

Werkblad | phishing

Je krijgt een bericht: je kunt iets winnen, iemand wil met je gamen of je moet snel je account redden. Wat doe jij?

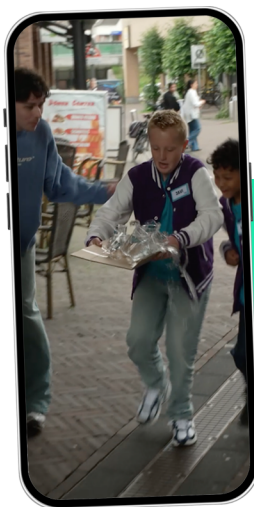
Sommige berichten zijn echt. Andere berichten proberen je te misleiden. De **afzender**, degene die het bericht verstuurt, doet dan bijvoorbeeld alsof die van een bekende app of game is.

Met een nepbericht probeert diegene je wachtwoord of andere persoonlijke gegevens te krijgen. Dat heet **phishing**. Soms vraagt iemand je om een **verificatiecode** door te sturen. Dat

is een tijdelijke code waarmee je bijvoorbeeld kunt inloggen. Stuur die niet door: iemand anders kan daarmee proberen jouw account binnen te komen.

Zo'n bericht kan je bang maken: 'Nu reageren, anders ben je te laat!' Of het klinkt juist aantrekkelijk: 'Gratis spellen voor jouw game!'

Je hoeft niet meteen te weten of iets echt of nep is. Twijfelen mag. Controleer de afzender en vraag bij twijfel hulp voordat je iets doet.



De 5MinutenShow | aflevering 1

Een mysterieuze hacker heeft de prijzenpakketten verstoppt. De deelnemers zoeken op acht plekken naar aanwijzingen. Onderweg krijgen ze verschillende berichten te zien.

Welke aanwijzingen kunnen ze gebruiken? Welke berichten laten ze liever liggen? En lukt het om goed te blijven nadenken terwijl de tijd doortikt?

Nu is het jouw beurt om de hints te onderzoeken!

STOP

Neem even de tijd. Een vreemd bericht hoeft niet meteen een snelle reactie te krijgen.

CHECK

Stel jezelf drie vragen:

1. Wie stuurt dit?

Weet ik dat echt, of staat er alleen een bekende naam? Een bekende naam of een mooi logo is een aanwijzing, geen bewijs.

2. Wat wil diegene dat ik doe?

Praten, ergens op klikken, betalen, downloaden of iets doorsturen?

3. Hoe kan ik dit controleren?

Bijvoorbeeld door zelf de bekende app te openen, iemand op het al bekende nummer te bellen of hulp te vragen.



KIES

Kies daarna je vervolgstap. Soms kun je verder. Soms controleer je eerst iets. Soms klik je niet en vraag je hulp.

Wat ga je doen



Bekijk de aflevering van de 5MinutenShow via www.squla.nl/mediawijs/2026



Bekijk de berichten op de telefoons en lees de antwoorden. Kies bij elke situatie de slimste vervolgstap en omcirkel de letter die erbij hoort. Bespreek ook de denkvragen: waarom maak jij deze keuze?

1 | Je account is in gevaar!

Wat doe je?

s

Meteen klikken. Je wilt je account niet kwijtraken. Dat is zonde!

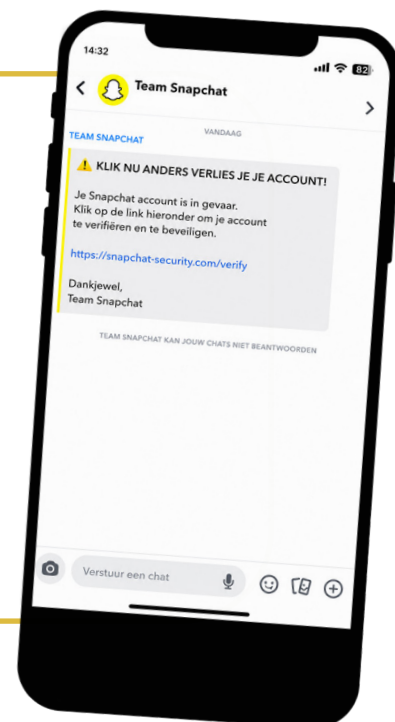
r

De link laten staan en zelf de app openen om te controleren of daar een melding staat. Bij twijfel vraag je hulp.

n

Je wachtwoord terugsturen, zodat de afzender je kan helpen. Zij hebben toch het beste met je voor?

Denkvraag: Met welke woorden probeert dit bericht je op te jagen?



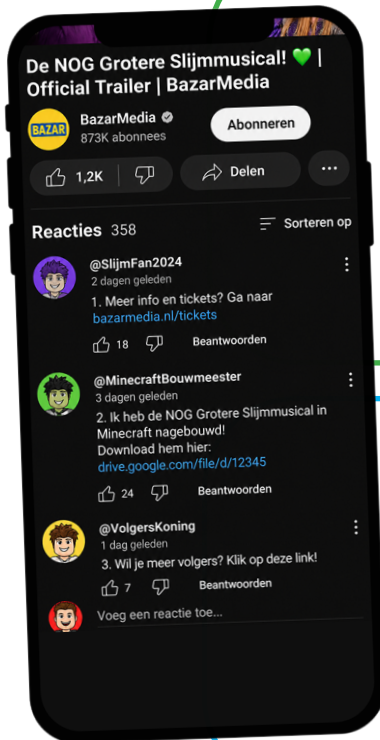
Werkblad | phishing



2 | Nog één speler gezocht

- t** Je wachtwoord geven, zodat de ander je aan het team kan toevoegen en je mee kunt doen.
- d** Meteen je telefoonnummer sturen om verder te praten. Maak je gelijk nieuwe vrienden.
- s** Eerst kijken of het om gewoon samenspelen binnen de game gaat. Je hoeft daarvoor geen wachtwoord, inlogcode of privégegevens te geven. Houd je aan de afspraken die je thuis hebt gemaakt.

Denkvrage: Wat zou er aan het bericht kunnen veranderen waardoor je het niet meer vertrouwt?



3 | Een download onder een video

- t** Niet zomaar downloaden. Je vraagt een volwassene om mee te kijken naar de bron en de download.
- e** Downloaden, want iemand die dezelfde musical leuk vindt, is vast betrouwbaar.
- a** Eerst aan anderen vragen of het leuk is. Als veel mensen enthousiast zijn, hoeft controleren niet meer.

Denkvrage: Weet je door een enthousiaste reactie ook of een bestand veilig is?

4 | Hoe zoek je veilig naar tickets?

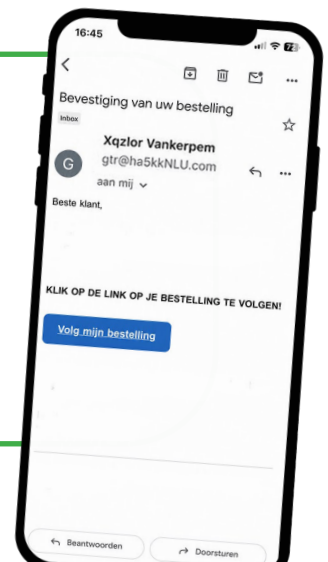
- s** Je kiest de reactie met de meeste likes.
- c** Je zoekt zelf de bekende website van de organisator op en kijkt daar naar ticketinformatie.
- t** Je klikt op de eerste reactie. De woorden 'informatie en tickets' bewijzen dat die link klopt.

Denkvrage: Wat is het verschil tussen de tekst van een reactie en de website waar een link werkelijk naartoe gaat?

5 | Een bestelling die je niet kent

- t** Toch klikken, want dan ontdek je vanzelf wat er besteld is.
- o** Terugmailen met naam en adres, zodat de afzender kan zoeken.
- h** Niet via die link verdergaan. Eerst nagaan of er iets besteld is en zo nodig zelf de bekende winkelwebsite openen.

Denkvrage: Welke twee dingen geven hier reden om extra op te letten?



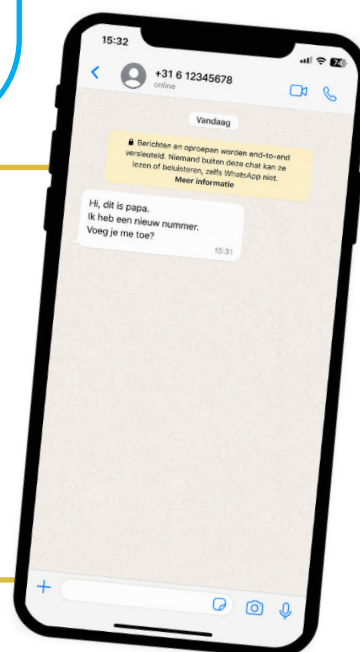
Werkblad | phishing



6 | Nog vijf levens?

- c** Eerst nadenken: wil ik dit, wat kost het en mag dit volgens onze afspraken thuis? Je overlegt met een ouder of verzorger voordat je iets koopt.
- k** Meteen kopen. Als iets geld kost, is het betrouwbaar. En alles kost toch geld tegenwoordig.
- t** Ervan uitgaan dat je account gehackt is. Je telefoon of tablet gelijk uitzetten. Echte games vragen nooit geld.

Denkvraag: Kan een aanbod echt zijn, terwijl je toch besluit om het niet te kopen?



7 | Hoi, dit is papa

- h** Het nummer meteen opslaan. Er staat toch dat het papa is?
- k** Controleren via het nummer dat je al van papa hebt, of het persoonlijk navragen.
- j** Zeker weten dat het nep is. Zonder profielfoto kan het nooit papa zijn.

Denkvraag: Wat zou je doen als er wél een foto van papa bij stond?



8 | Die code is voor mij!

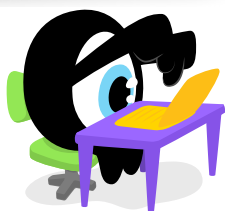
- t** Doorsturen. Je wilt behulpzaam zijn.
- r** Alleen doorsturen als de afzender een bekende naam heeft.
- n** De code niet doorsturen. Je vraagt een vertrouwde volwassene om mee te kijken.

Denkvraag: Wat zou iemand met zo'n inlogcode kunnen proberen te doen?

Welke boodschap heb jij ontdekt?

Vul de letters van jouw antwoorden in bij de juiste nummers. Sommige letters staan er al. Vergelijk de oplossing met die van een klasgenoot.

Wat betekent deze boodschap als je een onverwacht bericht krijgt?



	1	2	3	4	5	6	7	8
e	e					e		e

Werkblad | phishing

Klassengesprek

Optioneel: Verdeel de leerlingen in groepjes. Knip de onderstaande vragen uit en verdeel ze onder de groepjes. Geef ieder groepje 5 minuten om samen antwoorden te geven op de vragen. Laat daarna ieder groepje kort vertellen waar hun vragen over gingen en wat hun antwoorden waren.

Ervaringen en herkenning

Welk bericht uit de aflevering vond jij het lastigst?

Heb jij weleens een bericht gekregen waarbij je dacht: 'Moet ik hier iets mee?' Je mag ook een verzonnen voorbeeld gebruiken.

Wat maakt een bericht voor jou geloofwaardig?

Vertrouw je iets sneller als het over je favoriete game of hobby gaat? Waarom?

Verleiding en tijdsdruk

Wat is het verschil tussen 'Doe je mee?' en 'Je moet nú meedoen'?

Waarom zou iemand willen dat je snel beslist?

Wat doen woorden als 'gratis', 'laatste kans' of 'je account verdwijnt' met je?

In de aflevering loopt de tijd door. Wanneer helpt snel handelen en wanneer is even stoppen slimmer?

Moet je een kans laten schieten als je niet genoeg tijd hebt om hem te controleren?

Echt, nep of nog niet genoeg informatie?

Kun je altijd aan één bericht zien of het echt is? Hoe kun je dat zien?

Wat is het verschil tussen 'Dit is nep' en 'Ik weet nog niet of dit klopt'?

Wat bewijst een profielfoto? En wat bewijst die niet?

Kan een onbekende afzender een onschuldig bericht sturen?

Kan een bericht dat van een bekende lijkt te komen toch verdacht zijn? Leg uit waarom.

Kan een echt aanbod toch onverstandig zijn om te kopen? Leg uit waarom.

Controleren en hulp vragen

Waarom is reageren met 'Ben jij echt papa?' niet altijd een goede controle?

Hoe controleer je iets zonder de link of het nieuwe nummer uit het bericht te gebruiken?

Bij wie kun je terecht als je twijfelt?

Wat kun je doen als je tóch ergens al op geklikt hebt?

Hoe reageer je als een klasgenoot vertelt dat die een code heeft doorgestuurd?

Samenwerken en reflectie

Wat doe je als iedereen in je groepje meteen wil klikken, maar jij twijfelt?

Heeft een mening van je klasgenoot jouw mening veranderd? Zo ja, welke?

Welke drie afspraken kunnen we als klas maken over verdachte berichten?