com/watch?v=SNV2jNomuTw&t=750s

8. Schlussfazit

In den letzten zwei Jahren habe ich immer wieder vereinzelt Wetten im Unterricht eingesetzt. Mal mehr und mal weniger erfolgreich. Dabei sind mir drei wesentliche Verhaltensweisen bei Schülern aufgefallen. Bei einigen ist Musikschule von Zuhause aus oder von der Volkschule her sehr an Leistungsdruck gebunden. Für sie erscheint eine Wette nicht so nachvollziehbar, da es für sie immer noch ein Üben und Lernen müssen ist. Bei ihnen fällt es schwer, sie mit Wetten zu begeistern, respektive braucht mehr Überzeugungsarbeit. Dann sind mir die Kinder aufgefallen, die sich denken, «Ja warum nicht, viel verlieren tu ich ja nicht, kostet mich nichts.» Wenn sie die Wette verlieren, weil sie halt nicht so viel geübt haben, ist es halt so. Und die spannendsten und häufigsten sind nun die Wettbegeisterten, die würden am liebsten nur wetten. Die muss ich dann immer wieder ein bisschen bremsen und an den emotionalen Moment des letzten Sieges erinnern. Sie sind dann auch die, welche bei einer Niederlage sofort eine Revanche einfordern. Allgemein stellte ich fest, dass Wetten während dem Unterricht die grösste Begeisterung auslöste. Ich vermute darin die Unmittelbarkeit, dass sie die Wette bei einem Sieg sofort einlösen können. Zuhause verfliegt diese Begeisterung oft, weil sie einfach zu viele Termine mit Sportvereinen oder Lernen der Volkschule beschäftig sind.

Was die wissenschaftlichen Themen über Gehirn und dessen Ablauf betrifft, konnte ich bei dieser Arbeit nur an der Oberfläche kratzen. Würde ich alle Aspekte, Entdeckungen, Forschungsergebnisse und Beispiele nur kurz ansprechen, würde der Umfang der Arbeit um ein X-Faches grösser. Ich habe mich deswegen auf die für mich interessantesten und relevantesten Themen fokussiert.

9. Quellenhinweise

Literatur

Autor unbekannt, 2006. Emotionale Folgen von Erfolg (aus der Theorie der Kausalattribuierung, Fach Pädagogische Psychologie HSLU).

Remo Largo, 2007. Babyjahre, Folgen bei Belohnung, Verlag Piper

Gerhard Wolters, Seminarunterlagen 1a

Internet

Wikipedia, 2022. Liste bekannter Wetten. Online: https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_bekannter_Wetten

Duden, 2022. Begriffe Wette. Online: https://www.duden.de/rechtschreibung/Wette

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS), 2022. Begriff Wette. Online: https://www.dwds.de/wb/Wette

LifeLine das Gesundheitsportal, 2018. Online: https://www.lifeline.de/vorsorgen/geistige-fitness/gehirn-id35482.html

Gerhard Hüther, 2015. Begeisterung – Doping für das Gehirn. Online: https://www.coaching-db.ch/2015/09/01/begeisterung-doping-f%C3%BCr-das-gehirn-prof-dr-gerald-h%C3%BCther/

Luzerner Zeitung, 2017. Hirnforscher Hüther: «So macht man die Freude am Lernen kaputt». Online: https://www.luzernerzeitung.ch/panorama/schule-hirnforscher-huether-so-macht-man-die-freude-am-lernen-kaputt-ld.128201

Wissen.de, 2019. Was reizt Menschen an Wetten. Online: https://www.wissen.de/was-reizt-menschen-wetten

Mooci GmbH, 2022. Was reizt Menschen an Wetten? Online: https://www.mooci.org/allgemeinmedizin/was-reizt-menschen-an-wetten/

Automatisch Verloren, 2020, IM DOPAMINRAUSCH. SO REAGIERT DAS GEHIRN AUF (ONLINE-) GLÜCKSSPIELE. Online: https://www.automatisch-verloren.de/de/13-archiv-online-gluecksspiele/37-gluecksspiele-wie-das-gehirn-reagiert.html