

Project Youth United Paas Experience

In dit project ga je een interactieve **Paas Experience** ontwerpen. De experience is gebaseerd op het verhaal van Jezus' dood en opstanding, en deelnemers gaan op onderzoek uit om te ontdekken wat er echt is gebeurd. Dit is een combinatie van VR, 360°-film en fysieke ontdekking, waarbij deelnemers (Dit zijn de mensen die uiteindelijk de experience gaan beleven) samenwerken.

- Ontwikkel een concept voor een **interactieve gamificatie beleving** over het paasverhaal.
- Gebruik aanwijzingen, bewijsmateriaal en getuigenverklaringen om een spannend en logisch verhaal te creëren.
- Inspireer en overtuig de deelnemers op een creatieve manier.

Input: Deelnemers mogen de volgende elementen gebruiken als bewijs of aanwijzingen:

1. Het lege graf
2. Getuigenverklaringen van soldaten, priesters of engelen
3. Scheur in het voorhangsel van de tempel
4. Profetieën of voorspellingen van Jezus
5. Het verbod om over de opstanding te spreken en martelaarschap van volgelingen
6. Uitspraken van Jezus over zichzelf (bijvoorbeeld dat hij de tempel zou afbreken en binnen drie dagen weer opbouwen)

Let op: je mag deze elementen gebruiken, maar je mag ook **eigen aanwijzingen, scènes of personages** toevoegen als je denkt dat dat de experience beter maakt.
Voorbeelden:

1. **Tempel-scène (VR + fysiek)**
 - In een VR-omgeving zien deelnemers de binnenkant van de tempel tijdens de kruisiging van Jezus.
 - Fysieke deelnemers zoeken aanwijzingen in een kamer die de tempel vanaf de buitenkant weergeeft.
 - Een priester verschijnt en kan vragen beantwoorden of extra aanwijzingen geven.
 - Elementen: scheur in het voorhangsel van de tempel, getuigen die gebeurtenissen bevestigen, bijbelteksten als aanwijzingen.
2. **Graf-scène (VR + fysiek)**
 - In een VR-omgeving ervaren deelnemers het graf van Jezus van binnenuit.
 - Ze zien dat het graf leeg is en ontdekken aanwijzingen, zoals doeken en een aanwezige soldaat.
 - Fysieke deelnemers in de graftuin zoeken naar bewijsmateriaal en overleggen met de VR-deelnemers.

- Elementen: getuigenverklaringen, aanwijzingen van engelen of priesters, interactie tussen VR- en fysieke spelers.

Let op: dit zijn slechts voorbeelden. Jullie mogen volledig nieuwe scènes of aanwijzingen verzinnen als jullie denken dat dat beter werkt.