



1+1  
with **Marmels**  
monster world  
match



beleduc

# Le jeu favorise | El juego desarrolla



## L'éducation linguistique | Educación lingüística

Développer les compétences linguistiques et élargir le vocabulaire en nommant différents objets.

Se desarrollan habilidades lingüísticas y se amplía el vocabulario nombrando diferentes objetos.



## L'éducation somatique | Educación somática

Perception visuelle, comparaison de motifs, prise de décisions rapides et prise de cartes.

Percepción visual, comparar motivos, tomar decisiones rápidas y coger cartas.



## L'éducation mathématique | Mathematical Education

Reconnaître les régularités et les proportions.

Reconocer regularidades y proporciones.

**Informations sur le jeu**  
**Información sobre el juego**



57x

# Mormels « Match »

## Un jeu de cartes ultra rapide



Les Mormels sont une famille de monstres joyeux et duveteux. Ensemble avec un grand groupe d'enfants Mormels, ils vivent dans un système de grottes sur l'île de Mamopi. Les Mormels aiment tellement les chiffres qu'ils ont donné des noms de chiffres entre

1 et 10 à chacun d'eux. On a donc Mormel 1, Mormel 2, Mormel 3, etc. Ils portent leurs noms particuliers avec fierté sur leurs sacs colorés. Plongez dans ce monde magique et apprenez à connaître ces monstres espiègles.

Pour ce jeu, les Mormels étaient sur l'île de Mamopi et ont pris de nombreuses photos d'une variété de motifs excitants qu'ils ont découverts – et bien sûr, d'eux-mêmes !

Ces motifs ont été répartis par les Mormels sur 57 cartes de jeu. Sur chaque paire de cartes différentes, il y a toujours un motif qui est visible sur les deux. Parfois c'est la taille ou la position, mais la forme et la couleur restent les mêmes. Seul celui qui regarde attentivement trouve le « match » !

## Variante de jeu 1



Les cartes sont mélangées et une carte est placée au milieu. C'est la carte de comparaison. Les autres cartes sont distribuées de manière égale à tous les joueurs. Chaque joueur a une pile de cartes face cachée devant lui.

Maintenant, tous révèlent en même temps la carte du dessus de leur pile et cherchent le plus rapidement possible le motif qui est à la fois sur leur propre carte et sur la carte de comparaison au centre. Celui qui trouve en premier le match et le nomme correctement\* peut poser sa carte sur la carte de comparaison au milieu. Les autres joueurs remettent leur carte révélée face cachée sous leur pile. Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte devant lui, il la retourne simplement face cachée.

**Attention !** Si un joueur nomme incorrectement le motif, il reçoit toutes les cartes révélées des autres joueurs et les place sous sa pile.

**Le but du jeu :** Le premier à avoir posé toutes ses cartes gagne la partie.

\* **Conseil :** Les plus petits peuvent simplement pointer du doigt le bon motif.



## Variante de jeu 2

Toutes les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit 6 cartes et les pose face cachée devant lui. Les cartes restantes sont placées au centre en tant que pile et la carte du dessus est posée à côté, face visible. Celle-ci est la carte de référence. Et c'est parti !

Tous les joueurs retournent simultanément la carte du dessus de leur propre pile. Il faut maintenant regarder rapidement et comparer ! Celui qui identifie le premier le motif commun le nomme à haute voix et pose sa carte face visible sur la carte de référence. Les autres joueurs remettent leur carte face cachée sous leur propre pile.

### Règle spéciale (optionnelle) :

Si le motif commun est un Mormel, le joueur peut directement déposer deux cartes de sa pile.

### Le but du jeu :

Le premier à avoir posé toutes ses cartes gagne la partie.



## Variante de jeu 3



Tous les joueurs tirent une carte de la pile. Celui qui obtient le Mormel avec le plus haut nombre commence le jeu. Ensuite, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



Avant de commencer le jeu, les cartes sont bien mélangées et placées face cachée au centre comme la pile. Une carte est révélée et placée à côté de la pile ouverte sur la table. Cette est la carte de comparaison. Le joueur initial révèle une seconde carte de la pile et la place à côté de la carte de comparaison. Maintenant le mot d'ordre est : soyez attentifs ! Tous les joueurs essayent de trouver le plus rapidement possible le motif qui est représenté sur les deux cartes. Celui qui découvre le motif en premier le nomme à haute voix et peut puis prendre la carte de comparaison pour lui. La carte restante devient la nouvelle carte de comparaison. Le prochain joueur retourne une carte à la pile et la recherche continue !

**Règle spéciale (optionnelle) :** Si le motif commun est un Mormel, celui qui le trouve peut prendre les deux cartes pour lui. La carte de comparaison est alors nouvelle tirée de la pile et préparée pour la suite.

**Le but du jeu :** Le premier à collecter 8 cartes gagne la partie !



## Variante de jeu 4 – pour deux joueurs

Toutes les cartes sont mélangées et distribuées également entre les deux joueurs. Chacun les place face cachée devant lui comme une pile.

Maintenant, il faut être attentif et reconnaître le plus de paires ! Les deux joueurs tournent simultanément la carte du dessus et la placent au centre. Celui qui découvre le premier le motif commun le nomme à haute voix. Si c'est correct, il peut prendre les deux cartes et former une pile de collecte.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été comparées.

**Le but du jeu :** Celui qui a collecté le plus de paires gagne la partie.

### CONSEIL !

**Vous trouverez sûrement d'autres idées de jeux avec les cartes Mormels « Match ». Même seul, c'est amusant de comparer les cartes et de trouver les paires correspondantes. Amusez-vous bien !**

**Voici tous les motifs avec leurs noms en un coup d'œil.  
Il suffit de scanner !**



# Mormels „Match”

## Un juego de cartas ultrarrápido



Los Mormels son una familia de monstruos felices y peludos. Junto con una gran cantidad de niños Mormels, viven en un sistema de cuevas en la isla de Mamopi. A los Mormels les gustan tanto los números que se han dado nombres de números entre 1 y 10. Así que hay Mormel 1, Mormel 2, Mormel 3, etc. Llevan sus nombres especiales con orgullo en sus bolsas coloridas. Sumérgete en este mundo mágico y conoce a los monstruos energéticos.

Para este juego, los Mormels estuvieron recorriendo la isla Mamopi y tomaron diligentemente fotos de todo tipo de motivos emocionantes que descubrieron, ¡y por supuesto de ellos mismos!

Estos motivos se distribuyeron en las 57 cartas del juego. En cada dos cartas diferentes, siempre hay un motivo que es visible en ambas. A veces es el tamaño o la posición, pero la forma y el color permanecen iguales. ¡Solo aquellos que observan cuidadosamente encontrarán el “Match”!

## Variante del juego 1



Las cartas se barajan y se coloca una carta boca abajo en el centro. Esta es la carta de comparación. Las cartas restantes se reparten equitativamente entre todos los jugadores. Cada uno tiene un mazo de cartas cubierto delante de sí.

Ahora, todos los jugadores revelan simultáneamente la carta superior de su mazo y buscan tan rápido como sea posible el motivo que aparece tanto en su propia carta como en la carta de comparación en el centro. Quien encuentre y nombre\* correctamente el motivo primero puede colocar su carta en la carta de comparación en el centro. Todos los demás ponen su carta revelada boca abajo debajo de su mazo. Si un jugador solo tiene una carta frente a él, simplemente la voltea boca abajo.

¡Atención! Si un jugador nombra incorrectamente el motivo, recibe todas las cartas reveladas de los otros jugadores y las coloca debajo de su mazo.

**Objetivo del juego:** El primer jugador que logre colocar todas sus cartas gana el juego.

\* Consejo: Los más pequeños pueden simplemente señalar el motivo correcto con el dedo.



## Variante del juego 2

Todas las cartas se mezclan. Cada jugador recibe 6 cartas y las coloca boca abajo frente a sí. Las cartas restantes se colocan en el centro como montón y la carta superior se coloca al lado descubierta. Esta es la carta de comparación. ¡Y comienza el juego!

Todos los jugadores voltean simultáneamente la carta superior de su propio montón. ¡Ahora hay que ser rápido para observar y comparar! Quien primero descubra el motivo común lo nombra en voz alta y coloca su carta sobre la carta de comparación. Los demás jugadores colocan su carta descubierta debajo de su propio montón.

### Regla especial (opcional):

Si el motivo común es un Mormel, el jugador puede descartar directamente dos cartas de su montón.

### Objetivo del juego:

El primer jugador que logre colocar todas sus cartas gana el juego.



## Variante del juego 3



Todos los jugadores roban una carta del mazo. El jugador que tenga la carta con el número más alto comienza el juego, y luego se juega en el sentido de las agujas del reloj.



Antes de comenzar el juego, se barajan bien las cartas y se colocan boca abajo en el centro de la mesa formando un mazo. Se descubre una carta y se coloca boca arriba junto al mazo sobre la mesa. Esta es la carta de comparación. El jugador inicial descubre una segunda carta del mazo y la coloca junto a la carta de comparación. Ahora hay que estar atentos: todos los jugadores intentan encontrar lo más rápido posible el motivo que aparece en ambas cartas. El que descubre primero el motivo, lo nombra en voz alta y puede quedarse con la carta de comparación. La carta que queda se convierte en la nueva carta de comparación. El siguiente jugador da la vuelta a una carta del mazo y la búsqueda continúa.

### **Regla especial (opcional):**

Si el motivo común es un Mormel, el descubridor puede llevarse ambas cartas. La carta de comparación se saca de nuevo del Stapel y se prepara.

**Objetivo del juego:** ¡El primero en reunir 8 cartas gana el juego!



## Variante del juego 4 – para dos jugadores

Se barajan todas las cartas y se reparten equitativamente entre ambos jugadores. Cada uno las coloca delante de sí en forma de pila boca abajo. Ahora hay que fijarse bien y encontrar la mayor cantidad posible de parejas.

Ambos jugadores dan la vuelta a la carta superior al mismo tiempo y la colocan en el centro. El primero en descubrir el motivo común lo nombra en voz alta. Si es correcto, puede quedarse con las dos cartas y formar una pila de descarte.

Se continúa así hasta que se hayan comparado todas las cartas.

**Objetivo del juego:** gana el juego quien consiga reunir más parejas.

### ¡CONSEJO!

**Seguro que también se os ocurren ideas propias para jugar con las cartas Mormels “Match”. Incluso solo es divertido comparar las cartas y encontrar las parejas adecuadas. ¡Que os divirtáis!**

**Aquí encontraréis todos los motivos con sus nombres de un vistazo. ¡Solo hay que escanear!**





marmels  
by beleduc

KIGA

Un monde de  
nombres de 1 à 10

A world full of numbers  
from 1 to 10

numbers



0-3

**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 udušenia. **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 sovellu alle 3-vuotiaille 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。

Également disponible | También disponible:

logigo

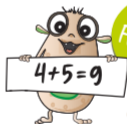
22906

mirm  
by



numbers

22901



Didactic  
Fun Games



els  
beleduc



APPRENDRE LES  
MATHÉMATIQUES EN  
S'AMUSANT !

¡APRENDE JUGANDO  
CON LAS  
MATEMÁTICAS!

*grottino*

22902





# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
info@beleduc.de · www.beleduc.de



© beleduc 2026

Author & Illustration:  
Petra Jenni-Furrer & beleduc team  
Licensor:  
3P Education with fun AG

