

OPDRACHT 1 Tekst lezen en letten op signaalwoorden

1. a. Bekijk samen de buitenkant van de tekst: de titel, de tussenkopjes en het plaatje. De titel van de tekst is: *'Vier, vijf uur gamen per dag is echt niet normaal'*. Aan de aanhalingstekens kun je zien dat dit een uitspraak is van iemand. Wie zou dit gezegd kunnen hebben, denk je? Kies uit:
- A. een gameverslaafde
 - B. een ouder van een gamende jongere
 - C. een verslavingsdeskundige

b. Lees nu de inleiding (het dikgedrukte gedeelte) van de tekst. Wat was voor de schrijver de *aanleiding* (reden, gebeurtenis) om de tekst te schrijven?

c. Wat is jouw antwoord op de vraag die aan het eind van de inleiding wordt gesteld, vóór je de tekst hebt gelezen?

2. In de tekst die je gaat lezen komt een **probleem** naar voren. In de les over de speelgoedwapens heb je geleerd dat in teksten waarin een probleem wordt beschreven de volgende tekstverbanden vaak voorkomen:

- conclusie
- oorzaak of reden
- gevolg
- voorbeeld
- tegenstelling
- opsommingen

Lees nu in groepjes de tekst en onderstreep tijdens het lezen de signaalwoorden van bovengenoemde verbanden. Weet je de signaalwoorden niet meer? Vraag dan het **overzicht signaalwoorden** aan je docent.

Beantwoord de volgende vragen over de verbanden in de tekst.

3. a. In het tekstdeel onder het kopje **Onderzoek** worden de resultaten van het onderzoek besproken. Welk verschil tussen jongens en meisjes (**tegenstelling**) komt er uit de resultaten naar voren?
-

b. Welk signaalwoord kondigt deze tegenstelling aan?

4. In het tekstdeel onder het kopje **Gameverslaafd?** worden in regel 25-30 de kenmerken van een gameverslaving opgesomd. Welke signaalwoorden zouden deze opsomming nog duidelijker maken?
-
5. a. In het tekstdeel onder het kopje **Niet zomaar verslaafd** komen twee deskundigen aan het woord. Zij leggen uit dat je niet zomaar het labeltje 'verslaafd' krijgt. Wat moet er volgens de deskundigen gebeuren, om iemand echt 'verslaafd' te kunnen noemen?
-
- b. Welk signaalwoord voor een **tegenstelling** in regel 47 kondigt dit verschil tussen 'officieel verslaafd' en 'niet officieel verslaafd' aan?
-
6. In het tekstdeel onder het kopje **Voordelen** worden de voordelen van gamen opgesomd. Welke signaalwoorden voor een opsomming vind je in dit tekstdeel?
-
7. Het slot van een tekst kan verschillende functies hebben. In dit geval is het slot van de tekst (regel 63-66) duidelijk een **conclusie**. Aan welk signaalwoord zie je dat?
-

OPDRACHT 2 Een twee-kanten-schema invullen

In de tekst die je hebt gelezen worden de voor- en nadelen (of eigenlijk de risico's) van (veel) gamen besproken. Kijk even terug naar je antwoord op vraag 5 en 7 bij opdracht 1 en vul daarna het schema in.

VOORDELEN GAMEN



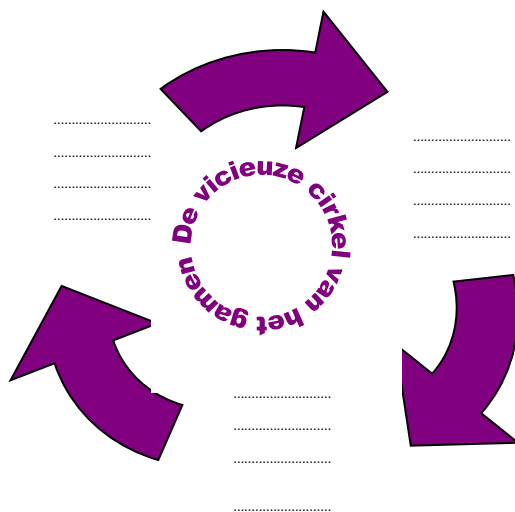
RISICO'S VEEL GAMEN



OPDRACHT 3 Vragen over de tekst beantwoorden

1. In regel 2-3 staat figuurlijk taalgebruik voor twee uitersten:
je hart gaat er sneller van kloppen – je krijgt het er niet koud of warm van
Leg in je eigen woorden uit wat de letterlijke betekenis van deze twee uitdrukkingen is:

2. In regel 32 wordt gesproken over een *vicieuze cirkel*. Een vicieuze cirkel is een proces dat telkens maar doorgaat en dus moeilijk is om te stoppen. Wat is in dit geval de vicieuze cirkel? Vul de cirkel in.



3. Waarom wordt in regel 20 benoemd dat de games *Call of Duty* en *GTA* voor boven de 18 zijn?

4. Stel dat jouw broertje elke dag 8 uur gamet. Je ouders besluiten dat hij daar vanaf morgen mee moet stoppen. Is dat een goed idee, denk je? Leg ook uit waar in de tekst je je motivatie voor je antwoord hebt gevonden.

5. De laatste zin van de tekst (*Geniet, maar geniet met mate* r. 65-66) is afgeleid van een bekende bierreclame. Bedenk zelf een slogan om jongeren te waarschuwen voor een gameverslaving.
