

Jørgen Hofmans

STOP

zwijsen



Lees-je-digiwijs



# STOP

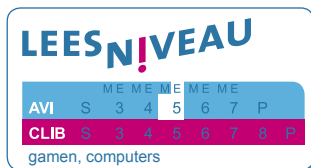
**Jørgen Hofmans**  
met tekeningen van ivan & ilia



zwijsen

voor Filipe de Almeida Pacheco

**Zwijssen, dé leesspecialist sinds 1846. Ruim 80% van de kinderen leert op school lezen met Zwijssen. Lezen is de basis voor leren: van rekenen tot schrijven, van geschiedenis tot aardrijkskunde. Zwijssen, voor een leven lang leesplezier!**



Toegekend door Cito i.s.m. KPC Groep



1e druk 2020

ISBN 978.90.487.3748.2

NUR 282

© Uitgeverij Zwijssen B.V., Tilburg, 2020

Tekst: Jørgen Hofmans

Illustraties: ivan en ilia

Foto auteur: Frans Lahaye fotografie

Adviseur Digitale geletterdheid: Mickey Touwslager

Vormgeving: Natascha Frensch

Voor België:

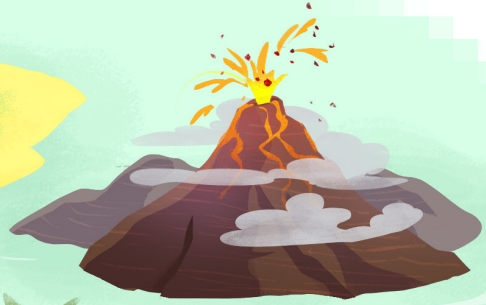
Uitgeverij Zwijssen.be, Antwerpen

D/2020/1919/039

Behoudens de uitzonderingen in de Auteurswet mag niets uit deze uitgave worden openbaar gemaakt of verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor licenties voor knipselkranten en -diensten of voor het overnemen voor onderwijsdoeleinden kunt u contact opnemen met de Stichting PRO: [www.stichting-pro.nl](http://www.stichting-pro.nl). Voor meer informatie over auteursrecht in het onderwijs gaat u naar [www.onderwijsauteursrecht.nl](http://www.onderwijsauteursrecht.nl).

# Inhoud

<b>HFDSTK 1</b>	De landing	<b>5</b>
<b>2</b>	Atrus	<b>12</b>
<b>3</b>	Een lange rij	<b>20</b>
<b>4</b>	Jungle-eiland	<b>29</b>
<b>5</b>	Plasticsoep	<b>39</b>
<b>6</b>	Palm-eiland	<b>47</b>
<b>7</b>	Vrienden	<b>57</b>
<b>8</b>	Moeras-eiland	<b>67</b>
<b>9</b>	Nacht	<b>74</b>
<b>10</b>	Rots-eiland	<b>82</b>



# HFDSTK 1

## De landing



Filipe maakt zijn ogen heel klein. Zo kan hij beter turen terwijl de wind met veel lawaai om hem heen giert. Met de snelheid van een kogel valt hij naar beneden. De spanning en zenuwen gieren door zijn lijf! Waar is hij? Wat gebeurt er? Hij valt en kan de val niet stoppen! Hij hangt in een soort draagstel. Zijn handen houden krampachtig twee lussen vast. Aan deze lussen zitten touwen die naar een pak achter op zijn rug leiden. Maar waarom? Veel tijd om hierover na te denken heeft Filipe niet. Als een raket die de verkeerde kant op gaat, suist hij naar beneden. Onder hem doemen stippen op. Terwijl hij naar beneden kijkt, worden de stippen

snel groter. Het zijn eilanden! Eilanden midden in een woeste oceaan. Filipe telt ze. Een ... twee ... drie ... vier ... vijf. Het zijn vijf eilanden, die er allemaal totaal verschillend uitzien.

Een eiland met een actieve vulkaan springt in het oog. Het eiland kleurt rood en paars en uit een krater stroomt gloeiend hete lava. Het ziet er gevaarlijk uit. Levensgevaarlijk! Daarnaast ziet Filipe een eiland dat voor een groot deel bedekt lijkt te zijn met moerassen. Hier en daar groeien bomen, die met hun wortels in het drassige landschap staan. Een dikke pluim rook belemmert hem een paar tellen het zicht. De rook moet van de krater komen! Hij stinkt naar rotte eieren. Het liefst wil Filipe zijn neus dichtknijpen.

Uit het niets hoort hij een computerstem.

*‘Elfhonderd meter ... duizend meter ...*

*negenhonderd meter ...’* Als de stem *‘achthonderd meter’* zegt, merkt Filipe dat het pak op zijn rug openspringt. Hij mindert vaart. De valpartij wordt een zweefpartij! Hij kijkt om en ziet dat hij aan een parachute hangt. Opgelucht begint hij rustiger adem te halen. De rook trekt op, en nu ziet Filipe ook de andere eilanden. Een eiland dat bestaat uit ruige rotsen ligt rechts van hem. Als hij naar links kijkt,



ziet hij een eiland met een groot meer dat omringd is door palmbomen. En tot slot ligt in de verte een eiland dat op een jungle lijkt.

De stem telt verder. *‘Vierhonderd meter ... driehonderdvijftig meter.’*

Filipe weet waar hij is. Hij is op Game-eiland beland! Of eigenlijk in *Game-eiland*, deel 2. Onmiddellijk staat hij op scherp. Eén foutje of verkeerde keuze kan hem een leven kosten. Dat heeft hij onthouden uit het eerste deel, waar je maar liefst zeven levens had. Of je in deel 2 ook een nieuw leven kunt krijgen, weet hij nog niet. *‘Driehonderd meter ... tweehonderdvijftig meter.’* Voorzichtig trekt Filipe met zijn linkerhand aan de linker lus. De parachute reageert en drijft naar links. *‘Tweehonderd meter.’* Als een adelaar zweeft Filipe naar links. Weg van het eiland met de spuwende vulkaan en in de richting van het eiland met de jungle – het eiland dat er het aantrekkelijkst uitziet om op te landen. *‘Tachtig meter ... zeventig meter.’* Met behulp van de touwen weet Filipe de parachute boven de jungle te krijgen. Nu hij dichterbij dit eiland zweeft, ontdekt hij een kale open plek. Eromheen staan uit de kluiten gegroeide bananenbomen. *‘Veertig meter ... dertig meter.’* Filipe stuurt nog een beetje naar links,

dan een heel klein beetje naar rechts.

*‘Tien ... negen ... acht ... zeven.’* Filipe zet zich schrap om zacht te landen. *‘Drie ... twee ... één ... Eerste missie geslaagd.’* De landing gaat perfect en Filipe hoort de stem die hem toespreekt: *‘Stap uit het draagstel en praat met Atrus. Hij heeft een boodschap voor je.’*

Braaf doet hij wat de stem hem heeft opgedragen. Hij stapt uit het draagstel en kijkt om zich heen. Hij heeft echter geen flauw idee waar Atrus is. De man is nergens te bekennen.

Uit *Game-eiland* deel 1 weet Filipe wie Atrus is. Atrus is een machtige en bovendien erg slimme man. Hij kan heel gave plekken laten verschijnen. Zo is Filipe in deel 1 op een schaatsbaan beland. Daar moest hij het in zijn eentje opnemen tegen een aantal schaatsende ijsberen. Filipe won en mocht een dag lang verblijven in het Sterrenhotel. Hij sliep er in een bed met uitzicht op de sterren. Door een kijker kon hij de nachthemel zien. De kijker haalde alles zo dichtbij dat je het idee kreeg elke ster te kunnen aanraken.

Na een heerlijke nacht was Filipe naar het zwemparadijs op het dak van het hotel gegaan.



Daar was een superhoge wildwaterbaan te vinden. Door de enorme hoogte ging je sneller naar beneden dan een raceauto. Toch kwam je niet met een harde plons in het water terecht, want aan het einde van de wildwaterbaan bevond zich de ‘luchtstop’. Een onzichtbare ventilator zorgde dat je afremde en met een zachte plons in het water landde. Eens per uur was er een extra verrassing. Het zwembad veranderde dan in een bad met hoge fonteinen. Uit

alle fonteinën spoot limonade die heerlijk rook. Het enige nadeel was dat het water in het zwembad na de fonteinregen erg plakte ...

Maar nadat je je had afgespoeld kon je lekker gaan chillen in een hangmat. Filipe was in de hangmat na een paar minuten in slaap gevallen. Dat was wel een beetje jammer. Want toen hij de volgende keer inlogde, kwam hij niet terug in het hotel, maar gewoon weer op het grote grasveld.

Ook had Atrus codes bedacht die je kon kraken. Op allerlei plekken op Game-eiland waren geheime deuren waar je naar op zoek kon gaan. Door symbolen te leren lezen en puzzels op te lossen kon je de deuren openmaken. De ene keer kwam je in een feestzaal terecht, de andere keer in een achtbaan die je naar een nieuwe plek bracht. Filipe had in een paar weken alle raadsels opgelost en alle plekken bezocht.

En nu is Filipe eindelijk op een nieuwe plek beland waar hij Atrus kan tegenkomen! Midden in de jungle. Hij luistert of er ergens feestmuziek te horen is. Ook kijkt hij in de bomen of er misschien magische vruchten aan groeien. Wat zou deze nieuwe game voor leuke dingen te bieden hebben? Filipe vraagt

zich af of hij hier moet wachten, of dat hij beter zelf op zoek kan gaan naar Atrus. Op dat moment hoort hij voetstappen. Voetstappen die op hem af komen.

‘Ben jij het, Filipe?’ vraagt een zware stem.

‘Ja,’ antwoordt Filipe, die de stem meteen heeft herkend. Het is de stem van Atrus. De stem waar hij een jaar geleden wekenlang naar heeft geluisterd, die hem weken aan zijn spelcomputer gekluisterd hield. Die klinkt hem nog steeds vertrouwd in de oren.

Toch voelt Filipe dat er iets is veranderd. De stem klinkt minder vrolijk dan eerst. Dan duwen twee grote handen een paar bananenbladeren opzij en staat Atrus pal voor hem. Met grote ogen kijkt Filipe naar hem. Hij schrikt van zijn gezicht. Hij kan zich niet herinneren dat Atrus zo veel rimpels in zijn gezicht had. In deel 2 is Atrus een stuk ouder geworden.



# HFDSTK 2

## Atrus



‘Wat fijn dat je er bent, Filipe,’ zegt Atrus.

‘Dank u wel,’ zegt Filipe. ‘Ik ben blij u weer te zien.

Ik vind het zo gaaf dat ik hier weer ben. Ik ben benieuwd wat me nu weer allemaal te wachten staat. Een stinkdier dat niet stinkt? Een nóg hogere wildwaterbaan? Er is vast iets heel bijzonders in deze jungle.’

‘Was het maar waar,’ fluistert Atrus. ‘Heb je het eiland met de vuurspuwende vulkaan gezien?’

‘Eh, ja,’ antwoordt Filipe.

‘Er stroomt lava uit de krater!’ roept Atrus dramatisch.

‘Is dat niet meestal zo bij een krater? Tenminste ...

als hij actief is?’ vraagt Filipe.

‘Heel slim,’ zegt Atrus somber. ‘Natuurlijk stroomt er uit een gewone krater lava. Maar uit deze krater spoot altijd frambozenprik. Heerlijke limonade met een snufje roze peperbes om het pittiger te maken.’ ‘Hoe komt het dan dat de vulkaan nu veranderd is?’ vraagt Filipe belangstellend.

‘Tot vorige week was er niets mis met die krater.’ De stem van Atrus kraakt, alsof hij het er moeilijk mee heeft dit te vertellen. ‘Ik heb er toen nog een glas limonade gedronken. Heerlijk. En door de zoete rook kreeg je zin om erheen te gaan.’

‘Maar...?’ vraagt Filipe.

‘Mijn broer heeft alles verpest.’

‘Uw broer?’ Filipe is verrast. ‘Ik wist helemaal niet dat u een broer had.’

‘Helaas wel,’ zegt Atrus.

‘Zo erg is dat toch niet?’ vraagt Filipe. ‘Ik heb geen broer. Of mijn papa’s moeten er eentje adopteren. Dat zou leuk zijn.’

Atrus kijkt op en vraagt: ‘Heb jij twee papa’s?’

‘Ja,’ zegt Filipe trots.

‘Dan bof je maar,’ zegt Atrus. ‘Dat kunnen niet veel kinderen zeggen. Maar goed, mijn broer dus. Hij gedraagt zich als een aap die de sterkste wil zijn op

*Game-eiland* deel 2 is uitgekomen! Filipe kan niet wachten tot hij kan gaan spelen. Maar de eilanden in het spel zijn in gevaar en hij moet de dieren en de bomen redden. Zal het Filipe lukken om altijd de goede keuzes te maken? En waarom maken zijn papa's zich alsmar grotere zorgen om hem?

Meeslepend verhaal over gamen en gameverslaving. De boekenserie *Lees je digiwijs* bevat spannende en herkenbare verhalen over hedendaagse onderwerpen als sociale media, gehackt worden, nepnieuws en robotica. Andere boeken zijn:



NUR 282  
www.zwijsen.nl



9 789048 737482

