

- 1p 13 Wat komen we te weten uit alinea 3?
- A Félix weet niet hoe hij de volwassenen meer bewust kan maken.
 - B Het is moeilijk voor Félix om de jongeren op Mallorca te overtuigen.
 - C In diverse landen loopt het project “Plant for the Planet” goed.
 - D In Spanje is het project “Plant for the Planet” mislukt.
- 1p 14 Lees alinea 4.
Wat denkt Félix?
- A dat hij snel met het project kan beginnen
 - B dat hij vrienden over de hele wereld krijgt
 - C dat jongeren de wereld beter kunnen maken

Tekst 5

- 1p 15 Lees de inleiding.
→ Wat is het doel van het spel Neko Atsume dat je met een *app* kunt spelen?
- 2p 16 Lees alinea 1.
→ Geef van elk van de volgende beweringen over Neko Atsume aan of deze bewering **wel** of **niet** overeenkomt met de informatie in deze alinea.
- 1 Het is de bedoeling dat je voor de katten eten en speeltjes neerzet.
 - 2 Je opent af en toe de *app* om te checken welke katten er zijn.
 - 3 Met elk bord eten krijgen de katten ook iets meer ruimte om te spelen.
- 1p 17 Lees alinea 2.
Wat kun je doen met grijze vissen?
- A als voer gebruiken voor de katten
 - B eten en ruimte kopen voor de katten
 - C inruilen voor gouden vissen
- 1p 18 Welke informatie staat er in alinea 3?
- A Alleen de katten die beroemde personen verbeelden, mag je extra te eten geven.
 - B Het is de bedoeling dat er uiteindelijk evenveel gewone als speciale katten in het spel zijn.
 - C Je ontvangt een cadeautje van de katten als ze blij zijn met jouw verzorging.