

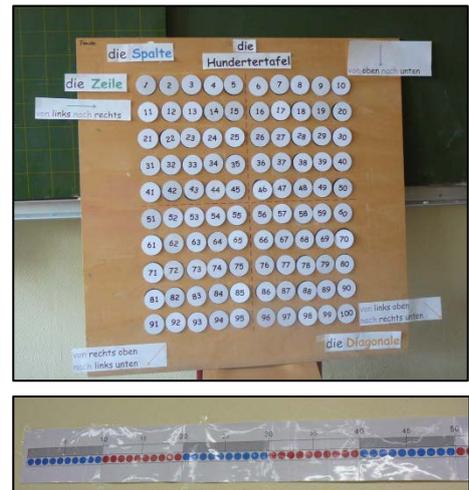
## Anleitung „Mister X“

### Lernziele:

- Orientierung im Zahlenraum bis 20 (bis 100, ...)
- Relationale Beziehung zwischen Zahlen herstellen

### Materialien:

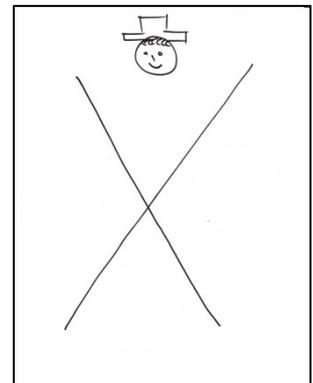
- Tafel und Kreide bzw. Papier und Stift
- ggf. Wortspeicher für Relationen („größer als“, „kleiner als“, „gleich“)
- ggf. Anschauungsmaterial (z.B. Zahlenreihe oder Hundertertafel)
- Zeigestock



### Vorbereitung:

Als Vorbereitung wird ein „Mister X“ (oder auch nur ein großes X) auf ein Blatt oder die Tafel gezeichnet (s. Abb. rechts). Dies kann auch von einem Kind übernommen werden.

Daraufhin wird ein Kind ausgewählt, welches sich eine beliebige Zahl aussuchen darf. Wichtig ist hier, dass der Zahlenraum (entsprechend der Lernvoraussetzungen) vorher gemeinsam bestimmt wird. Das Kind sucht sich beispielsweise eine Zahl aus, die zwischen 1 und 20 liegt und schreibt diese verdeckt auf ein Blatt oder hinter die Tafel. Die Lehrkraft hält den Zeigestock und das Anschauungsmaterial bereit.



### Spielablauf:

Wird das Spiel im Klassenverband gespielt, schaut sich die Lehrkraft die vom Kind ausgewählte Zahl auch an (um ggf. Unterstützung geben zu können). Ansonsten darf ab hier das Kind moderieren. Die Aufgabe der anderen Kinder ist es, die ausgesuchte Zahl herauszufinden. Sie dürfen sich nun melden und versuchen, die Zahl des Kindes aufzuspüren.

### Beispiel:

Max hat die 10 verdeckt an die Tafel geschrieben.

Max: „Erratet meinen Mister X.“

Laura: „Ist deine Zahl die 2?“

Max: „Nein, meine Zahl ist größer als 2.“

Die 2 ist größer als die gesuchte Zahl und wird links neben „Mister X“ notiert. Währenddessen sollte die Lehrkraft mit Hilfe eines Zeigestockes die entsprechende Zahl am Anschauungsmaterial zeigen. Dies ist wichtig, damit die Kinder immer die Verbindung zwischen Zahlwort und Menge herstellen.

Sven: „Ist deine Zahl 18?“

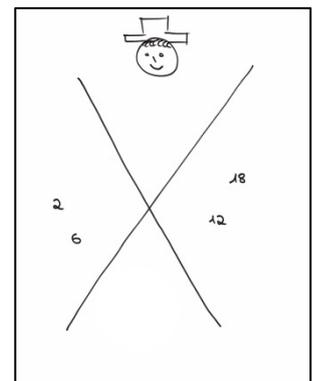
Max: „Nein, meine Zahl ist kleiner als 18.“

Die gesuchte Zahl ist kleiner als 18. Die 18 wird somit vom Kind rechts neben Mister X geschrieben. Auch hier zeigt die Lehrkraft am Anschauungsmaterial die 18. Zwischendurch kann immer wieder eingegrenzt werden z.B. „Unsere Zahl liegt also zwischen 2 und 18.“ So können die Kinder dazu angeregt werden, strategischer vorzugehen und keine Zahlen zu raten, die schon ausgeschlossen werden können. Wichtig ist es, auf die Sprachförderung zu achten und die Kinder nicht nur die Zahl nennen zu lassen (z.B. Marie: „6?“; Max: „Nein.“).

Marie: „Ist deine Zahl vielleicht 6?“

Max: „Nein, meine Zahl ist größer als 6.“

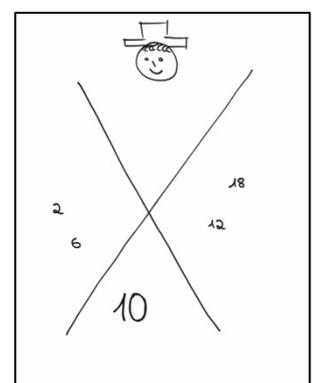
Das Vorgehen wiederholt sich von Runde zu Runde entsprechend und die zu erratende Zahl kann immer weiter eingegrenzt werden. Momentan liegt sie beispielsweise zwischen 6 und 12 (s. Abb. rechts).



„Mister X“ mit Rateversuchen

### Spielende:

Das Spiel ist beendet, sobald ein Kind die entsprechende Zahl erraten hat. Diese wird dann unten in die Mitte des „Mister X“ vom Kind notiert (s. Abb. rechts). Entweder ist das Spiel damit beendet oder das Kind, welches die Zahl herausgefunden hat, darf eine weitere Runde eröffnen.



„Mister X“ nach Spielende

## Variationen:

- Spiel zu zweit (s. Teilmodul Unterricht - Video „Mister X“)
- ein weiteres Kind übernimmt die Rolle des „Zeigers“ am Anschauungsmaterial
- Anpassung des Zahlenraums
- Eingrenzung der Anzahl der Rateversuche z.B. 5 Versuche