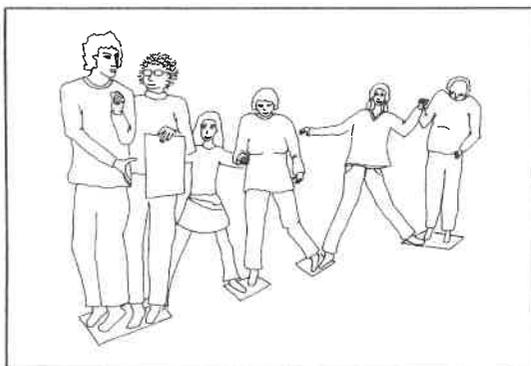


Marshmallows

Kategorie:	Teamübung
Lernziele:	Kooperation, Umgang mit Ressourcen, Strategieplanung, Wir-Gefühl stärken
Teilnehmeranzahl:	10–30 Personen
Zeit:	30–45 Minuten
Ort:	großer Raum mit großer freier Fläche oder im Freien
Material:	Teppichfliesen (ca. 30 × 30 cm groß), zwei kurze Seile



Ablauf und Regeln

Die Spielgruppe wird in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Die Teams stellen sich an den gegenüberliegenden kurzen Enden einer Spielfläche auf (Fläche etwa 2 × 10 Meter). Diese Endmarkierungen können mit zwei kurzen Seilen am Boden veranschaulicht werden. Die Spielfläche wird vom Trainer als Wasserfläche bezeichnet, die zwei Teams befinden sich am Beginn an sicherem Ufer. Aufgabe ist es, möglichst schnell die Wasserfläche zu überqueren und an das gegenüberliegende Ufer zu gelangen (wo sich das andere Team befindet). Die Gruppe, der dies als erste vollständig gelingt, hat gewonnen. Die Wasserfläche darf aber niemals von einem Spieler direkt berührt werden, auch nicht mit einem Teil des Körpers (Regel 1). Wird die Wasserfläche aus irgendeinem Grund von einem Teammitglied berührt (es reicht auch, wenn ein Fuß nur zum Teil das Wasser berührt), so muß sein ganzes Team wieder zurück zum Ufer von vorn anfangen, dort wo es gestartet ist (Strafregel). In diesem Fall darf das Team beim Zurückgehen hinter ihre Startlinie auch die Spielfläche betreten und ihre Hilfsmittel mitnehmen.

Zum Überqueren hat jede Gruppe Hilfsmittel (Teppichfliesen), aber jeweils eine Teppichfliese weniger als Teammitglieder. Die Hilfsmittel dienen als Tritt-

hilfen. Es muß immer physischer Kontakt zu jedem Hilfsmittel bestehen (Regel 2). Geht der Kontakt auch nur für einen Moment verloren, so bedeutet dies den Verlust der Teppichfliese (Strafregel). Wenn etwa eine Person zu Beginn eine Teppichfliese auf die Spielfläche legt, diese nur für eine Sekunde losläßt und sich dann erst darauf stellt ist die Fliese trotzdem verloren und wird vom Trainer entfernt.

Besondere Hinweise

Die Teppichfliesen können auch unterschiedlich groß sein (jedoch nicht zu groß, damit nicht mehr als drei Personen auf eine Fliese passen), oder es kann auch anderes Material als Hilfsmittel verwendet werden.

Mögliche Variationen

Statt als Strafe zurück an den Start zu müssen, kann für einen Regelverstoß auch eine Strafzeit von 30 Sekunden zur Endzeit des Teams addiert werden, wodurch das langsamere Team bei weniger Fehlern eventuell gewonnen hat.

Man kann auf jede Fliese ein abziehbares weißes Etikett kleben. Bevor die Übung gestartet wird, sollen die Teilnehmer jedes Teams Antworten auf eine gestellte Frage finden und die wichtigsten Antworten auf die Etiketten der Fliesen schreiben. Beispiel für eine solche Frage ist: »Was sind die wichtigsten Bedingungen für effektive Teamarbeit?« und mögliche Antworten sind: »Vertrauen«, »Kooperation« usw. Dies eröffnet dann die Metapher: »So wichtig wie die von euch genannten Bedingungen für die Teamarbeit sind, so lebenswichtig sind die Fliesen, um die Wasserfläche zu überqueren. Geht nur eine Fliese verloren, ist die Aufgabe sehr viel schwerer zu bewältigen, ebenso gilt dies im übertragenen Sinne für die Teamarbeit, wenn zum Beispiel das Vertrauen verlorengeht. Achtet daher gut auf eure Ressourcen.«

Debrief

Im Debrief kann der Umgang mit den Ressourcen angesprochen werden. Wurde sorgfältig damit umgegangen? Warum gingen Fliesen verloren? Wie kam es dazu, daß die Gruppe wieder an den Start zurück mußte? Die Gruppe kann auch reflektieren, wie sehr die Bereitschaft zu gegenseitiger Hilfe und Kooperation verwirklicht wurde und welche Strategien entwickelt wurden, um die Aufgabe zu erfüllen. Da es weniger »Hilfsmittel« als Teammitglieder gibt, sind diese gezwungen einander zu helfen und zu kooperieren. Es spielt sich meistens eine gute Teamarbeit ein, bei der mehrere Personen eine Fliese nutzen, die jeweils letzte Fliese in einer Kette nach vorn weitergeben und sich so durchaus schnell fortbewegen können. Dabei entsteht häufig ein positives Wir-Gefühl. Im Debrief kann mit der Gruppe überlegt werden, was die Gruppe tun kann,