

Was darf ich in der Familienbande-Runde machen?

Nachdem alle Familienmitglieder einmal aktiver Spieler waren, beginnt die Familienbande-Runde. Der älteste Erwachsene beginnt, das jüngste Kind kommt zuletzt.

Familienbande-Karten vorlesen

Alle lesen nacheinander ihre Karte vor. Danach legen sie diese wieder in der Tischmitte vor sich aus. Nur eine der 3 bis 6 Karten kann gewinnen.

Beispiel: Markus liest „Jeder fragt, bevor er Sachen ausleiht!“
Dann lesen Lisa, dann Till, dann Annika ihre Karten vor.

Familienbande „toll!“?

Jeder Spieler wählt für sich einen Vorschlag aus, ohne seine Wahl den Mitspielern zu verraten. Alle sagen auf Kommando des ältesten Kindes gleichzeitig den Satz: „Der allerbeste Vorschlag ist!“ Dabei schwenken sie die Fäuste im Kreis. Mit dem Wort „ist“ zeigt jeder auf die Karte, die er heimlich ausgesucht hat. Auf seine eigene Karte zu zeigen ist verboten.

Beispiel: Markus zeigt auf Lisa. Lisa und Annika auf Till. Till auf Markus.

Der Vorschlag, der die meisten Fingerzeige hat, kommt ans „Schwarze Brett“.

Beispiel: Till hat die meisten Stimmen.

Die ganze Familie macht demnächst einen Pizzabacktag.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Mit der Auswahl des Vorschlages für die ganze Familie ist Spielende. Das nächste Spiel findet erst statt, wenn alle Karten eingelöst sind.



Familien geflüster

ist eines von vielen Kommunikationsspielen aus dem aktuell-spiele-verlag. Gerne senden wir Ihnen unseren neuesten Verlagsprospekt zu.

Familien geflüster

Für 3 bis 6 Familienmitglieder von 7 Jahren bis 97 Jahren

Viel Spaß bei Ihrem ganz persönlichen Familiengeflüster wünscht Ihnen Henri Guttman & Uschi und Franz Scholles

Warum spiele ich „Familiengeflüster“?

Beim „Familiengeflüster“ darf zunächst jeder einen Wunsch aussuchen. Zwischendurch spielt beim Finger-Rücken-Malen auch Glück und Geschick eine Rolle. Zum Schluss fällt die Entscheidung über ein Projekt für die ganze Familie.

Was finde ich in „Familiengeflüster“?

20 „Elternglüster!“ Karten	5 „Nachtisch!“ Karten
20 „Kinderglüster!“ Karten	2 „Pause!“ Karten
20 „Bestimmer!“ Karten	2 „Päckchen!“ Karten
16 „Familienbande!“ Karten	6 Fahnen
12 „Glück!“ Karten	30 Sticker
12 „Pech!“ Karten	Farbwürfel
	Spielregel

Wie baue ich „Familiengeflüster“ auf?

Gib den Kindern die Karten „Kinderglüster“ und den Eltern die Karten „Elternglüster“. Sortiere die restlichen Karten nach Kartentiteln (Bestimmer, Familienbande, Glück, Pech, Nachtisch, Pause, Päckchen). Lege diese Karten gut erreichbar bereit, ebenso Farbwürfel und Sticker. Jedes Familienmitglied sucht eine Fahne aus. Der Spieler mit den „schrillsten“ Klamotten ist Startspieler.

Wie spiele ich „Familiengeflüster“?

„Familiengeflüster“ verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler wird „aktiver Spieler“. Annika(8 Jahre), Till(9 Jahre), Lisa und Markus führen dich durch viele Beispielsituationen.

Beginne das Spiel sofort, indem du als aktiver Spieler mit dem Farbwürfel würfelst.
Beispiel: Lisa hat die schrillsten Klamotten und würfelt als Startspieler(aktiver Spieler).



Was darf ich in der Wunschrunde machen?

Der aktive Spieler (= Wünscher) erhält einen Kartenstapel. Kinder den Stapel „Kindergeflüster“, Erwachsene den Stapel „Elterngeflüster“. Der „Wünscher“ sucht aus den 20 Karten die 7 Karten aus, auf denen Stiefel (Kindergeflüster) oder Liegestühle (Elterngeflüster) der gewürfelten Farbe sind.
Beispiel: Lisa würfelt „gelb“ und sucht alle Karte heraus, auf denen ein gelber Liegestuhl ist.

Wunschkarte wählen

Der „Wünscher“ wählt die Karte aus, die ihm am besten gefällt. Danach klebt er einen Sticker auf die Karte. Auf den Sticker schreibt er die Tätigkeit, Person, Ereignis, Zeit, Ziel usw.

Beispiel: Lisa wählt die Karte „1 x Ausflug“ und trägt als Ziel die „Stadt“ auf den Sticker ein.

Familienmitglied als Bestimmer wählen

Der „Wünscher“ gibt die Karte dem Familienmitglied, der die Karte einlösen soll (Bestimmer).

Beispiel: Lisa möchte mit Markus (Bestimmer) in die Stadt fahren.

Bestimmerkarte wählen

Der „Bestimmer“ liest die erhaltene Geflüsterkarte vor. Danach würfelt er. Der „Bestimmer“ sucht aus den 20 „Bestimmer“-Karten die 7 Karten aus, auf denen ein Luftballon der gewürfelten Farbe ist.

Beispiel: Markus würfelt „grün“ und sucht Karten heraus, auf denen ein grüner Luftballon ist. Aus diesen Karten wählt er die Karte „Ich übernehme die Vorbereitung!“ aus.

Bestimmerkarte dem „Wünscher“ geben

Der „Bestimmer“ gibt dem „Wünscher“ die Karte „Bestimmer“. Gleichzeitig geht die Wunschkarte zurück.

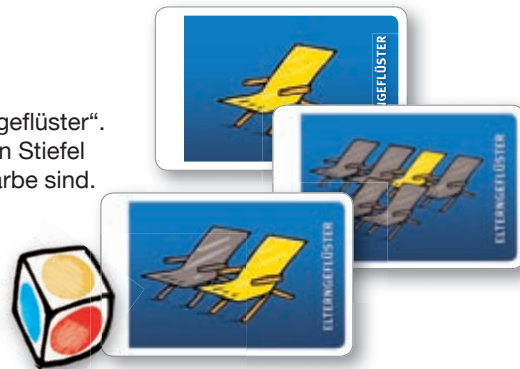
Dabei ist die Textseite sichtbar. Diese liest der „Wünscher“ vor.

Beispiel: Lisa liest vor, dass Markus die Vorbereitung übernimmt.

Bestimmer „toll!“? abstimmen

Alle – außer Bestimmer – entscheiden, ob der „Bestimmer“ „toll!“ ist. Alle sagen auf Kommando des „Wünschers“ gleichzeitig „1,2,3 toll!“ Dabei schwingen sie die Fäuste im Kreis. Mit dem Wort „toll!“ wenden die Spieler den Daumen nach oben, wenn sie den „Bestimmer“ „toll!“ finden. Bei „Mischmasch“ oder „Larifari“ bleibt der Daumen, wo er ist. Stimmen die meisten Spieler mit „toll!“, gibt’s eine Belohnung für den „Bestimmer“. Ebenso bei 1 zu 1 und 2 zu 2 Stimmen. Kinder erhalten als Belohnung eine Karte „Päckchen“, Erwachsene eine Karte „Pause“.

Beispiel: Annika, Till und Lisa finden es „toll!“, dass Markus die Fahrt in die Stadt plant. Markus erhält eine Karte „Pause“.



Was darf ich in der Malrunde machen?

Der „Wünscher“ wird nun zum „Fingermaler“. Er guckt sich die „Fingermaler“ Seite seiner Karte „Bestimmer“ an. Darauf ist eine Zeichnung abgebildet.

Fingermaler wird Rückenmaler

Das Fingermaler-Motiv soll der linke Nachbar (Fühler) erkennen. Dazu dreht der Maler sich zu seinem linken Nachbarn, der ihm seinerseits den Rücken zeigt. Der „Fingermaler“ malt das Motiv mit seinem Finger auf den Rücken.

Beispiel: Lisa zeichnet Annika auf den Rücken.

Fühler „toll!“

Der „Fühler“ zeichnet das Motiv, wie er es erkannt hat, auf ein Blatt.

Beispiel: Annika zeichnet

Alle Spieler vergleichen die Zeichnung auf dem Blatt und der Karte.

Bei Übereinstimmung erhält der „Fühler“ eine Karte „Nachtisch“.

Der „Fingermaler“ zieht die oberste Glück-Karte vom Stapel, ohne Übereinstimmung die oberste Pech-Karte.

Danach klebt der Fingermaler einen Sticker auf die Karte. Auf den Sticker schreibt er die Person, die die Karte mit ihm zusammen einlösen soll.

Beispiel: Lisa zieht eine Pech-Karte und trägt Till für den gemeinsamen Mülldienst ein.

Wozu brauche ich die Fahne?

Der „Wünscher“ hat jetzt 3 Karten (Kindergeflüster/Elterngeflüster, Bestimmer, Glück!/Pech). Diese Karten steckt er auf seine Fahne.

Die Fahne stellt er in der Wohnung so auf, dass alle sie gut sehen können.

Beispiel: Lisa steckt die Karten Elterngeflüster, Bestimmer und Pech auf die Fahne und klemmt diese unter den Garderobenspiegel.

Wann ist der Wechsel des aktiven Spielers?

Der bisher aktive Spieler nimmt sich den Stapel mit Familienbande-Karten. Während der linke Nachbar aktiver Spieler wird, wählt er in aller Ruhe die Familienbande-Karte aus, die ihm am besten gefällt.

Diese Karte legt er offen vor sich aus.

Beispiel: Lisa nimmt sich die Familienbande-Karten, während Annika aktiver Spieler wird.

Danach werden Till und Markus ebenfalls aktive Spieler.

