

## SPELVERLOOP:

De speler wiens naam de meeste letters bevat begint. Deze speler draait de schijf (met de klok mee) tot het eerste woord dat je moet zoeken zichtbaar is. Hij/zij leest het woord hardop of beschrijft de symbolen die te zien zijn.

Woorden en symbolen kunnen in alle richtingen verstopt zijn, van links naar rechts, van boven naar onder en omgekeerd, diagonaal en verticaal.. maar altijd in een rechte lijn!

De speler die het woord of de rij symbolen het eerst vindt, roept 'Woordzoeker'. Deze speler mag zijn/haar fiches hier neerleggen.

Vervolgens wordt de schijf een plaats gedraaid om het de volgende zoektocht te starten.

Het spel gaat verder tot het gekleurde vakje tevoorschijn komt.

Als je een plek moet gebruiken waar al een fiche van een andere kleur op ligt, haal deze dan weg en vervang hem met een van jouw kleur.

## EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt als het gekleurde vakje weer zichtbaar is op het speelveld. Dit betekent dat alle woorden of symbolen van dit speelveld gevonden zijn.

De speler met de meeste fiches van zijn/haar kleur op het speelveld wint.

Het spel eindigt ook als een van de spelers al zijn/haar fiches op het speelveld weet te krijgen.

## EXTRA REGELS:

- Als een speler 'Woordzoeker' roept, zonder het woord of de symbolen gevonden te hebben, mag hij met deze ronde niet meer meedoen.
- Alleen de speler die als eerste 'Woordzoeker' roept, mag de fiches plaatsen.
- Bij de rode speelvelden worden naast het woord ook de symbolen met een fiche bedekt.

©2019 Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.  
Made in China.

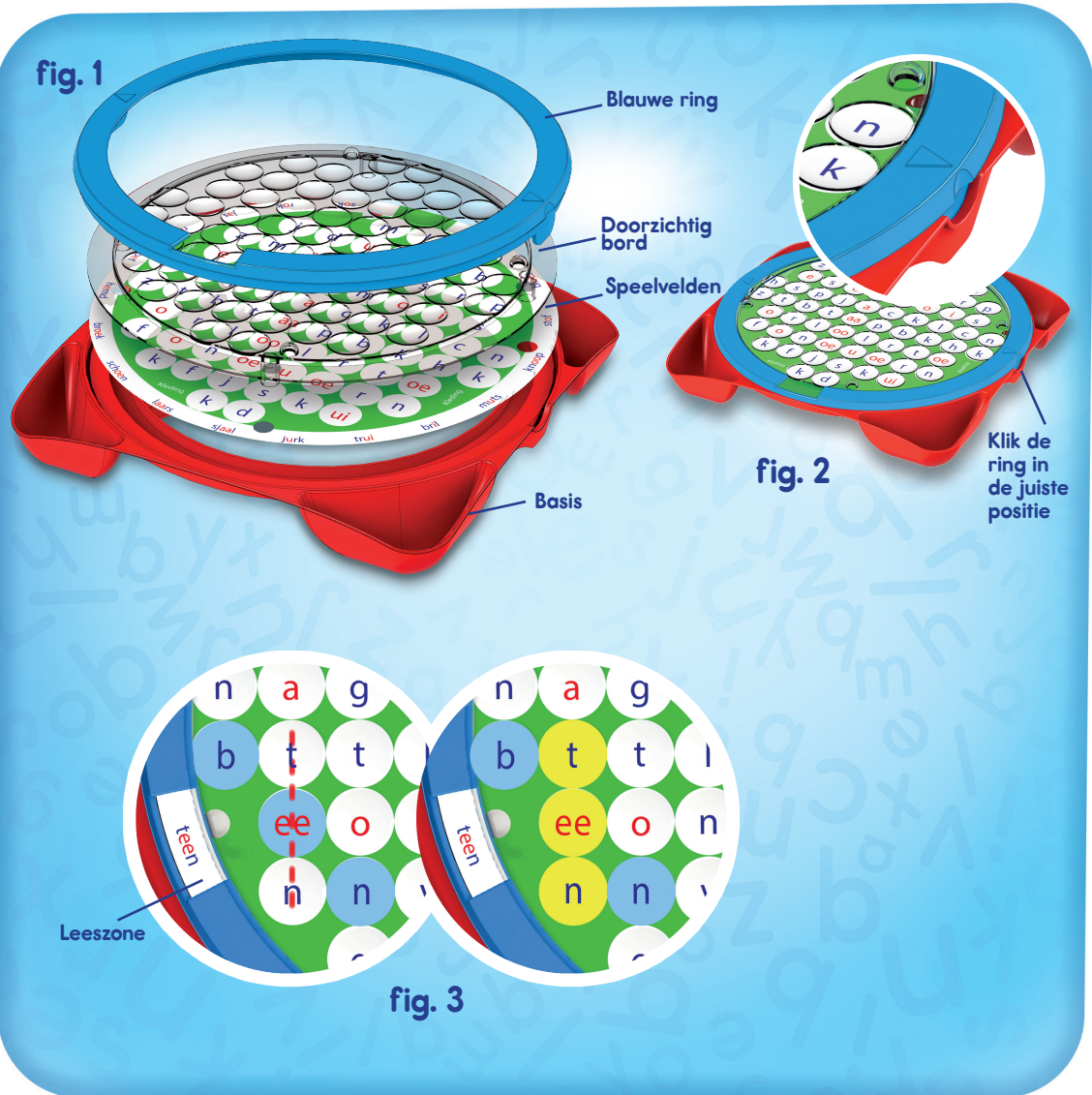
Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.  
Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

Bezoek onze website:  
[www.goliathgames.nl](http://www.goliathgames.nl)



7061810-V04-04.19





WOORDZOEKER JUNIOR IS HET IDEALE SPEL OM TE LEREN LEZEN. HET STIMULEERT HET **CONCENTRATIEVERMOGEN** EN DE **OPLETTENDHEID** MET DRIE VERSCHILLENDE MOEILIKHEIDSNIVEAUS.

- Blaue speelvelden – Symbolen: Vind de 3 symbolen in de juiste volgorde.
- Rode speelvelden – Plaatjes: De plaatjes helpen je om de woorden te vinden.
- Groene speelvelden – Woorden zoeken: Vind als eerste de woorden om punten te scoren.

De verschillende moeilijkheidsniveaus helpen om te groeien in het leer- en leesproces. De kleur van de klinkers en de medeklinkers zijn verschillend, om het iets gemakkelijker te maken. Aan het einde van een spel kun je de kinderen ook leren tellen, door hun eigen kleur fiches op het bord te laten tellen.

### INHOUD:

1 spelbord in 3 onderdelen (basis, doorzichtig bord, blauwe ring), 6 blauwe speelvelden (Symbolen), 6 rode speelvelden (Plaatjes), 6 groene speelvelden (Woorden zoeken), 140 fiches (35 rood, 35 groen, 35 geel en 35 blauw), spelregels.

### DOEL VAN HET SPEL:

Als eerste het gezochte woord of de symbolen vinden om de fiches van jouw kleur op het speelveld te mogen plaatsen.

### VOORBEREIDING:

Kies een speelveld en plaats deze op de basis van het spel. Bedek het speelveld met het doorzichtige bord en zorg er voor dat de bolle kant naar beneden gericht is. Bevestig de kaart en zorg dat de pinnen in de gaatjes zitten (fig. 1). Klik de blauwe ring in de juiste positie (fig. 2). Draai het bord om de kleur van het speelveld (rood, blauw of groen) in de leeszone te tonen in de blauwe ring (fig.3 ). Alle spelers kiezen welke kleur zij willen spelen en leggen de fiches in het bakje op het bord voor zich.