

Reclame & influencers



De zaak. Milans favoriete streamer opent live een mysterieus pakket. 'De beste drank ooit!' Milan wil het meteen. Waarom eigenlijk? Het Pixelbureau volgt het geld.

 **schoolium**

Brecht Corbeel · schoolium.me

Dit boekje is van _____

Het mysterieuze pakket

GEHEIM

Zaak Een streamer met 100 000 volgers is plots superenthousiast over een energiedrankje en een skin.

Waar Een livestream op vrijdagavond, en de winkel in Milans game

Verdachte Turbo Tijs, gamer en streamer (verzonnen)

Jouw missie Ontdek wanneer iets reclame is, ook als het niet zo lijkt. En hoe een 'gratis' game aan jou verdient.

Het Pixelbureau: Lina, Milan, Noor, Amir en Kiko de neusbeer.

Hoofdstuk 1

Live!



Vrijdagavond. Milan, Amir en Lina kijken samen naar **Turbo Tijs**, een gamer met 100 000 volgers. Tijs opent een groot pakket. Er zit een energiedrankje in, in de kleuren van zijn kanaal, en een code voor een gouden skin.

'Dit is ECHT de beste drank ooit, mannen!' roept hij. 'En met mijn code TURBO10 krijg je korting op de skin!' Milan heeft zijn spaarpot al vast.



Waarom is Tijs zo enthousiast? Kiko heeft een vermoeden ...

Milan

Tijs liegt niet. Hij is gewoon eerlijk. Hij speelt al jaren.



Kiko

Kan best. Maar heeft hij dat pakket zelf gekocht?



Lina

Hij zei: 'Ik kreeg dit van het merk.' Heel snel, aan het begin.

Amir

En die code. Waarom heeft hij een eigen code?



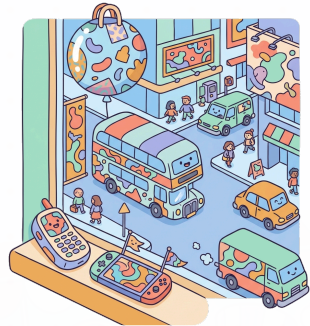
Kiko

Omdat hij voor elke verkoop met die code geld krijgt. Welkom in de wereld van de reclame.

LEVEL UP

Reclame is overal

Reclame wil dat je iets **koopt**, iets **leuk vindt** of een merk **onthoudt**. Vroeger zat ze vooral tussen de tv-programma's en in de krant. Nu ook in apps, games, filmpjes, zoekresultaten en livestreams. Soms zie je meteen dat het reclame is. Soms helemaal niet.



LEVEL UP

Verborgen reclame



Een **influencer** is iemand met veel volgers, die invloed heeft op wat die volgers denken en kopen. Bedrijven betalen influencers, of geven ze gratis spullen, om hun product te tonen.

Dat mag. Maar in België moet het **duidelijk** zijn dat het reclame is. Ze moeten het zeggen of erbij zetten, bijvoorbeeld met:

- 'reclame' of 'advertentie'
- 'betaalde samenwerking' of 'gesponsord'
- '#ad' of '#reclame'
- 'ik kreeg dit gratis van het merk'

Toch staat het er soms klein, onderaan, of te snel om te lezen. Of het staat er niet, terwijl het eigenlijk moet.

LEVEL UP

Signalen van reclame

Een kortingscode

'Met code TURBO10 krijg je korting.' De maker verdient vaak mee aan elke verkoop.

Een link 'koop hier'

Klik je en koop je, dan krijgt de maker vaak een deel.

Lang in beeld

Het product staat de hele tijd in beeld, logo naar de camera.

Superwoorden

'Beste ooit!', 'Moet je hebben!' Echte meningen zijn meestal genuanceerder.

Een pakket openen

Een 'unboxing' van iets wat de maker gratis kreeg.

Een quiz of spelletje

'Welk snoepje past bij jou?', gemaakt door ... een snoepmerk.



Kiko's neus zegt

Energiedrank is trouwens niet geschikt voor kinderen: er zit veel cafeïne en suiker in. Ook dat zegt Tijs er niet bij.

Hoofdstuk 2

Volg het geld

'Oké,' zegt Milan. 'Maar mijn game is gratis. Daar zit geen reclame in.' Kiko lacht zo hard dat er stof van de kranten valt.

'Gratis? Het Pixelbureau gaat op onderzoek. Missie: ontdek hoe jouw game geld verdient.' Ze openen Milans game en noteren alles: de winkel, de battle pass, de kistjes, de filmpjes tussen de levels.



LEVEL UP

Vier manieren waarop een 'gratis' game verdient

1

Reclame tonen

Tussen levels of filmpjes. Hoe langer je speelt, hoe meer reclame, hoe meer geld.

2

Aankopen in de game

Skins, extra levens, een battle pass, sneller verder. Klein bedrag per keer, maar het telt op.

3

Jouw gegevens

De game houdt bij wat je leuk vindt, waar je klikt en hoe lang je speelt. Zo kan er reclame komen die precies bij jou past: **gerichte reclame**.

4

Een abonnement

De gratis versie is net niet leuk genoeg. Voor 'premium' betaal je elke maand.



Wist je dat?

Als je niet betaalt met geld, betaal je vaak met je **aandacht** en je **gegevens**. Daarom willen games en apps dat je zo lang mogelijk blijft.



LEVEL UP

De diamantentruc

Veel games laten je eerst echte euro's omruilen voor **speelgeld**: diamanten, munten, edelstenen. Slim van de maker: je voelt minder goed hoeveel geld je uitgeeft.

En de pakketjes zijn vaak net iets te groot of te klein voor wat je wil kopen. Dan houd je een restje over. En dat restje lokt je om nog eens te kopen.

Reken het uit

REKENMISSIE

1 200 diamanten kosten € 9,99. De gouden skin kost 800 diamanten. Hoeveel euro kost die skin ongeveer?

Milan koopt het pakket en de skin. Hoeveel diamanten heeft hij over? Wat wil de game dat hij daarmee doet?

Hoe lang moet jij sparen voor die skin? (Vul je eigen zakgeld in.)

Jij beslist

KIES EEN PAD

Milan kreeg € 10 voor zijn verjaardag. In de game staat: 'Battle pass seizoen 7: nu € 9,99! Nog 2 dagen!' Wat doet Milan?

A Hij koopt de battle pass meteen. Nog maar 2 dagen!

B Hij koopt de gouden skin met de code van Tijs.

C Hij slaapt er een nachtje over en rekent alles uit.

A. De battle pass is leuk, maar hij moet elke dag spelen om alle beloningen te halen. Na het seizoen komt seizoen 8. Weer € 9,99. Weer 'nog maar 2 dagen'.
B. Milan heeft een mooie skin. Tijs verdient een stukje. En Milan heeft 400 diamanten over, die nergens genoeg voor zijn.
C. De volgende dag merkt Milan dat hij de skin eigenlijk niet meer zo graag wil. Hij spaart voor een game die hij echt wil. 'Nog maar 2 dagen' was gewoon haast maken.

Kies eerst. Draai dan je boekje om en lees wat er gebeurt.

Reclame of niet?

TEAM-OPDRACHT

Zet een kruisje. 'Verborgen' betekent: het is reclame, maar je ziet het niet meteen.

	reclame	verborgen	geen
1 Een reclamefilmpje tussen twee filmpjes.	☐	☐	☐
2 Je nicht toont de fiets die ze zelf kocht met haar spaargeld.	☐	☐	☐
3 Een streamer met de kortingscode TURBO10 in de beschrijving.	☐	☐	☐
4 Een artikel op een nieuwssite over het weer.	☐	☐	☐
5 Een quiz 'Welk snoepje ben jij?' van een snoepmerk.	☐	☐	☐
6 Een gamer zegt: 'Deze controller kreeg ik van het merk, maar ik zeg eerlijk wat ik ervan vind.'	☐	☐	☐

Maak je eigen reclame

ROLLENSPEL

Werk in duo. Verzin een product, bijvoorbeeld sokken die nooit kwijtraken of een pen die nooit leeg raakt.

Ronde 1: de influencer

Maak een reclame van 30 seconden.
Gebruik zo veel mogelijk trucs:
superwoorden, een kortingscode, haast
('alleen vandaag!').

Ronde 1: de speurder

Kijk en schrijf alle trucs op die je ziet.
Hoeveel vond je er?

Ronde 2: eerlijk

Doe dezelfde reclame opnieuw, maar nu
eerlijk: zeg dat het reclame is en wat er
minder goed is aan het product.

Bespreek

Welke versie overtuigt meer? Welke
vertrouw je meer? Is dat hetzelfde?

Voor ik iets koop of vraag

CHECKLIST

- ☐ Heb ik het echt nodig, of wil ik het alleen nu?
- ☐ Wie zegt dat het goed is, en krijgt die er iets voor?
- ☐ Wat kost het in echte euro's?
- ☐ Ik slaap er een nachtje over.
- ☐ Ik vraag het eerst thuis.



EINDBAAS-VRAAG

Versla de eindbaas

Kan een streamer betaald worden én toch eerlijk zijn? Wat moet hij dan doen?
Gebruik wat je over Turbo Tijs weet.

Toestaan?

Milan koopt geen skin. Hij downloadt wel een nieuwe gratis game, eentje waarin je wezens verzamelt en laat evolueren. Voor hij kan beginnen, springen er vier venstertjes op. 'Mag deze game je contacten zien?' Milan tikt al op 'Toestaan' ...



Lees verder in dossier 5: Mijn privacy.

Zaak opgelost!

Wat neem ik mee?

- ✓ Reclame zit overal, ook in livestreams, games en apps.
- ✓ Influencers moeten duidelijk zeggen wanneer iets reclame is.
- ✓ Kortingscodes, links en superwoorden zijn signalen.
- ✓ Gratis games verdienen met reclame, aankopen, gegevens en abonnementen.
- ✓ Reken speelgeld altijd om naar echte euro's.



Tip voor ouders en leerkrachten

Zet aankopen in apps en games op de toestellen van uw kind achter een code of uw goedkeuring (dat kan in de instellingen van de app-winkel van het toestel). Praat over zakgeld en speelgeld zonder te verbieden: kinderen die zelf leren rekenen, kopen bewuster.

Oplossingen en richtantwoorden. Rekenen: $800/1200 \times 9,99 =$ ongeveer € 6,66. Over: 400 diamanten; de game hoopt dat Milan een nieuw pakket koopt om het restje op te maken. Sorteren: 1 reclame; 2 geen (tenzij ze iets kreeg); 3 reclame (soms verborgen als de code klein staat); 4 geen; 5 verborgen; 6 reclame, wel eerlijk gemeld. Eindbaas: ja, als hij duidelijk zegt dat het reclame is en ook de minpunten noemt; helemaal vrij is zijn mening wel nooit.

Nieuwe woorden in je dossier

reclame

een boodschap om je iets te laten kopen of leuk te vinden

sponsoring

geld of spullen krijgen om iets te tonen

battle pass

een betaald seizoen met beloningen in een game

influencer

iemand met veel volgers die invloed heeft

verborgen reclame

reclame die je niet meteen als reclame herkent

gerichte reclame

reclame die gekozen wordt op basis van jouw gegevens



Wat wil ik onthouden?

Schrijf op wat je opviel, wat je verraste, of wat je thuis wil vertellen.



Het Pixelbureau

Op de zolder boven de schoolbib lossen Lina, Milan, Noor, Amir en Kiko de neusbeer raadsels op over alles wat op een scherm, in een krant of in je oren komt. Tien dossiers voor het 5de en 6de leerjaar: lees ze in volgorde voor het hele verhaal, of kies het dossier dat je nu nodig hebt.

Alle dossiers

1 Wat is media?

2 Echt of nep?

3 Beelden liegen soms

4 Reclame & influencers

5 Mijn privacy

6 Wachtwoorden & veilig online

7 Mijn digitale voetafdruk

8 Respect online

9 Schermtijd & balans

10 Zelf media maken

Over dit boekje. Alle personen, berichten, apps, games en accounts in de dossiers zijn verzonnen. Er staan bewust geen echte merken of schermen in: wat je in een echte app ziet, wordt in woorden uitgelegd. Hulplijnen en websites zijn nagekeken in oktober 2026. Vrij te kopiëren voor gebruik in de klas.

Tekst en opmaak: Brecht Corbeel · schoolium.me