

**COMPUTERGAMES** Elf jonge software-programmeurs maken hun eigen spel

# Avatars krijgen jeugdig huis

'Princess' en 'Anubis'. Zo heten de computergames die de meer begaafde 7e- en 8e-groepers van de Arnhemse Montessorischool gisteren presenteerden.

door **Sabine Droogleever Fortuyn**

**ARNHEM** – Elf kinderen van groep 7 en 8 van de Montessorischool aan de Nicolaas Maesstraat in Arnhem hebben in negen weken hun eigen computerspel ontworpen. Ze kregen alleen hulp van het software-programma GameMaker4You.

„Het is net als het tikken van een brief in Word”, vertelt begeleider Pauline Maas.

Maas schreef een boek over het programma waarmee je zelf een game kunt maken. Daarmee gaat ze naar verschillende scholen in het land. De afgelopen periode begeleidde ze de meer begaafde jongens en meisjes van de Montessorischool in het ontwikkelproces. Deze kinderen zitten in de Spectrumgroepen. Dat houdt in dat ze op woensdagmorgen gedurende anderhalf uur speciale aandacht krijgen. „Alles gaat deze kinderen heel makkelijk af. Hier leren ze hoe ze hun intelligentie kunnen in-



zetten als ze vastlopen”, licht leerkracht Jacqueline van Langen toe. En tijdens de Spectrumuren maken de kids hun eigen spel. „Ze hebben fantastische ideeën. Maar creativiteit alleen is niet voldoende. Je moet ook doorzetten als iets niet lukt”, zegt Van Langen. Gistermiddag bekeken de leerlingen het resultaat. In totaal maak-

De meer begaafde kinderen van groep 7 en 8 van de Montessorischool in Arnhem bekijken het resultaat van hun inspanningen. foto **Marina Popova**

ten ze vier games: 'Prisoned in execute', 'Princess', 'Anubis' en 'A new world'. In het ene spel is de zelf gespeelde en opgenomen pianomuziek uit de Franse film *Amélie* verwerkt, de andere game speelt zich af in een compleet uit-

getekende piramide. „Volgend jaar gaan we hiermee verder”, zegt Maas tegen de 7e groepers. Gekleed in T-shirts met de avatars uit hun eigen spel, verlaat het winnende groepje het lokaal.