

MARSHMALLOW CHALLENGE – Guide animateur



Développer l'esprit d'équipe des salariés à travers un jeu d'habileté utilisant de simples aliments, de la ficelle et du scotch. C'est le concept à la fois original et novateur du Marshmallow Challenge. Une activité de groupe ludique qui consiste à construire la structure la plus haute possible pour faire tenir un marshmallow. Un outil redoutablement convivial et efficace récemment apparu au Maroc, qui permet d'améliorer sensiblement la cohésion de groupe tout en réduisant significativement les conflits. Un challenge particulièrement stimulant pour l'équipe qui demande néanmoins beaucoup d'attention et de concentration.

- **Objectif :**

Avec un matériel accessible à tous, spaghettis, fil, scotch, chamallow, une équipe de 4 à 5 personnes doit réaliser la plus haute tour en exactement 18 minutes, avec pour contrainte principale, le fait de disposer le Chamallow au sommet de la structure.

- **Durée :** 35 à 45 mn selon la durée de débriefing

- **Préparation de la salle :**

- Une table par groupe
- Un kit par groupe :
 - Ciseaux / 1 m ruban adhésif / 1 m ficelle / 1 chamallow / 20 spaghettis
- Animateur : mètre couturière + paquet chamallow restant + paquet pour équipe gagnante
- PPT + time boxing + musique
- Fiches observateurs
- Affiches avec règles jeu
- Constituer les équipes de 6 en amont
- Désigner 3 observateurs (1 par groupe) qui peuvent aussi participer

- **Objectifs et les règles du Marshmallow challenge.**

- L'objectif: Construire la structure la plus haute et qu'elle soit autonome ! L'équipe gagnante est celle qui a la structure la plus grande mesurée depuis la surface de la table jusqu'au Marshmallow. Ceci signifie que la structure ne peut pas être suspendue à une structure supérieure, comme une chaise, un plafond ou un lustre. Si les spaghettis montent plus haut que le Marshmallow, on mesure bien de la base jusqu'à celui-ci
- Un Marshmallow entier ! Le Marshmallow entier doit être au sommet: Couper ou manger une partie de la guimauve disqualifie l'équipe.
- Bonne utilisation du kit: L'équipe peut utiliser comme elle le souhaite dans les ressources qui lui sont fournis le kit : 20 spaghettis, 1 mètre de ficelle, 1 mètre de bande adhésive. Les équipes sont libres de briser le spaghetti, de découper la bande et la ficelles pour créer leur structure.
- Timeboxing: Le Défi dure 18 minutes EXACTEMENT ! Les équipes ne doivent pas tenir leur structure lorsque le temps est écoulé. Ceux qui touchent ou soutiennent la structure à la fin de l'exercice sont disqualifiés.
- Assurez-vous que tout le monde comprend les règles: n'hésitez pas à les répéter au moins trois fois. Demandez si quelqu'un a des questions avant de commencer.

- **En cours de challenge :**

- Promenez-vous dans la salle : il est étonnant de voir le développement des structures et les innovations des équipes
- Annoncez fréquemment le temps restant : 12 minutes, 9 minutes (à mi-chemin), 7 minutes, 5 minutes, 3 minutes, 2 minutes, 1 minute, 30 secondes et un compte à rebours de dix secondes.
- Construisez une rivalité amicale en encourageant les équipes ayant une structure innovante. Encouragez les gens à regarder les autres équipes.
- Rappelez fréquemment aux équipes les règles de disqualification : Souvent, les équipes qui n'auront pas expérimenté la contrainte du marshmallow seront dans l'obligation de tenir leur structure à la fin du jeu. Rappelez que la structure gagnante doit être stable et autonome !
- **OPTION :** Au bout de 15 minutes, redonner 5 spaghettis par groupe.
Que vont donc faire les équipes ?

Surprise : la première réaction est de se dire : « on n'a plus de temps, on les met de côté, on verra au tout dernier moment si on en a besoin ».

- **Terminer le challenge :**

Une fois arrivé au terme du timeboxing, Arrêtez tout (on lève les bras par exemple) et demandez à tout le monde dans la pièce de s'asseoir pour que tout le monde puisse voir les structures. Empiriquement, un peu plus de la moitié des équipes auront des structures debout.

- Mesurer les structures : Mesurer les structures autonomes et annoncez haut et fort leur taille de la structure la plus courte jusqu'à la plus haute.
- Identifiez l'équipe gagnante: assurez-vous qu'ils obtiennent une ovation debout et un prix (Des MarshMallows ??).

- **Debriefing de chaque observateur sur son groupe – 5 mn par groupe**

- Comment ça va ?
- Comment avez-vous vécu l'expérience ?
- Qu'est ce qui a bien marché ... ou pas ?
- Qu'avez-vous observé ?
- Comment vous êtes vous organisés ?
- Tout le monde a-t-il participé ? trouvé sa place dans le groupe ?
- Test de la tour au bout de combien de temps ?
- Combien de tests ?

Comparer itératif / cycle en V avec tests à plusieurs moments du projet = bonne expérience

- **Debriefing de l'animateur – 10 mn**

Vertu du Challenge

Déclencher des prises de conscience et une prise de recul par rapport au quotidien.

C'est aussi un moyen d'observer le niveau de maturité de ce collectif, et de sensibiliser les participant à leurs réactions de groupe... ou d'équipe.

Anecdote :

A ce type d'exercice Qui sont les plus mauvais ?

Les jeunes diplômés de Business Schools ...

Trop conceptuels, planifiant et théorisant trop avant de prototyper pour constater alors que leur belle structure ne supporte pas le poids du Chamallow

Qui sont les meilleurs ?

Hormis les architectes et ingénieurs qui inventent d'ingénieux dispositifs, ce sont les enfants de maternelles. Dès le début, ils testent, mettent en pratique, puis font évoluer leurs structures.

L'exercice est parfaitement reproductible en entreprise, avec un temps de debrief conduit par un animateur ou coach d'équipe. Il sera alors intéressant ... Un observateur/rapporteur nommé dans chaque équipe pourra rendre compte de la dynamique d'équipe.

L'exercice de construction peut être reconduit après la phase de debrief, permettant alors de noter les apprentissages.

Débriefez: Les enfants font mieux que les adultes sur ce challenge : sur pratiquement toutes les mesures de l'innovation, les enfants de la maternelle créent des structures plus grandes et plus intéressantes.

Testez la contrainte, prototypez: la raison pour laquelle les enfants font mieux que adultes est que les enfants passent plus de temps à « jouer au prototypage » : Ils testent une structure qui s'écroule, recommencent une autre... Les adultes passent beaucoup de temps à planifier, puis à exécuter le plan, avec trop peu de temps pour réparer la structure une fois qu'ils ont mis le marshmallow au sommet. Ils ne testent pas la contrainte.

Le Marshmallow est une métaphore pour les hypothèses cachées d'un projet: l'hypothèse dans le marshmallow challenge est que les marshmallows sont légers et pelucheux et facilement soutenus par les spaghettis. Lorsque vous testez votre structure, vous vous apercevez, souvent trop tard, que les marshmallows ne sont finalement pas si légers. La principale leçon à retenir du challenge est que nous devons identifier les hypothèses dans notre projet – les besoins réels des clients, le coût du produit, la durée du service – les tester tôt et les tester souvent. C'est le mécanisme qui mène à une innovation efficace.