



1x1
with **Peppers**
monster world

matogo

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



beleduc

Das Spiel fördert:

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



Mathematische Bildung: Grundkenntnisse der Multiplikation, Automatisierung des Einmaleins, Zusammenhänge und Strukturen erkennen, logisches Denken, Motivation und Interesse an Mathematik

Mathematical learning: Basic multiplication skills, memorising multiplication tables, understanding connections and structures, logical thinking, motivation and interest in mathematics.

Formation mathématique : Connaissances de base de la multiplication, automatisation des tables de multiplication, reconnaissance des relations et des structures, pensée logique, motivation et intérêt pour les mathématiques

Desarrollo matemático: Conocimientos básicos de multiplicación, automatización de las tablas de multiplicar, reconocimiento de relaciones y estructuras, pensamiento lógico, motivación e interés por las matemáticas

Rekenkundige ontwikkeling: Basiskennis van vermenigvuldiging, sneller rekenen, herkennen van relaties en structuren, logisch denken, motivatie en interesse in rekenen

Educazione matematica: Conoscenza di base della moltiplicazione, automatismo delle tavole pitagoriche, riconoscimento di relazioni e strutture, pensiero logico, motivazione e interesse per la matematica

数学能力发展: 基础的乘法技巧, 背诵乘法表, 空间理解能力, 逻辑思考能力, 提高对数学的兴趣和学习动力。



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Beobachtungsgabe

Social skills: Playing together, perceptiveness.

Education sociale : jouer ensemble, esprit d'équipe

Desarrollo social: Juego colectivo, capacidad de observación

Sociale ontwikkeling: Samen spelen, leren observeren

Educazione sociale: Gioco collettivo, capacità di osservazione
社会交往能力: 识别和匹配颜色、图案



Künstlerische Bildung: Erkennen und Zuordnen von Farben und Mustern

Creative skills: Recognising and matching colours and patterns

Formation artistique: Reconnaître et associer des formes et des contextes

Desarrollo artístico: Reconocimiento y asignación de colores y estampados

Artistieke ontwikkeling: Kleuren en patronen herkennen en toewijzen

Educazione artistica: Riconoscere e abbinare colori e motivi

艺术和创新能力发展: 提出问题, 并对提出的问题做出分类和反应并得

Spielinformationen:

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





matogo

Inhalt

- 100 Peppers-Karten
- 1 Spielanleitung



Content

- 100 Peppers cards
- 1 Instructions

Contenu

- 100 cartes Peppers
- 1 notice

Contenido

- Cartas de Peppers
- 1 Guía de instrucciones

Inhoud

- 100 Peppers-kaarten
- 1 handleiding

Contenuto

- 100 carte Pepper
- 1 manuale di istruzioni

产品包含

- 100张怪兽卡片
- 说明书



Autor

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



Author

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



Auteur

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



Autora

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



Auteur

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



Autore

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



作者

佩特拉·珍妮·福勒 (Petra Jenni-Furrer) 是一位儿童书籍作家和插画家。她和丈夫以及两个已成年的孩子一起居住在瑞士中部的卢塞恩西塔尔。在她的孩子们上小学的时候，她就有了制作“怪兽格鲁特家族”和“怪兽公寓”游戏的创意想法。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。

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!

Matōgo Karten



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

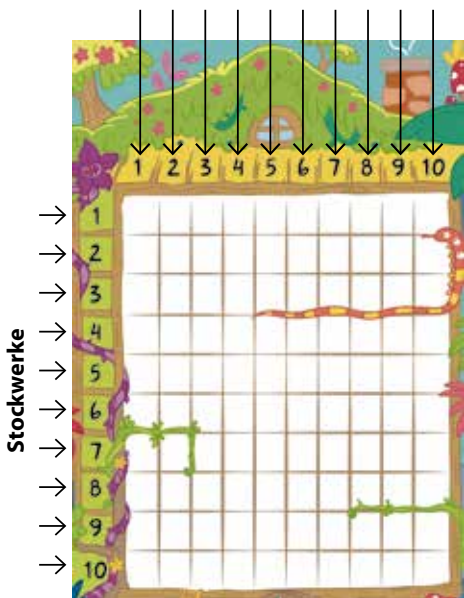
Zahlenwelt von 0 bis 100

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!

Korridore





22904 Peppers Matogo

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

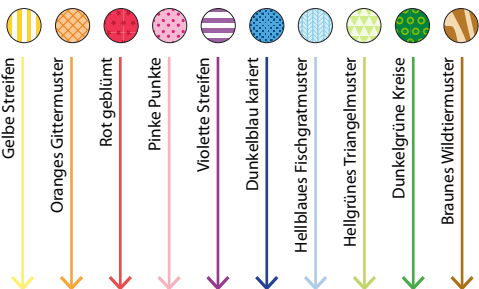


Dunkelgrüne Helden



Braune Partytüten

Gleiches Muster





22904 Peppers Matogo

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.

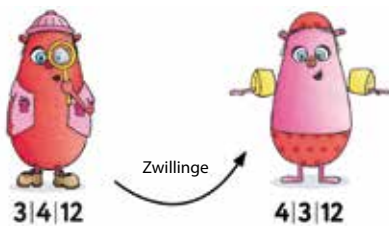
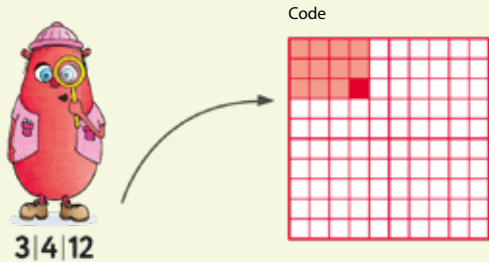
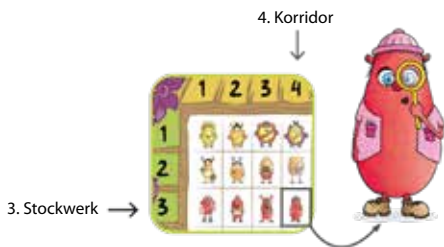
Wenn sie dann so müde sind, dass sie auf dem Heimweg die Stockwerke und Korridore nicht mehr zählen mögen, hilft ihnen ihr Code ihren Platz zu finden.

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. 3|4|12 und 4|3|12. Ihre Namen klingen ähnlich, und die beiden Monster gleichen sich sehr, außer, dass 4|3|12 rosa ist und eine Wasserratte, während 3|4|12 rot ist und lieber forscht und entdeckt.

Achtung: Nicht alle Peppers haben einen Zwilling!





22904 Peppers Matogo

Spiel 1 “Volles Haus”

Spielvorbereitung: Die Peppers sind durcheinandergeraten. Ziel des Spiels ist es, die Ordnung im magischen Haus der Peppers wieder herzustellen.

Mische die Karten gut durch. Jeder Spieler erhält sechs Karten und nimmt sie so in die Hand, dass er die Informationen zu den Peppers sehen kann. Die restlichen Karten kommen auf einen Stapel. Gespielt wird der Reihe nach, der jüngste Spieler darf beginnen. Falls notwendig, dürft ihr am Anfang den Plan mit den Peppers als Gedankenstütze zu Hilfe nehmen.

Spielablauf: Wenn du einen oder mehrere Peppers hast, die im Korridor 1 wohnen, darfst du diese Karten ablegen und damit ein oder mehrere neue Stockwerke zu füllen beginnen. Falls du aus diesen Stockwerken auch noch Karten aus Korridor 2, 3, 4, 5 usw. hast, darfst du diese ebenfalls ablegen. Wichtig ist, dass innerhalb eines Stockwerks immer ein Zimmer nach dem anderen gefüllt und keines ausgelassen wird! Spiele immer alle Karten, die in die Reihenfolge der Korridore passen.

Sage laut, welchen Pepper du jeweils ablegst. Wenn du am Ende deines Spielzugs weniger als sechs Karten in der Hand hast, nimmst du dir so viele Karten vom Stapel, bis es wieder sechs sind. Wenn du in einem Spielzug keine Karte ablegen kannst, nimmst du dir eine zusätzliche Karte vom Stapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er darf neue Stockwerke zu füllen beginnen oder angefangene ergänzen, wenn er die passenden Karten dazu hat. Achtet darauf, dass die Karten schön nebeneinander und übereinander abgelegt werden, so dass die Stockwerke und Korridore gut zu erkennen sind. Wer in einem Stockwerk die letzte Karte ablegt, bekommt die Nummer des Stockwerks als Punkte.





Beispiel: Wenn ein Spieler im Stockwerk 4 die Karte mit dem Pepper 4110140 ablegen kann, bekommt er vier Punkte. Die Punkte werden nur vergeben, wenn der Spieler **rechtzeitig verkündet**, dass er ein Stockwerk vervollständigt hat, bevor der nächste Spieler seine Karten ablegt.

Ziel des Spiels: ...ist es, dass am Ende die Ordnung wieder hergestellt ist und alle Peppers wieder ihren Platz haben.

Gewonnen hat, wer am meisten Punkte sammeln kann. Viel Glück!



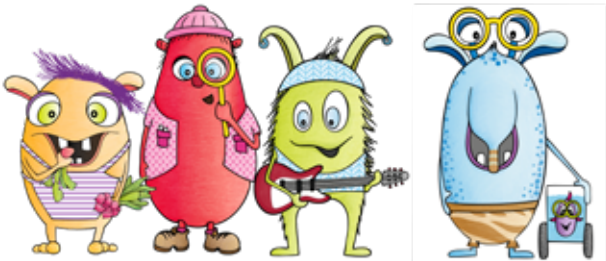
Tipp 1

Zusätzliche Punkte für jeden vollständig gefüllten Korridor (senkrechte Reihe) vergeben. Beispiel: Wenn Korridor 6 gefüllt ist, gibt es sechs Punkte, wenn Korridor 8 gefüllt ist, gibt es acht Punkte. **Aber Achtung:** Hier braucht es viel Aufmerksamkeit, denn im Korridor kann jede Karte die letzte Karte sein!



Tipp 2

Wenn ihr das Spiel 1 bereits gut versteht, dreht ihr die Karten in der Hand um, so dass nur der Pepper zu sehen ist. Dann spielt ihr das Spiel erneut und versucht, anhand der Farben, Muster und Hobbys die Peppers richtig abzulegen. Vergesst nicht, bei jeder Karte, die ihr ablegt, den Namen des Peppers laut auszusprechen.



22904 Peppers Matogo

Korridor 1

Beginne jede Reihe mit einem Pepper aus Korridor 1 und fülle sie anschließend der Reihe nach auf.

Eine Lücke frei lassen für Stockwerke, die noch nicht begonnen werden konnten.





Spiel 2 – Ratespiel für Peppers-Profis

Spielvorbereitung: Mische die Karten gut durch und verteile anschließend alle Karten an die Spieler. Die Karten werden als geschlossene Pakete so in den Händen gehalten, dass die Seiten mit den Informationen nicht für die Mitspieler zu sehen sind.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt und schiebt die vorderste Karte in seiner Hand nach oben, so dass die Mitspieler das Portrait des Peppers sehen können. Wenn ein Mitspieler den Namen dieses Peppers kennt, darf er ihn laut sagen. Wenn der Name richtig ist, bekommt er die Karte und darf sie auf einen separaten Extra-Stapel neben sich legen. Wenn niemand den Namen kennt, darfst du den Pepper behalten und auf deinen Extra-Stapel legen. Das Spiel geht der Reihe nach. Für jeden gesammelten Pepper gibt es einen Punkt. Wenn es jemandem gelingt, von einem Stockwerk alle Peppers zu sammeln, gibt es zusätzlich fünf Punkte. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte sammeln kann.



Tipp

Wenn ihr die Peppers noch nicht so gut kennt, könnt ihr das Spiel auch mit einfacheren Fragen spielen, wie z.B.

„In welchem Stockwerk wohnt der Pepper XY?“ oder
„Wie heißt der Zwilling von Pepper XY?“



22904 Peppers Matogo

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.

Matogo Cards



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.





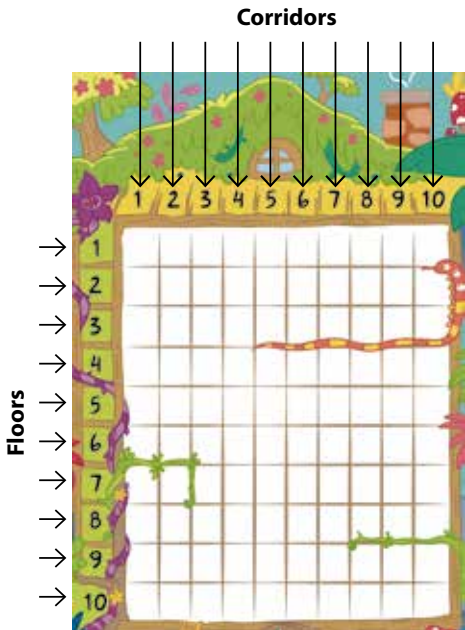
The PEPPERS

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!





22904 Peppers Matogo

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

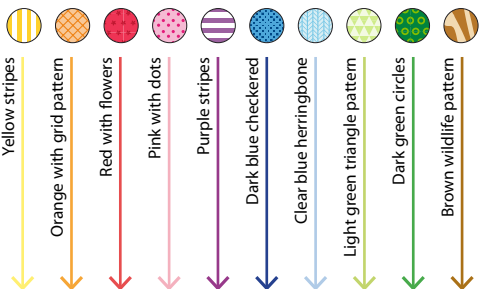


Dark green heroes



Brown party lovers

Same pattern





22904 Peppers Matogo

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:
3 1 4 | 1 2 (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.

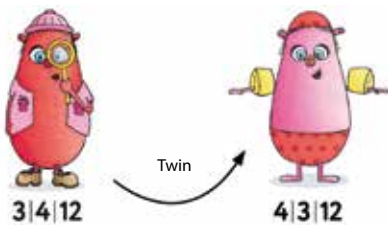
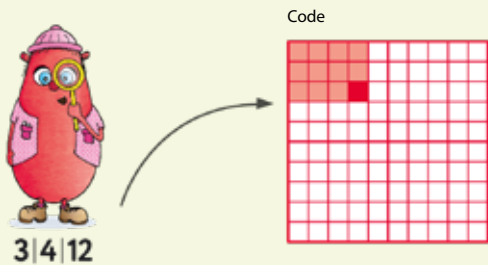
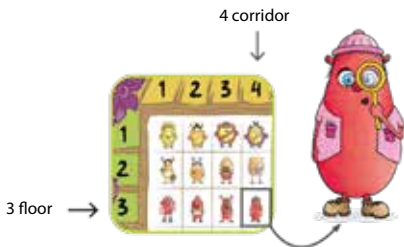
So when they are so tired that they don't feel like counting the floors and corridors on their way home, their code helps them find where they belong.

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 4|3|12 and 3|4|12. Their names sound similar, too, and the two monsters are exactly alike, except that 4|3|12 is pink and loves water, while 3|4|12 is red and prefers exploring.

Attention: Not all Peppers have a twin.





22904 Peppers Matogo

Game 1 – Full House

Setting up the game: The Peppers have got mixed up. The aim of the game is to restore order in the Peppers' magical house.

Give the cards a good shuffle. Each player is dealt six cards that they hold in their hand so that they can easily see the information about the Peppers. Place the remaining cards in a pile. Players take turns, with the youngest player going first. If you need to, you can use the Peppers map to guide you as you begin the game.

How to play: If you have one or more Peppers living in corridor 1, you can place these cards to start filling one or more new floors. If you have cards from corridors 2, 3, 4, 5 and so on from any of these floors, you can put place them, too. Make sure you fill each room one by one and don't leave out any of the rooms on the same floor! Players need to play all of the cards that match the order of the corridors.

Say which Pepper you are placing out loud. If you have less than six cards in your hand at the end of your turn, take as many cards from the deck until there are six again. If you can't place a card during a turn, then you need to take an extra card from the pile. Then it is the next player's turn. They can also start filling new floors or adding to the ones they have started if they have the matching cards. Make sure that the cards are placed neatly beside each other and on top of each other so that the floors and corridors are clearly visible. Whoever places the last card on a floor scores the number of that floor as points.





Example: If a player on floor 4 can place the Pepper 4110140 card, they score four points. Points are only awarded **if the player announces** that they have filled a floor before the next player places their cards.

Aim of the game: ...is that order is restored by the end and all the Peppers are back in their right place.

The winner is the person who can score the most points. Good luck!

Suggestion 1

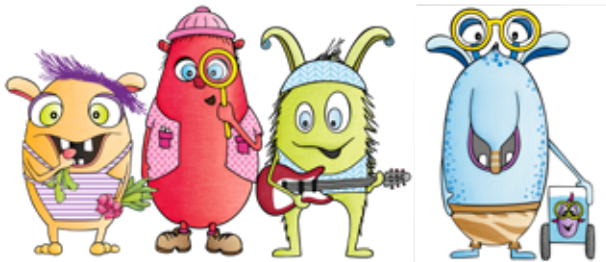


Award extra points for every corridor (vertical row) that has been filled completely. Example: If corridor 6 is filled, you get six points, if corridor 8 is filled, you get eight points. **But watch out:** You need to be very alert here because in the corridor, any card can be the last card!

Suggestion 2



If you have already got the hang of Game 1, turn the cards face down so that you can only see the Pepper. Then start the game again and try to put the Peppers in the right place based on the colours, patterns and hobbies. Don't forget to call out the name of the Pepper every time you put down a card.





22904 Peppers Matogo

Corridor 1



Start each row with a Pepper from Corridor 1 and then fill each one in turn.

Leave a gap for floors that have not yet been started.





Game 2 – Guessing game for Peppers pros

Setting up the game: Give the cards a good shuffle and then deal them out to all the players. Players hold the cards closely in their hands so that the other players can't see the sides containing the information.

How to play: The youngest player goes first by sliding the front card they are holding up so that the other players can see the Pepper's picture. If one of the other players knows what this Pepper's name is, they can say it out loud. If they get it right, they can keep the card and add it to a separate extra pile next to them. If no one knows what the name is, you get to keep the Pepper and add it to your extra pile. Players take turns to play. You get one point for every Pepper you collect. If a player manages to collect all of the Peppers from one floor, they get an extra five points. The winner is the person who can score the most points.

Tip



If you don't know the Peppers that well yet, you can also play the game by asking easier questions, such as:

"What floor does Pepper XY live on?" or

"What's Pepper XY's twin called?"

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 !

Cartes Matogo



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

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

22904 Peppers Matogo

Les Peppers 1x1 Monster Family, variés et colorés !

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

Au 3ème 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



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'amuse et où les musiciens de l'étage 8 ne voient pas le temps passer parce qu'ils répètent une nouvelle chanson avec leur groupe.

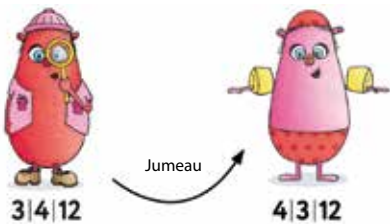
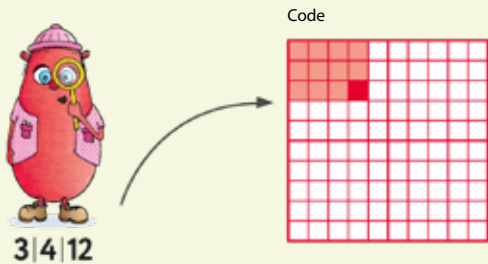
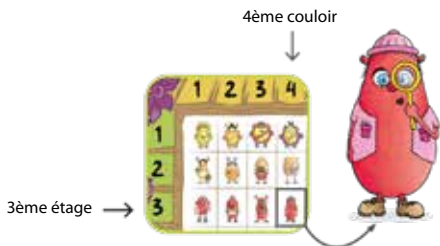
Lorsqu'ils sont si fatigués qu'ils ne comptent plus les étages et les couloirs en rentrant chez eux, leur code les aide à trouver leur place.

Le code est à la fois la clé de la 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 ils s'amuse 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 se ressemblent 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 !



22904 Peppers Matogo

Jeu n°1 « Salle comble »

Préparation du jeu : Les Peppers se sont mélangés. Le but du jeu est de rétablir l'ordre dans la maison magique des Peppers.

Mélange bien les cartes. Chaque joueur reçoit six cartes et les prend en main de manière à pouvoir voir les informations concernant les Peppers. Les cartes restantes sont placées sur une pile. Le jeu se déroule dans l'ordre, le joueur le plus jeune peut commencer. Au début, si nécessaire, vous pouvez vous aider du plan avec les Peppers comme aide à la réflexion.

Déroulement du jeu : Si tu as un ou plusieurs Peppers qui vivent dans le couloir 1, tu peux défausser ces cartes et commencer à remplir un ou plusieurs nouveaux étages avec. Si tu as également des cartes de ces étages provenant des couloirs 2, 3, 4, 5, etc. tu peux également les défausser. Il est important de toujours remplir une pièce après l'autre au sein d'un même étage et de n'en omettre aucune ! Joue toujours toutes les cartes qui correspondent à l'ordre des couloirs.

Dis à haute voix quel Pepper tu poses à chaque fois. Si tu as moins de six cartes en main à la fin de ton tour de jeu, prends autant de cartes de la pioche que nécessaire pour revenir à six. Si tu ne peux pas poser de carte pendant un tour de jeu, tu prends une carte supplémentaire de la pile. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il peut également commencer à remplir de nouveaux étages ou compléter ceux qu'il a commencés s'il a les cartes correspondantes. Veille à ce que les cartes soient bien placées les unes à côté des autres et les unes sur les autres, de manière à ce que les étages et les couloirs soient bien visibles. Celui qui pose la dernière carte à un étage reçoit le numéro de cet étage en points.



Exemple : Si un joueur de l'étage 4 peut poser la carte avec le Pepper 4110140, il obtient quatre points. Les points ne sont attribués que si le joueur **annonce à temps** qu'il a complété un étage avant que le joueur suivant ne se débarrasse de ses cartes.

Objectif du jeu: ...c'est qu'à la fin, l'ordre soit rétabli et que tous les Peppers retrouvent leur place.

Le gagnant est celui qui a récolté le plus de points. Bonne chance !

Conseil 1



Attribuer des points supplémentaires pour chaque couloir entièrement rempli (rangée verticale). Exemple : Si le couloir 6 est rempli, on gagne six points, si le couloir 8 est rempli, on gagne huit points.

Mais attention : il faut ici beaucoup d'attention, car dans le couloir, chaque carte peut être la dernière !

Conseil 2



Si vous comprenez déjà bien le jeu 1, retournez les cartes dans votre main de manière à ne voir que le Pepper. Ensuite, rejouez le jeu et essayez de vous débarrasser correctement des Peppers en vous basant sur les couleurs, les motifs et les hobbies. N'oubliez pas de prononcer à haute voix le nom du Pepper pour chaque carte que vous posez.



22904 Peppers Matogo

Couloir 1
↓

Commence chaque rangée avec un Pepper du couloir 1, puis remplis-les l'une après l'autre.

Laisser un espace libre pour les étages qui n'ont pas encore pu être commencés.



Jeu n° 2 – Jeu de devinettes pour les pros des Peppers

Préparation du jeu : Mélange bien les cartes et distribue ensuite toutes les cartes aux joueurs. Les cartes sont tenues dans les mains sous forme de paquets fermés de manière à ce que les faces contenant les informations ne soient pas visibles par les autres joueurs.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune commence et fait glisser la première carte de sa main vers le haut, de sorte que les autres joueurs puissent voir le portrait du Pepper. Si un joueur connaît le nom de ce Pepper, il peut le dire à haute voix. Si le nom est correct, il reçoit la carte et peut la placer sur une pile supplémentaire séparée à côté de lui. Si personne ne connaît le nom, tu peux garder le Pepper et le mettre dans ta pile supplémentaire. Le jeu se déroule dans l'ordre. Chaque Pepper collecté rapporte un point. Si quelqu'un parvient à collecter tous les Pepper d'un étage, il gagne cinq points supplémentaires. Le gagnant est celui qui a récolté le plus de points.

Conseil



Si vous ne connaissez pas encore très bien les Peppers, vous pouvez jouer au jeu en posant des questions plus simples, comme

«A quel étage habite le Pepper XY ?» ou

«Comment s'appelle le jumeau du Pepper XY ?

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!

Cartas Matogo



Consejo



En estas instrucciones encontrará numerosas sugerencias para las clases de matemáticas.

En www.beleduc.de encontrará más ideas sobre cómo utilizar los Peppers en clases de alemán o de deporte, por ejemplo.





LOS PEPPERS

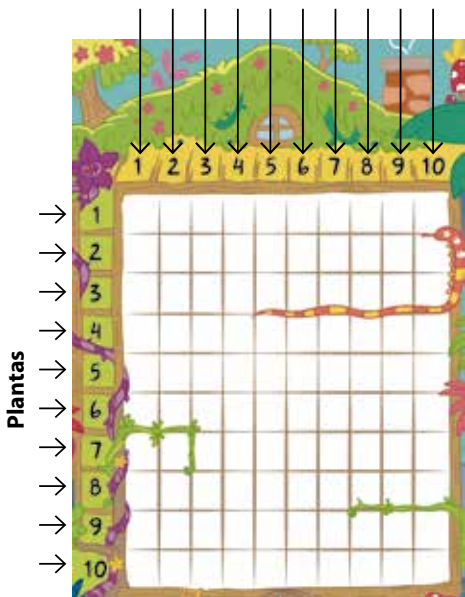
El mundo de los números del 0 al 100

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!

Pasillos





22904 Peppers Matogo

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 cuadrulado

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



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.

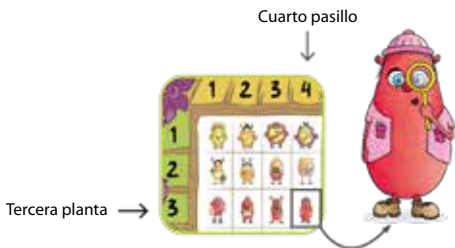
Cuando están tan cansados que ya no quieren contar las plantas y los pasillos de camino a casa, su código les ayuda a encontrar su hogar.

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

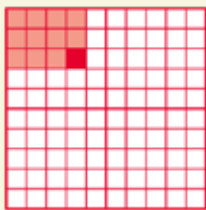
¡La familia es lo mejor!

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!



Código



Gemelo





22904 Peppers Matogo

Juego 1: "Casa completa"

Preparativos: Los Peppers se han confundido. El objetivo del juego es restablecer el orden en la casa mágica de los Peppers.

Baraja bien las cartas. Cada jugador recibe seis cartas y las sostiene en la mano para poder ver la información sobre los Peppers. Las cartas restantes se colocan en un montón. La partida se juega por orden, empezando por el jugador más joven. Si es necesario, puedes utilizar la cuadrilla con los Peppers para ayudarte al principio.

Desarrollo del juego: Si tienes uno o más Peppers viviendo en el pasillo 1, puedes descartar estas cartas y usarlas para empezar a llenar una o más plantas nuevas. Si también tienes cartas de los pasillos 2, 3, 4, 5, etc. de estas plantas, también puedes descartarlas. Es importante llenar una habitación tras otra en cada planta y no dejar ninguna fuera. Juega siempre todas las cartas que encajen en el orden de los pasillos.

Di en voz alta qué Pepper estás colocando. Si tienes menos de seis cartas en la mano al final de tu turno, coge tantas cartas del montón como necesites hasta que vuelvas a tener seis. Si no puedes descartarte de una carta en un turno, coge una carta adicional del montón. Pasa luego el turno al siguiente jugador. También puedes empezar a llenar nuevas plantas o ampliar los existentes si dispones de las cartas adecuadas. Asegúrate de que las cartas están colocadas una al lado de la otra y una encima de la otra para que las plantas y los pasillos sean claramente reconocibles. Quien coloque la última carta en una planta recibe el número de la planta como puntos.





Ejemplo: Si un jugador de la planta 4 puede descartarse de la carta con el Pepper 4110140, recibe cuatro puntos. Solo se conceden puntos si el jugador **anuncia a tiempo** que ha completado una planta antes de que el siguiente jugador deje sus cartas.

El objetivo del juego: ...es que al final se restablezca el orden y todos los Peppers vuelven a estar en su sitio.

El ganador será el que consiga acumular más puntos. ¡Buena suerte!

Consejo 1

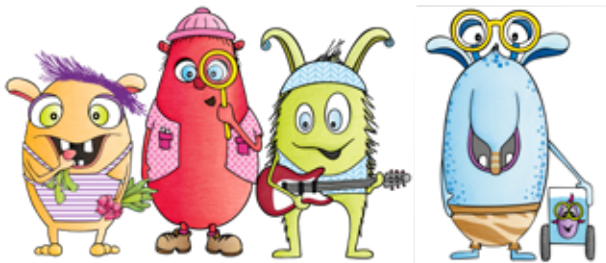


Se otorgan puntos adicionales por cada pasillo completamente lleno (fila vertical). Ejemplo: Si se llena el pasillo 6, hay seis puntos, si se llena el pasillo 8, hay ocho puntos. **Pero cuidado:** Aquí hay que prestar mucha atención, ¡porque cualquier carta del pasillo puede ser la última!

Consejo 2



Si ya has entendido bien el Juego 1, da la vuelta a las cartas de tu mano de forma que solo se vea el Pepper. A continuación, vuelve a jugar e intenta colocar los Peppers correctamente utilizando los colores, los estampados y las aficiones. No olvides decir el nombre del Pepper en voz alta con cada carta que descartes.



22904 Peppers Matogo

Pasillo 1



Empieza cada fila con un Pepper del pasillo 1 y ve rellenándolo uno tras otro.

Deja un hueco para las plantas que aún no se han empezado a construir.





Juego 2: Juego de adivinanzas para los profesionales de los Peppers

Preparativos: Baraja bien las cartas y repártelas a los jugadores. Las cartas se sostienen en las manos como un paquete cerrado, de modo que los lados con la información no sean visibles para los demás jugadores.

Desarrollo del juego: El jugador más joven empieza y pone la carta delantera de su mano hacia arriba para que los demás jugadores puedan ver el retrato del Pepper. Si un jugador conoce el nombre de este Pepper, puede decirlo en voz alta. Si el nombre es correcto, recibe la carta y puede ponerla en un montón extra a su lado. Si nadie sabe el nombre, puedes quedarte con el Pepper y ponerlo en tu montón extra. El juego va en orden. Conseguirás un punto por cada Pepper que recojas. Si alguien consigue recoger todos los Peppers de una planta, recibe cinco puntos adicionales. El ganador será el que consiga acumular más puntos.



Consejo

Si aún no conocéis tan bien a los Peppers, también podéis jugar con preguntas más sencillas, como

«¿En qué piso vive el Pepper XY?» o

«¿Cómo se llama el gemelo del Pepper XY?»

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!

Matōgo Kaarten



Tip



In deze gids vind je talloze suggesties voor rekenlessen. Op www.beleduc.de vind je meer ideeën over hoe je de Peppers kunt gebruiken in bijvoorbeeld Duitse of sportlessen.



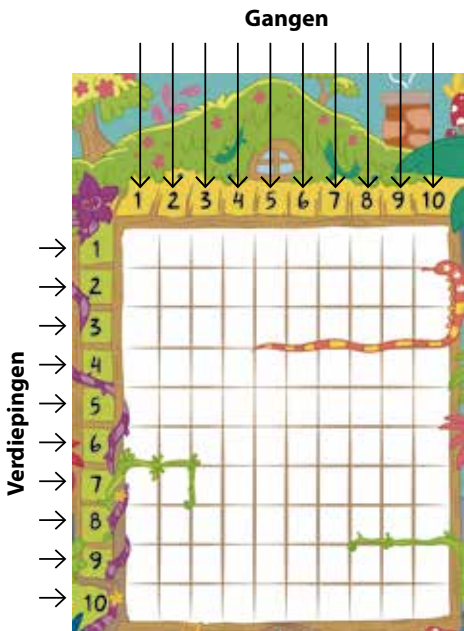
De PEPPERS

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!





22904 Peppers Matogo

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

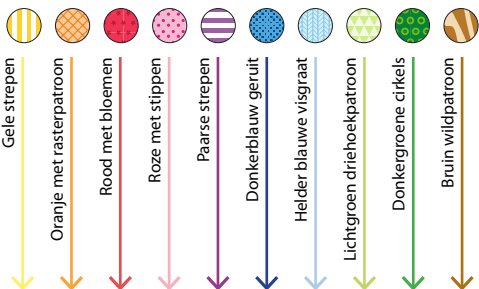


Donkergroene helden



Bruine feestbeesten

Hetzelfde patroon



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.

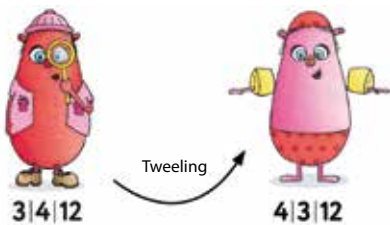
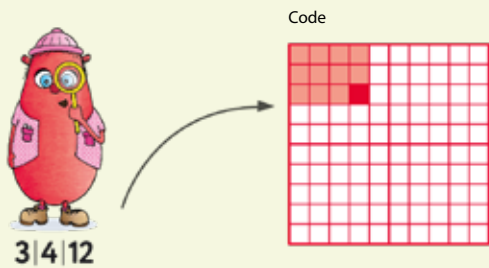
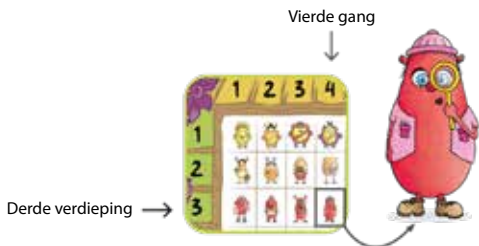
Wanneer ze zo moe zijn dat ze de verdiepingen en gangen op weg naar huis niet meer willen tellen, helpt hun code hen om hun plaats te vinden.

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 31412 en 41312. Hun namen klinken hetzelfde en de twee monsters lijken erg op elkaar, behalve dat 41312 roze is en een waterrat, terwijl 31412 rood is en liever op onderzoek uitgaat.

Let op! Niet alle Peppers hebben een tweeling!





22904 Peppers Matogo

Spel 1 “Full house”

Spelvoorbereiding: De Peppers zijn door elkaar gehaald. Het doel van het spel is om de orde te herstellen in het magische huis van de Peppers.

Schud de kaarten goed. Elke speler krijgt zes kaarten en houdt ze in de hand zodat hij de informatie op de Peppers kan zien. De overgebleven kaarten worden op een stapel gelegd. Het spel wordt in volgorde gespeeld, waarbij de jongste speler begint. Indien nodig kun je het plan met de Peppers gebruiken om je in het begin te helpen.

Spelverloop: Als je een of meer Peppers in gang 1 hebt wonen, mag je deze kaarten afleggen en gebruiken om een of meer nieuwe verdiepingen te vullen. Als je ook kaarten van gang 2, 3, 4, 5 etc. van deze verdiepingen hebt, mag je die ook weggooien. Het is belangrijk om op elke verdieping de ene kamer na de andere te vullen en geen kamer over te slaan! Speel altijd alle kaarten uit die passen in de volgorde van de gangen.

Zeg hardop welke Pepper je neerzet. Als je aan het einde van je beurt minder dan zes kaarten in je hand hebt, neem dan zoveel kaarten van de stapel als je nodig hebt totdat je er weer zes hebt. Als je in een beurt geen kaart kunt afleggen, neem je een extra kaart van de stapel. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Ze kunnen ook nieuwe verdiepingen gaan vullen of bestaande verdiepingen uitbreiden als ze de juiste kaarten hebben. Zorg ervoor dat de kaarten naast en op elkaar liggen zodat de verdiepingen en gangen duidelijk herkenbaar zijn. Wie de laatste kaart op een verdieping legt, krijgt het nummer van de verdieping als punten.



Voorbeeld: Als een speler op verdieping 4 de kaart met de Pepper 4110140 kan weggooiden, ontvangt hij vier punten. Er worden alleen punten toegekend als de speler **tijdig aankondigt** dat hij een verdieping heeft afgemaakt voordat de volgende speler zijn kaarten neerlegt.

Doel van het spel: ...is dat de orde aan het einde wordt hersteld en alle Peppers hun plaats weer hebben.

De winnaar is degene die de meeste punten kan verzamelen. Veel succes!



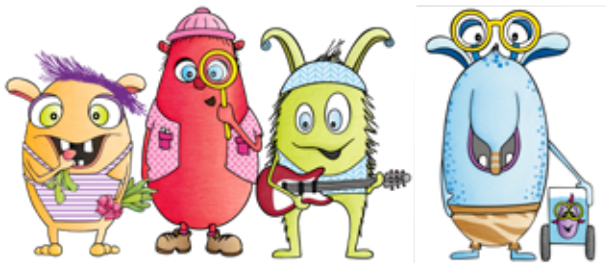
Tip 1

Er worden extra punten toegekend voor elke volledig gevulde gang (verticale rij). Voorbeeld: Als gang 6 gevuld is, zijn er zes punten, als gang 8 gevuld is, zijn er acht punten. **Maar pas op:** Hier is veel aandacht nodig, want elke kaart in de gang kan de laatste kaart zijn!



Tip 2

Als je spel 1 al goed begrijpt, draai dan de kaarten om in je hand zodat alleen de Pepper zichtbaar is. Speel het spel dan opnieuw en probeer de Pepper correct te plaatsen met behulp van de kleuren, patronen en hobby's. Vergeet niet om de naam van de Pepper hardop te zeggen bij elke kaart die je weggooit.



22904 Peppers Matogo

Gang 1



Begin elke rij met een Pepper uit gang 1 en vul ze dan achter elkaar op.

Laat een tussenruimte voor vloeren waar nog niet aan begonnen is.





Spel 2: Raadspeel voor Pepper-profss

Spelvoorbereiding: Schud de kaarten goed en deel ze uit aan de spelers. De kaarten worden als gesloten pakketjes in de hand gehouden zodat de kanten met de informatie niet zichtbaar zijn voor de andere spelers.

Spelverloop: De jongste speler begint en duwt de voorste kaart in zijn hand omhoog zodat de andere spelers het portret van de Pepper kunnen zien. Als een speler de naam van deze Pepper weet, kan hij deze hardop zeggen. Als de naam juist is, krijgt hij de kaart en mag hij die op een aparte extra stapel naast zich leggen. Als niemand de naam weet, kun je de Pepper houden en op je extra stapel leggen. Het spel verloopt in volgorde. Je krijgt één punt voor elke Pepper die je verzamelt. Als iemand erin slaagt om alle Peppers van een verdieping te verzamelen, krijgt hij vijf extra punten. De winnaar is degene die de meeste punten kan verzamelen.



Tip

Als je de Peppers nog niet zo goed kent, kun je het spel ook spelen met eenvoudigere vragen, zoals

“Op welke verdieping woont Pepper XY?” of

“Hoe heet de tweelingzus van Pepper XY?”

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!

Carte Matogo



Consiglio



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



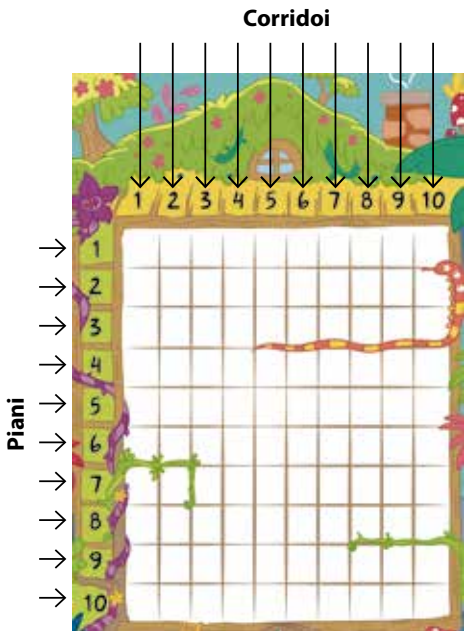
I PEPPER

Il mondo dei numeri da 0 a 100

La famiglia Pepper è composta da 100 mostriacciattoli 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!



22904 Peppers Matogo

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

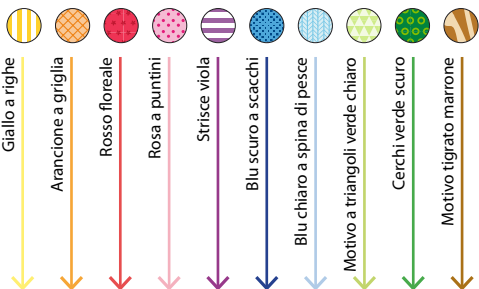


Eroi verde scuro



Festaioli marroni

Stesso pattern





22904 Peppers Matogo

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:
314112 (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.

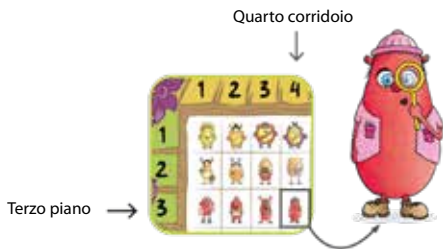
Così, anche se sono così stanchi da non aver voglia di contare i piani e i corridoi mentre tornano a casa, il loro codice li aiuta a trovare la stanza giusta.

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

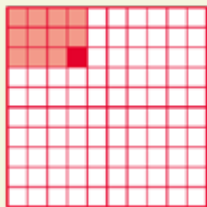
La famiglia è il massimo!

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 314112 e 413112. Anche i loro nomi si assomigliano e i due mostri sembrano identici, tranne per il fatto che 413112 è rosa e ama l'acqua, mentre 314112 è rosso e preferisce l'esplorazione.

Attenzione: Non tutti i Pepper hanno un gemello!



Codice



Gemello



Gioco 1 “Casa al completo”

Preparazione del gioco: I Pepper si sono mischiati. Lo scopo del gioco è ripristinare l'ordine nella magica casa dei Pepper.

Mescolare bene le carte. Ogni giocatore riceve sei carte e le tiene in mano in modo da poter vedere le informazioni sui Pepper. Le carte rimanenti vengono impilate in un mazzo. Il gioco si svolge a turno, con il più giovane che inizia. Se necessario, all'inizio potete usare la mappa dei Pepper per aiutarvi.

Svolgimento del gioco: Se avete uno o più Pepper che vivono nel corridoio 1, potete iniziare a piazzare le relative carte per riempire uno o più nuovi piani. Se avete anche le carte dei corridoi 2, 3, 4, 5 e così via di uno qualsiasi di questi piani, potete piazzare anche quelle. È importante riempire una stanza dopo l'altra su ogni piano e non lasciarne nessuna vuota! I giocatori devono utilizzare tutte le carte che corrispondono all'ordine dei corridoi.

Dite ad alta voce quale Pepper state piazzando. Se alla fine del turno avete meno di sei carte in mano, pescatele dal mazzo fino ad averne di nuovo sei. Se non è possibile piazzare una carta durante il turno, bisogna pescarne un'altra dal mazzo. Poi il turno passa al giocatore successivo, che può iniziare a riempire nuovi piani o completare quelli esistenti se ha le carte giuste. Assicuratevi che le carte siano posizionate una accanto all'altra e una sopra l'altra, in modo che i piani e i corridoi siano chiaramente riconoscibili. Chi piazza l'ultima carta su un piano riceve il punteggio corrispondente al numero di quel piano.



Esempio: Se un giocatore piazza la carta con il Pepper 4110140 nel 4° piano completandolo, riceve quattro punti. I punti vengono assegnati solo se il giocatore **annuncia per tempo** di aver completato il piano prima che quello successivo piazzì le sue carte.

Scopo del gioco: ...alla fine l'ordine viene ristabilito e tutti i Pepper sono di nuovo al proprio posto.

Vince chi riesce a ottenere il maggior numero di punti. Buon divertimento!



Suggerimento 1

Per ogni corridoio completamente riempito si assegnano punti aggiuntivi (fila verticale). Esempio: Se il corridoio 6 viene completato, si ottengono sei punti, se si completa il corridoio 8, i punti saranno otto.

Attenzione però: Occorre prestare molta attenzione, perché qualsiasi carta del corridoio può essere l'ultima!



Suggerimento 2

Se siete già in grado di svolgere il Gioco 1, voltate le carte a faccia in giù in modo che possiate vedere solo il Pepper. Poi giocate di nuovo e cercate di posizionare correttamente i Pepper usando i colori, i motivi e gli hobby. Non dimenticate di pronunciare ad alta voce il nome del Pepper per ogni carta piazzata.



22904 Peppers Matogo

Corridoio 1
↓

Iniziare ogni fila con un Pepper del corridoio 1 e poi riempire ogni piano a turno.

Lasciare uno spazio per i piani non ancora iniziati.

→



Gioco 2: Gioco d'indovinelli per gli esperti di Pepper

Preparazione del gioco: Mescolare bene le carte e distribuirle ai giocatori. I giocatori devono stringere le carte tra le mani, in modo che gli altri non possano vedere i lati contenenti le informazioni.

Svolgimento del gioco: Il più giovane inizia e spinge verso l'alto la prima carta che ha in mano, in modo che gli altri giocatori possano vedere il Pepper. Se un giocatore conosce il nome di questo Pepper, può pronunciarlo ad alta voce. Se il nome è corretto, riceve la carta e può poggiarla accanto a lui per formare un mazzo. Se nessuno conosce il nome, il giocatore può tenere il Pepper e aggiungerlo al mazzo accanto a lui. Il gioco si svolge a turno. Si ottiene un punto per ogni Pepper collezionato. Se si riesce a collezionare tutti i Pepper di un piano, si ricevono ulteriori cinque punti. Vince chi riesce a ottenere il maggior numero di punti.



Suggerimento

Se non conoscete ancora bene i Pepper, potete giocare con domande più semplici, ad esempio:

"In quale piano vive il Pepper XY?" o

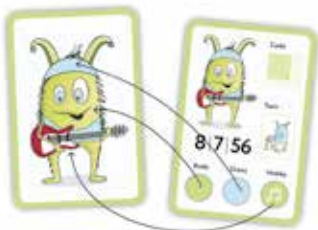
"Come si chiama il gemello del Pepper XY?"

22904 Peppers Matogo

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，无论是年龄最小的小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。

张怪兽卡片



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，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。



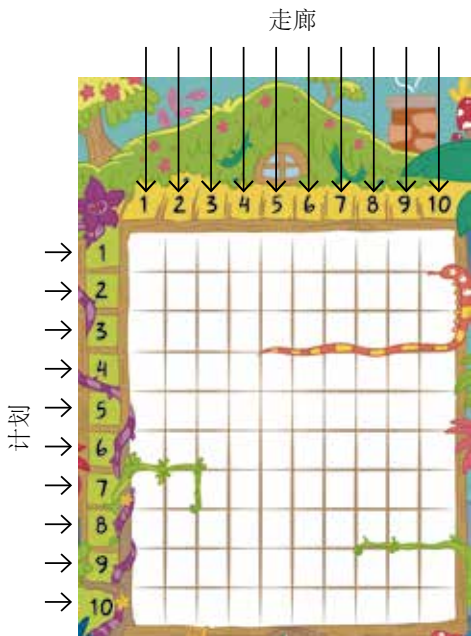


怪兽卡牌

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！



22904 Peppers Matogo

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，那就是它们衣服的图案和颜色。



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

清激的蓝色人字纹

浅绿色三角图案

深绿色圆圈

棕色野生动物图案





22904 Peppers Matogo

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！

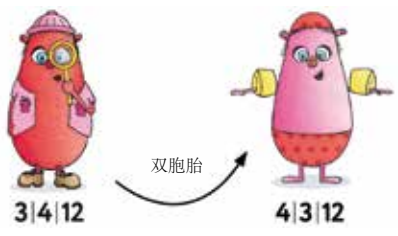
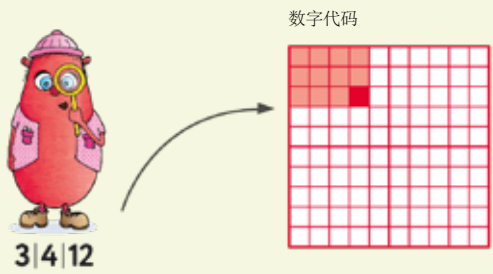
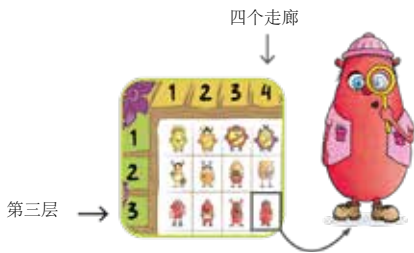
有时候，四楼那些擅长游泳的怪兽们会玩到很晚，八楼的音乐家们更是废寝忘食地在他们的乐队中排练新歌。所以，它们常常会累到不愿意在回家的路上去数楼层和走廊。这时，他们的数字代码会帮助他们找到自己的家。

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413112 和 314112。虽然它们的名字很相似，看起来也很相像，但是413112 号怪兽是粉色的，喜欢游泳，而314112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！



22904 Peppers Matogo

游戏1 “满满的房间”

游戏准备：将所有怪兽卡打乱。游戏的任务是将怪兽们送回到他们自己的房间里。

将怪兽卡片洗好。每个玩家抽取6张卡片拿在他们的手里，这样他们可以很清楚的看到怪兽上面的信息。将剩下的卡片堆成一堆。玩家轮流进行游戏，由年龄最小的玩家开始。如果需要，当轮到这时，可以用怪兽地图作为指引。

怎样玩：如果你手中有1只或1只以上的怪兽住在1号走廊，你可以将这些怪兽卡片放到1号走廊中它们所对应的楼层中去。如果你手中有住在2、3、4、5等等这些楼层或走廊的怪兽卡片时，你也可以将它们放到它们自己的房间里。确保你一个地填满每个房间，不要遗漏同一层的任何房间！玩家需要打出所有与走廊顺序相匹配的牌。

大声说出你正在放置哪张怪兽卡片。如果在你的回合结束时，你手上的卡片不足6张的话，那么你需要从牌堆中继续抽取卡片，直到你手中再次拥有6张卡片。如果在轮到你时你没有办法放卡片的话，那么你就需要从牌堆中再拿取一张卡片。随后轮到下一名玩家开始操作。他们可以用卡片放满新的楼层，或者如果他们手中有相应的卡片的话，也可以将卡片放在已经住进怪兽的楼层中。确保卡片放置整齐，以便能看清楼层和走廊。当玩家将某一层楼的最后一个房间放上了怪兽卡片，那么他就可以获得这个楼层编号的分数。





例如，当玩家在4楼放入了编号为4110140的卡片，那么他就获得了4分。注意，玩家只有在放入卡片并及时大声讲出自己放置了哪张卡片后，才可以获得计分，如果你没有及时说出自己放置了哪张卡片，而下一名玩家已经开始放置他的卡片了，那么你就不能获得计分。

游戏的目标：是将所有的怪兽卡片都放回到正确的位置

获得分数最高的玩家获得游戏的胜利！祝你好运！



建议1

建议1：当每条走廊（竖排）被放满时，玩家将获得额外的分数。例如：如果6号走廊被填满了，你会获得6分，如果8号走廊被填满了，你将获得8分。请小心：此刻你需要全神贯注，因为在走廊中，任何一张卡片都有可能是最后一张！



建议2

如果你已经掌握了游戏的窍门，将卡片背面朝上，这时你只能看到怪兽。现在再次开始游戏，并尝试根据颜色、图案以及怪兽的爱好习惯来将怪兽放到正确的位置。别忘记，当你每次放置怪兽卡片时，要读出这个怪兽的名字！



22904 Peppers Matogo

走廊 1
↓
从1号走廊的怪兽开始，
依次填满每一行

给还没开始放入怪兽的
楼层留一点空隙。

→





游戏2：适合熟练玩家的猜谜游戏

将所有怪兽卡片洗好，并分发给所有的玩家。每名玩家将卡片放在自己的手中，不要让其他玩家看到带有信息的那一面。

年龄最小的玩家开始游戏，将怪兽卡片放在手中，将手中最前面那一张牌抽出来，让其他玩家可以看到怪兽图案。如果有其他玩家可以正确地说出这个怪兽的名字编号，那么他就可以获得这张怪兽卡片，并将这张卡片放到他自己面前。如果没有任何玩家能够说出这张卡片的名字编号，那么你就将这张卡片放到自己的面前。玩家轮流进行游戏。你每获得一张卡片，计一分。如果你能够收集满同一个楼层的所有怪兽卡片，那么你就可以额外获得五分，最后获得最多分数的玩家获得游戏胜利。



游戏建议：

如果你并不知道这个怪兽的编号是多少，你也可以选择问一些简单的问题，例如：

编号XY的怪兽住在哪个房间？

或：怪兽XY的双胞胎兄弟的名字编号是多少？

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

© beleduc 2024



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations á conserver.

Guardar esta información para futuras referencias.

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

请保留以上信息以备参考。

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

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

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

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

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

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

CN - 注意: 内含小零件，不适合3岁以下儿童使用，以免窒息。

The logo for beleduc, featuring the brand name in a bold, blue, sans-serif font. The letters 'e' and 'e' have a small yellow and red dot above them. The logo is set against a white background that is part of a larger green oval shape.