BEDANKT VOOR HET DOWNLOADEN

Veel plezier met het document!
Ik zou het leuk vinden als je mijn Educatief Spel- & Leer(hulp)materiaal
op m'n socials bij anderen aanraadt.
Tag je me dan op Instagram en/ of Facebook?
Lief, dank je wel !



Gebruiksvoorwaarden
Het Educatief Spel- & Leer(hulp))materiaal maak ik met veel plezier, enthousiasme en zorg. Dit is om iedereen die in (basis-)onderwijs werkzaam is én kinderen, op een leuke manier te laten leren.
Zonder toestemming is het dan ook niet toegestaan dit materiaal te verspreiden onder je eigen naam.
De bestanden, foto's en illustraties mogen ook niet zelf aangepast worden.
Delen van materiaal mag natuurlijk wel en dat is fijn. Dan graag verwijzen naar Onderwijscoaching Jong Geleerd.
Heb je mijn materiaal gebruikt in de klas, bij de begeleiding of op een andere manier, dan zou ik het erg fijn vinden als je een reactie plaatst. Dit kan op mijn website, Insta e/o Fb.

JACHT OP DE GRIEZELVLOOT
SPELREGELS

Benodigdheden
- rood en groen kleurpotlood
- voor iedere speler een blad met daarop de rasters

Spelvoorbereiding
-Ga tegenover elkaar zitten
Zorg dat je elkaars raster niet kunt zien. Je kunt evt. hoge boeken o.i.d. gebruiken als scheiding
- Plaats je vloot
Knip de 5 griezelschepen uit van het knipvel en plak deze op je eigen raster.
Dit mag horizontaal of verticaal. Geen enkel deel van een griezelschip mag een ander griezelschip aanraken of overlappen.
- Markeer je schoten van de griezelvloot van de andere speler
Gebruik een groen kleurpotlood voor voltreffers en een rood kleurpotlood voor missers op je doelrooster.

Het spel spelen
- Roep om de beurt een coördinaat, bijv. "A1".
- De andere speler moet zeggen: “BOE!” bij een misser of “hahaha” (heksenlach) bij een voltreffer
- Markeer het griezelschip- schot op je eigen raster: een rood kleurpotlood voor een misser en een groen kleurpotlood voor een voltreffer.
- Zodra alle vakjes van een griezelschip geraakt zijn, meldt de speler dat het schip is gezonken.
bijv.: "Je hebt alle katten verjaagd.”

Hoe win je?
De winnaar is diegene die als eerste alle griezelschepen van de tegenstander heeft laten zinken.



JACHT OP DE GRIEZELVLOOT



Raster voor jezelf om jouw griezelvloot in te plaatsen

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

Raster om op aan te geven waar de griezelschepen (kunnen) liggen van je tegenspeler.

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

Onderwijscoaching jong geleerd



JACHT OP DE GRIEZELVLOOT



Raster voor jezelf om jouw griezelvloot in te plaatsen

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

Raster om op aan te geven waar de griezelschepen (kunnen) liggen van je tegenspeler.

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

Onderwijscoaching jong geleerd

JACHT OP DE GRIEZELVLOOT
KNIPVEL







Iedere vloot bestaat uit 5 griezelschepen;
1 van 2, 2 van 3, 1 van 4 en 1 van 5







Iedere vloot bestaat uit 5 griezelschepen;
1 van 2, 2 van 3, 1 van 4 en 1 van 5







Iedere vloot bestaat uit 5 griezelschepen;
1 van 2, 2 van 3, 1 van 4 en 1 van 5

JACHT OP DE GRIEZELVLOOT
KNIPVEL







Iedere vloot bestaat uit 5 griezelschepen;
1 van 2, 2 van 3, 1 van 4 en 1 van 5







Iedere vloot bestaat uit 5 griezelschepen;
1 van 2, 2 van 3, 1 van 4 en 1 van 5







Iedere vloot bestaat uit 5 griezelschepen;
1 van 2, 2 van 3, 1 van 4 en 1 van 5