



1x1  
with **Peppers**  
monster world

# XXL Magnet Poster

Regla del juego \* Spelregels \* Manuale \* 说明书



beleduc

El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/游戏培养



**Desarrollo matemático:** Tablas de multiplicar, multiplicación

**Rekenkundige ontwikkeling:** Tafel van 10, vermenigvuldiging

**Educazione matematica:** Tavola pitagorica, moltiplicazione

数学能力发展: 乘法表, 乘法



**Educación lingüística:** Comunicación en el grupo

**Taalvaardigheden:** Communicatie in de groep

**Educazione linguistica:** Comunicazione nel gruppo

语言教育: 团队沟通交流



**Desarrollo somático:** Motricidad fina, coordinación de la visión y las manos

**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek, oog-handcoördinatie

**Educazione somatica:** Capacità motorie sottili, coordinazione occhio-mano

理发展和健康教育: 精细运动、手眼协调

---

Información sobre el juego/Spelinformatie/Informazioni sul gioco/ 游戏信息:





## XXL Magnet Poster



### Contenido

- 100 tarjetas magnéticas
- 2 pósters con montaje
- 1 instrucciones



### Contenuto

- 100 carte magnetiche
- 2 poster con montaggio
- 1 manuale



### Inhoud

- 100 magnetische kaarten
- 2 posters met bevestiging
- 1 handleiding



### 产品包含

- 100 张磁卡
- 2 张带安装的海报
- 1 本手册



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”游戏的创意想法。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。



22903 Póster magnético XXL "Peppers"

## Mormels & Peppers

En alta mar se encuentra la isla de Mamopi, un maravilloso rincón del mundo. La isla es colorida y alegre, los peces vuelan con los pájaros y las plantas también tienen ojos. Aquí, en Mamopi, viven las familias de monstruos matemáticos "Mormels" y "Peppers".

A los animados y coloridos habitantes de la isla les encantan los números. Mientras que los Mormels prefieren las sumas, los Peppers se dedican a multiplicar. Una vez que los niños hayan explorado la isla y conozcan a todos los monstruos, ¡serán unos pequeños profesionales de las matemáticas!



### Consejo



En estas instrucciones encontrará numerosas sugerencias para las clases de matemáticas. En [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) encontrará más ideas sobre cómo utilizar los Peppers en clases de alemán o de deporte, por ejemplo.





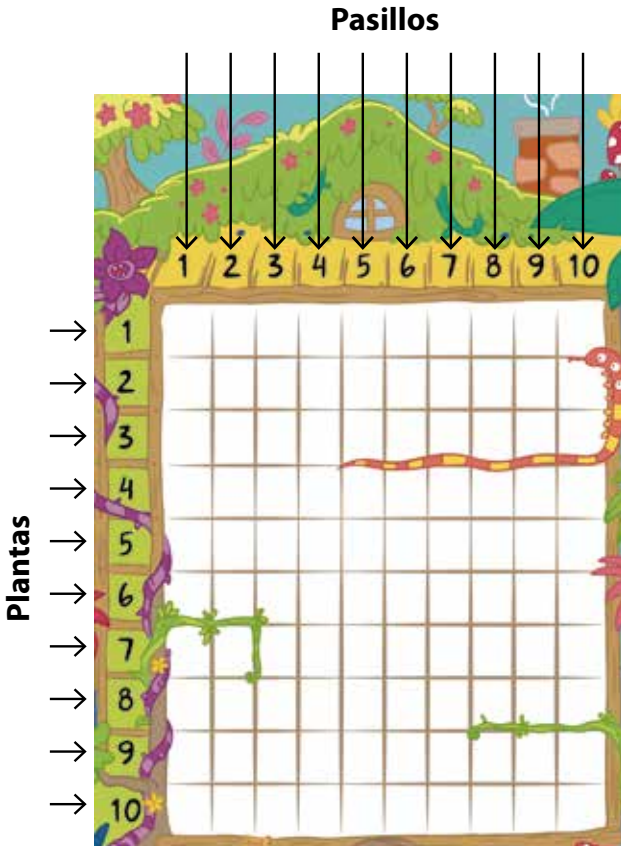
# LOS PEPPERS

## El mundo de los números del 0 al 100

La familia de monstruos Peppers está formada por 100 coloridos y alegres monstruitos, todos ellos con el nombre de la tabla de multiplicar. Viven en una casa mágica en medio del bosque de Mamopi. La casa tiene 100 habitaciones distribuidas en pasillos y plantas.

Los pasillos están alineados de izquierda a derecha y del 1 al 10.

A diferencia de nuestro mundo, las plantas de la casa mágica se cuentan de arriba abajo: ¡La planta 1 está arriba y la 10 abajo! Un poco extraño quizás, ¡pero así es como más les gusta a los Peppers!





## 22903 Póster magnético XXL "Peppers"

### La familia de monstruos Peppers 1x1, ¡diversa y colorida!

Cada planta de la "casa mágica" alberga una pandilla 1x1 diferente.

En la 3.ª planta, por ejemplo, viven los investigadores y exploradores rojos, en la 6.ª planta viven los deportistas azul oscuro y en la 8.ª planta viven los músicos verde claro.

Los Peppers que no viven en la misma planta, pero sí en el mismo pasillo, también tienen algo en común: el estampado y el color de su ropa.



#### Color del cuerpo e mismos pasatiempos



Reyes amarillos



Comilones naranjas



Aventureros rojos



Acuáticos rosas



Trabajadores morados



Deportistas azul oscuro



Amantes de los animales celestes



Músicos verde claro



Héroes verde oscuro



Fiesteros marrones





### Mismo estampado



Rayas amarillas

Naranja cuadrículado

Rojo con flores

Rosa con lunares

Morado a rayas

Azul oscuro a cuadros

Espiga azul claro

Verde claro triángulo

Verde oscuro círculos

Estampado de fauna marrón

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





## 22903 Póster magnético XXL "Peppers"

### Los nombres: ¡sencillos y prácticos!

Como la casa mágica tiene tantas plantas y pasillos, ¡los Peppers a veces no sabían dónde estaba su habitación! Por eso han decidido ponerse nombres acordes con el lugar que ocupan en la casa.

El primer número del nombre es el número de la planta en la que se encuentra su habitación, el segundo número es el número del pasillo y el tercer número es el resultado al multiplicar estos dos números. 100 Peppers y todos llevan un nombre único. Inteligente, ¿verdad?

**Un ejemplo:** El nombre del aventurero de la planta 3, pasillo 4 es:  
3 | 4 | 12 (tres/cuatro/doce)

### Códigos: ¡mejor que una llave!

Hay días en que los acuáticos de la planta 4 están en el agua hasta altas horas de la noche divirtiéndose y los músicos de la planta 8 se olvidan de la hora porque están ensayando una nueva canción con su banda.

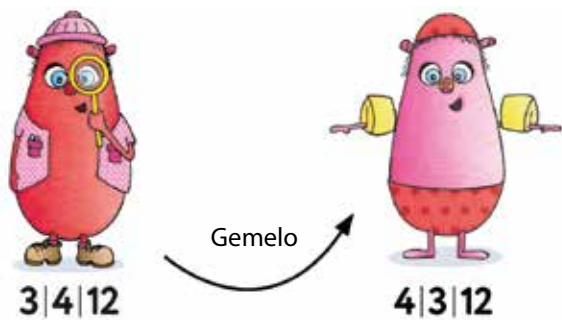
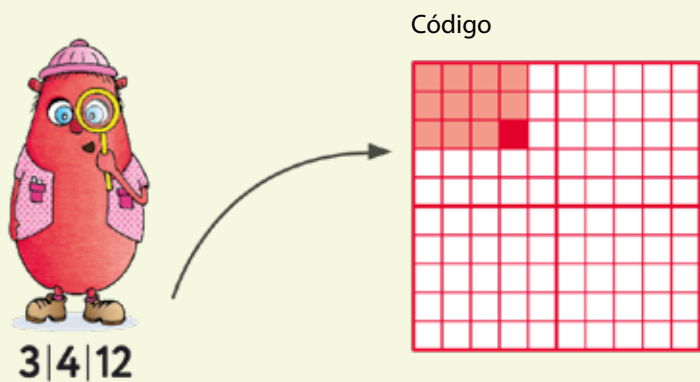
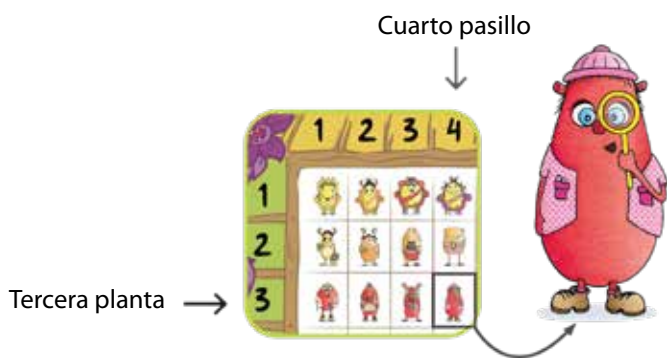
Cuando están tan cansados que ya no quieren contar las plantas y los pasillos de camino a casa, su código les ayuda a encontrar su hogar.

El código también es la llave de su habitación y el plano de la casa mágica.

### La famille, c'est ce qu'il y a de mieux !

Los Peppers son una familia muy alegre y se divierten juntos, incluso fuera de su propia planta. Muchos monstruitos tienen incluso un gemelo en otra planta. Los gemelos se reconocen porque tienen el mismo aspecto y casi el mismo nombre, por ejemplo 3|4|12 y 4|3|12. Sus nombres suenan parecidos y los dos monstruitos son muy similares; pero 4|3|12 es un acuático rosa, mientras que 3|4|12 es rojo y prefiere explorar y descubrir.

**Cuidado:** ¡No todos los Peppers tienen un gemelo!





## 22903 Póster magnético XXL “Peppers”

# Póster magnético XXL “Peppers”

Gracias al ingenioso concepto del mundo de los monstruos, los niños no solo conocerán a los Peppers en un abrir y cerrar de ojos con el póster magnético XXL, sino también las tablas de multiplicar.

El póster magnético XXL muestra la casa mágica de los Peppers. El póster 1 muestra a los Peppers en sus respectivas habitaciones y el póster 2 muestra las habitaciones vacías. Los pósters magnéticos ofrecen diversas opciones de juego. Dependiendo del nivel de conocimientos y de la edad de los niños, los juegos pueden realizarse con el póster 1 o con el póster 2. Si quiere practicar secuencias numéricas individuales, también es posible.

Puede empezar trabajando con el póster 1. (con la imagen de los Peppers)

**Paso 1:** Cuelgue el póster 1 en la pared sin comentarlo y deje tiempo a los niños para que lo miren a su aire. Los niños pronto se darán cuenta de que hay similitudes entre los distintos monstruos y empezarán a buscar las conexiones.

**Paso 2:** Explique a los niños que el póster muestra a la familia de monstruos Peppers. Cuente a los niños que los Peppers son unos monstruos que viven en una casa mágica en la isla de Mamopi.

Pasados unos minutos, puede empezar a hacer preguntas a los niños:

- ¿Qué similitudes veis? (Mismo color, misma afición, mismo estampado en la ropa, gemelos, etc.)
- Gemelos. ¿Veis alguno? ¿Hay algún Pepper que no tenga un gemelo? ¿Cuál?
- ¿Sabrías decir qué significan los números de la parte superior y de los laterales de la casa mágica?

**Paso 3:** Repártales un imán a cada niño. Explique a los niños que los números de los imanes son los nombres de los Peppers. A continuación, los niños pueden buscar en el póster al Pepper del imán que tienen en sus manos. Una vez que lo hayan encontrado, pueden colocar los imanes en el póster uno tras



otro. Dicen el nombre del Pepper en voz alta. Se pueden plantear las siguientes preguntas:

- Los nombres son algo inusuales. ¿Sabrías explicar de dónde viene el nombre de los Peppers?

Explique a los niños cómo se forman los nombres. Si aún no saben qué número ocupa la tercera posición del nombre, pueden averiguarlo sumando todos los campos marcados en el código.

## Consejo para los profesionales de las matemáticas

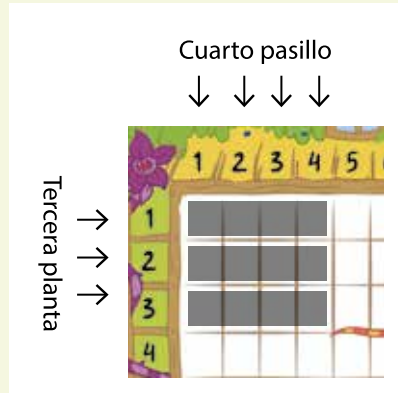


Lo mejor es aprenderse de memoria los nombres de los Peppers. Sin embargo, es mejor saber exactamente cómo multiplicar por si se olvida el nombre. Aquí tiene un pequeño truco para averiguar el tercer número del nombre:

Ya sabes que el Mormel 3 | 4 | 12 vive en la 3.<sup>a</sup> planta y en el 4.º pasillo.

Para llegar a su habitación, tiene que bajar tres plantas y luego ir a la cuarta habitación.

Si ahora sumas todos los campos que se encuentran en esta zona, el resultado es el número que estás buscando, porque: 3 plantas x 4 pasillos =  $4+4+4 = 3 \times 4 = 12$



**Paso 4:** Explique a los niños todo el concepto de los Peppers. Verá que los niños se sumergen rápidamente en el mundo de los Peppers, ven cómo se relacionan, entienden el concepto y, enseguida, tienen un Pepper favorito. Utilice ambos pósters y deje que los niños jueguen con ellos.



## 22903 Póster magnético XXL “Peppers”

### Ideas de juego

Con 100 miembros diferentes en la familia, a veces no es fácil para los Peppers decir el nombre correcto. Por eso, todas las mañanas hacen un breve ritual matutino, acompañado de divertidos juegos, en el que practican sus nombres.

#### Consejo



Si desea practicar secuencias numéricas individuales, por ejemplo, series de 5, puede limitar el juego a la planta 5 y al pasillo 5 y quitar todos los demás imanes.

### Juego para 2–4 jugadores (hasta un máximo posible de 10 jugadores)

**Preparativos:** Cada jugador recibe 6 imanes, los recoge en forma de pila y se asegura de que no puedan ser vistos por los demás jugadores. Los jugadores se colocan en semicírculo delante del póster.

**Juego:** Se juega por turnos, empezando por el niño más pequeño. Lea en voz alta el nombre del Pepper que está encima del montón que tiene en la mano. El primer jugador que señale el Pepper correcto y vuelva a decir el nombre en voz alta obtiene un punto y coloca la carta en el lugar correcto. Los puntos pueden anotarse en una hoja de papel. Cuidado: Solo hay un intento por jugador. Si señala un Pepper erróneo o pronuncia mal el nombre, tendrá que esperar hasta que se busque el siguiente Pepper. El jugador que haya encontrado primero al Pepper, lee en voz alta su siguiente carta.

El que tenga más puntos al final gana el juego.



## Juego con 2 o más jugadores “Descifrar códigos”

Para este juego necesitan saber de qué tratan los códigos. Si no lo recuerdan, vuelva a leerlo.

**Preparativos:** Cada niño coge un lápiz y se le da una hoja de descifrar códigos, que se encuentra en la última página de estas instrucciones como modelo de copia. La hoja se coloca de forma que no pueda ser vista por los demás.

**Juego:** El profesor elige 6 imanes y los sujeta de forma que no puedan ser vistos por los niños. Uno después de otro dicen los nombres de los Peppers y colocan los imanes en el póster. Entre cada nombre que mencionen, dé a los niños un momento para dibujar el código del Pepper respectivo en la hoja de descifrar códigos. Continúe hasta que hayan nombrado a los 6 Peppers. Cuando los niños hayan dibujado el último código, se les pone a prueba para ver quién es un auténtico descifrador de códigos. Por cada código que los niños hayan dibujado correctamente, recibirán un punto. Los mejores descifradores de códigos serán los que tengan más puntos.

## Juego con 4 o más jugadores

**Preparativos:** El profesor elige a un niño para que haga de árbitro en este juego. Los demás niños se dividen en dos grupos. El árbitro elige 20 imanes diferentes y los recoge formando una pila.

**Juego:** El árbitro utiliza el color, la afición y el estampado para describir el Pepper que está encima de su pila. El grupo que averigüe primero el nombre del Pepper podrá colocar el imán en el póster y ganará un punto. Si el nombre es incorrecto, el segundo grupo lo intentará adivinar. Si saben el nombre, ganan un punto, si no, el grupo 1 vuelve a intentar adivinarlo y así sucesivamente. El grupo con más puntos al final gana el juego.

### Consejo



El árbitro también puede hacer mímica o dibujar al Pepper que se busca.

## 22903 Póster magnético XXL "Peppers"

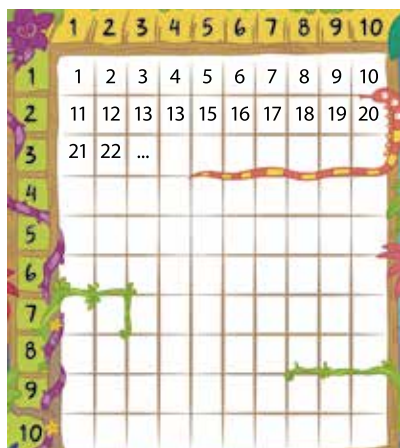
### Juego con 10 o más jugadores

**Preparativos:** Se barajan bien los 100 imanes y se distribuyen entre los jugadores. (El número de imanes por jugador depende del número total de jugadores) Se proporciona un cronómetro.

**Juego:** Los jugadores colocan los imanes que reciben en orden ascendente (el orden en que deben colocarse los Peppers en el póster), luego los cogen en sus manos formando una pila y se colocan en semicírculo delante del póster. El objetivo es llenar el póster lo antes posible, Pepper a Pepper.

Se pone en marcha el cronómetro y el jugador con el imán 1111 comienza y pone el imán en el lugar correcto. Quien tenga el imán con el Pepper 11212 puede colocar el siguiente, seguido del imán con el Pepper 11313, 11414 y así sucesivamente. Cuando se llena la primera planta, se continúa con la segunda hasta que se haya colocado el último imán con el Pepper 101101100 en el póster. A continuación, se para el cronómetro y se anota el tiempo en un papel. El objetivo es establecer un nuevo récord de tiempo cada vez que se juega.

En este juego hay mucho movimiento y puede llegar a ser bastante ruidoso. Los jugadores deben ser considerados con sus compañeros y ceder el paso a los que quieran colgar un Pepper.



## ¿Necesita más inspiración e ideas?



Hay más ideas de juegos, páginas para colorear, etc. en [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de).





# Descifrar los códigos

**1**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**2**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**3**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**4**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**5**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**6**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



22903 magnetische poster "Peppers"

## Mormels & Peppers

Ver in zee ligt het eiland Mamopi, een prachtig, wonderlijk stukje aarde. Het eiland is kleurrijk en levendig, waar de vissen wedijveren met de vogels en de planten ook ogen hebben. Hier op Mamopi wonen de families van rekenmonsters "Mormels" en "Peppers".

De levendige en kleurrijke eilandbewoners houden van getallen. Terwijl de Mormels liever optellen, gaat het bij de Peppers om vermenigvuldigen. Zodra de kinderen het eiland hebben verkend en alle monsters kennen, zijn ze kleine rekenprofs!



### Tip



In deze gids vind je talloze suggesties voor rekenlessen. Op [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) vind je meer ideeën over hoe je de Peppers kunt gebruiken in bijvoorbeeld Duitse of sportlessen.



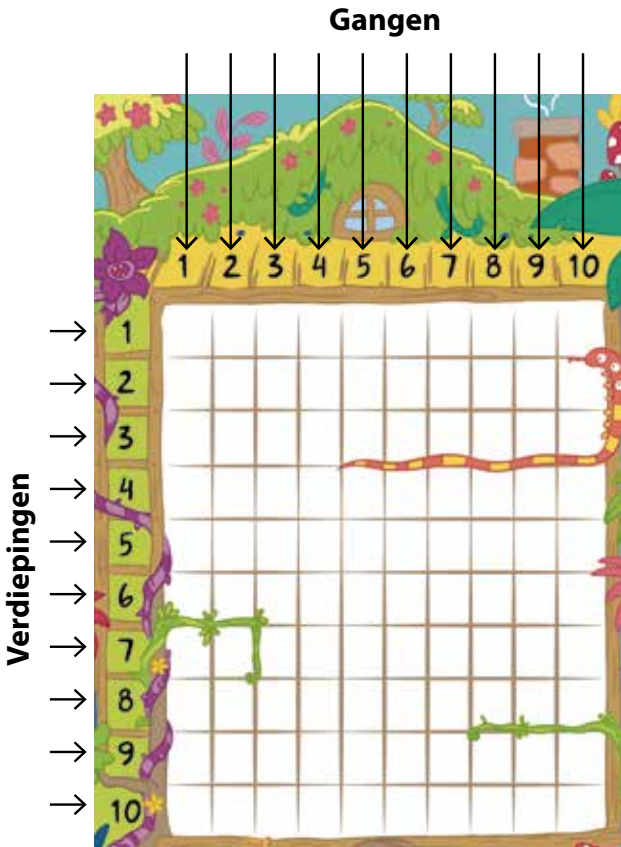
# De PEPPERS

## De wereld van getallen van 0 tot 100

De Peppers Monster Family bestaat uit 100 kleurrijke en levendige kleine monsters, allemaal vernoemd naar de tafel van 10. Je woont in een magisch huis midden in het Mamopi-bos. Het huis heeft 100 kamers verdeeld over gangen en verdiepingen.

De gangen lopen van links naar rechts en van 1 tot 10.

Anders dan in onze wereld worden de verdiepingen in het magische huis van boven naar beneden geteld: Verdieping 1 is bovenaan, verdieping 10 is onderaan! Een beetje gek misschien, maar zo hebben de Peppers het het liefst!





22903 magnetische poster "Peppers"

## De Peppers 1x1 Monster Family, divers en kleurrijk!

Op elke verdieping van het "magische huis" woont een andere 1x1 bende.

De rode onderzoekers en ontdekkingsreizigers wonen bijvoorbeeld op de 3e verdieping, de donkerblauwe atleten op de 6e verdieping en de lichtgroene muzikanten op de 8e verdieping.

Peppers die niet op dezelfde verdieping wonen, maar wel in dezelfde gang, hebben ook één ding gemeen, namelijk het patroon en de kleur van hun kleren.



### Huidskleur en dezelfde hobby's



Gele koningen



Oranje fijnproevers



Rode avonturiers



Roze waterratten



Paarse arbeiders



Donkerblauwe atleten



Lichtblauwe dierenvrienden



Lichtgroene muzikanten













Donkergroene helden



Bruine feestbeesten



### Hetzelfde patroon

-   
Gele strepen
-   
Oranje met rasterpatroon
-   
Rood met bloemen
-   
Roze met stippen
-   
Paarse strepen
-   
Donkerblauw geruit
-   
Helder blauwe visgraat
-   
Lichtgroen driehoekpatroon
-   
Donkergroene cirkels
-   
Bruin wildpatroon

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



## 22903 magnetische poster “Peppers”

### De namen – eenvoudig en praktisch!

Omdat het magische huis zoveel verdiepingen en gangen heeft, is het al gebeurd dat de Peppers niet meer wisten waar hun kamer was! Ze hebben daarom besloten om zichzelf namen te geven in overeenstemming met hun plaats in het huis. Het eerste getal in de naam is het nummer van de verdieping waarop je kamer zich bevindt, het tweede getal is het nummer van de gang en het derde getal is het resultaat als je deze twee getallen met elkaar vermenigvuldigt. 100 Peppers en ze dragen allemaal de naam van een vermenigvuldigingstafel Slim, nietwaar?

**Een voorbeeld:** De naam van de avonturier van verdieping 3, gang 4 is: 3 | 4 | 12 (drie/vier/twaalf)

### Codes – beter dan welke sleutel dan ook!

Er zijn dagen dat de waterratten van verdieping 4 tot laat in de avond plezier maken in het water en de muzikanten van verdieping 8 de tijd vergeten omdat ze met hun band een nieuw nummer aan het repeteren zijn.

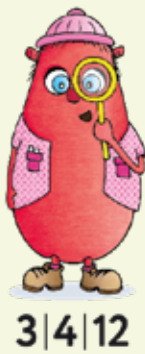
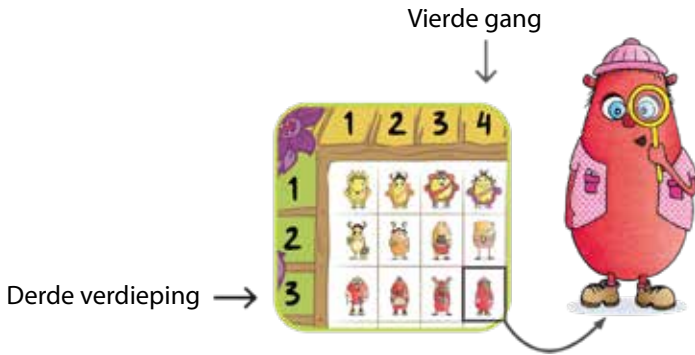
Wanneer ze zo moe zijn dat ze de verdiepingen en gangen op weg naar huis niet meer willen tellen, helpt hun code hen om hun plaats te vinden.

De code is ook haar sleutel tot de kamer en de plattegrond van het magische huis.

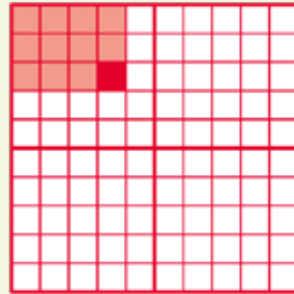
### Familie is de beste!

De Peppers zijn een heel vrolijke familie en hebben veel plezier samen, zelfs buiten hun eigen verdieping. Veel monsters hebben zelfs een tweeling op een andere verdieping! Tweelingen kunnen worden herkend doordat ze er hetzelfde uitzien en bijna dezelfde naam hebben, bijvoorbeeld 314112 en 413112. Hun namen klinken hetzelfde en de twee Monsters lijken erg op elkaar, behalve dat 413112 roze is en een waterrat, terwijl 314112 rood is en liever op onderzoek uitgaat.

**Let op:** Niet alle Peppers hebben een tweeling!



Code



Tweeling





## 22903 magnetische poster “Peppers”

# XXL magnetische poster “Peppers”

Dankzij het ingenieuze concept van de Monsterwereld leren kinderen niet alleen de Peppers in een mum van tijd kennen met de XXL magnetische poster, maar ook de tafel van 10.

Het magische huis van de Peppers is te zien op de XXL magnetische poster. Poster 1 toont de Peppers in hun respectievelijke kamers, poster 2 toont de kamers leeg. De magnetische posters bieden verschillende speelmogelijkheden. Afhankelijk van het kennisniveau en de leeftijd van de kinderen kunnen de spellen met poster 1 of poster 2 worden gespeeld. Als je individuele nummerreeksen wilt oefenen, is dat ook mogelijk.

Je kunt beginnen met poster 1. (met Pepper-afbeelding).

**Stap 1:** Hang poster 1 aan de muur zonder er commentaar op te geven en geef de kinderen de tijd om er op hun gemak naar te kijken. De kinderen zullen al snel merken dat er overeenkomsten zijn tussen de verschillende Monsters en op zoek gaan naar verbanden.

**Stap 2:** Leg de kinderen uit dat de poster de Pepper Monster-familie laat zien. Vertel de kinderen dat de Peppers monsters zijn die in een magisch huis op het eiland Mamopi wonen.

Na een paar minuten kun je de kinderen vragen gaan stellen:

- Welke overeenkomsten kun je herkennen? (Dezelfde kleur, dezelfde hobby, hetzelfde kledingpatroon, tweeling etc.)
- Tweeling. Zie je iets? Zijn er Peppers die geen tweeling hebben? Welke zijn het?
- Kun je je voorstellen waar de cijfers bovenaan en aan de zijkant van het magische huis voor staan?

**Stap 3:** Geef elk kind een magneet. Leg de kinderen uit dat de nummers op de magneten de namen van de Peppers zijn.

Vervolgens kunnen de kinderen de Pepper zoeken op de poster, die ze als een





magneet in hun handen houden. Als ze het gevonden hebben, kunnen ze de magneten achter elkaar op de poster plaatsen. Ze zeggen de naam van de Pepper hardop. De volgende vragen kunnen worden gesteld:

- De namen zijn enigszins ongebruikelijk. Kun je uitleggen hoe de Peppers aan hun naam komen?

Leg de kinderen uit hoe de namen in elkaar zitten. Als je nog steeds moeite hebt om erachter te komen welk getal op de derde positie staat in de naam aan het begin, kun je erachter komen door alle gemarkeerde velden in de code bij elkaar op te tellen.

## Tip voor rekenprofessionals in de dop

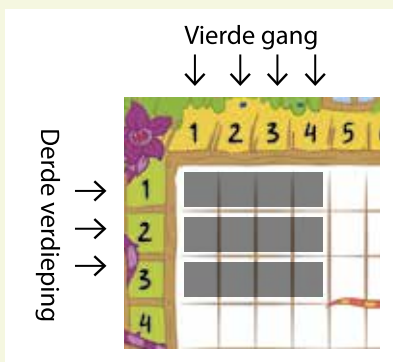


Je kunt de namen van de Peppers het beste uit je hoofd leren! Het is echter nog steeds goed om precies te weten hoe je moet vermenigvuldigen voor het geval je het vergeet.

Hier is een kleine tip om het derde getal in de naam te achterhalen: Je weet dat Mormel 3 | 4 | 12 op de 3e verdieping en op de 4e gang gang leeft.

Om bij zijn kamer te komen, moet hij drie verdiepingen afdalen en dan naar de vierde kamer gaan.

Als je nu alle velden optelt die in dit gebied liggen, is het resultaat het getal dat je zoekt, want: 3 verdiepingen x 4 gangen =  $4+4+4 = 3 \times 4 = 12$



**Stap 4:** Leg het hele concept van de Peppers uit aan de kinderen. Je zult merken dat kinderen zich al snel verdiepen in de wereld van Peppers, verbanden herkennen, het concept begrijpen en vaak al snel een favoriete Pepper hebben. Gebruik beide posters en laat de kinderen ermee spelen.



## 22903 magnetische poster “Peppers”

### Spel ideeën

Met 100 verschillende familieleden is het soms niet makkelijk voor de Peppers om altijd de juiste naam te zeggen. Elke ochtend doen ze daarom een kort ochtendritueel met leuke spelletjes waarin ze hun namen oefenen.

#### Tip



Als je afzonderlijke getallenreeksen wilt oefenen, bijvoorbeeld reeksen van 5, kun je de spellen beperken tot verdieping 5 en gang 5 en alle andere magneten sorteren.

### Spel voor 2–4 spelers (tòt max. 10 spelers mogelijk)

**Spelvoorbereiding:** Elke speler krijgt 6 magneten, pakt ze op als een stapel en zorgt ervoor dat ze niet gezien kunnen worden door de andere spelers. De spelers staan in een halve cirkel voor de poster.

**Spel:** Het spel wordt om de beurt gespeeld, waarbij het jongste kind begint. Hij leest hardop de naam van de Pepper die bovenop de stapel in zijn hand ligt. De eerste speler die de juiste Pepper aanwijst en de naam nog een keer hardop zegt, krijgt een punt en legt de kaart op de juiste plek. De punten kunnen op een vel papier worden genoteerd. Let op: Er is maar één poging per speler. Als je de verkeerde Pepper aanwijst of de naam verkeerd uitspreekt, moet je wachten tot de volgende peper wordt gezocht. De speler die als eerste de Pepper heeft gevonden, leest nu zijn volgende kaart voor.

Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.



## Spel met 2 of meer spelers “Codes kraken”

Voor dit spel moet je weten wat de codes inhouden. Als je het niet meer weet, lees het dan nog een keer.

**Spelvoorbereiding:** Elk kind neemt een potlood mee en krijgt een codebrekerblad, dat als kopieersjabloon op de laatste pagina van deze instructies staat. Het blad wordt zo geplaatst dat de anderen het niet kunnen zien.

**Spel:** De leerkracht kiest 6 magneten en houdt ze zo dat de kinderen ze niet kunnen zien. De een na de ander zegt de namen van de Peppers en plakt de magneten op de poster. Tussen elke naam die ze noemt, geeft ze de kinderen even de tijd om de code van de betreffende Pepper op het codekraakblad te tekenen. Daarna gaat ze door tot ze alle 6 de Peppers heeft genoemd. Als de kinderen de laatste code hebben ingetekend, worden ze getest om te zien wie een echte codebreker is. De kinderen krijgen één punt voor elke code die ze juist hebben getekend. De beste codebrekers zijn degenen die de meeste punten hebben.

## Spel met 4 of meer spelers

**Spelvoorbereiding:** De leerkracht kiest een kind als scheidsrechter in dit spel. De andere kinderen worden in twee groepen verdeeld. De scheidsrechter kiest 20 verschillende magneten en pakt ze op als een stapel.

**Spel:** De scheidsrechter gebruikt de kleur, de hobby en het patroon om de Pepper bovenop zijn stapel te beschrijven. De groep die als eerste de naam van de Pepper weet, mag de magneet op de poster plakken en krijgt een punt. Als de naam fout is, mag de tweede groep raden. Als ze de naam weten, krijgen ze een punt, zo niet, dan mag groep 1 opnieuw raden enzovoort. De groep met de meeste punten aan het eind wint het spel.

**Tip**



De scheidsrechter kan ook de Pepper die hij zoekt nadoen of tekenen.

## 22903 magnetische poster "Peppers"

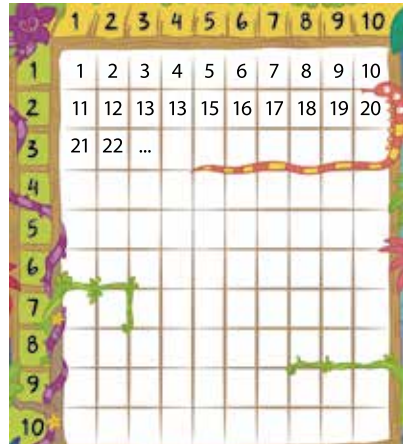
### Spel met 10 of meer spelers

**Spelvoorbereiding:** Alle 100 magneten worden goed geschud en verdeeld onder de andere spelers. (Het aantal magneten per speler hangt af van het totaal aantal spelers) Er is een stopwatch aanwezig.

**Spel:** De spelers rangschikken de magneten die ze krijgen in oplopende volgorde (de volgorde waarin de Peppers op de poster moeten worden geplaatst), nemen ze dan als stapel in de hand en gaan in een halve cirkel voor de poster staan. Het doel is om de poster zo snel mogelijk te vullen, één Pepper per keer.

De stopwatch wordt gestart en de speler met de magneet 11111 begint en hangt de magneet op de juiste plaats. Wie de magneet met Pepper 11212 heeft, mag de volgende ophangen, gevolgd door de magneet met Pepper 11313, 11414 enzovoort. Als de eerste verdieping vol is, gaat de tweede verdieping verder tot de laatste magneet met Pepper 101101100 op de poster is geplaatst. Dan wordt de stopwatch stilgezet en de tijd op een papiertje genoteerd. Het doel is om elke keer dat het spel wordt gespeeld een nieuw tijdrecord neer te zetten.

Er is veel beweging in dit spel en het kan behoorlijk turbulent worden. De andere spelers moeten rekening houden met elkaar en voorrang geven aan degenen die een Pepper willen ophangen.



**Meer inspiratie en ideeën nodig?**



Er zijn meer spelideeën, kleurplaten enz. op [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de).



# Codes kraken

**1**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**2**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**3**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**4**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**5**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**6**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

22903 Poster magnetico XXL "Pepper"

## Mormels & Peppers

Al largo del mare spunta l'isola di Mamopi, un piccolo, meraviglioso angolo di paradiso. È un'isola colorata e vivace, dove i pesci sfidano gli uccelli in volo e anche le piante hanno gli occhi. Qui a Mamopi vivono le famiglie di geni matematici "Mormel" e "Pepper".

Questi isolani vivaci e colorati adorano i numeri. Mentre i Mormel preferiscono occuparsi di addizioni, i Pepper puntano tutto sulla moltiplicazione. Una volta esplorata l'isola e conosciuti tutti i mostri, i bambini diventeranno dei piccoli campioni di matematica!



### Consiglio



In questa guida troverete numerosi suggerimenti per le lezioni di matematica. Su [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) troverete altre idee utili, ad esempio, per l'utilizzo dei Pepper nelle lezioni di tedesco o di motoria.





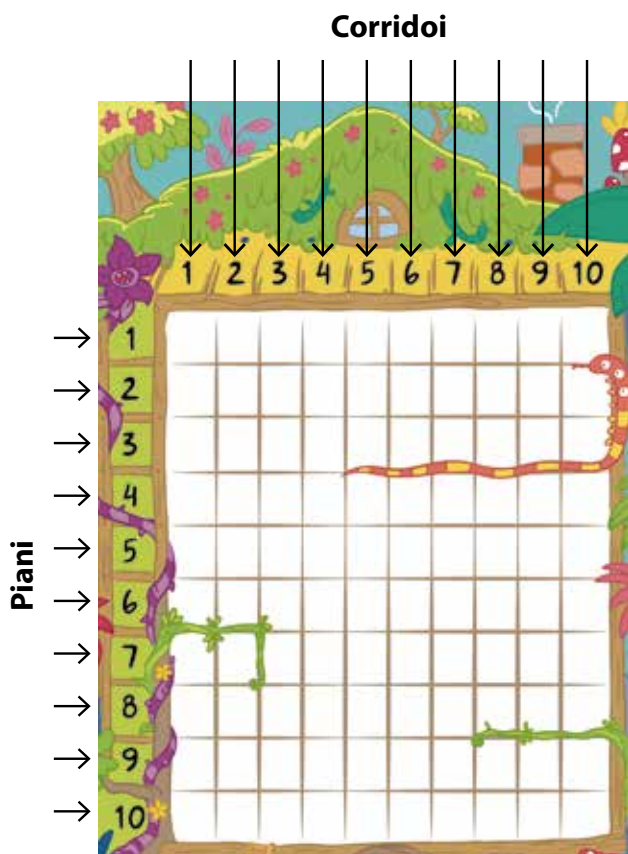
# I PEPPER

## Il mondo dei numeri da 0 a 100

La famiglia Pepper è composta da 100 mostriciattoli colorati e vivaci, che prendono tutti il nome dalla tavola pitagorica. Vivono in una magica casa nel mezzo della foresta di Mamopi, con 100 stanze disposte in corridoi e piani.

I corridoi sono allineati da sinistra a destra e da 1 a 10.

A differenza del nostro mondo, i piani della casa magica si contano dall'alto verso il basso: il piano n. 1 è in alto, il piano n. 10 è in basso! Potrà sembrarvi un po' folle, ma è così che piace ai Pepper!





## 22903 Poster magnetico XXL "Pepper"

### La famiglia dei Pepper 1x1 è poliedrica e colorata!

Ogni piano della "casa magica" ospita una squadra 1x1 diversa.

Ad esempio, gli esploratori rossi vivono al 3° piano, gli sportivi blu scuro al 6° piano e i musicisti verde chiaro all'8° piano.

I Pepper che non vivono sullo stesso piano, ma nello stesso corridoio, hanno una cosa in comune: il modello e il colore dei loro vestiti.



#### Colore del corpo e hobby



Re gialli



Golosi arancioni



Avventurieri rossi



Nuotatori rosa



Lavoratori viola



Atleti blu scuro



Amanti degli animali blu chiaro



Musicisti verde chiaro



Eroi verde scuro



Festaioli marroni





### Stesso pattern



Giallo a righe

Arancione a griglia

Rosso floreale

Rosa a puntini

Strisce viola

Blu scuro a scacchi

Blu chiaro a spina di pesce

Motivo a triangoli verde chiaro

Cerchi verde scuro

Motivo tigrato marrone

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





## 22903 Poster magnetico XXL "Pepper"

### I nomi: semplici e pratici!

Poiché la casa magica ha così tanti piani e corridoi, succede spesso che i Pepper non sappiano più dov'è la loro stanza! Hanno quindi deciso di darsi dei nomi in base al loro posto nella casa.

Il primo numero del nome indica il piano in cui si trova la stanza, il secondo il numero di corridoio e il terzo il risultato della moltiplicazione di questi due numeri. 100 Pepper, tutti con un nome unico. È un'idea intelligente, vero?

**Ad esempio:** Il nome dell'avventuriero del 3° piano, 4° corridoio è:  
3 | 4 | 12 (tre/quattro/dodici)

### Codici – meglio di qualsiasi chiave!

Ci sono giorni in cui i nuotatori del 4° piano si divertono fino a tarda sera e i musicisti dell'8° piano perdono la cognizione del tempo perché stanno provando una nuova canzone con la loro band.

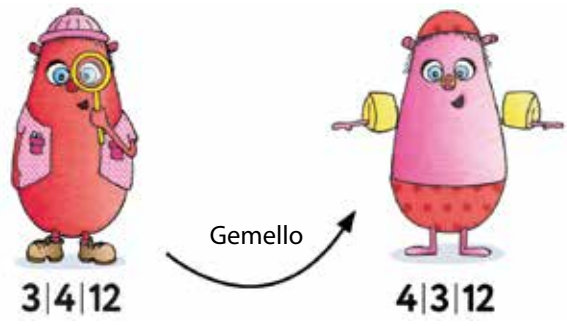
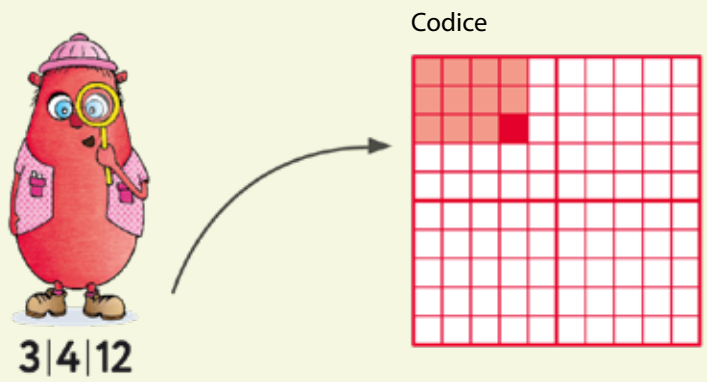
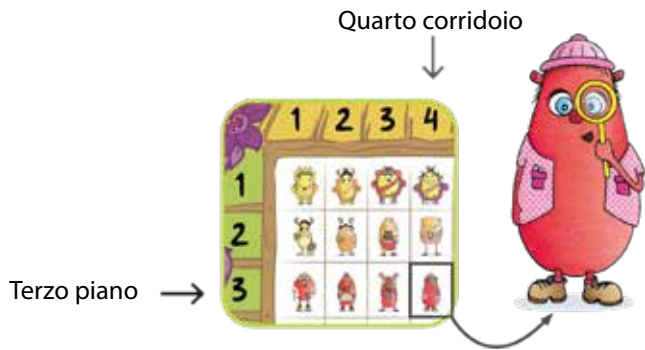
Così, anche se sono così stanchi da non aver voglia di contare i piani e i corridoi mentre tornano a casa, il loro codice li aiuta a trovare la stanza giusta.

Il codice è sia la chiave della stanza che la planimetria della casa magica.

### La famiglia è il massimo!

I Pepper sono una famiglia molto allegra che ama riunirsi anche fuori dal proprio piano. Molti mostri hanno anche un gemello su un altro piano! I gemelli si riconoscono per il fatto che hanno lo stesso aspetto e quasi lo stesso nome, ad esempio 3|4|12 e 4|3|12. Anche i loro nomi si assomigliano e i due mostri sembrano identici, tranne per il fatto che 4|3|12 è rosa e ama l'acqua, mentre 3|4|12 è rosso e preferisce l'esplorazione.

**Attenzione:** Non tutti i Pepper hanno un gemello!





## 22903 Poster magnetico XXL “Pepper”

# Poster magnetico XXL “Pepper”

Grazie all'idea ingegnosa di ambientare il gioco nel mondo dei mostri, i bambini non solo impareranno a conoscere i Pepper in poco tempo con il poster magnetico XXL, ma apprenderanno anche le tabelline.

Il poster magnetico XXL raffigura la magica casa dei Pepper. Il poster 1 mostra i Pepper nelle rispettive stanze, il poster 2 mostra le stanze vuote. I poster magnetici offrono diverse opzioni di gioco.

A seconda del livello di conoscenza e dell'età dei bambini, i giochi possono essere svolti con il poster 1 o con il poster 2. È possibile esercitarsi anche su singole sequenze di numeri.

Potete iniziare a lavorare con il poster 1. (con la stampa dei Pepper)

**Fase 1:** Appendete il poster 1 alla parete senza commentarlo e lasciate ai bambini il tempo di osservarlo. I bambini si renderanno presto conto delle somiglianze tra i diversi mostri e inizieranno a cercare i collegamenti.

**Fase 2:** Spiegate ai bambini che il poster mostra la famiglia dei Pepper. Raccontate loro che i Pepper sono dei mostri che vivono in una casa magica sull'isola di Mamopi.

Dopo qualche minuto potete iniziare a fare delle domande ai bambini:

- Quali somiglianze possiamo riscontrare? (Stesso colore, stesso hobby, stesso modello di vestito, gemelli, ecc.)
- Gemelli. Ne vedete qualcuno? Ci sono Pepper che non hanno un gemello? Quali sono?
- Secondo voi cosa significano i numeri in alto e ai lati della casa magica?

**Fase 3:** Date a ciascun bambino una calamita. Spiegate ai bambini che i numeri sulle calamite sono i nomi dei Pepper.



Successivamente, i bambini potranno cercare sul poster il Pepper raffigurato sulla calamita. Una volta individuato, dovranno posizionare le calamite sul poster una dopo l'altra pronunciando il nome del Pepper ad alta voce. Si possono porre le seguenti domande:

- I nomi sono piuttosto insoliti. Sapete perché i Pepper si chiamano così?

Spiegate ai bambini come si compongono i nomi. Se inizialmente hanno difficoltà a determinare il numero che si trova nella terza posizione del nome, possono scoprirlo sommando tutti i campi contrassegnati del codice.

## Suggerimento per i matematici in erba

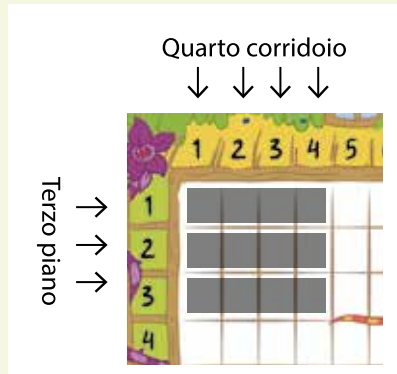


È meglio imparare a memoria i nomi dei Pepper! In caso di dimenticanza, è comunque bene sapere come funziona la moltiplicazione. Ecco un piccolo suggerimento su come scoprire il terzo numero del nome:

Sappiamo che Mormel 3 | 4 | 12 vive al 3° piano e nel 4° corridoio.

Per raggiungere la sua stanza, deve scendere tre piani e poi andare nella quarta stanza.

Se si sommano tutti i campi che si trovano in quest'area, il risultato è il numero che si sta cercando, perché: 3 piani x 4 corridoi =  $4+4+4 = 3 \times 4 = 12$



**Fase 4:** Spiegate ai bambini il principio del gioco. Vedrete che familiarizzeranno molto rapidamente con il mondo dei Pepper, riconosceranno i collegamenti, comprenderanno il principio e avranno presto il loro personaggio preferito. Lasciate che i bambini giochino con entrambi i poster.

## 22903 Poster magnetico XXL "Pepper"

### Idee di gioco

Con una famiglia così numerosa, a volte non è facile neanche per i Pepper ricordare i nomi giusti. Per questo motivo, ogni mattina si esercitano con un breve rituale e giochi divertenti per ricordare i loro nomi.

### Consiglio



Se volete esercitarvi su singole sequenze di numeri, ad esempio la serie di 5, potete limitare i giochi al 5° piano e al 5° corridoio e scartare tutte le altre calamite.

### Gioco per 2-4 giocatori (fino a massimo 10 giocatori)

**Preparazione del gioco:** Ogni giocatore riceve 6 calamite, le impila nella mano e fa in modo che non vengano viste dagli altri giocatori. I giocatori si dispongono in semicerchio davanti al poster.

**Gioco:** Il gioco si svolge a turno, iniziando dal bambino più piccolo che legge ad alta voce il nome del Pepper in cima alla pila che ha in mano. Il primo giocatore che indica il Pepper corretto e ripete il nome ad alta voce ottiene un punto e poggia la calamita sulla casella corretta. I punti possono essere annotati su un foglio di carta. Attenzione: È possibile effettuare un solo tentativo per giocatore. Se si indica il Pepper sbagliato o si pronuncia male il nome, bisogna attendere il Pepper successivo. Il giocatore che trova per primo il Pepper legge la calamita successiva.

Chi accumula più punti vince la partita.



## Gioco per 2 o più giocatori “Scomponi i codici”

Per questo gioco bisogna sapere cosa sono i codici. Se non lo ricordate, rileggete il paragrafo dedicato.

**Preparazione del gioco:** Ogni bambino prende una matita e riceve un foglio di decodifica, che si trova nell'ultima pagina delle istruzioni come modello da copiare. Il foglio deve essere posizionato in modo da non essere visto dagli altri.

**Gioco:** L'insegnante sceglie 6 calamite e le tiene in modo che non possano essere viste dai bambini. Uno dopo l'altro, pronuncia i nomi dei Pepper e attacca le calamite sul poster. Tra un nome e l'altro, lascia ai bambini un po' di tempo per scrivere il codice del rispettivo Pepper sul foglio di decodifica. Poi continua fino a quando non ha nominato tutti e 6 i Pepper. Una volta completato l'ultimo codice, i bambini vengono interrogati per scoprire chi è il miglior decodificatore. Per ogni codice trascritto correttamente ricevono un punto. I migliori sono quelli che hanno più punti.

## Gioco con 4 o più giocatori

**Preparazione del gioco:** L'insegnante sceglie un bambino per fare da arbitro. Gli altri vengono divisi in due gruppi. L'arbitro sceglie 20 calamite diverse e le impila nella mano.

**Gioco:** L'arbitro descrive il Pepper in cima alla pila in base al colore, all'hobby e al tipo di disegno. Il gruppo che scopre per primo il nome del Pepper può attaccare la calamita sul poster e ottiene un punto. Se il nome è sbagliato, il secondo gruppo può tentare di indovinare. Se indovina, ottiene un punto, altrimenti il gruppo 1 può tentare di nuovo e così via. Il gruppo che ha più punti alla fine vince il gioco.

### Consiglio



L'arbitro può anche mimare o disegnare il Pepper da indovinare.

## 22903 Poster magnetico XXL "Pepper"

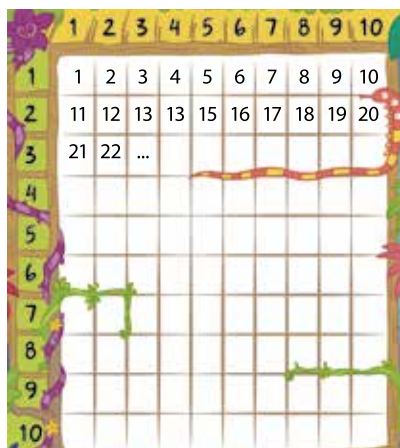
### Gioco con 10 o più giocatori

**Preparazione del gioco:** Tutte le 100 calamite vengono mescolate e distribuite ai giocatori. (Il numero di calamite per giocatore dipende dal totale di giocatori) Si predispone un cronometro.

**Gioco:** I giocatori dispongono le calamite ricevute in ordine crescente (l'ordine in cui i Pepper devono essere collocati sul poster), quindi le impilano in mano e si dispongono in semicerchio davanti al poster. L'obiettivo è riempire il poster il più rapidamente possibile, un Pepper alla volta.

Si avvia il cronometro e il giocatore con la calamita 11111 inizia ad attaccarla nella casella corretta. Chi possiede la calamita con il Pepper 11212 può attaccare la successiva, seguito da quello con il Pepper 11313, 11414 e così via. Una volta riempito il primo piano, si prosegue con il secondo fino a quando l'ultima calamita con il Pepper 101101100 non viene attaccata al poster. Poi si arresta il cronometro e si annota il tempo su un foglio di carta. L'obiettivo è stabilire un nuovo record di tempo ogni volta che si gioca.

Il gioco prevede tanto movimento e può diventare piuttosto animato. I giocatori devono essere rispettosi l'uno dell'altro e lasciare spazio a chi desidera attaccare un Pepper.



**Avete bisogno di altre idee e ispirazioni?**



Su [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) troverete altre idee di gioco, pagine da colorare ecc.





# Decifrare i codici

**1**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**2**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**3**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**4**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**5**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**6**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



## 22903 XXL-Magnet-Poster “Peppers”

### 怪兽格鲁特家族&怪兽公寓

在遥远的大海上有着一个奇妙的小岛，名叫马莫皮岛。那里熙熙攘攘，鱼类和鸟儿竞相飞翔，甚至连植物都长有明亮的眼睛，到处充满了生机和活力。岛上生活着两大数字怪兽家族：怪兽格鲁特家族&怪兽公寓。快来融入到这些奇特的怪兽当中，沉浸在数学的世界里吧！去岛上漫游探索，结识这些奇特的怪兽，你会变成一个数学大师。因为岛上的所有居民，无论是年龄最小的格鲁特怪兽还是最为年长的怪兽之王，都十分热爱数学和数字。



#### 提示



提示：在本说明中，你能获得更多关于数学课的启发。可以登录 [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)，更多关于怪兽公寓的玩法或者是体育课的想法，等你来发现。



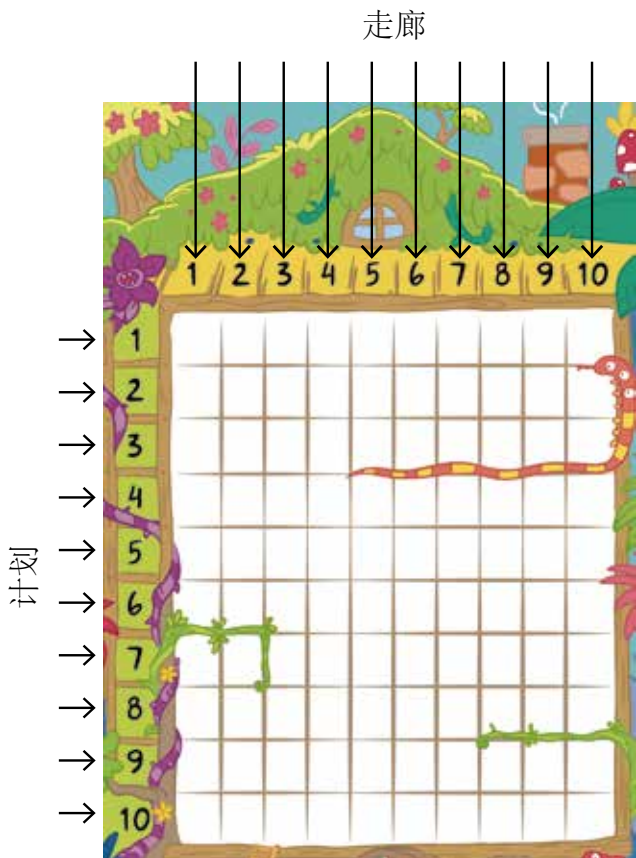


# 怪兽卡牌

0到100的数字世界

“怪兽公寓”家族由100只可爱的怪兽们组成。它们住在岛屿中心的大公寓里面。按照楼层和走廊排列，这个大公寓共有100个房间，走廊从左到右、由1到10排列。（注：游戏中的走廊是竖直的，楼层是横向的）

与我们现实中所居住的房屋不同，在这个奇特的大公寓里，楼层的1楼在最顶层，10楼在最底部！是不是比较奇怪呢？但这些小怪兽们却非常喜欢！





## 22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

### 丰富多彩的1x1怪兽公寓!

这个大公寓的每一层上，每一格都是一个1x1大小的房间。

例如，红色的探险家怪兽都住在3楼，深蓝色的运动员怪兽都住在6楼，浅绿色的音乐家怪兽则都住在8楼。而对于那些不在同一个楼层，但却在同一条走廊的怪兽来说，它们也有着共同点，那就是它们衣服的花纹和颜色。



肤色和相同的爱好



黄色的怪兽代表国王



橙色的怪兽代表美食家



红色的怪兽代表探险家



粉色的怪兽代表游泳健将



紫色的怪兽代表工人



深蓝色的怪兽代表运动员



浅蓝色的怪兽十分热爱动物



浅绿色的怪兽代表音乐家



深绿色的怪兽代表英雄



棕色的怪兽喜爱开派对



# 相同的图案



黄色条纹

橙色格子图案

红色花朵

粉色圆点

紫色条纹

深蓝色格子

清澈的蓝色人字纹

浅绿色三角图案

深绿色圆圈

棕色野生动物图案

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





## 22903 XXL-Magnet-Poster “Peppers”

### 它们的名字简单而实用

由于这个奇妙的大房子里面有着很多的楼层和走廊，怪兽们都记不清它们自己的房间在哪里！这也就是为什么怪兽们会以自己的房间号来命名。怪兽名字中第一个数字代表它们所住的楼层，第二个数字则代表它们的房间在哪个走廊，而第三个数字则是前面两个数字相乘的结果。这实在是太巧妙了，你觉得呢？

例如：住在三楼，第四条走廊的怪兽的名字是：

3|4|12

### 数字代码，比钥匙更实用！

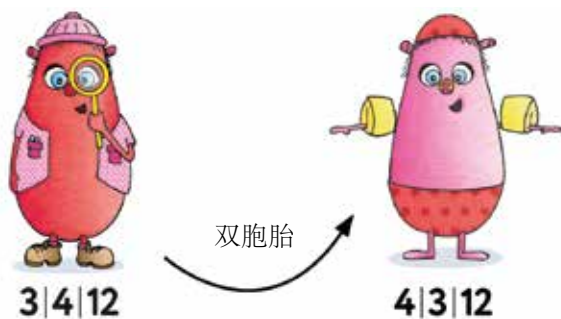
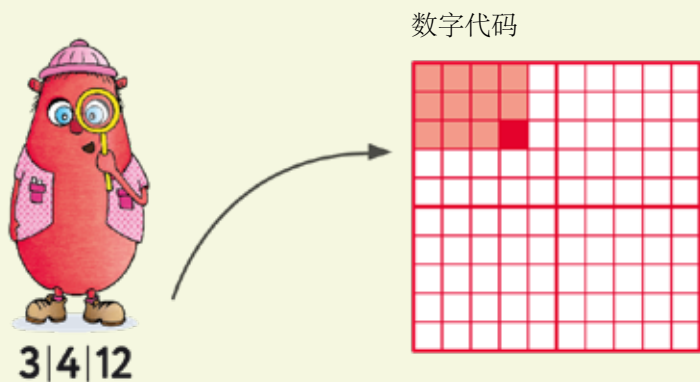
有时候，四楼那些擅长游泳的怪兽们会玩到很晚，八楼的音乐家们更是废寝忘食地在他们的乐队中排练新歌。所以，它们常常会累到不愿意在回家的路上去数楼层和走廊。这时，它们的数字代码会帮助他们找到自己的家。

数字代码不仅是它们回家的钥匙，也代表着房间的布局。

### 家人是最好的！

怪兽公寓是一个非常快乐的大家庭，即使它们不在一个楼层，也常在一起快乐的玩耍。很多怪兽在另一层有自己的双胞胎兄弟/姐妹！双胞胎之间很容易辨认，因为它们长相相同并且名字也几乎一样，例如4I3I12 和 3I4I12。虽然它们的名字很相似，看起来也很相像，但是4I3I12号怪兽是粉色的，喜欢游泳，而3I4I12号怪兽却是红色的，喜欢探险。

注意：并不是所有的怪兽都有自己的双胞胎兄弟/姐妹！





## 22903 XXL-Magnet-Poster “Peppers”

### XXL-Magnet-Poster “Peppers”

怪兽世界概念巧妙，孩子们不仅可以通过怪兽海报在短时间内了解怪兽公寓玩法，还可以同时学习乘法表。

怪兽公寓海报展示了神奇的怪兽之家。在怪兽公寓海报 1 上，怪兽出现在各自的房间里。在怪兽公寓海报 2 上，房间是空的。怪兽公寓提供了各种不同的游戏选项。根据孩子的知识水平和年龄，可以使用海报 1 或海报 2 进行游戏。练习单独的某一行数字，也是可以的。

一开始，您可以从怪兽公寓海报 1（印有怪兽图案）玩起。

步骤1：首先，将怪兽公寓海报 1 挂在墙上。不要发言评论或者指导，只需给孩子们时间仔细看，他们很快就会注意到不同怪物之间存在相似之处，还会开始寻找它们之间的联系。

步骤2：向孩子们解释怪兽公寓海报上显示的是怪兽公寓家族，是住在马莫皮岛上魔法公寓里的怪物。

几分钟后，您可以开始向孩子们提问，例如：

- 你能看到什么相似之处？（相同的颜色，相同的爱好，相同的着装图案，双胞胎等）
- 双胞胎。你看到了吗？有没有没有双胞胎的怪兽？他们是哪些？
- 你知道魔法公寓上方和侧面的数字代表什么吗？

步骤3：给每个孩子一块磁卡片。告诉孩子们磁卡片上写的数字是怪兽的名字。

接下来，孩子们可以在海报上寻找对应怪兽。当他们找到对应怪兽时，他们可以将磁卡片一一放置在怪兽公寓海报上。同时他们应该大声说出怪兽的名字。你可以考虑提出以下问题：

- 怪兽名字有点奇怪。你能解释一下怪兽是如何得名的吗？

向孩子解释这些名字是如何组合在一起的。如果他们最初无法确定名字中的第三个数字，那么你可以告诉他们将代码所围住的房间数目相加，就可以确定第三个数字。





## 给各位数学小专家的提示

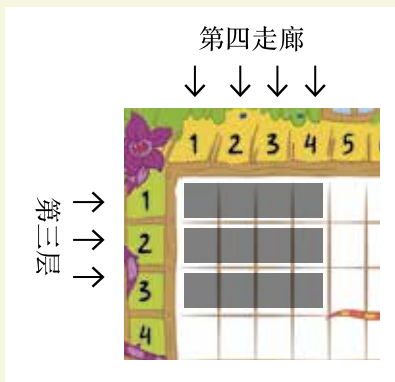


最好记住怪兽的名字！如果忘记了，最好知道乘法是如何运算的。这里有一个提示，帮助你确定名字中第三个数字：

你知道 怪兽3I4I12 住在3楼的第4个房间。

所以，要到达他的房间，他必须下三层楼，然后去第四个房间。

如果你现在把这个区域里的所有方块加起来，得到的结果就是你要找的数字，  
因为 $3\text{层} \times 4\text{列} = 4+4+4 = 3 \times 4 = 12$



步骤4：向孩子们解释怪兽公寓的整体概念。孩子们会慢慢熟悉了这个怪兽世界的玩法，认识到关联性，理解了概念，也会很快喜欢上这些怪兽。搭配两张怪兽公寓海报，让孩子们开始游戏。

## 游戏背景

因为家族中有着100个不同的成员，怪兽们并不是总能正确的说出各自的名字，这显然对它们来说并不容易。因此，每天早上，他们都会进行简短的晨间仪式，进行有趣的游戏来练习记忆名字。

## 提示



如果你想练习单个数字系列，例如5系列，你可以将游戏限制在5楼和5号走廊，并拿出所有其他的磁力卡片。



## 22903 XXL-Magnet-Poster “Peppers”

### 2-4名玩家的游戏（最多可容纳10名玩家）

游戏准备：每个玩家都会有6个磁力卡片，放在手中，并确保不被其他玩家看到。玩家们在海报前围成一个半圆形。

游戏：游戏按顺序进行，从最小的孩子开始，大声读出手上最上面卡牌的怪兽的名字。然后玩家找到并指出对应的怪兽，并再次大声说出它的名字，这样可以获得一分。之后将卡片放在正确的位置。这些要点可以写在一张纸上。注意：在每个回合中，你只有一次机会。无论谁指错怪兽公寓位置或叫错怪兽的名字，那么他这个回合将不可以玩，轮到其他玩家找他的怪兽公寓位置或怪兽名字，率先找到对应怪兽公寓位置或怪兽名字的玩家现在可以大声朗读出他的怪兽名字并且继续看他的下一张磁力卡牌上怪兽公寓的位置或怪兽的名字。

最后得分最高的人赢得比赛。

### 适合2名及以上玩家的游戏：“破解代码”。

对于这个游戏，你需要知道代码是什么。如果你不记得了，再读一遍。

游戏准备：每个孩子拿一支铅笔，以及一张密码破译表。破译表可以参见在游戏说明的最后一页，以它为模板复印分发。注意要放好破译表，不要使其他人看到表格内容。

游戏：老师选择6块磁力卡片，拿在手里，不要让孩子们看到。然后一个接一个地说出怪兽的名字，并将磁力卡片贴在怪兽公寓海报上。在报出名字的间隙，孩子们有时间在

“密码破译表”上画出相应怪兽的位置或名字（代码），直到老师说出所有6个怪兽的名字。当孩子们画完最后一个代码时，检查下代码，看看谁是真正的密码破译者。孩子们每画对一个代码，他们就会得到一分。得分最多的人就是最好的密码破译者。



## 适合4名及以上玩家的游戏

游戏准备：老师选择一个孩子作为这个游戏的裁判。其他孩子分为两组。裁判选择20个不同的磁力卡片，放在手中。

游戏：裁判描述颜色、爱好和图案来描述他手上的磁卡怪兽。首先找出怪兽名字的小组将磁力卡片放在怪兽公寓海报上并获得一分。如果名字有误，轮到第2组猜，答对积一分。如果答错，再轮到第1组可以，依此类推。最后得分最高的小组获胜。

提示



裁判也可以用哑剧或者绘画方式描述已经被拿出的怪兽。





## 22903 XXL-Magnet-Poster “Peppers”

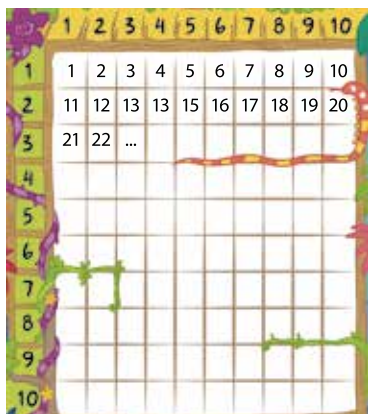
### 适合10名及以上玩家的游戏

游戏准备：将100块磁力卡片打乱，然后分发给玩家。每个玩家的磁力卡片数量取决于玩家总数。需要准备一个计时器。

游戏：玩家将他们收到的磁力卡片按递增顺序排列（即怪兽在海报上的摆放顺序），然后将它们拿在手中，在海报前站成半圆。目的是尽快填满海报，每次放一个怪兽。

计时器启动，带有卡片 11111 的玩家先将磁力卡片挂在正确的位置。持有 11212 的卡片的玩家，放下一个，然后是 11313、11414 卡片，依此类推。当一楼被放满时，继续放二楼，一直持续到最后一楼，直到 101101100 的磁力卡片放在海报上。然后计时器停止，把时间写在一张纸上。目的是在记录每次游戏所用时间。

这个游戏中有很多操作，会非常热闹。望各位玩家互相体谅，为放置怪兽卡片的玩家腾出空间。



期待更多灵感和想法?



请访问 [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de) 获取更多游戏创意、绘画模板等。



# 破解密码

**1**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**2**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**3**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**4**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**5**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**6**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

# »MORMELS«



“GROTTINO” 22902



“NUMBERS” 22901



# »PEPPERS«

CARD GAME  
SCHOOL

“MATOGO” 22904

100  
Karten



1x1 with **Peppers** monster world  
matogo





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



Guardar esta información para futuras referencias.

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

请保留以上信息以备参考。

**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

