

SPIEL | WUP

W10 Die Reise nach Kanikuna

Gruppengröße	Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20)
Ort	Beliebig
Zeit	10 Minuten
Spielende	> 3
Material	---

Der Spielleiter erzählt, was er alles auf die Reise nach Kanikuna mitnehmen kann und was nicht. Dabei darf er keine Sachen mitnehmen, in denen ein „i“ und/oder ein „u“ vorkommt (Kaan „i“, kaan „u“ = kein „i“, kein „u“).

Die Kinder sollen dies erraten und können auch fragen, welche Sachen der Leiter mitnehmen darf.

Beispiel:

Kind: „Kannst du ein Tier mitnehmen?“

Leiter: „Nein“, Tier hat ein „i“

Kind: „Kannst du einen Schal mitnehmen?“

Leiter: „Ja“, Schal hat kein „i“ und kein „u“

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: <https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/>