

Christa Eversmeyer

# Das Clusterspiel

Ein lustiges Warming-up-Spiel zum Kennenlernen, das viel Spaß macht und Teilnehmern und Seminarleitern interessante Informationen über die Gruppe liefert.

- Andere Bezeichnungen:**
- Gleich und gleich gesellt sich gern
  - Häufchen-Spiel
  - Grüppchen-Spiel
  - Ballung-bringt-Wallung (Ballungsspiel)
- Anzuwenden:**
- Zu Beginn eines Seminars, etc.
  - Zur Auflockerung nach der Mittagspause des 1. Seminartages
  - Wenn nicht genügend Zeit zum ausführlichen Kennenlernen der Teilnehmer vorhanden ist
  - Wenn sich die TeilnehmerInnen noch nicht so gut kennen

- Spielidee / Ziel:**
- Zwangloses Kennenlernen aller beteiligten Personen im Seminar / Training
  - Abbau von Hemmungen durch „aufgefordertes“, legitimes Zugehen auf andere
  - Spaß an der Bewegung
  - Befriedigung der Neugier („Who is who“)
  - Schaffung einer transparenten und entspannten Arbeitsatmosphäre

**Anzahl der Teilnehmer:** Mindestens 6. Mit Mikrophon und Assistenten: im Prinzip unbegrenzt

**Dauer:** Je nach Gruppengröße 10 - 20 Min.

- Hilfsmittel / Ausstattung:**
- Klingel / Klangschalen zum Ankündigen des nächsten Durchganges
  - Evt. Karten zum Aufschreiben der Clusterbegriffe (z.B. Zielgruppen / Geschlechter / Augenfarbe, etc.)

**Vorbereitung:** Vorher überlegen, welche seminarbezogenen Cluster man durch die Teilnehmer bilden lassen möchte, bzw. welche Fakten die Teilnehmer interessieren könnten.

Beispiel für ein Train-the-Trainer-Seminar:

*Begriff:* Cluster:

Status: + Selbständig  
+ Angestellt  
+ Sonstiges

Arbeit: + Team  
+ Partner  
+ Allein  
+ Sonstiges

*Weitere mögliche Begriffe:*

Berufsjahre, Zielgruppen, Spezialisierung / Schwerpunkt, Erwartungen.

Diese sachlichen Fakten sollten im Wechsel mit lustigen, auflockernden Angaben „geclustert“ werden, wie z.B.: Geburtsjahr,



Familienstand, Sternzeichen, Geschlecht, Hobbies, Schuhgröße, ...

- Spielverlauf:**
1. Teilnehmer werden vom Spielleiter gebeten, Grüppchen nach den genannten Begriffen zu bilden, z.B. „Wohnort“
  2. Jetzt gehen die Teilnehmer auf die Suche nach den Personen, die auch aus ihrer Stadt kommen, indem sie laut den Namen ihres Wohnsitzes rufen.
  3. Nachdem sich die Teilnehmer gefunden haben, stellt jedes Grüppchen, bzw. jeder einzelne Teilnehmer dar, aus welchem Teil des Landes sie / er kommen.
  4. Danach wird der nächste Begriff genannt. Die Gruppen lösen sich und finden sich anhand der neuen Begriffe zusammen.

- Bitte beachten:**
- Bei einer Gruppengröße über ca. 20 Teilnehmer sollte ein Assistent eingesetzt werden, der u.a. auch darauf achtet, daß sich keine Parallel-Grüppchen mit identischen Begriffen bilden.
  - Der Spielleiter kann die Gruppen einbeziehen und sie fragen, welches „Cluster“ sie als nächstes bilden wollen.
  - Die Teilnehmer können zu Beginn des Spieles gebeten werden, darauf zu achten, mit welcher Person sie häufig in einem Cluster zusammen treffen. Diesen Fakt als Gelegenheit nutzen, um nach dem Spiel mit diesem Teilnehmer ins Gespräch zu kommen.
  - Der Spielleiter kann und sollte sich auch in die Cluster einreihen.
  - Bei ausreichender Zeit kann den Teilnehmern nach diesem Spiel noch die Möglichkeit gegeben werden, mit den Teilnehmern ihrer Wahl ins Gespräch zu kommen

**Nebenwirkungen:** ACHTUNG: Kann bei „Zusammenballung“ günstiger Umstände süchtig machen!!!