Mormels & Peppers monster world

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

Material vom Kindergarten bis zur 4. Klasse!



Herzlich willkommen in der Welt der Mormels&Peppers, wo Mathe lernen zum Abenteuer wird!

Wissenschaftlich geprüft
Die „Mormels&Peppers Monster World" wurde im Frühling 2025 unter der Leitung der Pädagogischen Hochschule Zug einer wissenschaftlichen Prüfung unterzogen. Dabei wurde nachgewiesen, dass die Motivation am Mathe lernen mit dem Mormels&Peppers-Konzept signifikant steigt! Sämtliche Lehrpersonen, welche an der Studie teilgenommen haben, wollen Mormels&Peppers weiterhin im Unterricht einsetzen und empfehlen Mormels&Peppers weiter!

Rezensionen
Jana Maestri, 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."

Sandro Huwyler, Lehrperson, 3./4. Klasse:
Ich habe die Peppers-Lernspiele mit meiner 3. Klasse getestet und war begeistert. Die Kinder konnten das Einmaleins spielerisch automatisieren und waren dabei hoch motiviert. Die bezaubernde und liebevoll gestaltete Welt der Peppers spricht die Kinder sofort an. Ob mit dem XXL-Magnetposter für die ganze Klasse oder mit Spielen wie Flying Fish, Matogo und Mnemory in Kleingruppen – der Einsatz ist vielseitig. Mit den kostenlosen «Code-Knacker-Arbeitsblätter» können die Kinder mathematische Zusammenhänge besser verstehen. Neben dem fachlichen Lernen fördern die Spiele auch soziale und kommunikative Kompetenzen. Ich werde die Peppers weiterhin im Unterricht einsetzen und empfehle sie gerne für die 3. und 4. Klasse weiter."

Lesen Sie weitere Rückmeldungen: https://www.mormelsandpeppers.com/rezensionen

Medien
Das Konzept wurde in verschiedenen Schweizer Medien vorgestellt. Auch das Schweizer Radio und Fernsehen (SRF) hat in der Sendung „Schweiz aktuell" darüber berichtet. Hier finden Sie den Link zu den verschiedenen Berichterstattungen: https://www.mormelsandpeppers.com/medien

Idee und Design aus der Schweiz
Die Idee und das Design der Mormels&Peppers Monster World kommen aus der Schweiz, genauer gesagt aus dem Luzerner Seetal!

Viel Spaß beim Eintauchen in die Welt der Mormels&Peppers!
Herzlich, Petra Jenni-Furrer



Von Lehrpersonen empfohlen



Von Kindern geliebt



Von Eltern geschätzt



Wissenschaftlich getestet



Lehrplan 21 kompatibel

Mamopi

Eine Insel voller Zahlenmonster

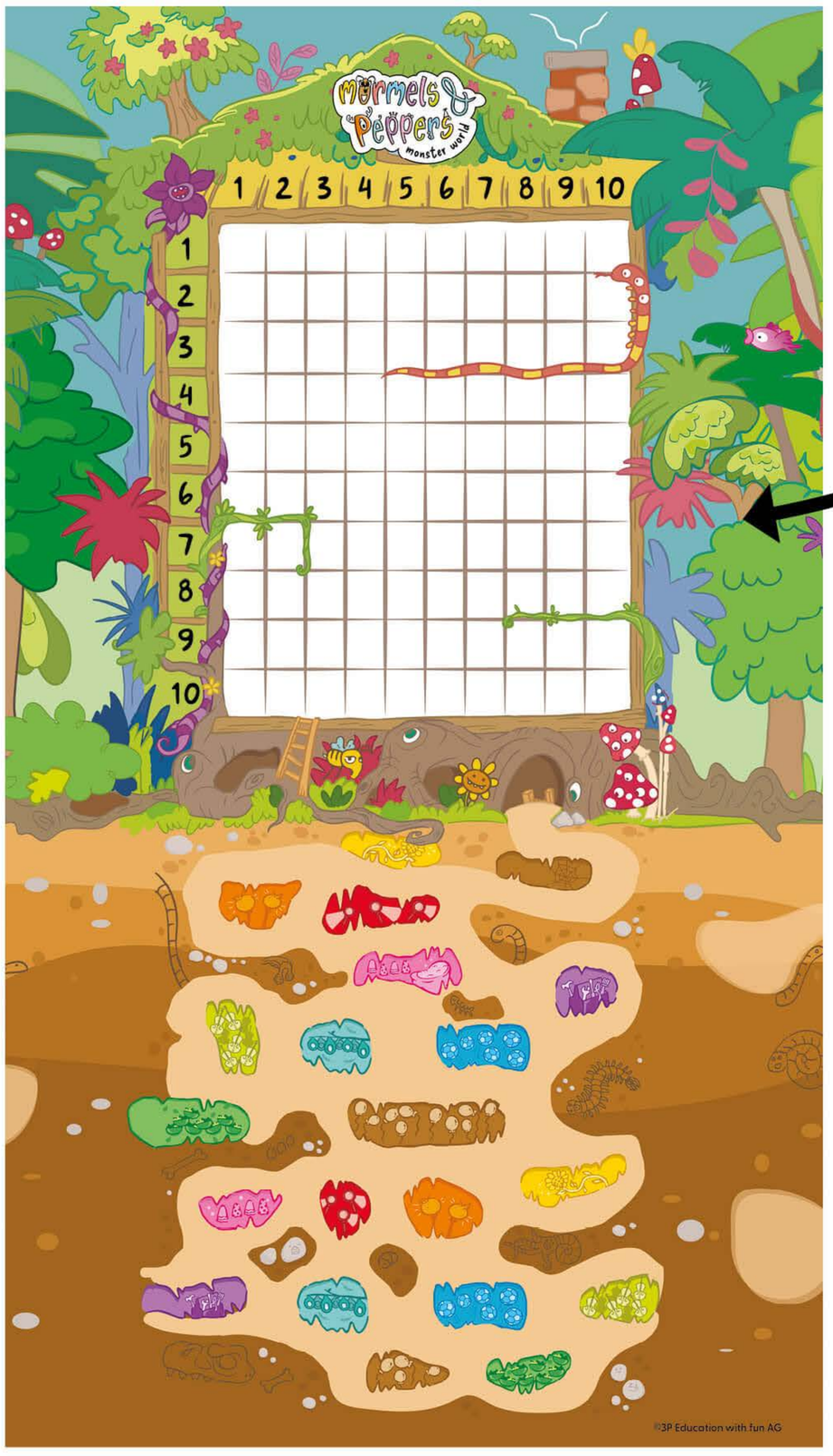
Weit draußen im Meer liegt die Insel Mamopi, ein wunderbar wundersames Fleckchen Erde. Bunt und lebhaft ist das Treiben auf dieser Insel, wo die Fische mit den Vögeln um die Wette fliegen und auch die Pflanzen Augen haben. Hier auf Mamopi ist das Zuhause der Mathe-Monsterfamilien „Mormels“ und „Peppers“.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

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 und Subtraktion beschäftigen, dreht sich bei den Peppers alles um die Multiplikation.



Magisches Haus der Peppers



Höhlensystem der Mormels

MORMELS

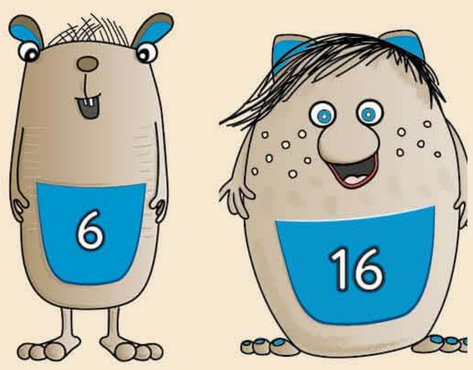
Zahlenwelt von 0 bis 20

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.





10er-Reihe

Die Mormels +/-10 haben dieselbe Farbe. Dadurch wird die 10er-Reihe auf den ersten Blick sichtbar!



5er-Reihe

Die Mormels der 5er-Reihe haben Flügel.



Mengen

Die Mormels haben Kinder! Die Anzahl Kinder entspricht dem Namen des Mormels.
Beispiel: Mormel 4 hat vier Kinder!



Die PEPPERS

Zahlenwelt von 1 bis 100

Die Peppers Monster Family besteht aus 100 quirligen kleinen Monstern, die nach Multiplikationen des kleinen Einmaleins benannt sind. Sie wohnen in einem magischen Einmaleins-Haus, mitten im Wald von Mamopi. Das Haus hat 100 Zimmer, welche in 10 Korridoren und 10 Stockwerken angeordnet sind.
Die Namen der Peppers entsprechen den jeweiligen Zimmern, welche sie im magischen Einmaleins-Haus bewohnen. Das Prinzip ist genau das gleiche, wie beim klassischen Einmaleins-Feld, welches wir alle kennen. Nur finden wir, dass Rechnen mit Monstern einfach viel mehr Spaß macht als nur mit Zahlen.

Beispiel: Der Name des Peppers-Monsters 3 I 4 I 12 entspricht der Einmaleins-Rechnung 3x4=12
Dieses Monster wohnt im 3. Stockwerk, im 4. Korridor und weil 3x4 = 4+4+4=12 ergibt, entspricht sein Platz im Haus exakt seinem Namen!



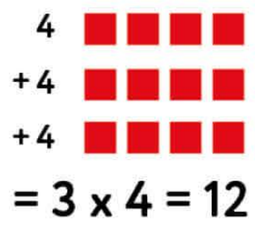
Magisches Einmaleins-Haus der Peppers



Klassisches Einmaleins-Feld

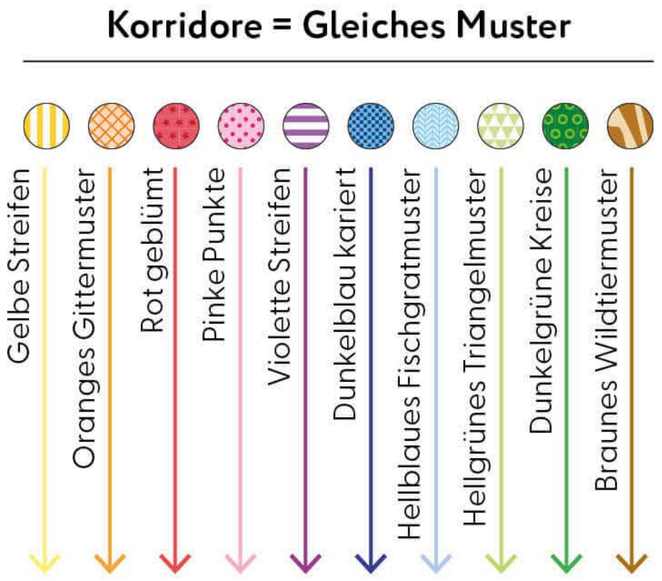
x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40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

Rechnung



Übersichtsplan „magisches Einmaleins-Haus“

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.



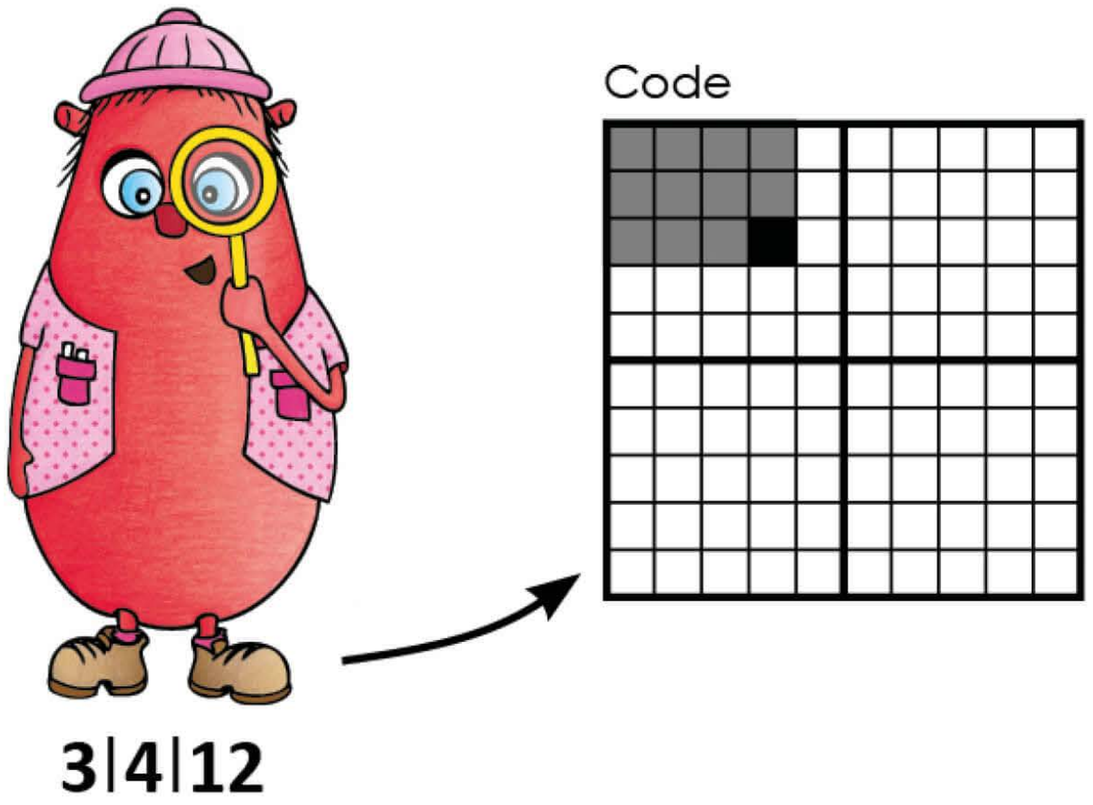




Codes – besser als jeder Schlüssel!

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.

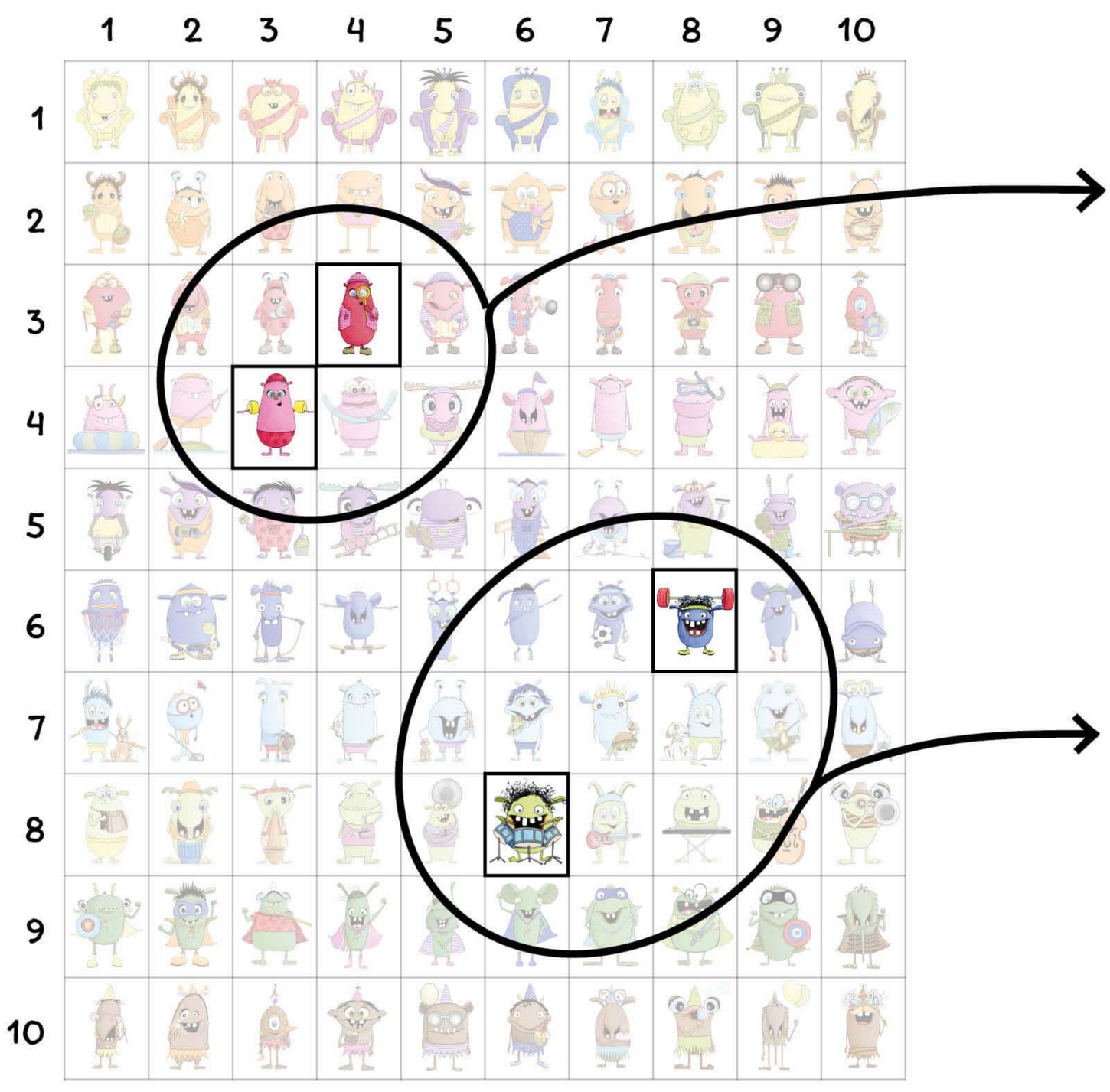
Der Code ist gleichzeitig ihr Schlüssel zum Zimmer und der Plan vom magischen Haus und macht die Operation (in diesem Fall 3x4=12) erneut sichtbar.



Kommutativgesetz

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 1 4 1 12 und 4 1 3 1 12. Ihre Namen klingen ähnlich, und die beiden Monster gleichen sich aufs Haar, außer, dass 4 1 3 1 12 rosa ist und eine Wasserratte, während 3 1 4 1 12 rot ist und lieber forscht und entdeckt.

Achtung: Nicht alle Peppers haben einen Zwilling!



Beispiel 1:

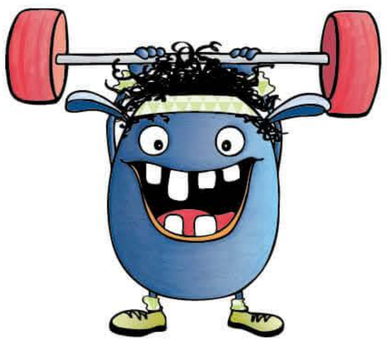


314112



413112

Beispiel 2:



618148



816148



Petra Jenni-Furrer

Illustratorin und Spieleautorin

Mein Name ist Petra Jenni-Furrer, ich bin Illustratorin und Spieleautorin aus dem Kanton Luzern im Herzen der Schweiz. In den vergangenen Jahren habe ich in Zusammenarbeit mit Pädagogen eine Lernspielwelt entwickelt, die das Mathematiklernen in ein Abenteuer verwandelt: „Mormels & Peppers Monster World" – ein multisensorisches Lernkonzept, das Mathematik mit positiven Emotionen verbindet.

Die Idee dazu ist mir gekommen, als meine Kinder in der Schule das Einmaleins hätten lernen sollen. Wir haben die Reihen gesungen und gespielt. Doch die Schwierigkeit, nie mehr zu vergessen, dass 7x8=56 ergibt, blieb. Gleichzeitig eigneten sich meine Kinder mühelos Wissen an, wenn sie sich für etwas interessierten. So wussten sie sämtliche Fakten über Dinosaurier, Autos und Traktoren und vor einer EM oder WM (Paninibildchen sei Dank!), auch sämtliche Namen aller Fußballspieler. Ich wünschte mir damals, die Fußballspieler hätten Namen wie 8 1 8 1 64 oder 7 1 8 1 56 und das Einmaleins wäre im Nu gelernt gewesen. Diese Beobachtung ließ mich nicht mehr los. Über mehrere Jahre entwickelte ich eine Mathe-Abenteuerwelt, die Kinder ebenso fesselt wie ihr Lieblingshobby. Eine von Innosuisse unterstützte und von der PH-Zug durchgeführte Studie bestätigt inzwischen die positiven Lerneffekte. Kinder, Eltern und Lehrpersonen sind begeistert!
Heute arbeite ich mit den internationalen Verlagen Hape und Beleduc zusammen – zehn Spiele der Reihe sind bereits erschienen, weitere folgen.

Es freut mich sehr, dass immer mehr Lehrpersonen und Schulen die Mormels&Peppers Monster World im Unterricht einsetzen.
„Wer Lernen mit Freude assoziiert, wird niemals aufhören neugierig zu sein!"

Für weitere Informationen und Kontaktanfragen wenden Sie sich bitte an

Petra Jenni-Furrer
Telefon: +41 78 684 30 94
petra@3pag.com
info@mormelsandpeppers.ch



Idee und Design aus der Schweiz

www.mormelsandpeppers.ch