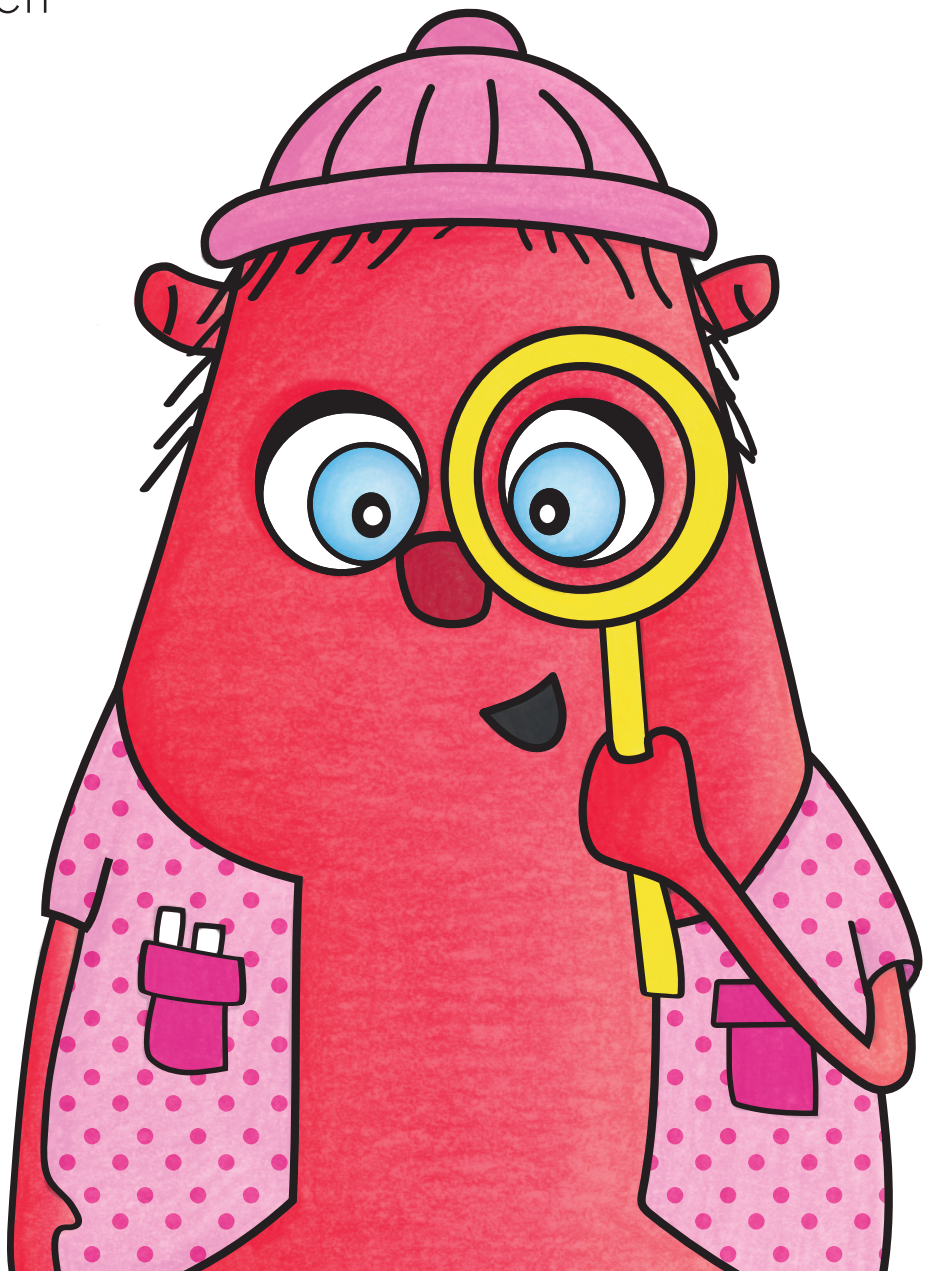




Eintauchen in eine Welt voller bunter und quirliger Monster und dabei spielend die Welt der Mathematik entdecken, das ist Mormels & Peppers.

Material vom Kindergarten bis zur 4. Klasse!



Wissenschaftlich geprüft!

Die Mormels&Peppers Monster World wurde im Frühling 2026 unter der Leitung der Pädagogischen Hochschule Zug einer wissenschaftlich Prüfung unterzogen. Dabei wurde nachgewiesen, dass die Motivation am Mathe lernen mit dem Mormels&Peppers-Konzept signifikant steigt!

Rückmeldung einer Lehrperson, 2. Klasse:

„Ich bin absolut begeistert von den Mormel&Peppers Mathespielen! Ich habe es mit Zweitklässlern ausprobiert, und die Kinder waren sofort Feuer und Flamme. Sie wollten freiwillig Mathe machen – das sagt eigentlich schon alles!“

Die liebevoll gestalteten Darstellungen sind wunderschön und von hoher Qualität. Es gibt viel zu entdecken, was die Spiele nicht nur lehrreich, sondern auch spannend macht.“ Die Kombination aus Spaß, Motivation und pädagogischem Mehrwert ist wirklich gelungen.

Viel Spass beim Eintauchen in die Welt der Mormels&Peppers!

Herzlich, Petra Jenni-Furrer

Mamopi

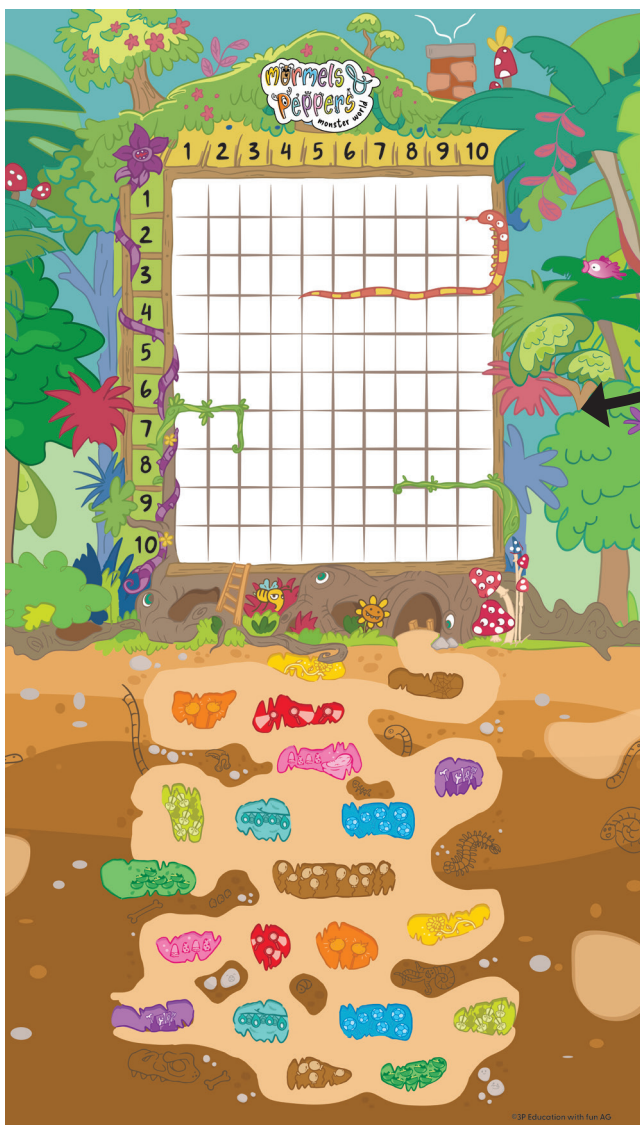
Eine Insel voller Zahlenmonster

Weit draußen im Meer liegt die Insel Mamopi, ein wunderbar wundersames Fleckchen Erde. Bunt und lebhaft ist das Treiben auf dieser Insel, wo die Fische mit den Vögeln um die Wette fliegen und auch die Pflanzen Augen haben. Hier auf Mamopi ist das Zuhause der Mathe-Monsterfamilien „Mormels“ und „Peppers“. Alle auf der Insel Mamopi, vom kleinsten Mormels-Kind bis zum ältesten Peppers-König lieben Zahlen und die Mathematik. Tauche ein in diese magische Welt und lerne diese quirligen Monster kennen.

Mitten im Urwald von Mamopi, versteckt in den Bäumen und Pflanzen, liegt das magische Haus der Peppers. Direkt darunter gelangt man in das Höhlensystem der Mormels. Die beiden Monster-Familien kennen und mögen sich sehr gerne. Geheimgänge verbinden ihre beiden Häuser miteinander, so dass sie sich jederzeit besuchen können.

Die quirligen und bunten Inselbewohner lieben Zahlen, und während die Mormels sich am liebsten mit Addition beschäftigen, dreht sich bei den Peppers alles um die Multiplikation.

Magisches Haus der Peppers



Höhlensystem der Mormels



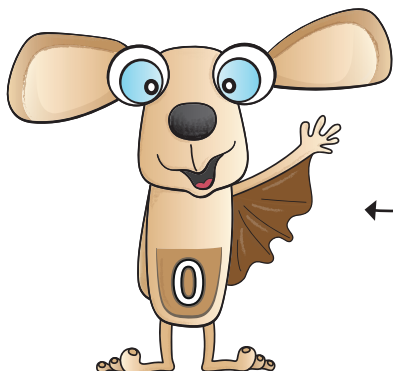
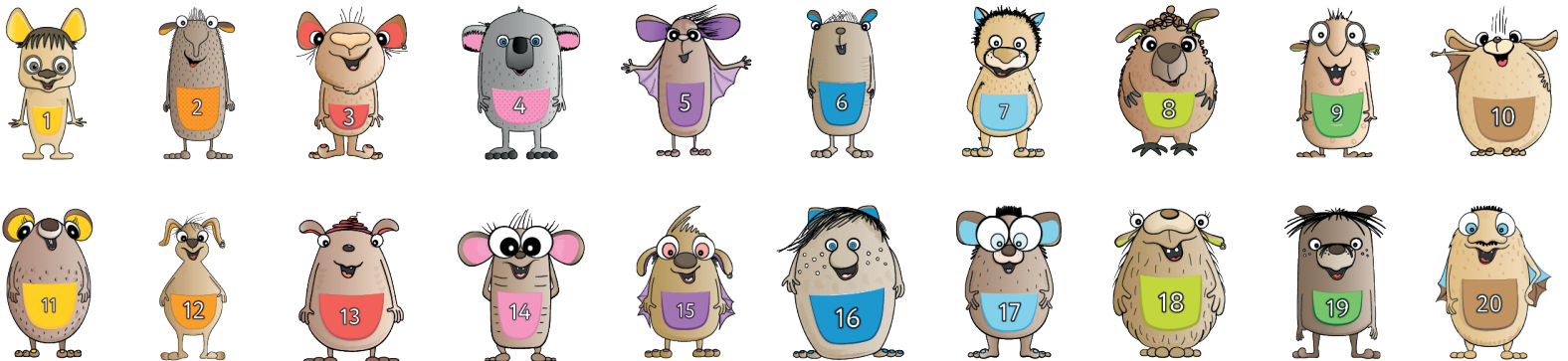
MORMELS

Zahlenwelt von 0 bis 20

Die Mormels sind eine Familie von flauschig-fröhlichen Beutel-Monstern. Die Beutel der Mormels sind farbig. Zusammen mit einer großen Schar Mormels-Kinder wohnen sie in einer bunten Höhlenwelt, direkt unter dem Haus der Peppers. Dabei hat jedes Mormel seine eigene Höhle, die es zusammen mit seiner Familie bewohnt. Aber die Mormels mögen es gerne gesellig, und deshalb gibt es zahlreiche Gänge, die die verschiedenen Höhlen miteinander verbinden. Die Mormels sind klug.

Die Namen – ungewöhnlich, aber hübsch!

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



Flügel – eine tolle Sache!

Die Mormels „0“, „5“, „10“, „15“ und „20“ haben Flügel. Es sind die Mormels der 5er-Reihe. Diese Monster sind Flugbeutel-Monster.

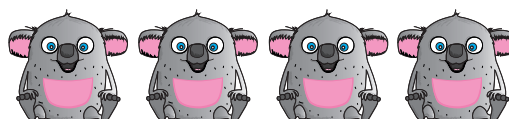
Die Mormels-Kinder

Die Kinder von Mormel 11 bis 20 sind bereits ausgezogen, aber die Kinder von Mormel 1 bis 10 erfüllen mit ihrer Energie, spielend, lachend und neugierig die ganze Höhlenwelt. Die Anzahl der Kinder unterscheidet sich von Mormel zu Mormel: So hat „1“ ein Kind, „4“ vier Kinder und „10“ sogar zehn Kinder!

Jedes Mormels-Kind isst pro Tag ein Blatt des Mamopi-Baums. Die Mormels machen sich deshalb jeden Tag auf in den Wald, um für ihre Sprösslinge die feinsten Mamopi-Baum-Blätter zu sammeln. Für Mormel 10 ist das immer ganz schön viel zu tun!



„4“ mit ihren vier Kindern



Die PEPPERS

Zahlenwelt von 1 bis 100

Die Peppers Monster Family besteht aus 100 bunten und quirligen kleinen Monstern, die nach Einmaleins-Rechnungen 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 on 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!

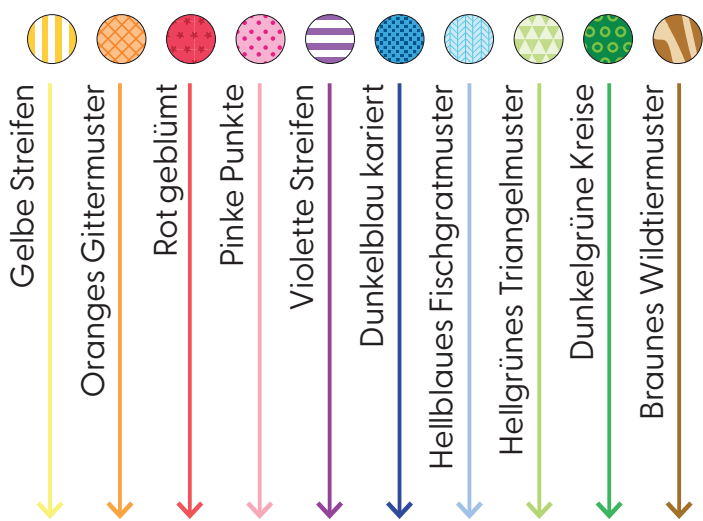
In jedem Stockwerk des „magischen Hauses“ ist eine andere 1x1-Bande zu Hause. So wohnen im 3. Stockwerk z.B. die roten Forscher und Entdecker, im 6. Stockwerk die dunkelblauen Sportler und im 8. Stockwerk die hellgrünen Musiker. Peppers, die nicht im selben Stockwerk, dafür aber im selben Korridor wohnen, haben auch eine Gemeinsamkeit, nämlich das Muster und die Farbe ihrer Kleider.

Übersichtsplan
„magisches Haus“

Stockwerke = Gleiche Körperfarbe & gleiches Hobby

-  Gelbe Könige
-  Orange Schleckmäuler
-  Rote Abenteurer
-  Pinke Wasserratten
-  Violette Arbeiter
-  Dunkelblaue Sportler
-  Hellblaue Tierliebhaber
-  Hellgrüne Musiker
-  Dunkelgrüne Helden
-  Braune Partytüten

Korridore = Gleiches Muster



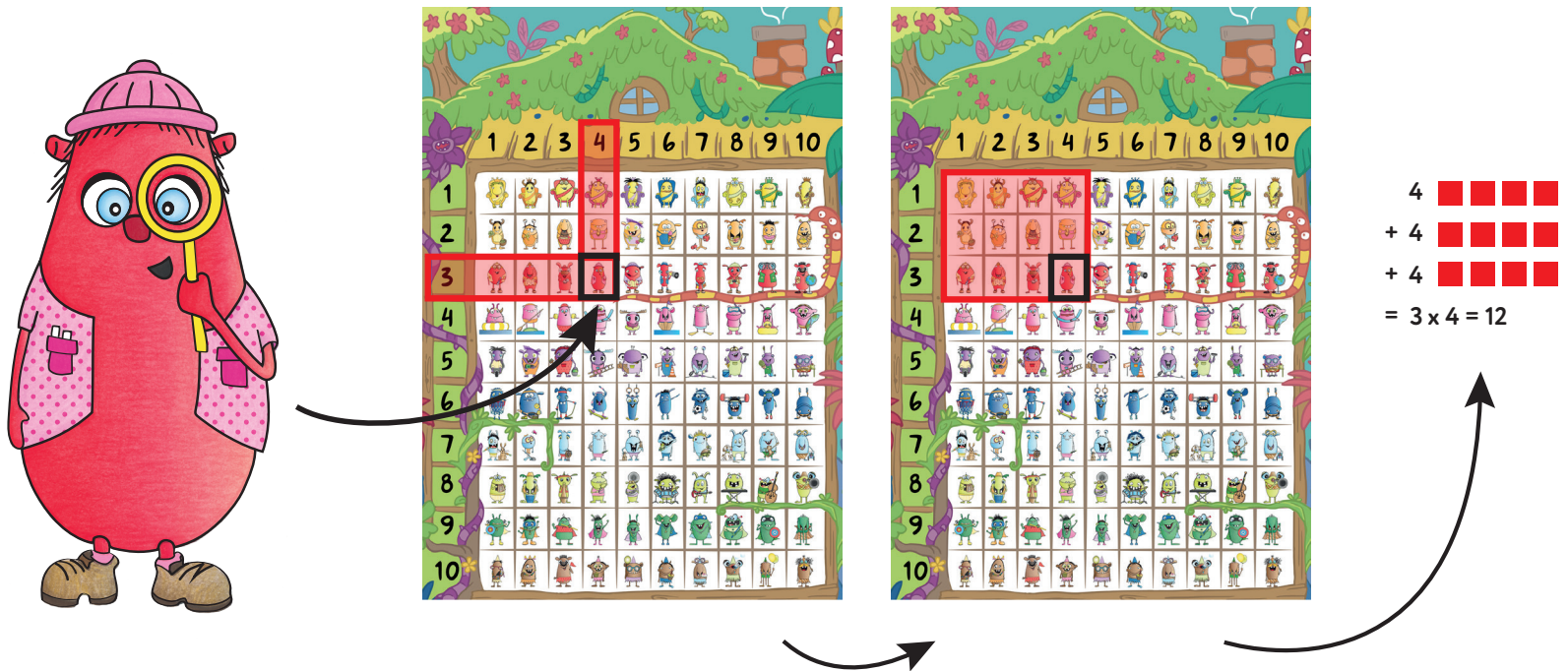
Die Namen – einfach und praktisch!

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. * Clever, nicht?

Ein Beispiel:

Das Peppers Monster im Beispiel heisst: 3 | 4 | 12 wie die Einmaleins-Rechnung $3 \times 4 = 12$

Er wohnt im 3. Stock, im 4. Korridor und weil $3 \times 4 = 12$ ergibt entspricht sein Platz im Haus exakt seinem Namen.



4 ■■■■
+ 4 ■■■■
+ 4 ■■■■
= $3 \times 4 = 12$

Kennst du noch das Einmaleins-Feld aus der Schule? Das ist eigentlich genau dasselbe - aber wir finden, mit Monstern macht Rechnen einfach viel mehr Spass als nur mit Zahlen :)

$3 \times 4 = 12$
So sah das früher aus

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

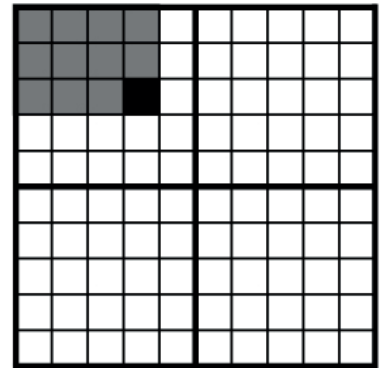
Codes – besser als jeder Schlüssel!

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 und macht die Operation (in diesem Fall $3 \times 4 = 12$) erneut sichtbar.



3|4|12

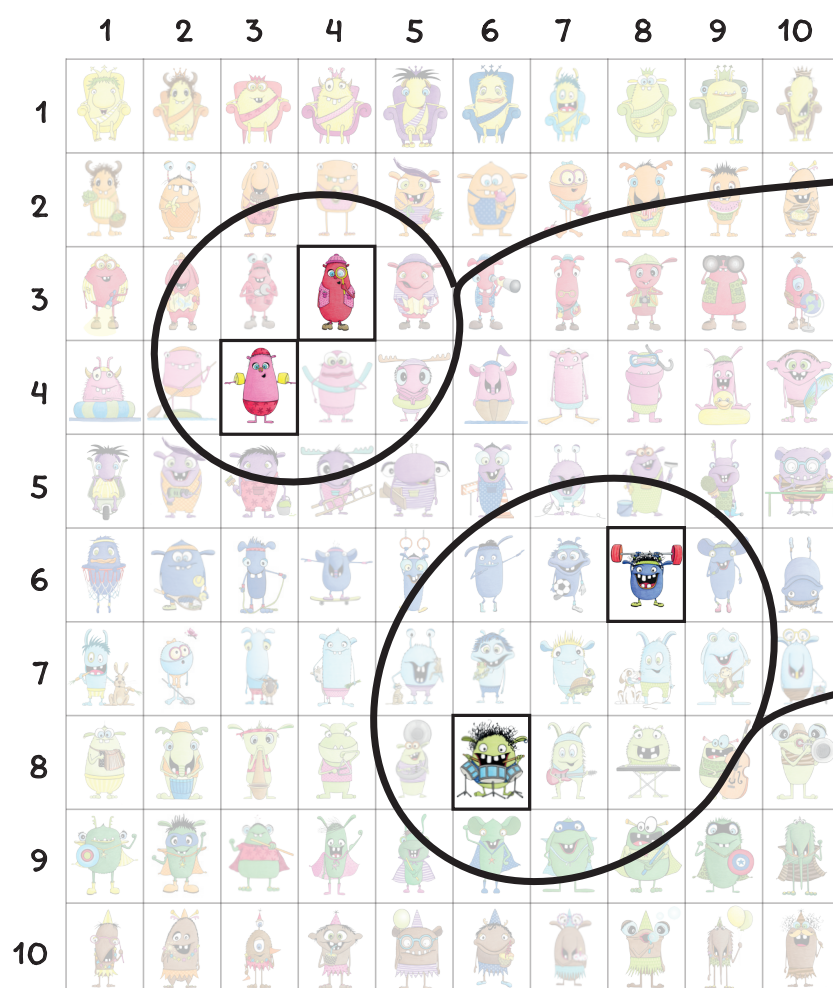
Code



Zwillinge!

Die Peppers sind eine sehr fröhliche Familie und haben es, auch über ihr Stockwerk hinaus, meist 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 aufs Haar, außer, dass 4 | 3 | 12 rosa ist und eine Wasserratte, während 3 | 4 | 12 rot ist und lieber forscht und entdeckt.

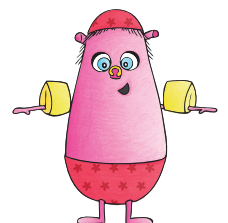
Achtung: Nicht alle Peppers haben einen Zwilling!



Beispiel 1:



3|4|12



4|3|12

Beispiel 2:



6|8|48



8|6|48

Spiele „Mormels“

Folgende Spiele sind bisher mit den Mormels entstanden:

Mormels Numbers:

Zahlen erkennen, Zählen von 1-10, Erfassen von Mengen, Farben und Formen

Hochwertiges Holz-Lage-Puzzle für den ersten Mathe-Spass! Die Mormels sind kleine Monster, die nach den Zahlen von 1 bis 10 benannt sind. Auf jeweils vier zueinanderpassenden Puzzleteilen sind die Zahlen als Mormel, als Würfel, als Ziffer und als Mormels-Babys dargestellt. Grosse Spielfreude für die kleinsten Spieler.

Alter: 3+

Spieler: 1+

Dauer: 10min



Grottino (beleduc):

Spielerischer Einstieg in die Welt der Zahlen: Verpackt in Geschichten und Spiele gelingt mit Grottino ein sanfter Einstieg in die Welt der Zahlen, des Zählens, Addierens und Subtrahierens.

Die Mormels von 1-10 als Handpuppen, schön verpackt in einem Stoffbeutel mit Höhlenmuster. Die Mormels haben allesamt einen kleinen Beutel, in welchem sie die Blätter des Mamopi-Baumes sammeln können. Verpackt in Geschichten und Spiele lernen Kinder mit Grottino die Zahlen von 1-10 kennen, zählen, addieren und subtrahieren. Geeignet für Kindergarten und Grundschule, sowie für Zuhause. Auch für Rollenspiele geeignet.

Alter: 4+

Spieler: 1 bis ganze Unterrichtsklassen

Dauer: 5 - 30min



beleduc

Mormath:

Lernen mit Spass: Ob beim Poker mit Freunden oder beim Erfinden von Geschichten, die Mormath-Spielesammlung weckt schon bei den Kleinsten die Freude an Zahlen und an der Mathematik.

Bei diesem innovativen Leiterspiel klettern die Kinder durch die Höhlensystem der Mormels. Anstelle eines Würfels wird das Spiel mit Mormels-Karten gespielt. Durch Zählen, Addieren und geschicktes Planen, gelangen die Kinder zur Schatzkiste, welche sich hinter der Zahl 100 versteckt!

Alter: 4+

Spieler: 2-4

Dauer: 10min/Spiel



Mormagic:

Mathe lernen mit Mormagic: Dieses Spiel wurde zum „Lernspiel des Monats April 2025“ gewählt!

Bei diesem innovativen Leiterspiel klettern die Kinder durch die Höhlensystem der Mormels. Anstelle eines Würfels wird das Spiel mit Mormels-Karten gespielt. Durch Zählen, Addieren und geschicktes Planen, gelangen die Kinder zur Schatzkiste, welche sich hinter der Zahl 100 versteckt!

Alter: 5+

Spieler: 2-4

Dauer: 20min



Spiele „Peppers“



Folgende Spiele sind bisher mit den Peppers entstanden:

Matogo:

Lernen mit Spass: Dieses fesselnde Mathe-Spiel ist ideal, um das Einmaleins zu lernen. Zudem fördert es das vernetzte Denken sowie die sprachliche Ausdrucksfähigkeit.

Matogo ist ein vielseitiges Kartenspiel, das aus 100 illustrierten Spielkarten besteht. Mit diesen Spielkarten lernen die Spieler nicht nur die Peppers im Nu kennen, sondern auch gleich das „Kleine Einmaleins“. Ratespiel, Legespiel oder Lernspiel? Der Fantasie, wie die Karten genutzt werden können sind keine Grenzen gesetzt. Klein und handlich wie das Spiel ist, kann es auch überall hin mitgenommen werden. Daher auch der Name des Spiels: Mathe to go!

Alter: 7+
Spieler: 2-6
Dauer: 15min



Flying Fish:

Hilft Kindern beim Lernen der Multiplikation: Dieses fesselnde Mathe-Spiel ist ideal, um das Einmaleins zu lernen und gleichzeitig das logische Denken und die Sprachkenntnisse zu fördern.

Dieses lustige Spiel mit Pantomime und wortreichen Erklärungen, ist ein gemeinsamer Wettlauf gegen die fliegenden Fische und eine vergnügliche Art das „Kleine Einmaleins“ zu lernen. Um zu gewinnen müssen die Spieler Einmaleins-Rechnungen knacken. Dank verschiedenen Schwierigkeitsstufen ist Flying Fish sowohl für Einmaleins-Anfänger wie auch für Könnern super geeignet. So macht Mathe lernen Spass!

Alter: 7+
Spieler: 2-4
Dauer: 20min

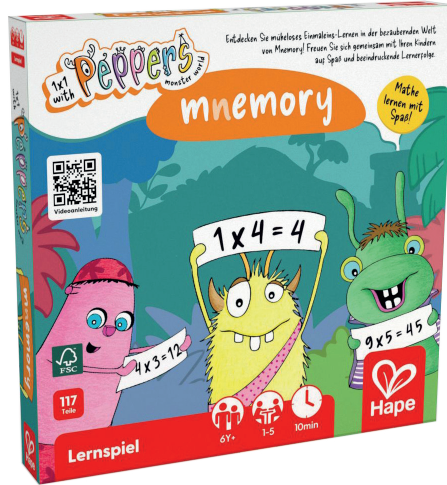


Mmemory:

Hilft Kinder beim Lernen des Einmaleins: Dieses Mathe-Spiel unterstützt Kinder beim Lernen des Kleinen Einmaleins und fördert gleichzeitig ihr Erinnerungsvermögen das logische Denken.

Dieses Spiel nutzt die Mnemotechnik, eine uralte Technik zum Trainieren des Gedächtnisses, um die Merkfähigkeit der Kinder zu verbessern. Mit 2 verschiedenen Spielvarianten bietet dieses Spiel eine tolle Möglichkeit für einen gelungenen Einstieg in das „Kleine Einmaleins“. Gleichzeitig trainiert es die Erinnerungsfähigkeit.

Alter: 6+
Spieler: 1-5
Dauer: 10min



XXL-Magnetposter (beleduc)

Das XXL-Magnetposter ist super geeignet für den Unterricht!

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.

XXL-Magnet-Poster mit Aufhängung (ca. 120x100cm)



UND JETZT....VIEL SPASS!



www.mormelsandpeppers.ch