



BAUKULTURKOMPASS Nr. 7

# ATMOSPHERE

erschienen im Frühjahr 2016

## HörBilder

AUTOR

**Sibylle Bader**

**für die Wanderklasse - Verein für BauKulturVermittlung**

TITEL

**Atmo-Storys**

Der Baukulturkompass ist ein Produkt von



# ATMO-STORIES

Dieses Spiel ist nicht nur lustig und fördert den Teamgeist, es bringt auch ganz ungeahnte Talente zum Vorschein!

## ZAHL SPIELERINNEN

Mindestens 4, 2 Gruppen spielen gegeneinander, in jeder Gruppe sollten mindestens 2 Personen sein.

## VORBEREITUNG

Jede Gruppe überlegt sich mindestens eine Story: Diese soll aus aufeinanderfolgenden Tätigkeiten bestehen, die etwas erzählen.

Etwa: Morgens, wenn ich aufstehe: gähnen - aufwachen, aus dem Bett kommen, ins Bad gehen, Zähne putzen, anziehen, frühstücken etc. Vergesst dabei nicht, dass auch jeder Raum einen anderen Klang hat, beim Frühstück vielleicht der Radio läuft, das Wasser in der Dusche spritzt, die elektrische Zahnbürste anders klingt wie eine Handzahnbürste und so weiter. Deshalb ist es notwendig, dass mind. 2 Personen erzählen: Die erste Person beschreibt (oder 'belautet') die Tätigkeiten, die zweite Person die Hintergründe, also 'Atmos'.

## WER BEGINNT

Summiert die Tage der Geburtsdaten (etwa: 26.05. + 07.01. = 39). Die Gruppe, die die höchste Zahlensumme hat, beginnt.

## ABLAUF

Die erste Gruppe erzählt ihre Story nur mit Geräuschen - OHNE PANTOMINE - bis zum Ende. Die andere Gruppe soll versuchen, möglichst viele Tätigkeiten zu erraten bzw. die Geschichte zu erkennen. Dann wird getauscht.

## VARIANTE

Für die akustische Erklärung darf auch geklopft, geklatscht werden bzw. dürfen Hilfsmittel zur Erzeugung von Geräuschen verwendet werden.

## ZIEL DES SPIELS

Die Gruppe, die die meisten Geschichten und Tätigkeiten errät, gewinnt.

