**Toets Thema 9: Dichter bij dieren**

**1 Spreken: Telefoneren - 15p**

**a** Welke gegevens moet je zeker inspreken wanneer je een antwoordapparaat aan de lijn krijgt?

**b** Stel je voor: je voert een zakelijk telefoongesprek. Iemand vraagt je de naam van je school te spellen. Kies het onderdeel van de schoolnaam dat je zeker moet spellen en schrijf dit op met behulp van het spellingsalfabet.

**2 Grammatica: Bijvoeglijk naamwoord - 30p**

**a** Onderstreep de bijvoeglijke naamwoorden in het volgende stukje tekst:

“Het grootste gevaar is, dat je direct aan een lang verhaal gaat beginnen, dus zonder behoorlijke voorbereiding. Dat gaat niet goed! Zorg dus dat je eerst de nodige gegevens verzamelt. Als je geen ijzeren geheugen hebt, kun je die beter even in korte vorm noteren.”

**b** **HERHALING**:

Onderstreep de zelfstandige naamwoorden èn de bijvoeglijke naamwoorden in de volgende tekst (bron: 7days):

SPROOKJESWERELD

In Fable (en dus ook in Anniversary) speel je een jongen wiens dorp wordt vernield. Hij overleeft het en gaat op zoek naar de daders. Wordt hij zelf een nog grotere schurk dan degenen op wie hij zich wil wreken? Omdat je dus ook geweld kunt gebruiken en je geregeld wordt uitgescholden als je vervelende dingen doet, heeft de game het label 16+. Maar het is allemaal meer een sprookje dan realiteit. Het verhaal speelt zich af tegen de achtergrond van Albion, een middeleeuwse sprookjeswereld waaraan je je direct gaat hechten. Er zijn steden, dorpen en bossen, winkels en kroegen waar je  spelletjes kunt doen, paarden en wilde beesten, tovenaars, ridders en rovers: alles wat je je bij zo’n wereld voorstelt.

**3 Spelling: Gebiedende wijs - 20p**

**a** Schrijf steeds de juiste werkwoordsvorm op in de gebiedende wijs.

1. (schrijven) … nu eerst die kaart eens voor je neefje.

2. (binden) … je schoenveter goed vast.

3. (zijn) … toch eens een beetje aardiger.

4. (uitschelden) … je broertje niet steeds uit.

5. (vergeven) … ons onze schulden.

**b** Bekijk deze twee zinnen:

1. Hij wende nooit aan die vroege lesuren.

2. Ze wendde zich tot een advocaat om hulp.

Leg uit waarom de onderstreepte persoonsvormen verschillend geschreven worden.

**4 Lezen: Tekstdoelen - 25p**

**a** Het doel van een tekst kan zijn: mensen informeren. Noem nog 3 andere tekstdoelen.

**b** Kies zelf een tekstdoel en schrijf een stukje van max. 60 woorden waarin dit tekstdoel duidelijk naar voren komt.

**Antwoordmodel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 9p | **1a** | 2p per onjuiste keuze - Naam, telefoonnummer, onderwerp |
| 6p | **1b** | Eigen antwoord |
| 5p | **2a** | -1p per onjuist of ontbrekend bijv.nw.:  “Het grootste gevaar is, dat je direct aan een lang verhaal gaat beginnen, dus zonder behoorlijke voorbereiding. Dat gaat niet goed! Zorg dus dat je eerst de nodige gegevens verzamelt. Als je geen ijzeren geheugen hebt, kun je die beter even in korte vorm noteren." |
| 25p | **2b** | -1p per fout of niet onderstreept woord:  Sprookjeswereld  In Fable (en dus ook in Anniversary) speel je een jongen wiens dorp wordt vernield. Hij overleeft het en gaat op zoek naar de daders. Wordt hij zelf een nog grotere schurk dan degenen op wie hij zich wil wreken? Omdat je dus ook geweld kunt gebruiken en je geregeld wordt uitgescholden als je vervelende dingen doet, heeft de game het label 16+. Maar het is allemaal meer een sprookje dan realiteit. Het verhaal speelt zich af tegen de achtergrond van Albion, een middeleeuwse sprookjeswereld waaraan je je direct gaat hechten. Er zijn steden, dorpen en bossen, winkels en kroegen waar je  spelletjes kunt doen, paarden en wilde beesten, tovenaars, ridders en rovers: alles wat je je bij zo’n wereld voorstelt. |
| 10p | **3a** | 2p per juist antwoord:  1. schrijf, 2. bind, 3. wees, 4. scheldt…uit, 5. vergeef |
| 10p | **3b** | 5p per juiste uitleg:  1. De eerste pv is van wennen, stam: wen+de  2. De tweede van wenden, stam: wend+de |
| 5p | **4a** | -2p per onjuist of ontbrekend tekstdoel: amuseren / overtuigen / tot actie aansporen |
| 20p | **4b** | Eigen antwoord |

Maximaal aantal punten: 90

Cijfer = aantal punten + 10