

hond WOORDZOEKER! Junior



© 2012 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
 Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar.
 Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en Inhoud kunnen afwijken. Made in China.
 Helpdesk?!. Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.
 www.goliathgames.nl

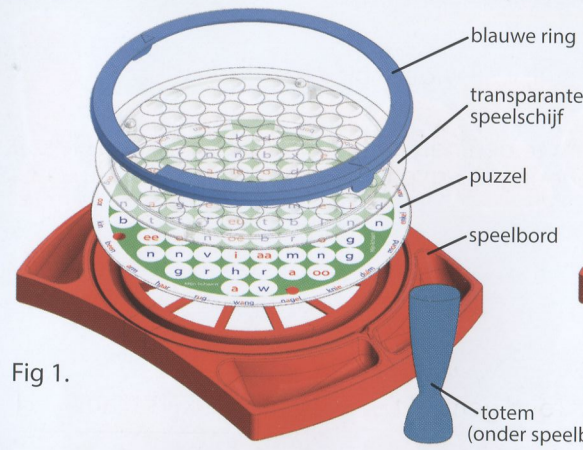


Fig 1.



Fig 2.

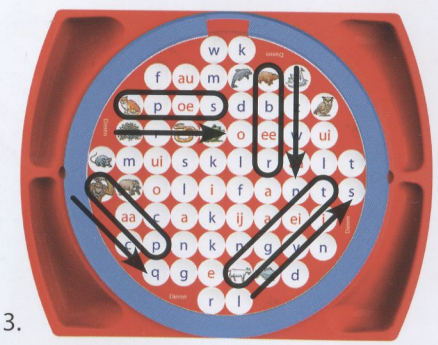


Fig 3.



Fig 4.

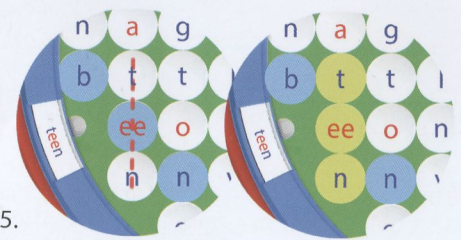


Fig 5.

- Inhoud:**
- 6 blauwe puzzels plaatje/plaatje
 - 6 rode puzzels plaatje/woord
 - 6 groene puzzels woord/woord
 - 1 speelbord
 - 1 blauwe ring
 - 1 transparante speelschijf
 - 1 totem
 - Fiches (35 rode, 35 groene, 35 gele)
 - 1 instructie

7054210 - VII - 0812

Spelinstructie:

Lezen of plaatjes herkennen? En weet jij welk woord bij welk plaatje hoort? Leer het met WordZoeker junior!

Een speelse manier voor kinderen om te oefenen met woorden en plaatjes. De puzzels zijn geïnspireerd op het Nederlandse schoolsysteem en daarom zowel leuk als leerzaam!

De puzzels hebben 3 verschillende niveaus:

- Rode puzzels - plaatje/woord
- Blauwe puzzels - plaatje/plaatje
- Groene puzzels - woord/woord

Het herkennen van plaatjes, het koppelen van plaatjes aan woorden en lezen stimuleert kinderen in hun ontwikkeling van lezen en schrijven. Om ze een beetje te helpen zijn de klinkers en combinaties van klinkers rood gemaakt en de medeklinkers blauw.

Doel van het spel:

Vind zo snel mogelijk de goede combinaties op de puzzel, leg je fiches neer en win!

Vorbereiding:

Bepaal welke puzzel je wilt spelen en bevestig de kaart onder de transparante speelschijf (transparante speelschijf met de bolle kant naar beneden). Zorg ervoor dat de pinnen in de gaatjes zitten. Leg de transparante speelschijf op het speelbord en plaats tenslotte de blauwe ring in de juiste positie (zie figuren 1 en 2).

Het blauwe, rode of groene veldje op de puzzel moet zichtbaar zijn in de opening van de blauwe ring. Iedere speler kiest een kleur fiches en legt ze in één van de vakjes in het speelbord.

Spelverloop:

De jongste speler begint. Draai de speelschijf kloksgewijs tot het eerste woord of de eerste reeks plaatjes zichtbaar is in de opening van de blauwe ring.

Rode puzzel: De speler die aan de beurt is, moet het woord hardop voorlezen. De plaatjes en woorden kunnen van links naar rechts, van boven naar beneden of diagonaal (in de leesrichting) verstopt zijn. Maar let op, altijd in een rechte lijn (zie figuur 3)! De speler die als eerste het woord vindt, grijpt de blauwe totem en knijpt erin. Daarna wijst hij/zij de oplossing aan en plaatst zijn/haar gekleurde fiches op het plaatje en het woord.

Blauwe puzzel: De speler die aan de beurt is, moet de plaatjes hardop opnoemen in de volgorde van links naar rechts. De reeksen plaatjes kunnen in allerlei richtingen verstopt zijn: horizontaal, verticaal en diagonaal. Maar let op, altijd in een rechte lijn (zie figuur

4)! Er zijn soms meerdere oplossingen mogelijk. De speler die als eerste de drie plaatjes in de juiste volgorde vindt, grijpt de blauwe totem en knijpt erin. Daarna wijst hij/zij de oplossing aan en plaatst zijn/haar gekleurde fiches op de plaatjes.

Groene puzzel: De speler die aan de beurt is, moet het woord hardop voorlezen. De woorden kunnen van links naar rechts, van boven naar beneden of diagonaal (in de leesrichting) verstopt zijn. Maar let op, altijd in een rechte lijn (zie figuur 5). De speler die als eerste het woord vindt, grijpt de blauwe totem en knijpt erin. Daarna wijst hij/zij de oplossing aan en plaatst zijn/haar gekleurde fiches op het woord.

Het spel gaat kloksgewijs door, de volgende speler draait de speelschijf en onthult het volgende woord of de volgende plaatjes. Het spel gaat door totdat alle woorden/plaatjes zijn gevonden en het gekleurde vakje van de kaart weer zichtbaar is. Door de schijf kan draaien heeft iedereen evenveel voordeel en nadeel als de woorden/plaatjes af en toe op z'n kop, schuin of leesbaar staan.

Zet de totem elke keer bij de speler neer die de schijf draait. Zo heb je om de beurt meer of minder kans om de totem als eerste te grijpen.

Let op! Wanneer een speler de totem grijpt en niet direct het gevonden woord/plaatje kan aanwijzen, dan is de speler af en mag deze ronde niet nog een keer raden. Als de ronde voorbij is en de schijf gedraaid wordt voor een nieuw woord, speelt hij/zij mee.

Kruisende woorden of reeks plaatjes:

Als op één of meerdere letters (of plaatjes) van een gevonden woord (of reeks plaatjes) al een fiche ligt, dan wordt deze vervangen door een fiche in de kleur van de spelers die het nieuwe woord (of reeks plaatjes) gevonden heeft (zie figuur 5).

Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer alle woorden en/of plaatjes zijn gevonden of een van de spelers geen fiches meer heeft.

Winnaar:

De winnaar is degene met de meeste fiches van zijn/haar kleur op de speelschijf.

Nieuw spel:

Verwijder alle fiches van het speelbord. Kies een andere puzzel en speel het spel opnieuw zoals hierboven beschreven.