

Wachtwoorden & veilig online



De zaak. Iemand heeft ingebroken in Milans game-account. Was het een rader, een kraker of een visser? Met Slotje bouwt het Pixelbureau een wachtwoord dat niemand kan kraken.



schoolium

Brecht Corbeel · schoolium.me

Dit boekje is van

Inbraak in Milans account

GEHEIM

Zaak Milans wezens zijn weggeruild en zijn figuurtje loopt in een kippenpak.

Waar Milans game-account

Verdachte Drie soorten dieven: de rader, de kraker en de visser

Jouw missie Vind de dader. Maak een wachtwoord dat niemand kan kraken.
Herken nepberichten.

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

Hoofdstuk 1

Kip



Milan staart naar zijn scherm. Zijn figuurtje, ooit een ridder in een gouden harnas, loopt rond in een kippenpak. Zijn drie zeldzaamste wezens: weggeruild. In de chat staat in zijn naam: 'ik ben een sukkel lol'.

'Iemand heeft mijn wachtwoord,' zegt hij zacht. Kiko knikt. 'Tijd om een oude vriend te bellen.' Uit een kast vol sloten komt een paarse figuur waggelen.



'Hoi! Ik ben Slotje,' zegt de figuur. 'Ik pas op geheimen.'

Slotje

Jouw account is een kluis. Je wachtwoord is de sleutel. Wie de sleutel heeft, kan doen alsof hij jou is.



Milan

Maar niemand kent mijn wachtwoord!

Slotje

Wat is het dan?



Milan

Bolt2014. Mijn hond heet Bolt en ik ben geboren in 2014. Supergeheim.

Amir

Euh ... Milan. Dat weet de halve klas.



LEVEL UP

Drie soorten dieven



De rader kent jou. Hij weet hoe je hond heet, wanneer je jarig bent en voor welke club je speelt. Dat probeert hij eerst.

De kraker kent jou niet. Hij heeft een computer die **een miljard** gokjes per seconde doet. Hij probeert eerst de bekende lijstjes, zoals 123456, en dan al de rest.

De visser hoeft niet te raden of te kraken. Hij laat je je wachtwoord **zelf** geven, met een nepbericht. Daarover straks meer.

LEVEL UP

Hoe lang doet de kraker erover?

Met een miljard gokjes per seconde, als de tekens echt door elkaar staan.

Wachtwoord	Kraaktijd
6 kleine letters	minder dan 1 seconde
8 kleine letters	3 minuten
8 tekens, gemengd	2,5 maanden
10 tekens, gemengd	1 900 jaar
12 tekens, gemengd	17 miljoen jaar
16 tekens, gemengd	langer dan het heelal bestaat

Let op: **voetbal2015** heeft 11 tekens en kraakt toch meteen. Het is een gewoon woord plus een jaartal, en die staan in elk lijstje.

Het recept van Slotje

LEVEL UP

lang · zin · mix · uniek · geheim

1**Lang**

Minstens 12 tekens. Hoe langer, hoe beter.

2**Zin**

Plak vier gekke woorden aan elkaar, die niets met jou te maken hebben.

3**Mix**

Begin elk woord met een hoofdletter. Zet er een cijfer en een teken achter.

**4****Uniek**

Elk account een ander wachtwoord. Anders gaan ze allemaal tegelijk open.

5**Geheim**

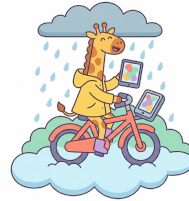
Zeg het aan niemand, ook niet aan je beste vriend. Alleen je ouders mogen het weten.

LEVEL UP

Zo maak je er een

Kies vier gekke woorden: **Giraf, Fiets, Regen, Wolk**. Maak er een verhaaltje van: *een giraf fietst in de regen op een wolk*. Hoe gekker, hoe beter je het onthoudt.

Streepjes ertussen, een cijfer en een teken erachter: **Giraf-Fiets-Regen-Wolk-7!** Dat zijn 25 tekens. Kraak-proof!



Bouw een oefenwachtwoord

SOLO-MISSIE

Nooit je echte wachtwoord! Verzin er een om mee te oefenen. Je echte wachtwoord schrijf je nergens in een schoolboekje.

Mijn keuze

Woord 1	
Woord 2	
Woord 3	
Woord 4	
Cijfer + teken	
Aan elkaar	
Aantal tekens	

Mijn gekke verhaaltje om het te onthouden:



Sterk of zwak?

TEAM-OPDRACHT

Slotje test zes wachtwoorden. Zet een kruisje en schrijf bij de zwakke welke regel ontbreekt.

	sterk	zwak
1 123456	☐	☐
2 Bolt2014	☐	☐
3 Kaars-Zebra-Boot-Uil-8?	☐	☐
4 voetbal2015	☐	☐
5 gK7#pQ2	☐	☐
6 Pannenkoek-Raket-Wolk-42!	☐	☐

Hoofdstuk 2

Het lokaas



Milan heeft nu een kraak-proof wachtwoord. Maar Noor is nog niet tevreden. 'Was het echt een rader? Of ...' Ze scrollt door Milans berichten. Twee dagen voor de inbraak: een bericht van 'Game Support Team'.

'O nee,' zegt Milan. 'Daar heb ik op geklikt. Ik moest inloggen om gratis munten te krijgen.'



Kiko schudt zijn kop. 'Dan was het geen rader. Het was een visser.'

Het bewijsstuk



Onbekend: Game Support Team

GEFELICITEERD!!! Jij bent gekozen en wint **10 000 gratis munten!** Log binnen 10 minuten in via deze link, anders wordt je account VERWIJDERD: gratis-munten-nu.example

Verzonnen voorbeeld.

Omcirkel in het bericht alles wat verdacht is. Hoeveel alarmbellen vind je?

LEVEL UP

Phishing: vissen naar je wachtwoord

Bij **phishing** (spreek uit: 'fissing', van het Engelse *fishing*, vissen) gooit een oplichter lokaas uit: een bericht dat eruitziet alsof het van je game, je school, een pakjesdienst of een bank komt.

Het bericht wil dat je op een link klikt en je wachtwoord of een code ingeeft. Doe je dat, dan geef je de sleutel van je kluis zelf weg.

LEVEL UP

Alarmbellen

Haast

'Binnen 10 minuten!' Je moet snel beslissen, zodat je niet nadenkt.

Te mooi

Gratis munten, gratis skins. Iets voor niets bestaat zelden.

Dreigen

'Anders wordt je account verwijderd!' Ze willen je bang maken.

Rare afzender of link

Een onbekend nummer, een vreemd webadres.

Vraagt je geheim

Een echt bedrijf vraagt **nooit** je wachtwoord of een code via een bericht.

Rare taal

Fouten of rare zinnen. Maar let op: ook nette berichten kunnen nep zijn.

Jij beslist

KIES EEN PAD

Een week later krijgt Lina een bericht van een vriendin: 'Hey! Ik ben mijn account kwijt. Kan je me de code sturen die je zo krijgt? Snel aub!' Even later komt er een code binnen op Lina's gsm. Wat doet ze?

- A** Ze stuurt de code door. Het is haar vriendin!
- B** Ze belt haar vriendin, of vraagt het haar op school.
- C** Ze negeert het bericht.

A. Die code was de sleutel van Lina's eigen account. Het account van haar vriendin was al gehackt, en de dief probeert nu ook dat van Lina. Een code geef je aan niemand.
B. Haar vriendin weet van niks: haar account is gehackt. Lina waarschuwt haar en samen met een ouder veranderen ze het wachtwoord. Slotje: +150 XP.
C. Lina's account is veilig. Maar haar vriendin weet niet dat haar account gehackt is, en de dief probeert het nog bij anderen.

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

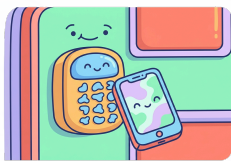
Wat doe je met een verdacht bericht?

- 1 Niet klikken, niet antwoorden**
Ook niet om te zeggen dat je het doorhebt.
- 2 Toon het aan een volwassene**
Thuis of op school. Samen beslis je.
- 3 Blokkeer en meld**
In de meeste apps en games kan je een afzender blokkeren en melden.
- 4 Toch geklikt?**
Zeg het meteen. Verander samen met een ouder je wachtwoord. Je bent niet dom: oplichters zijn heel slim.



LEVEL UP

Een tweede slot



Veel accounts hebben een extra slot:

tweestapsverificatie. Na je wachtwoord krijg je een code op een ander toestel, bijvoorbeeld de gsm van je ouder. Een dief met alleen je wachtwoord komt dan nog altijd niet binnen.

Die code is ook een sleutel: geef hem **nooit** aan iemand die erom vraagt, ook niet aan 'de helpdesk'.

De visser en de slimme speler

ROLLENSPEL

Speel in duo. De visser probeert met een verzonnen bericht een wachtwoord of code te krijgen. De slimme speler herkent de alarmbellen.

Visser

Kies een truc: haast, een prijs, dreigen, of doen alsof je een vriend bent die 'zijn account kwijt is'.

Slimme speler

Zeg hardop welke alarmbel je hoort, en wat je doet. Wissel daarna.

Moeilijker

Laat de visser heel vriendelijk en zonder fouten schrijven. Herken je het nog?

Besprek

Welke truc was het moeilijkst om te herkennen? Waarom?

Kraak-proof check

SOLO-MISSIE

- ☐ Mijn wachtwoorden zijn minstens 12 tekens lang.
- ☐ Er staat niets in over mij (naam, huisdier, verjaardag, club).
- ☐ Elk account heeft een ander wachtwoord.
- ☐ Ik geef nooit een wachtwoord of code door.
- ☐ Bij een vreemd bericht klik ik niet en vraag ik hulp.



EINDBAAS-VRAAG

Versla de eindbaas

Milan had een sterk wachtwoord kunnen hebben, en toch zijn account kunnen kwijtraken. Hoe? En wat had hem dan wel beschermd?

Einde dossier 6

Het oude filmpje

Milans ridder is terug. Iedereen lacht weer. Tot de volgende ochtend op de speelplaats iemand zijn gsm omhooghoudt. 'Kijk wat ik vond! Amir, toen hij negen was!' Een filmpje. Amir in pyjama. Een héél raar dansje.

Amir wordt rood tot achter zijn oren.



Lees verder in dossier 7: Mijn digitale voetafdruk.

Zaak opgelost!

Wat neem ik mee?

- ✓ De rader kent jou, de kraker heeft een snelle computer, de visser laat je het zelf geven.
- ✓ Lang · zin · mix · uniek · geheim.
- ✓ Vier gekke woorden + cijfer + teken = kraak-proof.
- ✓ Een echt bedrijf vraagt nooit je wachtwoord of code via een bericht.
- ✓ Toch geklikt? Zeg het meteen: dat is slim, niet dom.





Tip voor ouders en leerkrachten

Dit dossier hoort bij de lessite **Kraak-proof!** (sterke wachtwoorden, 1 lesuur) met mascotte Slotje, de kraakmachine en de wachtwoordtester. Help uw kind een wachtwoordbeheerder of een notitieboekje **thuis** te gebruiken, en zet tweestapsverificatie aan met uw gsm als tweede toestel.

Verdachte berichten kan u (als volwassene) doorsturen naar **suspect@safeonweb.be**, het meldpunt van het Centrum voor Cybersecurity België.

Oplossingen en richtantwoorden. Sterk: Kaars-Zebra-Boot-Uil-8? en Pannenkoek-Raket-Wolk-42!. Zwak: 123456 (bekend lijstje), Bolt2014 (rader: huisdier + jaar), voetbal2015 (woord + jaartal), gK7#pQ2 (gemengd maar te kort). Alarmbellen: onbekende afzender, hoofdletters en uitroeptekens, te mooi, haast, dreigen, vreemde link, vraagt in te loggen. Eindbaas: via phishing geef je zelfs een sterk wachtwoord weg; tweestapsverificatie en niet klikken beschermen dan.

Nieuwe woorden in je dossier

wachtwoord

de geheime sleutel van je account

kraken

een wachtwoord vinden door heel veel te gokken

phishing

een nepbericht dat je wachtwoord of code wil vissen

tweestapsverificatie

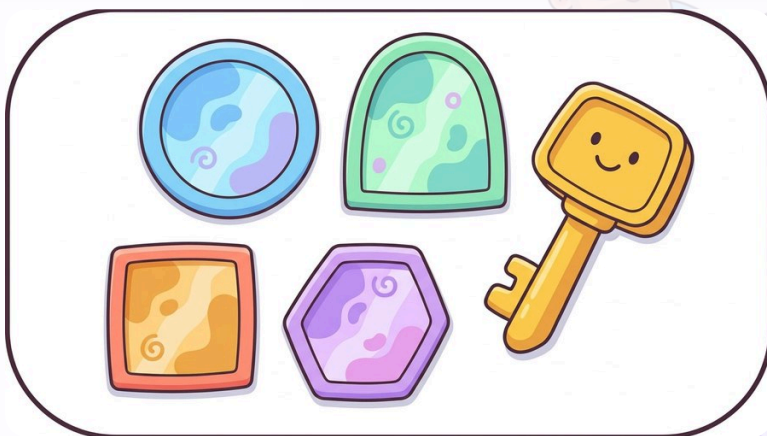
een tweede slot: een extra code na je wachtwoord

oplichting

iemand bedriegen om geld of spullen te krijgen

blokkeren

een afzender kan je geen berichten meer sturen





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