

Handleiding KERSTCHALLENGE 2023: *Ga mee!*

Beste jeugtleider,

In dit document lees je de uitleg van de [KerstChallenge 2023 'Ga mee!'](#). Lees dit document op tijd door, zodat jullie weten welke voorbereidingen nodig zijn.

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

Onderdelen KerstChallenge

Omschrijving	Duur 110 min.	Actie spelleider
1. Het begin	1 min.	Welkom heten
2. Vlucht	1 min.	Audio
3. Begin	10 min.	Reislogboekje
4. Egypte	1 min.	Audio
5. Hiërogliefen	15 min.	Spel
6. Donker	1 min.	Audio
7. Licht	10 min.	Spel
8. Wijsheid	10 min.	Reislogboekje
9. Herders	2 min.	Audio
10. Uiterlijk	10 min.	Reislogboekje
11. Vooroordelen	15 min.	Spel
12. Buitengesloten	3 min.	Audio
13. Herberg	10 min.	Spel
14. Buitensluiten	10 min.	Reislogboekje
15. Immanuel	2 min.	Audio
16. God is erbij	8 min.	Reislogboekje
17. Ga mee	1 min.	Audio

Doel:

- Na het spelen van de KerstChallenge kunnen de spelers het verhaal van Kerst vanuit het perspectief van Jozef en Maria (na)vertellen en hebben ze nagedacht over de manier waarop God betrokken is bij hun levensreis.
- De KerstChallenge maakt dat spelers zich inleven in de ander, en moedigt aan eigen vooroordelen te (h)erkennen en los te laten. Spelers verwoorden in welke situatie zij zelf last hebben van vooroordelen en hoe ze daarmee om kunnen gaan.
- Door het spelen van de KerstChallenge komen de spelers meer te weten over God die tot en door mensen spreekt ongeacht levensovertuiging, politieke gezindheid, afkomst, geslacht, handicap, seksuele gerichtheid, enz.

Duur:

120 minuten inclusief in- en uitloop
120 minuten voorbereidingstijd

Doelgroep

Kinderen van 9 tot 12 jaar en tieners van 13 tot 16 jaar.

De specifieke *KidsTips* in het document zijn voor groepen die spelen met kinderen van 9 tot 12 jaar.



Groepsomvang

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 twee groepen en verdubbel de materialen en leiding.

Leiding

Het is in ieder geval nodig om minimaal 1 spelleider per groep (van 8 spelers) te hebben. Hij of zij zet het bestand audio.zip ter plekke aan en zet spelers aan het werk. Ook is 1 persoon (per 8 spelers) gewenst die de scores bijhoudt tijdens de spellen op het juryformulier en op de routekaart van elk team.

Maak twee gelijkwaardige teams binnen je groep. Zij spelen tegen elkaar tijdens alle spellen, behalve tijdens spel 15, *Herberg*. Ga op de momenten dat spelers in hun eigen reislogboekje werken ook steeds uiteen in deze twee teams. Stel de vragen die bij het reislogboekje staan steeds vraag voor vraag. Zo ontstaan er in een team eerder persoonlijke gesprekken, juist als het om kwetsbare onderwerpen gaat.

Tip: Nodig de predikant, de koster of een twintiger uit om te helpen als spelleiding. Op deze manier betrek je de gemeente bij de KerstChallenge. Of werk samen met andere groepen in de omgeving.

Ruimte

Zorg voor twee ruimtes. Een grote ruimte van minimaal 5 bij 7 meter en een kleine ruimte, zoals een gang of hal. Belangrijk is dat het in de grote ruimte donker kan worden gemaakt, maar dat je ook zo het licht weer aan kunt doen op het moment dat dit in het script staat. In de grote ruimte doe je alle spellen. Spel 12, *Vooroordelen*, speel je aan tafel of zittend op de vloer. Alleen tijdens spel 15, *Herberg*, is een deel van de spelers in de kleine ruimte.

Benodigheden

Zet op de dag van het spelen ruim van tevoren alle materialen klaar en test de apparatuur. Bij elk onderdeel staat aangegeven welke materialen je nodig hebt. Je hebt in ieder geval nodig:

- laptop of mobiel met (bluetooth of bedrade) boxen om geluid af te spelen
- internetverbinding
- handleiding KerstChallenge 2023
- bijlagen KerstChallenge 2023
- juryformulier KerstChallenge 2023
- pen en notitieboekje (A6 < € 1,-) voor elke speler
- rugzak, fleecedeken, 2 bijbels, schilderstape, 2 volle doosjes lucifers, 2 kommen, een (LED)kaars, timer (op je mobiel), een vel papier
- [tekenmaterialen zoals kleurpotloden en stiften.](#)

Vorbereidingen:

Print drie keer het bestand 'Maria-reislogboekje' en vouw ze als boekje. Beide teams krijgen zo'n reislogboekje. Bewaar het derde exemplaar voor jezelf. Schrijf in elk reislogboekje (mini-notitieboekje) de naam van een speler. In dit reislogboekje noteren spelers de antwoorden van de puzzels en de reflectiemomenten.

Doe de Maria-reislogboekjes en alle reislogboekjes van de spelers en een pen voor elke speler in een rugzak met de fleecedeken en de kaars.

De voorbereidingen voor spel 7, *Licht*, vind je bij de toelichting van de spellen.

Zet het lied [Rend Collective - Emmanuel You're One Of Us \(feat. Ellie Holcomb\) \(Audio\)](#)

of [Reyer - Het leven in mij \(live video\)](#) klaar om te laten horen.

Koop een prijsje (bijvoorbeeld wat lekkers) voor het winnende team.

Print de volgende documenten:

onderdeel	bestand	aantal
Maria-reislogboek	Maria-reislogboek_4paginas.pdf	3 x (1 per team + 1 leider) Print het bestand Maria-reislogboek_4pagina's dubbelzijdig. Belangrijk om dit nauwkeurig te doen, zie print stappenplan.
pagina 6	pagina6.pdf	1 (voor team 1)
pagina 7	pagina7.pdf	1 (voor team 2)
pagina 6-7	KIDS-pagina6-en-7.pdf	2 (voor team 1 en 2)
Ruige Herders	Ruige-herders.pdf KIDS silhouet.pdf	1 x (16 x uitknippen + 2 taakkaartjes uitknippen) 3 tot 5 per speler
Juryformulier	juryformulier.pdf	1 x

Toelichting spellen en reflecties

1. Het begin

Heet de spelers welkom in de grote ruimte. De spelers spelen zonder hun mobiel.

2. Speel audio 2 Vlucht

Doe het licht uit op het moment dat je het audiofragment aanzet.

Plaats de gevulde rugzak (van Jozef en Maria) in het midden van de groep.

3. Reislogboekje, Begin

- Doe het licht aan en pak voor elke speler een reislogboekje en een pen uit de rugzak.
- Leg uit dat het hun persoonlijke reislogboekje is. Hier komen persoonlijke antwoorden in; het boekje wordt niet door anderen gelezen.
- Verdeel de groep in twee gelijkwaardige teams. De teams spelen straks ook de spellen tegen elkaar.
- Geef elk team een Maria-reislogboekje.
- Bespreek: Heb je wel eens een echo gezien van toen je nog niet geboren was? Hoe vond je dat?
- Noteer in je reislogboekje de antwoorden op de volgende vragen:
 - Weet je hoe je ouders het vonden dat jij als baby kwam?
 - Waar ben jij geboren?
 - Omschrijf eens uit wat voor gezin jij komt.
 - Woon jij nog op dezelfde plek als waar je bent geboren? Hoe vind je dat?

Tip: Realiseer je als leider dat de start van het leven niet voor elke jongere hetzelfde is. Deze vragen kunnen emoties losmaken. Zeker als er sprake is van een situatie als uithuisplaatsing, adoptie of vluchten uit je vaderland.

4. Speel audio 4 Egypte

5. Spel: Hiërogliefen

Vorbereidingen:

Print pagina 6 en 7, de losse bladzijden, zie bijlagen. Om het eruit te laten zien alsof de pagina's eruit gescheurd zijn, kun je de zwarte rand van pagina 6 en 7 eraf scheuren/knippen. Geef beide teams een bijbel.

Kidstip: [Print voor beide teams het document KIDS-pagina6-en-7.pdf](#). Voor deze tieners is de puzzel [direct op te lossen, zij ontvangen pagina 6 en 7 als team](#).

Uitleg

- Het is aan de spelers om een tekst te ontdekken en de locatie waar Jozef, Maria en Jezus zijn.
- Bekijk in Maria's reislogboekje de aantekeningen; pagina 5, 6, 7 en 8 lijken eruit te zijn gescheurd.
- Geef een team pagina 6 en het andere team pagina 7.
Kidstip: [Geef beide teams KIDS-pagina6-en-7.pdf, dus zowel pagina 6 als pagina 7](#).
- Bekijk de ontvangen pagina goed en plaats die naast Maria's reislogboekje.



- Ontcijfer wat er staat, er komt een bijbeltekst uit.
Nadat je de oplossing hebt gevonden, kun je deze tekst in de Bijbel opzoeken.
- **Kidstip: Het team dat het snelste de oplossing heeft, verdient meer punten. Op het juryformulier staat hoe je beide teams punten geeft.**
- Schrijf de tekst (antwoord zie hieronder) in Maria's reislogboekje op pagina 9.
- Welk land staat er in de bijbeltekst? Dat is de oplossing.
- Na het spelen van het spel weten ze de oplossing van de locatie. Elk team noteert op de routekaart bij bolletje 1: Egypte.
- Elk team kan met het spel 50 punten verdienen, het geven van een hint kost ze 5 minpunten. Duurt het spel minder dan 15 minuten, dan neem je wat meer tijd voor een van de reislogboekjes-momenten.
- De jury noteert per team op de routekaart in Maria's reislogboekje de score.

Kidstip: zij hebben geen hints nodig.

Geef hints als de spelers er niet uitkomen.

Hint 1, na 8 minuten: op pagina 6 staat een lijst met vertaling van symbool naar omschrijving.

Hint 2, na 10 minuten: op pagina 7 staat een lijst van Hebreeuws vertaald naar letter.

Hint 3, na 12 minuten: wat als jullie gaan samenwerken door de symbolen om te zetten naar Hebreeuws (pagina 6) en dan de Hebreeuwse tekens omzetten naar een letter/uitspraak (pagina 7)?

6. Speel audio 6 Donker

Na de audio kijken de spelers in de rugzak en halen er een kaars uit.

7. Spel: Licht

Vorbereidingen:

Zorg voor een startlijn en maak 7 meter verder een eindstreep. Plaats op de startlijn 2 kleine, volle doosjes lucifers. Zet op de eindstreep 2 kommen zo'n 2 meter uit elkaar. Zet in het midden van de 2 kommen op de eindstreep de kaars. Gebruik Maria's reislogboekje.

Uitleg

- Speel weer met dezelfde teams.
- Maak binnen beide teams twee- of drietallen. De spelers nemen plaats bij de startlijn.
- Het eerste tweetal brengt het luciferdoosje naar de eindstreep door het doosje vast te klemmen tussen hun voorhoofden. Steek de koppen bij elkaar en geef licht!
- Bij de eindstreep mag je je handen gebruiken om 1 lucifer uit het doosje in de kom te laten vallen, waarna je zo snel mogelijk teruggaat met het lege doosje tussen jullie voorhoofden naar het volgende tweetal van jullie team.

Voorbeeld:

Pagina 6: □ = רגל

Pagina 7: רגל = b

De uitkomst van de puzzel is:

Hosea 11:1. *'Toen Israël een kind was, heb Ik het liefgehad, en uit Egypte heb Ik mijn zoon geroepen'.*

De locatie is Egypte.

Oplossing:

□ = הַצֵּר = h

□ = אפרוח שליו = oe = o

□ = בד מקופל = s

□ = פלומת קנה = ie = e

□ = עיט = a

\ = 1

\ = 1

:

\ = 1



- Zij nemen met hun handen het doosje over en klemmen het tussen hun voorhoofden en rennen naar de eindstreep om daar ook een lucifer in de kom te laten vallen.
- Het winnende team heeft in 5 minuten de meeste lucifers in de kom laten vallen.
- Tel het aantal lucifers in de kommen, op die manier kun je de score berekenen (zie het juryformulier).
- Na het spelen van het spel verdienen ze de oplossing van de locatie. Elk team noteert op de routekaart bij bolletje 2: 'Wijzen bij de ster'.
- De jury noteert per team op de routekaart in Maria's reislogboekje de score.
- Eén speler van het winnende team mag onder toezicht van de leiding de kaars aansteken.

8. Reislogboekje, Wijsheid

- Vertel: Bij Jozef en Maria kwamen de wijzen letterlijk aan de deur. God gaf hen een boodschap uit de hemel en zij gingen op reis, op zoek naar het kind. Misschien herinner je je nog het verhaal van Ester (Sirkelslag). Mordechai, haar oom, was ook een wijze man in haar leven. Heb jij ook wijzen in je leven? Wie vind jij wijs? Iemand met wie je goed kunt praten, iemand aan wie jij de vragen over het leven kunt stellen of met wie je geloofsvragen deelt?
- Noteer in je reislogboekje wie jij wijs vindt en waarom. Wat heb jij gekregen van hem/haar?
- Blaas de kaars aan het einde van deze activiteit uit.

9. Speel audio 9 Herders

10. Reislogboekje, Uiterlijk

- Vertel: Jozef gaat af op het uiterlijk van de verkoper. Maria herinnert hem eraan dat de herders ook ruige gasten waren en dat God hen net als de wijzen inzette om het goede nieuws van de komst van Jezus te delen.
- Noteer in je reislogboekje de antwoorden op de volgende vragen:
Word jij wel eens beoordeeld op je uiterlijk, je gedrag of afkomst? Hoe voelt dat? Hoe ga je daarmee om?
Beoordeel jij zelf weleens iemand op uiterlijk, gedrag of afkomst? Wie dan, en waarom?
Welke vooroordelen zou je willen loslaten?
Hoe zou je het vinden als God verder kijkt dan je uiterlijk, gedrag of afkomst? Wat is voor Hem belangrijk denk jij?

Kidstip: Leg het woord 'afkomst' eventueel uit met de woorden 'waar je vandaan komt'.
Sla deze vraag over: Welke vooroordelen zou je willen loslaten?

11. Spel Vooroordelen Kidstip

Vorbereidingen:


Print voor elke speler 3 tot 5 silhouetten. Zorg voor tekenmaterialen zoals kleurpotloden en stiften.

Uitleg

- De twee teams spelen opnieuw tegen elkaar.
- Beide teams zitten aan een tafel tegenover elkaar.
- Na het startsein geef je beide teams de opdracht om 5 verschillende silhouetten te tekenen. Van een motorrijder, een fotomodel, een vluchteling, een zakenman, een persoon met weinig geld.
- Elke tiener tekent zelf, maar het team kiest vervolgens welke 5 silhouetten het 'inlevert'.
- Na 10 minuten levert het team 5 verschillende silhouetten in. Bespreek, kijkend met elkaar naar de tekeningen:
 - Wat valt op?
 - Waarom heb je 'de motorrijder' zo getekend?
 - Wat zijn de verschillen in jullie tekeningen?
 - Zien alle 'vluchtelingen' er zo uit?
 - Wat zegt dit over jullie beeld van motorrijders, vluchtelingen, fotomodel, enz.?
- Bereken de score per team met behulp van het juryformulier.
- De jury noteert per team op de routekaart in Maria's reislogboekje de score.
- Na het spelen van het spel noteert elk team op de routekaart de locatie bij nr. 3: 'Herders in het veld'.

11. Spel Vooroordelen

Tip: Dit spel is een versimpelde variant op het spel Codenames, kijk:

 [Hoe speel je... Codenames Duet - White Goblin Games #whitegoblingames #codena...](#)

Op speelse wijze leren de spelers welke vooroordelen zij hebben én om zich te verplaatsen van hun eigen vooroordeel naar dat van de ander. Door je eigen associaties te laten ontdekken door anderen ervaar je hoe iemand anders naar dezelfde woorden kijkt en of je eigen associaties wel zo universeel zijn.

Door samen te spelen kunnen de spelers winnen. Dat betekent je inleven in de ander en je eigen vooroordelen (h)erkennen en loslaten.

Vorbereidingen:

Print de 2 taakkaarten en de 16 woordkaartjes en knip ze uit.

Schud en plaats op de tafel de 16 woordkaartjes, 4 rijen breed en 4 rijen hoog.

Gebruik Maria's reislogboekje.

Uitleg

- De twee teams spelen opnieuw tegen elkaar.
- Beide teams zitten aan een tafel tegenover elkaar.
- De 16 woordkaartjes liggen zichtbaar tussen de teams in.
- Elk team heeft een taakkaart met hierop bolletjes die overeenkomen met de plek van de woorden die het moet omschrijven. Deze taakkaart wordt verborgen gehouden voor het andere team. Het is de uitdaging om de woorden van de taakkaart in zo min mogelijk beurten over te brengen aan het andere team. Dit moet zonder de woorden expliciet te benoemen.



- *Voorbeeld:*
woordkaarten: paard - koe - mug - olifant - tweeling - respect - oorbel.
taakkaart team 1: **paard - koe - mug - beugel - tweeling - respect - oorbel - lachen.**
taakkaart team 2: **paard - koe - mug - beugel - tweeling - respect - oorbel - lachen.**
- Groep 1 overlegt en probeert één codewoord te verzinnen dat zoveel mogelijk de lading dekt van één of meer woordkaartjes die zij moeten verduidelijken.
Voorbeeld codewoord: vierbenig.
- Het codewoord zeggen ze hardop met daarbij het aantal woorden dat ermee te vinden is, waarna de andere groep gaat raden welke woordkaartjes de groep wil verduidelijken.
Hoe meer woorden van je taakkaart te raden zijn met je codewoord, hoe beter.
Voorbeeld:
Team 1: 3 vierbenig. Toelichting: 3 woordkaarten die te vinden zijn, codewoord: vierbenig.
Team 2 bekijkt de woordkaarten en zegt: paard - koe - tweeling.
- Je speelt als team om de beurt. Elk woord is een ronde. Als iemand van de twee woorden de eerste fout heeft, gaat de beurt gelijk naar het andere team.
- Na het spelen van het spel noteert elk team op de routekaart de locatie bij nr. 3: 'Herders in het veld'.
- Zijn alle 5 woorden van het taakkaartje van een team geraden? Dan verdient dat team 50 punten, zie juryformulier.
Zijn er minder woorden geraden? Dan ontvangt het team 10 punten voor elk geraden woord.
- De jury noteert per team op de routekaart in Maria's reislogboekje de score.

12. Speel audio 12 Buitengesloten

Pak tijdens het luisteren naar het audiofragment de deken uit de rugzak.

13. Spel Herberg

Vorbereidingen:

Lees de aandachtspunten zorgvuldig door. Dit spel speel je **niet** in twee teams. Door het spel als hele groep te spelen, wordt een verkeerd antwoord minder snel aan een speler gelinkt. Op die manier wordt gezorgd voor een veilige sfeer.

Schrijf op wie per ronde de eerste persoon is met wie je de code deelt en in welke volgorde je de andere spelers binnenlaat van de kleine ruimte naar de grote ruimte. Denk hier goed over na en noteer het op een vel papier. Gebruik Maria's reislogboekje.

Kidstip: Lees het spel. Ga na of je kinderen alleen of met z'n tweeën tegelijk binnen laat komen bij 'de Herberg'. Komen ze met z'n tweeën binnen, dan mogen ze vanzelf ook samen overleggen over de code.

Aandachtspunten:

- In dit spel ervaren de spelers hoe het is om buitengesloten te worden en proberen ze een manier te vinden om dit te voorkomen. Realiseer je dat dit bij spelers die in de dagelijkse realiteit worden buitengesloten, gepest of minder goed in de groep liggen echt wat kan losmaken. Dat geldt ook voor een tiener die recent is aangesloten bij de groep. Om de activiteit veilig te laten verlopen is het erg belangrijk om juist deze speler het gevoel te geven dat hij of zij in het complot zit. Dus laat deze tieners bij

alle rondes steeds als eerste of als tweede speler meedoen. Er zitten dan nog nauwelijks spelers in de grote ruimte, dat maakt de activiteit minder spannend.

- Het is voor de ervaring goed om een tiener even te laten voelen hoe het is om als enige de code niet te weten, maar laat dit ook weer niet te lang duren. Schat als leider dus in hoe vaak je spelers laat raden, misschien is twee keer raden beter.

Uitleg

- 'Ik ben herbergier en blijf hier in de herberg' (de grote ruimte).
'Jullie wensen allemaal een kamer. Om de beurt nodig ik je uit om binnen te komen, maar of je binnen mag blijven is de vraag.'
 - Vraag als je binnenkomt: '*Mag ik naar binnen?*'
 - Raad je de code, dan mag je binnen blijven.
 - Raad je de code niet binnen drie keer, dan mag je een hint kopen, dit kost je 2 punten.
- Laat alle spelers en de jury naar de kleine ruimte gaan.
- Vraag de eerste speler binnen en spreek als leider met de eerste speler een code af, waarmee hij binnen mag blijven in de herberg. De afgesproken code 'Mag ik naar binnen, alsjeblieft' geldt nu voor iedereen die hierna binnenkomt.
- De volgende speler wordt geroepen vanaf de kleine ruimte en komt binnen. Hij stelt de vraag: '*Mag ik naar binnen?*'
De eerste speler stelt aan de herbergier dezelfde vraag '*Mag ik naar binnen, alsjeblieft?*' Waarna de herbergier zegt: 'Je mag binnen blijven.'
Door als tweede speler goed op te letten hoe de eerste speler dit vraagt, kan hij de code ontcijferen en de vraag goed herhalen: '*Mag ik naar binnen, alsjeblieft?*'
Lukt dit? Dan mag de tweede speler binnen blijven en roepen ze de derde speler.
Ga zo door tot alle spelers zelf ontdekt hebben wat de code is om binnen te blijven.
- Voel zelf als leider aan wanneer hints passend zijn. Geef sowieso hints na drie pogingen en houd per ronde per speler maximaal 1 minuut speeltijd aan.
- Nadat alle 8 spelers zijn geweest, speel je het spel nogmaals, nu met Code B. Speel zoveel rondes als in 10 minuten passen.
- Na het spelen van het spel noteert elk team op de routekaart de locatie bij nr.4: 'Herberg in Bethlehem'.
- Met het spel zijn maximaal 100 punten te verdienen, zie het juryformulier.
- De jury noteert de score van dit spel op beide routekaarten in Maria's reislogboekje.

Hints

1. Luister aandachtig naar de herbergier en andere speler(s).
2. Luister en kijk goed naar wat de herbergier en andere speler(s) doen.
3. Schat zelf als spelleider per ronde in wat nog meer passende hints zijn, aansluitend bij de code. Wijs expliciet op het gebaar of de klemtoon en help de speler op die manier. Door de code nadrukkelijk in losse elementen voor te doen, kan iemand het toch raden.

Mogelijke code per ronde

Code A: 'Mag ik naar binnen, alsjeblieft'

Code B: 'Mag ik naar binnen + je neus aanraken.'

Code C: 'Mag-ik-mag-ik-mag-ik-mag-ik-nu-naar-binnen-mag-ik-nu-naar-binnen? Zo, nu jij + armen over elkaar.'

Code D: 'Mag ik **naar** binnen? + klemtoon op naar'

Code E: 'Mag ik naar binnen.' (niet als vraag, maar de toon naar beneden aan het eind van

de zin)

Code F: 'Mag ik naar binnen + met ogen knippen'

14. Reislogboekje, Buitensluiten

Tip: Geef spelers letterlijk de ruimte om te schrijven. Tijdens het beantwoorden van deze kwetsbare vragen is het niet prettig als iemand over je schouder meekijkt. Benoem voor de duidelijkheid dat tijdens het spel niet iedereen binnen werd gelaten; sommigen werden buitengesloten omdat je de code nog moest ontdekken.

- Noteer in je reislogboekje de antwoorden op de volgende vragen:
 - Heb je weleens een moment gehad (thuis, klas, sport, anders) dat je je buitengesloten voelde?
 - Wanneer?
 - Teken eens hoe je je voelde (emoticon) op dat moment?
 - Heb je een idee waarom je je zo voelde?
 - Heb je er daarna nog over gepraat? Of het uitgepraat? Of gaat het buitensluiten door? Hoe zou iemand jou kunnen helpen als je je buitengesloten voelt?
- Vertel: huidskleur, religie, armoede of afwijkend gedrag kunnen redenen zijn dat mensen er niet bij horen.
Noteer:
 - Ken jij mensen die buitengesloten worden? Om welke redenen?
- Bespreek: hoe zou je iemand kunnen helpen die zich buitengesloten voelt?
- Als groep kun je in de tweede week van januari 2024 meedoen met de Actieweek om voedselpakketten te verzamelen voor de Voedselbank. Zo kun je van betekenis zijn voor een groep die het financieel zwaar heeft en om die reden niet mee kan doen met uitjes of andere leuke dingen. Ook weinig budget kan maken dat je buitengesloten wordt.

Doe met je jeugdgroep mee met de Actieweek *Doe mee!*

De Voedselbank heeft een lijst samengesteld van producten die landelijk het meest nodig zijn. Vraag gemeenteleden die te doneren. Lees in [de handleiding](#) hoe je de actie organiseert of laat groeien in jouw gemeente. Van Kerk in Actie krijg je **speciale pakketdozen** om deze producten in te verzamelen. De Voedselbank zorgt ervoor dat deze dozen terechtkomen **waar de nood het hoogst** is. Meld je aan:

[Doe mee aan de actieweek voor de voedselbank! | Protestantse Kerk in Nederland](#)

15. Speel audio 15 Immanuel

16. Reislogboekje, God is erbij

Vorbereidingen:

Zorg voor een muziekbox of apparaat om het lied

▶ Rend Collective - Emmanuel You're One Of Us (feat. Ellie Holcomb) (Audio) of

▶ Reyer - Het leven in mij (live video) te laten horen. Zorg voor een prijsje voor het winnende team.

Tip: Doe dit onderdeel echt in een kleine groep. Realiseer je wat de jongere ook deelt: het is goed, het is immers zijn of haar ervaring met God. Stel pas nadat je een vraag hebt gesteld en deze is beantwoord, de volgende vraag.

Uitleg

- Jozef en Maria staan weer voor een enorme reis. Maar ze staan er niet alleen voor. Terugkijkend zien ze dat God erbij was. Misschien ervaar jij God heel direct in je leven. Soms zie je pas achteraf dat God erbij was. Dat Hij je hielp met een toets of erbij was op een heel zwaar of eenzaam moment.
- Noteer in je reislogboekje de antwoorden op de volgende vragen:
 - Denk eens even aan jouw leven. Heb jij weleens een moment gehad dat je hebt ervaren 'God was erbij' of dat je zeker wist 'God bestaat of God zorgt voor mij'? Of dat je iets meemaakte waarvan je achteraf dacht: 'Hoe is het mogelijk dat het zo is gelopen?'
 - Misschien heb je zoiets nog helemaal niet ervaren, maar zou je dat graag willen.
 - Er kunnen ook tieners zijn die geen behoefte hebben aan een ervaring met God. Moedig hen aan om juist hun vragen aan God op te schrijven. Het is belangrijk om hen niet buiten te sluiten, maar ook alle ruimte te geven.
- Vraag of er tieners zijn die iets willen delen van wat ze hebben opgeschreven. Zet tijdens dit gesprek het lied aan als achtergrondmuziek.
- Leg uit dat tieners hun reislogboekje mee naar huis mogen nemen. Het staat vol persoonlijke antwoorden.
- Vraag elk team om in Maria's reislogboekje locatie 5 (Nazareth) te schrijven.
- Benoem de totaalscores van beide teams en geef het winnende team een applaus en zijn verdiende prijs.
- Doe het licht uit.

Tip: Mooi als jij als leider een moment wilt delen hoe jij God hebt ervaren in jouw leven. Vertel deze ervaring *nadat* de tieners in hun reislogboekje hebben geschreven. Op die manier is jouw verhaal niet 'de maat'. En zorg ervoor dat je met wat je vertelt hun verhalen niet onderuit haalt.

17. Speel audio 17 Ga mee

Na het afspelen van de audio moet de rugzak verdwenen of uit zicht zijn. Het licht mag weer aan.

Bedank alle spelers dat ze hebben meegedaan met de KerstChallenge en vertel dat het spel afgelopen is.

Meld je nu aan voor de PaasChallenge 2024: Ga Mee!

Met de PaasChallenge leef je in de Veertigdagentijd toe naar Pasen in de vorm van spellen. Speel de PaasChallenge op een eigen gekozen moment in februari of maart.

Meld je aan: [PaasChallenge 2024 'Ga mee!' | Protestantse Kerk in Nederland](#)

