

HANDLEIDING

PaasChallenge 2024: 'GA MEE'

In dit document lees je de uitleg van de [PaasChallenge 2024 'Ga mee!'](#) Lees dit document op tijd door, zodat jullie weten welke voorbereidingen nodig zijn. Dit jaar zijn er behalve je startlocatie nog drie locaties nodig. Zorg dat je hier vooraf over nadenkt. Lees als leiding bij de voorbereidingen Lucas 24:13-32.

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

Onderdelen Paaschallenge

Startlocatie

(onderdeel 1, 2, 3 en 4)

Printen:
1-brief-1.pdf
1-plan.pdf

Audio:
- 2. Code rood
- 4. Vlucht

①

Terug bij startlocatie (slot)
(onderdeel 15)

Video:
- 15. Geef het door

Locatie 2

(onderdeel 5, 6 en 7)

Printen:
6-briefje-in-envelop-C.pdf

Audio:
- 5. De leider is dood

②

Locatie 3

(onderdeel 8, 9 en 10)

Printen:
8-brief-2.pdf
9-fotos.pdf (niet voor kids)

Audio:
- 10. Wegwezen

③

Locatie 4

(onderdeel 11, 12, 13 en 14)

Printen:
11-tien-kaartjes.pdf
11-instructie mystery guest incl. vragen.
12-briefje-in-de-bijbel.pdf
Bijbelgedeelte.pdf

Audio:
- 12. Gereedschapskist
- 14. Hoop

④

Omschrijving

Duur 120 min.
incl. wandelen

Actie spelleider

Locatie

Startlocatie:

1. Welkom en brief
2. Code rood
3. Strategie
4. Vlucht

8 min.
1 min.
5 min.
1 min.

Codespel
Audio
Gesprek
Audio

Startlocatie
Startlocatie
Startlocatie
Startlocatie

Locatie 2:

5. De leider is dood
6. Verlies
7. Verstoppen

2 min.
15 min.
1 min.

Audio
Reflectie
Audio

Locatie 2
Locatie 2
Locatie 2

Locatie 3:

8. Veilig
9. Lucht op
10. Wegwezen

10 min.
10 min.
1 min.

Brief 2
Reflectie
Audio

Locatie 3
Locatie 3
Locatie 3

Locatie 4:

11. Ontmoeting
12. Gereedschapskist
13. Verwarring
14. Hoop

20 min.
5 min.
20 min.
1 min.

Spel
Audio
Bijbelstudie
Audio

Locatie 4
Locatie 4
Locatie 4
Locatie 4

Terug bij startlocatie:

15. Geef het door

2 min.

Video

Terug startlocatie 1



**Protestantse
Kerk**

HET VERHAAL DAT DE TIENERS GAAN BELEVEN

Tijdens deze PaasChallenge ontdekken de tieners hoe het is om een 'Emmaüsganger' te zijn en te merken dat Jezus is doodgegaan, maar ook opeens zomaar bij je kan zijn. Ze denken na over de opstanding.

DOEL PAASCHALLENGE

- Spelers beleven tijdens de PaasChallenge het verhaal van Goede Vrijdag en Pasen vanuit het perspectief van de Emmaüsgangers.
- Spelers delen een verlieservaring en verwoorden wat hen helpt om daarmee om te gaan.
- Na het spelen van de PaasChallenge ontdekken de spelers dat lijden onderdeel is van het leven en dat Jezus bij je kan zijn terwijl je het niet door hebt.
- [Kinderen tekenen wat hen raakt als het gaat om het lijden in de wereld en verwoorden hoe zij graag zouden willen dat de situatie was.](#)

DUUR PAASCHALLENGE

120 minuten inclusief wandelen van locatie naar locatie

120 minuten voorbereidingstijd

Doelgroep

Kinderen van 9 tot 12 jaar

Tieners van 13 tot 16 jaar.

[Kids tips: De blauwe teksten zijn aanvullingen voor groepen die spelen met kinderen van 9-12 jaar.](#)

Tips

Luister vooraf de audiofragmenten. Je weet als leider dan wat er aan audiofragmenten komt. Hier kun je dan op inspelen. Benoem als het nodig is expliciet dat het een spel is dat jullie spelen.

[Stel kinderen gerust op het moment dat ze het spannend vinden. Ook kun je overwegen om de PaasChallenge overdag te spelen.](#)

Groepsomvang

Je speelt de PaasChallenge met één of meer groepen. Een groep bestaat uit minimaal 4 en maximaal 8 spelers.

Tips

- Heb je 3 spelers? Ga na of vrienden van de tieners mee willen doen, zoek samenwerking met een andere lokale kerk, een middelbare school, of vraag volwassenen uit je eigen gemeente.

- Heb je meer dan 8 spelers, maak dan 2 groepen en verdubbel de materialen en leiding.

Hoeveel leiding is er nodig?

Het is nodig om minimaal 2 spelleiders per groep (van 8 spelers) te hebben en een mystery guest. De mystery guest sluit circa 20 minuten aan bij de tienergroep.

Leider 1 vertrekt met de 8 spelers. Hij zet het bestand audio.zip ter plekke aan, zorgt ervoor dat de juiste envelop op het juiste moment wordt geopend, volgt de handleiding en stuurt de eindscore van het team in.

Leider 2 blijft na vertrek van de groep op de startlocatie, zogenaamd om op te ruimen. Maar hij is daar om in max. 15 minuten de ruimte feestelijk aan te kleden, zie voorbereidingen *onderdeel 15*. Vervolgens sluit hij bij de groep aan op locatie 2. Via *WhatsApp live locatie* weet hij waar locatie 2 is. In het spel zitten 'reflectie-onderdelen'. Dat betekent dat de spelers nadenken over hun leven naar aanleiding van dit verhaal. Het is fijn als beide begeleiders van de groep hierin meehelpen.

De mystery guest sluit als verrassing aan bij de groep tijdens *onderdeel 11*. Daarna verdwijnt hij of zij weer geruisloos. De mystery guest kan leiding nemen, vragen stellen en goed luisteren. Een taakomschrijving staat in het bestand 'Instructie mystery guest'.

Tip

Nodig de predikant, de koster, een twintiger of een oudere uit om te helpen. Op deze manier betrek je de gemeente bij de PaasChallenge. Laat hen meedoen als begeleider of als mystery guest.

Locaties

De PaasChallenge start en eindigt op de locatie waar jullie normaal gesproken als club/groep bij elkaar komen. Daarnaast zijn er nog drie locaties nodig.

Voor alle locaties geldt dat het wenselijk is als er zitplaatsen zijn voor spelers. Zorg dat je ongeveer 500 meter moet afleggen om de locaties te bereiken. Anders duurt de PaasChallenge te lang.

Bij locatie 2 is het belangrijk dat het een rustige locatie is, een plek waar je niet gestoord wordt.

Op locatie 4 speel je een spel dat vraagt om ruimte. Zorg dat je minimaal 5 x 3 meter ter beschikking hebt.

Bij goed weer kunnen locatie 2, 3 en 4 buiten zijn. Denk aan een bushokje waar je kunt gaan zitten of een park waar bankjes staan.


Speel je de PaasChallenge tijdens slecht weer? Dan is het wijs om vooraf mensen te benaderen en te vragen of je gebruik mag maken van een tuinhuis of schuur.

Benodigheden

Start- en eindlocatie:

- apparatuur om een video af te spelen
- envelop A met daarin de print van bijlage 1. brief en 1. plan, rode rubberen armbandjes voor alle spelers en leiders, en 3 spijkers
- slingers, ballonnen en vlaggen, en een feestelijke taart

Meenemen als leider:

- mobiel met (bluetooth) box om geluid af te spelen
- print bijlage 8. brief2, in een envelop
- twee insteekhoezen met daarin per hoesje alle geprinte foto's van bijlage 9 [tekenpapier en stiften](#)
- limonadesiroop of capsule
- zorg voor mobiel internet en zet in je playlist:  [Ik zal er zijn | Sela](#)
- reservespijkers

Meegeven aan spelers:

- schone jerrycan (10 liter of 2 x 5 liter) gevuld met water. [Geef kinderen 2 flessen van 2 liter mee.](#)

- kartonnen bekertjes voor alle spelers
- gereedschapskist met daarin: hamer, bijbel met daarin geplakt bijlage 12 briefje-in-de-bijbel, houten plank circa 60 x 20 cm, 4 permanente markers met fijne punt, pennen en een bolletje rode wol, pakketje enveloppen B,C,D met spijkers, brief, bijbelgedeelten

Wat breng je vooraf bij de mystery guest:

- 1 rood rubberen armbandje
- print bijlage 11. en knip de 10 kaartjes uit
- print bijlage 11. 'Instructie mystery guest'
- 10 kartonnen bekertjes
- pingpongbal
- breekbrood en/of krentenbollen, voldoende voor alle spelers en leiders

Vorbereidingen:

- Ga na wie in je omgeving mystery guest kan zijn. Print bijlage 11: de kaartjes en de instructie voor de mystery guest. Verzamel alle materialen en geef ze aan de mystery guest.
- Nodig de spelers uit voor de bijeenkomst en vraag ze hun mobiel mee te nemen.
- Test vooraf of het geluid van de audio goed is via de kleine geluidsbox (bluetooth).
- Test of je een *WhatsApp live locatie* kunt delen op je telefoon.
- Bestel rode rubberen armbandjes.
- Koop of zaag een plank van circa 60 x 20 cm.
- Vul de jerrycan met water.
- Print twee keer bijlage 9, de foto's. Knip alle foto's uit en doe ze in een plastic insteekhoesje. Doe dit nogmaals, zodat beide insteekhoezen gevuld zijn met eenzelfde stapeltje foto's.
- Print bijlage 12, briefje-in-de-bijbel en doe dit in de bijbel. Zorg dat het goed vastgeklemd zit in de rug of met een plakbandje.
- Maak 4 enveloppen gereed:
 - envelop A met daarin print brief 1 en bijlage 1 het plan. Doe beide in de envelop met de rode rubberen armbandjes en drie spijkers. Schrijf een A op de brief.
 - envelop B met daarin 6 spijkers
 - envelop C met daarin 12 spijkers en bestand 6. briefje in envelop c.
 - envelop D met daarin 9 spijkers en bestand 13 (bijbelgedeelte) voor iedere speler
- Schrijf op een van de vlaggen (slinger): Jezus leeft.

Puntentelling

In totaal zijn er voor de 8 spelers 30 punten te verdienen. Deze punten ontvangen ze in de vorm van spijkers. Deze krijgen ze in een envelop tijdens het spel.

- envelop A bij de start, ze krijgen 3 gratis spijkers
- envelop B met daarin 6 spijkers
- envelop C met daarin 12 spijkers
- envelop D met daarin 9 spijkers

Er is binnen de 8 spelers geen winnaar, ze spelen echt met elkaar.

Print de volgende documenten

onderdeel	bijlage	aantal prints
1	1-brief-1.pdf 1-plan.pdf	1 x per team 1 x per team in kleur
6	6-briefje-in-envelop-C.pdf	1 x per team
8	8-brief-2.pdf	1 x per team
9	9-fotos.pdf	2 x per team in kleur (niet printen voor de kidsgroep)
11	11-tien-kaartjes.pdf 11-instructie mystery guest incl. vragen	1 x per team in kleur 2 x voor de mystery guest en leider
12	12-briefje-in-de-bijbel.pdf	1 x per team
13	bijbelgedeelte.pdf	voor elke speler

TOELICHTING SPELLEN EN REFLECTIES

1. De brief

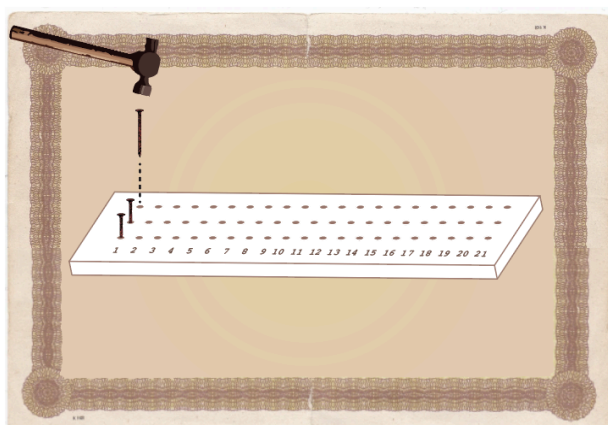
Locatie 1

Vorbereidingen: print de bijlage brief 1 en het plan 1, doe die in een envelop met de rubberen armbandjes en drie spijkers. Schrijf een A op de brief. Zorg dat alle materialen klaar staan, zie de lijst van *benodigdheden en voorbereidingen*.

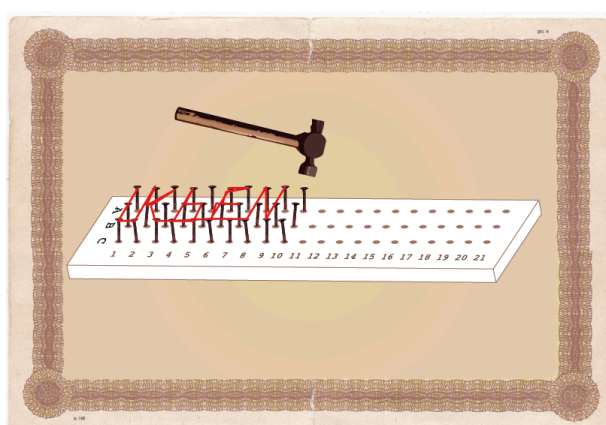
Uitleg

- Heet de spelers welkom.
- Vertel: er is een belangrijke brief voor jullie gekomen. De tiener die de meest rode kleding draagt, opent envelop A, ziet drie spijkers, de rubberen armbandjes en leest de brief hardop voor.
- Geef tieners de gelegenheid om met behulp van het plan, de plank zoals op tekening 1 identiek na te maken. Wijs hen op de gereedschapskist, hierin zit een stift. Ze slaan de eerste drie spijkers in de plank.
- Verklap dit nog niet aan de spelers, maar gedurende de PaasChallenge ontvangen de tieners voortdurend spijkers en codepunten via de opdrachten en audioberichten. De spijkers slaan ze op de codepunten. Met de rode wol trekken ze een draad van codepunt naar codepunt. Gaandeweg ontstaat tekening 2 waarbij de woorden 'IK BEN' verschijnen.

Tekening 1



Tekening 2



2. Speel audio 2 Code rood

Locatie 1

Voorbereidingen: zorg dat je een kleine geluidsbox (bluetooth) hebt. Test dit vooraf. Zo versterk je het geluid van je mobiel als je de audio afspeelt.

3. Gespreksstrategie

Locatie 1

Voorbereidingen: gebruik envelop B uit de gereedschapskist met daarin 6 spijkers. Gebruik eventueel de timer van je mobiel.

Uitleg

- Bespreek jullie strategie als team rood. Wat gaan jullie doen?
- Geef alle tieners de kans om in 1 minuut hun ideeën te uiten.
- Komen de tieners tot een strategie waar ze naartoe vluchten? Beloon ze door te vertellen dat ze envelop B mogen openen. Het betekent dat ze weer 6 spijkers in de plank kunnen slaan.
- Komen de tieners er niet uit? Zet dan audio 4 sneller aan, de urgentie van vertrekken wordt dan sterk gevoeld.
- Zet als leider 1 de *WhatsApp live locatie* aan en deel deze met leider 2 en de mystery guest.

4. Speel audio 4 Vlucht

Locatie 1

In dit audiofragment zijn de volgende codes verborgen van A1 naar C1 naar C2.

Tip

De spelers kunnen de wol gelijk om de spijkers doen volgens de codepunten. Maar misschien gunnen ze zichzelf daar de tijd niet voor, omdat ze vertrekken naar locatie 2. Wijs de spelers op de pen en laat ze de codes opschrijven.

5. Speel audio 5 De leider is dood

Locatie 2

6. Reflectie Verlies

Locatie 2

Voorbereidingen: gebruik envelop C met 12 spijkers en de 4 permanente markers, twee voor elk groepje.

Tip

Doe dit onderdeel echt in een kleine groep. Realiseer je wat de tiener ook deelt: het is goed, het is immers zijn of haar ervaring. Stel de volgende vraag pas nadat je een antwoord hebt gekregen op je vraag.

Uitleg

- Gebruik een locatie waar je ongestoord en rustig kunt praten. Verdeel de spelers in twee kleine groepen. Ga waar mogelijk zitten.
- Vertel: zojuist hoorde je hoe iemand vol verdriet en met machteloze gevoelens toekeek hoe zijn vriend, de leider, doodging. Kijk je naar het (jeugd)journaal, dan zie je dat elke dag mensen lijden. Zoals mensen in oorlogssituaties, na een overstroming of aardbeving, vluchtelingen.
- Bespreek:
 - Wat geeft jou een machteloos of verdrietig gevoel als je denkt aan de ellende in de wereld?
 - Welke situaties in je eigen omgeving maken je verdrietig?
 - Heb jij zelf iemand verloren in je leven? Of is er een situatie in jouw leven die je

heel graag anders zou zien?

- Laat tieners dit in een kernwoord (zie tip) noteren aan de binnenkant van hun rode armbandje. De permanent marker gebruiken ze om de beurt.
- Vraag of er tieners zijn die iets willen delen van wat ze hebben opgeschreven.
- Het is waardevol als jij als leider ook kort wilt delen wie of wat jij hebt verloren in jouw leven en hoe je je voelde. Vertel deze ervaring nadat de tieners in hun armbandje hebben geschreven. Op die manier is jouw ervaring niet 'de maat'.
- Geef, nadat beide groepjes klaar zijn met het gesprek, het signaal dat envelop C geopend mag worden. In deze envelop zitten 12 spijkers die de tieners weer in de plank kunnen slaan. En er zit een briefje in met de code: 'naar A2 naar B2 naar A3 naar B2 naar C3'.

Tip

Belangrijk is dat de tieners echt één woord in hun armbandje noteren. Er moet veel ruimte overblijven. Het kernwoord mogen ze ook als code (bijvoorbeeld: r*z***) opschrijven, zodat niemand het kan lezen.

7. Speel audio 7 Verstoppen

Locatie 2

In dit audiofragment zijn de volgende codes verborgen: naar C5 naar B5 naar B4 naar A4 naar C4.

8. Veilig

Locatie 3

Vorbereidingen: print bijlage 8. brief2. Doe de brief in een envelop en neem de brief mee. Gebruik de kartonnen bekertjes en stift.

Uitleg

- Pak op de locatie als leider de brief terloops op, alsof deze ergens op die locatie lag.
- Laat de spelers de brief hardop voorlezen.
- In de brief zit de volgende code verstopt: naar C6 naar A6 naar A7 naar A6 naar B6 naar B7 naar B6 naar C6 naar C8.
- De spelers gaan aan de slag met de draad en de plank.
- Neem even een korte pauze en drink wat water. Laat de spelers met stift hun naam op de beker schrijven. Op die manier kunnen ze de beker nogmaals gebruiken.
- Stuur via WhatsApp de mystery guest ter controle al even een bericht. Zo weet je zeker dat hij of zij paraat staat. Je kunt de mystery guest mogelijk al een tijdsindicatie geven wanneer je hem/haar verwacht.

9. Reflectie Lucht op

Locatie 3

Vorbereidingen: print twee keer bijlage 9-foto's. Knip alle foto's van bijlage 9 uit en doe ze in een plastic insteekhoesje. Doe dit nogmaals, zodat beide insteekhoezen gevuld zijn met eenzelfde stapeltje foto's. Tieners gebruiken hun mobiele telefoon.

Uitleg

- Ga weer uiteen in twee groepjes.
- Vertel: we weten dat er veel verdriet in de wereld is. Ver weg, in Nederland, en misschien ook in je eigen leven. De vraag is: wat helpt jou als je je verdrietig, machteloos of boos voelt bij dat wat er gebeurt in jouw leven?
- Neem de foto's uit de insteekhoes en leg de foto's goed zichtbaar naast elkaar.

- Welke afbeelding(en) vertelt iets over wat jou helpt als je je rot voelt? Kies een of meer afbeeldingen, plaats ze op een rij en maak er een foto van met je telefoon als reminder aan jezelf. Zie je de foto's, dan weet je: 'als ik dit doe, dan helpt dat mij'.
- Vraag of er tieners zijn die iets willen delen van wat ze hebben gefotografeerd. Doe als leider ook mee aan deze activiteit. Geef jouw mening als laatste.

9. Reflectie Lucht op Kids Tip Locatie 3

Vorbereidingen: zorg voor stiften en A4-papier.

Uitleg

- Ga uiteen in twee groepjes, geef elke speler een vel papier en wijs op de stiften.
- Vraag hen om het vel te vouwen, waardoor het papier uit twee delen bestaat.
- Vertel: we weten dat er veel verdriet in de wereld is. Ver weg, in Nederland, en misschien ook in je eigen leven.
- Vraag de spelers om op de ene helft van het papier iets wat ze naar of verdrietig vinden te tekenen. Op de andere helft tekenen ze hoe zij zouden willen dat het was. Iets waar zij van dromen.
- Vraag of er spelers zijn die hun tekening willen toelichten. Laat kinderen hier vrij in.

10. Speel audio 10 Wegwezen Locatie 3

De spelers vertrekken na het beluisteren van de audio naar locatie 4.

11. Spel Ontmoeting Locatie 4

Vorbereidingen: print de week voor de PaasChallenge de instructie voor de mystery guest en lever bij hem/haar de materialen af, zie *benodigdheden en voorbereidingen*. Print de instructie ook voor jezelf.

Tijdens de PaasChallenge weet de mystery guest met behulp van *WhatsApp live locatie* waar jullie zijn.

Houd de limonadesiroop of capsule nog bij je en zet die eenmaal op locatie wat verder weg van de gereedschapskist. Het geeft je de kans om tijdens het spel ongezien de limonadesiroop in de jerrycan met water te gieten.

Uitleg

- De mystery guest voegt zich op een natuurlijke manier bij de spelers. Hij of zij begroet hen en wandelt mee met de spelers zoals Jezus dat deed met de Emmaüsgangers. Maar verklap niet dat hij of zij symbool voor Jezus staat. Dat gaan de spelers ontdekken door zijn of haar daden.
- Op het moment dat hij of zij een geschikt plekje ziet om het spel te spelen, stopt hij of zij. Hij/zij neemt de leiding en speelt het spel zoals staat in de instructie bij: *'Dit is je taak op het moment dat je aansluit bij de tieners.'*
- Op het moment dat de mystery guest het spel leidt, giet een leider ongezien voor de tieners limonadesiroop (of de capsule) in de jerrycan.
- Op het moment dat de spelers alle kaartjes hebben en de oplossing proberen te vinden (Lucas 24:13-32), verdwijnt de mystery guest geruisloos.

12. Speel audio 12 Gereedschapskist

Locatie 4


Vorbereidingen: print bijlage 12. briefje-in-de-bijbel en plaats dit in de bijbel. Zorg dat het goed vastgeklemd zit in de rug of met een plakbandje. Gebruik envelop D met daarin de 9 spijkers en voor iedere speler een print van bestand 13. bijbelgedeelte.

Uitleg

- De tieners pakken, ongetwijfeld na het ontdekken van de bijbeltekst, de bijbel uit de gereedschapskist. Ze vinden dan het briefje waarop staat dat ze envelop D mogen openen.
- **Voor kinderen is het wellicht minder vanzelfsprekend om gelijk de bijbel erbij te pakken. Laat hen naar audio 12 luisteren. Ze horen dan expliciet dat ze de bijbel erbij moeten pakken en vinden het briefje.**
- In envelop D zitten 9 spijkers die ze in de plank kunnen slaan. Ook krijgt iedere speler de print met het bijbelgedeelte.
- Geef de spelers tijd om de spijkers in het hout te slaan.

13. Bijbelstudie Verwarring

Locatie 4

Vorbereidingen: zorg voor pennen voor iedere speler, gebruik de bijbelgedeelten (uit envelop D) en opnieuw de 4 permanente markers. Zorg voor mobiel internet en zet in je playlist:  Ik zal er zijn | Sela

Uitleg

- Ga in een kring zitten. De leider vraagt wie er voor iedereen wat water wil inschenken. Er volgt vanzelf reactie van de spelers als blijkt dat het water in limonadesiroop is veranderd.
- Vorm dezelfde twee groepjes.
- Vraag iedere tiener het bijbelgedeelte zelf in stilte te lezen en de teksten te onderstrepen waarin jij ervaart dat de mensen in verwarring waren.
- Bespreek daarna het bijbelgedeelte tekst voor tekst. Laat tieners reageren.
- Laat als leider staan dat we niet alles begrijpen wat er in dit gedeelte gebeurt. Benoem dat het bijzonder is dat juist op het moment dat de Emmaüsgangers diep in de ellende zaten, Jezus met hen meeliep. Wat denk je, kan Jezus erbij zijn terwijl je het niet door hebt? Is dat iets wat ook in 2024 kan gebeuren? Vraag tieners om een reactie.
- Vraag: wat betekent dat voor jou? Laat de tieners dit weer in een kernwoord op de binnenzijde van hun armbandje schrijven (om de beurt) met een permanent marker.
- **Vertel (kids extra): wat jij in je armbandje hebt gezet, is belangrijk. Er staat iets in wat je verdrietig, boos of machteloos maakt. Iets wat je zo graag anders zou willen zien. En gelijk weten we vanuit het verhaal van Lucas 24 dat Jezus bij ons kan zijn terwijl we het zelf niet door hebben. Jezus is bij je, ook als je heel verdrietig bent.**
- Als leider kun je daarna delen of jij weleens een moment hebt gehad dat je diep in de ellende zat, maar toch ergens wist of voelde: Jezus is erbij. Benoem expliciet wat dat voor je betekent. Wat voor verschil maakt het voor jou dat Jezus erbij is?
- Wijs de spelers na de reflectie op de laatste codes. Hebben ze de codes gevonden in het bijbelgedeelte?
- **Geef hints aan degenen die de codes niet kunnen vinden.**
1e hint: Kijk goed naar de vorm van het bijbelgedeelte.
2e hint: Zie je de vorm vooraan, welke letters zijn het?



3e hint: [De vormen achter de letters zijn de cijfers, herken je ze?](#)

Oplossing: A8, C9, A9 staan onder elkaar verborgen in de vorm van de bijbelgedeelten.

- Geef de spelers gelegenheid de codes met wol te verbinden tot letters, zodat de woorden 'IK BEN' ontstaan op de plank, zie eerdere afbeelding 2.
- Op het moment dat de spelers de laatste letter (N) van wol vastknopen, druk je op play en laat je het lied [Ik zal er zijn | Sela](#) horen.
- Start direct na het lied audio 14.

14. Speel audio 14 Hoop

Locatie 4

Spelers gaan na deze audio terug naar de startlocatie (1).

15. Speel video 15 Geef het door

Locatie 1, startlocatie

Voorbereidingen: zorg voor mogelijkheden om de video te laten zien. [15-geefhetdoor](#)

Zorg dat de ruimte onherkenbaar anders is. Er hangen slingers, ballonnen en vlaggen. Op de vlaggetjes staat geschreven: Jezus leeft. Zorg voor taart. Gebruik opnieuw de 4 permanente markers.

Uitleg

- Op het moment dat de tieners binnenkomen, is door de decoratie al duidelijk dat de hele sfeer is veranderd van verdriet naar vreugde.
- Laat de tieners de video zien.
- Laat ze na de video de woorden 'IK BEN...' opschrijven op de buitenkant van hun bandje.
- Bedank alle spelers dat ze hebben meegedaan met de PaasChallenge en vertel dat het spel afgelopen is.

