



Screenshots van door Leon Wichman ontworpen games.

Leon (7) bouwt zijn computergames zelf

Sommige kinderen kunnen eerder een computer bedienen dan hun veters strikken. Talitha (11) en Leon (7) ontwerpen zelfs al spelletjes. 'Mijn game was spel van de week.' Door Inge van der Hoeven

Het legioen aan olifantekeningen en knuffels in de kinderkamer verraaft direct aan welk dier Talitha Schouw (11) haar hart heeft verpand. Ook aan de microfoon van de computer bungelt een olifantenknuffeltje. Schattig, maar vooral functioneel, want Talitha neemt er de teksten voor haar eigen games mee op.

Alsof ze nooit anders heeft gedaan klikt Talitha een paar mapjes open van Game Maker, een programma waarmee kinderen eenvoudig hun eigen computerspelletjes in elkaar kunnen knutselen. 'Je begint met de sprites, de poppetjes die aan het spel meedoen', legt ze uit terwijl ze druk in het scherm klikt. 'Dan de achtergrond en de obstakels. O ja, en hier zet je de snelheid waarmee het obstakel naar beneden valt.'

De jongste programmeur ooit, een kleine gameverslaafde?

Welnee, Talitha heeft in oktober haar diploma Games Maken gehaald bij LOI Kidzz. In elf hoofdstukken leerde ze in stapjes een eigen game te maken, compleet met levels, zelfgetekende 'vijanden' en ingesproken teksten. Op de laatste game die ze instuurde - 'ik had er een 9 voor!' - moest poppetje Judith naar de regenboog lopen. Onderweg werd ze lastiggevallen door vallende takken en rotsblokken. Voor de bloempjes hoefde je niet bang te zijn, die leverden extra punten op.

Klokhuis

Het begon met de website van *Klokhuis*, waar kinderen hun eigen games kunnen maken. Talitha maakte er spelletjes en plaatste ze op een forum. 'Mijn game is ook een tijd spel van de week geweest', vertelt Talitha trots. 'Talitha was altijd al veel met computers bezig', vult moeder Yvonne Schouw aan. 'Op de spelletjesmaker van *Klokhuis* was ze op den duur uitgekeken. Daarmee kon je niet je eigen figuurtjes ontwerpen.' Dus stortte moeder Schouw - zelf kind van het digiloeze tijdperk - zich op het net om een geschikte cursus voor haar oudste dochter uit te zoeken.

'We merkten dat kinderen het erg leuk vinden om op de computer bezig te zijn', zegt Sebastiaan Zwanenburg, marketing manager voor LOI

Kidzz. 'Bij de cursussen voor kinderen proberen we aan te sluiten op het basisonderwijs. Juist in de computervaardigheden laten basisscholen nog weleens wat liggen, omdat er vaak te weinig computers zijn in de klas.'

Dus zag LOI Kidzz zijn kans schoon om met cursussen als 'Bouw je eigen website' en 'Werken met powerpoint' de kinderonderwijsmarkt te betreden. 'Als kinderen dan toch veel achter de computer zitten, kunnen ze die uren beter nuttig besteden.'

Dat is een argument waarvoor ou-



'Zo bepaal je hoe snel het obstakel valt'

Talitha (11)

Computerspelprogrammeur

ders gevoelig zijn. Die van Leon Wichman (7) bestelden het computerlespakket omdat hun zontje op school wel wat extra uitdaging kon gebruiken. 'Hij zit in groep 4 van het Montessori en hij was een tijd lang al om half tien met zijn taken klaar', vertelt moeder Diane.

Leon, een pienter jongetje dat gek is op dalmatiërs, is officieel een beetje te jong voor het schriftelijke lespakket, bedoeld voor kinderen van 8 tot 14 jaar. Maar dat hindert niet, want papa is computerprogrammeur dus die springt bij als het te moeilijk wordt. 'Als ik groot ben gaan papa en ik samen een gamewinkel openen', roept Leon enthousiast. 'Het is soms wel pittig voor hem', erkent vader Hans Wichman. 'Leon wil allerlei ideeën uitvoeren, maar die lopen niet altijd samen met de opbouw van het cursusmateriaal. Hij wil eigenlijk heel wild al de moeilijkste spellen maken, terwijl de lessen echt in stukjes gaan.'

Vandaar dat vader en zoon er op vrije zaterdagnmiddagen samen goed voor gaan zitten. Bijkomend voordeel: papa kent websites met leuke



Leon Wichman met een door hemzelf

ontworpen game. 'Als de dalmatiër de kat aanraakt, is hij dood.'

bewegende plaatjes en goede muziek. 'Dit spel heb ik als eerste opgestuurd', zegt Leon, terwijl hij een dalmatiër door een doolhof achter klui- ven laat aanhollen. 'Als hij de kat aanraakt, is hij dood.' Maar Leon beweegt zich moeiteloos door de verschillende levels en opent ter illustratie snel even Game Maker op de achtergrond.

Hoofdschuddend

Zijn moeder kijkt hoofdschuddend toe. 'Dit is echt een andere generatie. Mijn zontje van drie surft zelfstandig naar Funnygames.nl', zegt Diane,

verwijzend naar een website met spelletjes voor jonge kinderen. Leon monteert filmpjes met Windows Moviemaker en op zijn vijfde had hij al een eigen website. 'Die is niet zo'n succes geworden', reflecteert Leon. 'Ik moet weer een nieuwe maken.'

Toch zitten deze digikids niet alleen maar achter het scherm. Leon zit op schilderles, taekwondo en zwemmen. Talitha schildert en leest graag en publiceert binnenkort haar eerste gedicht in een blaadje voor meesters en juffen, vertelt haar moeder. En als ze dan toch eens te lang achter de computer wil

blijven zitten, zet moeder de kookwekker. Alleen maar computeren is immers 'niet goed', denken de moeders.

Maar Peter Nikken, specialist jeugd en media bij het Nederlands Jeugdinstituut en bijzonder hoogleraar Mediaopvoeding aan de Erasmus Universiteit, maakt zich weinig zorgen over de effecten van games en computercursussen voor kinderen. 'In Amerika zijn studies gedaan waaruit bleek dat gamemaakcursussen vooral al op meisjes een positieve uitwerking hebben', vertelt Nikken. 'Los van het plezier dat kinderen aan games

beleven, vergroten ze hun media-wijsheid. Ze leren kritischer te kijken naar wat de digitale wereld te bieden heeft en nemen niet alles voor lief.'

Zeker meisjes, omdat die van zichzelf minder technisch zijn ingesteld, denkt Nikken: 'Jongens zijn sowieso al meer bezig met dingen maken. Voor hen is die wereld minder magisch. Meisjes zijn taliger. Ze houden zich bezig met communicatie en gebruiken internet vooral om ervaring uit te wisselen.'

Gek genoeg melden meer meisjes dan jongetjes zich aan voor de gamecursus. Zwanenburg: 'Omdat jonge-

tjes over het algemeen meer games spelen, hadden we niet verwacht dat de cursus meer meisjes zou trekken.' Achteraf zoekt Zwanenburg de verklaring in het leergedrag van meisjes. 'Meisjes vinden het leuker om te leren; jongetjes houden meer van spelen.'

Smiley

Ouders merken vooral dat kinderen verbanden leren leggen en hun creativiteit op een andere manier kwijt kunnen. Ze leren lang aan iets te werken en niet zomaar op te geven. 'De Game Maker combineert creativiteit,

Zelf games maken

Volgens een onderzoek onder 2.200 Amerikaanse moeders kunnen kinderen tegenwoordig sneller met de computer overweg dan dat ze kunnen fietsen en veters strikken. Ook spelen gebeurt steeds meer achter de computer. Bood de LOI aanvankelijk alleen kinder-typecursussen, sinds april 2010 speelt de onderwijsinstelling met 'Bouw je eigen website' en 'Zelf games maken' in op deze nieuwe generatie: kinderen voor wie internetten bijna zo vanzelfsprekend is als praten en lopen.

In een marktonderzoek van LOI Kidzz gaven kinderen zelf aan dat ze graag wilden leren gamen en websites bouwen. Met de Game Maker van ICT-hoogleraar Mark Overmars als uitgangspunt ontwikkelde het leerinstituut daarom een lespakket. In elf hoofdstukken en vier maanden leren kinderen zo stapsgewijs hun eigen games te bouwen.

Naar school hoeven ze niet toe, want via een formulier op een leerplatform kunnen ze online vragen stellen aan twee docenten. Games en gameontwerp worden na afloop online ingeleverd.

fantasie en techniek', vindt Leons moeder.

Talitha - die aan een goede game wel een maand kan werken - experimenteert soms ook een ochtendje met wat nieuwe oefjes. Een smiley die hoeden en een clownsnus opzet als je de juiste plaats op het scherm aanklikt, gevolgd door een giechel- lachje van een van haar jongere zusjes. Zelf opgenomen, zelf gemon- teerd.

Bovendien gebruikt ze de com- mando's van Game Maker ook voor een Powerpointpresentatie in de kerkdienst. Ook bij de olifantenquiz (hoeveel liter melk drinkt een babyolifantje per dag?) komt het begin- nersprogramma van pas.

'Ze ziet nu in hoeveel tijd het kost om de games te maken die ze op internet speelt', zegt Talitha's vader terwijl zijn dochter haar aandacht heeft verlegd naar haar lievelingsspelletje: een puzzelgame waarbij je een muntje van een blokjesconstructie naar een spaarvarken moeten laten rollen.

De volgende game die ze willen maken? 'Ik denk een game waarin je een olifant als huisdier hebt', zegt Talitha. 'Want dat kan niet in het echt.'

Foto Marcel van den Bergh / de Volkskrant