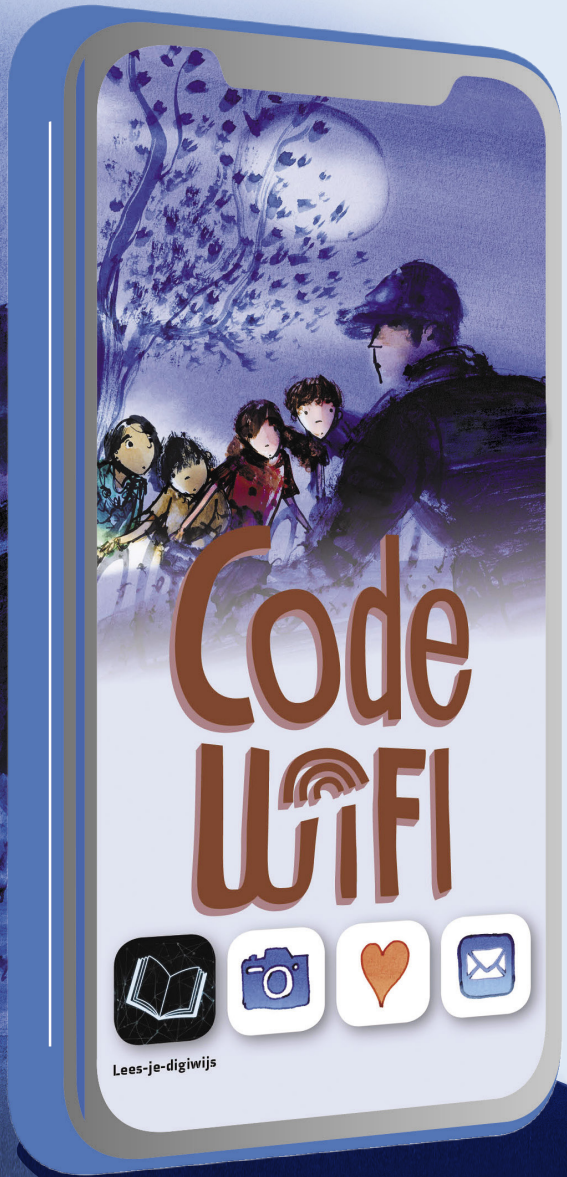


Monique van Hest



zwijzen



Code WiFi

Monique van Hest

met tekeningen van Els van Egeraat



zwijzen

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 978.90.487.3747.5

NUR 282

© Uitgeverij Zwijssen B.V. Tilburg, 2020

Tekst: Monique van Hest

Illustraties: Els van Egeraat

Foto illustrator: Marcel van der Linden

Adviseur Digitale geletterdheid: Mickey Touwslager

Vormgeving: Natascha Frensch

Voor België:

Uitgeverij Zwijssen.be, Antwerpen

D/2020/1919/038

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. Voor meer informatie over auteursrecht in het onderwijs gaat u naar www.onderwijsauteursrecht.nl.

Inhoud

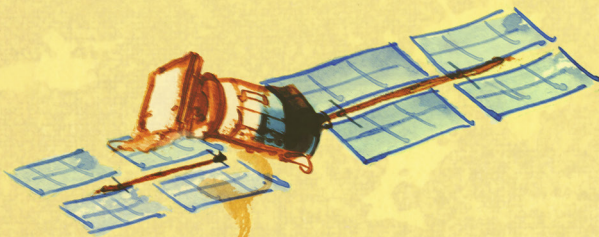
HFDSTK 1	Paniek	7
2	Kwijt	14
3	Ik zie, ik zie ...	22
4	Speurneuzen	26
5	Het plan	33
6	Pech	38
7	Hulp	42
8	Signaal	47
9	Code WiFi	51
10	Inbrekers	58
11	Gesnapt	64
12	Mensensmokkel	67
13	Controle	72
14	Ontdekt	78
15	Onderduiken	82
16	Politie	90
17	Strand	94

Deventer



Frankfurt





Wenen



Zagreb



Pašman





HFDSTK 1

Paniek



‘Ik ga niet mee!’ Aleks staat voor zijn moeder, met de armen over elkaar. Boos.

‘Wat is er aan de hand?’ vraagt zijn moeder. Ze snapt er niets van: ‘Je wilde juist zo graag mee.’

‘Dít is er aan de hand!’ roept Aleks uit en hij houdt zijn telefoon omhoog. ‘Hij werkt niet meer! Hij is kapot. Kaduuk. Ik wil een nieuwe! Ik MOET een nieuwe.’ Hij kijkt oma aan: ‘*Pokvaren*. Kapot.’

‘Ah, kaput!’ zegt oma. ‘Neem mijn telefoon maar.’ Aleks zucht. Het is lief bedoeld van oma, maar haar telefoon is er een uit de steentijd. Daar kun je niets mee. Ja, bellen. Maar gamen kan hij nu wel vergeten. En dan gaat hij niet mee. *No way* dat hij zonder zijn telefoon op vakantie gaat. Dan verliest

hij zijn score op Code Alarm. Net nu hij met zijn team in de top 10 staat.

‘Gast!’ had Levi zaterdag geroepen, ‘je gaat toch niet weg, nu we bijna spelers van het jaar zijn?’ Samen met Mick uit Amerika en Charlie uit Engeland zitten ze in het team Smart & Fast. Dat is hun online naam, de naam die ze op internet gebruiken. Twee keer per week spelen ze samen Code Alarm, en Aleks heeft beloofd dat hij op vakantie blijft meedoen. Maar daarvoor heeft hij wél zijn telefoon nodig.

Toen oma vroeg of hij samen met haar en zijn tweelingzus Sofya op vakantie wilde, hoefde Aleks niet lang na te denken. Oma wilde hen al sinds ze klein waren, meenemen naar haar geboorteland Kroatië. Ze wil hen laten zien waar ze speelde toen ze een klein meisje was. Oma en opa moesten vroeger vluchten door de oorlog. Papa was toen 10 jaar, even oud als Sofya en Aleks nu. Marko, de broer van papa, ging niet mee. Hij was al getrouwd en wilde daar blijven. Toen Aleks dit verhaal hoorde, werd hij droevig. Maar oma suste hem.

‘Wat geweest is, is geweest,’ zei ze. Ze glimlachte. ‘Eigenlijk heeft de vlucht ons geluk gebracht. Anders hadden papa en mama elkaar nooit ontmoet. Dan waren jullie er ook niet geweest. En ik kan niet

zonder jullie twee *nevaljalkos*!' Ze gaf hem een stevige knuffel.

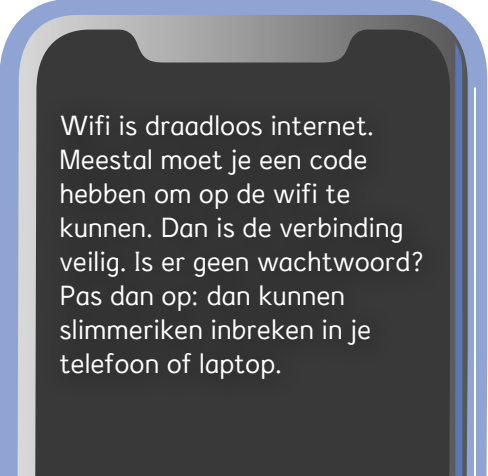
Aleks vindt oma grappig. Soms wil haar tong een woord niet vinden. Of zegt ze ineens iets in haar eigen taal, zoals *nevaljalko*. Aleks weet dat dat *bengel* betekent. Hij en Sofya spreken de taal een beetje. Maar niet zo goed dat ze er een moeilijk gesprek in kunnen voeren. Oma kijkt ernaar uit dat ze op vakantie weer in haar eigen taal kan praten. Dat heeft ze gezegd. 'En natuurlijk wil ik oom Marko stevig vastpakken. Die laat ik twee weken niet meer los,' schaterde ze. Aleks zag meteen voor zich hoe oma zijn oom de hele zomer als een rugzakje met zich mee zou dragen.

Eigenlijk zou papa ook meegaan. Maar hij moet werken. Zonder papa vindt Aleks het best

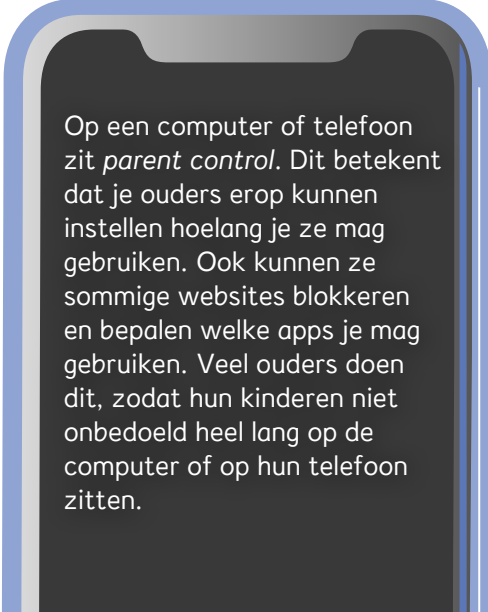


spannend. Sofya en hij hebben hun tante en oom nooit in het echt gezien. Ze kennen hen alleen van videogesprekken. De verbinding was altijd slecht. Aleks zucht: als er op reis maar wél goede wifi is.

Al maakt dat nu niets meer uit. Want zijn telefoon is kapot! Eerlijk is eerlijk, het gaat hem niet alleen om het spel. Aleks vindt het leuk om Engels te praten en samen met zijn team geheime zaken op te lossen. Ze zijn dan net echte helden. Hij voelt de tranen prikken achter zijn ogen. Twee weken zonder zijn vrienden wil hij niet. Kán hij niet. 'Joh, Aleks,' zegt Sofya. 'Het is maar een telefoon. Je kunt toch wel even zonder? We gaan maar twee weken weg.' Ze komt naar hem toe en pakt hem bij zijn schouder

A stylized illustration of a smartphone with a blue border. The screen is dark grey and contains white text.

Wifi is draadloos internet. Meestal moet je een code hebben om op de wifi te kunnen. Dan is de verbinding veilig. Is er geen wachtwoord? Pas dan op: dan kunnen slimmeriken inbreken in je telefoon of laptop.

A stylized illustration of a smartphone with a blue border. The screen is dark grey and contains white text.

Op een computer of telefoon zit *parent control*. Dit betekent dat je ouders erop kunnen instellen hoelang je ze mag gebruiken. Ook kunnen ze sommige websites blokkeren en bepalen welke apps je mag gebruiken. Veel ouders doen dit, zodat hun kinderen niet onbedoeld heel lang op de computer of op hun telefoon zitten.

om hem te troosten. Dát had zijn zus beter niet kunnen zeggen. Aleks voelt zijn boosheid vanbinnen opborrelen. MAAR een telefoon? Hij kan écht niet zonder! Natuurlijk, hij mag niet de hele dag op het spel. Zijn ouders hebben de telefoon zo ingesteld dat hij het maar een paar keer per dag kan spelen. Maar dan nog. Hij en zijn telefoon horen bij elkaar.

Hij duwt zijn zus boos weg. ‘Je snapt er niks van!’ roept hij uit. ‘Je wilt gewoon niet dat ik ga gamen! Jij hebt mijn telefoon vast kapotgemaakt.’ Sofya slikt. ‘Dat is gemeen. Ik wil je alleen maar helpen.’



Ze steekt haar hand uit. ‘Kom. Geef mij je telefoon. Misschien kan ik hem nog maken.’

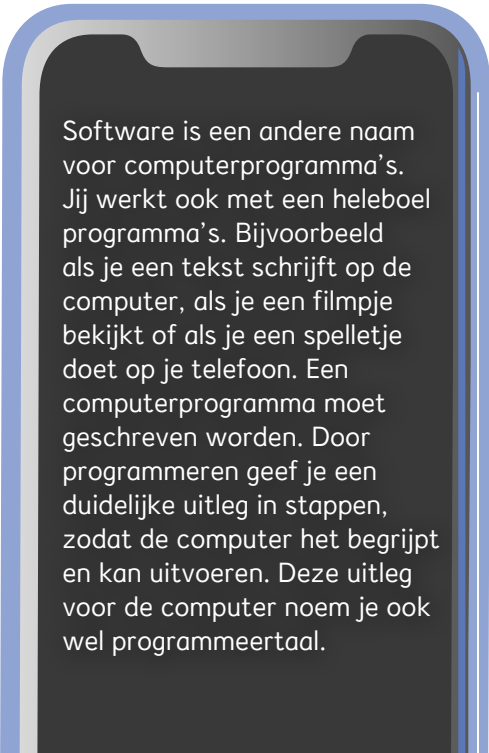
Aleks probeert niet te glimlachen. Hij hoopte al dat Sofya hem wilde helpen. Maar geen haar op zijn hoofd dat hij het zelf zou vragen. Iets in hem vindt het raar dat zijn zus beter is in techniek dan hij. Zijn moeder noemt hem daarom ouderwets. Meisjes kunnen net zo goed van techniek houden. Toevallig lijkt Sofya daarin op hun vader. Ze vraagt hem altijd het hemd van het lijf als hij aan het werk is. Dat deed ze al toen ze nog maar 3 jaar was. Hun vader maakt software. Hij kan goed programmeren en heeft dat ook aan Sofya geleerd.

Voor haar achtste verjaardag heeft hij samen met Sofya een app gemaakt. En vorig jaar hielp hij haar toen ze een robot wilde maken voor het Nederlands kampioenschap robot bouwen. Daarmee won ze de eerste prijs.

Sofya heeft al eerder een telefoontje gerepareerd, maar niet deze. Toch hoopt hij dat ze kan helpen. Aleks pakt zijn telefoon van tafel en legt hem in haar hand. 'Oké, dan. Kapot is hij toch al.'

Sofya zit aan haar bureau en staart naar het mobieltje dat voor haar ligt. Ze is boos op Aleks. Voor straf zou ze hem eigenlijk niet moeten helpen. Maar dan komt ze ook niet te weten of ze zijn telefoon kan maken. En van dingen fiksen wordt ze juist blij. Ze pakt Aleks nog wel terug. Eerst deze klus klaren.

'Zo, dokter ... bent u er klaar voor?' fluistert ze in zichzelf. Ze knikt

A stylized illustration of a smartphone with a blue border. The screen is dark grey and contains white text.

Software is een andere naam voor computerprogramma's. Jij werkt ook met een heleboel programma's. Bijvoorbeeld als je een tekst schrijft op de computer, als je een filmpje bekijkt of als je een spelletje doet op je telefoon. Een computerprogramma moet geschreven worden. Door programmeren geef je een duidelijke uitleg in stappen, zodat de computer het begrijpt en kan uitvoeren. Deze uitleg voor de computer noem je ook wel programmeertaal.

als antwoord. ‘We gaan stap voor stap aan het werk. Niks overhaasten,’ mompelt ze. Zoals haar vader haar heeft geleerd. Eerst een onderzoek. Goed kijken wat er mis is. En pas dan een oplossing bedenken.

Ze probeert een reset. Soms is dat het enige wat nodig is. Maar de telefoon doet niets. Ze drukt de aan-knop nog een keer in. Dit keer wat langer. ‘Aha!’ roept ze uit. Sofya opent haar bureaula en pakt daar een kabel uit. Ze doet de kabel in de telefoon en gaat op bed liggen. Het enige wat ze kan doen, is afwachten. Als ze de telefoon hiermee niet aan de praat krijgt, weet ze het ook niet meer.



Om een probleem te kunnen oplossen, is het belangrijk dat je eerst onderzoek doet. Je gaat dan kijken wat er echt aan de hand is. Soms kun je dat niet alleen. Dan moet je met andere mensen praten. Of lezen over het onderwerp. Als je alle informatie hebt, kun je de volgende stap zetten. Soms doet je telefoon het niet meer. Of is hij heel traag. Dan kun je proberen hem wakker

te maken met een *reset*. Dat is Engels voor opnieuw instellen. Let wel op: met een *soft reset* wordt de telefoon weer zoals toen je hem kocht. Alles wat je er zelf in hebt gezet, is dan weg. Met een *harde reset* wis je het hele geheugen. Dan zijn dus ook de handige apps weg die al op het toestel stonden. Dan moet je alles opnieuw op je telefoon zetten.

HFDSTK 2

Kwijt

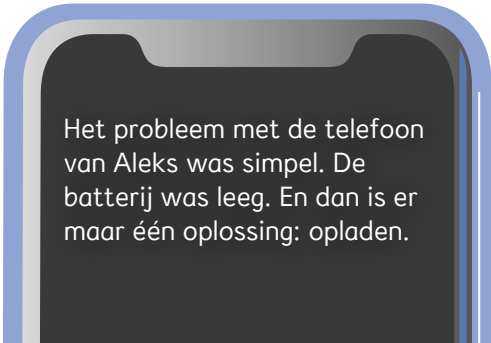


De volgende ochtend in de trein kijkt Aleks zijn ogen uit. Wat is dit vet! Ze zitten in een apart hokje met houten muren en een spiegel boven hun hoofd.

Boven de spiegel hangt een rek voor de koffers.

De stoelen zijn blauw met gekleurde vegen, met achter hun hoofd een zacht stoffen kussen. In het midden voor het raam staat een tafeltje dat in- en uitgeklapt kan worden.

‘Het is net de trein van Harry Potter,’ zegt Aleks opgetogen. ‘Zou Harry Potter ook vergeten zijn toverstaf op te laden?’ sneert Sofya. Aleks



Het probleem met de telefoon van Aleks was simpel. De batterij was leeg. En dan is er maar één oplossing: opladen.

gromt. Hoe kon hij nu weten dat de batterij van zijn telefoon leeg was? Hij had hem even daarvoor nog gebruikt.

Aleks negeert de opmerking van zijn zus en roept blij: 'Heb je al gezien dat er wifi is?' Hij pakt zijn mobieltje om een spel met zijn vrienden te spelen. 'Zullen we eerst een potje kaarten, Aleks?' vraagt Sofya. Maar Aleks heeft zijn koptelefoon al op en hoort niets. Hij staart naar het scherm en zijn vingers tikken er snel op. 'Nou, gezellig ben je,' zegt Sofya met een zucht.

'Laat hem maar,' zegt oma. Ze pakt de kaarten en deelt ze uit. 'We doen wel even een potje met elkaar. Aleks wil straks vast wel meespelen.'

Maar Aleks blijft verdiept in Code Alarm. Soms juicht hij, dan weer slaakt hij een gil. Sofya trekt haar wenkbrauwen op. Ze snapt niet wat hij zo leuk vindt aan dat spel. Net als ze er weer iets van wil zeggen, roept een stem om dat de trein is aangekomen in Frankfurt. Hier moeten ze overstappen, had oma gezegd. Ze bergen snel hun spullen op en stappen uit.

Het station in Frankfurt is enorm. Gelukkig is het geen station waar je snel kunt verdwalen. Alle treinen staan naast elkaar op een rij. Wel is het

Aleks' telefoon is stuk. *No way* dat hij zonder telefoon naar Kroatië gaat. En dan niet kunnen gamen zeker? Hij dacht het niet! Wat een mazzel dat zijn zus Sofya zijn telefoon weer aan de praat krijgt. Gelukkig maar, want die telefoon komt nog goed van pas. Bij de grens leren ze twee kinderen kennen die hun ouders zijn kwijtgeraakt tijdens een vlucht uit de oorlog. Aleks en Sofya doen er alles aan om te helpen. Maar of dat genoeg is?

Spannend verhaal over wifi, onmisbare mobieltjes en een whizzkid. De boekenserie *Lees je digiwijs* bevat herkenbare verhalen over onderwerpen als gamen, gehackt worden, nepnieuws en sociale media. Andere boeken zijn:

