



BAUKULTURKOMPASS Nr. 7

# ATMOSPHERE

erschienen im Frühjahr 2016

## HörBilder

AUTOR

**Sibylle Bader**

für die Wanderklasse - Verein für BauKulturVermittlung

TITEL

**Geräusch-Memory**

Der Baukulturkompass ist ein Produkt von



# GERÄUSCH-MEMORY

Dieses Spiel ist eine Variante des von Ravensburger Spiele eingetragenen MEMORY-Spiels aus dem Jahr 1959. Bereits davor wurden ähnliche Spiele weltweit gespielt, etwa unter den Begriffen 'Pairs' oder 'Zwillingsspiel'.

Viele kennen vielleicht die (oft selbst gebastelte) Geräusch-Version des Spiels, in dem etwa je 2 Filmdosen (oder leere Kinder-Überraschungseier) mit den gleichen Materialien wie Reiskörner, Kieselsteine, Knöpfe oder anderen Dingen gefüllt werden. Wie bei den Bilderkarten, sollen durch das Bewegen von 2 Dosen die Paare gefunden werden. Dies Version schult ebenfalls sehr gut die Konzentration und die akustische Wahrnehmung.

Wir wollen hier eine weitere Variante vorstellen:

## **ANZAHL SPIELERINNEN**

Mindestens 2, 2 Gruppen spielen gegeneinander. Zusätzlich es gibt eine neutrale Spielleitungs-Person.

## **MATERIAL**

Internetanschluß, Computer, Lautsprecher, Präsentationsmöglichkeit (Bildschirm/Smartboard oder Beamer+Leinwand), evtl. Drucker, Vorlagen siehe unten.

## **VORBEREITUNG**

Die untenstehenden Bilder werden am Bildschirm/Beamer/Smartboard gezeigt oder ausgedruckt. Die Linkliste mit den Geräuschen sollte - für die Spielenden uneinsichtig - so für die Spielleitung zur Verfügung stehen, dass durch das unmittelbare Anklicken der Links die Geräusche zu den Bildern aufgerufen werden können. Die Bilder und Geräuschlinks können durch Eigene ergänzt werden. (Quelle der Sounds etwa [www.freesound.org](http://www.freesound.org))

## **WER BEGINNT**

Jede Gruppe summiert die Zahlen der Schuhnummern ihrer Gruppenmitglieder (inklusive Halbnummern, je nur 1 x). Die Gruppe mit der geringeren Anzahl beginnt.

## **ABLAUF**

Die Spielleitungs-Person zeigt je ein Blatt (siehe unten) oder auch ausgedruckt alle Bilder auf einmal der gesamten Gruppe der Spielenden. Die Bilder haben je eine Nummer, die mit einer Link-Nummer in der weiteren Liste überein stimmen. Die Spielleitung klickt willkürlich oder in einer geheimen Reihenfolge auf die Links und lässt die Spielenden raten, zu welchem Bild das jeweilige Geräusch passt.

## **ZIEL DES SPIELS**

Die Gruppe, die die meisten Begriffe errät, gewinnt.

Quellen: Bilder von [www.flickr.com](http://www.flickr.com), Creative Commons; Geräusch alle von [www.freesound.org](http://www.freesound.org)

1



2



3



4



5



6



7



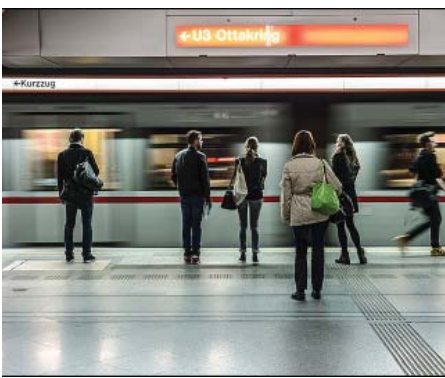
8



9



10



11



12



# LINKLISTE zu den Bilder und den Soundfiles

- 1 Autorennen: <http://www.freesound.org/people/DaleT92/sounds/260886/>  
Foto: flickr.com, racecarbuzz.com
- 2 brechende Wellen: <http://www.freesound.org/people/rgapcreative/sounds/190949/>  
Foto: flickr.com, Yoann Jezequel
- 3 Pferdekutsche (Fiaker) Stadt: <http://www.freesound.org/people/Wanderklasse/sounds/338334/>  
Foto: flickr.com
- 4 Highheels, Straße: <http://www.freesound.org/people/gerardcatala/sounds/153282/>  
Foto: flickr.com
- 5 Kirchenglocke (und Stadtlärm): <http://www.freesound.org/people/Wanderklasse/sounds/338333/>  
Foto: flickr.com
- 6 wieherndes Pferd: <http://www.freesound.org/people/XtreamGF/sounds/165243/>  
Foto: flickr.com
- 7 Opernübertragung (public viewing): <http://www.freesound.org/people/Wanderklasse/sounds/338335/>  
Foto: flickr.com
- 8 Schritte, Straße (mittelschnell) auf dem Asphalt: <http://www.freesound.org/people/Wanderklasse/sounds/338336/>  
Foto: flickr.com
- 9 Stadion Tröte: <http://www.freesound.org/people/YleArkisto/sounds/316717/>  
Foto: flickr.com, Andrew Seaman
- 10 UBahn (fährt aus der Station): <http://www.freesound.org/people/Wanderklasse/sounds/338343/>  
Foto: flickr.com
- 11 Vogelgezwitscher: <http://www.freesound.org/people/ivolipa/sounds/274882/>  
Foto: flickr.com. Danny VB
- 12 Waldidylle: <http://www.freesound.org/people/Kyster/sounds/97178/>  
Foto: flickr.com. Franz Jachim