

## **Karten prickeln und fühlen**

- FS** Motorik, Wahrnehmung, räumliche Konzepte, Verständnis für Multiplikation
- MA** Prickelnadel, Kopien der Vorlage von Seite 38 (vorzugsweise auf dickerem Papier), Prickelunterlage, einige Karten des Kartensatzes A
- VB** Die Prickelnadel, eine Kopie der Seite 38 und die Unterlage werden bereit gelegt. Die Karten des Kartensatzes A liegen bereit oder im Beutel vor.
- DF** Das Kind wählt eine Karte aus (bzw. zieht eine Karte aus dem Beutel). Es prickelt nun diese Karte nach, indem es auf der Kopiervorlage an den entsprechenden Stellen Löcher macht. Das Kind schneidet die nachgeprickelte Karte aus. Ein anderes Kind kann nun diese Karte in die Hand nehmen und versuchen, zu „erfühlen“, um welche Karte es sich handelt.
- V1** Es können auch einzelne Zahlenkärtchen nachgeprickelt werden.
- V2** Wenn man die Kopiervorlage stärker vergrößert als nur um 141% (von DIN A5 auf DIN A4), kann man dauerhaftere Lochkarten herstellen bzw. herstellen lassen. Dazu schneidet man die vergrößerten Platzhalterkarten aus und klebt sie auf Pappe. Mit einer Prickelnadel werden dann die Löcher gestochen, die dann aber noch mit einer dickeren Nadel (Stricknadel) und gegebenenfalls einem Stift erweitert werden. Viele im Anleitungsheft beschriebene oder auf der Website veröffentlichte Spiele können damit dann auch „blind“ gespielt werden.