**D-Toets Thema 7: Trainer in actie**

**Fictie: Het boek of de film? - 6p**

1. Je moet een scène filmen: De hoofdpersoon achtervolgt de schurk en haalt hem in. Welke cameratechniek kun je het beste gebruiken? Kies:
   1. rijdende camera
   2. zwevende camera
   3. close-up
   4. vaste camera
2. Voor wat voor soort scènes kun je het beste een handcamera gebruiken?   
   Geef een voorbeeld.

**2 Grammatica: Persoonlijk voornaamwoord - 6p**

1. Schrijf onderstaande zinnen over en onderstreep alle persoonlijke voornaamwoorden:

*"Hallo, bent u daar nog?" klonk het over de telefoon. Maar ik had mijn gedachten er plotseling niet meer bij. In de kamer stond mijn zus, maar ik herkende haar bijna niet. Waarom was ze zo wit? Toen zag ik het pas: allemaal verband! "Wat is er met je gebeurd!?" riep ik, overstuur.*

**Lezen: Krantenkoppen - 6p**

1. Lees het volgende artikel. Welke kop past boven het artikel? Kies:
   1. Nieuwe achtbaan groot succes
   2. Witte Wieven nieuwe attractie
   3. De Baron: nieuw en enger dan ooit
   4. De Efteling kampt met problemen door geknapte kabel

**In de Baron 1898 donder je met 90 kilometer per uur bijna recht naar beneden. De achtbaan maakt namelijk een vrije val van 37,5 meter. 'Onze nieuwe achtbaan is voor echte waaghalzen en is veel spannender dan de Python', zo laat een woordvoerder van de Efteling weten.**

Het thema van de achtbaan is 'mijnen'.  Bezoekers krijgen voor het instappen het verhaal te horen van een hebberige mijnbaas. Een man die goud heeft gevonden in het zuiden van het land. Met dat stukje goud koopt hij de vruchtbare grond, die wordt beschermd door mysterieuze wezens: de Witte Wieven. De baron belooft zijn mijnarbeiders gouden bergen, maar tijdens de rit wordt duidelijk dat de Witte Wieven hebben geknoeid aan de kabel om zijn plannen dwars te zitten.

'De karretjes blijven daardoor boven even stilstaan om de spanning op te voeren', vertelt de Eftelingwoordvoerder. 'Dan knapt ineens de kabel en schieten de gasten loodrecht door een gat naar beneden. Via een tunnel legt de achtbaan buiten daarna nog een parcours af.'

Helaas zullen veel kinderen nog te kort zijn voor de nieuwe enge achtbaan. Voor de Python moet je 1.20 meter zijn, voor de nieuwe attractie 1.40 meter.

*(Bron: Kidsweek, bewerkt)*

**Woordenschat: Samenstellingen - 6p**

1. Maak hieronder samenstellingen van de gegeven woorden.   
   Gebruik waar nodig een koppelteken.
   1. weg gebruiker
   2. mee eter
   3. hoog gelegen
2. Maak hieronder samenstellingen van de gegeven woorden.   
   Gebruik waar nodig een koppelteken.
   1. tegen over gesteld
   2. vaat was machine
   3. hals doek
   4. zee egel

**Spelling: Engelse werkwoorden - 6p**

1. Schrijf de juiste werkwoordsvorm op – let op de tijd:
   1. vd, chatten – Ik heb vandaag nog helemaal niet met hem ...
   2. tt, coachen – Hij … het jeugdteam.
   3. vd, interviewen – De rockster werd heel vaak ....
   4. vt, gamen – Gisteren …. hij de hele avond.
   5. tt, crashen - Hij ... nog eens een keer met die scooter.
   6. vd, showen - De sportwagen werd maandenlang in autoprogramma's ...

**Antwoordmodel**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 3p | **1** | | A |
| 3p | **2** | | Bijv.: een scène waarin mensen samen proberen te ontsnappen - als toeschouwer is het dan alsof je meerent. |
| 6p | **3** | | -1p per fout of ontbrekend persoonlijk voornaamwoord  *"Hallo, bent u daar nog?" klonk het over de telefoon. Maar ik had mijn gedachten er plotseling niet meer bij. In de kamer stond mijn zus, maar ik herkende haar bijna niet. Waarom was ze zo wit? Toen zag ik het pas: allemaal verband! "Wat is er met je gebeurd!?" riep ik, overstuur.* |
| 6p | **3** | | C |
| 3p | **4** | a.  b.  c. | -1p per fout  weggebruiker  mee-eter  hooggelegen |
| 3p | **5** | a.  b.  c.  d. | -1p per fout  tegenovergesteld  vaatwasmachine  halsdoek  zee-egel |
| 3p | **6** | a.  b.  c. | 1p per juist antwoord  gechat  coachte  geïnterviewd |
| 3p | **7** | a.  b.  c. | 1p per juist antwoord  gamede  crasht  geshowd |

Maximaal aantal punten: 30

Cijfer = (aantal punten x 3) + 10