Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapp.



Verborgen reclame

Leer reclame herkennen

Leerweg
Leerroute: 3, 4, 5
Functioneringsniveau: M3

Vak
Digitale geletterdheid
Overstijgende vaardigheden

Leeftijd
6 t/m 11 jaar

Domein
Media wijsheid
Informatievaardigheden

Duur
Ca. 45 min.

Vaardigheden
Samenwerken
Communiceren
Kritisch denken

Deze les

Leerlingen leren in deze les waar ze reclame kunnen vinden en hoe ze reclame kunnen herkennen. Leerlingen ontdekken dat reclame soms verstopt zit. Ze gaan zelf op zoek naar reclame-advertenties in hun favoriete tijdschrift. In een klassikale quiz proberen de leerlingen verstopte reclame te vinden en het doel van de reclame aan te geven. Optioneel: De leerlingen proberen een gekozen product zo goed mogelijk te verkopen.

Lesopzet

Introductie 10 min.
De leerlingen kijken naar een korte reclame video. Aan de hand van een klassengesprek bespreekt de docent samen met de leerlingen wat reclame is en wat de doelen van een reclame kunnen zijn.

Kern 35 min.
De leerlingen gaan zelf op zoek naar reclame in een tijdschrift en maken hiermee een bordje om te stemmen. Het bordje gebruiken ze in de strijd van de reclame quiz.

Afsluiting 5 min.
In een klassengesprek blikken de leerlingen terug op de les. Ze vertellen wat ze gedaan en geleerd hebben.

Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Inhoud van de les

Leerdoelen

De leerlingen leren:
- reclame herkennen.
- het doel van een reclame omschrijven.
- Overleggen en samen tot een antwoord komen.
- wat sluikreclame is.
- wat gevolgen kunnen zijn van het invullen van gegevens bij reclame.

Aansluiting curriculum

Deze les sluit aan bij de doelen uit de Leerlijn Digitale Geletterdheid en bij de kerndoelen van de leergebieden:
- De leerling zoekt in tijdschriften en kranten naar plaatjes.
- De leerling vult bij reclame geen gegevens in.
- De leerling benoemt aan de hand van een voorbeeld het doel van een reclame.
- LO 6: De leerling leert uiteenlopende strategieën en vaardigheden gebruiken voor het opnemen, verwerken en hanteren van informatie.

Benodigde voorkennis

Leerlingen weten dat reclame bestaat en dat ze het op verschillende plekken tegen kunnen komen.

Benodigdheden

- ☐ Optioneel: Post-its per leerling
- ☐ Optioneel: Stembordjes per groepje (zie bijlage docenthandleiding)
- ☐ Tijdschriften per leerling
- ☐ Lijm per groepje
- ☐ Scharen per groepje

Voorbereiden

- ☐ Lees de docentenhandleiding goed door.
- ☐ Verzamel verschillende tijdschriften of vraag de leerlingen zelf hun favoriete tijdschrift mee te nemen.
- ☐ Bekijk de video[1] van dia 3 alvast.
- ☐ Bekijk video[2] op dia 3 van minuut 3:10 t/m 3:35 alvast.
- ☐ Optioneel: Print eventueel de bordjes.
- ☐ Bekijk de zeven quizvragen, kies zelf vier tot zeven vragen om te behandelen tijdens de les.

Differentiatie

Door verschillende tijdschriften te gebruiken sluit je aan op een verschillend niveau en belevingswereld.

Plakken en knippen kan worden vervangen door het gebruiken van post-its en een groen en rood papier als vervanging voor het stembordje.

Afhankelijk van de tijd die het kost per quizvraag kunnen er vier tot zeven quizvragen gekozen worden. Kies bij dia 6 voor de meest relevante onderwerpen. Dia 11 is een uitdagendere quizvraag met een extra leerdoel: sluikreclame.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=U6hJ6-H1koM
[2] https://www.youtube.com/watch?v=px77uYAY7Mc

Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Begeleiding tijdens de les

Legenda:

- Vertel dit de leerlingen
- Dit doen de leerlingen
- Achtergrondinformatie
- Differentiatie

Toelichting

Dia's

Introduceer de les. De leerlingen gaan leren hoe ze reclame kunnen herkennen en waar ze reclame tegen kunnen komen. Ze ontdekken wat het doel is van een reclame.

2



Laat de video[1] zien en stel na afloop de volgende vragen.

- Wat zag je in deze video?
- Hoe noem je zo'n soort video?
- Wat is het doel van deze video?
- Van wie of welk merk is deze video?
- Welke reclames of merken ken jij?

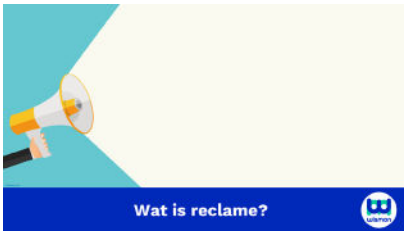
3



Start een klassengesprek over reclame. Vraag de leerlingen wat ze al weten. Stel daarbij bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Wat denk jij dat reclame is?
- Wat is het doel van reclame?
- Waar kun je reclame vinden?
- Hoe herken je reclame?
- Heb je weleens iets heel graag willen hebben wat je in een reclame hebt gezien?
- Kun je in de klas een voorbeeld van reclame aanwijzen? (Bijvoorbeeld een tas van PawPatrol of een etui van KnolPower)

4



Reclame is een manier om mensen iets te laten doen. Bijvoorbeeld iets kopen of geld geven aan een goed doel. Een reclame kan ook een andere actie als doel hebben zoals stoppen met pesten of bijvoorbeeld het halen van een vaccinatie. Reclame bevindt zich op verschillende plekken. Bijvoorbeeld een reclame op tv of in een video, websites, sociale media, tijdschriften, op verpakkingen, borden of posters in de stad of op een bushokje. Soms is reclame makkelijk te herkennen zoals in een reclameblok op tv, soms zit het wat meer verstopt. Reclame wordt bijna altijd letterlijk benoemd, in een tijdschrift of website staat het woord ‘advertentie’ bij reclame. Op de radio of tv wordt vaak een reclameblok aangekondigd.

Laat de leerlingen optioneel rondlopen om reclame te zoeken in het klaslokaal. Als een leerling 1 of 2 reclames heeft gevonden mag de leerling weer gaan zitten. Bespreek vervolgens welke reclames ze gevonden hebben.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=U6hJ6-H1koM

Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Toelichting

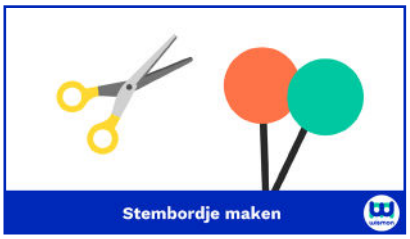
Dia's

De leerlingen zoeken in hun favoriete tijdschrift naar verschillende reclame-advertenties. Deze reclames knippen ze uit en plakken ze aan één kant van hun gezamenlijke stembordje. De leerlingen hebben ieder hun eigen tijdschrift of een tijdschrift per tweetal. De leerlingen maken op deze manier samen met hun groepje van twee tot vier leerlingen een eigen reclame stembordje voor bij de quiz.

Iedere leerling zoekt minimaal één advertentie, afhankelijk van het tempo kunnen leerlingen meer advertenties zoeken en op het stembordje plakken.
Optioneel kan er voor gekozen worden om met post-its aan de slag te gaan. Leerlingen maken dan geen stembordje maar plakken een post it op de pagina met reclame.

Leerlingen kunnen hun favoriete tijdschrift mee nemen of de leerlingen kiezen tussen verschillende aangeboden tijdschriften zoals Okki, Donald Duck of National Geographic Junior.

5



De leerlingen strijden met hun groepje in een quiz voor de meeste punten. Op iedere dia is een afbeelding te zien. Het is aan de leerlingen om te achterhalen of dit wel of geen reclame is. De leerlingen overleggen en stemmen dan als groep met hun gezamenlijke stembordje. Ze gebruiken de kant van het bordje waar de advertenties op geplakt zijn als 'ja dit is reclame' en gebruiken de andere kant om nee te stemmen. De leerlingen die geen stembordje hebben gemaakt gebruiken hiervoor een groen en rood papier. De leerlingen houden zelf met streepjes bij hoeveel antwoorden ze goed hebben.

6



Bespreek na iedere dia :
- Hoe herken je dat dit wel of geen reclame is?
- Wat was het doel van de reclame?
- Vond je het makkelijk om de reclame te herkennen? Waarom vond je dat?

Overzicht van de onderwerpen die terug komen in de quiz:
- Dia 7: Geen reclame
- Dia 8: Online pesten
- Dia 9: Reclame verstopt in een spelletje
- Dia 10: Reclame in de stad
- Dia 11: Sluikreclame op Youtube
- Dia 12: Gegevens invullen
- Dia 13: Disneyland Parijs

Vraag de leerlingen of dit wel of geen reclame is. Vertel dat ze de stembordjes met de reclamekant omhoog houden voor 'ja' en de lege kant voor 'nee'. Vraag na het stemmen naar het doel van de reclame en hoe de reclame te herkennen was.

Geen reclame: De koekjes en het dippen in de melk is herkenbaar. Er staat geen naam of logo in beeld.

7



Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Toelichting

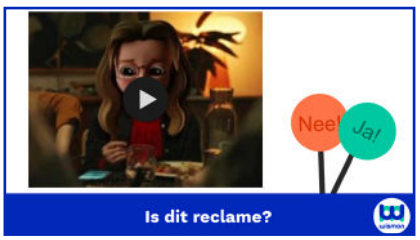
Dia's

Start de video[3]. Stel na het stemmen de vragen zoals aangegeven bij dia 6 en bespreek onderstaande punten.

Reclame: Dit is een reclame van Stip it over online pesten, dit is vooral aan het einde van de video te herkennen aan het logo van Stip it en de oproep: 'samen tegen iemand pesten'.

Doel: Mensen laten weten dat online pesten bestaat. Informeren over herkennen en handelen bij online pesten. Proberen online pesten te stoppen.

8

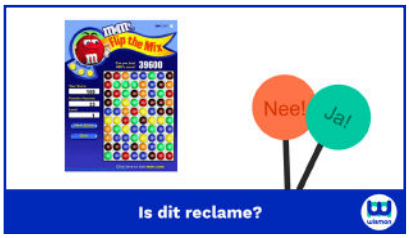


Leg uit dat hier een M&M spel te zien is. Vraag de leerlingen of ze denken dat dit reclame is. Stel na het stemmen de vragen zoals aangegeven bij dia 6 en bespreek onderstaande punten.

Reclame: dit is reclame in de vorm van een spelletje (het heet een advergame). Deze spelletjes worden speciaal gemaakt om mensen een positief gevoel bij een merk of product te geven.

Doel: de merknaam M&M onder de aandacht te brengen zodat mensen sneller M&M's in de winkel willen kopen.

9

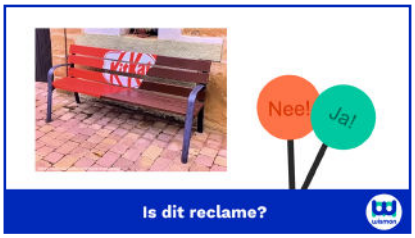


Stel na het stemmen de vragen zoals aangegeven bij dia 6 en bespreek onderstaande punten.

Reclame: KitKat heeft slim gebruik gemaakt van de planken van het bankje. De planken lijken op de herkenbare vorm van kitkatbars. De merknaam is ook duidelijk te zien.

Doel: het verkopen van KitKat.

10



Start de video[2] op seconde 3:10. Stop de video op 3:35. Stel na het stemmen de vragen zoals aangegeven bij dia 6 en bespreek onderstaande punten.

Reclame: er wordt in de video niets verteld over de Pringles. Toch vallen de Pringels op: de Pringles worden gebruikt om af te luisteren, daarbij is heel duidelijk te zien dat het om Pringles gaat.

Doel: mensen onbewust zin laten krijgen in Pringles zodat ze het eerder kopen in de winkel.

Soms is reclame makkelijk te herkennen zoals in een reclameblok op tv. Soms zit reclame wat meer verstopt. In bijvoorbeeld video's op YouTube worden soms producten duidelijk in beeld geplaatst zonder ze te benoemen. Dit is sluikreclame (verstopte reclame). Het is sluikreclame als de naam of het logo van een product goed te zien is.

11



[2] https://www.youtube.com/watch?v=px77uYAY7Mc
[3] https://www.youtube.com/watch?v=hgwdxNIUYOw&ab_channel=StopPestenNu-YouTube-StichtingStopPestenNu

Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Toelichting

Stel bij deze dia een extra vraag:
- Is dit reclame?
- Zou jij je gegevens hier invullen?

Vraag de leerlingen welke gegevens hier gevraagd worden en of ze zouden willen dat vreemden die informatie kunnen zien. Vraag de leerlingen of het een goed idee is om hier je gegevens in te vullen en waarom wel of niet. Vraag de leerlingen ook wat ze denken dat mensen met deze informatie kunnen.

Dat is bijvoorbeeld:
- e-mails of folders blijven sturen.
- zich voor doen als jou (identiteitsfraude).

Reclame: dit soort reclame is vaker te zien op een website. Tijdens het scrollen verschijnt en verdwijnt hij. De reclame is te herkennen aan de zwarte balk met het woord 'advertentie'.

Het doel: Een Donald Duck abonnement verkopen.

Dia's

12



Start de video[4]. Stel na het stemmen de vragen zoals aangegeven bij dia 6 en bespreek onderstaande punten.

Reclame: dit is een reclame van Disneyland Parijs. De reclame is vooral aan het einde goed te herkennen door het woord Disneyland Parijs en het gebruik van het herkenbare Disney kasteel.

Doel: uitnodigen of verleiden om naar Disneyland te gaan.

13



Sluit de les af. Bespreek met de leerlingen wat ze hebben geleerd. Denk daarbij aan de volgende punten:
- Wat is reclame?
- Hoe herken je reclame?
- Wat is het doel van reclame?
- Wat kan er gebeuren als je je gegevens invult?

14

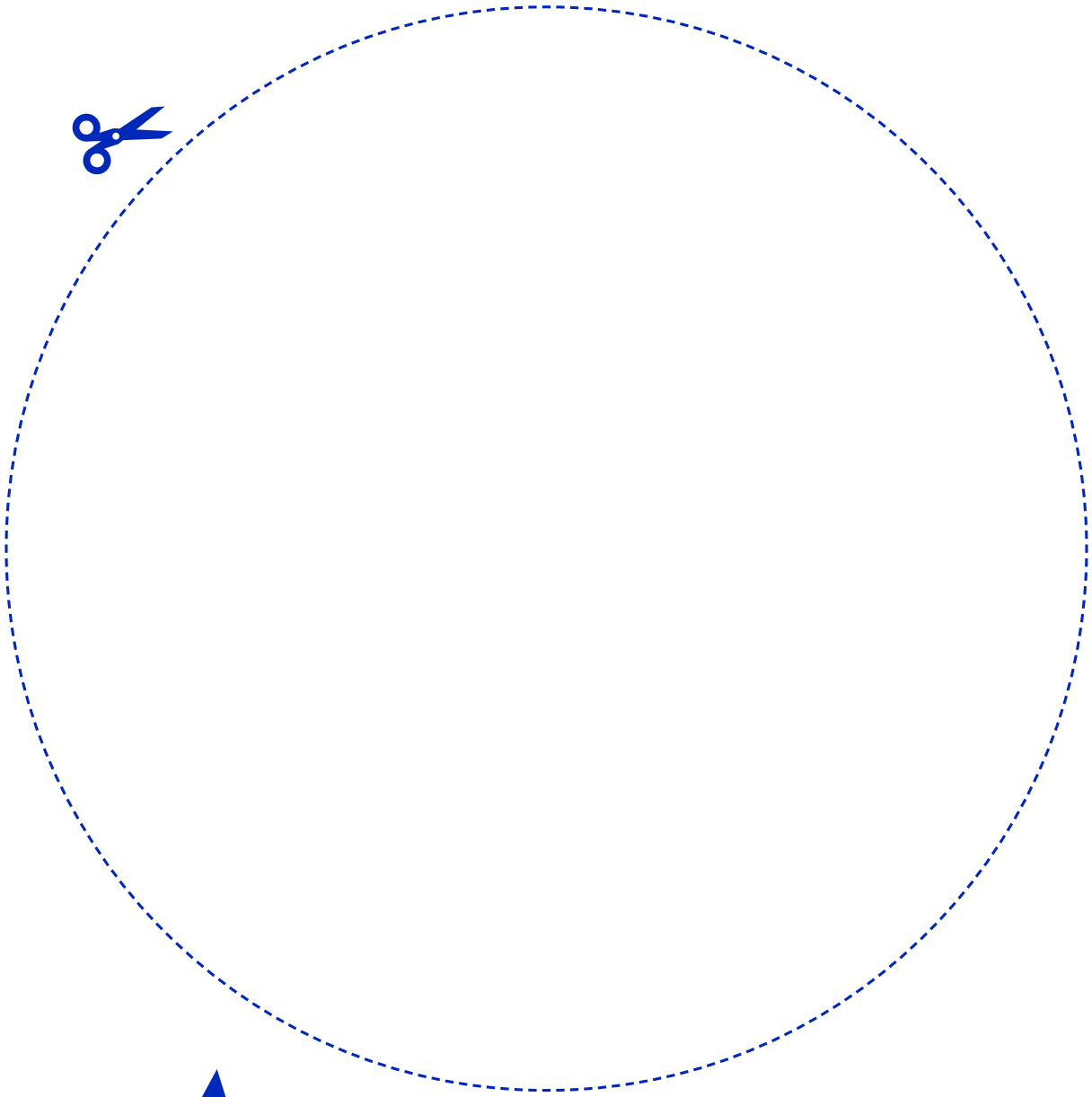


Is er extra tijd of tijd voor een vervolg les, laat leerlingen zelf hun eigen reclame maken. Kies hiervoor een aantal willekeurige objecten uit het klaslokaal. Denk daarbij aan een drinkbeker, een etui, een nietmachine, etc. De leerlingen bedenken een manier om hun object zo goed mogelijk te verkopen. Ze kunnen hierbij bijvoorbeeld denken aan een pakkende leus of een spaaractie. Geef de leerlingen 5 tot 10 minuten de tijd om iets te bedenken, vervolgens presenteren ze kort hun reclame aan de klas.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=6lG_15nS7KE&ab_channel=DisneyNL

Dit document is gedownload door () op November 22, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Stembordje



Plak hier de reclame!