



Marshmallow-Challenge

🎯 Ziele

- ▶ Teamfindung und erste Teamarbeit kennenlernen
- ▶ Akzeptanz für sich und Andere ermöglichen
- ▶ Steigerung des Selbstwertgefühls durch die Erkenntnis „Ich kann ganz viel!“
- ▶ Abgleich von Fremd- und Selbstwahrnehmung

Die Tln. erleben sich als Teil einer Gruppe, in welche sie sich mit ihren Fähigkeiten und ihrer Persönlichkeit einbringen, indem sie gemeinsam eine herausfordernde Übung durchführen.

Die Tln. schärfen ihre Beobachtung, indem sie die Handlungen anderer Tln. wahrnehmen.



ab Klasse 7

Fachbezug: AWT, Kunst, Philosophie, Physik



Klassenraum



eine Lehrkraft



Vorbereitung: 15 Min.

Durchführung: 45 Min.



• je Tln.:

- 1 Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“

- 1 Stift

• je Crew:

- 20 ungekochte Makkaroni

- 1 m Bindfaden

- 1 m Klebestreifen

- 1 Marshmallow

- 1 Schere

• 1 Maßband/Zollstock

• 1 Stoppuhr

• 1 Kamera



Crew, Einzelarbeit, Plenum, Tandem

Stellen Sie von Anfang an klar, dass das Marshmallow die Referenz für die Messung der Höhe darstellt. Machen Sie den Tln. keine Vorgaben zum Aussehen des Turms. Der Turm muss freihändig stehen.

Diese Aufgabe besteht aus zwei Teilaufgaben und einer anschließenden Reflexion. In Teilaufgabe 1) konstruieren die Crews einen Turm mit den bereitgestellten Materialien, dessen „Spitze“ ein Marshmallow markiert. Die Beobachter*innen machen sich zum Bau im „Logbucheintrag“ Notizen. Die LK fotografiert den Prozess, stoppt die Zeit und ermittelt die Gewinner*innen.

In Teilaufgabe 2) machen sich die Konstrukteur*innen Notizen zum Bau des Turms im „Logbucheintrag“ und treten hierzu mit den Beobachter*innen in Austausch. Es schließt sich eine Reflexion an.

1 Vorbereitung

Die Materialien werden bereitgestellt und die Klasse findet sich in den Crews zusammen. Allen Konstrukteur*innen werden Beobachter*innen im Verhältnis 1:1 zugeteilt.

2 Anmoderation der Aufgabe

„Eure Crew hat die Aufgabe, innerhalb von 20 Minuten aus den Materialien einen Turm zu bauen und das Marshmallow auf dessen Spitze zu befestigen. Die Crew mit dem ‚höchsten‘ Marshmallow gewinnt.“

3 Verlauf

Die Tln. besprechen ihre Ideen zur Konstruktion des Turms und bauen diesen aus den Materialien.

Marshmallow-Challenge

Die Beobachter*innen machen sich Notizen im „Logbucheintrag“. Die LK macht Fotos von den TIn. und deren Konstruktionen und stoppt die Zeit. Am Ende werden die Turmhöhen ermittelt und die Gewinner*innen gekürt.

Die Konstrukteur*innen füllen den Reflexionsbogen („Logbucheintrag“) aus und treten mit den Beobachter*innen in einen Austausch.

4 Reflexion der Aufgabe und des Ergebnisses

Folgende Fragen werden im Plenum besprochen:

- „Wie sehen die Türme aus?“
- „Wie unterscheiden sich diese?“
- „Was ist in der gemeinsamen Arbeit leicht- bzw. schwergefallen? Warum?“
- „Was konntet ihr beobachten bzw. nicht beobachten?“
- „Wie ging es euch im gegenseitigen Austausch?“

5 Ergebnissicherung

Der „Logbucheintrag“ wird im Berufswahlportfolio abgeheftet. Nachträglich können ausgedruckte Fotos ergänzt werden.

6 Nachbereitung und Optionen für die Weiterarbeit

In der Folgestunde sollte eine weitere handlungsorientierte Übung durchgeführt werden, in der die Rollen von Beobachter*innen und Akteur*innen getauscht werden. Es bietet sich die Übung „Abstürzendes Ei“ an.



Idee:
AG SELFIE,
in Anlehnung: Siebel, Caspar:
Wilde Workshop Spiele: „Marsh-
mallow Challenge“. Abgerufen über
[https://www.workshop-spiele.de/
Moderationsanleitungen/Marshmel-
low_Challenge.pdf](https://www.workshop-spiele.de/Moderationsanleitungen/Marshmallow_Challenge.pdf) [letzter Zugriff
am 10.07.2019]. CC BY-SA 4.0.