

## KAMELENRACE AGENTIC CODING CHALLENGE 2026



# Team Kalahari



## Het Eenhoornpaleis

Rapport gegenereerd op 10 april 2026

## Wat is de Kamelenrace?

De Kamelenrace is een unieke **agentic coding challenge** waarbij deelnemers die geen programmeerervaring hebben in ongeveer een uur een volledige webapplicatie bouwen. Het bijzondere? Ze doen dit met behulp van AI-agents – geavanceerde AI-assistenten die code kunnen schrijven, ontwerpen en deployen.

Drie teams – Kalahari, Sahara en Gobi – kregen elk een eigen opdracht en gingen aan de slag. Geen regels over hoe je het aanpakt, alleen een doel en een AI-agent als co-piloot. De resultaten worden beoordeeld door een AI-jury op vijf criteria: creativiteit, visueel design, technische diepgang, functionaliteit, en waarde & impact.

Het publiek geeft daarnaast medailles (goud, zilver, brons) aan hun favoriete projecten. De combinatie van AI-score en publieksstemmen bepaalt de uiteindelijke rangschikking op het podium.

## Het Team

**Teamleden:**

Anne & Papa

**Opdracht:**  Het Eenhoornpaleis – Glitter, regenbogen en hartjesogen voor prinsesjes van vijf

## Een Magische Wonderwereld voor Kleine Prinsessen

Het Kalahari-team heeft een betoverende digitale speeltuin gebouwd die speciaal is ontworpen voor vijfjarige prinsessen. De applicatie verwelkomt gebruikers in een kleurrijke wereld vol glitter, regenbogen en hartjes. Het hoofdscherm presenteert acht verschillende magische 'kamers' waar kinderen kunnen spelen: van eenhoorns die namen krijgen tot interactieve tekensessies met regenboogkwastjes.

Elke kamer is visueel onderscheidend vormgegeven met zachte pastelkleuren, vrolijke emoji's en speelse animaties. De interface reageert op aanraking met sprankelende effecten en vrolijke geluidjes, waardoor elke interactie voelt als een kleine magische ervaring. Dit is geen gewone app - het is een digitaal sprookjesboek waar kinderen zelf de hoofdrol spelen.



## AI-Gedreven Sprookjes en Recepten

---

Een van de meest indrukwekkende features is hoe de applicatie kunstmatige intelligentie gebruikt om personaliseerde content te creëren. Het systeem kan spontaan unieke eenhoornnamen bedenken zoals 'Glitterstaartje' of 'Regenbooghart', compleet met lieve beschrijvingen van wat deze magische wezens leuk vinden. Daarnaast genereert de AI toverrecepten met ingrediënten zoals 'drie zachte wolkjes' en 'een snufje sterrenstof'.

Alle gegenereerde content wordt automatisch voorgelezen door het systeem, waarbij geprobeerd wordt Nederlandse stemmen te gebruiken voor de beste ervaring. Als de AI-dienst niet beschikbaar is, valt het systeem terug op een zorgvuldig samengestelde collectie van vooraf geschreven verhalen en recepten, zodat de magie nooit stopt.

## Interactieve Spel-ervaringen

---

De applicatie bevat meerdere interactieve spellen die zijn afgestemd op de motorische vaardigheden en interesses van jonge kinderen. In de tekenapplicatie kunnen kinderen schilderen met verschillende magische kwasten - van regenboogstrepen tot hartjes en sterretjes die over het scherm dansen. Het 'Bloemenhaar' spel laat kinderen virtuele bloemen planten in het haar van een prinses door simpelweg op het scherm te tikken.

De 'Eendjes voeren' ervaring combineert spelplezier met leereffecten, waar kinderen eieren kunnen uitbroeden door ze te voeren, en het 'Flinkelsterren' spel creëert prachtige sterrenbundels overal waar kinderen tikken. Elk spel reageert met visuele effecten, geluidjes en soms zelfs speciale vieringssequenties wanneer bepaalde mijlpalen worden bereikt.

## Geavanceerde Technische Magie

---

Achter de schermen draait een geavanceerde technische architectuur die zorgt voor een naadloze gebruikerservaring. De applicatie is gebouwd met Next.js en gebruikt moderne web-technologieën zoals het Web Audio API voor het genereren van vrolijke geluidjes zonder externe audiobestanden. Het systeem integreert met Anthropic's Claude AI voor het genereren van Nederlandse content die perfect past bij de leeftijdsgroep.

De interface is volledig touch-geoptimaliseerd en gebruikt geavanceerde CSS-animaties voor de speelse effecten. Een slim middleware-systeem zorgt voor beveiliging, terwijl fallback-mechanismen ervoor zorgen dat alle features blijven werken, ook als externe diensten tijdelijk niet beschikbaar zijn. De applicatie is responsive en werkt even goed op tablets als op smartphones.

## Beoordeling

De AI-jury beoordeelde het project op vijf criteria, elk op een schaal van 1 tot 10. Team Kalahari behaalde een totaalscore van **44 punten**.

### Creativiteit



9

Het team heeft buitengewone creativiteit getoond door een complete magische wereld te creëren die perfect aansluit bij de fantasiewereld van vijfjarigen. De combinatie van AI-gegenereerde content, interactieve spellen en audiovisuele effecten is uniek en verrassend.

### Visueel Design



9

Het visuele ontwerp is adembenemend mooi met zachte pastelkleuren, sprankelende effecten en zorgvuldig gekozen typography. Elke pagina voelt als een sprookjesboek tot leven gekomen, met aandacht voor details zoals zwevende emoji's en regenbooganimaties.

### Technische Diepgang



9

Ondanks het speelse uiterlijk ligt er een geavanceerde technische architectuur onder. De integratie van AI-services, Web Audio API, geavanceerde CSS-animaties en een robuust fallback-systeem toont indrukwekkende technische vaardigheden.

### Functionaliteit



9

De applicatie biedt acht volledig functionele mini-games en activiteiten, elk met unieke interacties en feedback. Het spraaksynthese-systeem, real-time tekenfunctionaliteit en responsive design zorgen voor een vlekkeloze gebruikerservaring.

### Waarde & Impact



8

Het project creëert enorme waarde voor jonge kinderen door educatief spel te combineren met creativiteit en fantasie. Ouders krijgen een veilige, advertentievrije omgeving waar hun kinderen kunnen leren en spelen, terwijl de AI-integratie zorgt voor eindeloos nieuwe content.

*Team Kalahari heeft een betoverende kinderwebsite gebouwd vol magische activiteiten! Van eenhoornnamen verzinnen tot sterren tekenen en sprookjes voorlezen - het is een complete wonderwereld geworden met prachtige animaties en*

*geluidseffecten. Een indrukwekkende prestatie voor niet-programmeurs!*

## Publieksstemmen



0x

0 punten



0x

0 punten



0x

0 punten

Totaal publiekspunten

0

## Eindstand



#1

**Kalahari**

Het Eenhoornpaleis

**44 pts**

#2

**Gobi**

De Verhalenfabriek

**44 pts**

#3

**Sahara**

Het Spreukenboek

**41 pts**

## Gefeliciteerd met de eerste plaats!

Jullie hebben in korte tijd iets bijzonders neergezet.  
Van nul naar een werkende webapplicatie – met de  
kracht van AI en jullie eigen creativiteit.

**Kamelenrace**

Agentic Coding Challenge – 12 maart 2026