|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **GRAAD 8: GEDIG uit: AFRIKAANS SONDER GRENSE BL. 69** | |
|  | **Rekenaarspeletjie Jo van Rooyen** | |
| 1 | As ek mooi vra en Oupa sê ja, |  |
| 2 | mag ek my stoel na sy rekenaar dra. |
| 3 | Dan, ou maatjie, glo vir my, |
| 4 | sal niks my van daardie stoel afkry. |
| 5 | Ek glip die CD in sy plek, |
| 6 | nou is ek reg vir pret. |
| 7 | Ek korrel en klik en tik |
| 8 | die pyltjie heen en weer |
| 9 | want die skelm op die rekenaarskerm |
| 10 | moet ek met die pyltjie keer. |
| 11 | Op en af en heen en weer, |
| 12 | dié kant en daai kant en nog ’n keer. |
| 13 | So veg ek en daardie skelm |
| 14 | heeldag op die rekenaarskerm. |
| 15 | Tot Ouma roep en my sussie vies kerm: |
| 16 | “Kom speel!” |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **BESPREKING** | |
|  | **Titel:** Denotatiewe/letterlike betekenis verwys na ’n rekenaarspeletjie.  **Tema:** Die kinders word vasgevang deur moderne tegnologie en skeep sodoende hul familie af.  **Karakters:** Daar is vier karakter: Die oupa en ouma. Die seun en sy sussie  **Agtergrond:** By hul voorouers se huis. Moontlik in die oupa se studeerkamer. | |
|  | **VRYE VERS** | |
|  | * Langer as 14 reëls. * Gebroke rymskema. | |
|  |  | |
|  | **Rekenaarspeletjie** | **DENOTATIEF:** Vewys letterlik na die speletjie wat die seun geniet om te speel. |
| 1 | **As** ek mooi vra en Oupa sê ja, | Daar is ’n voorwaarde: Die woord “**As**” –Die rekenaar behoort aan sy oupa. Die seuntjie moet mooi vra/soebat anders sê sy oupa nee./weier sy oupa. |
| 2 | mag ek my stoel na sy rekenaar dra. | **ALLITERASIE**( halfrym): **m**ag en **m**y/**s**toel na **s**y: |
| 3 | Dan, ou maatjie, glo vir my, | **Dan**, (**komma**) pouse word geskep wat soms as uitheffingstegniek dien. Hy spreek sy vriend aan. “ **Ou maatjie**” is die aangesprokene. Die woord “ **ou**” sê vir ons dat hy en die maatjie mekaar lank ken.  **APOSTROOF**: Wanneer die spreker met iemand praat in sy/haar afwesigheid. |
| 4 | sal niks my van daardie stoel afkry. | Dit bewys dat hy vasgevang gaan word in die speletjie. Hy sien daarna uit om urelank te speel. |
| 5 | Ek glip die CD in sy plek, | Ek- Ek-spreker./Eerstepersoonspreker  Een van die karakters is aan die woord en vnw. soos "ek" en myne" word gebruik. Die verteller betrek die leser by sy gevoelens. |
| 6 | nou is ek reg vir pret. | **Nou**- verwys na tyd: Teenwoordige tyd. Hy weet hy gaan die speletjie geniet. Hy sien daarna uit. |
| 7 | Ek korrel **en** klik **en** tik | **ALLITERASIe**: **k**orrel en **k**lik en tik  **ASSONANSIE:** Kl**i**k en t**i**k:  **POLISINDETON:** Dit is die herhaling van voegwoorde om ’n sekere effek te skep, byvoorbeeld: Ek korrel **en** klik **en** tik beteken hy gaan nou gefokus wees.  **KLANKNABOOTSING**: “Klik” en “tik” |
| 8 | die pyltjie heen en weer | Dit pyltjie dui beweging aan “heen en weer” |
| 9 | want die skelm op die rekenaarskerm | **Want**: Gee ’n verduidelinking waarom hy moet fokus om die skelm ui te oorlê/wen. Sinoniem vir **skelm** is ’n **boef**. |
| 10 | moet ek met die pyltjie keer. | Hy kan die skelm so uitoorlê met sy pyltjies. |
| 11 | Op en af en heen en weer, | Deurmekaar beweging word deur werkwoorde en beweging beklemtoon. Hy moet dit oor en oor doen. |
| 12 | dié kant en daai kant en nog ’n keer. |
| 13 | So veg ek en daardie skelm | **Inversie: omgekeerde woordorde**: Ek en daardie skelm veg so. Dit beklemtoon die manier hoe hy veg deur die woord “**So”**  vooraan te plaas**.**  **Veg =baklei** Die speletjie raak intens. Die skelm is sy opponent |
| 14 | heeldag op die rekenaarskerm. | Dit neem hom ure om die skelm te keer. |
| 15 | Tot Ouma roep en my sussie vies kerm: | Hy hou slegs op wanneer sy Ouma roep. Hulle woon moontlik by hulle ouma en oupa/ of hulle kuier daar.  **DUBBELPUNT** (:)verduideliking volg/direkte en gee die rede waarom sy sussie kla.  **VERKLIENING**: Dui gevoel van liefde aan: “sussie” . Dit kan ook vir ons sê sy is jonger as haar broer.  Sy sussie vies (**kwaad**) kla (**kerm**) omdat hy nie met haar speel nie. Sy mis hom wanneer hy verlore raak in die speletjie. Sy voel afgeskeep. |
| 16 | “Kom speel!” | **UITROEPTEKEN** (!)verleen trefkrag aan die suster se woorde en beklemtoon die dringendheid van haar versoek.  **AANHALINGSTEKENS**: Direkte woorde van die suster word aangehaal. |