CYBERAVONTUREN
IN HET INFOSTERRENSTELSEL

De geheime code van de Sterrenpoort

Deel 1

Auteur: Andrea Becsei



Dit boek is van deze kleine ruimtereiziger:

Deel 1: De geheime code van de Sterrenpoort

Voor ouders: de digitale skipiste

Beste ouder,

Stel je voor: het is winter. De bergtop is bedekt met verse, fonkelende sneeuw en een steile, uitnodigende piste loopt naar het dal. Je doet je kind de ski's aan, zet de helm goed en laat het vol vertrouwen aan de afdaling beginnen.

Alleen één belangrijke vaardigheid ontbreekt: je kind heeft nog niet geleerd hoe het moet remmen.

Dat voelt meteen niet goed, toch? Toch gebeurt iets vergelijkbaars wanneer kinderen een smartphone, tablet of verhalenrobot krijgen. Op de digitale piste razen gegevens razendsnel voorbij, terwijl kinderen niet altijd weten hoe ze moeten vertragen, sturen of gladde plekken herkennen.

Dit boek helpt jonge kinderen - en de volwassenen om hen heen - om van de digitale wildernis een veilige speelplek te maken. We willen technologie niet afpakken, maar kinderen leren er verstandig mee om te gaan. Want het internet is een prachtig, eindeloos sterrenstelsel, als je weet hoe je erin moet navigeren.



HOOFDSTUK 1

Van de zolder naar de sterren

Lili en Miki waren broer en zus. Lili was vijf jaar en haar ogen glinsterden als pasgevallen sneeuw. Ze wilde alles weten.

- Waarom is de lucht blauw?
- Slapen bloemen 's nachts?
- Waar blijft het licht als je de lamp uitdoet?

Haar zevenjarige broer Miki was anders. Hij was een stille uitvinder. Urenlang bouwde hij met blokken en oude tandwielen torens die bijna tot aan de hemel leken te reiken.

Die avond zochten ze op opa's zolder. In de donkerste hoek zagen ze iets vreemds.



Onder een stoffige deken lag een zilverkleurige doos. Er zat geen slot op en ook geen knop. Alleen een glazen plaat die zacht pulseerde als een vuurvliegje.

- Kijk, Miki! - fluisterde Lili. - Het lijkt wel een stukje van een ster.

Toen Miki het glas aanraakte, begon de doos zacht te zoemen. Boven het glas verscheen een beeld: een enorm bos, geweven van lichtdraden. De takken bestonden uit kleine, stralende punten die met zilveren lijnen aan elkaar verbonden waren.

- Welkom in het Infosterrenstelsel - fluisterde een melodieuze metalen stem. - Hier wonen de gedachten, verhalen en kennis van de mensen. Maar de poort is gesloten. Alleen wie een Geheime Sleutel heeft, mag naar binnen.



Plotseling begon de kamer te trillen. De muren verdwenen. Onder hun voeten lag geen zacht tapijt meer, maar een doorzichtig, zwevend bubbelschip.

Beneden hen glansde de blauwe aarde. Voor hen strekte de donkere ruimte zich eindeloos uit. Miljoenen lichtende gegevensstromen schoten voorbij. Het leek alsof alle kerstlampjes ter wereld tegelijk waren aangegaan.

In de verte zweefde een reusachtig ruimtestation met grote zonnevleugels: de Cyberpoort.

- Wonen daar robots? - vroeg Lili.

- Niet alleen robots - antwoordde een nieuwe stem.

Uit het dashboard kroop een klein vliegend wezentje. Het leek op een uil, maar zijn veren waren van fijne metalen plaatjes en zijn grote ogen lichtten vriendelijk groen op.

- Ik ben Kiber-Huba, een van de bewakers van het sterrenstelsel. En jullie reis begint nu.



HOOFDSTUK 2

Het Diamanten Pantser

Het bubbelschip zweefde voor de zilveren Cyberpoort. De ingang was afgesloten door een rood lichtschild.

- Voer de Geheime Code in! - dreunde de Poortcomputer.

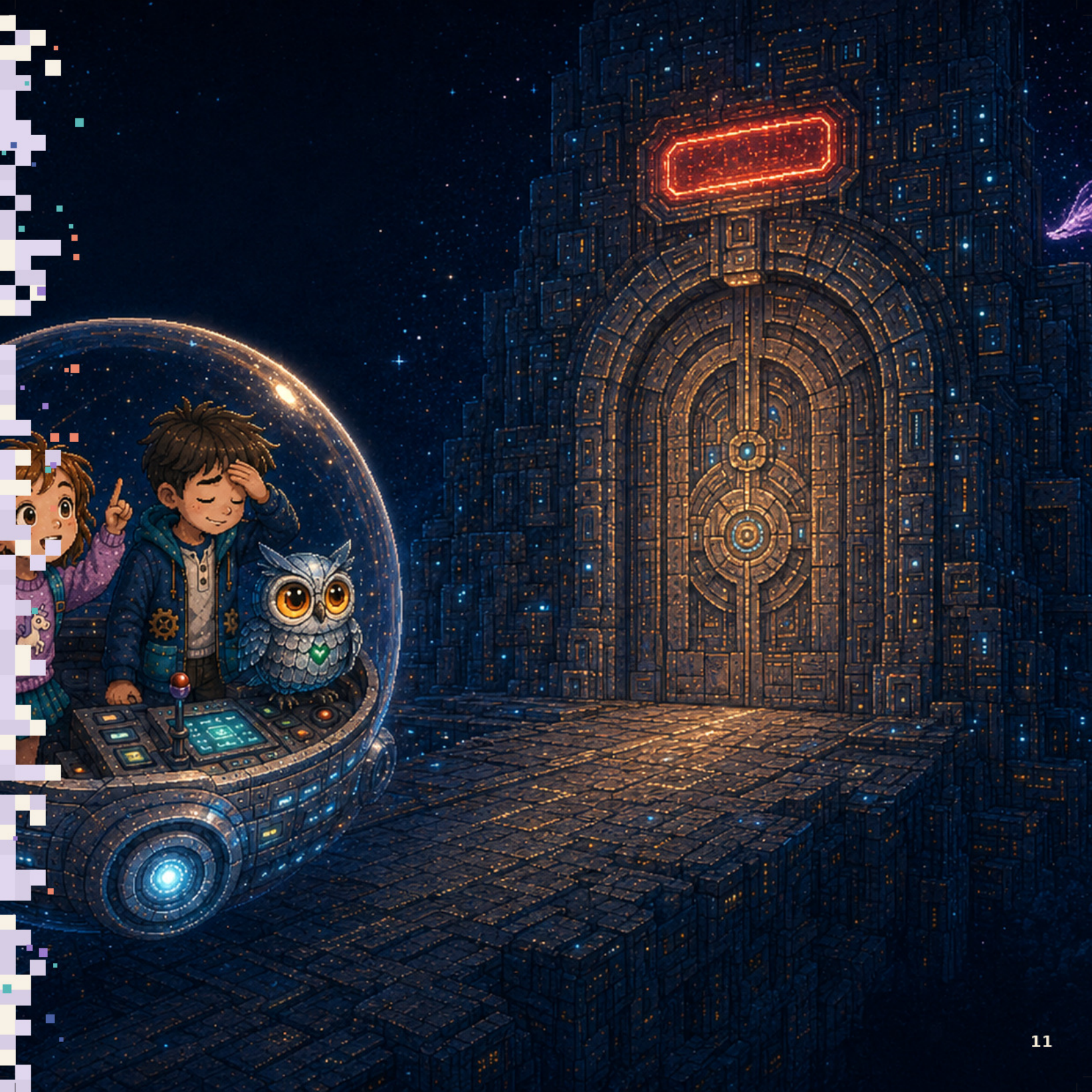
- Ik weet hem! - riep Lili. Haar vinger schoot naar het scherm. - Mijn code is PONY! Want pony's zijn het allerliefst en dat vergeet ik nooit!

Kiber-Huba maakte een noodstop in de lucht. Zijn groene ogen werden oranje.

- Ho, Lili! Als je code alleen pony is, bind je je kostbaarste schatkist dicht met één sprietje droog gras.

- Waarom? - vroeg Miki. - Pony is toch een mooi woord?

Huba tikte met zijn vleugel tegen het raam. Buiten vormde sterrenstof langzaam een gestalte.



Het was een vos, maar zijn vacht bestond uit paarse lichtdraden. Zijn staart trilde als een haperend beeldscherm.

- Dat is de Sluwe Ruimtevos - vertelde Huba. - Hij is niet echt gemeen, alleen vreselijk nieuwsgierig en ondeugend. Hij glipt graag digitale bunkers binnen, haalt spelletjes door elkaar, leest geheime berichten en pikt de mooiste tekeningen mee. Het liefst raadt hij codes.

Als een code kort of voorspelbaar is - zoals pony, 1234, je naam of je geboortejaar - kan zijn computer hem razendsnel vinden.

Lili kroop dichter tegen Miki aan.

- Ik wil niet dat hij mijn tekeningen meeneemt. Hoe maken we een code die hij niet kan raden?

Miki trok het gezicht dat hij altijd trok wanneer hij een moeilijke blokkentoren ontwierp.

- Huba, hoe wordt een code zo sterk als diamant?



Huba's ogen fonkelden tevreden.

- We bouwen er een Diamanten Pantser omheen. Om te beginnen moet de code lang zijn. Je kunt meerdere woorden samenvoegen tot een geheime zin die alleen voor jullie makkelijk te onthouden is. Gebruik niet je naam, verjaardag of iets wat anderen eenvoudig over je kunnen weten.

- Zoals dat Lili van pony's houdt? - vroeg Miki.

- Precies.

- Mijn trui verraadt alles - zuchtte Lili terwijl ze naar de drie regenboogpony's op haar buik keek.

- Gebruik daarna voor elke belangrijke deur een andere code - ging Huba verder. - Als dezelfde sleutel alle deuren opent, hoeft de Ruimtevos er maar één te vinden.

- En we roepen onze code niet door het Infosterrenstelsel! - vulde Miki aan.



- Alleen een vertrouwde volwassene mag helpen als dat nodig is - zei Huba. - Biedt een spel of app een tweede slot aan? Vraag dan aan je ouders om het samen aan te zetten. Twee sloten zijn zelfs voor de Ruimtevos een harde noot om te kraken.

Lili en Miki staken hun hoofden bij elkaar. Ze bedachten een lange, vreemde geheime zin die alleen zij konden onthouden. Miki typte hem in terwijl zelfs Huba beleefd de andere kant op keek.

Een ogenblik gebeurde er niets.

Toen doofde het rode lichtschild. De enorme deuren schoven met een zacht gesis uit elkaar.

- Sterke code. Toegang toegestaan. Welkom in het Infosterrenstelsel, Lili en Miki! - zei de computer nu veel vriendelijker.

Het bubbelschip gleed langzaam naar binnen.



Overal waren kleine robots druk aan het werk. Verderop zagen de kinderen een reusachtig glinsterend meer, vol drijvende doosjes met neonlicht.

- Gelukt! - klapte Lili. - De Ruimtevos komt hier niet binnen!

- Nu niet - glimlachte Kiber-Huba. - Jullie kennen de eerste ruimteregel: een geheim blijft alleen van jou als je goed op de sleutel past.

Lili keek nog één keer achterom. De Ruimtevos zweefde in de verte. Hij leek niet boos. Hij boog zijn kop alsof hij wilde zeggen: deze ronde is voor jullie.

Daarna verdween hij tussen de sterren.

- Maar kijk eens vooruit - zei Huba. - Wat doen al die glinsterende cadeautjes op die digitale zee?



HOOFDSTUK 3

De Neonzee en de gratis-ponyval

Het bubbelschip voer het hart van het ruimtestation binnen. Daar lag geen koude metalen vloer, maar een enorme donkerblauwe zee. Het water bestond uit zacht stromend licht. Op de golven dreven miljoenen gesloten doosjes.

Sommige draaiden als tollen. Uit andere klonk vrolijke muziek. Weer andere strooiden gouden munten door de ruimte.

- Kijk, Miki! Een roze doos! - riep Lili. - Er staat: „Klik hier en ontvang een echte regenboogpony. Helemaal gratis!” Zullen we hem openen? Het is maar één knop!

Miki stak zijn hand al uit. Het zag er zo echt uit. Wie wilde er nu geen gratis pony?

Kiber-Huba plofte voor zijn vingers neer. Zijn ogen gloeiden rood.

- Stop, ruimtevaarder! Dat is een Glinsterend Lokmiddel.



- Een lokmiddel? Zoals opa gebruikt bij het vissen? - vroeg Miki.

- Precies. Waarom hapt een vis naar iets glimmends aan een haak? Omdat hij denkt dat het eten is. Maar wat zit erachter verborgen?

- De scherpe haak - fluisterde Lili. - Maar op de doos staat pony. Woorden liegen toch niet?

Huba ging zacht op haar schouder zitten.

- In het Infosterrenstelsel kunnen woorden alles beloven. De Ruimtevos en piratenrobots proberen te ontdekken wat jullie leuk vinden. Zo maken ze een doos waar je bijna niet van af kunt blijven. Maar omdat iets op de verpakking staat, hoeft het nog niet binnenin te zitten.

- Wat zit er dan wel in? - vroeg Miki.

- Misschien wil iemand gegevens van je, geld uitgeven of een programma starten dat jullie schip in de war brengt. Problemen kunnen onzichtbaar binnenkomen.



Lili keek opnieuw naar de roze doos. Nu leek hij op een giftige paddenstoel: mooi en kleurig, maar niet om aan te raken.

- Hoe weten we of iets een cadeau of een val is?

- Op de Neonzee gelden drie gouden regels - zei Huba. - Eén: lijkt iets te mooi om waar te zijn, stop dan eerst. Twee: open geen link of cadeautje uit een onbekend bericht. Staat er een bekende naam bij? Vraag dan op een andere manier of die persoon het echt heeft gestuurd. Drie: twijfel je, gebruik de Noodrem. Klik niet en haal er een vertrouwde volwassene bij.

- De Aardse Verkeersleiding! - riep Lili.

- Oftewel mama of papa - knikte Huba.

Miki stuurde met een flinke beweging om de roze val heen. Het doosje veranderde in een grijnzende paarse vossenkop en verdween met een plop.

- Goed geremd! - zei Huba. - En nu: op naar de Generatieve Mist!



De Generatieve Mist en de alwetende papegaai

Voor het schip rees een reusachtige wolk op, wervelend in paarse en gouden kleuren. De wolk neuriede zacht.

Dit was de Generatieve Mist.

Vonken schoten uit de nevel. Voor de voorruit vormde zich een enorme, stralende vogel. Hij leek op een bonte papegaai, maar in plaats van veren golfden letters, cijfers en gekleurde codetekens over zijn lijf.

- Welkom, kleine reizigers! - kwetterde hij met de stemmen van honderd vertellers tegelijk. - Ik ben de AI-Papegaai. Ik heb geleerd van patronen in heel veel teksten en verhalen. Ik kan razendsnel een verhaal verzinnen, ideeën geven en vragen beantwoorden!

Lili's ogen werden groot.

- Weet je dan alles? Weet je ook waar mijn lievelingsbeer ligt?



- Natuurlijk! - riep de AI-Papegaai. - Je beer zit in een diamanten ruimteschip en vliegt naar Mars om kaas van de maan te eten!

Miki lachte, maar dacht toen na.

- Wacht eens. De beer ligt thuis onder de deken. En de maan is niet van kaas. Dat heb je verzonnen!

Kiber-Huba streek neer op het stuur.

- De AI-Papegaai kan jullie kamer niet zien en weet niet waar de beer ligt. Hij probeert met taalpatronen een waarschijnlijk antwoord te maken. Daar is hij vaak handig in, maar soms vergist hij zich, haalt hij dingen door elkaar of vertelt hij vol overtuiging iets wat niet klopt.

- Dus niet alles wat hij zegt is waar? - vroeg Lili teleurgesteld.

- Precies. Hij kan helpen bij leren, tekenen of verhalen bedenken. Maar belangrijke informatie moet je altijd controleren bij een betrouwbare volwassene, leraar, deskundige of goede bron.



- Mag ik hem onze geheime code vertellen zodat hij helpt hem te onthouden? - vroeg Lili.

Huba's ogen werden meteen oranje.

- Nooit. Deel geen wachtwoord, adres, telefoonnummer, privéfoto of ander persoonlijk geheim met een pratende robot. Weet je niet zeker wat veilig is? Vraag het eerst aan een volwassene.

De AI-Papegaai schudde vrolijk zijn veren. Lichtende tekens dwarrelden om hem heen.

- Helemaal juist, ruimtevaarders! Ik kan een snelle en creatieve helper zijn, maar jullie zijn de kapiteins. Vraag, denk en controleer!

De reusachtige vogel veranderde in zacht licht en maakte een opening in de mist. Daarachter schemerde een nieuw sterrenstelsel: de Wereld van Robots en Bots.

Lili en Miki glimlachten. Ze wisten nu hoe ze hun codes moesten beschermen, lokmiddelen konden vermijden en slimme machines moesten controleren.



De Digitale Handwas en de reis naar huis

Het bubbelschip liet de Generatieve Mist achter zich. Lili en Miki zakten moe maar blij in hun stoelen. In de verte verscheen hun blauwe aarde.

Lili's ogen werden zwaar. Miki wreef over zijn gezicht.

- Pfoe, Huba. Mijn ogen voelen alsof er kleine mieren in dansen.

Kiber-Huba daalde tussen hen neer. Zijn ogen gloeiden warmgeel, als een nachtlampje naast het bed.

- In de digitale ruimte worden je ogen en je aandacht moe. Jullie hebben codes beschermd, vallen ontweken en robots gecontroleerd. Nu volgt de laatste, misschien wel belangrijkste ruimteregel: de Digitale Handwas.

- Handen wassen? - Lili keek naar haar vingers. - We hebben geen modder aangeraakt. En ook geen chocola gegeten!



Huba lachte als kleine belletjes.

- Digitale vermoeidheid is onzichtbaar. Na veel schermtijd zit je hoofd vol flitsende beelden, geluiden en informatie. Alsof digitaal stof aan je gedachten blijft plakken. Zonder rust kan het moeilijker worden om te slapen, op te letten of rustig te worden.

- Hoe was je dat stof weg? - vroeg Miki.

- Met drie bewegingen. Sluit eerst wat je gebruikte en log uit als dat nodig is. Dat is de zeep. Leg daarna het scherm weg of zet het uit. Dat is het water. Keer ten slotte terug naar de echte wereld: haal frisse lucht, geef iemand een knuffel, bouw met blokken, teken, beweeg of kijk naar de bomen. Dat is de zachte handdoek.

Het bubbelschip landde met een zacht gesis op opa's zolder. De zilveren doos begon langzaam te doven.



Einde van deel 1

Miki drukte vastberaden op de schakelaar. Het scherm werd donker. De Digitale Handwas was klaar.

Lili ademde diep in en rook de oude, veilige geur van de zolder. In haar ogen glansden niet langer de sterren, maar het warme licht van het trappenhuis.

- Dank je wel, Huba! - fluisterde ze. Ze zwaaide naar de doos, die nu weer een gewoon, mooi voorwerp leek.

Van beneden kwam de geur van pannenkoeken. Ze hoorden mama roepen:

- Kinderen, het eten is klaar!

Miki en Lili keken elkaar aan, pakten elkaars hand en renden de trap af. Het Infosterrenstelsel zou op hen wachten. Nu begon hun belangrijkste missie: echte pannenkoeken eten in de echte wereld.

PROEFVERSIE - NIET VOOR VERKOOP
Voor taal- en praktijktesten met leerkrachten en kinderen.

© 2026 Andrea Becsei. Alle rechten voorbehouden.
Het verhaal, de tekst, de illustraties, alle personages en hun visuele uitwerking,
evenals de volledige vormgeving van deze uitgave, zijn auteursrechtelijk beschermd.
Kopiëren, verspreiden, bewerken of anderszins gebruiken zonder voorafgaande schriftelijke toestemming
van de auteur is niet toegestaan, behalve voor zover wettelijk toegestaan.

HET MISSIELOGBOEK VAN KIBER-HUBA

Vier regels voor een veilige reis door het Infosterrenstelsel:

1. Diamanten pantser

Gebruik een lange, unieke geheime code en deel hem nooit met anderen!

2. Glinsterend lokaas

Stop vóór je klikt. Lijkt iets te mooi om waar te zijn? Vraag het aan een volwassene.

3. AI-Papegaai

Een slimme machine kan helpen, maar kan zich ook vergissen. Controleer belangrijke antwoorden altijd!

4. Digitale handwas

Log uit, zet het scherm uit en keer terug naar de echte wereld.

Jij bent de kapitein.

Over de maker – Andrea Becsei

DE MAKER VAN INFOGALAXIS

Ik ben geen IT’er. Geen psycholoog en ook geen pedagoog.

Ik ben moeder, en ik raakte gefascineerd door de wereld die dankzij kunstmatige intelligentie voor ons open is gegaan.

De enorme hoeveelheid kennis die tegenwoordig binnen ieders bereik ligt, is bijna niet te bevatten. We kunnen vragen stellen, leren, creëren en dingen ontdekken waarvoor we een paar jaar geleden heel andere mogelijkheden nodig hadden. Tegelijk zie ik hoe onzeker ook wij, volwassenen, ons in die wereld voelen.

Na een tijdje bleef één vraag door mijn hoofd spelen:

Als wij deze wereld nu nog aan het leren zijn, hoe zal het dan zijn voor onze kinderen, die erin opgroeien?

Misschien hield het me zo bezig omdat ik mijn eigen kinderen op dit gebied altijd net iets anders heb opgevoed.

Bij ons was een scherm niet iets verbodens. Toen ze klein waren, mochten ze een filmpje kijken als ze dat wilden. Later kwamen de tablet, de computer, games en alles wat met twee jongens vanzelf het huis in trekt. Dat betekende natuurlijk niet dat ik altijd sereen naast ze zat. Soms kon ik ze wel achter het behang plakken. 😄 Maar in een totaalverbod heb ik nooit geloofd. Als technologie deel uitmaakt van de wereld waarin ze moeten leven, bescherm ik ze niet door die wereld buiten te sluiten. Ik wil ze liever helpen ermee te leren omgaan.

Een zin die ze waarschijnlijk inmiddels niet meer kunnen horen, is: Bewaar je evenwicht.

Speel. Gebruik de computer. Kijk een filmpje. Ontdek. Maar sta ook op. Ga naar buiten. Eet iets. Praat met elkaar. Doe iets heel anders. En als je daarna weer wilt spelen, ga je gewoon terug. Het doel is niet dat de digitale wereld geen deel uitmaakt van hun leven. Het doel is dat die niet hun hele leven wordt.

Ergens daar begon ook InfoGalaxis.

De eerste ideeën kwamen zelfs tijdens het werk. Ik was aan het schoonmaken en ondertussen dwaalden mijn gedachten – zoals wel vaker – heel ergens anders naartoe. Het ene idee bracht het andere mee. Wat als we hier al op jonge leeftijd mee beginnen? Wat als we niet pas over online gevaren praten nadat er iets is gebeurd? En wat als we kinderen geen angst proberen aan te praten, maar ze leren signalen te herkennen? Het idee bleef wekenlang door mijn hoofd gaan. Ik dacht erover na, het groeide en veranderde, en er kwamen steeds nieuwe onderdelen bij. Op een gegeven moment wist ik dat ik niet zomaar een boek wilde maken. Ik wilde een hele wereld creëren. Een wereld die met kinderen kan meegroeien en ze via verhalen, personages, spelletjes en opdrachten leert wat ze na een lange uitleg van een volwassene misschien vijf minuten later alweer vergeten zijn. Zo is InfoGalaxis ontstaan.

Waarom ik ermee verder wil

Als ik hoop dat een kind één ding meeneemt uit InfoGalaxis, dan is het inzicht. Dat het merkt wanneer iets vreemd is. Dat het nadenkt over wat het ziet of wat iemand van hem vraagt. Dat het niet meteen bang wordt, maar ook niet automatisch alles gelooft. Dat het vragen durft te stellen en weet dat het altijd terechtkan bij een volwassene die het vertrouwt. Het doel is niet dat kinderen bang worden voor de online wereld, maar dat ze er steeds zelfverzekerder hun weg in leren vinden.

Ouders wil ik iets geven wat ik zelf ook graag had gehad: een eenvoudig houvast om met jonge kinderen over dit soort onderwerpen te praten. Hoe groot InfoGalaxis zal worden, weet ik nu zelf ook nog niet. Soms twijfel ik. Dan lees ik weer een verhaal over wat er online met kinderen kan gebeuren en kom ik opnieuw tot dezelfde conclusie: hier wil ik aan blijven bouwen.



Andrea Becsei

bedenker en maker van InfoGalaxis

linkedin.com/in/andrea-becsei

Niet om kinderen bang te maken voor de wereld waarin ze opgroeien.

Maar om ze te leren daarin zelf na te denken.

Kiber-Huba keert binnenkort terug met een nieuwe missie.

Jij bent de kapitein.

CYBERAVONTUREN IN HET INFOSTERRENSTELSEL

Deel 1: De geheime code van de Sterrenpoort

Lili en Miki reizen met een geheimzinnig zilveren kastje naar het Infosterrenstelsel. Samen met Kiber-Huba ontdekken ze hoe je geheime codes beschermt, glinsterende internetvallen herkent, antwoorden van slimme machines controleert en op tijd terugkeert naar de echte wereld.

Een fantasierijke, speelse kennismaking met digitale veiligheid voor kinderen van 5 tot 8 jaar - om samen te lezen, te praten en te ontdekken.

Andrea Becsei

RUIMTE VOOR ISBN / BARCODE