



1x1
with **Peppers**
monster world

XXL Magnet Poster

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu



beleduc

Das Spiel fördert/The game develops/Le jeu favorise:



Mathematische Bildung: Kleines Einmaleins, Multiplikation

Mathematical Education: multiplication tables, multiplication

Formation mathématique: Petites tables de multiplication



Sprachlich: Kommunikation in der Gruppe

Linguistic Education: communication in a group

Formation linguistique : Communication au sein du groupe



Somatische Bildung: Feinmotorik, Auge-Hand Koordination

Somatic Education: fine motor senses, hand-eye-coordination

Formation somatique: Motricité fine, coordination œil-main

Spielinformationen/Game informations/Informations sur le jeu:





 **Inhalt**

- 100 Magnet-Karten
- 2 Poster mit Aufhängung
- 1 Anleitung

 **Content**

- 100 magnetic cards
- 2 posters with mounting
- 1 instruction

 **Contenu**

- 100 cartes magnétiques
- 2 posters avec suspension
- 1 instruction





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'éteignaient 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.



22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

Mormels&Peppers

Weit draußen im Meer liegt die Insel Mamopi, ein wunderbar, wundersames Flecklein Erde. Bunt und lebhaft ist das Treiben auf dieser Insel, wo die Fische mit dem Vögeln um die Wette fliegen und auch die Pflanzen Augen haben. Hier auf Mamopi ist das Zuhause der Mathe-Monsterfamilien „Mormels“ und „Peppers“.

Die quirligen und bunten Inselbewohner lieben Zahlen. Während die Mormels sich am liebsten mit Addition beschäftigen, dreht sich bei den Peppers alles um Multiplikation. Wenn die Kinder die Insel erforscht haben und alle Monster kennen, werden sie kleine Mathe-Profis sein!



Tipp



In dieser Anleitung finden Sie zahlreiche Anregungen für den Matheunterricht. Auf www.beleduc.de finden Sie weitere Ideen, wie Sie die Peppers z.B. auch im Deutsch- oder im Sportunterricht einsetzen können.



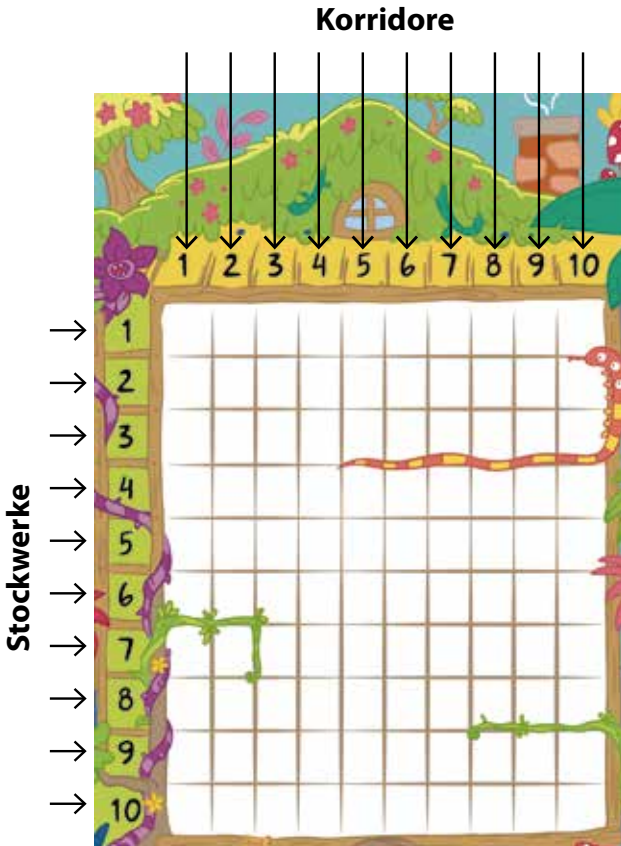
Die PEPPERS

Zahlenwelt von 0 bis 100

Die Peppers Monster Family besteht aus 100 bunten und quirligen kleinen Monstern, die alle nach dem kleinen Einmaleins benannt sind. Sie wohnen in einem magischen Haus mitten im Wald von Mamopi. Das Haus hat 100 Zimmer, die in Korridoren und Stockwerken angeordnet sind.

Die Korridore sind von links nach rechts und von 1 bis 10 aneinandergereiht.

Die Stockwerke in dem magischen Haus werden, anders als in unserer Welt, von oben nach unten gezählt, das heißt: Oben ist das Stockwerk Nr. 1, unten das Stockwerk Nr. 10! Etwas verrückt vielleicht, aber so mögen es die Peppers am liebsten!





22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

Die Peppers 1x1 Monster Family, vielfältig und bunt!

In jedem Stockwerk des „magischen Hauses“ ist eine andere 1x1-Bande zu Hause.

Im 3. Stockwerk wohnen z.B. die roten Forscher und Entdecker, im 6. Stockwerk die dunkelblauen Sportler und im 8. Stockwerk die hellgrünen Musiker.

Peppers, die nicht im selben Stockwerk, dafür aber im selben Korridor wohnen, haben auch eine Gemeinsamkeit, nämlich das Muster und die Farbe ihrer Kleider.



Gleiche Körperfarbe & gleiches Hobby



Gelbe Könige



Orange Schleckmäuler



Rote Abenteurer



Pinke Wasserratten



Violette Arbeiter



Dunkelblaue Sportler



Hellblaue Tierliebhaber



Hellgrüne Musiker



Dunkelgrüne Helden



Braune Partytüten



Gleiches Muster



Gelbe Streifen

Oranges Gittermuster

Rot geblümt

Pinke Punkte

Violette Streifen

Dunkelblau kariert

Hellblaues Fischgratmuster

Hellgrünes Triangelmuster

Dunkelgrüne Kreise

Braunes Wildtiermuster

	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"

Die Namen – einfach und praktisch!

Weil das magische Haus so viele Stockwerke und Korridore hat, ist es schon passiert, dass die Peppers nicht mehr wussten, wo ihr Zimmer ist! Deshalb haben sie beschlossen, sich ihre Namen nach ihrem Platz im Haus zu geben.

Die erste Zahl im Namen ist die Nummer des Stockwerks, in dem ihr Zimmer liegt, die zweite Zahl die Nummer des Korridors und die dritte Zahl ist das Ergebnis, wenn man diese beiden Zahlen multipliziert. 100 Peppers und alle tragen den Namen einer Einmaleins-Rechnung. Clever, oder?

Ein Beispiel: Der Name des Abenteurers aus Stockwerk 3, Korridor 4 lautet: 3 | 4 | 12 (drei/vier/zwölf)

Codes – besser als jeder Schlüssel!

Es gibt Tage, an denen die Wasserratten aus Stockwerk 4 vor lauter Spaß bis spät abends im Wasser sind und die Musiker aus Stockwerk 8 die Zeit vergessen, weil sie mit ihrer Band einen neuen Song einüben.

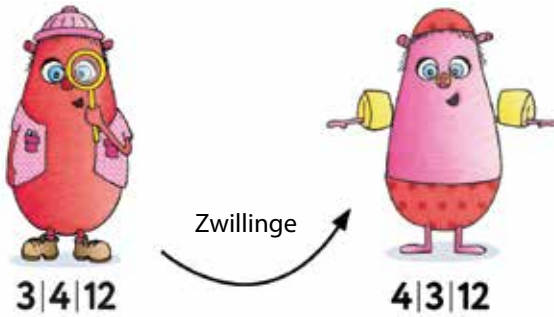
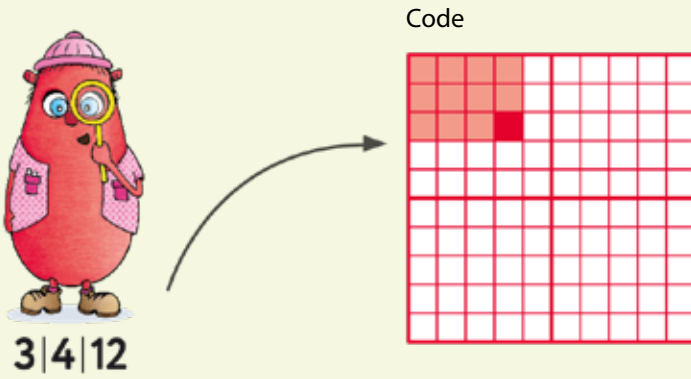
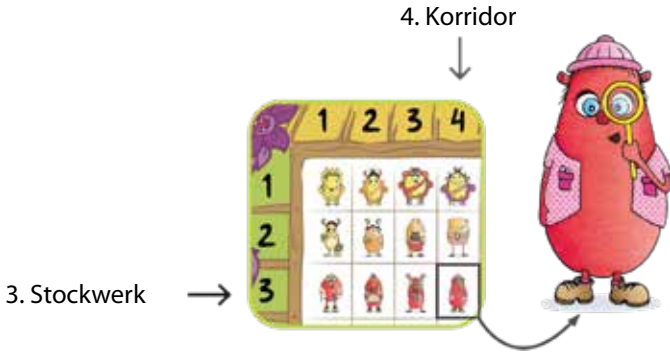
Wenn sie dann so müde sind, dass sie auf dem Heimweg die Stockwerke und Korridore nicht mehr zählen mögen, hilft ihnen ihr Code ihren Platz zu finden.

Der Code ist gleichzeitig ihr Schlüssel zum Zimmer und der Plan vom magischen Haus

Familie ist das Beste!

Die Peppers sind eine sehr fröhliche Familie und sind, auch über ihr Stockwerk hinaus, lustig miteinander. Viele Monster haben sogar einen Zwilling in einem anderen Stockwerk! Zwillinge erkennt man daran, dass sie gleich aussehen und fast denselben Namen haben, wie z.B. 314112 und 413112. Ihre Namen klingen ähnlich, und die beiden Monster gleichen sich sehr, außer, dass 413112 rosa ist und eine Wasserratte, während 314112 rot ist und lieber forscht und entdeckt.

Achtung: Nicht alle Peppers haben einen Zwilling!





22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

XXL-Magnet-Poster "Peppers"

Dank des ausgeklügelten Konzeptes der Monster-Welt lernen die Kinder mit dem XXL-Magnetposter nicht nur die Peppers im Nu kennen, sondern auch gleich das kleine Einmaleins.

Auf dem XXL-Magnet-Poster ist das magische Haus der Peppers zu sehen. Auf Poster 1 sind die Peppers in ihren jeweiligen Zimmern abgebildet, auf Poster 2 sind die Zimmer leer. Die Magnet-Poster bieten eine Vielzahl von verschiedenen Spielmöglichkeiten. Je nach Wissensstand und Alter der Kinder, können die Spiele mit dem Plakat 1 oder mit dem Plakat 2 gespielt werden. Wenn einzelne Zahlenreihen geübt werden sollen, ist das ebenfalls möglich.

Zu Beginn kann mit dem Plakat 1 gearbeitet werden. (Plakat mit Peppers Aufdruck)

Schritt 1: Hängen Sie das Plakat 1 zunächst kommentarlos an die Wand und geben den Kindern Zeit, es in aller Ruhe anzusehen. Die Kinder werden bald feststellen, dass es unter den verschiedenen Monstern Gemeinsamkeiten gibt und werden beginnen, die Zusammenhänge zu suchen.

Schritt 2: Erklären Sie den Kindern, dass auf dem Plakat die Peppers Monster Family zu sehen ist. Erzählen Sie den Kindern, dass die Peppers Monster sind, welche in einem magischen Haus auf der Insel Mamopi wohnen.

Nach einigen Minuten können Sie beginnen den Kindern Fragen zu stellen:

- Welche Gemeinsamkeiten könnt ihr erkennen? (Gleiche Farbe, gleiches Hobby, gleiches Kleidermuster, Zwillinge usw.)
- Zwillinge. Seht ihr welche? Gibt es Peppers, die keinen Zwilling haben? Welche sind es?
- Könnt ihr euch vorstellen wofür die Zahlen oben und auf der Seite des magischen Hauses stehen?

Schritt 3: Geben Sie jedem Kind einen Magnet. Erklären Sie den Kindern, dass es sich bei den Zahlen, die auf den Magneten stehen, jeweils um die Namen der Peppers handelt.

Als nächstes können die Kinder auf dem Plakat den Pepper suchen, welchen sie als Magnet in der Hand halten. Wenn sie ihn gefunden haben, dürfen sie die Magnete nacheinander auf dem Plakat anbringen. Dabei sprechen sie laut den Namen des Peppers aus. Folgende Fragen können gestellt werden:

- Die Namen sind etwas ungewöhnlich. Könnt ihr euch erklären, wie die Peppers zu ihren Namen kommen?

Erklären Sie den Kindern, wie die Namen zusammengesetzt sind. Wer am Anfang noch Mühe hat herauszufinden, welche Zahl im Namen an dritter Position steht, erfährt diese, wenn er alle markierten Felder des Codes zusammenzählt.

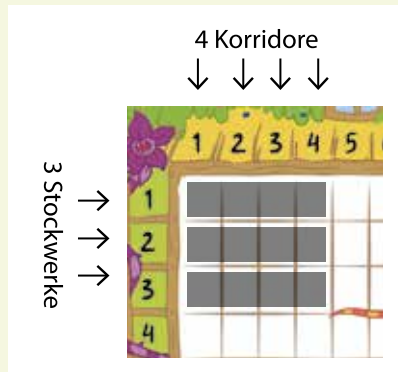
Tipp für angehende Matheprofis:

Am besten lernst du die Namen der Peppers auswendig! Für den Fall, dass du diese einmal vergessen solltest, ist es aber trotzdem gut zu wissen, wie das mit dem Multiplizieren genau geht. Hier ein kleiner Tipp, wie du die dritte Zahl im Namen herausfinden kannst:

Du weißt, dass Mormel 3 | 4 | 12 im 3. Stockwerk und im 4. Korridor wohnt.

Um in sein Zimmer zu kommen, muss es also drei Stockwerke hinuntersteigen und dann ins vierte Zimmer gehen.

Wenn du nun alle Felder, die in diesem Bereich liegen, zusammenzählst, ist das Ergebnis die gesuchte Zahl, denn: $3 \text{ Stockwerke} \times 4 \text{ Korridore} = 4+4+4 = 3 \times 4 = 12$



Schritt 4: Erklären Sie den Kindern das ganze Konzept der Peppers. Sie werden feststellen, dass Kinder sehr schnell in die Welt der Peppers eintauchen, Zusammenhänge erkennen, das Konzept verstehen und oftmals schon bald einen Lieblings-Peppers haben. Nutzen Sie beide Plakate und lassen Sie die Kinder damit spielen.



22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

Spielideen

Bei 100 verschiedenen Familienmitgliedern, ist es für die Peppers manchmal nicht ganz einfach, immer richtigen Namen zu sagen. Jeden Morgen machen sie deshalb gemeinsam ein kurzes Morgenritual mit lustigen Spielen, bei welchen sie ihre Namen üben.

Tipp

Wenn Sie einzelne Zahlenreihen trainieren möchten, z.B. 5er-Reihe, können Sie sich bei den Spielen auf Stockwerk 5 und Korridor 5 beschränken und alle anderen Magnete aussortieren.

Spiel für 2–4 Mitspieler (bis max. 10 Spieler möglich)

Spielvorbereitung: Jeder Mitspieler bekommt 6 Magnete, nimmt sie als Stapel in die Hand und achtet darauf, dass sie von den anderen Mitspielern nicht gesehen werden. Die Mitspieler stellen sich in einem Halbkreis vor das Poster.

Spiel: Das Spiel wird der Reihe nach gespielt, das jüngste Kind beginnt. Es liest laut den Namen des Peppers, welcher oben auf dem Stapel in seiner Hand liegt. Der Mitspieler, welcher zuerst auf den richtigen Pepper zeigt und den Namen dabei nochmals laut ausspricht bekommt einen Punkt und bringt die Karte an der richtigen Stelle an. Die Punkte können auf einem Blatt Papier notiert werden. Achtung: Es gibt nur einen Versuch pro Mitspieler. Wer auf den falschen Pepper zeigt oder den Namen falsch ausspricht muss warten, bis der nächste Pepper gesucht wird. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spiel ab 2 Mitspielern "Codes knacken"

Für dieses Spiel müsst ihr wissen, was es mit den Codes auf sich hat. Wenn ihr es nicht mehr wisst, lest ihr es nochmals nach.



Spielvorbereitung: Jedes Kind nimmt einen Stift und bekommt ein Code-Knacker-Blatt, welches sich auf der letzten Seite dieser Spielanleitung als Kopiervorlage befindet. Das Blatt wird so hingelegt, dass es von den anderen nicht gesehen werden kann.

Spiel: Die Lehrkraft sucht sich 6 Magnete aus und nimmt sie so in die Hand, dass sie von den Kindern nicht gesehen werden können. Nacheinander sagt sie die Namen der Peppers auf bringt die Magnete auf dem Plakat an. Zwischen jedem Namen, den sie nennt, gibt sie den Kindern einen Moment Zeit, damit sie auf dem Code-Knacker-Blatt, den Code des jeweiligen Peppers einzeichnen können. Danach macht sie weiter, bis sie die Namen von allen 6 Peppers genannt hat. Wenn die Kinder auch den letzten Code eingezeichnet haben, wird geprüft wer ein echter Code-Knacker ist. Für jeden Code, den die Kinder richtig eingezeichnet haben, gibt es einen Punkt. Die besten Code-Knacker sind die, die am meisten Punkte haben.

Spiel ab 4 Mitspielern

Spielvorbereitung: Die Lehrkraft wählt ein Kind aus, welches in diesem Spiel der Schiedsrichter sein darf. Die anderen Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Der Schiedsrichter sucht sich 20 verschiedene Magnete aus und nimmt diese als Stapel in die Hand.

Spiel: Der Schiedsrichter beschreibt anhand von Farbe, Hobby und Muster den Pepper, welcher auf seinem Stapel oben liegt. Die Gruppe, die den Namen des Peppers zuerst herausfindet, darf den Magnet auf dem Plakat anbringen und bekommt einen Punkt. Wenn der Name falsch ist, darf die zweite Gruppe raten. Wenn sie den Namen wissen, bekommen sie einen Punkt, wenn nicht, darf Gruppe 1 wieder raten usw. Die Gruppe, die am Ende am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



Tipp

Der Schiedsrichter darf den gesuchten Peppers auch als Pantomime darstellen oder auch zeichnen.



22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

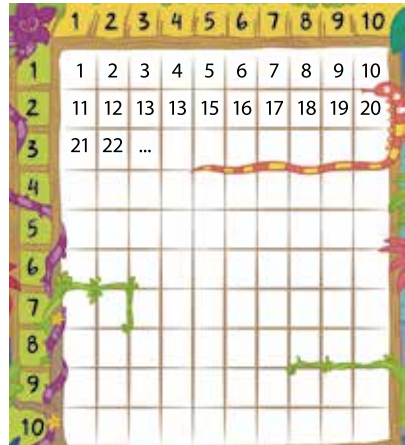
Spiel ab 10 Mitspielern

Spielvorbereitung: Alle 100 Magnete werden gut gemischt und an die Mitspieler verteilt. (Die Anzahl der Magnete pro Mitspieler ist abhängig von der Gesamtanzahl der Mitspieler) Eine Stoppuhr wird bereitgelegt.

Spiel: Die Mitspieler ordnen die Magnete, die sie erhalten in aufsteigender Reihenfolge (Reihenfolge, in der die Peppers auf dem Poster angebracht werden sollen.), nehmen sie anschließend als Stapel in die Hand und stellen sich im Halbkreis vor das Plakat. Ziel ist es, das Plakat so schnell wie möglich zu füllen, einen Pepper nach dem anderen.

Die Stoppuhr wird gestartet und der Mitspieler mit dem Magnet 11111 beginnt und hängt den Magnet an den richtigen Platz. Wer den Magnet mit Peppers 11212 hat, darf den nächsten aufhängen, dann folgt der Magnet mit Pepper 11313, 11414 usw. Wenn das erste Stockwerk gefüllt ist, geht es mit dem zweiten Stockwerk weiter, bis schließlich auch der letzte Magnet mit Pepper 101101100 auf dem Plakat angebracht ist. Dann wird die Stoppuhr beendet und die Zeit auf einem Zettel notiert. Ziel ist es bei jedem weiteren Spieldurchlauf einen neuen Zeitrekord aufzustellen.

In diesem Spiel ist viel Bewegung dabei und es kann ganz schön turbulent werden. Die Mitspieler müssen aufeinander Rücksicht nehmen und denjenigen Platz machen, die einen Pepper aufhängen wollen.



Noch mehr Inspiration und Ideen?



Auf www.beleduc.de gibt es weitere Spielideen, Malvorlagen usw.



Codes knacken

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"

Mormels&Peppers

Far out to sea lies the island of Mamopi, a wonderfully wondrous little patch of earth. The hustle and bustle on this small island, where the fish and birds compete at flying and even the plants have eyes, is lively and vibrant. Mamopi is the home of the maths monster families: the "Mormels" and the "Peppers".

Dive into this magical world and get to know these quirky monsters. Once you have explored the island and got to know all the monsters, you will be a little maths pro, because everyone on Mamopi Island, from the smallest Mormels child to the oldest Peppers king, is mad about maths and numbers.



Tip



In this instruction, you will find many ideas for math lessons. At www.beleduc.de you will find more ideas about how to use the Peppers in German or sports lessons, for example.



The PEPPERS

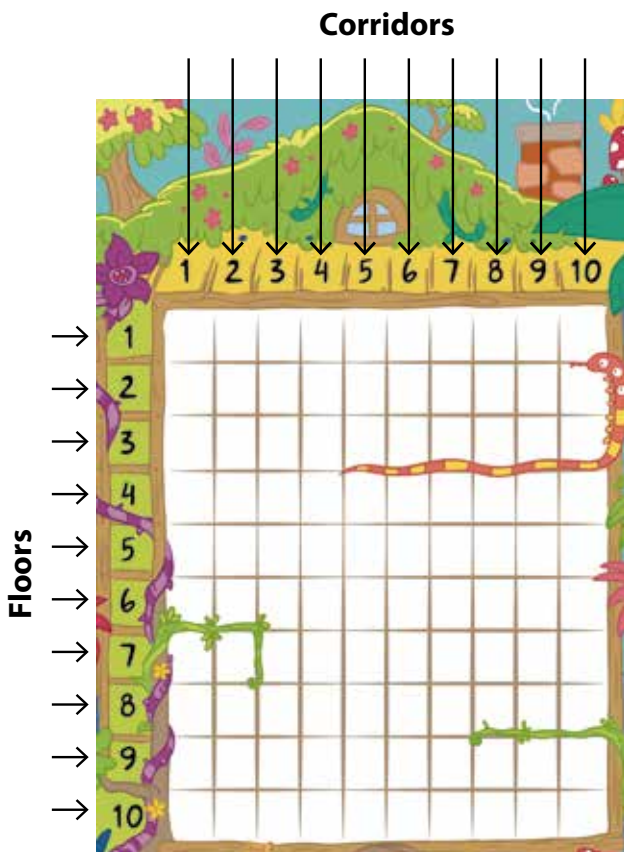
Number world from 0 to 100



The Peppers Monster Family is made up of 100 colourful and lively little monsters. They live in a magical house in the middle of the Mamopi forest. The house has 100 rooms that are arranged in floors and corridors.

The corridors go from left to right and from 1 to 10.

Unlike the world we live in, the floors in the magical house are counted from top to bottom, that is: Floor 1 is at the top, floor 10 is at the bottom! It's a bit crazy, maybe, but that's how the Peppers like it!





22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

The Peppers 1x1 Monster Family is multifaceted and colourful!

On each floor of this „magic house“ is a different 1x1 gang's home.

For example, the red explorers and discoverers live on the 3rd floor, the dark blue sportsmen on the 6th floor and the light green musicians on the 8th floor.

Peppers, who do not live on the same floor but in the same corridor also have one thing in common, namely the pattern and colour of their clothes.



Body color & same hobbies



Yellow kings



Orange gourmet



Red adventurer



Pink water lover



Purple worker



Dark blue athlete



Light blue animal lover



Light green musician



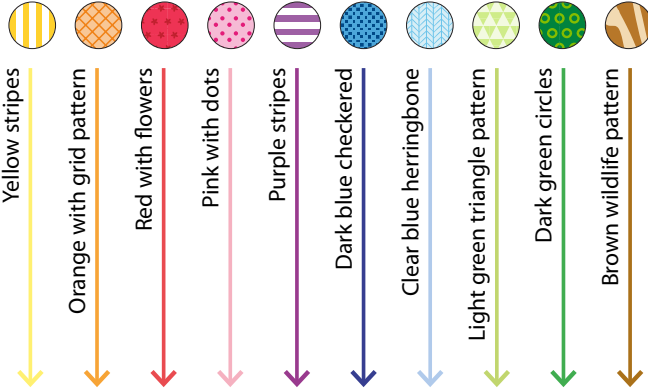
Dark green heroes



Brown party lovers



Same pattern





22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

Their names are straightforward and practical!

Because there are so many floors and corridors in this magical house, it has been known for the Peppers not to remember where their room is! That's why they decided to be named after the place where they live in the house.

The first number in the name is the number of the floor where their room is located, the second number is the number of the corridor and the third number is the result when you multiply these two numbers together. That's clever, don't you think?

Example: The name of the adventurer from floor 3, corridor 4 is: 314112 (three/four/twelve)

Codes – better than any key!

There are days when the water babies from floor 4 are having fun until late in the evening and the musicians from floor 8 lose track of time because they are rehearsing a new song with their band.

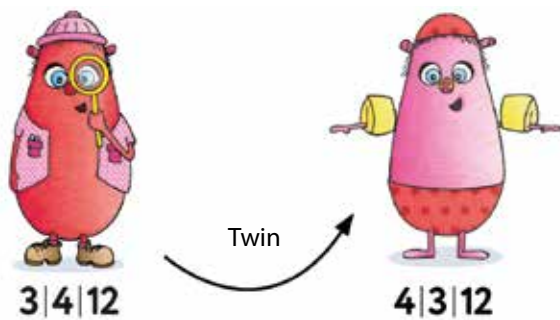
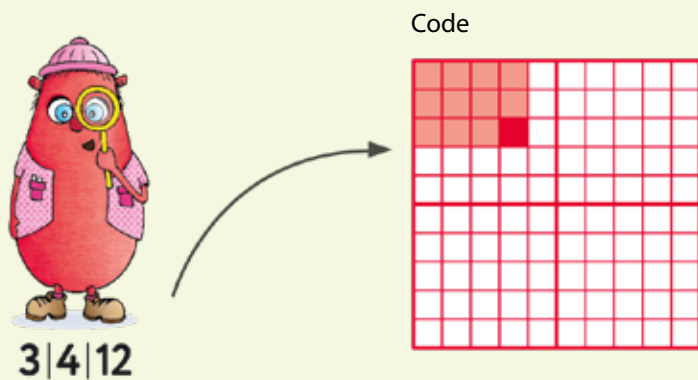
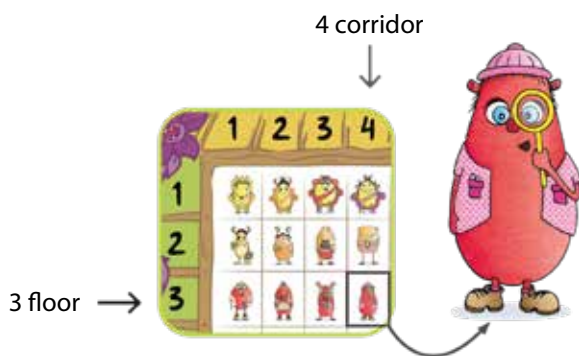
So when they are so tired that they don't feel like counting the floors and corridors on their way home, their code helps them find where they belong.

The code is both their key to the room and the layout of the magical house.

Family is the best!

The Peppers are a very cheerful family and mostly have a great time together, even when they are not on the same floor. Many monsters even have a twin on another floor! Twins can be recognised by the fact that they look the same and have almost the same name, such as 413112 and 314112. Their names sound similar, too, and the two monsters are exactly alike, except that 413112 is pink and loves water, while 314112 is red and prefers exploring.

Attention: Not all Peppers have a twin.





22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

XXL-Magnet-Poster "Peppers"

Due to the clever concept of the monster world, children will not only get to know the Peppers in a short time with the XXL magnet poster but also learn the multiplication tables at the same time.

The XXL magnet poster shows the magical house of the Peppers. On poster 1, the Peppers are shown in their respective rooms, on poster 2, the rooms are empty. The magnetic posters offer a variety of different play options. Depending on the children's knowledge level and age, the games can be played with Poster 1 or Poster 2. If individual number rows should be practised, this is also possible.

To begin with, you can work with poster 1. (with Peppers print)

Step 1: First, hang poster 1 on the wall without comment and give the children time to look at it carefully. The children will soon notice that there are similarities among the different monsters and will begin to look for the connections.

Step 2: Explain to the children that the poster shows the Peppers Monster Family. Tell the children that the Peppers are monsters who live in a magic house on the island Mamopi.

After a few minutes, you can start asking the children questions, like:

- What similarities can you see? (Same colour, same hobby, same dress pattern, twins, etc.)
- Twins. Do you see any? Are there any peppers that don't have a twin? Which ones are they?
- Can you imagine what the numbers above and on the side of the magic house stand for?

Step 3: Give each child a magnet. Explain to the children that the numbers written on the magnets are the names of the Peppers.



Next, the children can look for the Pepper on the poster, which they hold in their hands as a magnet. When they have found it, they can place the magnets one by one on the poster. By doing that, they should say the name of the Pepper aloud. The following questions can be asked:

- The names are a bit unusual. Can you explain how the Peppers got their names?

Explain to the children how the names are put together. If they initially have trouble figuring out which number is in the third position in the name, they can find it out if you just add up all the marked fields of the code.

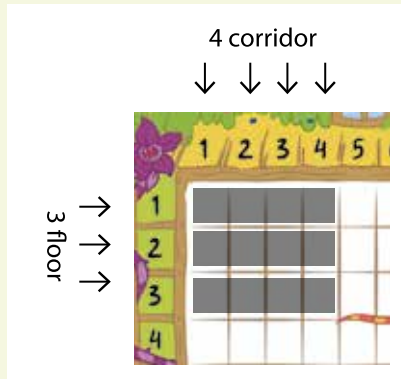
Tip for maths experts-to-be:



It's better to learn the names of the Peppers by heart! In case you forget them, it is still good to know exactly how multiplication works. Here's a little tip on how to find out the third number in the name:

You know that Mormel 3 | 4 | 12 lives on the 3rd floor and in the 4th corridor.

So, to get to his room, he has to go down three floors and then go to the fourth room. If you now add up all the squares that are in this area, the result is the number you are looking for, because 3 floors x 4 corridors = $4+4+4 = 3 \times 4 = 12$



Step 4: Explain the whole concept of Peppers to the children. You will see that children become very quickly familiar with the world of Peppers, recognise connections, understand the concept and soon have their favourite Pepper. Use both posters and let the children play with them.



22903 XXL-Magnet-Poster "Peppers"

Game ideas

With 100 different family members, it is sometimes not easy for the Peppers to always say the right names. Therefore, every morning they do a short morning ritual together with fun games in which they practise their names.



Tip

If you want to practise individual number series, e.g. series of 5, you can limit the games to floor 5 and corridor 5 and sort out all the other magnets.

Game for 2–4 players (up to max. 10 players possible)

Game preparation: Each player gets 6 magnets, takes them in a pile in his hand and makes sure that they are not seen by the other players. The players stand in a half circle in front of the poster.

Game: The game is played in order, the youngest child starts. The child reads aloud the name of the pepper that is on top of the pile in its hand. The player, who points to the correct Pepper first and says the name aloud again gets a point and puts the card in the right place. The points can be written down on a piece of paper. Note: On each turn, you have only one chance. Whoever points to the wrong Pepper or pronounces the name incorrectly has to wait until the next Pepper is found. The player who has found the Pepper first now reads his next card aloud.

Whoever has the most points at the end wins the game.



Game for 2 or more players “Break the codes”

For this game, you need to know what the codes are. If you don't remember, read it again.

Game preparation: Each child takes a pencil and gets a code-breaker sheet, which can be found on the last page of these game instructions as a copy template. The sheet is placed in such a way that it cannot be seen by others.

Game: The teacher chooses 6 magnets and holds them in the hand so that they cannot be seen by the children. One by one, she says the names of the Peppers are mentioned, the children have a moment to draw the code of the respective pepper on the code-breaker sheet. Then she continues until she has given the names of all 6 peppers. When the children have drawn in the last code, they are tested to see who is a real code breaker. For each code that the children have drawn correctly, they get one point. The best code breakers are those who have the most points.

Game of 4 or more players

Game preparation: The teacher chooses one child to be the referee in this game. The other children are divided into two groups. The referee chooses 20 different magnets and takes them into a stack in his hand.

Game: The referee describes the pepper on top of his pile by colour, hobby and pattern. The group that finds out the name of the pepper first puts the magnet on the poster and gets one point. If the name is wrong, the second group can guess. If they know the name, they get a point, if not, group 1 gets to guess again and so on. The group that has the most points at the end wins the game.

Tip



The referee may also depict the missing peppers as a pantomime or draw them.



22903 XXL-Magnet-Poster “Peppers”

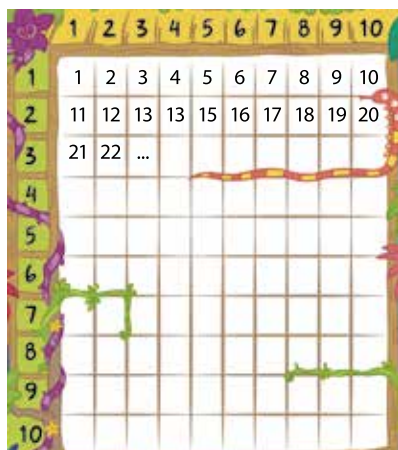
Game with 10 or more players

Game preparation: All 100 magnets are mixed well and distributed to the players. (The number of magnets per player depends on the total number of players) A timer is prepared.

Game: The players arrange the magnets they receive in increasing order (the order in which the peppers are to be placed on the poster), then take them in their hands as a stack and stand in a half circle in front of the poster. The aim is to fill the poster as quickly as possible, one Pepper at a time.

The timer is started and the player with the magnet 11111 begins and hangs the magnet in the right place. Whoever has the magnet with Pepper 11212 gets to hang the next one, followed by the magnet with Pepper 11313, 11414 and so on. When the first floor is filled, the second floor continues until the last magnet with Pepper 101101100 is finally placed on the poster. Then the timer is stopped and the time is written down on a piece of paper. The aim is to set a new time record each time the game is played.

There is a lot of movement in this game and it can get quite lively. The other players have to be considerate of each other and make room for those who want to hang a Pepper.



More inspiration and ideas?



Visit www.beleduc.de for more game ideas, painting templates, etc.



Cracking codes

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 magnétique XXL « Peppers »

Mormels & Peppers

Loin dans la mer se trouve l'île de Mamopi, un petit coin de terre merveilleux et miraculeux. La vie est colorée et animée sur cette île où les poissons volent comme les oiseaux et où les plantes aussi ont des yeux. Mamopi est aussi l'île où vivent les familles de monstres mathématiques "Mormels" et "Peppers".

Les habitants de l'île, vifs et colorés, adorent les chiffres. Alors que les Mormels préfèrent s'occuper des additions, chez les Peppers, tout tourne autour de la multiplication. Lorsque les enfants auront exploré l'île et qu'ils connaîtront tous les monstres, ils seront de petits pros des maths !



Conseil



Dans ce guide, vous trouverez de nombreuses suggestions pour les cours de mathématiques. Sur www.beleduc.de, vous trouverez d'autres idées pour utiliser les Peppers également en cours d'allemand ou de sport, par exemple.



Les PEPPERS

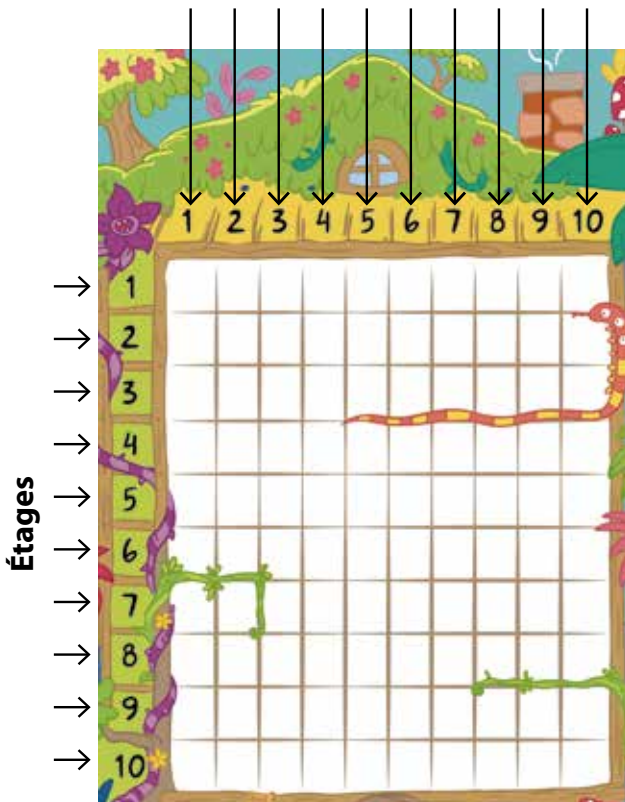
Le monde des chiffres de 0 à 100

La Peppers Monster Family se compose de 100 petits monstres colorés et pleins de vie, tous nommés d'après la petite table de multiplication. Ils vivent dans une maison magique au milieu de la forêt de Mamopi. L'établissement compte 100 chambres réparties dans des couloirs et des étages.

Les couloirs s'enchaînent de gauche à droite et de 1 à 10.

Les étages de la maison magique, contrairement à notre monde, sont comptés de haut en bas, c'est-à-dire que en haut, c'est l'étage n°1, en bas l'étage n°10 ! Un peu fou peut-être, mais c'est ainsi que font les Peppers !

Couloirs





22903 Poster magnétique XXL « Peppers »

Les Peppers 1x1 Monster Family, variés et colorés !

Chaque étage de la "maison magique" abrite une bande 1x1 différente.

Au 3ème étage vivent les explorateurs et les découvreurs rouges, par exemple, au 6e étage, les sportifs bleu foncé et au huitième étage, les musiciens vert clair.

Les Peppers qui ne vivent pas au même étage, mais dans le même couloir, ont également un point commun, à savoir le motif et la couleur de leurs vêtements.



Couleur du corps et mêmes loisirs



Rois jaunes



Orange gourmands



Aventuriers rouges



Amateurs d'eau roses



Travailleurs violets



Sportifs bleu foncé



Amoureux des animaux bleu clair



Musiciens vert clair



Héros vert foncé



Joyeux fêtards bruns

Même motif



Rayures jaunes

Orange avec quadrillage

Rouge avec fleurs

Rose à pois

Rayures violettes

Bleu foncé à carreaux

Bleu clair à chevrons

Triangle vert clair

Cercles vert foncé

Motif animalier marron





22903 Poster magnétique XXL « Peppers »

Les noms – simples et pratiques !

La maison magique a tellement d'étages et de couloirs qu'il est déjà arrivé que les Peppers ne sachent plus où se trouve leur chambre ! C'est pourquoi ils ont décidé de se donner des noms en fonction de leur place dans la maison.

Le premier chiffre du nom est le numéro de l'étage où se trouve sa chambre, le deuxième chiffre est le numéro du couloir et le troisième chiffre est le résultat obtenu en multipliant ces deux chiffres. Il y a 100 Peppers et tous portent le nom d'un calcul unique. Malin, non ?

Un exemple : Le nom de l'aventurier de l'étage 3, couloir 4 est 3 | 4 | 12 (trois/quatre/douze)

Des codes – mieux que n'importe quelle clé !

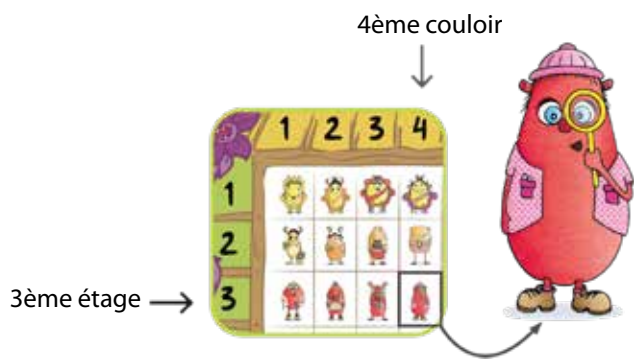
Il y a des jours où les amateurs d'eau de l'étage 4 sont dans l'eau jusque tard dans la soirée tant ils s'amusent et où les musiciens de l'étage 8 ne voient pas le temps passer parce qu'ils répètent une nouvelle chanson avec leur groupe. Lorsqu'ils sont si fatigués qu'ils ne comptent plus les étages et les couloirs en rentrant chez eux, leur code les aide à trouver leur place.

Le code est à la fois la clé de sa chambre et le plan de la maison magique.

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

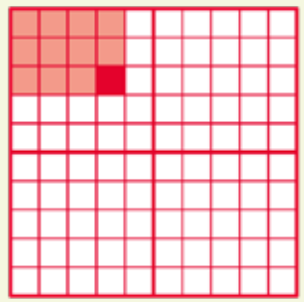
Les Peppers sont une famille très joyeuse et s'amusent ensemble, même au-delà de leur étage. De nombreux monstres ont même un jumeau à un autre étage ! On reconnaît les jumeaux au fait qu'ils se ressemblent et portent presque le même nom, comme par exemple 3|4|12 et 4|3|12. Leurs noms ont des sonorités similaires et les deux monstres se ressemblent beaucoup, sauf que 4|3|12 est rose et amateur d'eau, tandis que 3|4|12 est rouge et préfère explorer et découvrir.

Attention : Tous les Peppers n'ont pas de jumeau !



3|4|12

Code



3|4|12

Jumeau



4|3|12



22903 Poster magnétique XXL « Peppers »

Poster magnétique XXL « Peppers »

Grâce au concept ingénieux du monde des monstres, les enfants apprennent non seulement à connaître les Peppers en un clin d'œil avec le poster magnétique XXL, mais aussi à apprendre les petites tables de multiplication en même temps.

Sur le poster magnétique XXL, on peut voir la maison magique des Peppers. Sur le poster 1, les Peppers sont représentés dans leurs chambres respectives, sur le poster 2, les chambres sont vides. Les posters magnétiques offrent une multitude de possibilités de jeu différentes. Selon le niveau de connaissances et l'âge des enfants, les jeux peuvent être joués avec l'affiche 1 ou avec l'affiche 2. Si vous souhaitez travailler des séries de chiffres isolées, c'est également possible.

Pour commencer, il est possible de travailler avec l'affiche 1. (avec impression Peppers)

Étape 1 : Accrochez d'abord l'affiche 1 au mur sans faire de commentaire et laissez aux enfants le temps de la regarder tranquillement. Les enfants constateront bientôt qu'il existe des points communs entre les différents monstres et commenceront à chercher les liens entre eux.

Étape 2 : Expliquez aux enfants que sur l'affiche, on voit la Peppers Monster Family. Dites aux enfants que les Peppers sont des monstres qui vivent dans une maison magique sur l'île de Mamopi.

Après quelques minutes, vous pouvez commencer à poser des questions aux enfants :

- Quels sont les points communs que vous pouvez identifier ? (même couleur, même hobby, même modèle de vêtements, jumeaux, etc.)
- Des jumeaux. En voyez-vous ? Existe-t-il des peppers qui n'ont pas de jumeau ? Quels sont-ils ?
- Pouvez-vous imaginer ce que représentent les chiffres en haut et sur le côté de la maison magique ?

Étape 3 : Donnez un aimant à chaque enfant. Expliquez aux enfants que les chiffres inscrits sur les aimants sont à chaque fois les noms des piments.

Ensuite, les enfants peuvent chercher sur l'affiche le Pepper qu'ils tiennent dans la main en tant qu'aimant. Une fois qu'ils l'ont trouvé, ils peuvent placer les aimants les uns après les autres sur l'affiche. Ce faisant, ils prononcent à haute voix le nom du Pepper. Les questions suivantes peuvent être posées :

- Les noms sont un peu inhabituels. Pouvez-vous expliquer d'où les Peppers tirent leur nom ?

Expliquez aux enfants comment les noms sont composés. Celui qui, au début, a encore du mal à trouver quel chiffre se trouve en troisième position dans le nom, l'apprendra en additionnant toutes les cases marquées du code.

Conseil pour les futurs pros des maths :

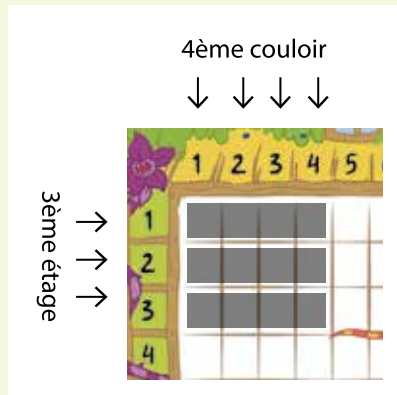


Le mieux est d'apprendre par cœur le nom des Peppers ! Mais au cas où tu les oublierais, il est quand même bon de savoir comment fonctionne exactement la multiplication. Voici une petite astuce pour trouver le troisième chiffre du nom :

Tu sais que Mormel 3 | 4 | 12 habite au 3ème étage et dans le 4ème couloir.

Pour accéder à sa chambre, il doit donc descendre trois étages, puis aller dans la quatrième pièce.

Si tu additionnes maintenant toutes les cases qui se trouvent dans cette zone, le résultat est le nombre recherché, car : 3 étages x 4 couloirs = $4+4+4 = 3 \times 4 = 12$



22903 Poster magnétique XXL « Peppers »

Étape 4 : Expliquez aux enfants tout le concept des Peppers. Vous constaterez que les enfants se plongent très vite dans l'univers des Peppers, qu'ils reconnaissent les liens de cause à effet, qu'ils comprennent le concept et qu'ils ont souvent très vite un Pepper préféré. Utilisez les deux affiches et laissez les enfants jouer avec.

Idées de jeux

Avec 100 membres de famille différents, il n'est parfois pas facile pour les Peppers de toujours dire le bon nom. Chaque matin, ils font donc ensemble un petit rituel matinal avec des jeux amusants au cours desquels ils s'entraînent à prononcer leurs noms.

Conseil



Si vous souhaitez vous entraîner sur des séries de chiffres, par exemple la série des 5, vous pouvez limiter les jeux à l'étage 5 et au couloir 5 et éliminer tous les autres aimants

Jeu pour 2-4 joueurs (jusqu'à 10 joueurs max. possible)

Préparation du jeu : Chaque joueur reçoit 6 aimants, les prend en main sous forme de pile et fait attention à ce qu'ils ne soient pas vus par les autres joueurs. Les joueurs se placent en demi-cercle devant le poster.

Jeu : Le jeu se joue dans l'ordre, l'enfant le plus jeune commence. Il lit à voix haute le nom du Pepper qui se trouve en haut de la pile dans sa main. Le premier joueur à désigner le bon Pepper en prononçant son nom à haute voix gagne un point et place la carte au bon endroit. Les points peuvent être notés sur une feuille de papier. Attention : Il n'y a qu'un seul essai par joueur. Celui qui pointe le mauvais Pepper ou qui prononce le mauvais nom doit attendre jusqu'à ce que l'on recherche un nouveau Pepper. Le joueur qui a trouvé le Pepper en premier lit maintenant à haute voix sa prochaine carte. Celui qui a récolté le plus de points gagne le jeu.

Jeu à partir de 2 joueurs

« Casser les codes »

Pour ce jeu, vous devez savoir ce qu'il en est des codes. Si vous ne vous en souvenez pas, relisez-le.

Préparation du jeu : Chaque enfant prend un stylo et reçoit une feuille de décryptage de code, qui se trouve sur la dernière page de ces instructions de jeu comme modèle à photocopier. La feuille est posée de manière à ne pas être vue par les autres.

Jeu : L'enseignant choisit 6 aimants et les prend dans sa main de manière à ce que les enfants ne puissent pas les voir. L'un après l'autre, il prononce le nom des Peppers et place les aimants sur l'affiche. Entre chaque nom qu'il cite, il laisse un moment aux enfants pour qu'ils puissent inscrire le code de chaque Pepper sur la feuille de déchiffrement des codes. Ensuite, il continue jusqu'à ce qu'il ait donné les noms des 6 Peppers. Lorsque les enfants ont également inscrit le dernier code, on vérifie qui est un véritable casseur de codes. Pour chaque code que les enfants ont correctement inscrit, ils obtiennent un point. Les meilleurs décodeurs de codes sont ceux qui ont le plus de points.

Jeu à partir de 4 joueurs

Préparation du jeu : L'enseignant choisit un enfant qui sera l'arbitre de ce jeu. Les autres enfants sont répartis en deux groupes. L'arbitre choisit 20 aimants différents et les prend en pile dans sa main.

Jeu : L'arbitre décrit, à l'aide de la couleur, du hobby et du modèle, le Pepper qui se trouve en haut de sa pile. Le groupe qui trouve le nom du Pepper en premier peut placer l'aimant sur l'affiche et gagne un point. Si le nom est faux, le deuxième groupe peut deviner. S'ils connaissent le nom, ils obtiennent un point, sinon le groupe 1 peut à nouveau deviner, et ainsi de suite. Le groupe qui a le plus de points à la fin gagne la partie.

Conseil



L'arbitre peut également représenter le Pepper recherché sous forme de mime ou même le dessiner.

22903 Poster magnétique XXL « Peppers »

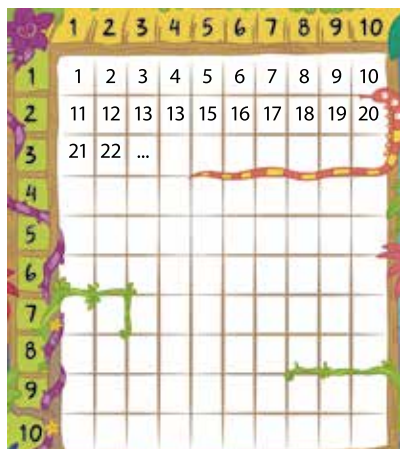
Jeu à partir de 10 joueurs

Préparation du jeu : Les 100 aimants sont bien mélangés et distribués aux autres joueurs. (Le nombre d'aimants par joueur dépend du nombre total de joueurs) Un chronomètre est mis à disposition.

Jeu : Les joueurs rangent les aimants qu'ils reçoivent dans l'ordre croissant (ordre dans lequel les Peppers doivent être placés sur le poster.), les prennent ensuite en main sous forme de pile et se placent en demi-cercle devant le poster. Le but est de remplir l'affiche le plus rapidement possible, un Pepper à la fois.

Le chronomètre est déclenché et le joueur avec l'aimant 11111 commence et accroche l'aimant au bon endroit. Celui qui a l'aimant avec le Pepper 11212 peut accrocher le suivant, puis vient l'aimant avec le Pepper 11313, 11414, etc. Lorsque le premier étage est rempli, on continue avec le deuxième étage jusqu'à ce que le dernier aimant avec le Pepper 101101100 soit finalement fixé sur l'affiche. Ensuite, le chronomètre est arrêté et le temps est noté sur un papier. L'objectif est d'établir un nouveau record de temps à chaque nouvelle session de jeu.

Dans ce jeu, il y a beaucoup de mouvement et cela peut devenir très turbulent. Les joueurs doivent se respecter mutuellement et laisser la place à ceux qui veulent accrocher un Pepper.



Encore plus d'inspiration et d'idées ?



Le site www.beleduc.de propose d'autres idées de jeux, des coloriages, etc.



Déchiffrer les codes

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										

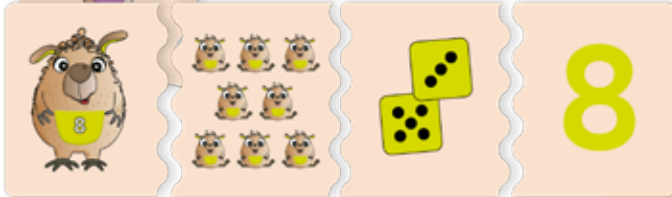
»MORMELS«



“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



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.

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.

