



# Niet goed (reclame)wijs?! Lesidee

(Designmatic, 2016)

## ALGEMENE INSTAP

### IN DEZE LES

<b>Duur</b>	/
<b>Informatie/leerinhoud</b>	Dit is een algemene lesinstap die je aan het begin van een projectweek of van een lessenreeks over reclamewijsheid kan gebruiken.
<b>Lokaal</b>	De leerlingen hebben een computer, laptop of tablet met internet nodig zodat ze het spel van UGent kunnen spelen.
<b>Doelstellingen</b>	<b>Leerplandoelen (algemeen voor de lessenreeks)</b> <b>6</b> De leerlingen zijn bereid hun eigen mening te uiten (spreekdurf); <b>8</b> De leerlingen kunnen de volgende voor hen relevante teksten <sup>1</sup> lezen (ET 9, 10, 18): voor onbekende leeftijdsgenoten reclameteksten en advertenties op beoordelend niveau lezen. <b>11</b> De leerlingen herkennen de voor hen relevante teksttypes; <b>Doel:</b> Leerlingen staan kritisch tegenover de commerciële intentie van reclame.

## INSTAP

WERKVORM: ONLINE SPEL + *KLASGESPREK*

ORGANISATIE:

### Het spel:

De bedoeling van het spel is vooral de leerlingen erop wijzen dat ze onbewust beïnvloed worden door reclame. Ze spelen een volgens hen gewone game waarbij ze munten moeten verzamelen en over obstakels moeten springen met hun skateboard. Tijdens het spel verschijnen er op de achtergrond affiches voor een bepaalde energiedrank. Ook passeert er een vrachtwagen met reclame op voor dezelfde drank. Op het einde van het spel, mag je kiezen tussen twee energiedranken om verder te kunnen spelen.

De meeste leerlingen zullen onbewust kiezen voor de drank die ze tijdens het spel zijn tegengekomen en dat wordt hen ook na hun keuze verteld.

## AANVULLINGEN/UITBREIDINGEN

Niet van toepassing.

## MATERIAAL

Spel UGent: "Skate Game":

<http://reclamewijs.ugent.be/game/skate-game>