

Een educatief spel rond cyberveiligheid
voor het hele gezin

Ontwikkeld voor leerlingen uit het 5^e en 6^e leerjaar

DE HACKERS OP DE HIELEN



Maak kennis met het Ella-project

Smartphones, apps, browsers en termen zoals googelen, sharen of youtuben zijn niet meer weg te denken uit ons dagelijks leven. Toch is ons gedrag vaak nog niet aangepast aan de online wereld. Kinderen mediawijze vaardigheden is enorm belangrijk en actueel. Daarom neemt je school deel aan het Ella-project en kreeg je tiener les over cyberveiligheid.



Met het Ella-project zetten we allen samen in op twee doelen:

- leerlingen van het 5e en 6e leerjaar kennis en vaardigheden aanreiken rond het veilig gebruik van het internet
- hun leesvaardigheid opkrikken

Dat doen we met:

1. Het **stripverhaal** 'Ella, de cyberheldin. Wij zijn gehackt!' Doorheen dit stripverhaal ontdekken tieners nieuwe woordenschat; belangrijke termen rond cyberveiligheid. Ze worden zich bewust van risico's en leren goede online gewoontes aan. Zo leren ze bijvoorbeeld over het belang van een sterk wachtwoord, dat ze het nooit mogen delen met anderen en dat ze het regelmatig moeten veranderen.
2. Een **lesplan voor leerkrachten** om in de klas rond cyberveiligheid te werken.
3. Een **educatief spel voor het hele gezin** om thuis met dit thema aan de slag te gaan.

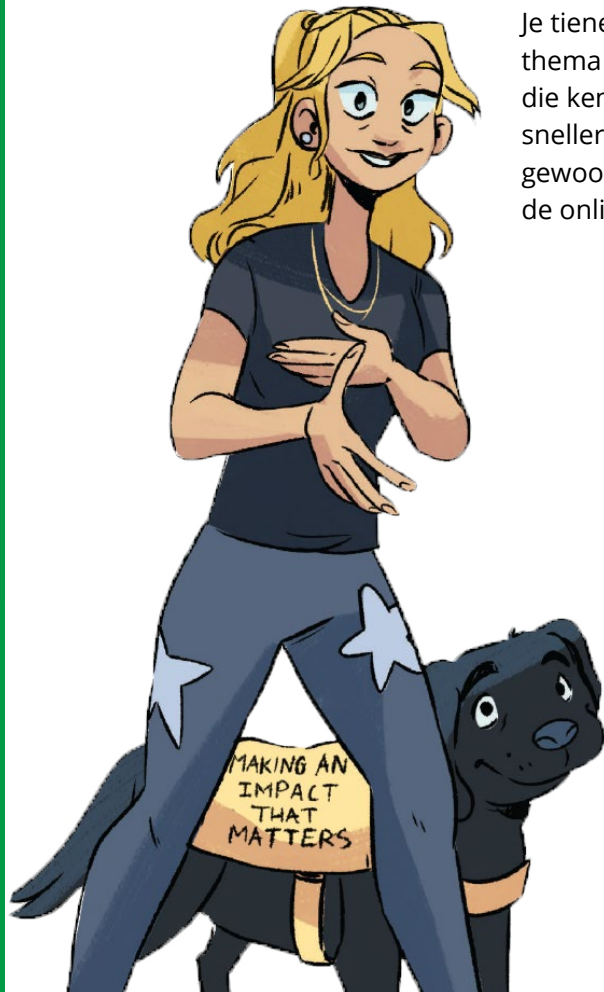
Je vindt alles terug op www.ella-stem.be, ook een video waarin het stripverhaal wordt voorgelezen.

Beste ouder,

Gebruik je sterke wachtwoorden? Verander je ze af en toe? En weet je wat je moet doen als je gehackt bent?

Als je driemaal 'ja' kon antwoorden, dan zal jij met gemak door dit spel navigeren. Zoniet, leer je wellicht nog iets bij ;-)

Dit educatief spel is er om jou als ouder bewust te maken van wat cyberveiligheid inhoudt. Je tiener leerde er op school al over. Door dit thema ook thuis aan bod te laten komen, blijft die kennis hangen en zal je tiener die ook sneller toepassen. Het resultaat? De goede gewoonte om veiligheid voorop te stellen in de online wereld.



Hoe kan jij met je tiener aan de slag rond cyberveiligheid?

1. Lees eerst het stripverhaal 'Ella, de cyberheldin. Wij zijn gehackt!' Dan ben je mee met het verhaal dat jouw tiener op school las en leer je de personages kennen. Die komen ook voor in het spel.
2. Bereid het spel voor: verzamel wat je nodig hebt (dit lees je op p. 6) en neem de instructies op de speelkaarten door. Dat bespaart je wat tijd tijdens het spel. Knip eventueel volgende zaken al uit:
 1. de uitbeeldkaarten voor opdracht 4 (p.20 & 21), maar let op dat je de achterkant niet leest.
 2. de kaarten DOEN en NIET DOEN (p. 24), deze horen bij opdracht 5
 3. de maskers voor de laatste opdracht (vanaf p. 38)
3. En dan nu, spelen maar! Betrek ook andere gezinsleden of vriendjes. Je kan het spel spelen vanaf 2 tot 6 personen. Er speelt minstens 1 ouder en 1 kind het spel.
4. Laat dit spel een gespreksstarter zijn. Ga een gesprek aan over onderwerpen als schermtijd, cyberpesten, enz. Zo kom je te weten wat er leeft bij je tiener.
5. Zo! Veel plezier!

INHOUD

02 MAAK KENNIS MET HET ELLA-PROJECT

05 DE HACKERS OP DE HIELEN

Kom spelenderwijs alles te weten over antivirusscanners, firewalls, sterke wachtwoorden en hoe je je kan beschermen tegen hackers.

61 EINDE VAN HET SPEL

Wie wint 'de omgekeerde dag'?

66 WE HEBBEN JE FEEDBACK NODIG

Wat vond je van dit spel? Wij zijn heel benieuwd! Vul de vragen in en help ons de impact van het Ella-project in kaart te brengen. Wie weet volgt er een nieuwe stripverhaal én een nieuw spel ;-)

67 BRONNEN

Het bronmateriaal én extra bronnen om dieper op de onderwerpen in te gaan.

01

DE HACKERS OP DE HIELEN

Spelduur: ongeveer 1 uur 20 minuten
Tussen 2 - 6 personen

Kom spelenderwijs alles te weten over antivirusscanners, firewalls, sterke wachtwoorden en hoe je je beschermt tegen hackers. Wie maakt het de hackers lastig en zit hen op de hielen?

Spelregels

WIE WINT?

Het doel van het spel is zoveel mogelijk schilden verzamelen, zo ga je vooruit op het spelbord. Wie op het einde van het spel het verst op het spelbord staat, wint. Die persoon kan zich het best beschermen tegen virussen en hackers en wint de omgekeerde dag.

DE PRIJS

De omgekeerde dag! Als je tiener het spel wint, is die voor één dag de baas in huis. Wat gaan jullie eten of doen die dag? Dat beslist de baas. Als jij als ouder wint, moet je tiener voor één dag klusjes doen of je verwennen. Heerlijk, toch?

VOORBEREIDING

1. Lees het stripverhaal 'Ella, de cyberheldin. Wij zijn gehackt!' als je dat nog niet deed.
2. Verzamel wat je nodig hebt en knip alle pionnen en het spelbord uit. Knip ook de speelkaarten, als de beeld het uit kaarten op p.21 uit.
3. Maak een stapel van alle opdrachten, met de titelzijde naar boven. Nummer 1 ligt bovenaan, nummer 7 onderaan.

SPELVERLOOP

Welke personage je bent en wat je startpositie is, wordt bepaald door de cybertest.

1. Doe de cybertest. Die vind je op p.7.
2. Bekijk de resultaten. Welk personage ben je? Knip je pion uit.
3. Plaats je pion op de startpositie die bij je personage hoort.

Klaar? Let's go!

- Neem aan de start van elke ronde een opdracht en volg de stappen.
- Bij elke opdracht staat hoe je de winnaar bepaalt en wat die verdient.

BIJ GELIJKSPEL

Bepaal de winnaar met een extra opdracht.

WAT HEB JE NODIG?

- Pionnen (p. 9)
- Spelbord (p. 11)
- Speelkaarten (vanaf p. 13)
- Beeld het uit kaarten
- Timer (bv. op je gsm)
- Schrijfgerief
- Papier
- Laptop of gsm met internetverbinding
- Schaar

KAARTEN

Cybertest om je startpositie te bepalen

1. Wie heeft het sterkste wachtwoord?
2. Maak je wachtwoord (nog) sterker
3. Raad het cyberwoord
4. Beeld het uit
5. Doen of niet doen?
6. Wie vindt als eerste alle woorden?
7. Vind alle virussen

Gelijkspel

Cybertest: bepaal je personage en je startpositie

Je score op deze test bepaalt je personage en je startpositie op het spelbord.

Kies één iemand uit die de vragen stelt en ieders antwoorden noteert.

Deze persoon volgt deze stappen:

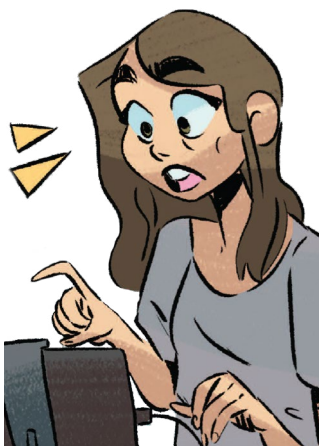
1. Schrijf de namen van alle spelers boven een kolom.
2. Vraag alle spelers om aan hun sterkste wachtwoord te denken.
3. Lees één per één elke stelling voor, exact zoals ze er staat.
4. Noteer voor elke speler telkens 'ja' of 'nee' bij elke stelling.
(ik weet het niet = nee)
5. Tel het aantal keren dat elke speler 'ja' antwoordde.
6. Ontdek op de volgende pagina welke personages alle spelers hebben!

STELLING Lees elke stelling voor, één per één, exact zoals ze er staat. Stel geen extra vragen. Na een woord vind je soms een *. Dit zijn verduidelijkingen en mag je luidop zeggen.	NAAM 1	NAAM 2	NAAM 3	NAAM 4	NAAM 5	NAAM 6
Mijn wachtwoord bevat kleine letters en hoofdletters.						
Mijn wachtwoord bevat minstens 1 cijfer.						
Mijn wachtwoord bevat minstens 1 teken (zoals !,-:,...).						
Mijn wachtwoord is een wachtzin*. *wachtzin = een wachtwoord dat bestaat uit een zin vb. ikeetgraagspaghetti						
Niemand kent mijn wachtwoord.						
Ik verander mijn wachtwoord minstens om de 3 maanden.						
Ik bewaar mijn wachtwoord op een veilige manier*. <ul style="list-style-type: none"> • Op een veilige manier = in een wachtwoordstelsel of op een toestel. • Niet veilig = noteren in een schriftje. 						
TOTAAL AANTAL KEER 'JA' GEANTWOORD =						

Cybertest: bepaal je personage en je startpositie

Hoe veel keer kon je speler 'ja' antwoorden tijdens de cybertest?
Dat getal bepaalt welk personage je bent: Sofie, Sonia, Ella of Veerle.
Lees de tekst onder je personage voor.

0 - 4
Sofie



Net zoals Sofie kan je nog heel wat bijleren! Cyberveiligheid? Daar ben je nog niet mee vertrouwd. Let dus goed op tijdens het spel om zoveel mogelijk bij te leren.

5
Sonia



Mooi! Jij kent de basis, net zoals Sonia! Je weet al het een en ander over cyberveiligheid. Maar het kan nog beter ;-)

6
Ella



Super, jij weet waarmee je bezig bent. Uitleg geven over cyberveilig gedrag doe je met plezier, net als Ella. Ella lees ook om de 2 jaar het apenstaartrapport! Kan jij misschien ook doen?

7
Veerle

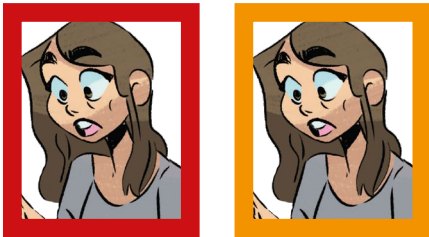
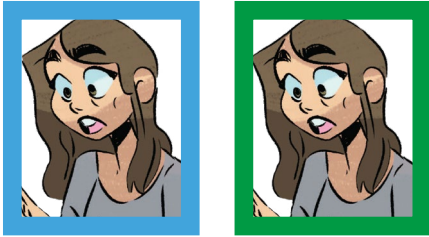
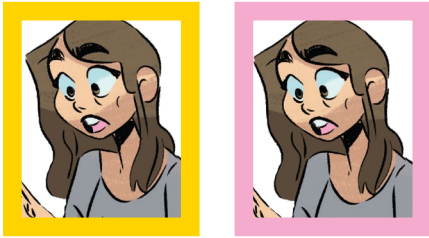


Wauw! Jij bent een echte cyberexpert. Jij weet alles over cyberveiligheid en deelt graag je kennis, net zoals Veerle.

Knip je pion uit en zet hem op de juiste startpositie

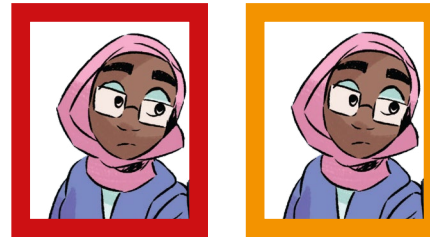
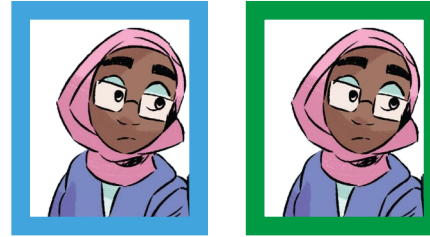
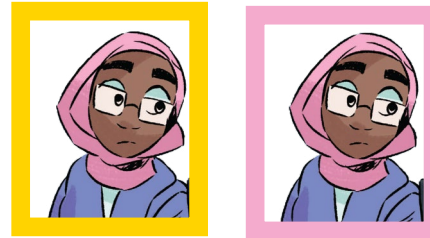
Vind je personage, kies een kleur en knip je pion uit.

Ben jij **Sofie** uit de cybertest?
Knip Sofie uit en zet de pion op **start**.



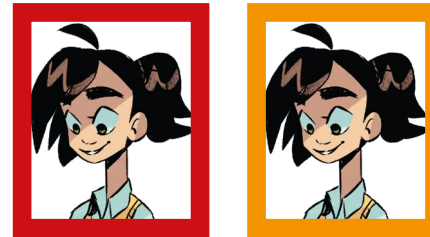
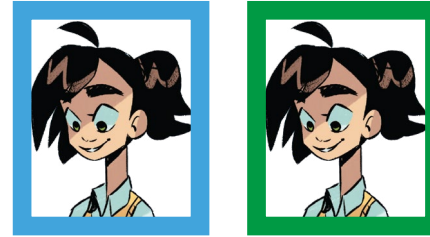
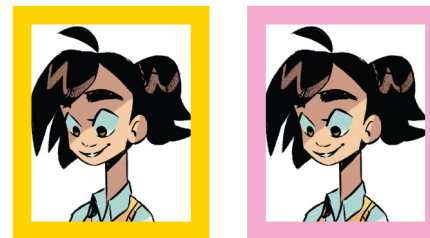
Startpositie: **START**

Ben jij **Sonia** uit de cybertest?
Knip Sonia uit en zet de pion op **start**.



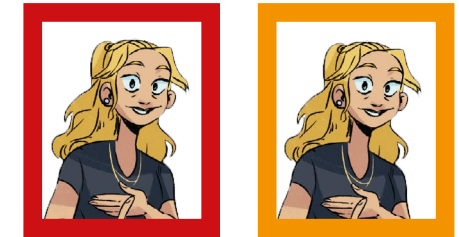
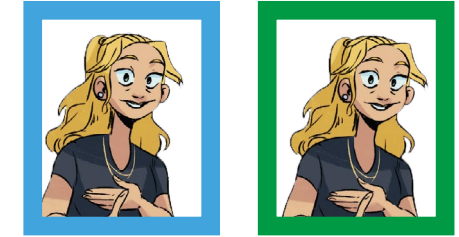
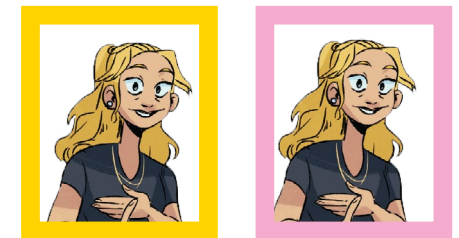
Startpositie: **START**

Ben jij **Ella** uit de cybertest?
Knip Ella uit en zet de pion op **vakje 1**.

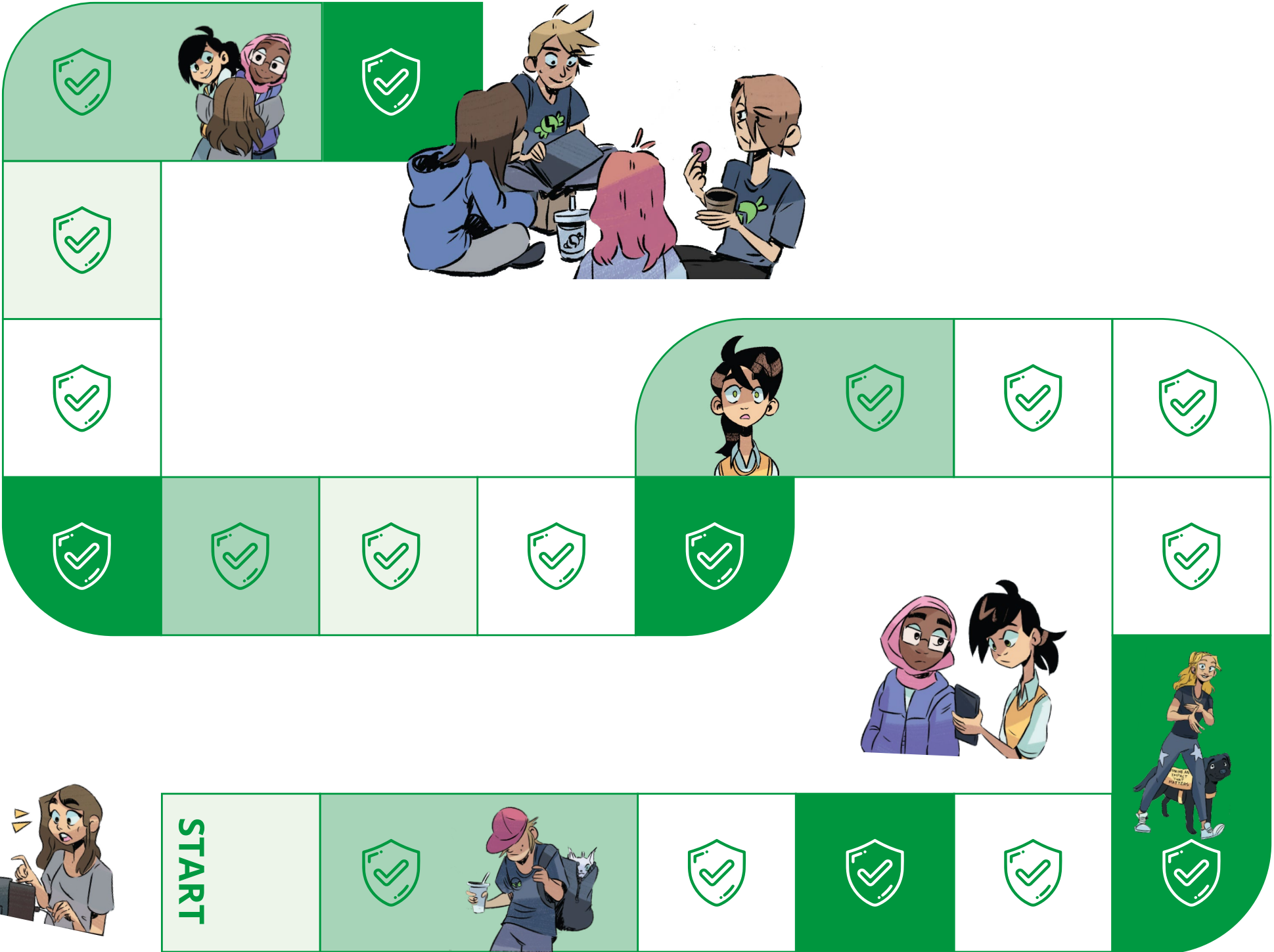


Startpositie: **VAKJE 1**

Ben jij **Veerle** uit de cybertest?
Knip Veerle uit en zet de pion op **vakje 1**.



Startpositie: **VAKJE 1**



START

OPDRACHT 1

WIE HEEFT HET STERKSTE WACHTWOORD?



De winnaar verdient 1 schild
Verplaats je pion naar het eerstvolgende schild op het spelbord



Hé, tiener!
Jij moet deze kaart voorlezen.



5 min

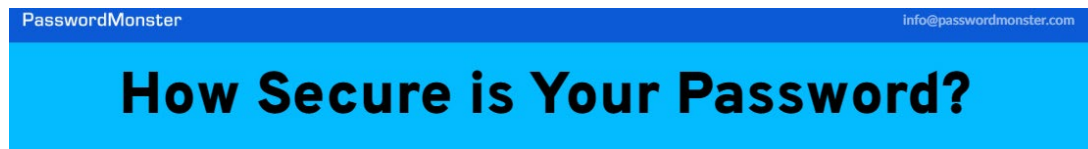
Een zwak wachtwoord is makkelijk te raden. Hoe sterker je wachtwoord, hoe meer tijd een hacker nodig heeft om het te kraken.

Hoe lang zou het duren voor een hacker om jouw wachtwoord te kraken?

Elke speler volgt deze stappen:

1. Denk aan het sterkste wachtwoord dat je nu gebruikt, maar verklap het niet.
2. Geef je wachtwoord in op www.passwordmonster.com.
3. Zeg welke tijd je ziet staan onder 'Time to crack you password'.

De winnaar van deze kaart is degene met de langste kraaktijd. Deze persoon verdient 1 schild en mag 1 stap vooruit op het spelbord. De anderen niet.



Take the Password Test

Tip: It's often better to have longer passwords than shorter, more complex ones

Show password:

Type a password

No Password

0 characters containing: Lower case Upper case Numbers Symbols

Time to crack your password:
0 second



OPDRACHT 2

MAAK JE WACHTWOORD (NOG) STERKER



De winnaar verdient 1 schild
Verplaats je pion naar het eerstvolgende schild op het spelbord



Hé, tiener!
Jij moet deze kaart voorlezen.



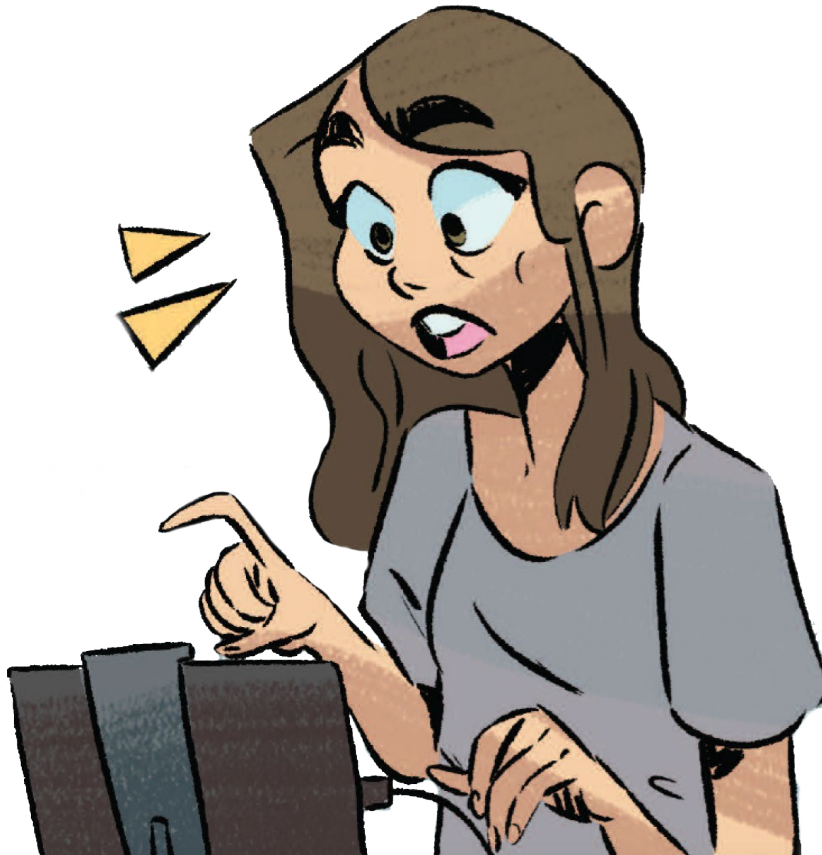
5 min

Pas je wachtwoord aan en maak het (nog) sterker. Niet alleen is dat sowieso een goed idee, je kan er in deze ronde ook een schild mee winnen. De tips voor een sterk wachtwoord lees je in het groene kadertje. Lees ze voor. Wie kent nog tips?

Elke speler volgt deze stappen:

1. Pas minstens één van de tips toe om je wachtwoord sterker te maken.
2. Geef je nieuwe wachtwoord in op www.passwordmonster.com.
3. Zeg welke tijd je nu ziet staan onder 'Time to crack your password'.

De winnaar van deze kaart is degene die nu de langste kraaktijd heeft. Deze persoon verdient 1 schild en mag 1 stap vooruit op het spelbord. De anderen niet.



TIPS VOOR EEN STERK WACHTWOORD

- Gebruik cijfers
- Gebruik kleine letters en hoofdletters
- Gebruik tekens
- Gebruik een wachzin
- Gebruik minstens 15 karakters



OPDRACHT 3

RAAD HET CYBERWOORD



De winnaar verdient 0, 1 of 2 schilden

Verplaats je pion telkens naar het eerstvolgende schild op het spelbord



Hé, tiener!
Jij moet deze kaart voorlezen.



10 min

Oké, tijd om zien of je ouders wat cyberjargon kennen!

Volg deze stappen:

Neem de woordenlijst op p. 19 erbij en zorg dat je ouders niet kunnen meelesen.

1. Lees de uitleg van een woord. Je ouders hebben 10 seconden de tijd om het woord te raden. Gebruik eventueel de timer van je gsm.
2. Duid aan in de tabel of je ouders het woord binnen de tijd konden raden.
3. Doe dit voor alle 8 woorden en bereken de score.

Verdeel de schilden op basis van het aantal woorden dat je ouders konden raden.

- ≤ 4 : Aiai. Je ouders krijgen niets! Alle andere spelers krijgen 1 schild en gaan 1 plaats vooruit op het spelbord.
- 4 - 6 : Je ouders krijgen 1 schild en gaan 1 plaats vooruit op het spelbord. De andere spelers niet.
- ≥ 6 : Elke speler krijgt 2 schilden en gaat 2 plaatsen vooruit op het spelbord, ook je ouders. Goed gedaan, ouders!



Woordenlijst

Opgepast, ouder! Enkel je tiener mag dit lezen.

OMSCHRIJVING	WOORD	GERADEN
Een draadloze, draagbare computer die je bedient door met je vinger het scherm aan te raken.	Tablet	
Een geheim woord dat alleen jij kent, waarmee je bijvoorbeeld toegang krijgt tot je laptop, je sociale media of een website. Je kan het vergelijken met een sleutel.	Wachtwoord	
Met slechte bedoelingen inbreken in een geconnecteerd toestel om je gegevens stelen, informatie te vervalsen of ervoor zorgen dat je je toestel niet meer kan gebruiken.	Hacken	
Informatie of gegevens op een computer.	Data	
Een beveiligingsprogramma dat nakijkt welke informatie je toestel wil binnenkomen. Het houdt gevaarlijke informatie tegen.	Firewall	
Een beveiligingsprogramma dat informatie op je computer nakijkt. Als deze software gevaarlijke informatie tegenkomt, vraagt die of je de informatie wil bijhouden of verwijderen.	Antivirussoftware	
Een kopie maken van de informatie op je computer. Als je computer stuk gaat of gehackt wordt, heb je al je informatie nog veilig op een andere plek.	Een back-up maken	
Een synoniem is gijzelsoftware. Dit is een programma dat gegevens op je computer steelt en tegelijk je computer blokkeert. Zolang de eigenaar van de computer geen geld betaalt aan de hacker, kan die de computer niet gebruiken.	Ransomware	

OPDRACHT 4

BEELD HET UIT



Elke speler verdient 1 schild per juist geraden woord
Je kan dus een hele sprong vooruit maken (tot wel 5 schilden) op het spelbord



Hé, ouder!
Jij moet deze kaart voorlezen.



10 min

In deze ronde beelden jullie **5 woorden** uit.

Wie het snelst raadt, krijgt telkens een schild. Er zijn dus 5 schilden te winnen. Go, go, go!

Volg deze stappen:

Op p. 23 vind je 5 woordkaarten. Bekijk enkel de voorkant!

1. Knip via de stippellijn de woordkaarten uit als je dit nog niet deed tijdens de voorbereiding. Bekijk de achterkant NIET. Daarop staan de uitbeeldwoorden. Wie dit wel doet, verliest een schild.
2. Verdeel de woordkaarten onder de spelers.
3. Als iedereen een woordkaart heeft, mag je het woord op de achterkant lezen. Dit woord ga je uitbeelden.
4. Alle spelers beelden om de beurt hun woord uit. De anderen proberen zo snel mogelijk het woord te raden.
5. Voor elk woord dat je als eerste raadt, krijg je een schild en ga je een plaats vooruit op het spelbord.

Leef je uit, beeld het uit!



Woordkaarten - voorkant

**BEELD
HET UIT**

Draai deze kaart niet om.

**BEELD
HET UIT**

Draai deze kaart niet om.

**BEELD
HET UIT**

Draai deze kaart niet om.

**BEELD
HET UIT**

Draai deze kaart niet om.

**BEELD
HET UIT**

Draai deze kaart niet om.

Woordkaarten - achterkant

Tablet



Wachtwoord



USB-stick



Hacker



Firewall



OPDRACHT 5

DOEN of NIET DOEN?



Elke speler kan tot 3 schilden verdienen
Je kan dus een hele sprong vooruit maken (tot wel 3 schilden) op het spelbord



Hé, ouder!
Jij moet deze kaart voorlezen.



15 min

En? Wie staat ondertussen aan de leiding? Eens zien of daar in deze ronde verandering in komt.

Schat in wat je best niét doet en best wél om cyberveilig te zijn. Er zijn maar liefst 3 schilden te winnen als je goed scoort, dus komaan he, focus!

Volg deze stappen:

1. Knip voor elke speler een DOEN en NIET DOEN-kaart uit (p. 27) als je dit nog niet deed tijdens de voorbereiding.
2. Neem p.29 waarop de situaties en de scoretabel staan. Vul de namen van de spelers in.
3. Lees de eerste situatie voor.
4. Elke speler schat in of je dit best wel DOET of best NIET DOET.
5. Tel samen af van 3 tot 0. Bij 0 leggen alle spelers tegelijkertijd hun DOEN of NIET DOEN-kaart op tafel.
6. Noteer in de tabel (p. 29) wie DOEN (V) legde en wie NIET DOEN (X) legde.
7. Herhaal stap 3 t.e.m. 6 voor elke situatie.
8. Als je alle situaties hebt overlopen, neem je de verbeter sleutel (p. 30). Overloop samen de juiste antwoorden en duid aan wie wat juist had. Zo kan je de score berekenen.

Afhankelijk van het aantal juiste antwoorden krijg je 1, 2 of 3 schilden

- ≤ 6 : 1 schild
- $7 \leq X \leq 9$: 2 schilden
- ≥ 10 : 3 schilden, nice!



DOEN

DOEN

DOEN

DOEN

DOEN

**NIET
DOEN**

**NIET
DOEN**

**NIET
DOEN**

**NIET
DOEN**

**NIET
DOEN**

DOEN

DOEN

DOEN

DOEN

DOEN

**NIET
DOEN**

**NIET
DOEN**

**NIET
DOEN**

**NIET
DOEN**

**NIET
DOEN**

Schat in wat je best niét doet en best wél om cyberveilig te zijn.

1. Ik wil voorkomen dat ik gehackt word, dus ik deel mijn wachtwoord met anderen.
2. Ik wil voorkomen dat ik gehackt word, dus ik gebruik 3 verschillende wachtwoorden.
3. Ik ben gehackt. Panikeren maar!
4. Ik ben gehackt, dus ik wis al mijn gegevens zodat de hacker niks kan vinden.
5. Ik ben gehackt, dus verander ik al mijn wachtwoorden.
6. Ik ben gehackt, dus ik breng een volwassene op de hoogte.
7. Wat denk je van dit wachtwoord: '12345678': doen of niet doen?
8. Wat denk je van dit wachtwoord: 'lLoveYou': doen of niet doen?
9. Wat denk je van dit wachtwoord: 'lZ2BBSodwew743!' (komt van: Ik Zag 2 Beren Broodjes Smeren o dat was een wonder 743!): doen of niet doen?
10. Wat denk je van dit wachtwoord: 'Sterkwachtwoord': doen of niet doen?

SPELER ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE ↓

Verbetersleutel DOEN of NIET DOEN

1	Ik wil voorkomen dat ik gehackt word, dus ik deel mijn wachtwoord met anderen.	NIET DOEN	Deel nooit jouw wachtwoord met anderen. Jouw informatie is privé.
2	Ik wil voorkomen dat ik gehackt word, dus ik gebruik 3 verschillende wachtwoorden.	DOEN	Gebruik verschillende wachtwoorden voor verschillende kanalen. Als er één wachtwoord gehackt is, dan kan de hacker bijvoorbeeld wel op jouw sociale media, maar niet aan jouw mails omdat je daar een ander wachtwoord gebruikt.
3	Ik ben gehackt. Panikeren maar!	NIET DOEN	Blijf kalm en ga rustig op zoek naar oplossingen. Vraag hulp. Panikeren maakt het probleem alleen maar erger.
4	Ik ben gehackt, dus ik wis al mijn gegevens zodat de hacker niks kan vinden.	NIET DOEN	Jouw gegevens wissen is nogal overdreven. Bekijk de andere acties die je wel kan doen die minder drastisch zijn.
5	Ik ben gehackt, dus ik verander ik al mijn wachtwoorden.	DOEN	Als je jouw wachtwoorden verandert, moet de hacker alles terug opnieuw uitpluizen. Goeie zet!
6	Ik ben gehackt, dus ik breng een volwassene op de hoogte.	DOEN	Ga inderdaad eerst hulp vragen bij ouders of andere volwassenen. Als het niet opgelost raakt, kan je de bank of de politie inschakelen.
7	Wat denk je van dit wachtwoord: '12345678': doen of niet doen?	NIET DOEN	'12345678' is een zwak wachtwoord. Het is makkelijk te raden.
8	Wat denk je van dit wachtwoord: 'ILoveYou': doen of niet doen?	NIET DOEN	'ILoveYou' is een zwak wachtwoord. Er ontbreken cijfers en speciale tekens.
9	Wat denk je van dit wachtwoord: 'IZ2BBSodwew743!' (komt van: Ik Zag 2 Beren Broodjes Smeren o dat was een wonder 743!): doen of niet doen?	DOEN	'IZ2BBSodwew743!' is een sterk wachtwoord omdat het een wachzin is en een willekeurig getal bevat. Volgens passwordmonster.com zou een hacker er 35 miljoen jaar over doen om het te kraken ;-)
10	Wat denk je van dit wachtwoord: 'Sterkwachtwoord': een doen of niet doen?	NIET DOEN	'Sterkwachtwoord' is een zwak wachtwoord.

OPDRACHT 6

WIE VINDT ALS EERSTE ALLE WOORDEN?



De winnaar verdient 1 schild
Verplaats je pion naar het eerstvolgende schild op het spelbord



Hé, tiener!
Jij moet deze kaart voorlezen.



10 min

Je hebt ontdekt hoe snel een hacker je wachtwoord kan raden. Eens zien hoe snel jij al de woorden van dit kruiswoordraadsel raadt. Hopelijk heel wat sneller!

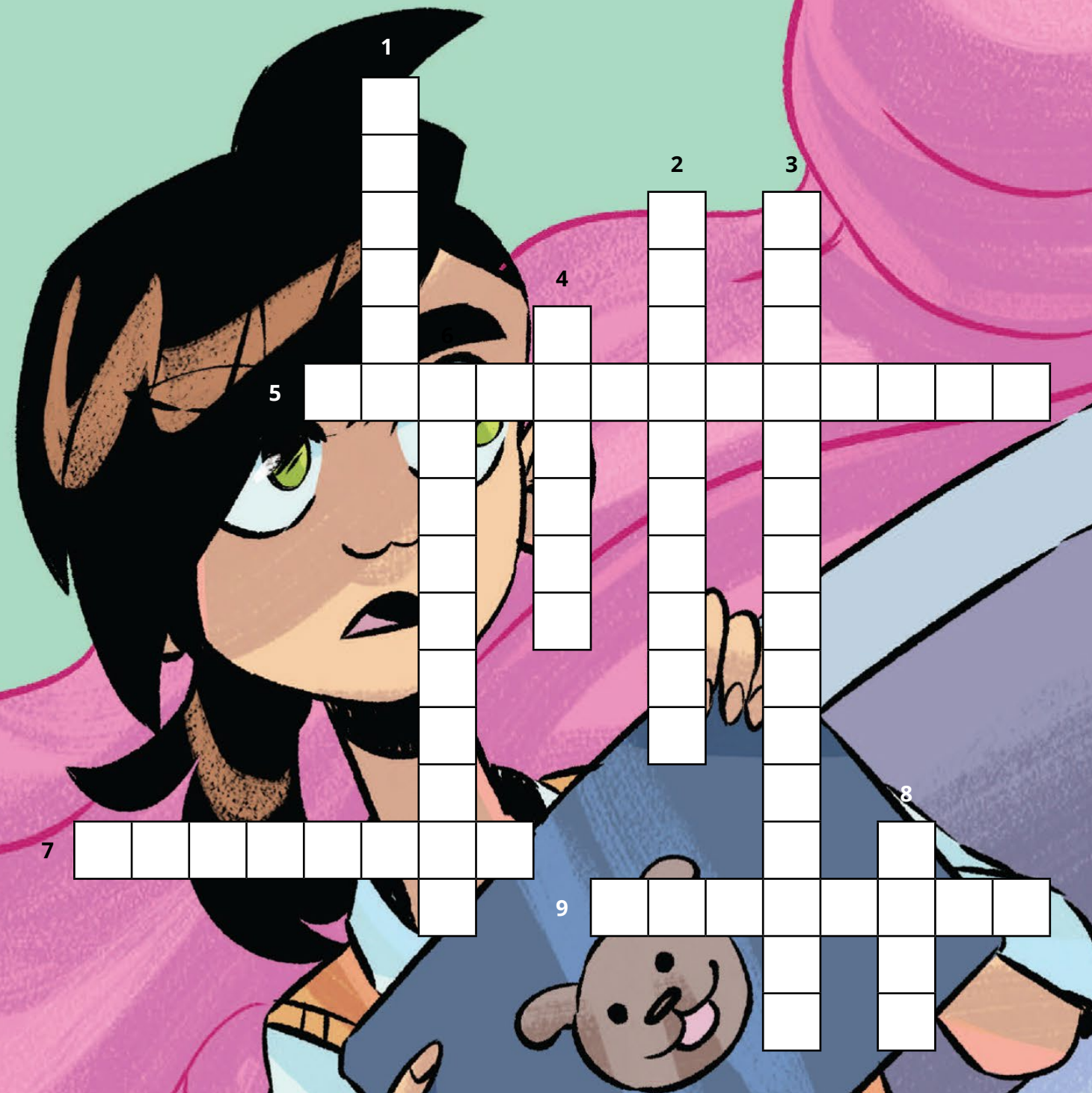
Volg deze stappen:

1. Geef elke speler het kruiswoordraadsel.
2. Elke speler lost het kruiswoordraadsel zo snel mogelijk op.
3. Wie als eerste alle woorden vindt, verdient 1 schild en gaat 1 plaats vooruit op het spelbord.

Dit is de voorlaatste opdracht. Laat de kans niet schieten om dat schild te winnen ;-)



KRUISWOORDRAADSEL



Horizontaal

[5] Een link in een bericht die afkomstig is van een hacker. Het wordt ook wel eens een phishing link genoemd. Als je erop klikt, vist de hacker naar jouw informatie of kan er een virus vrijkomen.

[7] Het is een ingang op je computer die je gebruikt om een ander apparaat op aan te sluiten. Naast een USBstick, kunnen dat ook een muis of een toetsenbord zijn.

[9] Een beveiligingsprogramma dat nakijkt welke data of gegevens jouw digitaal toestel willen binnenkomen. Het houdt gevaarlijke informatie tegen.

Verticaal

[1] Een online zoekmachine, vergelijkbaar met een grote virtuele bibliotheek.

[2] Een geheim woord dat alleen jij kent, waarmee je bijvoorbeeld toegang krijgt tot je laptop, je sociale media of een website. Je kan het vergelijken met een sleutel.

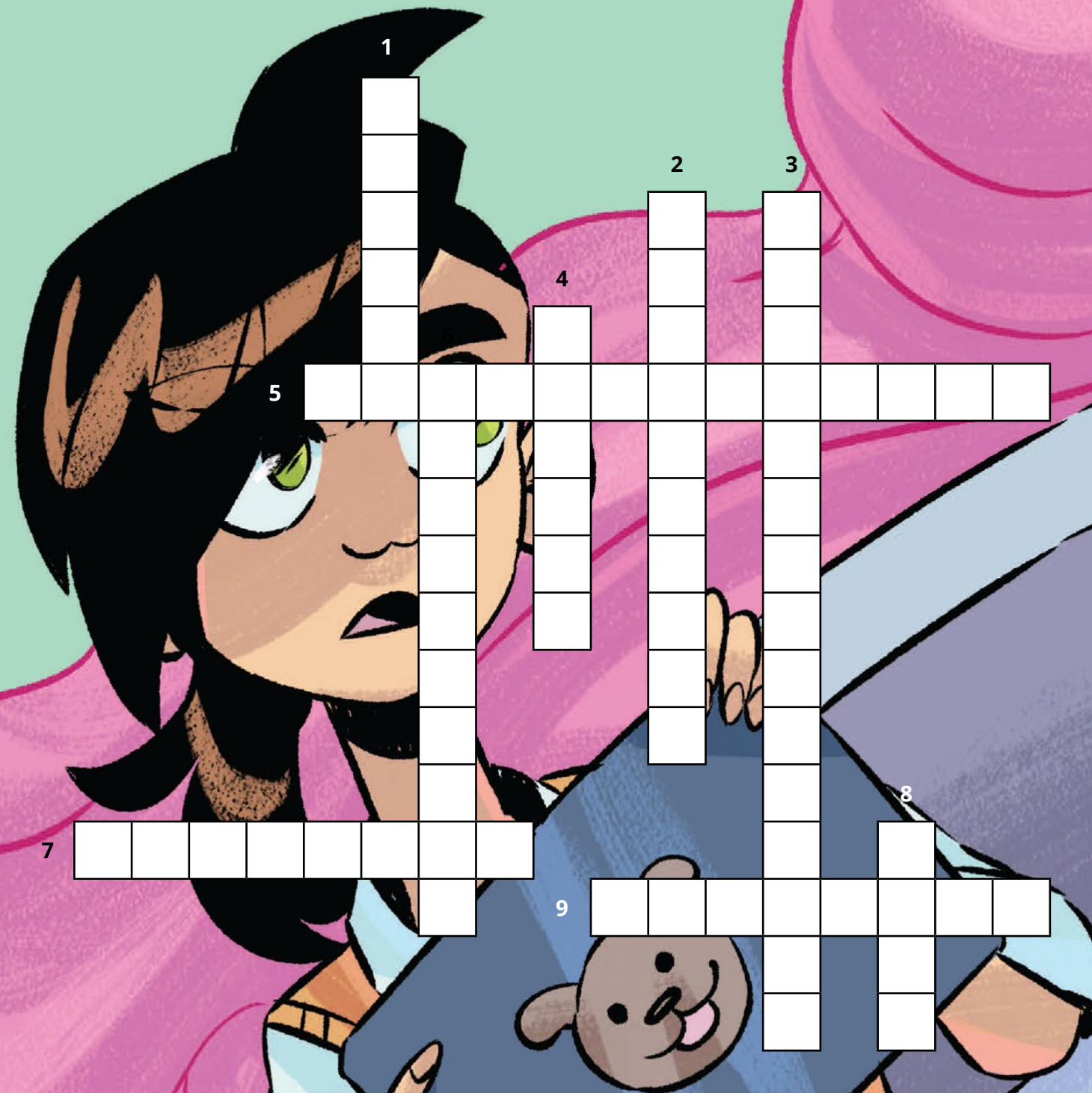
[3] Het beveiligen van je digitale toestellen die verbonden zijn met het internet - zoals je tablet, computer, smartphone- tegen cybercriminelen.

[4] Met slechte bedoelingen inbreken in een toestel verbonden met het internet. Een hacker kan je gegevens stelen, informatie vervalsen of ervoor zorgen dat je je toestel niet meer kan gebruiken.

[6] Een synoniem is gijzelsoftware. Dit is een programma dat gegevens op je computer steelt en tegelijk je computer blokkeert. Zolang de eigenaar van de computer geen geld betaalt aan de hacker, kan die de computer niet gebruiken.

[8] Informatie of gegevens op een computer.

KRUISWOORDRAADSEL



Horizontaal

[5] Een link in een bericht die afkomstig is van een hacker. Het wordt ook wel eens een phishing link genoemd. Als je erop klikt, vist de hacker naar jouw informatie of kan er een virus vrijkomen.

[7] Het is een ingang op je computer die je gebruikt om een ander apparaat op aan te sluiten. Naast een USBstick, kunnen dat ook een muis of een toetsenbord zijn.

[9] Een beveiligingsprogramma dat nakijkt welke data of gegevens jouw digitaal toestel willen binnenkomen. Het houdt gevaarlijke informatie tegen.

Verticaal

[1] Een online zoekmachine, vergelijkbaar met een grote virtuele bibliotheek.

[2] Een geheim woord dat alleen jij kent, waarmee je bijvoorbeeld toegang krijgt tot je laptop, je sociale media of een website. Je kan het vergelijken met een sleutel.

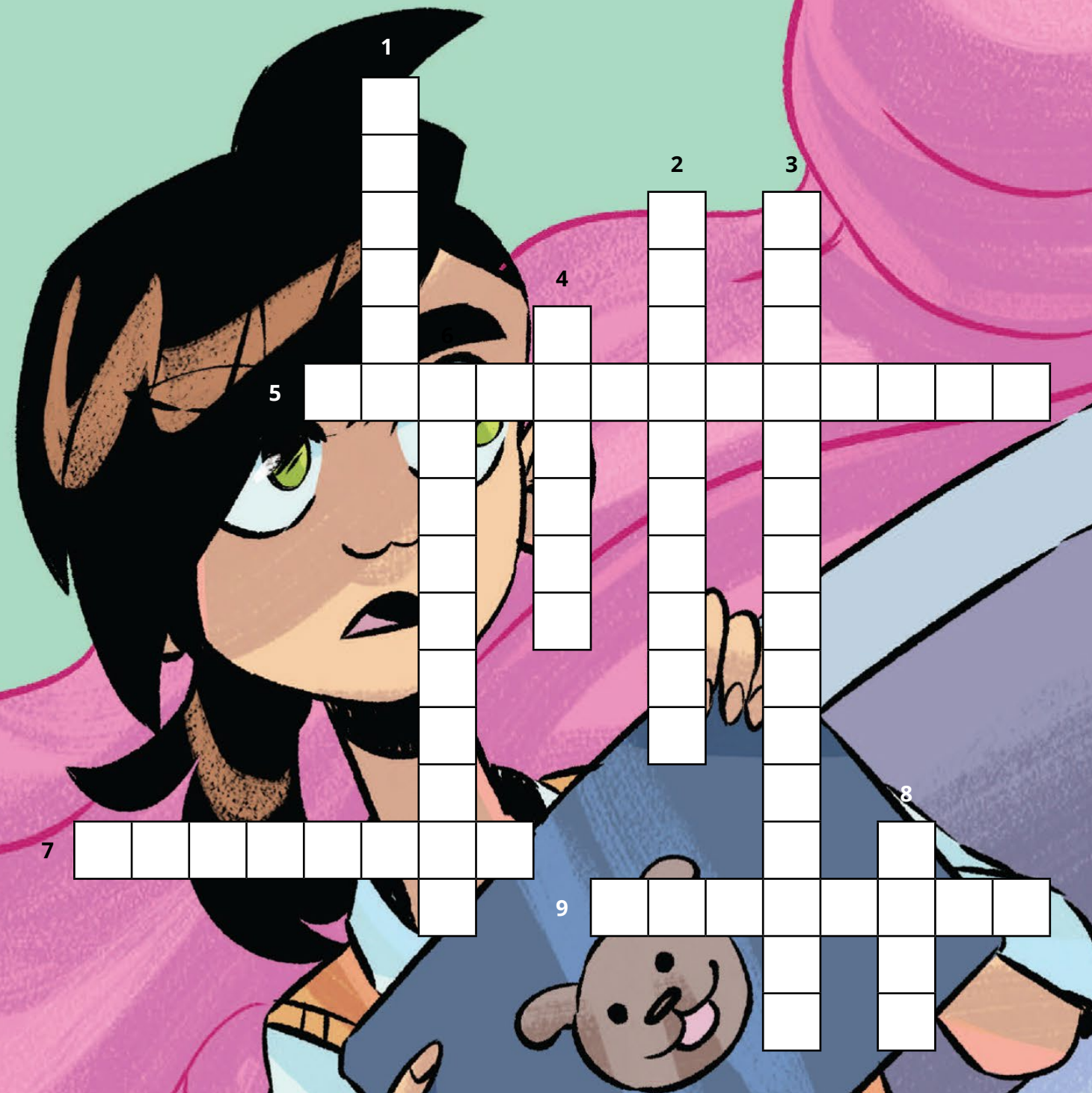
[3] Het beveiligen van je digitale toestellen die verbonden zijn met het internet - zoals je tablet, computer, smartphone- tegen cybercriminelen.

[4] Met slechte bedoelingen inbreken in een toestel verbonden met het internet. Een hacker kan je gegevens stelen, informatie vervalsen of ervoor zorgen dat je je toestel niet meer kan gebruiken.

[6] Een synoniem is gijzelsoftware. Dit is een programma dat gegevens op je computer steelt en tegelijk je computer blokkeert. Zolang de eigenaar van de computer geen geld betaalt aan de hacker, kan die de computer niet gebruiken.

[8] Informatie of gegevens op een computer.

KRUISWOORDRAADSEL



Horizontaal

[5] Een link in een bericht die afkomstig is van een hacker. Het wordt ook wel eens een phishing link genoemd. Als je erop klikt, vist de hacker naar jouw informatie of kan er een virus vrijkomen.

[7] Het is een ingang op je computer die je gebruikt om een ander apparaat op aan te sluiten. Naast een USBstick, kunnen dat ook een muis of een toetsenbord zijn.

[9] Een beveiligingsprogramma dat nakijkt welke data of gegevens jouw digitaal toestel willen binnenkomen. Het houdt gevaarlijke informatie tegen.

Verticaal

[1] Een online zoekmachine, vergelijkbaar met een grote virtuele bibliotheek.

[2] Een geheim woord dat alleen jij kent, waarmee je bijvoorbeeld toegang krijgt tot je laptop, je sociale media of een website. Je kan het vergelijken met een sleutel.

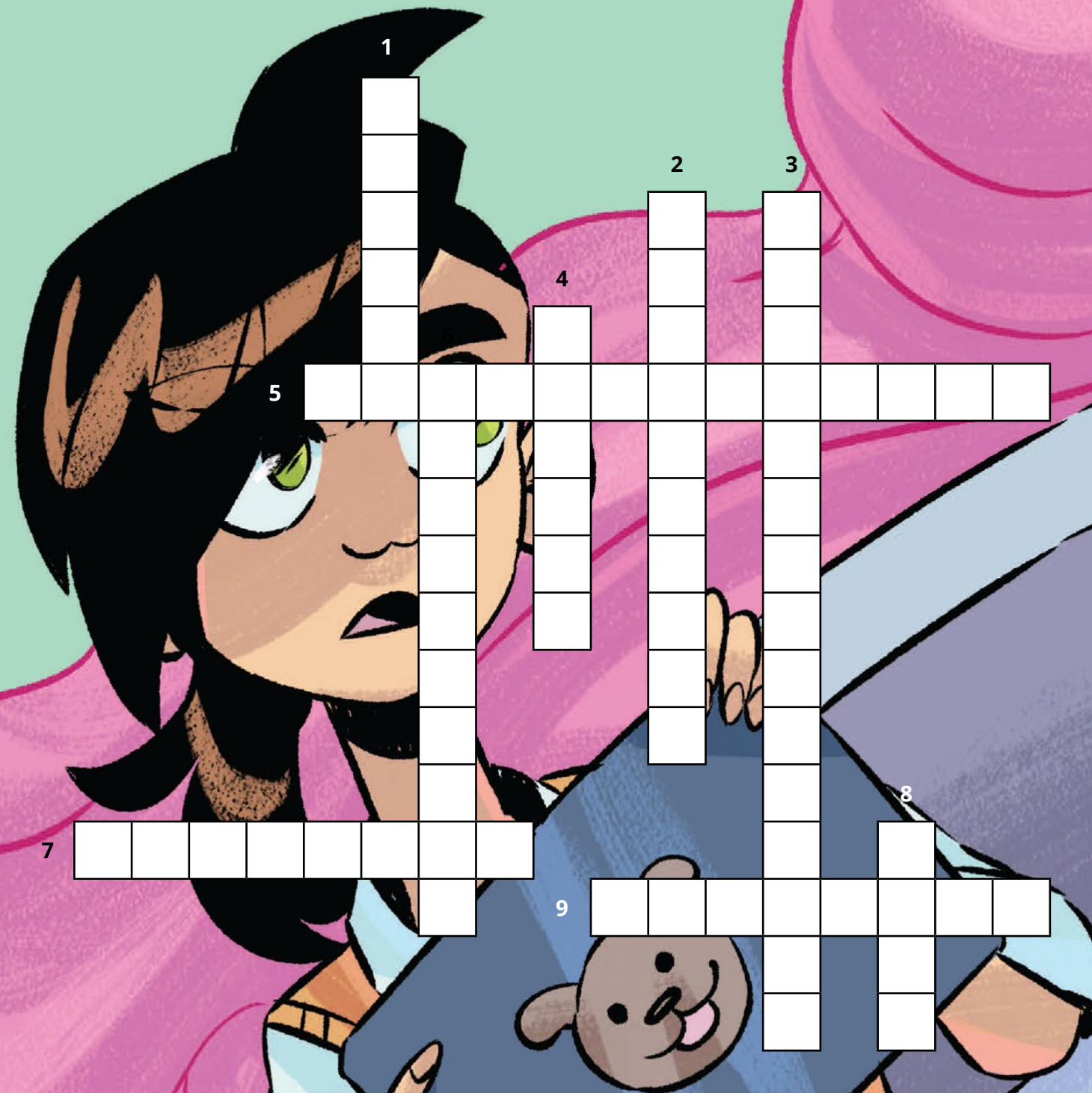
[3] Het beveiligen van je digitale toestellen die verbonden zijn met het internet - zoals je tablet, computer, smartphone- tegen cybercriminelen.

[4] Met slechte bedoelingen inbreken in een toestel verbonden met het internet. Een hacker kan je gegevens stelen, informatie vervalsen of ervoor zorgen dat je je toestel niet meer kan gebruiken.

[6] Een synoniem is gijzelsoftware. Dit is een programma dat gegevens op je computer steelt en tegelijk je computer blokkeert. Zolang de eigenaar van de computer geen geld betaalt aan de hacker, kan die de computer niet gebruiken.

[8] Informatie of gegevens op een computer.

KRUISWOORDRAADSEL



Horizontaal

[5] Een link in een bericht die afkomstig is van een hacker. Het wordt ook wel eens een phishing link genoemd. Als je erop klikt, vist de hacker naar jouw informatie of kan er een virus vrijkomen.

[7] Het is een ingang op je computer die je gebruikt om een ander apparaat op aan te sluiten. Naast een USBstick, kunnen dat ook een muis of een toetsenbord zijn.

[9] Een beveiligingsprogramma dat nakijkt welke data of gegevens jouw digitaal toestel willen binnenkomen. Het houdt gevaarlijke informatie tegen.

Verticaal

[1] Een online zoekmachine, vergelijkbaar met een grote virtuele bibliotheek.

[2] Een geheim woord dat alleen jij kent, waarmee je bijvoorbeeld toegang krijgt tot je laptop, je sociale media of een website. Je kan het vergelijken met een sleutel.

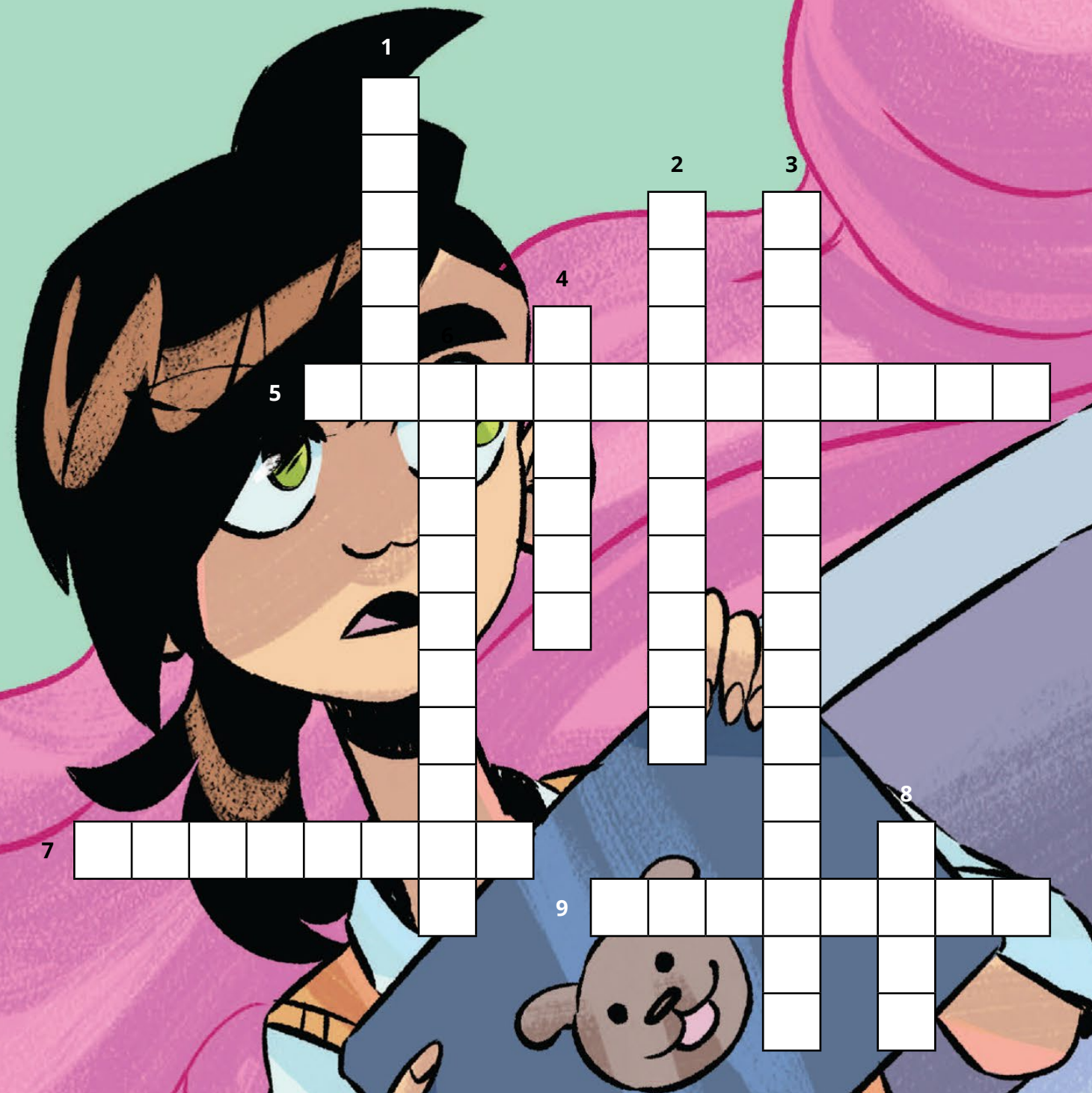
[3] Het beveiligen van je digitale toestellen die verbonden zijn met het internet - zoals je tablet, computer, smartphone- tegen cybercriminelen.

[4] Met slechte bedoelingen inbreken in een toestel verbonden met het internet. Een hacker kan je gegevens stelen, informatie vervalsen of ervoor zorgen dat je je toestel niet meer kan gebruiken.

[6] Een synoniem is gijzelsoftware. Dit is een programma dat gegevens op je computer steelt en tegelijk je computer blokkeert. Zolang de eigenaar van de computer geen geld betaalt aan de hacker, kan die de computer niet gebruiken.

[8] Informatie of gegevens op een computer.

KRUISWOORDRAADSEL



Horizontaal

[5] Een link in een bericht die afkomstig is van een hacker. Het wordt ook wel eens een phishing link genoemd. Als je erop klikt, vist de hacker naar jouw informatie of kan er een virus vrijkomen.

[7] Het is een ingang op je computer die je gebruikt om een ander apparaat op aan te sluiten. Naast een USBstick, kunnen dat ook een muis of een toetsenbord zijn.

[9] Een beveiligingsprogramma dat nakijkt welke data of gegevens jouw digitaal toestel willen binnenkomen. Het houdt gevaarlijke informatie tegen.

Verticaal

[1] Een online zoekmachine, vergelijkbaar met een grote virtuele bibliotheek.

[2] Een geheim woord dat alleen jij kent, waarmee je bijvoorbeeld toegang krijgt tot je laptop, je sociale media of een website. Je kan het vergelijken met een sleutel.

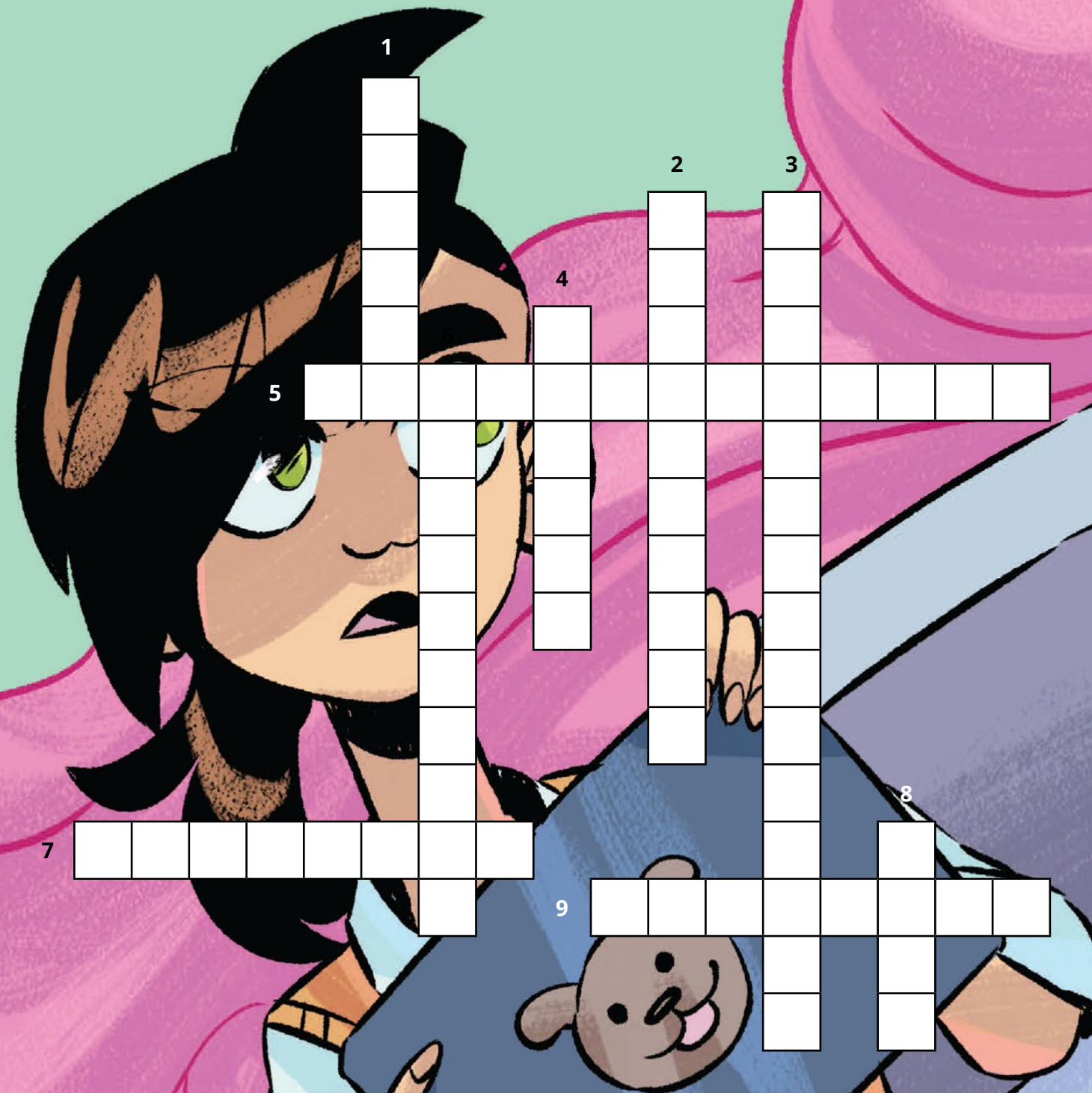
[3] Het beveiligen van je digitale toestellen die verbonden zijn met het internet - zoals je tablet, computer, smartphone- tegen cybercriminelen.

[4] Met slechte bedoelingen inbreken in een toestel verbonden met het internet. Een hacker kan je gegevens stelen, informatie vervalsen of ervoor zorgen dat je je toestel niet meer kan gebruiken.

[6] Een synoniem is gijzelsoftware. Dit is een programma dat gegevens op je computer steelt en tegelijk je computer blokkeert. Zolang de eigenaar van de computer geen geld betaalt aan de hacker, kan die de computer niet gebruiken.

[8] Informatie of gegevens op een computer.

KRUISWOORDRAADSEL



Horizontaal

[5] Een link in een bericht die afkomstig is van een hacker. Het wordt ook wel eens een phishing link genoemd. Als je erop klikt, vist de hacker naar jouw informatie of kan er een virus vrijkomen.

[7] Het is een ingang op je computer die je gebruikt om een ander apparaat op aan te sluiten. Naast een USBstick, kunnen dat ook een muis of een toetsenbord zijn.

[9] Een beveiligingsprogramma dat nakijkt welke data of gegevens jouw digitaal toestel willen binnenkomen. Het houdt gevaarlijke informatie tegen.

Verticaal

[1] Een online zoekmachine, vergelijkbaar met een grote virtuele bibliotheek.

[2] Een geheim woord dat alleen jij kent, waarmee je bijvoorbeeld toegang krijgt tot je laptop, je sociale media of een website. Je kan het vergelijken met een sleutel.

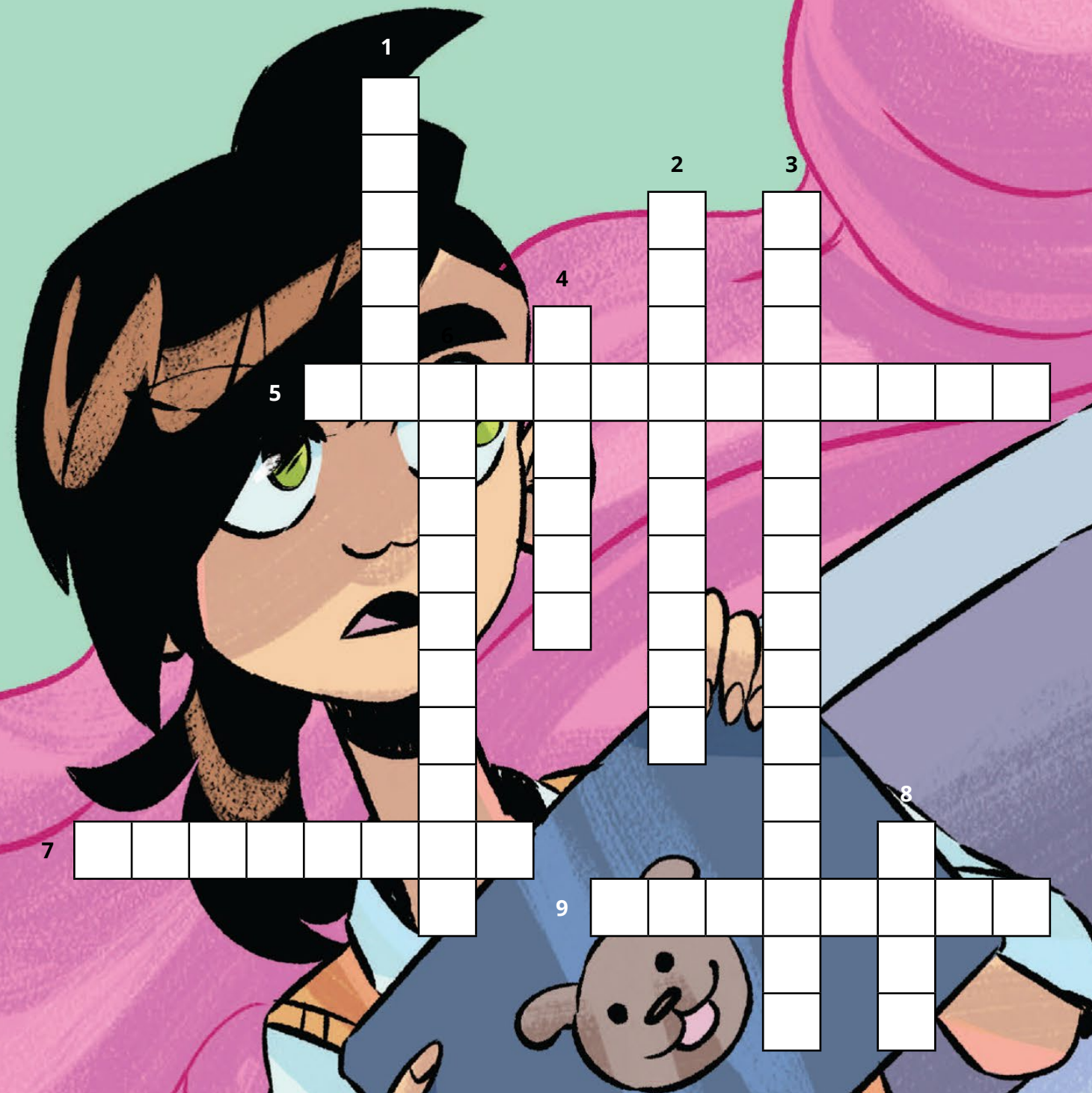
[3] Het beveiligen van je digitale toestellen die verbonden zijn met het internet - zoals je tablet, computer, smartphone- tegen cybercriminelen.

[4] Met slechte bedoelingen inbreken in een toestel verbonden met het internet. Een hacker kan je gegevens stelen, informatie vervalsen of ervoor zorgen dat je je toestel niet meer kan gebruiken.

[6] Een synoniem is gijzelsoftware. Dit is een programma dat gegevens op je computer steelt en tegelijk je computer blokkeert. Zolang de eigenaar van de computer geen geld betaalt aan de hacker, kan die de computer niet gebruiken.

[8] Informatie of gegevens op een computer.

KRUISWOORDRAADSEL



Horizontaal

[5] Een link in een bericht die afkomstig is van een hacker. Het wordt ook wel eens een phishing link genoemd. Als je erop klikt, vist de hacker naar jouw informatie of kan er een virus vrijkomen.

[7] Het is een ingang op je computer die je gebruikt om een ander apparaat op aan te sluiten. Naast een USBstick, kunnen dat ook een muis of een toetsenbord zijn.

[9] Een beveiligingsprogramma dat nakijkt welke data of gegevens jouw digitaal toestel willen binnenkomen. Het houdt gevaarlijke informatie tegen.

Verticaal

[1] Een online zoekmachine, vergelijkbaar met een grote virtuele bibliotheek.

[2] Een geheim woord dat alleen jij kent, waarmee je bijvoorbeeld toegang krijgt tot je laptop, je sociale media of een website. Je kan het vergelijken met een sleutel.

[3] Het beveiligen van je digitale toestellen die verbonden zijn met het internet - zoals je tablet, computer, smartphone- tegen cybercriminelen.

[4] Met slechte bedoelingen inbreken in een toestel verbonden met het internet. Een hacker kan je gegevens stelen, informatie vervalsen of ervoor zorgen dat je je toestel niet meer kan gebruiken.

[6] Een synoniem is gijzelsoftware. Dit is een programma dat gegevens op je computer steelt en tegelijk je computer blokkeert. Zolang de eigenaar van de computer geen geld betaalt aan de hacker, kan die de computer niet gebruiken.

[8] Informatie of gegevens op een computer.

OPDRACHT 7

VIND ALLE VIRUSSEN



In deze ronde kan elke speler schilden verdienen of verliezen



Hé, ouder!
Jij moet deze kaart voorlezen.



10 min

Hé, goed gedaan.

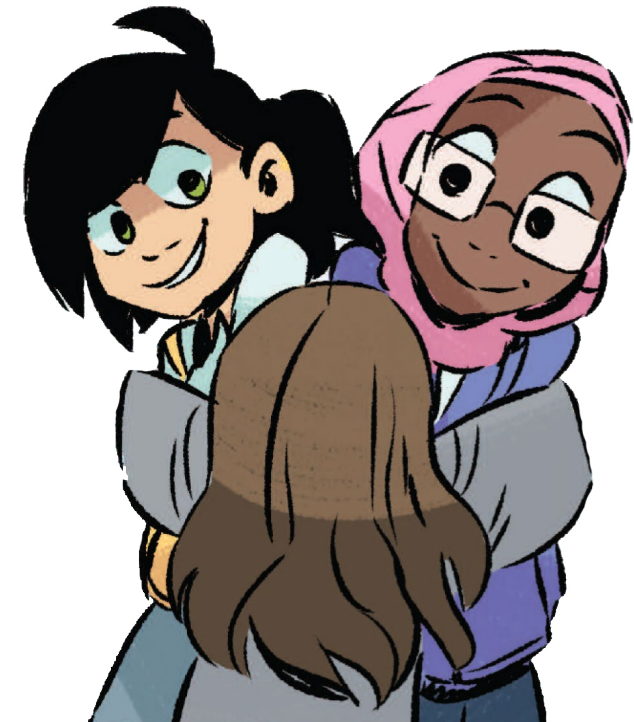
Cyberjargon en sterke wachtwoorden hebben geen geheimen meer voor jou.

We sluiten af met een ander belangrijk aspect van cyberveiligheid: je computer beschermen tegen virussen. Om dit spel te spelen kruipen jullie om beurt in de huid van een virus en een antivirusscanner in een spelletje verstoppertje.

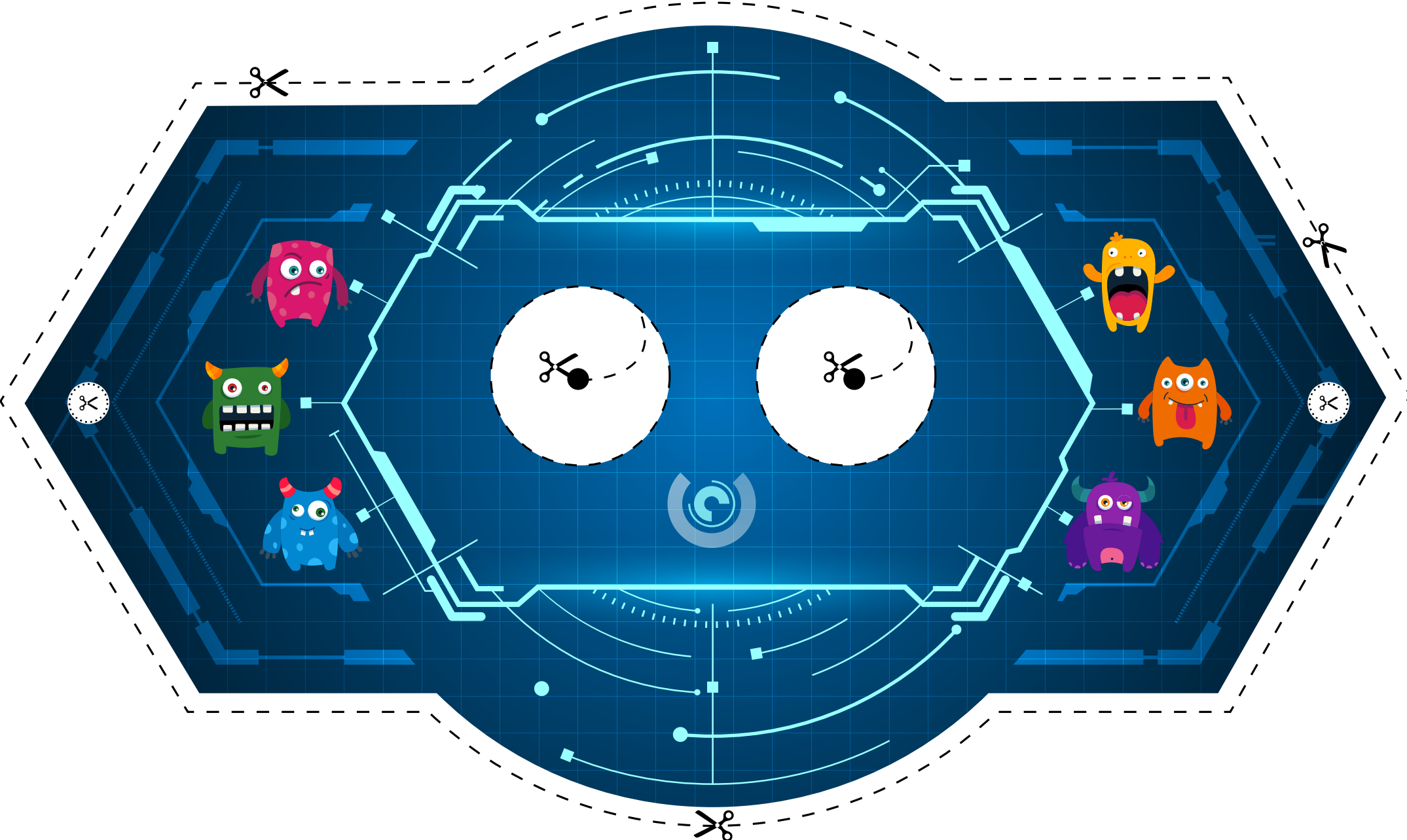
Volg deze stappen:

1. Knip de maskers uit die je vindt op p.49 – p59, als je dit nog niet deed tijdens de voorbereiding. De oudste speler zet als eerste het masker op van de antivirusscanner (zoeker).
2. De antivirusscanner telt af van 20 tot 0 terwijl de virussen zich verstoppen. Bij 0 roept de antivirusscanner "Het virus dat niet weg is, is gezien!"
3. De antivirusscanner heeft nu 3 minuten de tijd om de virussen op te sporen. (Gebruik de timer van je gsm.) Als de scanner een virus detecteert, roept die *beepbeep* en neemt het virus mee achter zich.
4. Het virus loopt nu achter de scanner zijn rug en zoekt mee naar andere virussen. Vinden ze een nieuw virus, dan weerklinkt opnieuw een enthousiaste *beepbeep*.
5. Als de scanner erin slaagt om binnen de 3 minuten alle virussen te detecteren, krijgt deze persoon 1 schild. De scanner gaat 1 stap vooruit op het spelbord. Als de scanner er niet in slaagt, verliest deze persoon 1 schild en 1 stap achteruit op het spelbord.
6. Het eerst gevonden virus, verliest ook één schild.
7. Hou de schilden goed bij op het spelbord!

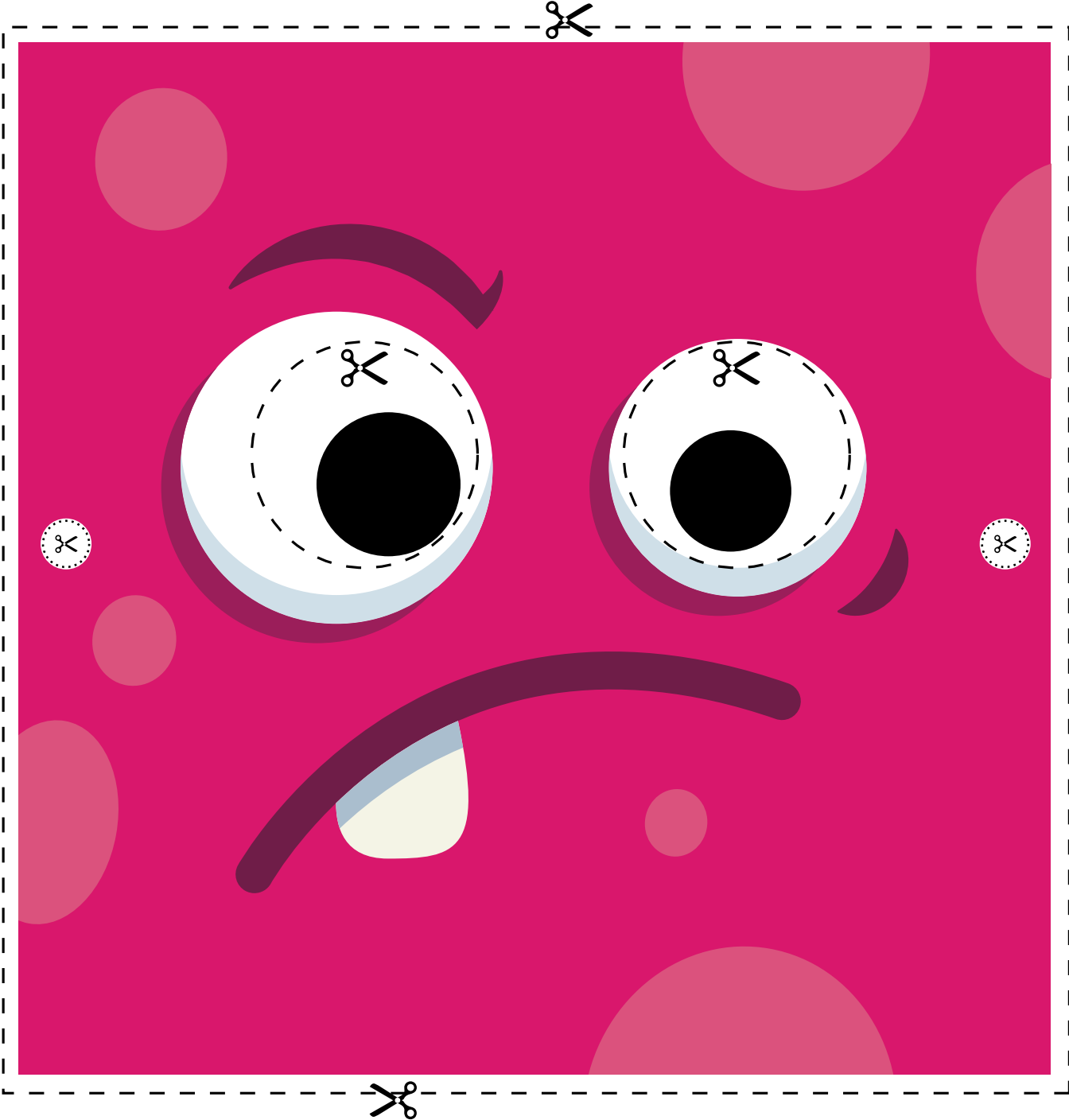
Speel het spel een aantal keer, zodat iedereen de kans krijgt om antivirusscanner te zijn.



Knip het masker uit. De antivirusscanner draagt dit masker om op zoek te gaan naar virussen.



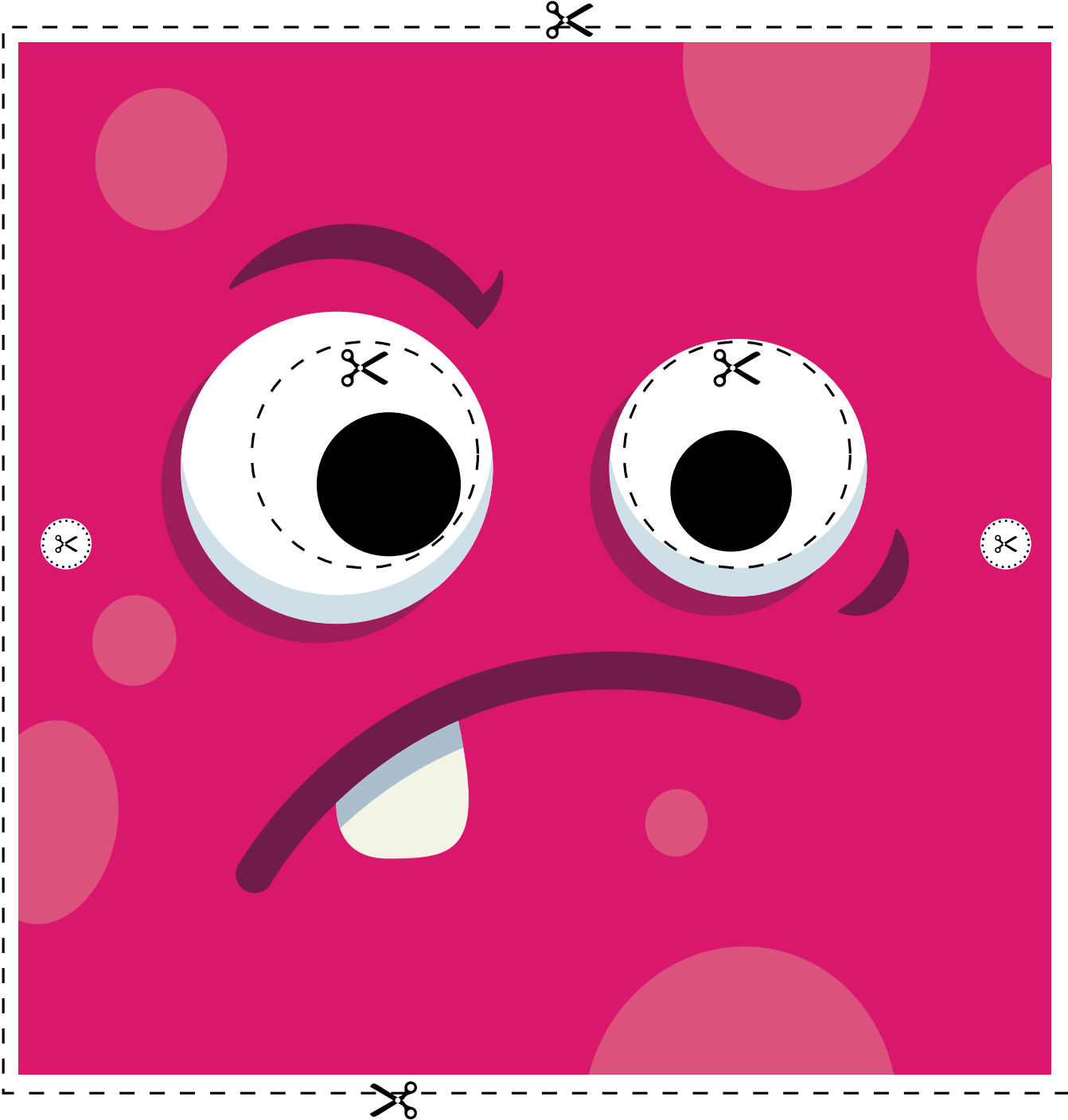
Knip het masker uit. De virussen dragen dit masker.



Knip het masker uit. De virussen dragen dit masker.



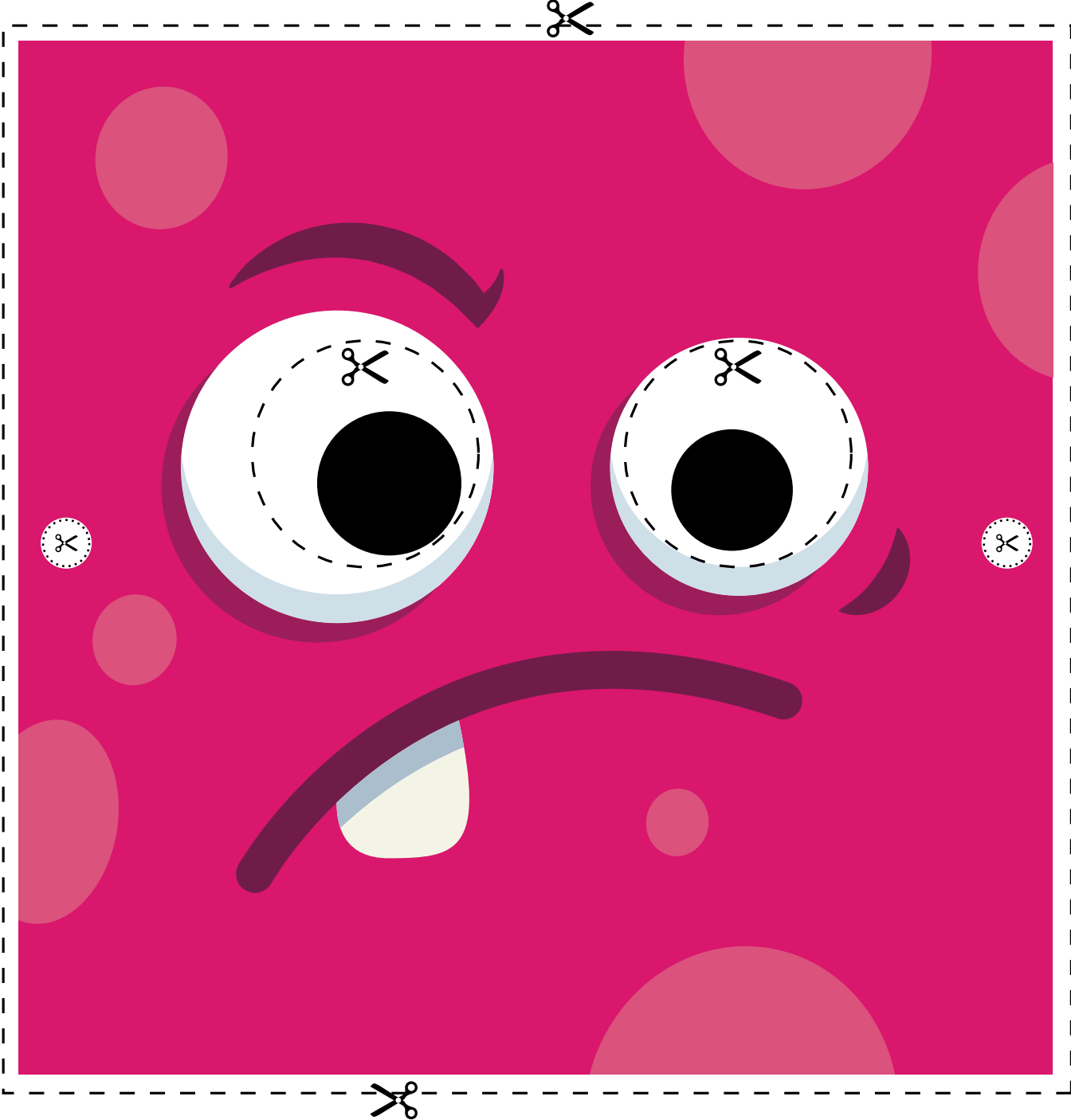
Knip het masker uit. De virussen dragen dit masker.



Knip het masker uit. De virussen dragen dit masker.



Knip het masker uit. De virussen dragen dit masker.



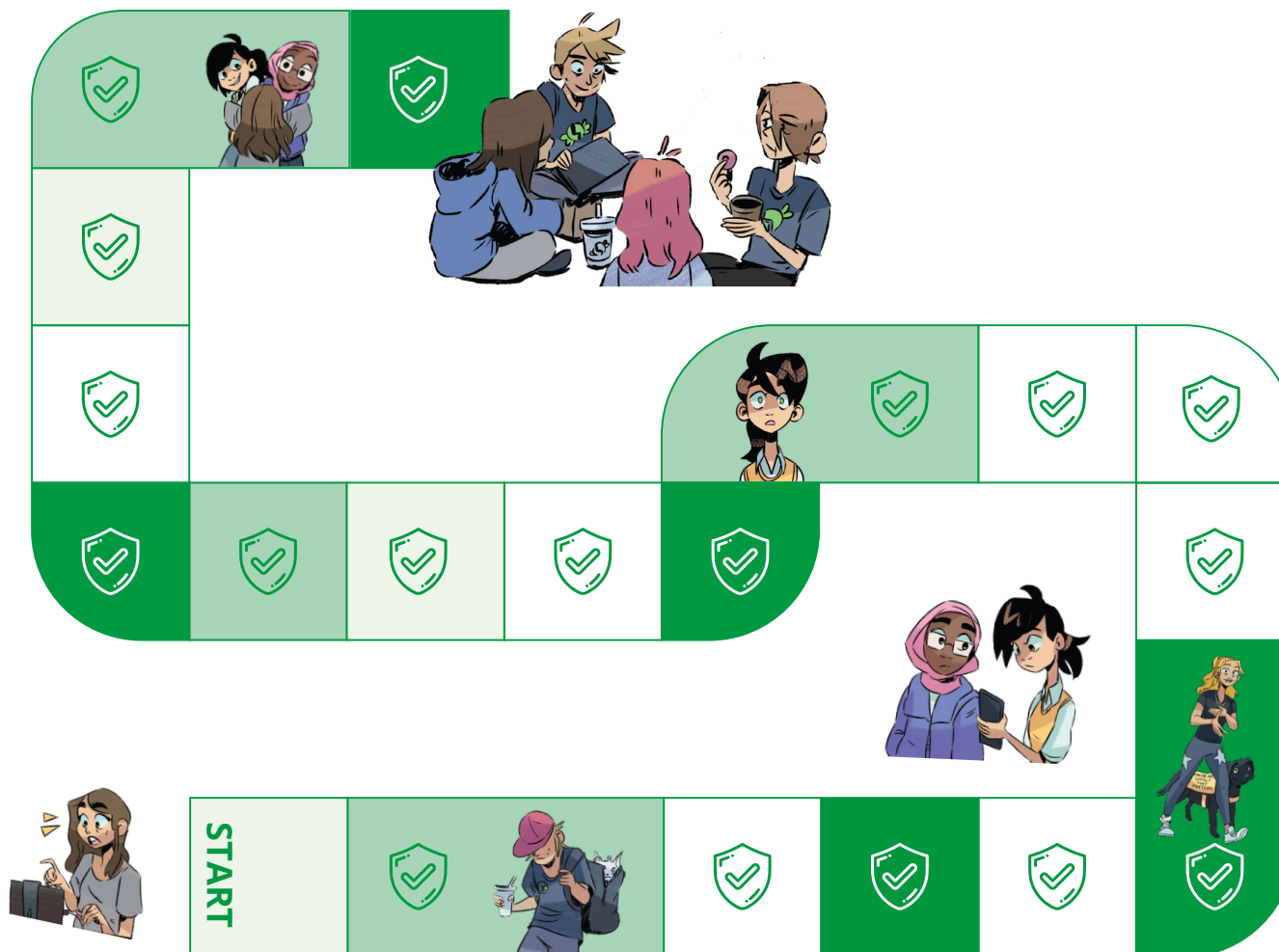
DAT WAS HET!

EINDE VAN HET SPEL

Tijd om de winnaar te belonen met een omgekeerde dag!

Bekijk jullie posities op het spelbord.

- Wie staat het dichtst bij de hackers? Proficiat! Jij wint de omgekeerde dag. Tijd om te doen waar jij zin in hebt en om je te laten verwennen.
- Is het gelijkspel? Haal de extra opdracht maar boven. Spannend!



EXTRA OPDRACHT

GELIJKSPEL?



**BIJ GELIJKSPEL IS DE WINNAAR VAN DEZE OPDRACHT
DE WINNAAR VAN HET SPEL**

De spelers die gelijkspel staan lezen deze kaart niet!
Een andere speler leest voor.

Mooi, jullie zitten de hackers op de hielen. Wie met de eer gaat lopen, beslissen we met een woordtrein.

Volg deze stappen:

- Een speler die niet meedoet in de strijd leest zo meteen het startwoord dat op dit kaartje staat. Samen met de andere spelers is deze speler ook jury.
- Om de beurt zeggen de finalisten een woord dat iets te maken heeft met het startwoord. Dit moet binnen de 5 seconden. De jury telt af.
- Van zodra een speler geen woord meer zegt binnen de 5 seconden of een woord zegt dat al eens gezegd is, valt die af. Zo ga je door tot er één winnaar overblijft.

Even diep inademen. Concentratie. Succes!

HET STARTWOORD IS: HACKERS

Meer weten?

SURF ALS OUDER NAAR MEDIANEST

Tv, internet, sociale media, games spelen een belangrijke rol in het leven van kinderen en jongeren. De meeste ouders zien het mediagebruik van hun kinderen als positief, maar ook als een uitdaging. Veel ouders hebben het gevoel onvoldoende 'mee' te zijn. Mediawijs lanceert met meer dan 20 partners MediaNest, een website om ouders aan antwoord te bieden op hun vragen over media en hun kinderen van 0 tot en met 18 jaar. Welke wegen kinderen online verkennen, is en blijft voor hun ouders een raadsel. Ouders denken dat hun kinderen sneller nieuwe dingen oppikken en zijn zich niet altijd bewust van de rol die zij kunnen opnemen. Ze zijn vaak onzeker en hebben heel wat vragen over schermtijd, sociale media, games, privacy ... MediaNest is een website over mediaopvoeding die informeert en sensibiliseert over deze mediawijze thema's. Ouders kunnen er terecht met al hun vragen over het mediagebruik van hun kinderen van 0 tot en met 18 jaar.

MediaNest vertrekt vanuit een positieve invalshoek op media en opvoeding, met de nodige aandacht voor de risico's. Door de communicatie tussen ouders en kinderen te stimuleren zet MediaNest in op samen beleven en genieten van media in het gezin.



Surf naar: [Veilig Online | MediaNest](#)
Of scan de qr-code.



Ontdek per thema

- Alle thema's
- Bijzonder digitaal
- Cyberpesten
- Fun met media
- Gaming
- Lezen

Nieuws en informatie

- Opvoeding
- Privacy
- Reclame
- Relaties & seksualiteit
- School

Sociale media

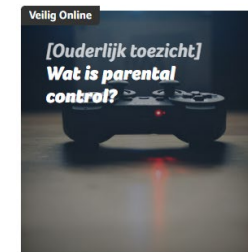
- Techniek en toekomst
- Veilig Online**

Ontdek per leeftijd

- Alle leeftijden
- 0 - 3j
- 4 - 6j
- 7 - 9j
- 10 - 12j
- 13 - 15j
- 16 - 18j

Veilig Online

In dit thema vind je allerlei tips terug om je kind veilig online te laten gaan. Tips over een veilig wachtwoord, phishing voorkomen en nog veel meer vind je hier!



We hebben je feedback nodig

Eerst en vooral, dank je wel om mee te werken aan dit project!

Dankzij jouw enthousiasme wordt het Ella-project een succes. Hopelijk heb je ervan genoten. Voor ons was het in elk geval een plezier om het spel te creëren.

Mogen we je vragen wat je ervan vond? Wij zijn heel benieuwd! Beantwoord in een paar minuten een aantal vragen en help ons zo de impact van het Ella-project in kaart te brengen. Wie weet volgt er wel een nieuwe stripverhaal én een nieuw spel ;-)

Ga naar <https://20jqfrfpb4s.typeform.com/to/p9kbx68c> of scan de QR-code.

Je vindt er deze vragen:

- In welke mate zou je dit spel aanraden aan een vriend of collega?
- In welke mate sluiten de opdrachten in dit spel aan bij de leefwereld van je tiener?
- Vind je de instructies voor jou als ouder voldoende duidelijk?
- Zijn er nog andere zaken die je graag wil delen met ons over het stripverhaal of het spel?



BRONNEN

Bronnen

De Schaal van M (z.d.).

Geraadpleegd op 25 oktober 2022, van <https://www.deschaalvanm.be/>

Ketnet. (z.d.).

Geraadpleegd op 25 oktober 2022, van <https://www.ketnet.be/>

Mediawijs. (z.d.-a).

Apestaartjaren. Geraadpleegd op 27 oktober 2022, van <https://www.mediawijs.be/nl/onderzoek/apestaartjaren>

Mediawijs. (z.d.).

Mediawijs wijst de weg in de digitale wereld. Geraadpleegd op 14 oktober 2022, van <https://www.mediawijs.be/>

Mediawijs. (z.d.).

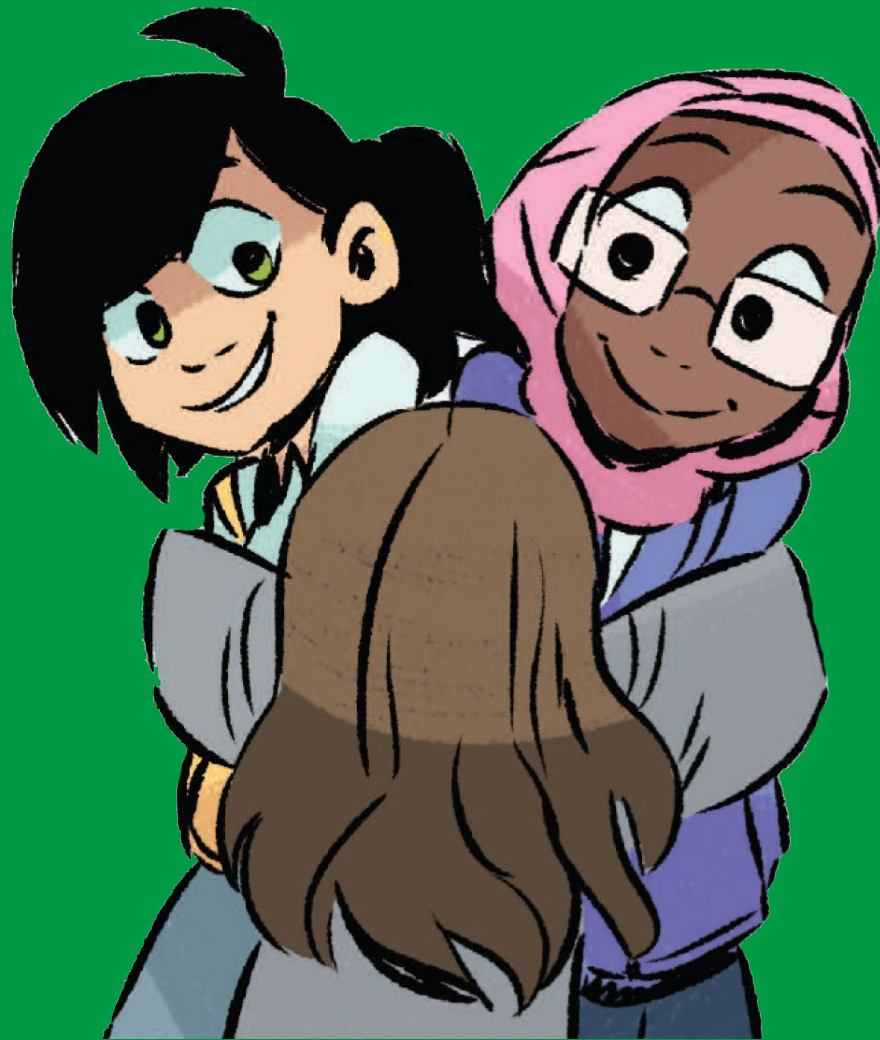
Leerlijn mediawijsheid. Geraadpleegd op 25 oktober 2022, van <https://www.mediawijs.be/nl/leerlijn>

Password Strength Meter. (2022, 3 maart).

PasswordMonster. Geraadpleegd op 14 oktober 2022, van <https://www.passwordmonster.com/>

Wil je meer weten?

MediaNest | Website over mediaopvoeding



EINDE