

## Marshmallow Challenge

### Quellen und Hintergrund:

Das Spiel stammt von Tom Wujec und wurde auf einem TED Talk 2010 mit vielen Menschen gespielt (bis zu 800).

Website auf der ein Video, die Instruktionen und ein PDF mit Folien zu finden sind:  
<http://www.marshmallowchallenge.com/Welcome.html>

### Zahl der Teilnehmer:

Am besten mehrere Teams von jeweils 3-6 Personen.

### Dauer:

30-45 Minuten, abhängig von der Zahl der Teilnehmer und der Intensität des Debriefings. Wenn man Toms Folien benutzt, braucht man eher die 45 Minuten.

### Lernziele:

- Selbstorganisation im Team
- Prototyping und iteratives Vorgehen lernen, um schnell Feedback zu bekommen
- Wichtigkeit der richtigen Mischung von Skills im Team

### Material:

Für den Moderator eine Stoppuhr oder ein Timer für alle sichtbar und ein Zollstock zum Messen der Türme. Eventuell sollte man für das Siegerteam einen kleinen Preis bereithalten (z.B. Überraschungseier). Wenn man die Präsentation oder einen App-Timer verwendet, sollte man einen Projektor + Laptop dabei haben.

Jeweils pro Team

- Tisch
- 20 Spaghetti (ungekocht ☺)
- Eine Rolle Bindfaden, Paketband
- Eine Tesafilmrolle oder Kreppband
- Eine Schere
- Ein Marshmallow normaler Größe - weder mini noch die großen, sonst wird es zu schwer oder zu leicht.

### Vorbereitung:

- Materialpäckchen vorbereiten und bereithalten.
- Einteilen der Teilnehmer in Teams.
- Material ausgeben.

### Durchführung:

Regel:

Das Team gewinnt, welches innerhalb von 18 Minuten den höchsten freistehenden Turm aus dem Material baut, auf dessen Spitze der Marshmallow getragen wird.

Durchführung:

Der Moderator stoppt die Zeit und misst am Ende die erreichte Höhe der Türme. Das Siegerteam kann ausgezeichnet werden und erhält einen Preis.

### **Varianten:**

Man kann die Challenge auch in 2x9 Minuten Sprints unterteilen und so den Teams die Gelegenheit zum Lernen geben. Nach der ersten Runde erhalten die Teams 3 Minuten für eine Retrospektive und starten dann die zweite 9 Minuten Runde mit neuem Material.

Das alte Material (in der Regel die Spaghetti) sollte weggenommen werden, damit alle die gleiche Menge zur Verfügung haben. Normalerweise reicht es aus zu schauen, was den Teams fehlt und z.B. die Spaghetti auf 20 aufzufüllen.