

1+1  
with **marmels**  
grottino *monster world*



Spielanleitung \* Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels \* Manuale \* 说明书



beleduc

## Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/  
Questo gioco stimola/游戏培养



**Mathematische Bildung:** Zahlen kennenlernen, multisensorische Wahrnehmung, Freude an Mathematik

**Mathematical learning:** Getting to know numbers, multi-sensory perception, and fun with mathematics.

**Formation mathématique :** Apprendre à connaître les nombres, perception multisensorielle, plaisir des mathématiques

**Desarrollo matemático:** Aprendizaje de los números, percepción multisensorial, gusto por las matemáticas

**Rekenkundige ontwikkeling:** Getallen leren kennen, multisensorische waarneming, plezier in rekenen

**Educazione matematica:** Conoscere i numeri, percezione multisensoriale, divertimento con la matematica

数学能力发展: 认识数字, 多感官认知, 以及从数学中获得乐趣



**Soziale Bildung:** Interaktionen in der Gruppe, gemeinsames Spielen in der Gruppe

**Social skills:** Interactions and playing together in the group.

**Education sociale :** Interactions au sein du groupe, jeux collectifs en groupe

**Desarrollo social:** Interacciones en el grupo, jugar juntos en el grupo

**Sociale ontwikkeling:** Interacties in de groep, samen spelen in de groep

**Educazione sociale:** Interazioni nel gruppo, giocare insieme in gruppo

社会交往能力: 团队沟通以及团队游戏



**Sprachlich:** Kommunikation in der Gruppe, Dialoge mit anderen Kindern

**Linguistic Education:** Communication and dialogs with other children

**Formation linguistique :** Communication au sein du groupe, dialogues avec d'autres enfants

**Educación lingüística:** Comunicación en el grupo, diálogo con otros niños

**Taalvaardigheden:** Communicatie in de groep, dialogen met andere kinderen

**Educazione linguistica:** Comunicazione nel gruppo, dialoghi con gli altri bambini

语言教育: 与其他小朋友的交流能力, 沟通能力

---

## Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/  
Informazioni sul gioco/ 游戏信息:





## Inhalt

- 1 Grottino-Hülle
- 10 Mormels (Handfiguren aus Filz)
- 60 Mamopi-Baum-Blätter
- 1 Würfel
- 1 Anleitung



## Content

- 1 Grottino cover
- 10 Mormels (hand figures made of felt)
- 60 Mamopi Tree leaves
- 1 dice
- 1 instruction

## Contenu

- 1 housse Grottino
- 10 Mormels (figurines à main en feutre)
- 60 feuilles de mamopi arbre
- 1 dé
- 1 notice
- 1 instruction

## Contenido

- 1 funda Grottino
- 10 Mormels (figuras de fieltro)
- 60 hojas del árbol Mamopi
- 1 dado
- 1 guía de instrucciones

## Inhoud

- 1 Grottino-map
- 10 Mormels (viltten handfiguren)
- 60 Mamopi-boombladeren
- 1 dobbelsteen
- 1 handleiding

## Contenuto

- 1 custodia Grottino
- 10 Mormel (figure in feltro)
- 60 Foglie di albero di Mamopi
- 1 dado
- 1 Manuale

## 产品包含

- 1个棉布袋
- 10只怪兽（材质为毛毡布的怪兽手偶）
- 55片树叶（包含5片额外的树叶）
- 一个骰子
- 一个说明书



Autor

**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.



Author

**Petra Jenni-Furrer** is a children's book author and illustrator. Together with her husband and 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 time in primary school. 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.



Auteur

**Petra Jenni-Furrer** est auteur de livres pour enfants et illustratrice. Avec son mari et ses deux enfants adultes, elle vit dans le Seetal lucernois, au cœur de la Suisse. L'idée du Mormels & Peppers Monster World lui est venue lorsque ses enfants étaient à l'école primaire. Elle a remarqué à quel point la joie et la curiosité initiales d'apprendre les mathématiques s'estompaient rapidement. Lorsqu'elle a mis la matière à apprendre dans des histoires et des jeux, la joie est revenue. Cela l'a inspirée pour développer le Mormels & Peppers Monster World et à faire des mathématiques une expérience ludique.



Autora

**Petra Jenni-Furrer** es autora e ilustradora de libros infantiles. Vive con su marido y sus dos hijos mayores en el Seetal de Lucerna, en el centro de Suiza. La idea del mundo de los monstruos Mormels & Peppers Monster World se le ocurrió cuando sus hijos estaban en la escuela primaria. Se dio cuenta de lo rápido que disminuían la alegría y la curiosidad iniciales por aprender matemáticas. Cuando convirtió el material didáctico en cuentos y juegos, volvió la alegría. Esto le inspiró para desarrollar el mundo de los monstruos Mormels & Peppers Monster World y convertir las matemáticas en una experiencia lúdica.



Auteur

**Petra Jenni-Furrer** is kinderboekenschrijfster en illustratrice. Samen met haar man en twee volwassen kinderen woont ze in het Luzern Seetal, in het centrum van Zwitserland. Het idee voor Mormels & Peppers Monster World ontstond toen haar kinderen op de basisschool zaten. Ze merkte hoe snel het aanvankelijke plezier en de nieuwsgierigheid te leren rekenen afnam. Toen ze de leerstof verwerkte in verhalen en spelletjes, keerde het plezier terug. Dit inspireerde hen om de Mormels & Peppers Monster World te ontwikkelen en van rekenen een speelse ervaring te maken.



Autore

**Petra Jenni-Furrer** è autrice e illustratrice di libri per bambini. Insieme al marito e ai due figli ormai grandi, vive nella Seetal di Lucerna, nel centro della Svizzera. L'idea di Mormels & Peppers Monster World le è venuta quando i suoi figli frequentavano la scuola elementare. Si è resa conto della rapidità con cui la gioia e la curiosità iniziale per l'apprendimento della matematica sono svanite. Quando ha trasformato il materiale didattico in storie e giochi, l'entusiasmo è tornato. Questo l'ha ispirata a sviluppare il Mormels & Peppers Monster World e a trasformare la matematica in un'esperienza ludica.



作者

佩特拉·珍妮·福勒 (Petra Jenni-Furrer) 是一位儿童书籍作家和插画家。她和丈夫以及两个已成年的孩子一起居住在瑞士中部的卢塞恩西塔尔。在她的孩子们上小学的时候，她就有了制作“怪兽格鲁特家族”和“怪兽公寓”游戏的创意思法。她发觉到孩子们在学习了一段时间的数学后，对学习数学的乐趣和好奇心很快就消失了。但是，当她开始将数学教材编写成故事和游戏时，她发现孩子们又燃起了对学习数学的兴趣。所以她开发出了“怪兽格鲁特家族”和“怪兽公寓”这两个游戏，希望将学习数学变成一件有趣的事情。

## Mormels & Peppers Monster World

### Mathematik – clever und unterhaltsam

Die Mormels & Peppers Monster Welt ist ein durchdachtes Konzept, das die bunte und vielfältige Natur der Kinder widerspiegelt. Die Monster in dieser Welt sind nach Zahlen und Multiplikationen benannt. Während sich die Mormels vor allem mit Addition beschäftigen, dreht sich bei den Peppers alles um Multiplikation. Die Mormels & Peppers Monster World hilft Kindern dabei, Mathematik nicht nur spielerisch zu lernen, sondern auch zu verstehen. Der Spielspaß steht beim Lernen im Vordergrund!

Das Konzept der Mormels & Peppers Monster Welt beruht auf einer multisensorischen Methode. Die Mathematik ist in Geschichten und Bilder eingebunden, so dass gleichzeitig verschiedene Sinne angesprochen werden und das Gelernte dadurch besser im Gehirn verankert werden kann. Zudem macht Mathe lernen mit der Mormels & Peppers Monster World einfach Spaß, was ebenfalls ein wichtiger Faktor für den Lernerfolg ist.



#### Tipp

Erfahren Sie mehr über das Konzept der Mormels & Peppers Monster World auf [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

## MORMELS

Die Mormels sind eine Familie von flauschig-fröhlichen Beutel-Monstern. Zusammen mit einer großen Schar Mormels Kinder wohnen sie in einem Höhlensystem auf der Insel Mamopi.

Die Kinder der Mormels sind hungrig! Jedes Mormels-Kind isst pro Tag ein Blatt des Mamopi-Baums. Die Mormels machen sich deshalb jeden Tag auf in den Wald, um für ihre Sprösslinge die feinsten Mamopi-Baum-Blätter zu sammeln.





# Die Namen – ungewöhnlich, aber hübsch!

Die Mormels mögen Zahlen so gerne, dass sie sich alle Namen von Zahlen zwischen 0 und 20 gegeben haben. Es gibt also Mormel „1“, Mormel „2“, Mormel „3“ usw. Ihre besonderen Namen tragen die Mormels stolz auf ihren bunten Beuteln.

## Gröttino

Dieses Set enthält Handfiguren der Mormels von „1“ bis „10“. Damit wird das Erlernen dieser Zahlen zu einem multisensorischen Erlebnis und der Unterricht farbig und lehrreich zugleich!

## WÜRFELSPIEL

**Spielaufbau:** Alle Mamopi-Baum-Blätter werden in die aufgeklappte Hülle gelegt. Die Mormels und der Würfel werden auf den Tisch gelegt.

**Spielverlauf:** Es wird reihum gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Entsprechend der gewürfelten Zahl, darf sich der Spieler nun Mamopi-Baum-Blätter aus dem Beutel nehmen. Wenn die Anzahl der Blätter mit dem Namen eines Mormels übereinstimmt, darf der Spieler diese Blätter in den Beutel des Mormel stecken und den Mormel zu sich nehmen. Wenn die Anzahl Mamopi-Baum-Blätter nicht mit dem Namen eines Mormels übereinstimmt, weil es entweder zu wenige oder zu viele Blätter sind, werden die Blätter an einen oder an mehrere Mormels verteilt und neben diese hingelegt. Sobald bei einem Mormel die richtige Zahl Blätter liegt, darf der Spieler, der an der Reihe ist, die Blätter in den Beutel stecken und den Mormel zu sich nehmen. Es können in einem Spielzug mehrere Beutel gefüllt werden.

Wenn am Ende nur noch ein Mormel übrig ist, wird weitergespielt. Wer diesen Mormel auffüllen kann, hat ihn gewonnen und darf ihn zu sich nehmen.

Das Spiel endet, wenn alle Mormels vergeben sind und mit Blättern gefüttert wurden.

Nun wird ausgewertet. Die jüngeren Spieler können die Anzahl an Mormels zählen, die sie gesammelt haben. Der Spieler mit den meisten Mormels hat gewonnen. Die älteren Kinder können die Blätter zählen. Wer die meisten Blätter hat, hat gewonnen.

## Geschichten erzählen mit den Mormels

Alle Mormels werden ausgelegt. Das jüngste Kind in der Gruppe beginnt, sucht sich einen Mormel aus und steckt ihn auf die Hand.

Nun erzählt das Kind eine Geschichte, bei welcher sich alles um diese Zahl dreht. Währenddessen steckt es die richtige Anzahl an Blättern in den Beutel des Mormels.

**Zum Beispiel:** Ich habe zwei Katzen und weil sie so hungrig sind, fressen sie am liebsten immer gleich zwei Näpfe voll Futter...

## Ratespiel

Alle Kinder sitzen im Kreis. Die Mormels werden in der Mitte ausgelegt. Ein Kind wird ausgesucht, welches die Runde leitet.

Das Kind sucht sich einen Mormel aus und fragt die Gruppe zum Beispiel: Wie heißt der hellgrüne Mormel?

Wenn die Gruppe die Lösung findet, hier zum Beispiel die 8, steckt der Spielleiter sich den Mormel an die Hand.

Nun müssen die Kinder Gegenstände oder Dinge zur jeweiligen Anzahl und Farbe, hier 8 und grün, finden oder benennen. Für jeden richtigen Gegenstand, der genannt wird, darf ein Blatt in den Mormel gesteckt werden.

So kann nun mit allen Mormels weitergemacht werden. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!



**Tip**

In dieser Anleitung finden Sie Ideen, für den Einstieg in die Welt der Zahlen und der Addition mit den Mormels. Auf [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) finden Sie Ideen für die Unterrichtsgestaltung, weitere Spielideen, Bastelanleitungen und Bilder zum Download.









22902 Mormels Grottino

## Mormels & Peppers Monster World

### Mathematics – clever and fun

Mormels & Peppers Monster World is a carefully thought-out concept that reflects children's bright and diverse characters. In this particular world, all monsters have names based on numbers and multiplications. While the Mormels are mainly busy with addition, the Peppers are all about multiplication. The Mormels & Peppers Monster World not only helps children to learn about mathematics in a playful way, but to understand it as well. The fun they have playing will further fuel their learning.

The concept underlying Mormels & Peppers Monster World is based on a multisensory approach. Mathematics is interwoven with stories and images, so that several senses are stimulated simultaneously so that what the children have learned can be better stored in their memories. What's more, learning maths with Mormels & Peppers Monster World is great fun, and this is also an important factor in learning success.

**Tip**



Learn more about the Mormels&Peppers concept at [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

## MORMELS

The Mormels are a family of fluffy, cheerful marsupial monsters. Together with a large gang of Mormel kids, they live in a colourful cave system on the island of mamopi.

Each Mormels child eats a Mamopi tree leaf per day. That's why the Mormels set off into the forest every day to collect the finest Mamopi tree leaves for their offspring.





## The names – unusual but pretty!

The Mormels like numbers so much that they are all named after numbers between 0 and 20. So there is Mormel "0", Mormel "1", Mormel "2", and so on. The Mormels proudly display their special names on their colourful pouches.

## Grotino

This set contains hand puppets of the Mormels from "1" to "10". With this, learning the numbers becomes a multi-sensory experience and the lessons are colorful and educational at the same time!

## DICE GAME

**Game preparation:** All the Mamopi Tree leaves are placed in the opened cover. The Mormels and the cube are placed on the table.

**Course of the game:** The game is played in turns. The youngest player starts and rolls the dice. According to the number on the dice, the player may now take mamopi tree leaves from the bag. If the number of leaves matches the name of a Mormel, the player may put them into the Mormel's bag and take the Mormel to himself.

If the number of mamopi tree leaves does not match the name of a mormel because there are not enough or too many leaves, the leaves are distributed to one or more mormels and placed next to them.

As soon as a Mormel has the correct number of leaves, the player whose turn it is may put the leaves into the bag and take the Mormel. Several bags can be filled in one turn.

If only one Mormel is left at the end, the game continues. Whoever can fill up this Mormel has won it and may take it to himself.

The game ends when all Mormels have been given away and fed with leaves.

Now the scoring starts. The younger players can count the number of Mormels they have collected. The player with the most Mormels wins. The older children can count the leaves. Whoever has the most leaves is the winner.



22902 Mormels Grottino

## Storytelling with the Mormels

All the Mormels are laid out. The youngest child in the group starts, chooses a Mormel, and puts it on his hand.

Now the child tells a story that is all about this number. Meanwhile, the child puts the right number of leaves into the bag of the Mormel.

**For example:** I have two cats and because they are so hungry, they always like to eat two bowls full of food at once...

## Quiz

All the children sit in a circle. The Mormels are laid out in the middle. One child is chosen to be the leader of the round.

The child chooses a Mormel and asks the group, for example: What is the name of the light green Mormel? When the group finds the solution, here for example the 8, the game leader puts the Mormel on his hand.

Now the children have to find or name objects or things for the number and colour in this case 8 and green. For each correct object that is named, a leaf can be put into the Mormel.

Now they can continue with all the Mormels. There are no limits to creativity!



**Tip**

In this instruction, you will find ideas for getting started in the world of numbers and addition with the Mormels. At [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) you will find ideas for lessons, further ideas for games, instructions for handicrafts, and pictures to download.





1+1 with **Marmels** grottino monster

## Mormels & Peppers Monster World

### Les mathématiques – intelligentes et divertissantes

Le monde des monstres Mormels & Peppers est un concept bien pensé qui reflète la nature colorée et variée des enfants. Les monstres de ce monde portent des noms de chiffres et de multiplications. Alors que les Mormels préfèrent s'occuper des additions, chez les Peppers, tout tourne autour de la multiplication. Le monde des monstres Mormels & Peppers aide les enfants non seulement à apprendre les mathématiques en s'amusant, mais aussi à les comprendre. Le plaisir de jouer est au premier plan de l'apprentissage !

Le concept de Mormels & Peppers Monster World repose sur une approche multisensorielle. Les mathématiques sont intégrées dans des histoires et des images, de sorte que différents sens sont simultanément sollicités et que l'apprentissage peut ainsi être mieux ancré dans le cerveau. De plus, apprendre les maths avec Mormels & Peppers Monster World est tout simplement amusant, ce qui est également un facteur important pour la réussite de l'apprentissage.

#### Conseil



Apprenez-en plus sur le concept du Monster World de Mormels & Peppers sur [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

## MORMELS

Les Mormels sont une famille de monstres de poche duveteux et joyeux. Avec un grand nombre d'enfants Mormels, ils vivent dans un système de grottes sur l'île de Mamopi.

Les enfants des Mormels ont faim ! Chaque enfant Mormel mange une feuille de l'arbre Mamopi par jour. C'est pourquoi les Mormels se rendent chaque jour dans la forêt pour ramasser les plus belles feuilles de Mamopi pour leur progéniture.



# Les noms – inhabituels, mais jolis !

Les Mormels aiment tellement les chiffres qu'ils se sont tous donné des noms de chiffres entre 0 et 20. Il y a donc des Mormel "1", des Mormel "2", des Mormel "3", etc. Les Mormels portent fièrement leurs noms particuliers sur leurs sachets colorés.

## Grotino

Ce set contient des figurines à main des Mormels de "1" à "10". Ainsi, l'apprentissage de ces chiffres devient une expérience multisensorielle et l'enseignement est à la fois coloré et instructif !

## JEU DE DES

**Structure du jeu :** Toutes les feuilles de l'arbre Mamopi sont placées dans la pochette dépliée. Les mormels et le dé sont posés sur la table.

**Déroulement du jeu :** On joue à tour de rôle. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. En fonction du nombre obtenu par le dé, le joueur peut maintenant prendre des feuilles d'arbre Mamopi dans le sac. Si le nombre de feuilles correspond au nom d'un Mormel, le joueur peut mettre ces feuilles dans le sac du Mormel et prendre le Mormel.

Si le nombre de feuilles de l'arbre Mamopi ne correspond pas au nom d'un Mormel, soit parce qu'il n'y en a pas assez, soit parce qu'il y en a trop, les feuilles sont distribuées à un ou plusieurs Mormels et posées à côté d'eux.

Dès qu'un Mormel détient le bon nombre de feuilles, le joueur dont c'est le tour peut mettre les feuilles dans le sac et prendre le Mormel. Il est possible de remplir plusieurs sacs en un seul tour de jeu.

S'il ne reste plus qu'un Mormel à la fin, on continue à jouer. Celui qui parvient à remplir ce Mormel l'a gagné et peut le consommer.

Le jeu se termine lorsque tous les Mormels ont été attribués et nourris de feuilles.

L'heure est maintenant à l'évaluation. Les plus jeunes joueurs peuvent compter le nombre de Mormels qu'ils ont collectés. Le joueur qui le plus de Mormels a gagné. Les enfants plus âgés peuvent compter les feuilles. Celui qui a le plus de feuilles a gagné.

## Raconter des histoires avec les Mormels

Tous les Mormels sont posés. Le plus jeune enfant du groupe commence, choisit un Mormel et le met sur sa main.

L'enfant raconte alors une histoire qui tourne autour de ce chiffre. Pendant ce temps, il met le bon nombre de feuilles dans le sac du Mormel.

**Par exemple :** J'ai deux chats et comme ils ont très faim, ils préfèrent manger deux gamelles de nourriture en même temps..

## Jeu de devinettes

Tous les enfants sont assis en cercle. Les Mormels sont placés au centre. Un enfant est choisi pour animer la ronde.

L'enfant choisit un Mormel et demande au groupe, par exemple Comment s'appelle le Mormel vert clair ? Lorsque le groupe trouve la solution, ici par exemple le 8, le meneur de jeu se met le Mormel sur la main.

Les enfants doivent maintenant trouver ou nommer des objets ou des choses en fonction de leur nombre et de leur couleur, ici 8 et vert. Pour chaque objet correct cité, une feuille peut être insérée dans le Mormel.

Il est donc maintenant possible de continuer avec tous les Mormels.

Laissez libre cours à votre créativité !

### Conseil



Dans ce guide, vous trouverez des idées pour entrer dans le monde des nombres et de l'addition avec les Mormels. Sur [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de), vous trouverez des idées pour l'organisation des cours, d'autres idées de jeux, des instructions de bricolage et des images à télécharger.







## Mormels & Peppers Monster World

### Matemáticas: ingeniosas y entretenidas

El mundo de los monstruos Mormels & Peppers es un concepto bien pensado que refleja la naturaleza colorida y diversa de los niños. Los monstruos de este mundo reciben nombres de números y multiplicaciones. Mientras que los Mormels se ocupan sobre todo de sumar, los Peppers se dedican a multiplicar. El mundo de los monstruos Mormels & Peppers ayuda a los niños no solo a aprender matemáticas jugando, sino también a comprenderlas. ¡Aprender es sinónimo de diversión!

El concepto del mundo de los monstruos Mormels & Peppers se basa en un método multisensorial. Las matemáticas se integran en cuentos e imágenes, de modo que se abordan diferentes sentidos al mismo tiempo y lo que se aprende puede anclarse mejor en el cerebro. Aprender matemáticas con el mundo de los monstruos Mormels & Peppers también es divertido, lo que también es un factor importante para el éxito del aprendizaje.

#### Consejo



Descubra más sobre el mundo de los monstruos Mormels & Peppers en [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

## MORMELS

Los Mormels son una familia de monstruos marsupiales blanditos y alegres. Junto con un numeroso grupo de niños Mormel, viven en un sistema de cuevas en la isla de Mamopi.

¡Los niños de los Mormels están hambrientos! Cada niño de los Mormels come una hoja del árbol Mamopi al día. Por ello, los Mormels se adentran todos los días en el bosque para recoger las mejores hojas de Mamopi para sus hijos.





# Los nombres: inusuales, ¡pero bonitos!

A los Mormels les gustan tanto los números que todos tienen el nombre de un número entre 0 y 20. Por lo tanto, está Mormel "1", Mormel "2", Mormel "3" y así sucesivamente. Los Mormels exhiben con orgullo sus nombres especiales en sus coloridas bolsas.

## Grötino

Este set contiene figuras de los Mormels del "1" al "10". Esto convierte el aprendizaje de estos números en una experiencia multisensorial y hace que las lecciones sean coloridas y educativas al mismo tiempo.

## JUEGO DE DADOS

**Estructura del juego:** Todas las hojas del árbol Mamopi se colocan en la funda abierta. Los Mormels y los dados se colocan sobre la mesa.

**Desarrollo:** Se juega por turnos. Empieza el jugador más joven. Tira el dado. En función del número obtenido, el jugador puede coger ahora hojas del árbol Mamopi de la bolsa. Si el número de hojas coincide con el nombre de un Mormel, el jugador puede meter estas hojas en la bolsa del Mormel y llevarse el Mormel. Si el número de hojas del árbol Mamopi no coincide con el nombre de un Mormel porque hay pocas o demasiadas hojas, estas se distribuyen entre uno o varios Mormels y se colocan junto a ellos.

En cuanto un Mormel tenga el número de hojas que le corresponde, el jugador al que le toque puede meter las hojas en la bolsa y coger el Mormel. Se pueden llenar varias bolsas en un turno.

Si al final solo queda un Mormel, el juego continúa. Quien consiga llenar este Mormel, lo gana y se lo lleva.

El juego termina cuando todos los Mormels han sido cogidos y alimentados con hojas.

Ahora hay que analizar. Los jugadores más jóvenes pueden contar el número de Mormels que han recogido. El jugador con el mayor número de Mormels gana. Los niños más mayores pueden contar las hojas. Quien tenga más hojas gana.

## Cuentacuentos con los Mormels

Se colocan todos los Mormels. Empieza el niño más pequeño del grupo, elige un Mormel y se lo pone en la mano.

Ahora el niño cuenta una historia en la que todo gira en torno a este número. Mientras tanto, introduce el número correcto de hojas en la bolsa del Mormel.

**Por ejemplo:** Tengo dos gatos y como tienen tanta hambre, siempre prefieren comerse dos cuencos de comida a la vez...

## Juego de adivinanzas

Todos los niños se sientan formando un círculo. Los Mormels se colocan en el centro. Se elige a un niño para dirigir la ronda.

El niño elige un Mormel y pregunta al grupo, por ejemplo: ¿Cómo se llama el Mormel verde claro? Cuando el grupo encuentra la solución, en este caso por ejemplo sería el 8, el niño que dirige la ronda coge el Mormel.

Ahora los niños tienen que encontrar o nombrar objetos o cosas con el número y color correspondiente; en este caso el 8 y el verde. Por cada objeto correcto que se nombre, se puede colocar una hoja en el Mormel.

Hay que hacer lo mismo con todos los Mormels. ¡La creatividad no tiene límites!

### Consejo



En estas instrucciones encontrará ideas para iniciarse en el mundo de los números y las sumas con los Mormels. En [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) encontrará ideas para sus clases, más ideas para juegos, instrucciones para manualidades e imágenes para descargar.





## Mormels & Peppers Monster World

### Rekenen – slim en onderhoudend

De Monsterwereld van Mormels & Peppers is een goed doordacht concept dat de kleurrijke en diverse aard van kinderen weerspiegelt. De monsters in deze wereld zijn vernoemd naar getallen en vermenigvuldigingen. Terwijl de Mormels zich vooral bezighouden met optellen, gaat het bij de Peppers om vermenigvuldigen. De Mormels & Peppers Monster World helpt kinderen niet alleen om spelenderwijs te leren rekenen, maar ook om het te begrijpen. Leren draait om plezier hebben!

Het concept van de Mormels & Peppers Monsterwereld is gebaseerd op een multisensorische methode. Het rekenen is geïntegreerd in verhalen en afbeeldingen, zodat verschillende zintuigen tegelijkertijd worden aangesproken en het geleerde beter kan worden verankerd. Leren rekenen met de Mormels & Peppers Monster World is ook leuk, wat ook een belangrijke factor is voor leerprestaties.

#### Tip



Kom meer te weten over de Mormels & Peppers Monster World op [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

## MORMELS

De Mormels zijn een familie van pluizige, vrolijke buidelmonsters. Samen met een grote groep Mormelkinderen leven ze in een grottenstelsel op het eiland Mamopi. De kinderen van de Mormels hebben honger!

Elk Mormelskind eet één blad van de Mamopi-boom per dag. De Mormels trekken daarom elke dag het bos in om Mamopi-boombladeren te verzamelen voor hun kroost.



# De namen – ongewoon, maar mooi!

De Mormels houden zo van getallen dat ze zichzelf allemaal getallen tussen 0 en 20 hebben genoemd. Zo is er Mormel "1", Mormel "2", Mormel "3" enzovoort. De Mormels prijken trots met hun speciale namen op hun kleurrijke tassen.

## Grotfino

Deze set bevat handfiguren van de Mormels van "1" tot "10". Dit maakt het leren van deze getallen tot een multisensorische ervaring en maakt het tegelijkertijd kleurrijk en leerzaam!

## DOBBELSPEL

**Spelopbouw:** Alle Mamopi-boombladeren worden in de opengevouwen zak gedaan. De Mormels en de dobbelstenen worden op tafel gelegd.

**Spelverloop:** Het spel wordt om de beurt gespeeld. De jongste speler begint en gooit. De speler mag nu Mamopi-boombladeren uit de zak pakken volgens het gegooide aantal. Als het aantal blaadjes overeenkomt met de naam van een Mormel, mag de speler deze blaadjes in de zak van de Mormel doen en de Mormel pakken.

Als het aantal bladeren van de Mamopi-boom niet overeenkomt met de naam van een Mormel omdat er te weinig of te veel bladeren zijn, worden de bladeren verdeeld over een of meer Mormels en naast hen gelegd.

Zodra een Mormel het juiste aantal blaadjes heeft, mag de speler die aan de beurt is de blaadjes in de zak doen en de Mormel pakken. In één beurt kunnen meerdere zakken worden gevuld.

Als er aan het einde nog maar één Mormel over is, gaat het spel verder. Wie deze Mormel kan vullen, heeft gewonnen en mag hem hebben.

Het spel eindigt als alle Mormels zijn gepakt en gevoed met bladeren.

Nu wordt er geteld. De jongere spelers kunnen tellen hoeveel Mormels ze hebben verzameld. De speler met de meeste Mormels is de winnaar. De oudere kinderen kunnen de bladeren tellen. Wie de meeste bladeren heeft, is de winnaar.

## Verhalen vertellen met de Mormels

Alle Mormels worden uitgelegd. Het jongste kind in de groep begint en kiest een Mormel.

Nu vertelt het kind een verhaal waarin alles om dit getal draait. Ondertussen stopt hij het juiste aantal bladeren in de zak van de Mormels.

**Bijvoorbeeld:** Ik heb twee katten en omdat ze zo hongerig zijn, eten ze altijd het liefst twee bakjes voer tegelijk...

## Raadspel

Alle kinderen zitten in een kring. De Mormels worden in het midden gelegd. Eén kind wordt gekozen om de ronde te leiden.

Het kind kiest een Mormel en vraagt bijvoorbeeld aan de groep: Wat is de naam van de lichtgroene Mormel? Als de groep de oplossing heeft gevonden, hier bijvoorbeeld de 8, houdt de spelleider de Mormel vast.

Nu moeten de kinderen voorwerpen of dingen zoeken of benoemen in het respectieve getal en de respectieve kleur, hier 8 en groen. Voor elk correct object dat wordt genoemd, mag een blad in de Mormel worden geplaatst.

Je kunt nu doorgaan met alle Mormels. Er zijn geen grenzen aan de fantasie!

**Tip**



In deze gids vind je ideeën om aan de slag te gaan in de wereld van getallen en optellen met de Mormels. Op [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) vind je ideeën voor lesplannen, verdere spelideeën, knutselinstructies en foto's om te downloaden.







## Mormels & Peppers Monster World

### Matematica – intelligente e divertente

Mormels & Peppers Monster World è un progetto ideato e sviluppato per rispettare i caratteri vivaci e diversi dei bambini. I mostri di questo mondo prendono il nome da numeri e moltiplicazioni. Mentre i Mormel si occupano principalmente di addizioni, i Pepper puntano tutto sulla moltiplicazione. Il mondo dei mostri Mormel & Pepper aiuta i bambini non solo a imparare la matematica attraverso il gioco, ma anche a comprenderla. Il divertimento nel gioco alimenterà ulteriormente il loro apprendimento.

Il principio alla base del mondo dei mostri Mormel & Pepper si basa su un approccio multisensoriale. La matematica si intreccia con storie e immagini, in modo da stimolare simultaneamente più sensi e far sì che quanto appreso possa essere meglio immagazzinato nella memoria. Imparare la matematica con il mondo dei mostri Mormel & Pepper è anche divertente, un altro fattore importante per il successo dell'apprendimento.

### Consiglio



Per saperne di più sul progetto Mormels & Peppers Monster World, visitate il sito [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

## MORMEL

I Mormel sono una famiglia di mostri marsupiali soffici e allegri. Insieme a una nutrita banda di cuccioli, vivono in un colorato sistema di grotte sull'isola di Mamopi. I piccoli Mormel hanno fame! Ogni cucciolo mangia una foglia dell'albero Mamopi al giorno. Per questo motivo, i Mormel si recano ogni giorno nella foresta per raccogliere le foglie più belle dell'albero di Mamopi per la loro prole.



# I nomi – insoliti, ma belli!

Ai Mormel piacciono così tanto i numeri da chiamarsi con cifre comprese tra 0 e 20. Abbiamo quindi il Mormel "1", il Mormel "2", il Mormel "3" e così via. I Mormel mostrano con orgoglio i loro nomi speciali sui pance colorate.

## Grotfino

Questo set contiene le figure realizzate a mano dei Mormel da "1" a "10". Ciò rende l'apprendimento dei numeri un'esperienza multisensoriale e le lezioni incredibilmente colorate ed educative!

## GIOCO DI DADI

**Preparazione del gioco:** Tutte le foglie dell'albero Mamopi vanno inserite nella custodia aperta. I Mormel e i dadi vanno disposti sul tavolo.

**Svolgimento del gioco:** Il gioco si svolge a turno. Inizia il giocatore più giovane e lancia il dado. In base al numero indicato sul dado, il giocatore può prendere le foglie di mamopi dal sacchetto. Se il numero di foglie corrisponde al nome di un Mormel, il giocatore può riporre queste foglie nel sacchetto del Mormel e prenderlo. Se il numero di foglie dell'albero di Mamopi non corrisponde al nome di un Mormel perché sono troppo poche o troppo numerose, le foglie vengono distribuite a uno o più Mormel e collocate accanto ad essi.

Non appena un Mormel raggiunge il numero corretto di foglie, il giocatore di turno può mettere le foglie nel sacchetto e prendere il Mormel. È possibile riempire più sacchetti in un solo turno.

Se alla fine rimane un solo Mormel, il gioco continua. Chi riesce a riempire il sacchetto di questo Mormel può prenderlo.

Il gioco termina quando tutti i Mormel sono stati presi e nutriti con le foglie.

Poi si passa al conteggio dei punti. I giocatori più giovani possono contare il numero di Mormel collezionati. Il giocatore con il numero di Mormel più alto è il vincitore. I bambini più grandi possono contare le foglie. Chi ha più foglie vince.

## Raccontare una storia con i Mormel

Disporre sul tavolo tutti i Mormel. Il più piccolo del gruppo inizia, sceglie un Mormel e lo poggia sulla mano.

Ora il bambino racconta una storia in cui tutto ruota intorno a questo numero. Nel frattempo, inserisce il giusto numero di foglie nel sacchetto del Mormel.

**Ad esempio:** Ho due gatti e siccome sono molto affamati, preferiscono sempre mangiare due ciotole di cibo alla volta..

## Gioco di indovinelli

Tutti i bambini si siedono in cerchio. I Mormel vengono disposti al centro. Si sceglie un bambino che inizia il gioco.

Quest'ultimo sceglie un Mormel e chiede al gruppo, ad esempio: Come si chiama il Mormel verde chiaro? Quando il gruppo trova la soluzione, ad esempio l'8, il capogruppo si prende il Mormel in mano.

Ora i bambini devono trovare o nominare oggetti o cose in relazione al numero e al colore, in questo caso 8 e verde. Per ogni oggetto corretto che viene nominato, si può inserire una foglia nel proprio Mormel.

Il gioco prosegue con tutti i Mormel. La creatività non ha limiti!

### Consiglio



In questa guida troverete idee per iniziare a conoscere il mondo dei numeri e delle addizioni con i Mormel. Su **[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)** troverete idee per le lezioni, altre idee di gioco, istruzioni per lavoretti creativi e immagini da scaricare.







## 22902 Mormels Grottino

### 由怪兽格鲁特家族和怪兽公寓组成的缤纷多彩的怪兽世界!

数学——充满乐趣和智慧

怪兽格鲁特家族和怪兽公寓组成了一个缤纷多彩的怪兽世界! 它们能够通过其精心设计的游戏概念来反映出孩子们丰富多彩的天性。游戏中的小怪兽们都是以数字和乘法来命名的。怪兽格鲁特家族主要关注的是加法, 怪兽公寓关注的是乘法。孩子们可以通过游戏来学习并理解数学。寓教于乐是这款产品的核心!

这款怪兽游戏是一种基于多感官的游戏概念。游戏通过将数学与故事、图片等元素相结合, 小朋友在玩的过程中通过多种形象元素的刺激, 可以将数学知识深刻地铭记在脑海中。并且, 孩子们在通过玩来学习数学的过程中, 能够获得纯粹的乐趣, 这种乐趣是孩子们能够成功学习的重要因素。



提示

如果想要了解更多关于“怪兽格鲁特”和“怪兽公寓”的信息, 请登录[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

### 怪兽格鲁特

怪兽格鲁特家族由五颜六色的怪兽组成。并有着一大群怪兽宝宝, 他们居住在岛上的洞穴中。每只怪兽都有一个属于自己的洞穴, 他们和自己的孩子一起居住在里面。怪兽宝宝们需要填饱它们的肚子! 每只怪兽宝宝每天都要吃一片树叶。怪兽们每天需要到树林里面寻找并收集最好的叶子, 来喂饱怪兽宝宝。





## 奇特而又美丽的名字!

怪兽们十分喜爱数字，它们给自己分别以0-20的十个数字来命名。所以它们的名字是怪兽“1”，怪兽“2”，怪兽“3”等等。它们会骄傲地带上印有它们名字编号的彩色口袋。

## 怪兽格鲁特家族

这个游戏套装包含从“1”到“10”的十只怪兽。可以让孩子们获得多种感官的数字学习体验，并让数学教育变得更加趣味多彩!

## 骰子游戏

游戏准备：将棉布袋打开并铺平到桌面中央，将所有的树叶放置在铺平的棉布袋表面。怪兽和骰子放置在桌面上。

游戏过程： 玩家轮流进行游戏。由年龄最小的玩家先投掷骰子，开始游戏。根据骰子上面的数字，玩家要拿取相应数量叶子。如果某只怪兽的数字和拿取叶子的数量相同，那么该玩家需要将拿到的叶子放到该怪兽的口袋中，并将该怪兽放到自己面前。

如果拿到叶子的数量无法和怪兽的编号相匹配，比如拿到的叶子不够或者过多，那么需要将叶子分发给其他的怪兽，并将分发的叶子放到每只怪兽的旁边。

当怪兽拥有了和自己编号数字相同数量的叶子时，被轮到的玩家需要将叶子放入到该怪兽的袋子中并拿走这个怪兽，一轮游戏可以填满多个怪兽的袋子。

如果最终只剩下一只怪兽，游戏则继续。谁能将这个怪兽填满叶子，谁就赢得了这只怪兽，并将其放到自己身前。

当所有的怪兽的口袋中都根据其编号放满了叶子，并被玩家取走时，游戏结束。

接下来开始计分。年龄小的玩家可以数一下自己收集到了多少只怪兽。拥有最多怪兽的玩家获胜。年龄稍大些的玩家可以数一下叶子的数量，拥有最多片叶子的玩家获得胜利。

### 讲述怪兽的故事

所有的怪兽都摆好了，由年龄最小的玩家开始，选择一只怪兽，放到自己手上。

接下来这个玩家需要讲述一个与这个数字相关的故事，同时，玩家将正确数量的叶片放到该怪兽的袋子中。例如：我有两只饥饿的小猫，它们每次都要吃两碗食物....

### 问答比赛

所有的小朋友围成一圈坐好。将怪兽放在中间。选择一个小朋友作为这轮的队长。

队长选择一只怪兽，并向其他小朋友提问，例如：浅绿色的怪兽，编号是多少？

当其他小朋友要根据颜色找到这只怪兽，例如这个怪兽的编号是8，队长接下来将这只被找到的怪兽放到自己的手上。

目前是怪兽的编号是数字8，颜色是绿色，孩子们必须根据数字和颜色来联系到相关的事物，并描述出来。如每当孩子们能够根据颜色和编号描述出一个正确的事物，那么，就可以将一片叶子放入到这个怪兽的口袋当中。接下来玩家可以用其他的怪兽来继续游戏。孩子们可以尽情发挥自己的想象力！

提示



提示：在说明书中，您可以了解到怪兽数字游戏的玩法。登录网址：[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)，您可以找到课程，游戏的更进一步玩法，手工艺品的说明，以及图片可供下载







# MORMELS

## “NUMBERS” 22901



### Mormel „9“

Aus den neun zarten Blättern des Mamopi-Baumes, die „9“ jeden Tag im Wald sammelt, kocht sie für ihre Kinder einen feinen Spinat. Der ist voller Vitamine und macht die Kinder zu wahren Energiebündeln, die sich manchmal aufhören, wie kleine Superhelden.

From the nine tender Mamopi tree-leaves that „9“ collects every day in the forest, she cooks a fine spinach for her children. It's full of vitamins and turns the children into real bundles of energy acting like little superheroes.



### Mormel „10“

In der Höhle von einem Grund zur Kinder-Geburt einfach so, z.B. 1

There's always 1 Mormel „10“ because it's, le



1+1 with **Mormels** numbers monster world



# PEPPERS

“**XXL MAGNET POSTER**” 22903



“**MATOGO**” 22904



beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2024



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations á conserver.

Guardar esta información para futuras referencias.

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

请保留以上信息以备参考。

**DE - ACHTUNG:** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**EN - WARNING:** Choking hazard -Small parts. Not for children under 3 yrs.

**FR - ATTENTION :** Risque d'étouffement – contient des petites pieces. Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans.

**ES - ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA!** Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. No apto para menores de 3 años.

**IT - ATTENZIONE:** Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. Non adatto a bambini al di sotto dei 3 anni.

**NL - WAARSCHUWING:** Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

**CN - 注意:** 内含小零件，不适合3岁以下儿童使用，以免窒息

The logo for beleduc, featuring the brand name in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' have a red dot above them. The logo is set against a white oval background which is itself on a green gradient background.