SPIEL | WUP

W 10 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 mitnhemen draf.

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/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10