



Handleiding KerstChallenge 2025: Kijk naar jezelf

Tof dat jullie meedoen aan de KerstChallenge!

Samen met honderden andere jeugdgroepen beleef je het kerstverhaal op een unieke manier, elk jaar vanuit een ander perspectief.

De KerstChallenge bestaat uit vijf spellen, afgewisseld met audioverhalen. Zo komt het verhaal echt tot leven tijdens het spelen.

Deze handleiding helpt jou om het programma goed te begeleiden. Je vindt hierin:

- een overzicht van de spellen en tijdsindeling;
- informatie over de verhaallijn en het doel van de KerstChallenge;
- uitleg en praktische tips voor de voorbereiding en uitvoering.

Overzicht en tijdsindeling

Het programma duurt in totaal ongeveer **90 minuten** en bestaat uit **vijf spellen, zes audiofragmenten** en een **pauze**. De audio vertelt een betekenisvol verhaal dat de spellen met elkaar verbindt. Beluister de audio vooraf en zet de spellen klaar.

Audio 1: De missie

Spel 1 - Kompascode (10 min.)

Audio 2: De ontmoeting

Spel 2 - Vertrouwensproef (10 min.)

Audio 3: De adem

Spel 3 - Windspel (10 min.)

Pauze (10 min.)

Audio 4: De stal

Spel 4 - De sleutel van Betlehem (10 min.)

Audio 5: De missie is nog niet voorbij

Spel 5 - Richtingkeuze (10 min.)

Audio 6: Jouw missie

Afsluiting (5 min.)

Tip: Maak foto's of video's van jullie groep en deel ze via #kerstchallenge op sociale media. Let op de **privacyregels** (AVG).

Verhaallijn

In de KerstChallenge ontdek je dat de heilige Geest niet vaag is maar dichtbij. God werd mens, en zijn Geest woont in jou. Met de geboorte van Jezus laat God zien hoe dichtbij Hij wil zijn. Je ontdekt hoe de heilige Geest jou raakt, beweegt en inspireert. Wat zie jij als je naar jezelf kijkt? Wat maakt jou uniek in Gods ogen? Verwonder je over het grote dat klein werd, en het hemelse dat in het gewone verschijnt.

Doelgroep

- tieners van 13 tot en met 16 jaar
- kinderen van 9 tot en met 12 jaar (zie: [KIDSTIPS](#))



Doel

Na het spelen van de KerstChallenge

- hebben de deelnemers ontdekt hoe ze Gods Geest kunnen zien in hun leven.

Teamgrootte

De ideale groepsgrootte is **4 tot 12 spelers**.

Te weinig deelnemers? Werk samen met een andere kerk of school, of nodig vrienden jongeren of volwassenen uit. Te veel deelnemers? Speel met meer teams.

Leiding

Regel per team minimaal **twee** spelleiders:

- een die **motiveert** en het **gesprek begeleidt** .
- een die de **speluitleg** doet en op de **regels** let.

Je kunt deze rollen afwisselen. Bereid je goed voor en houd deze handleiding bij de hand.

Tip: Betrek de gemeente! Vraag bijvoorbeeld de predikant, koster of een jongere om te helpen.

Ruimte

Zorg voor een ruime zaal of open ruimte waar de spellen goed gespeeld kunnen worden.

Vorbereidingstijd

Reken op ongeveer **60 minuten** voorbereidingstijd op de dag zelf.

Vorbereiding

- Lees deze handleiding goed door en beluister vooraf de audio.
- Test van tevoren de apparatuur en zet op de dag van het spelen alle spellen klaar.
- Zorg voor een vlotte overgang tussen audio en spel. Zet een timer bij elk spel.
- Halverwege (na spel 3) is er een pauze.

Benodigdheden

Gebruik de **downloads**. Zorg voor een **geluidsbox** met goed geluid. Alle **materialen** die je nodig hebt voor de spellen staan bij de speluitleg.

Uitbreiding

Deze handleiding biedt de basis voor het spelen van de KerstChallenge. Wil je groots uitpakken? Gebruik deze ideeën:

- **Buiten:** Maak een route en speel elk spel op een andere locatie. Gebruik QR-codes om de audio op locatie te beluisteren.
- **Escaperoom:** Speel elk spel (uitdaging) in een andere ruimte. Ontgrendel de volgende ruimte met het juiste antwoord. Verplaats de pauze naar het einde en zorg voor een sfeervolle eindruimte.
- **Extra opties:**
 - Spel 1: Gebruik een mooi vormgegeven windrichtingkaart met verschillende routes. Laat de juiste route ontstaan uit de combinatie van puzzelantwoorden (noord, oost, zuid, west).
 - Spel 2: Breid het spel uit met een ingewikkelde doe-opdracht, zoals een 'Wie is de mol'-achtige spelopdracht.
 - Spel 3: Speel buiten met echte wind, vlaggen en linten. Zet een uitdagend parcours uit.
 - Spel 4: Organiseer dit in een gymzaal of sportschool voor extra fysieke uitdaging.



- Spel 5: Draai de opdracht om. Gebruik vier ruimtes of locaties (noord, oost, zuid en west). In elke ruimte of op elke locatie liggen kaartjes met stellingen of vragen. Laat duo's bij elke windrichting een kaartje verzamelen en bespreken. Voeg een uitdagende opdracht toe, zoals een creatieve of fysieke opdracht in de natuur of door iets te bouwen.
- Sluit af met een persoonlijke missiekaart: jouw volgende stap. Laat iedereen invullen:
 - Wat heb ik ontdekt over mezelf?
 - Wat wil ik vasthouden?
 - Wat wil ik doen of veranderen?

Spel 1: Kompascode

Duur: 10 minuten

Doel: Ontdek de juiste kompasrichting. Gods Geest geeft richting, soms via onverwachte wegen.

Benodigheden

- bijlagen met 3 puzzels (tangram, doolhof, magnetisch raadsel, touwontknoping, ...)
- kompas of windrichtingsymbool
- pennen

Vorbereiding

Leg de puzzels klaar op aparte tafels of plekken.

Spelverloop

- De groep splitst zich in teams (kan ook uit één persoon bestaan).
- Elk team krijgt een puzzel. Bij het oplossen van elke puzzel krijgen ze een windrichting: noord, oost, zuid of west.
- Als alle puzzels zijn opgelost, kunnen ze samen de juiste route naar Betlehem bepalen.

Bespreek samen:

- Wat betekent het om richting te krijgen van iets wat je niet ziet?
- Wanneer heb jij Gods Geest als richting ervaren in je leven?

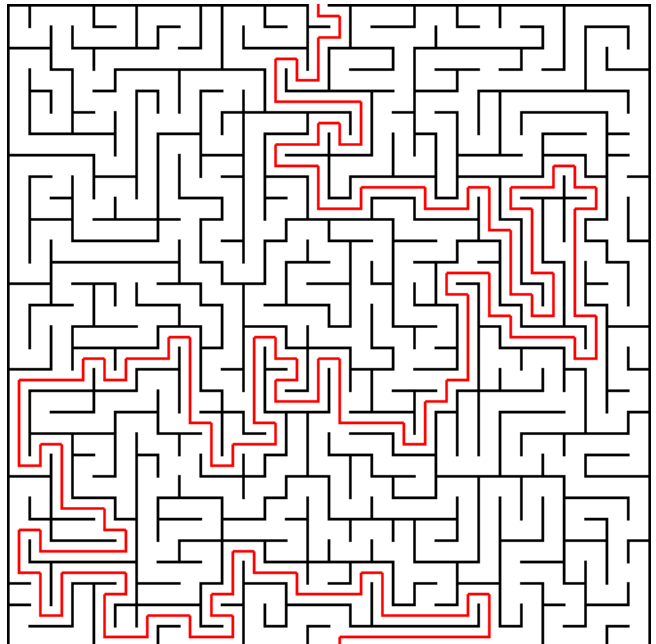
Belangrijk:

- Antwoorden op de puzzels
 - Puzzel 1: noord
 - Puzzel 2: het noorden
 - Puzzel 3: west

Het antwoord van dit spel is de windrichting: Noordnoordwest (NNW)

Noordnoordwest: waar vertrouwen groeit tegen de wind in.

Deze zin sluit aan bij het thema van **richting, vertrouwen en de Geest** die niet altijd via de makkelijke weg leidt, maar wel via de juiste. Het beeld van "tegen de wind in" past bij het verhaal van Jozef en Maria, die ondanks twijfel en druk van buitenaf toch hun weg gingen.





Spel 2: Vertrouwensproef

Duur: 10 minuten

Doel: Ontdek wie je kunt vertrouwen en volgen. Gods Geest werkt ook via mensen, en helpt je onderscheiden wat goed is, ook als het niet meteen duidelijk is.

Benodigdheden

- bijlage met personagekaarten
- 4 stevige stoelen

Vorbereiding

Zorg voor voldoende ruimte om met de stoelen een vierkant te maken. Print voldoende personagekaarten: één per deelnemer. Zorg dat de drie groene personagekaarten altijd in het spel zitten. Zet de vier stoelen klaar.

Spel

- **Introductie:** Vertel dat iedereen een personagekaart krijgt.
 - groene kaarten helpen de groep
 - rode kaarten leiden af
 - niemand laat de kaart aan anderen zien.
- **Rollenspel:** Iedereen gedraagt zich volgens personage.
 - De groep voert een gesprek en stelt vragen om te ontdekken wie te vertrouwen is.
 - Kies als groep vier personen die samen de opdracht gaan uitvoeren.
- **Stemmen:** Laat de groep stemmen of overleggen wie de vertrouwensopdracht mag doen.
- **De opdracht:**
 - Zet vier stoelen klaar in een vierkant.
 - Vier gekozen spelers gaan op de stoelen zitten.
 - Ze moeten met hun rug op de schoot van degene achter hen liggen.
 - Als iedereen ligt, verwijdt de spelleider een voor een de stoelen: de spelers blijven in balans!
- **Reflectie:** Onthul de personagekaarten. Bespreek de uitvoering en keuzes.
 - Wie hielp echt? En wie leidde af?
 - Wat betekent het om afgeleid te worden in het leven?
 - Hoe herken je wat je helpt en wat je tegenhoudt?

Bij 12 spelers kun je de groep splitsen in twee groepen van 6 spelers.

KIDSTIPS: Schat in of de groep klaar is om met personagekaarten te spelen.

1. Laat het rollenspel weg en focus alleen op het maken van het vertrouwensvierkant (de opdracht met de stoelen).
2. Voeg een gespreksmoment toe vóór de opdracht:
 - Bespreek wie je zou vertrouwen in een groep.
 - Onthul vooraf wie een helper is (groen) en wie een afleider (rood).
 - Bespreek samen wat het betekent voor het uitvoeren van de opdracht.
 - Laat daarna de deelnemers de opdracht uitvoeren in groepjes van vier, met mensen die ze zelf kiezen om te vertrouwen, los van de personagekaarten.



3. Leg de personagekaarten eenvoudig uit: sommige helpen je, andere maken het moeilijker.
 - Laat ze kort oefenen met hun rol. Bijvoorbeeld: de opschepper praat veel over zichzelf, de twijfelaar weet het niet zeker.
 - Geef gerichte vragen om het gesprek te sturen, zoals:
 - Wat zou jouw personage doen in een moeilijke situatie?
 - Kun je iemand vertrouwen die veel praat?
 - Laat kinderen stemmen met kaartjes of handopsteken.
 - Bij de opdracht: help fysiek mee met positioneren en veiligheid.
4. Laat de deelnemers na afloop tekenen of vertellen wie hen helpt als ze iets moeilijks moeten doen, en hoe ze afleiding herkennen.

Spel 3: Windspel

Duur: 10 minuten

Doel: Volg wind, de onzichtbare kracht. De Geest is niet zichtbaar maar wel voelbaar, als je durft te vertragen.

Benodigheden

- ventilatoren (of natuurlijke wind), vlaggetjes, linten, pijlen, windmolens of andere 'wind'-elementen
- kaartjes met woorden die passen bij het thema (zoals kracht, rust, vertrouwen, moed, richting)
- eventueel creatief materiaal, pen en papier

Vorbereiding

Zet een parcours/route uit in de ruimte (bijv. kerkzaal, gangen of meerdere ruimtes). Plaats ventilatoren gericht op linten, vlaggetjes of windmolens om de windrichting zichtbaar te maken. En hang pijlen of afbeeldingen op die de route ondersteunen. Maak (reflectie)kaartjes en leg deze klaar op de 'windpunten' van het parcours.

Spel

- De groep **volgt een route** door de ruimte, **geleid door de wind** (ventilatoren, vlaggetjes, pijlen). Kan ook in kleinere groepjes.
- Bij de 'windpunten' vinden ze een **reflectiekaartje**. Hierop staat een woord dat bij het thema past. Ze **denken na en vertellen aan elkaar** hoe het woord past bij hun leven, het kerstverhaal of de KerstChallenge.
- **Bespreek** eventueel samen:
 - Wat was makkelijk of moeilijk aan het volgen van de wind?
 - Kun je altijd zien waar je heen moet?
 - Wie helpt jou om de goede richting te vinden?
 - Waar voel jij richting in je leven?
 - Wanneer voelde je je geleid door iets groters?
 - Wat betekent het dat Gods Geest jou beweegt?

KIDSTIP: Maak het parcours visueel en speels. Laat de kinderen in kleine groepjes lopen en samen reflectiekaartjes verzamelen. Voeg kleine opdrachten toe, zoals:

- Teken het woord '*kracht*'. Hoe ziet dat eruit voor jou?
- Teken iets dat jou *afleidt*. Hoe ga je daarmee om?



- Gebruik een groot vel papier of canvasdoek (op de grond of aan de muur). Laat elk groepje iets toevoegen bij het kaartje 'rust': een kleur, tekening, vorm of woord (gezamenlijk schilderij).
- Laat hen iets zoeken of verzamelen dat voor hen symbool staat voor 'moed'.

Spel 4: De sleutel van Betlehem

Duur: 10 minuten

Doel: Ontgrendel de stal. De heilige Geest is in jou, en jij bent geroepen om verder te gaan.

Benodigheden

- kist (of ruimte/hek) met cijferslot
- symbolisch voorwerp in de kist (bijv. spiegeltjes of kompas)
- 4 fysieke challenges (bijv. krachtproef, snelheidstest, teamwork-opdracht, geheugenspel)
- cijferkaarten als beloning

Vorbereiding

Kies een cijferslot. Maak cijferkaarten: schrijf elk cijfer op een apart kaartje. Leg het symbolische voorwerp in de kist. En zet materiaal voor de challenges klaar op verschillende plekken.

Spel

- De groep voert **fysieke opdrachten** uit. Voorbeelden:
 - blind parcours (teamwork en vertrouwen)
 - kracht en balans: hooghouden van een zware tas of krat met gestrekte armen (fysieke uitdaging)
 - geheugenketting: variatie op 'ik ga op vakantie en neem mee ...' in het kerstthema (focus en samenwerking)
 - codekraker, zoals een rebus (snelheid en inzicht)
- Elke opdracht levert een **cijfer** op (eventueel in willekeurige volgorde).
- Samen vormen de cijfers de **code** van het slot.
- Als de kist opengaat, vinden ze een symbool van de heilige Geest: een spiegel of kompas.
- De groep bespreekt wat het voor hen betekent:
 - Wat zegt dit symbool over hoe jij geleid wordt?
 - Wat zie je als je in de spiegel kijkt? (Link naar thema 'Kijk naar jezelf')
 - Wat helpt jou om koers te houden?

Tip: Gebruik bij de uitleg van de opdrachten de methode praatje-plaatje-daadje.

Meer dan 8 spelers? Splits op in kleinere groepen.

Belangrijk:

- Zorg voor evenveel fysieke opdrachten als cijfers in het slot. Bij een viercijferig slot heb je dus vier challenges nodig.
- Maak de opdrachten fysiek, maar haalbaar voor iedereen.
- Laat de groep samenwerken. Gods Geest werkt ook door anderen heen.



KIDSTIPS: Zorg voor eenvoudige, speelse opdrachten, zoals:

- ballonnenrace (snelheid)
- bouw een toren van bekers (teamwork)
- zoekplaat of memory (geheugen)
- touwtrekken of estafette (kracht)

Spel 5: Richtingkeuze

Duur: 10 minuten

Doel: Kies je richting. Laat je leiden door de heilige Geest, niet met een route of navigatie, maar met je hart.

Benodigdheden

- kompasroos op de grond met vier windrichtingen: noord, oost, zuid, west
- tape, stoepkrijt of route om de kompasroos te maken
- lijstje met stellingen (zie bijlage)
- optioneel: muziek of sfeergeluiden (wind, voetstappen)

Vorbereiding

Maak een groot kompasroos op de grond met de vier duidelijke windrichtingen noord, oost, zuid, west. Print of schrijf minimaal 8 stellingen (of digitaal). Zorg voor een rustige sfeer.

Spel

- **Vertel** dat dit spel gaat over richting kiezen. Niet met je hoofd maar met je hart. De heilige Geest is als een zachte wind die je beweegt. De keuzes die je maakt, zeggen iets over wat jij belangrijk vindt.
- De spelleider leest een **stelling** voor.
- De **vier windrichtingen** staan voor vier mogelijke reacties. Over het algemeen:
 - Noord: Ja, dit herken ik sterk
 - Oost: Soms, maar ik twijfel nog
 - Zuid: Niet echt, ik voel dit anders
 - West: Ik weet het niet/ik ben er nog niet uit
- De deelnemers **kieszen** hun richting en **lopen** naar het bijbehorende punt op de kompasroos.
- Daarna volgt een kort **gespreksmoment**: laat deelnemers delen waarom ze daar staan.
- **Herhaal** dit voor meerdere stellingen.

Eventuele gespreksvragen:

- Waar laat jij de Geest zien in jouw dagelijks leven?
- Wat helpt jou om de juiste richting te kiezen?
- Is het altijd duidelijk wat je moet doen?
- Wat zou Jezus doen in deze situatie?

KIDSTIP: Pas de stellingen iets aan op de groep (zie bijlage). Bedenk zelf passende stellingen.

Gebruik eenvoudiger taal en visuele symbolen en kleuren, zoals:

- Zon = ja (noord)
- Wolk = soms (oost)
- Regen = nee (zuid)
- Vraagteken = weet ik niet (west)



Afsluiting

Duur: 5 minuten

Doel: Sluit het programma reflecterend af en laat de symboliek uit de KerstChallenge terugkomen.

Benodigheden

- waxinelichtjes (of LED)
- voor elke deelnemer kompas of windrichting
- kaartjes en pennen
- optioneel: spiegeltjes uit spel 4

Vorbereiding

Zet een kring klaar met waxine- of LED-lichtjes. Leg voor elke deelnemer een klein kompas of windsymbool klaar. Zorg voor kaartjes en pennen.

Uitleg

1. Vertel:

Door Jezus, die het licht van de wereld is, en door de heilige Geest die in ons woont, kunnen wij licht en liefde uitstralen naar de mensen om ons heen. Kijk naar jezelf. Wat zie jij? Wat wil jij delen? Waar wil jij richting geven?

2. Laat iedereen, een voor een, een lichtje in de kring leggen en aansteken. Terwijl ze dat doen, mogen ze hardop of in stilte een plek noemen waar ze licht willen brengen of richting willen geven.

3. Daarna schrijven ze op een kaartje:

- waar ze de heilige Geest willen volgen
- waar ze de heilige Geest aan het werk zien

4. Optioneel: Pak de spiegeltjes van spel 4 erbij.

Wat zie jij als je naar jezelf kijkt? Wat zou God daarin zien?

Laat iedereen een spiegel versieren met woorden of symbolen die passen bij hun talenten.

Gebruik stickers, stiften en papier.

Tip: deze verwerking kun je ook doen tijdens programma 4, vooraf aan de KerstChallenge. Al gedaan? Verwijs dan nu naar die opdracht: 'Weten jullie nog ...?'

5. Geef het kompas of windsymbool of de spiegeltjes mee als herinnering aan hun missie.

6. Vertel:

De missie stopt hier niet, de heilige Geest gaat met je mee. Laat je verrassen door wat God in jou wil doen. En blijf kijken! Naar jezelf, naar de ander en naar de wereld. Want Gods Geest is aan het werk.