



Co-funded by  
the European Union



# PR3-Schulungs-Toolbox

## Die Marshmallow-Challenge

SESKAT. Entwicklung von sozialen und emotionalen Kompetenzen in der Erwachsenenbildung

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by  
the European Union



#### 1) NAME UND BESCHREIBUNG DES TOOLS

Die Teilnehmer müssen in Teamarbeit und nur mit dem zur Verfügung gestellten Material in achtzehn Minuten das höchste freistehende Bauwerk mit dem Marshmallow an der Spitze bauen.

#### 2) ZIELE DER AKTIVITÄT

Die Ziele der Aktivität sind:

- Die Herausforderungen der Teamarbeit verstehen und wissen, wie man sie unter Zeitdruck bewältigt;
- die Vorteile der Teamarbeit zu verstehen;
- Verbesserung der Kreativität und der Fähigkeit zum kritischen Denken.

#### 3) VERBINDUNG DES TOOLS MIT EMOTIONALER INTELLIGENZ/SOFTEN FÄHIGKEITEN

Die Teilnehmer werden die Möglichkeit haben, in Teams zu arbeiten und sowohl die Vorteile als auch die Herausforderungen der Teamarbeit zu verstehen.

#### 4) RESSOURCEN UND MATERIALIEN

Jede Gruppe erhält: 20 Spaghetti, einen Meter Klebeband, einen Meter Schnur, Meersalz und einen Marshmallow.

Die Zeit für diese Herausforderung beträgt 18 Minuten.



Co-funded by  
the European Union



## 5) SCHRITT FÜR SCHRITT

### Schritt 1

Der Trainer erklärt die Marshmallow-Challenge und teilt die Klasse in mehrere Gruppen ein. Die Gruppengröße kann variieren, ideal wäre eine Größe von 4 bis 5 Teilnehmern. Die Teilnehmer haben achtzehn Minuten Zeit, um die Herausforderung zu meistern und den höchsten freistehenden Turm mit dem Marshmallow an der Spitze zu bauen. Die Gruppe, die den höchsten Turm baut, gewinnt. Es ist nicht erlaubt, Geräte zu benutzen, um online nach Lösungen zu suchen oder den Marshmallow zu schneiden.

10 Minuten

### Schritt 2

Die eigentliche Marshmallow-Challenge findet statt. Die Teilnehmer haben achtzehn Minuten Zeit, um zu diskutieren, zu planen und am Ende einen freistehenden Turm aus Spaghetti, Garn und Klebeband zu bauen, nicht zu vergessen das Marshmallow, das auf der Spitze des Turms stehen soll.

18 Minuten

### Schritt 3

Der Trainer kontrolliert die Türme und misst sie aus. Es ist Zeit, das Siegerteam zu feiern!

5 Minuten

### Schritt 4

Am Ende der Aktivität moderiert der Trainer ein Brainstorming über die Marshmallow-Herausforderung. Was haben die Teilnehmer durch die Aktivität gelernt? Welche Soft Skills haben sie verbessert? Was haben sie über Teamarbeit gelernt? Was lief in den erfolgreichen Teams gut und was lief in den anderen Teams schief?

## 6) ERWARTETE LERNERGEBNISSE

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer einige praktische Erfahrungen und Erkenntnisse über effektive Teamarbeit, Kreativität und kritisches Denken gesammelt haben.