

1+1
with **marmels**
monster world

logigo

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/ 多方面发展提升 / El juego fomenta / Gra wspiera / Hra podporuje



Mathematische Bildung: Erste Erfahrungen mit Zahlenreihen, Erkennen und Zuordnen von Mengen, Was ist mehr (Plus) und was ist weniger (Minus).

Mathematical education: First experiences with number sequences, recognising and assigning quantities, what is more (plus) and what is less (minus).

Formation mathématique: Premières expériences avec les séries de chiffres, reconnaissance et classement des quantités, apprendre à différencier le signe « + » et le signe « - ».

数学教育: 初步建立数字顺序的概念, 识别与匹配数量, 理解“多一”(加)和“少一”(减)的基础数学关系。

La educación matemática: Primeras experiencias con series numéricas, reconocimiento y clasificación de cantidades, qué es más (+) y qué es menos (-).

Rozwój matematyczny: pierwsze doświadczenia z ciągami liczbowymi, rozpoznawanie i przyporządkowywanie ilości, rozumienie, co jest „więcej” (plus), a co „mniej” (minus).

Matematický vývoj: Prvé skúsenosti s číselnými postupnosťami, rozpoznávanie a priradovanie množstiev, čo je viac (plus) a čo je menej (minus).



Sprachliche Bildung: Kommunikation mit anderen Kindern.

Linguistic education: Communication with other children.

Formation linguistique: Communication.

语言教育: 在游戏中与其他小朋友交流协作, 提升沟通能力。

Educación lingüística: Comunicación con otros niños.

Rozwój językowy: komunikację z innymi dziećmi.

Vývoj reči: Komunikácia s ostatnými deťmi.



Somatische Bildung: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik.

Somatic Education: eye-hand coordination, fine motor skills.

Formation somatique: coordination œil-main, motricité fine.

躯体教育: 手眼协调、精细运动技能。

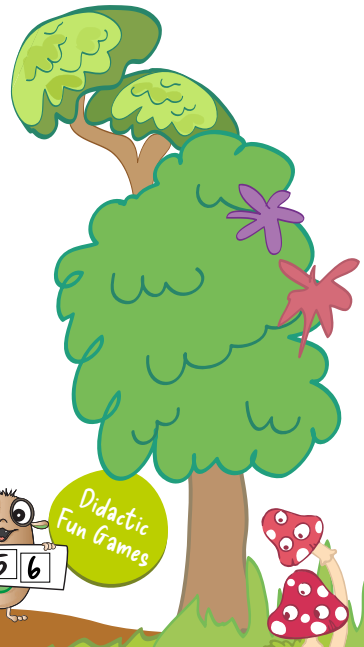
Desarrollo somático: coordinación ojo-mano, motricidad fina.

Rozwój motoryczny: koordynację ręka-oko, sprawność manualną.

Fyzický vývoj: Koordinácia ruka-oko, jemná motorika.

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
游戏信息 / Información sobre el juego/
Informacje o grze/Informácie o hre





Logische Zahlenreihen als Trio legen

Laying logical number sequences as a trio



10x





22906 MORMELS LOGIGO

Die Mormels sind alle nach Zahlen benannt und mögen es auch gerne „der Reihe nach“. Nach 1 kommt immer 2, nach 2 immer 3 usw. So sind ihre Höhlen angeordnet und so stellen sie sich auch hin, wenn sie ein Gruppenfoto machen. Bei diesem Spiel ist einiges durcheinandergeraten. Hilf mit, die Mormels und die Zahlen wieder in die richtige „Trio“ Reihenfolge zu bringen.

Spielidee

Die Mormels mit den Zahlen werden bei den folgenden Spielvarianten immer auf das Feld in der Mitte gelegt. Um die Reihe zu vervollständigen, hat man nun die Möglichkeit, eine Karte mit a) den Mormels-Kindern, b) den Zahlen oder c) den Würfeln zu legen. Die Kinder überlegen nun, was eins mehr (Plus) und was eins weniger (Minus) ist.

Spielfeld „Höhle“

- 1 Beginne mit der Mormels-Karte.
- 2 Suche die passende Karte für eins weniger (-).
- 3 Suche die passende Karte für eins mehr (+).



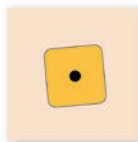
Mormels-Karte



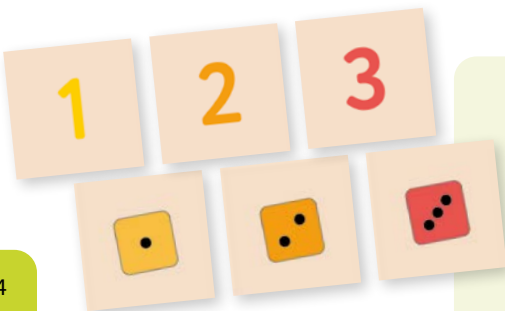
Mormels-Kind



Zahlen-Karte



Würfel-Karte



Tip

Einfache Variante: Man kann entweder alle Würfel- oder alle Mormels-Kinder-Karten vorher aussortieren, dann ist die Kartenmenge überschaubar und es können trotzdem alle Höhlen-Spielfelder gefüllt werden. Oder spielt ganz frei ohne die Spielfelder!

Viel Spaß dabei!



Variante 1 – Logisches Trio legen

Freeplay in der Gruppe oder allein

Für diese einfache Spielvariante werden die zehn Mormels-Karten von 1 bis 10 auf einen Stapel gelegt. Alle restlichen Karten werden gemischt und offen auf dem Tisch (oder dem Boden) ausgebreitet. Die großen Spielfelder „Höhle“ werden daneben ausgelegt.

Die Kinder nehmen nun den Mormel mit der Zahl 1 vom Stapel und legen diesen auf das mittlere Feld eines Höhlen-Spielfelds. Jetzt beginnt die Suche: Die Kinder schauen sich alle offenen Karten auf dem Tisch bzw. auf dem Boden genau an und suchen eine Karte, auf der eine Null (0) dargestellt ist. Diese Karte wird auf das Kästchen mit dem Minuszeichen (-) gelegt. Anschließend suchen sie eine Karte mit der Zahl 2, einem Würfel mit zwei Augen oder die Karte mit den zwei Mormels-Kindern und legen diese auf das Kästchen mit dem Pluszeichen (+). (Etwas einfacher wird die Suche, wenn man entweder alle Würfel-Karten oder alle Mormels-Kinder vorerst aussortiert und zur Seite legt.)

Und so geht es weiter, bis alle Höhlen-Spielfelder mit den richtigen Reihen gefüllt sind.

Zum Schluss können die Kinder noch gemeinsam überprüfen, ob alle Reihen richtig gelegt wurden.

Perfekte Einzelbeschäftigung

Das Kind nimmt sich alle Höhlen-Spielfelder und legt sie auf einen Stapel vor sich hin. Dann sucht es die Karte mit dem Mormel mit der Zahl 1 und legt diese in die Mitte des Spielfeldes. Nun wählt es aus den anderen Karten die passenden für diese Reihe aus und legt sie ab. Sobald diese Aufgabe erfüllt ist, legt es diese Höhlen-Spielfeld zur Seite und beginnt erneut die passenden Kärtchen auf die nächste Höhlen-Karte zu legen. Es wird so lange weitergespielt, bis alle 10 Mormels in einer Höhle und die Trios komplett sind.

Auf diese Weise spielt das Kind in seinem eigenen Tempo, trainiert spielerisch den Umgang mit Zahlen sowie das Erkennen und Zuordnen von Mengen.



Variante 2 – Logisches Trio legen

Legespiel mit 2 Mitspielern oder in 2 Gruppen

Jeder Spieler oder jede Gruppe erhält 5 Höhlen-Spielfelder und jeweils 5 Mormels-Karten. Diese werden auf den mittleren Feldern der Höhlen verteilt. Alle übrigen Karten (Mormels-Kinder, Zahlen- und Würfel-Karten) werden gut gemischt und anschließend verdeckt in der Mitte des Tisches ausgelegt. (Etwas einfacher wird die Suche, wenn man entweder alle Würfel-Karten oder alle Mormels-Kinder vorerst aussortiert und zur Seite legt oder die Kartenvorderseite sieht, statt sie umzudrehen.)

Der erste Spieler beginnt, indem er eine Karte umdreht. Passt die Karte als „Eins weniger“ (-) oder „Eins mehr“ (+) neben einen seiner Mormels auf dem Höhlen-Spielfeld, darf er sie dort ablegen. Sobald eine aufgedeckte Karte nicht abgelegt werden kann, wird diese wieder mit dem Bild nach unten zurückgelegt und der Spielzug ist beendet. Der andere Spieler oder die andere Gruppe ist nun an der Reihe.

Gewonnen hat derjenige oder die Gruppe, der/die als Erster alle Höhlen-Spielfelder vollständig mit einer logischen Reihe belegt hat.

Die Kinder können auch ganz frei alle Kärtchen ablegen, sodass die Reihenfolge stimmt. Dabei ist es egal, wo die Mormels-Karten liegen. Hauptsache es macht Spaß.





22906 MORMELS LOGIGO

The Mormels are each named after numbers and like to do things "in order".

After 1 comes 2, after 2 always comes 3, and so on. Their caves are set up this way and they even line up in order when posing for a group photo. However, something has gotten mixed-up in this game. Help put the Mormels and the numbers back in the correct "trio" order.

Game idea

In the following game variants, the Mormels with the numbers are always placed on the square in the middle. To complete the row, you now have the option of placing a card with a) the Mormels children, b) the numbers or c) the dice. The children now think about what is one more (plus) and what is one less (minus).



- 1 Start with the Mormel card.
- 2 Find the matching card for one less (-).
- 3 Find the matching card for one more (+).



Mormels card



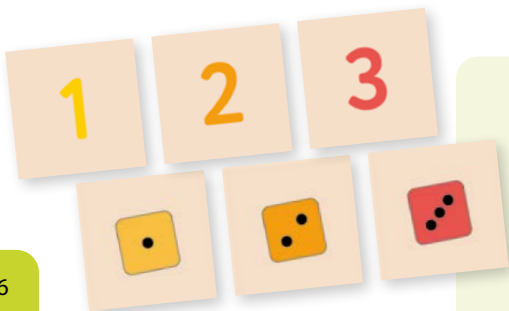
Mormels child



Number card



Dice card



Tip



Easy variant: You can either sort out all the dice cards or all the Mormels children card beforehand. The number of cards is now more manageable, and all the playing fields "cave" can still be filled. Or play freely without the playing fields!

Have fun!



Variant 1 – Laying a logical trio

Free play in the group or on your own

For this simple version of the game, the ten Mormels cards, numbered 1 to 10, are stacked into a pile. All remaining cards are shuffled and spread out face-up on a table (or floor). The large cave playing fields are laid out next to them.

To begin, the children now take the Mormel card with the number 1 from the pile and place it in the centre space of a cave playing field. Now the search begins: The children carefully inspect all of the face-up cards spread around to find one card displaying a zero (0). That card is placed on the square marked with a minus sign (-). Next, they search for a card with the number 2, a dice showing two dots, or a card featuring two Mormel children. This card goes on the square with the plus sign (+). (To simplify the process, it helps the children to first set aside all dice cards or all the Mormel children.)

Following this sequence, the children continue until each cave playing field is filled with the correct row. Finally, the children can check together whether all the rows have been placed correctly.



Perfect solo activity

The child takes all the cave playing fields and arranges them in a pile in front of them. Then they search for the card with the Mormel with the number 1 and place it at the centre of the playing field. Now they choose the matching cards for this row from the other cards and place them down. Once this step is complete, the child sets aside this cave playing field and starts again, placing the matching cards on the next playing field. The game continues until all 10 Mormels are in their caves, and the trios are complete.

Through this activity, the child plays at their own pace while playfully learning to use numbers, recognise quantities and sort them correctly.

Variant 2 – Laying a logical trio

Laying game with 2 players or in 2 groups

Each player or group receives 5 cave playing fields and 5 Mormels cards each, which they place in the centre squares of their playing fields. All remaining cards (Mormels children, number and dice cards) are shuffled well and then laid face-down in the middle of the table. (To simplify the process, it helps the children to set aside all dice cards or all the Mormel children first. It's also easier when the children see the front of the cards instead of flipping them over.)

The first player begins by turning over a card. If the card matches one of their Mormels on the cave playing field as either "one less" (-) or "one more" (+), they may place it there. When a player cannot place the card, it is flipped face-down again, and their turn ends. It's now the other player's or group's turn.

The player or group who first fills all their cave playing fields with a logical sequence, wins the game.

The children can also freely arrange all the cards so that the sequence is correct, regardless of where the Mormels card is placed. The primary goal is to have fun!





22906 MORMELS LOGIGO

Les Mormels sont tous nommés selon des chiffres et aiment également se ranger « en série ». Après 1 vient toujours 2, après 2 vient toujours 3, etc. Leurs cavernes sont agencées de cette manière et c'est également ainsi qu'ils se placent lorsqu'ils prennent une photo de groupe. Dans ce jeu, certains éléments ont été mélangés. Aidez les Mormels et les chiffres à se remettre dans le bon ordre par trois.

Idée du jeu

Dans les variantes suivantes, les Mormels numérotés sont toujours placés sur la case centrale. Pour compléter la séquence, on a la possibilité de placer une carte avec a) les enfants Mormels, b) les chiffres ou c) les dés. Les enfants réfléchissent à ce que signifie un de plus et ce que signifie un de moins.



- 1 Commencez avec la carte Mormel.
- 2 Cherchez la carte correspondante pour un de moins (-).
- 3 Cherchez la carte correspondante pour un de plus (+).



Parent Mormel



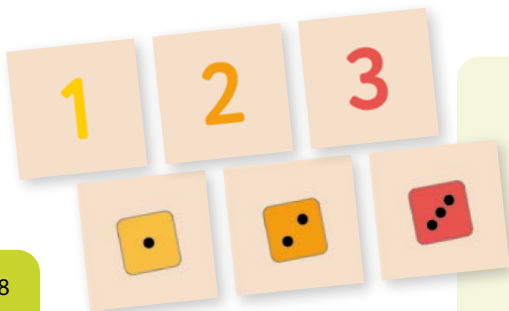
Enfant Mormel



Carte chiffre



Carte dé



Conseil

Version simple : On peut soit trier à l'avance toutes les cartes de dés ou toutes les cartes enfants Mormels, ce qui rend l'ensemble de cartes plus facile à gérer et permet quand même de remplir tous les emplacements de jeu de la caverne. Ou jouez librement sans les champs de jeu.

Amusez-vous bien !



Variante 1 – Constitution d'un trio logique

Jeu libre en groupe ou en solo

Pour cette version simple du jeu, les dix cartes Mormels de 1 à 10 sont placées sur une pile. Toutes les autres cartes sont mélangées et étalées sur la table (ou sur le sol) face visible.

Les grands terrains de jeu « caverne » sont disposés à côté. Les enfants prennent le Mormel avec le numéro 1 de la pile et le placent sur l'emplacement central du terrain de jeu. La recherche commence alors : Les enfants examinent toutes les cartes retournées sur la table ou sur le sol et cherchent une carte qui montre un zéro (0). Cette carte est placée dans la case avec le signe moins (-). Ensuite, ils cherchent une carte avec le numéro 2, un dé avec deux points ou la carte avec les deux enfants Mormels et la placent dans la case avec le signe plus (+). (La recherche est un peu plus facile si l'on les met de côté au préalable toutes les cartes de dés ou toutes les cartes d'enfants Mormels.)

Et cela continue ainsi jusqu'à ce que tous les terrains de jeu soient remplis avec les bonnes séquences. À la fin, les enfants peuvent ensemble vérifier si toutes les séquences ont été correctement placées.



Une activité parfaite pour un enfant

L'enfant prend tous les terrains de jeu « caverne » et les place devant lui. Il cherche la carte avec le Mormel portant le numéro 1 et la place au centre de jeu.

Il sélectionne ensuite parmi les autres cartes celles qui conviennent pour cette séquence et les dispose. Une fois cette tâche accomplie, il met de côté ce terrain de jeu et commence à placer les cartes appropriées sur le terrain de jeu suivant. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que les 10 Mormels soient tous dans une caverne et que les trios soient complets.

De cette façon, l'enfant joue à son propre rythme, s'entraîne de manière ludique à manipuler les nombres ainsi qu'à reconnaître et à associer des éléments.

Variante 2 – Poser un trio logique

Jeu de pose avec 2 joueurs ou en 2 groupes

Tout joueur ou tout groupe reçoit 5 terrains de jeu de la caverne et 5 cartes Mormels chacun. Ces dernières sont distribuées sur les champs centraux des cavernes. Toutes les autres cartes (cartes enfants Mormels, cartes de nombres et cartes de dés) sont mélangées puis placées face cachée au centre de la table. (Pour simplifier la recherche, on écarte temporairement toutes les cartes de dés ou toutes les cartes enfants Mormels. C'est plus facile si l'enfant voit le devant des cartes plutôt que de les retourner.)

Le premier joueur commence en retournant une carte. Si cette carte peut être posée comme « un de moins » (-) ou « un de plus » (+) à côté de l'un de ses Mormels sur le terrain de jeu de la caverne, il peut la déposer ici. Dès qu'une carte retournée ne peut pas être placée, elle est remise face cachée et le tour se termine. L'autre joueur ou l'autre groupe commence alors son tour.

Le gagnant est celui qui parvient le premier à remplir complètement ses terrains de jeu de la caverne avec une séquence logique.

Les enfants peuvent également placer toutes les cartes librement afin que la séquence soit correcte. Peu importe où les cartes Mormels se trouvent. L'important c'est que ce soit amusant !





22906 MORMELS LOGIGO

这些小怪兽名叫摩摩鼠怪，名字都是用数字命名的，它们做事最喜欢“有顺序”啦！1后面总是2，2后面总是3，以此类推。它们的洞穴就是这样排列的，就连拍集体照也要按照顺序排好队。但现在，游戏里的顺序被打乱啦！快来帮助小怪兽和数字们，重新组成正确的“三人组”顺序吧！

游戏创意

在接下来的游戏中，带有数字的小怪兽卡总是放在游戏板中间的位置。要完成一行排序，你需要找到另外两张卡与之配对：a) 对应数量的小怪兽宝宝，b) 数字卡，或者 c) 骰子点阵卡。孩子们需要动脑筋思考，什么是“多一个” (+)，什么是“少一个” (-)。



- ① 从一张小怪兽卡开始。
- ② 找到代表“少一个” (-) 的配对卡。
- ③ 找到代表“多一个” (+) 的配对卡。



怪兽卡



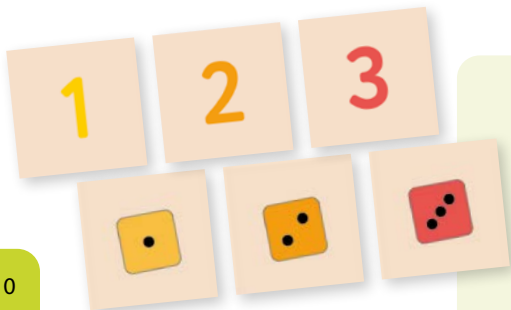
怪兽宝宝



数字卡



骰子点阵卡



小贴士

简易玩法：你可以事先把所有骰子卡或所有小怪兽宝宝先拿出来。这样卡片的数量就更容易管理，而且所有的“怪兽洞穴”游戏板仍然都可以被填满。或者，也可以不用游戏板，自由玩耍！

玩得开心！



玩法一：组成卡片数字组合

(团队或自由玩耍)

在这个基础玩法中，先将10张标有数字1到10的小怪兽卡叠成一摞。所有剩下的卡片洗匀后，正面朝上摊在桌子(或地板)上。将“洞穴”游戏板放在旁边。游戏开始，孩子们先从牌堆中拿出数字为1的小怪兽卡，将它放在一个洞穴游戏板的中间格子里。现在，开始搜寻其他卡片啦！孩子们仔细检查所有摊开的卡片，找到一张显示为“0”的卡片。这张卡要放在标有减号(-)的格子里。接下来，他们需要寻找一张数字为“2”的卡片、一个显示两个点的骰子卡、或者是有两个小怪兽宝宝的卡片。这张卡要放在标有加号(+)的格子里。(为了简化过程，可以建议孩子们先将所有骰子卡或所有小怪兽宝宝卡挑出来放在一边。)

按照这个顺序，孩子们继续游戏，直到每个洞穴游戏板都放满了正确的一行卡片。

最后，孩子们可以一起检查所有的排序是否正确。



适合单人游戏

孩子将所有“洞穴”游戏板叠放在自己面前。然后，他需要找到数字为1的小怪兽卡，并将其放在第一张游戏板的中间。

现在，他从其他卡片中选出与这相匹配的另外两张卡，放在相应的格子里。这一步完成后，孩子将这张已完成游戏板放到一边，再拿出下一张游戏板，开始为数字2的小怪兽寻找配对卡。游戏继续，直到所有10个小怪兽都住进了自己的洞穴，并且每个“三人组”都完整无误。

通过这个活动，孩子可以按照自己的节奏进行游戏，同时在玩乐中学习使用数字、识别数量并进行正确排序

玩法二：组成卡片数字组合

(双人或小组对战)

每位玩家或每个小组分到5张“洞穴”游戏板和5张小怪兽卡。玩家需先将小怪兽卡放置在各自游戏板的中间格子里。将所有剩余的卡片(包括小怪兽宝宝卡、数字卡和骰子卡)充分洗混后，正面朝下摊在桌子中间。(为降低难度，可以建议孩子们事先把所有骰子卡或所有小怪兽宝宝卡挑出来。或者，也可以直接让所有卡片正面朝上摆放，这样寻找起来更容易哦！)由第一位玩家开始，翻转一张中央的卡片。

如果这张卡片能够与他们某张游戏板上的小怪兽配对，作为“少一个”(-)或“多一个”(+)的答案，那么他们就可以将这张卡片放在对应的格子上。

如果翻到的卡片无法使用，则必须将其重新背面朝上放回原位，然后回合结束。接下来轮到另一位玩家或小组行动。

最先将自己所有“洞穴”游戏板都填满、组成正确逻辑序列的玩家或小组，获得胜利！

孩子们也可以抛开规则，自由地排列所有卡片，只要最终的序列是正确的就可以啦！最重要的目标是一一玩得开心！





22906 MORMELS LOGIGO

Los Mormels tienen nombres basados en números y también les gusta estar “en orden”. Después del 1 siempre viene el 2, y después del 2 siempre el 3, y así sucesivamente. Así es como están organizadas sus cuevas y así es como se colocan cuando se hacen una foto grupal. En este juego, algunas cosas se han mezclado. Ayuda a los Mormels y a los números a ponerse en la secuencia “trío” correcta.

Idea del juego

Los Mormels con números se colocan siempre sobre el objeto en el centro en las siguientes variantes del juego. Para completar la secuencia, tienes la opción de poner una carta con a) los niños Mormels, b) los números o c) los dados. Los niños piensan cuál es más uno (+) y cuál es menos uno (-).



- 1 Empieza con la carta de Mormels.
- 2 Busca la carta adecuada para menos uno (-).
- 3 Busca la carta adecuada para más uno (+).



Carta de Mormels



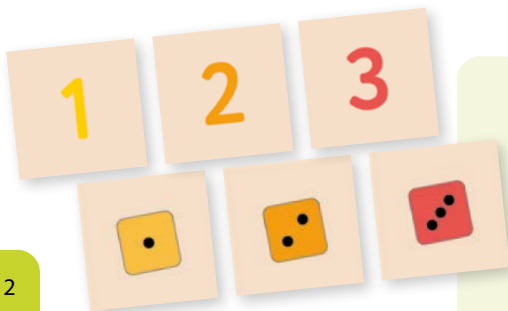
Niño Mormels



Carta de números



Carta de dados



Consejo

Versión simple: Puedes elegir separar todas las cartas de dados o de Mormels de antemano; así tendrás un número manejable de cartas y aún podrás llenar todos los campos de juego de la cueva. ¡O juega totalmente libre, sin usar los campos de juego!

¡Que te diviertas!



Variante 1 – Colocar tríos

Juego libre en grupo o individual

Para esta sencilla variante del juego, se colocan las diez cartas Mormels del 1 al 10 en una pila. El resto de las cartas se barajan y se colocan boca arriba sobre la mesa (o el suelo). Los grandes campos de juego “cueva” se colocan junto a ellas. Los niños cogen la carta Mormel con el número 1 de la pila y la colocan en el campo central de un campo de juego “cueva”. Ahora comienza la búsqueda: Los niños miran atentamente todas las cartas boca arriba sobre la mesa y buscan una carta en la que aparezca un cero (0). Esta carta se coloca en la casilla con el signo menos (-). A continuación, buscan una carta con el número 2, un dado con dos puntos o la carta con los dos niños Mormel y la colocan en la casilla con el signo más (+). (La búsqueda resulta algo más fácil si se separan primero todas las cartas con dados o todos los niños Mormel y se dejan a un lado).

Y así se continúa hasta que todos los campos de juego de la cueva se hayan llenado con las filas correctas.

Al final, los niños pueden comprobar juntos si todas las filas se han colocado correctamente.



Perfecto para jugar individualmente

El niño toma todos los tableros de la cueva y los coloca en una pila frente a él. Luego, busca la carta con el Mormel con el número 1 y la coloca en el centro del tablero.

Luego, selecciona las cartas correspondientes de las demás para esta fila y las coloca. Una vez completada esta tarea, aparta el campo de la cueva y comienza a colocar las cartas correspondientes en la siguiente carta. El juego continúa hasta que los 10 Mormels estén en una cueva y los tríos estén completos.

De esta manera, el niño juega a su propio ritmo, practicando lúdicamente el uso de los números, así como el reconocimiento y la asignación de cantidades.

Variante 2 – Colocación de un Trío Lógico

Juego de colocación con 2 jugadores o en 2 grupos

Cada jugador o grupo recibe 5 campos de juego de cuevas y 5 cartas de Mormel cada uno. Estas se distribuyen en los espacios centrales de las cuevas. Todas las cartas restantes (niños Mormel, cartas de números y cartas de dados) se barajan cuidadosamente y se colocan boca abajo en el centro de la mesa. (La búsqueda se facilita si se separan todas las cartas de dados o todos los niños Mormel y se apartan, o se mira el anverso de las cartas en lugar de darles la vuelta).

El primer jugador comienza dando la vuelta a una carta. Si la carta coincide con una menos (-) o una más (+) junto a uno de sus Mormels en el campo de juego de cuevas, puede colocarla allí.

En cuanto no se pueda colocar una carta revelada, se coloca boca abajo y termina el turno.

El otro jugador o grupo comienza su turno.

El ganador es el primero o el primer grupo en llenar completamente todos los tableros de juego de cuevas con una secuencia lógica.

Los niños también pueden colocar libremente todas las tarjetas en el orden correcto. No importa dónde estén las tarjetas de Mormels. ¡Lo importante es divertirse!





22906 MORMELS LOGIGO

Każdy Mormels nosi imię od cyfry i – jak na porządne stworki przystało – wszyscy lubią ustawiać się w kolejności. Po 1 zawsze stoi 2, po 2 pojawia się 3 i tak aż dalej. Ich norki są ułożone właśnie w taki sposób, a gdy robią sobie pamiątkowe zdjęcie, także ustawiają się po kolei. Tym razem jednak ktoś pomieszał ich miejsca! Pomóż Mormelsom i cyfrom wrócić do porządku, układając je w logiczne „trójki”.

Pomysł na grę

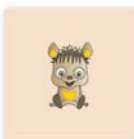
W każdej wersji gry karta Mormelsa z cyfrą leży na środku planszy. Do jej uzupełnienia można dołożyć tylko jedną z kart: a) z dziećmi Mormelsów, b) z liczbą, c) z kostką. Dzieci muszą odkryć, która karta pasuje jako „mniej” (-), a która jako „więcej” (+).



- 1 Zaczynaj od karty z Mormelem.
- 2 Znajdź pasującą kartę „o jeden mniej” (-).
- 3 Znajdź pasującą kartę „o jeden więcej” (+).



Karta z Mormelem



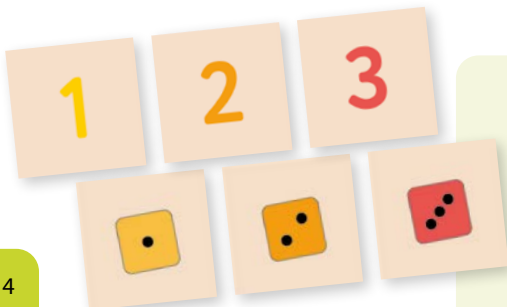
Karta z dzieckiem Mormelsa



Karta z liczbą



Karta z kostką



Wskazówka

Chcesz łatwiejszą grę? Wystarczy, że odłóżysz na bok wszystkie karty z kostkami albo wszystkie karty z dziećmi Mormelsów. Wtedy kart będzie mniej i łatwiej będzie znaleźć pasujące trójki. Możesz też grać zupełnie swobodnie – bez plansz z norkami!

Baw się dobrze!



Wariant 1 – Układanie logicznej „trójki”

Swobodna gra w grupie lub indywidualnie

- Dziesięć kart Mormelsów (od 1 do 10) układamy w stos.
- Pozostałe karty tasujemy i rozkładamy odkryte na stole lub podłodze.
- Duże plansze z norkami rozkładamy obok.

Dzieci zaczynają od karty Mormelsa z numerem 1 i kładą ją na środkowe pole planszy z norkami. Następnie wyszukują kartę z zerem (0) i umieszczają ją na polu ze znakiem minus (-). Potem znajdują kartę z numerem 2, kostkę z dwiema kropkami albo kartę z dwójgim dziećmi Mormelsów i kładą ją na polu ze znakiem plus (+).

Gra przebiega dalej w ten sam sposób, aż wszystkie plansze z norkami zostaną poprawnie uzupełnione.

Na końcu dzieci wspólnie sprawdzają, czy wszystkie trójki są ułożone we właściwej kolejności.



Doskonała zabawa solo

Dziecko bierze wszystkie plansze z norkami i układa je w stos przed sobą. Następnie znajduje kartę Mormelsa z numerem 1 i kładzie ją na środku pierwszej planszy.

Dobiera do niej odpowiednie karty „mniej” i „więcej”. Gdy rząd jest gotowy, odkłada planszę na bok i przechodzi do kolejnej. Gra trwa, aż wszystkie karty Mormelsów znajdą się w norkach, a logiczne „trójki” zostaną ułożone.

W ten sposób dziecko bawi się we własnym tempie, a przy okazji uczy się liczb, rozpoznawania oraz porządkowania ilości.

Wariant 2 – Układanie logicznej „trójki”

Gra dla 2 osób lub 2 drużyn

Każdy gracz lub drużyna otrzymuje po 5 plansz z norkami oraz 5 kart Mormelsów.

Karty Mormelsów układane są na środkowych polach swoich plansz.

Pozostałe karty (dzieci Mormelsów, liczby i kostki) tasujemy i układamy zakryte na środku stołu.

Pierwszy gracz odkrywa jedną kartę:

- jeśli pasuje jako „o jeden mniej” (-) lub „o jeden więcej” (+), dokłada ją obok swojego Mormelsa,
- jeśli nie pasuje, odkłada ją zakrytą i kończy turę.

Następnie gra drugi gracz lub drużyna.

Wygrywa ten, kto pierwszy uzupełni wszystkie swoje plansze poprawnymi logicznymi trójkami.

Dzieci mogą też układać karty zupełnie dowolnie ważne tylko, aby zachować poprawną kolejność. Nie ma znaczenia, gdzie leży karta Mormelsa. Najważniejsze, żeby gra sprawiała radość!





22906 MORMELS LOGIGO

Mormelovci sú všetci pomenovaní podľa čísel a radi hrajú v poradí. Po 1 prichádzajú 2, po 2 prichádzajú 3 a tak ďalej. Takto sú usporiadané ich brlohy a takto pózuujú pri skupinovej fotografii. V tejto hre sa pomiešalo niekoľko vecí. Pomôžte dať Mormelovcov a čísla späť do správneho poradia „tria“.

Nápad hry

V nasledujúcich herných variáciach sú figúrky Mormel s číslami vždy umiestnené na strednom políčku. Na dokončenie riadku máte teraz možnosť umiestniť kartu s a) deťmi Mormel, b) číslami alebo c) kockami. Deti potom zväžia, koľko je o jedno viac (plus) a koľko je o jedno menej (mínus).



Karta Mormels



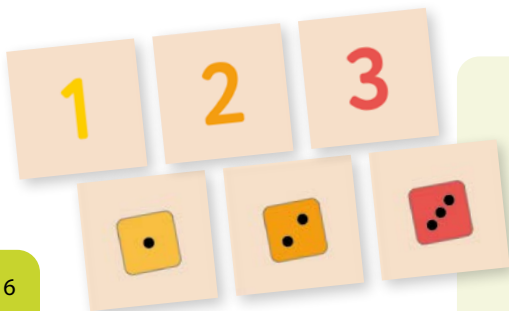
Dieťa Mormels



Číselná karta



Karta s kockami



Tip



Jednoduchá verzia: Môžete si buď vopred roztriediť všetky kocky, alebo všetky karty Mormels Children, aby bol počet kariet zvládnuteľný a všetky hracie dosky jaskyne sa dali stále zaplniť. Alebo hrajte úplne voľne bez hracích dosiek!

Zabavte sa!

Variant 1 – Položenie logického tria

Voľná hra v skupine alebo samostatne

V tomto jednoduchom variante hry sa desať kariet Mormel s číslami 1 až 10 umiestni na kôpku. Všetky zostávajúce karty sa zamiešajú a rozložia lícom nahor na stôl (alebo podlahu). Vedľa nich sa umiestnia veľké hracie dosky s „jaskyňou“.

Deti teraz vezmú z kôpky Mormela s číslom 1 a položia ho na stredné políčko hracej dosky s jaskyňou. Teraz sa začína hľadanie: Deti pozorne preskúmajú všetky karty lícom nahor na stole alebo podlahe a hľadajú kartu s nulou (0). Táto karta sa umiestni na políčko so znamienkom mínus (-). Potom hľadajú kartu s číslom 2, kocku s dvoma bodkami alebo kartu s dvoma deťmi Mormel a umiestnia ju na políčko so znamienkom plus (+). (Hľadanie sa trochu uľahčí, ak vytriedite všetky karty s kockami alebo všetky deti Mormel a odložíte ich nabok.)

A tak to pokračuje, kým nie sú všetky hracie dosky s jaskyňou zaplnené správnymi riadkami. Na konci si deti môžu spoločne skontrolovať, či boli všetky riadky umiestnené správne.



Ideálne pre individuálnu hru

Dieťa si vezme všetky hracie dosky s jaskyňou a položí ich na kôpku pred seba. Potom nájde kartu s Mormelom s číslom 1 a umiestni ju do stredu hernej dosky.

Potom si vyberie príslušné karty z ostatných kariet pre tento rad a umiestni ich. Po splnení tejto úlohy odloží túto hraciu dosku s jaskyňou a začne umiestňovať zodpovedajúce karty na ďalšiu kartu s jaskyňou. Hra pokračuje, kým všetkých 10 Mormelov nie je v jednej jaskyni a trojice nie sú kompletne.

Týmto spôsobom sa dieťa hrá vlastným tempom, hravo si precvičuje používanie čísel, ako aj rozpoznávanie a priradovanie množstiev.

Variant 2 – Položenie logického tria

Hra s kladením kariet s 2 hráčmi alebo v 2 skupinách

Každý hráč alebo skupina dostane 5 hracích dosiek s jaskyňou a 5 kariet Mormel. Tieto karty sú rozložené na stredných políčkach jaskýň. Všetky zostávajúce karty (deti Mormel, čísla a kocky) sa dôkladne zamiešajú a potom sa položia lícom nadol do stredu stola. (Hľadanie sa trochu uľahčí, ak buď všetky karty s kockami alebo všetky deti Mormel vytriedite a odložíte ich bokom, alebo sa namiesto otáčania karty pozriete na prednú stranu.)

Prvý hráč začína otočením karty. Ak sa karta zhoduje o jednu menej (-) alebo o jednu viac (+) vedľa jedného z jeho Mormel na hracej doske s jaskyňou, môže ju tam umiestniť. Hneď ako odhalenú kartu nie je možné umiestniť, umiestni sa lícom nadol a ťah sa končí. Teraz ide na ťah druhý hráč alebo skupina.

Víťazom je prvá osoba alebo skupina, ktorá úplne zaplní všetky hracie dosky s jaskyňou logickou postupnosťou.

Deti môžu tiež ľubovoľne umiestniť všetky karty v správnom poradí. Nezáleží na tom, kde sú Mormelsove karty. Hlavné je, aby ste sa zabavili!





Petra Jenni-Furrer ist Kinderbuchautorin und Illustratorin. Zusammen mit ihrem Mann und ihren beiden erwachsenen Kindern, lebt sie im Luzerner Seetal, mitten in der Schweiz. Die Idee für die Mormels & Peppers Monster World kam ihr, als ihre Kinder in der Grundschule waren. Sie bemerkte, wie schnell die anfängliche Freude und Neugier Mathematik zu lernen nachließ. Als sie den Lernstoff in Geschichten und Spiele verpackte, kehrte die Freude zurück. Dies inspirierte sie dazu, die Mormels & Peppers Monster World zu entwickeln und aus Mathematik ein spielerisches Erlebnis zu machen.



Petra Jenni-Furrer is a children's book author and illustrator. Together with her husband and their two grown-up children, she lives in Lucerne's Seetal, in the middle of Switzerland. She got the idea for Mormels & Peppers Monster World during her children's primary school years. She noticed how quickly the initial joy and curiosity of learning mathematics faded. The joy returned when she started packing the learning material into stories and games. This inspired her to develop Mormels & Peppers Monster World and turn math into a playful experience.

Autör & Illustration
Author & Illustration



Auch erhältlich | Also available:



numbers

22901



22905



match

57 cards

marmels

by beleduc

LERN-
SPIEL-SPASS
MIT MATHE!
LEARN, PLAY
AND FUN WITH
MATHS

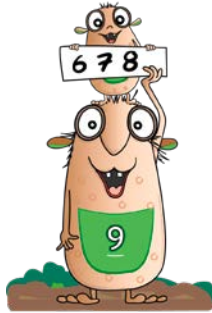


grottino

22902



MEHR ZU
MORE ABOUT
MORMELS & PEPPERS



beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2026



EN71 and ASTM tested

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations à conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.



DE: Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: ¡Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía. **HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvelningsfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning. **FI: VAROITUS!** Ei soveltu alle 3-vuotiaalle lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件, 不适合3岁以下儿童使用, 以免窒息。