

Handleiding PaasChallenge 2025: *Als nieuw!*

Tof dat jullie meedoen aan de PaasChallenge! In dit document lees je de uitleg van de vijf spellen en opdrachten. Lees dit document op tijd door en beluister de audio's van tevoren, zodat je weet welke voorbereidingen nodig zijn.

Maak tijdens de bijeenkomst foto's en video's, en deel ze op Facebook of Instagram met #paaschallenge. Houd daarbij wel de privacy volgens de AVG-regels in de gaten.

Overzicht	Tijdsindeling
Intro audio	
Spel 1 – Belasting, roof of verraad?	10 minuten
Audio	
Spel 2 – Het gerucht	10 minuten
Audio	
Spel 3 – Geheime boodschap	10 minuten
Pauze	10 minuten
Audio	
Spel 4 – Het verraad	10 minuten
Audio	
Spel 5 – Wie is de Ware Koning?	10 minuten
Uitro audio	
Afsluiting	10 minuten
Totaal (inclusief verwerken puntentelling)	90 minuten

Algemeen

Tijdens de PaasChallenge maak je gebruik van audiobestanden waardoor je onderdeel van het verhaal wordt en waarbij de spellen worden uitgelegd. Houd deze handleiding bij de hand. Bereid je als spelleiding goed voor. Zo weet je wat er gaat gebeuren en hoe de spellen en opdrachten werken. Ook begeleid je de spellen als spelleiding door de deelnemers te wijzen op de spelregels en door het gesprek tussendoor te begeleiden. Moedig de deelnemers aan, maar help ze niet door de juiste antwoorden te geven.

Het thema is dit jaar 'Als nieuw!' Het sluit aan bij het jaarthema van de Protestantse Kerk. Het gaat over leven in het licht van Gods koninkrijk. Wat betekent dat? Jezus laat het ons zien. Durf jij Hem te volgen? Reflecteer op een speelse en actieve manier op hoe jij omgaat met verantwoordelijkheid en het maken van keuzes. En ontdek hoe je kunt leven in het licht van Gods koninkrijk.

De PaasChallenge gaat over het klassieke verhaal van Robin Hood. De zes verhalen en vijf spellen gaan over drie personages: Robin Hood, koning Richard en prins John.

Koning Richard staat symbool voor Jezus: er gaat een verhaal dat hij gestorven is voor de poorten van Jeruzalem, maar ook een verhaal dat hij leeft, terugkomt en het recht zal herstellen in het koninkrijk van Derrindale. Prins John staat voor de heersende macht in de wereld van vandaag. Hij regeert met macht en orde, maar onderdrukt de armen. Hij wil vooral niet dat de echte koning nog aan de macht komt en maakt de aanhangers van koning Richard zwart als oproeikraaiers of zelfs terroristen. Ondertussen is er Robin Hood, die symbool staat voor de kerk of de gelovige. Robin

werkt mee aan de terugkeer van koning Richard en gaat ondertussen al van start met de nieuwe wereld die Richard zal maken als hij terug is.

In dit spel speel je dus met Robin Hood, koning Richard en prins John, maar eigenlijk speel je ook symbolisch de rol van de kerk, Jezus en de kwade machten.

Het spel daagt uit om na te denken over het thema 'Als nieuw!' Robin maakt keuzes alsof Richard al terug is in Derrindale en op de troon zit. Daarom wil hij de macht van John nu al breken, maar komt wel in de verleiding om dat te doen met dezelfde wapens. Welke keuzes maak jij?

Doelgroep

- kinderen van 9 tot en met 12 jaar (maak gebruik van de KIDSTIPS)
- tieners van 13 tot en met 16 jaar

Doel

- Door het spelen van de PaasChallenge reflecteren de deelnemers op hun verbinding met God. Ze worden uitgedaagd zich af te vragen: wil ik Jezus volgen? En wat kan ik daarvoor doen in mijn leven?
- Na het spelen van de PaasChallenge hebben de deelnemers ervaren dat Jezus volgen betekent dat je keuzes moet maken en dat dat niet altijd makkelijk is.
- Na het spelen van de PaasChallenge kennen de deelnemers het spiegelverhaal van Robin Hood, dat wordt gekoppeld aan het verhaal van Jezus' dood, opstanding en verwachte wederkomst. In de werkvorm vóór en na de PaasChallenge komen ook de bijbeltekst over de Bergrede (Matteüs 5) en het verhaal van de ponden (Lucas 19) aan bod.

Teamgrootte

De ideale groepsgrootte is 4 tot 12 spelers.

Heb je te weinig deelnemers? Vraag of vrienden van de kinderen of tieners mee willen doen, werk samen met een andere lokale kerk of school of vraag tieners of volwassenen om mee te doen.

Heb je meer deelnemers, speel dan met meerdere teams.

Leiding

Regel per team minimaal twee speelleiders: één die de groep aanmoedigt en één die de spelregels goed kent.

Tip: Nodig de predikant, de koster of een jongere uit om te helpen als spelleiding. Zo betrek je de gemeente bij de PaasChallenge.

Ruimte

Voor het spelen van de spellen heb je een ruime zaal of open ruimte nodig.

Vorbereidingstijd

120 minuten; ongeveer 60 minuten voor het doorlezen van de instructie, 30 minuten voor het regelen van de benodigdheden en 30 minuten voordat je start met de bijeenkomst om alles klaar te zetten.

Vorbereiding

Zet op de dag van het spelen ruim van tevoren de spellen klaar en test de geluidsapparatuur. Zorg dat de audio en de spellen vlot achter elkaar worden gedaan. Zet een timer tijdens het uitvoeren van elk spel. Halverwege het programma, na spel 3, is er een pauze van 10 minuten.

KIDSTIP: De audio kan té spannend zijn voor kinderen. Maak vooraf een inschatting of de sfeer en spanning bij de groep past. Om het minder eng te maken, kun je ervoor kiezen om in een lichte ruimte te zijn, tijdens de audio ook een zacht, vrolijk muziekje af te spelen en de audio zelf niet heel luid te laten klinken. Bespreek dat de geluiden soms eng kunnen klinken, maar niet echt zijn, dat het een verhaal is.

Tip: Doe ook het programma voor de bijeenkomst vóór de PaasChallenge en de bijeenkomst na de PaasChallenge. En sluit het seizoen af met het afsluitende programma.

Puntentelling

Na elk spel neem je de tijd om de puntentelling vast te leggen. De puntentelling is als volgt opgebouwd:

1. **Individuele punten:** eerst tel je de individuele punten, dus van elke speler apart. Aan de hand van de individuele punten krijg je na elk spel één of meer winnaars.
2. **Richard-en-Johnpunten:** daarna tel je de Richard-en-Johnpunten. Per spel staat uitgelegd hoe je deze punten telt en verdeelt. Ook aan de hand van deze score is er bij elk spel een winnaar: Richard of John.

De puntentelling motiveert spelers om na te denken over hun acties en keuzes. Ze ervaren hoe hun gedrag de wereld beïnvloedt. Kiezen ze voor een koning die dient en vrede brengt (Richard/Jezus), of voor een koning die macht en controle nastreeft (John)? Dit sluit direct aan bij het paasverhaal en de uitnodiging van Jezus om zijn koninkrijk binnen te gaan.

De puntentelling van Richard en John weerspiegelt de thema's van de PaasChallenge: de strijd tussen rechtvaardigheid en macht, en de keuze voor een koninkrijk gebaseerd op liefde en controle. Elk spel draagt hieraan bij door acties en keuzes te belonen die passen bij de waarden van een van beide koningen.

- *Richard: rechtvaardigheid en zorg*
Een koning die gerechtigheid brengt en omziet naar de armen. Zijn punten worden verdiend door **samenwerking, gerechtigheid** en **waarheid**. Dit belicht het thema van Jezus als dienende koning: Hij brengt een koninkrijk dat niet draait om macht maar om liefde, rechtvaardigheid en hoop.
- *John: macht en controle*
Een koning die macht behoudt door controle en eigenbelang. Zijn punten worden verdiend door **individualisme, onderdrukking** en **misleiding**.

Het verhaal symboliseert de strijd tussen de oude, wereldse koninkrijken die gebaseerd zijn op macht en angst (John), en het nieuwe koninkrijk van Jezus dat draait om nederigheid en liefde (Richard). Het helpt spelers om keuzes te maken als volgeling van Jezus (Robin Hood).

Benodigdheden

Bij elk spel of elke opdracht staat aangegeven welke materialen je nodig hebt. Je hebt in ieder geval nodig:

- laptop of boxje met de mogelijkheid om geluid af te spelen
- extra laptop of boxje om audio 4 in twee verschillende ruimtes af te spelen
- audiobestanden van de PaasChallenge 2025
- handleiding PaasChallenge 2025
- bijlagen PaasChallenge 2025: Brief + Wie is de Ware Koning?
- flapover of groot vel papier en stift om de score bij te houden

Spel 1 – Belasting, roof of verraad?

Benodigdheden

- papier en pennen of wisbordje en stiften

Vooraf

Zorg dat de flapover klaarstaat of dat het grote vel papier opgehangen is. Hier houd je de puntentelling bij. Leg de papieren en pennen of wisbordjes en stiften klaar.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om te kiezen tussen belasting, roof of verraad om daarmee punten te halen.

Speluitleg

Dit spel is een variatie op het spel 'steen, papier, schaar'. In deze versie speel je met 'belasting, roof, verraad'. Er zijn drie personages in dit spel:

- **Belastinginner** 🏠 → wint van **Burgers** (👤) door belasting te innen.
- **Rover** 🦊 → wint van **Belastinginner** (🏠) door de belasting terug te stelen.
- **Burger** 👤 → wint van **Rover** (🦊) door de rover te verraden en aan te geven.

In dit spel gaat het om de belastinginner die de burgers uitknijpt met hun belasting voor prins John. Maar de Belastinginner wordt op zijn beurt beroofd door de groep Rovers. De burgers spelen een dubbelrol: aan de ene kant zijn ze slachtoffer van de Belasting, maar ze vrezen ook de Rover omdat ze gezien worden als criminelen die de orde verstoren. Veel burgers geven de Rovers daarom aan bij de sheriff van Nottingham.

- Verdeel de groep in twee groepjes.
- Speel het spel vijf keer, er zijn dus vijf rondes.
- Elk groepje mag bij elke ronde kort overleggen welke rol ze kiest:
 - o Belasting/belastinginner
 - o Roof/rover
 - o Verraad/burger
- Elke ronde kiezen de twee groepjes een rol en schrijven deze rol op een papier of wisbordje.
- Als de keuzes zijn gemaakt, geeft de spelleiding een seintje. Beide groepjes draaien dan hun papier/wisbordje om en onthullen de gekozen rol.
- Na elke ronde schrijft de spelleiding de punten op, zowel individueel als groepspunten (Richard en John).

Tip: Gebruik gelamineerd A4-papier als wisbordje met uitwisbare stift.

Belangrijk

- Meer dan acht spelers? Zorg dan voor een extra ruimte en splits de groep dan eerst op in twee groepen. Zo ontstaan er twee keer twee groepjes.
- Richard en John krijgen punten afhankelijk van de gekozen rollen. Maak dit vooraf niet duidelijk. Het is goed om de spelers bij het eerste spel nog niet te veel te vertellen over de achtergrond van het hele verhaal.

Puntentelling (per ronde)

Individueel:

- Per overwinning een punt per persoon uit het winnende groepje.

Richard-en-Johnpunten:

- Richard: een punt per keer dat een groepje de rover als rol kiest.
- John: een punt per keer dat een groepje de belastinginner als rol kiest.

De **Belastinginners** helpen **John** door de onderdrukking voort te zetten. **Rovers** helpen **Richard** door belasting terug te stelen. En **Burgers** spelen **neutraal** en winnen vaker individueel.

Winnaars:

Individueel: de speler(s) die de meeste punten heeft/hebben.

Richard/John: welke rol het vaakst is gekozen, belastinginner (John) of rover (Richard) en dus de meeste punten heeft.

Spel 2 – Het gerucht

Benodigdheden

- (memo)briefjes met pennen of wisbordjes met stiften

Vooraf

Leg voor iedere speler (memo)briefjes en pennen of wisbordjes en uitwisbare stiften klaar.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is het kiezen van een van de geruchten. Welke gerucht geloof jij?

Speluitleg

Twee geruchten verspreiden zich. Sommigen zeggen dat de koning gestorven is bij Jeruzalem en dat de huidige koning voor orde en stabiliteit zorgt. Anderen geloven dat de koning leeft en onderweg is naar huis om de armen te helpen.

- Ga in een kring zitten.
- Alle spelers kiezen individueel een rol:
 - Richard-volger: gelooft direct dat Richard terugkomt
 - John-volger: verklaart direct dat Richard dood is
 - Twijfelaar: kan worden omgekocht en moet later kiezen
- Voordat ze tot een keuze komen, gaan ze in onderhandeling: welk gerucht geloof jij? Wie ga je volgen? Richard, John, of twijfel je nog? Vertel:
 - Een keuze voor Richard is er een voor hoop, vernieuwing en rechtvaardigheid. Maar komt Richard wel terug of is hij gestorven bij Jeruzalem?
 - Een keuze voor John is er een voor orde, stabiliteit en veiligheid. Je weet wat je hebt. Maar is John wel de ware koning en niet alleen uit op zijn eigen belang?
 - Twijfel je nog? Je mag ook twijfelen zonder dit bekend te maken aan de andere spelers. Je krijgt dan een extra ronde. In deze extra ronde komt er een actie van John om je om te kopen.

- Na een paar minuten onderhandelen en overleggen, kiest iedereen voor zichzelf een rol. Elke speler doet dat in het geheim. De speler schrijft zijn/haar eigen naam en de gekozen rol op een briefje.
- Als er een of meer twijfelaars zijn, komt er een extra ronde. Leg uit hoe deze ronde werkt. In deze ronde probeert John twijfelaars om te kopen. Per omkoping gaat er een punt af van de score van John. De individuele speler krijgt per omkoping een extra punt. De twijfelaars kiezen daarna voor wie ze stemmen: Richard of John.
- Het kamp (Richard of John) met de meeste stemmen wint dit spel en krijgt punten. Bij gelijkspel bepaalt de dobbelsteen of kop/munt de overwinning.

KIDSTIP: Speel een fluisterspel waarbij iemand van de spelleiding een zin fluistert en deze zin een voor een doorgegeven moet worden aan de andere spelers. Of speel het fluisterspel met bewegingen (kort dansje) in plaats van tekst. Maak dan een rij en laat iedereen achter elkaar staan, met de rug naar de voorste speler. De voorste speler (of de spelleiding) bedenkt een beweging, tikt de volgende speler aan op de schouder. De volgende speler kijkt naar de beweging. Daarna draait die speler zich om naar de volgende speler, tikt die speler op de schouder. De volgende speler kijkt naar de beweging. Ga zo door tot de laatste speler de beweging na gaat doen en bekijk samen wat er over is van de oorspronkelijke beweging.

Belangrijk

- Heb je meer een doe-groep? Dan kun je de spelers ook een creatieve pitch laten voorbereiden om de andere spelers over te halen om voor hun keuze te gaan (Richard of John).

Puntentelling

Individueel:

- +2 punten als je hebt gekozen voor de winnende leider. Koos je niet de leider die de meerderheid van de groep was, dan krijg je 0 punten.
- +1 punt voor een John-volger die een andere speler weet om te kopen om voor John te kiezen.

Richard/John:

- Richard: +2 punten als de groep uiteindelijk heeft gekozen voor Richard. Anders 0 punten. Met elke twijfelaar die uiteindelijk voor Richard kiest, krijgt Richard +3 punten.
- John: +2 punten als de groep uiteindelijk heeft gekozen voor John. Anders 0 punten. Met elke twijfelaar die uiteindelijk na omkoping voor John kiest, verliest John een punt.

Winnaars:

Individueel: de speler(s) die de meeste punten heeft/hebben.

Richard vs. John: welke rol (Richard of John) de meeste punten heeft aan het einde van het spel.

Spel 3 – Geheime boodschap

Benodigdheden

- een envelop
- de bijlage 'Brief'
- emmers
- water
- een gieter of een kan (om elke ronde extra water in de emmer te gieten)
- ruimte/route (om rondjes te lopen/rennen met een emmer water)

Vooraf

Print de brief en doe deze in een envelop. Leg de envelop met brief vooraf klaar.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om een keuze te maken: de geheime boodschap ontcijferen of meewerken aan de opstand en de opdracht uitvoeren.

Speluitleg

In de brief staat een oproep om mee te helpen aan een gewapende opstand. De eerste stap in die opstand is het legen van de gracht. Help je daaraan mee, dan ga je zo snel mogelijk water verplaatsen. Of kies je om te blijven om de codes te kraken?

- Geef de envelop met de geheime brief aan de spelers.
- De spelers maken de keuze:
 - o 1: *Water dragen*
 - a. Ren rond met een emmer water.
 - b. In elke ronde komt er meer water bij.
 - c. Punten per voltooide ronde:
 - 1e ronde: +5 punten
 - 2e ronde: +10 punten
 - 3e ronde: +15 punten
 - 4e ronde: +20 punten
 - o 2: *Blijf zitten en kraak de geheime boodschappen*
 - a. Ontcijfer verborgen boodschappen in de brief.
 - b. Puntenverdeling:
 - 10 punten per gevonden code, dus:
 - 1 code goed: 10 punten
 - 2 codes goed: 20 punten
 - 3 codes goed: 30 punten

KIDSTIP: Bereid hints voor en geef de kinderen de mogelijkheid om een hint te 'kopen'. Een hint betekent de helft van de punten voor die code.

Belangrijk

- Zorg ervoor dat de route of het rondje in de ruimte groot genoeg is om binnen de tijd maximaal 4 rondjes te lopen met een emmer water.
- Na dit spel splits je de groep op in twee groepen. Beide groepen moeten in een aparte ruimte zitten en los van elkaar de volgende audio horen.

Puntentelling

Individueel:

- De behaalde punten bij jouw keuze hierboven zijn de punten voor jouw individuele score. De punten bij het water dragen tellen individueel en bij de geheime boodschappen kraken krijgt iedereen die daaraan heeft meegeholpen dezelfde punten. Spelers kunnen niet voor beide taken punten krijgen, ze mogen maar één actie kiezen.

Richard-en-Johnpunten:

- Richard: Aantal punten dat behaald is bij het kraken van de codes. Per code +10 punten.
- John: Aantal punten dat behaald is bij het water dragen. Elke individuele speler kan punten voor John verdienen.

Winnaars:

Individueel: de speler(s) die de meeste punten heeft/hebben.

Richard vs. John: wie (Richard of John) de meeste punten heeft gekregen bij dit spel.

Spel 4 – Het verraad

Benodigheden

- een extra ruimte om in twee groepen te spelen
- een extra boxje, laptop of geluidsinstallatie om audio 4 af te spelen in twee ruimtes
- twee papieren met pennen of twee wisbordjes met uitwissbare stiften

Vooraf

Zorg voor een extra ruimte waar de helft van de groep naartoe gaat. Zet daar vooraf een boxje, laptop of geluidsinstallatie klaar om audio 4 af te spelen.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om in twee aparte groepen een keuze te maken, zonder met elkaar te kunnen overleggen. De spelers maken een keuze met een consequentie: verraden of straf ondergaan.

Speluitleg

De spelers zijn opgepakt en in twee aparte ruimtes opgesloten. Ze kunnen niet met elkaar overleggen en moeten los van elkaar een keuze maken.

- Splits de groep in twee groepjes. Laat beide groepen in een aparte ruimte zitten.
- Speel daarna pas de audio af.
- De spelers moeten een keuze maken:
 - 1: Robin Hood verraden – direct vrijgelaten worden, maar daarmee prins John helpen.
 - 2: Robin Hood trouw blijven – loyaal zijn aan koning Richard, maar het risico lopen op een straf.
- Beide groepen maken apart van elkaar hun keuze zonder overleg met de andere groep. Laat ze de keuze opschrijven op het papier of wisbordje. De uitkomst wordt bepaald door de combinatie van hun keuzes. Zie puntentelling.

Tip: Leg niet uit waarom de groep wordt opgesplitst. De verwarring versterkt de beleving bij de audio en de opdracht.

Belangrijk:

- Zorg ervoor dat de spelers in twee groepen zijn opgesplitst. Beide groepen moeten in een aparte ruimte zitten en los van elkaar audio 4 horen.
- Geef het antwoord door aan de andere spelleiding. Vertel de uitkomst nog in hun eigen aparte ruimte. Pas daarna komen de groepen weer bij elkaar in een ruimte voor het vervolg (audio 5).

Puntentelling

Individueel:

- Beide groepen verraden Robin: alle individuele spelers krijgen +2 punten.
- Eén groep verraadt Robin, de andere groep blijft trouw: de spelers die hebben verraden krijgen +3 punten. De spelers uit de groep die trouw is gebleven, krijgen 0 punten.
- Beide groepen blijven trouw aan Robin: alle individuele spelers krijgen +1 punt.

Richard-en-Johnpunten:

- Beide groepen verraden Robin:
 - Richard: 0 punten
 - John: +4 punten
- Eén groep verraadt Robin, de andere groep blijft trouw:
 - Richard: +1 punt
 - John: +3 punten
- Beide groepen blijven trouw aan Robin:
 - Richard: +4 punten
 - John: 0 punten

Winnaars:

Individueel: de speler(s) die de meeste punten heeft/hebben.

Richard vs. John: wie (Richard of John) de meeste punten heeft gekregen bij dit spel.

Spel 5 – Wie is de Ware Koning?

Benodigdheden

- bijlage verhalen 'Wie is de Ware Koning?'
- vier doeken of kleden (mantels)

Vooraf

Print de bijlage 'Wie is de Ware Koning?' waarop de verhalen staan van de vier personages. Als spelleiding kun je de rollen spelen door vier verschillende mantels klaar te leggen die passen bij de vier personages. Als je als een van de personages vragen beantwoordt, doe je de bijpassende mantels om.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om iemand te kiezen van wie gedacht wordt dat het de échte koning is (door vragen te stellen en hints te verzamelen). Kunnen ze de misleiding doorzien? De spelers ervaren spanning tussen uiterlijke pracht en ware gerechtigheid.

Speluitleg

Vier personages beweren de koning te zijn:

- *De Gouden Koning*: belooft welvaart en rijkdom.
- *De Arme Reiziger*: spreekt over gerechtigheid en zorg voor de armen.
- *De Hofmeester*: goede spreker die gemakkelijk vertrouwen wint.
- *De Ridder uit Jeruzalem*: vertelt verhalen over kruistochten.

Kunnen de spelers erachter komen wie de echte koning is?

- De spelleiding speelt de rollen van de vier personages. Gebruik ter inspiratie en informatie de verhalen uit de bijlage.
- De spelers mogen vragen stellen aan de vier koningen. Na ondervraging stemmen ze als groep wie de echte koning Richard is.

KIDSTIP: Mogelijk is het voor kinderen lastig om (de juiste) vragen te stellen. Help ze daarom op weg of vertel de verhalen uit de bijlage als spelleiding theatraal en thematisch in plaats van middels vragenrondes.

Belangrijk

- Spreek van tevoren een tijd af waarin de spelers vragen kunnen stellen. Houd de tijd goed in de gaten. Houd ook tijd over om te stemmen en de punten te verdelen.

Puntentelling

Individueel:

- Bij dit spel zijn geen individuele punten te halen.

Richard-en-Johnpunten:

- Kiest de groep de Gouden Koning: +3 punten voor John
- Kiest de groep de Arme Reiziger: +3 punten voor Richard
- Kiest de groep de Hofmeester: +1 punt voor John
- Kiest de groep de Ridder: +1 punt voor Richard

Winnaars:

Individueel: bij dit spel is er geen individuele winnaar.

Richard vs. John: wie (Richard of John) de meeste punten heeft gekregen bij dit spel.

TIP: Bekijk ook de punten voor Richard en John bij de vorige spellen. Is dit in lijn met wat de groep nu heeft gestemd of is het anders? Hoe komt dat? Waardoor zijn de jongeren aan het denken gezet?

Afsluiting

- Praat met elkaar na over de audio's en de spellen. In de laatste audio werd gevraagd of ze het verhaal kennen over een koning die niet regeert met geweld maar met liefde. Is dat zo?
- Er wordt verteld dat het koninkrijk nu misschien hersteld is, maar dat de strijd om het goede te kiezen doorgaat. Weten ze wat hiermee wordt bedoeld?
- Hoe vonden de jongeren het om steeds keuzes te moeten maken? Hoe weet je of jouw keuze de goede is? Of juist geen goede keuze?
- Vraag de jongeren: aan welke kant sta jij? Durf je te kiezen?

TIP: Doe ook de programma's voor en na de PaasChallenge om dieper op de inhoud van de PaasChallenge in te gaan.