

Hoi!

Wat leuk dat je mijn materiaal gevonden hebt!

Ik heb met veel plezier en zorg gewerkt aan het maken van deze en andere spelbladen!

Ik hoop dat jij er minstens net zoveel plezier aan beleeft!

Groetjes,
Meester Pieter

De kracht van spelend leren

Ik ben echt overtuigd van de meerwaarde van spelend leren en ik hoop dat mijn materialen eraan bijdragen dat steeds meer mensen overtuigd raken van de kracht van spelend leren, namelijk:

- Meer plezier in leren
- Gelijke of hogere resultaten
- Ontwikkeling van andere ontwikkelingsgebieden

(o.a. sociale vaardigheden)

BEN JIJ NET ZO ENTHOUSIAST ALS IK?!

Dan zou ik het fijn vinden om je ervaring terug te horen!

Dit kan via:



Delen op Social Media?
SUPER!
Verwijs je naar mijn website?

Meester
Pieter.nl

ZEESLAG met TAFELS

DOEL VAN HET SPEL

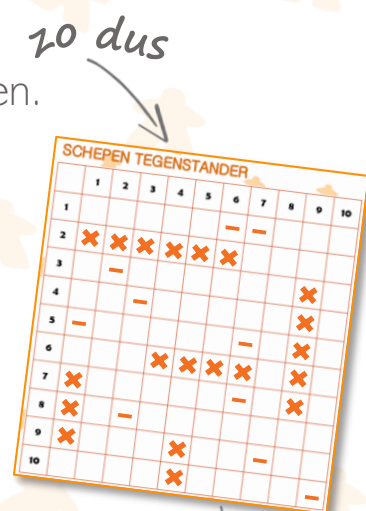
Als eerste alle schepen van je tegenstander laten zinken.

NODIG

- Spelblad: Zeeslag met Tafels
- Twee stiften/potloden

VOORBEREIDING

- Beide spelers tekenen op hun eigen spelblad 5 schepen in het veld van 'Eigen schepen'. Op het spelblad staat hoe groot (hoeveel kruisjes) de verschillende schepen moeten zijn. Schepen mogen horizontaal of verticaal worden geplaatst. De schepen mogen niet tegen elkaar aanliggen.



SPELVERLOOP






- Als je aan de beurt bent, kies je een vakje om op vuren. Dit doe je door een letter + nummer te noemen (bijv. C4).
- In ieder vakje staat een keersom. Voordat de tegenspeler aangeeft of hij/zij wel of niet een schip in het gekozen vakje heeft getekend, moet eerst het juiste antwoord op de keersom gegeven worden.
- Je tegenspeler controleert het antwoord (*hij/zij kan daarvoor gebruikmaken van de spiekkaart hieronder*).
- Is het antwoord goed? Dan vertelt de tegenspeler of er wel/niet een gedeelte van een schip op het gekozen vakje getekend staat.
- Als er **wel** een gedeelte van het schip in het vakje staat, is het **raak!** Staat er **geen** gedeelte van een schip in het gekozen vakje? Dan is het **mis**.
- Zijn **alle vakjes** van een schip geraakt? Dan zegt je tegenstander: **gezonken!**
- In het veld 'Schepen tegenstander' kun je met kruizen (x) en streepjes (-) bijhouden in welke vakken je raak of mis hebt geschoten.
- Of het nou raak of mis was, daarna is de volgende speler aan de beurt.

SPIEKKAART

1x2=	2x2=	3x2=	4x2=	5x2=	6x2=	7x2=	8x2=	9x2=	10x2=
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

ZEESLAG met TAFELS

EIGEN SCHEPEN

TYPE	AANTAL VAKJES
	× × × × × × ×
	× × × × ×
	× × × ×
	× × ×
	× ×

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

SCHEPEN TEGENSTANDER

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	4x2=	1x2=	7x2=	5x2=	4x2=	1x2=	7x2=	5x2=	4x2=	1x2=
2	8x2=	3x2=	6x2=	7x2=	8x2=	3x2=	6x2=	7x2=	8x2=	3x2=
3	5x2=	10x2=	8x2=	7x2=	5x2=	10x2=	8x2=	7x2=	5x2=	10x2=
4	7x2=	3x2=	4x2=	2x2=	7x2=	3x2=	4x2=	2x2=	7x2=	3x2=
5	9x2=	3x2=	9x2=	7x2=	10x2=	3x2=	9x2=	7x2=	9x2=	3x2=
6	4x2=	8x2=	3x2=	2x2=	4x2=	8x2=	3x2=	2x2=	4x2=	8x2=
7	6x2=	4x2=	9x2=	7x2=	6x2=	4x2=	9x2=	7x2=	6x2=	4x2=
8	10x2=	6x2=	8x2=	9x2=	10x2=	6x2=	8x2=	9x2=	10x2=	6x2=
9	2x2=	5x2=	1x2=	6x2=	2x2=	5x2=	1x2=	6x2=	2x2=	5x2=
10	3x2=	4x2=	6x2=	5x2=	3x2=	4x2=	6x2=	5x2=	3x2=	4x2=