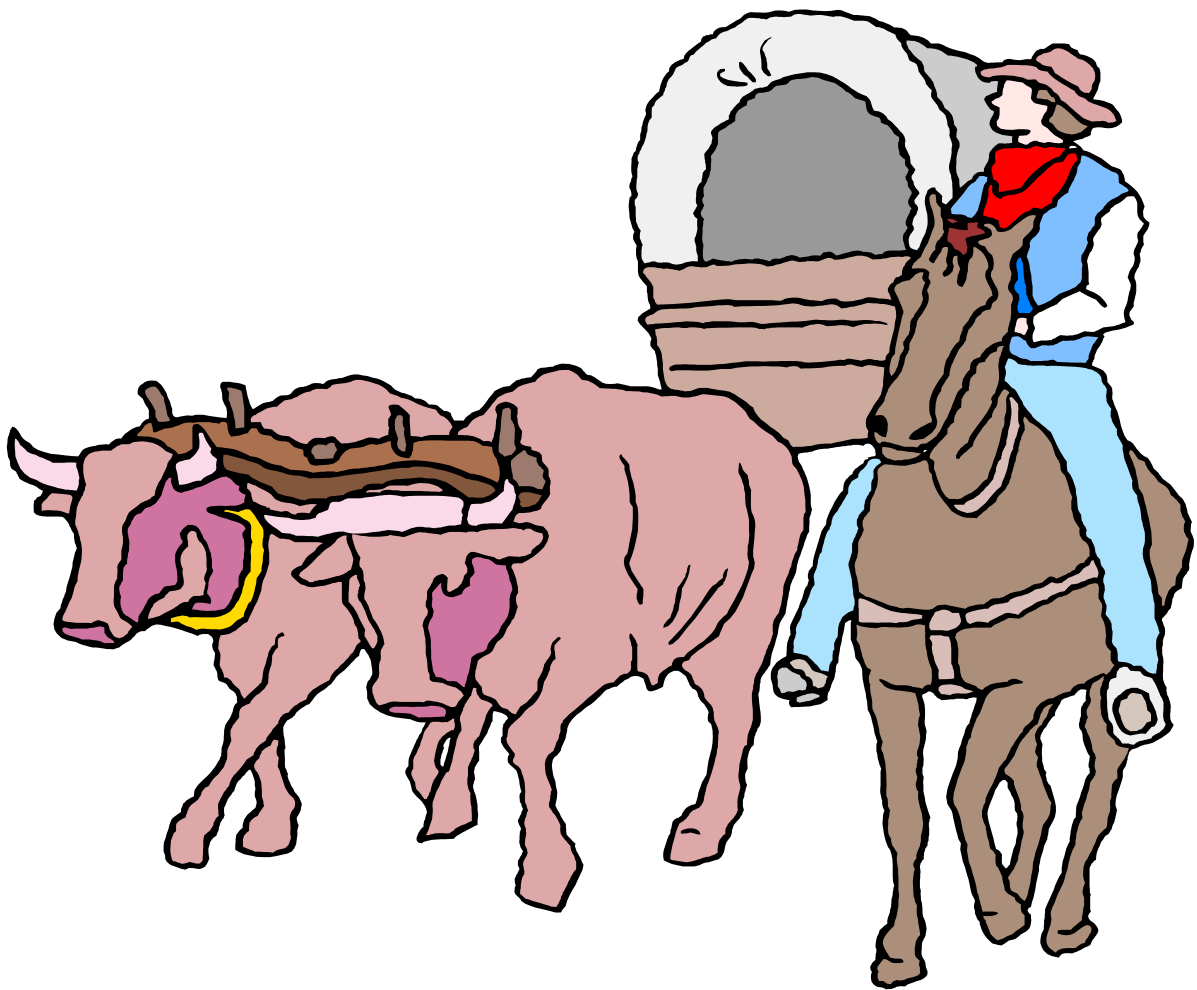


**Een spel waarin je
kerkgeschiedenis zelf meemaakt**

Testen op weg naar het Westen



De Besten van het Westen

**Een spel waarin je
kerkgeschiedenis zelf meemaakt**

Testen op weg naar het Westen

Spelomschrijving voor de groepen Lees dit eerst..

1. De Huifkar van Brigham Young.

Op een centrale plaats staat de huifkar van Brigham Young. Dit is het zenuwcentrum van het spel. Heb je vragen, ga dan naar Brigham Young. Hier begint en eindigt het spel.

2. Testen op weg naar het Westen.

Aan het begin van het spel worden groepen gevormd (6/8 personen), jullie krijgen een groeps-naam en een scorekaart. Wijs in onderling overleg een groepsleider aan.

Op de scorekaart houden de posten jullie score bij. Bij alle posten krijg je (vaak na enige moeite) een sleutelwoord. De sleutelwoorden vormen samen een zin.

Haal aan het begin van het spel een kaartje bij Brigham Young. Op het kaartje staat het nummer van de post waar je een opdracht moet uitvoeren. Brigham Young weet (ongeveer) waar de posten zijn. Bij elke post kan je punten verzamelen. De groep met de meeste punten wordt **De Beste van het Westen**.

Als de opdracht bij een post klaar is, gaat de groepsleider naar Brigham Young om het oude post-kaartje in te leveren en een nieuw post-kaartje te halen. Het postkaartje is het 'toegangsbewijs' voor de post.

De opdrachten bij de posten zijn nogal verschillend van aard. Jullie groep kan waarschijnlijk niet alle posten afwerken. Dat is niet erg. Werk in je eigen ritme en probeer zoveel mogelijk posten af te werken.

3. Teamgeest en sportiviteit

Elke post geeft extra punten voor teamwork, sportiviteit en goede groeps sfeer. Het gaat erom welke groep het meeste plezier heeft en het beste samenwerkt. Hier wordt ook speciaal op gelet bij de puntentelling.

4. Het einde van het spel.

Als het spel wordt afgefloten, maak je de opdracht waar je mee bezig bent af. Jullie groepsleider levert na afloop de scorekaart in bij Brigham Young (in de huifkar).

5. De sleutelwoorden

Geef op de achterzijde van de scorekaart aan welke zin gevormd wordt door de sleutelwoorden. Dit levert 90 extra punten op.

**Heb je vragen
ga dan naar de
huifkar van
Brigham Young**

Post 1

Geblinddoekte Tweekamp

Situatie:

Je trekt met een groep huifkarren naar het westen. Het is belangrijk een goede verstandhouding met indianen te hebben. Jullie zien hun als het Boek van Mormon volk. Waar mogelijk vragen jullie toestemming om over het land van de verschillende indianen-stammen te mogen trekken. Jullie hebben, als tegendienst, geschenken meegenomen.

Door jullie vriendelijke houding (en van Mormoonse pioniersgroepen voor jullie), maken de indianen onderscheid tussen Mormonen en 'andere' blanken. Daardoor blijven de Mormoonse pioniersgroepen (tot grote verbazing van anderen) over het algemeen gespaard voor aanvallen.

Nadat jullie een kleine rivier zijn overgestoken komen jullie een groep indianen tegen. Zij willen alleen toestemming geven nadat jullie groep moed heeft getoond in geblinddoekte tweekamp.

Opdracht:

Aan een paal zitten twee even lange touwen, met aan beide zijden lussen. Eén lus voor over de paal en een lus om je hand door te steken. Je wordt geblinddoekt en moet het touw altijd strak houden. Je kan dus alleen in een cirkel lopen. In de andere hand krijg je een strijdbijl (opgerolde kranten). Degene die het eerste raak slaat heeft gewonnen.

Met warm weer kan dit spel ook gespeeld worden met bekertjes water. Het spel is afgelopen wanneer beide bekertjes leeg zijn. De beide groepen moeten heel stil zijn en mogen geen aanwijzingen geven.

Punten:

1. Het spel wordt met twee groepen gespeeld. Elk groepslid krijgt (tenminste) een beurt. De groep van de winnaar krijgt na een gewonnen tweekamp 30 punten. Het totaal aantal punten per groep wordt tenslotte gedeeld door het aantal gespeelde tweekampen.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor sportiviteit.

Tijd:

Per tweekamp maximaal 3 minuten. Als er dan geen winnaar is wordt de tweekamp afgefloten (geen punten).

Sleutelwoord:

Vraag post na afloop van het spel naar het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

Een stevige paal, om de touw-lussen overheen te doen (of een boom met voldoende ruimte er omheen). Twee stukken touw van ongeveer 5 meter. Twee theedoeken voor blinddoeken. Een flinke stapel oude kranten (of twee grote plastic bekertjes en een jerrycan met water).

Testen op weg naar het Westen

Post 2

De Gouden Platen

Situatie:

Op de morgen van de 22ste september 1827 breekt de storm los want op die morgen worden de gouden platen (Boek van Mormon) door Moroni aan Joseph Smith gegeven. Moroni zegt: "Nu je het Boek hebt gekregen, moet je heel goed opletten en het vertrouwen dat in je wordt gesteld waardig zijn. Als je niet voortdurend oplet zal je door slechte mensen overvallen worden. Zij zullen alle mogelijke moeite doen om het boek te stelen. Ik had de macht over de platen en geen mens kon het van mij afnemen. Maar nu draag ik de platen aan jou over. Pas goed op en je zult de macht hebben de platen te behouden tot de tijd dat het is vertaald."

Zodra het nieuws bekend wordt, komen er 's nachts regelmatig mensen naar het huis van Joseph Smith. Er wordt op hem geschoten, hij wordt in elkaar geslagen en zijn huis wordt verschillende keren doorzocht.

Opdracht:

Jouw groep heeft de opdracht de Joseph Smith te helpen zodat de Gouden Platen niet worden gestolen. Jullie moeten oefenen om de platen zo snel mogelijk langs een uitgezet parcours in veiligheid te brengen. De groepsleden staan verdeeld over beide uiteinden van het parcours en geven de Gouden Platen

daar over aan het volgende groepslid dat het parcours terug loopt. Dit gaat door tot alle groepsleden aan de beurt zijn geweest.

Punten:

1. De tijd die de groepsleden samen nodig hebben, delen door het aantal groepsleden. De snelste groep krijgt 30 punten, daarna 25, 20, enz.
2. Voor leuke aanmoediging, teamwerk en sportiviteit krijg je maximaal 10 extra punten per groep.

Tijd:

Het spel zal (met uitleg erbij) niet veel meer dan 15 minuten nemen.

Sleutelwoord:

Vraag post na afloop van het spel naar het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

Materiaal om een parcours uit te zetten (bijvoorbeeld sisal-touw of rood/wit plastic band). Zet een parcours uit in ruig terrein van 50 tot 100 meter. Markeer begin en eindstreep duidelijk. De Gouden Platen: wikkel een paar bakstenen (of een stoeptegels) in een stevige doek om schaven te voorkomen. De echte grootte van de platen is 15 x 15 x 8cm. Een stopwatch. Afhankelijk van de leeftijd van de groepsleden kunnen 'de platen' zwaarder zijn.

Testen op weg naar het Westen

Post 3

Met de Handkar voor 45 dollar

Situatie:

Het reizen naar Salt Lake City is rond 1850 zo duur geworden dat andere transportmiddelen worden geprobeerd. De eerste emigranten die handkarren gebruiken komen in 1856 uit Engeland. Op deze manier kunnen ze voor ongeveer 45 dollar van Liverpool naar Salt Lake City reizen.

Drie groepen vertrekken vroeg in de zomer van 1856 en komen in September in de vallei aan. Zij duwen of trekken de handkarren waarop zo'n 400 tot 500 pond meel, beddegoed, kleding, kookgerei en een tent liggen.

Tegen alle adviezen in gaan nog twee groepen Engelse en Scandinavische leden 15 juli op weg (Martin en Willie). Het is te laat in het jaar en de karren zijn te haastig in elkaar gezet. Dit veroorzaakt voortdurend vertraging en problemen. Daarbij komt dat de winter ongewoon vroeg invalt. Steeds meer handkarren worden onbruikbaar en voedsel wordt schaars. Van de 975 emigranten komen er ongeveer 225 om door kou en honger (1 op de 4!!)

Opdracht:

Zendingen die terugkeren naar de vallei halen de groepen in en waarschuwen bij hun aankomst in Salt Lake City, Brigham Young. Er worden onmiddellijk reddingseenheden gevormd die met eten, beddegoed en warme kleding de emigranten tegemoet trekken. Jullie

hebben je aangemeld voor een reddingsploeg en moeten een handkar met kleding en tenten zo snel mogelijk naar een ravijn tussen de rivier Platte en Sweetwater brengen.

Trek de handkar met de groepsleden zo snel mogelijk langs de uitgezette route.

Punten:

1. De snelste groep krijgt 30 punten, daarna 25, 20, 15 enz.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor samenwerking en goede teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij niet veel meer dan 15 minuten duren.

Sleutelwoord:

Vraag post na afloop van het spel naar het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

Drie boomstammen van ongeveer 4 meter. Sjur daar een driehoek van. De stam aan de basis steekt aan beide zijden flink uit zodat de driehoek daar opgepakt en getrokken kan worden. Op de punt die over de grond sleept staat de posthouder. Hij houdt zich vast aan een touw dat op 2 punten vastzit aan de basis-stam. Zo kan hij 'mennen'. Zet route uit (bijvoorbeeld 200 meter). Geef begin en eindpunt duidelijk aan.

Testen op weg naar het Westen

Post 4

Nauvoo, de stad van Joseph

Situatie:

In 1833 ontvangt Joseph Smith openbaringen ontvangen over de bouw van steden van Zion. In 1839 wordt dit voor het eerst op grote schaal toegepast in Nauvoo. Nauvoo wordt zo aangelegd dat de straten van 40 meter breed precies noord-zuid en oost west lopen. Tussen de straten liggen regelmatige vierkante stukken grond. Stukken moeras worden drooggelegd. Bepaalde delen van de stad worden voor de bouw van recreatie- en openbare gebouwen bestemd. Andere voor bedrijven.

Nauvoo telt in 1845 ongeveer 20.000 inwoners en groeit uit tot het belangrijkste centrum van de streek. Alle belangrijke raderboten over de Mississippi leggen er aan en op feestdagen komen er veel mensen uit de omliggende plaatsen.

Op deze feestdagen wordt er tot in de nacht (soms tot in de vroege morgen) gedanst. De schoonheid van de stad en de gastvrijheid van haar inwoners is tot in de verre omgeving bekend.

Worstelen, hardloophwedstrijden, hoogspringen en hoefijzers werpen zijn de normale vrije tijdsbesteding. De profeet Joseph Smith doet daar actief aan mee en houdt vooral van worstelen.

Opdracht:

Het is feest in Nauvoo en jullie groep doet mee aan hoefijzers gooien. Ga achter de streep staan en gooi de hoefijzers zo dicht mogelijk bij het stokje. Voor een hoefijzer dat rond het stokje valt krijg je de meeste punten. Ieder mag 5 keer een hoefijzer gooien.

Punten:

1. Een hoefijzer om het paaltje 50 punten, binnen de eerste cirkel 30 punten, binnen de tweede cirkel 20 punten en binnen de derde cirkel 10 punten. De beste worp telt. Het totaal aantal punten van de beste worpen delen door het aantal groepsleden.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 15 minuten duren.

Sleutelwoord:

Vraag post na afloop van het spel naar het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

Een stevige stok. Vijf (niet te kleine) hoefijzers. Sisal touw of rood/wit plastic band om de cirkels uit te zetten. Haringen om de cirkels vast te zetten. Geef de startstreep duidelijk aan.

Testen op weg naar het Westen

Post 5

Copyright Carlo Bos, 2008

Vervolging uit Missouri

Situatie:

Nadat jullie uit de staat Missouri zijn verdreven vestigen jullie je in Nauvoo. Maar ook in Nauvoo neemt de vervolging weer toe. Acties tegen de Mormonen komen vooral uit de staat Missouri, aan de overkant van de rivier (de Mississippi). Daar hebben bendes al eerder, met toestemming van gekozen bestuurders, geplunderd en vermoord. Verdraaide verhalen om de Mormonen zwart te maken komen bijna elke dag voor. Godsdienstige leiders van andere kerken doen hier actief aan mee. Verder zien inwoners van Missouri de Mormonen als Noorderlingen (Yankees) die de slavernij willen afschaffen.

Misdadige groepen hebben in deze omgeving hun toevlucht gezocht omdat ze hier weinig te vrezen hebben van de wet. Het zijn deze groepen die gebruik maken van de gelegenheid. Zij kunnen zich aan de Mormonen te verrijken zonder daarvoor te worden gepakt.

Hun acties zijn vooral gericht tegen Joseph Smith. Als zij Joseph kunnen pakken komt de rest van zelf. Op allerlei manieren probeerden zij, met valse aanklachten, de profeet te arresteren of naar Missouri te ontvoeren. Als beroepen gouverneurs en de president van de Verenigde Staten niet helpen, duikt Joseph steeds vaker onder wanneer gevaar dreigt. Een geliefde onderduikplaats is een eilandje in de Mississippi.

Opdracht:

Er komt weer een militie aan om Joseph Smith te arresteren. Een van de groepsleden speelt Joseph Smith. Loop met de groep zo snel mogelijk het uitgezette parcours naar het eiland. Omdat het water in de Mississippi laag staat, kan het eiland lopend worden bereikt. Als het laatste groepslid het eiland bereikt stopt de tijdsregistratie.

Punten:

1. De snelste groep krijgt 30 punten, daarna 25, 20, 15 etc.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking en teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 15 minuten duren.

Sleutelwoord:

Vraag post na afloop van het spel naar het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

Sisal touw of rood/wit plastic band om het parcours uit te zetten. In het parcours zitten obstakels (palen waar je overheen moet), bergen, struiken en flinke bochten. Vlak voor het 'eiland' loopt het parcours over grote plastic zeilen die ingesmeerd zijn met groene zeep en water.

Testen op weg naar het Westen

Post 6

Vorraadschuur van de Bisschop

Situatie:

Als Oliver Cowdery in 1830 met vrienden op zending is, komt hij ook in het plaatsje Kirtland in de staat Ohio. Daar ontmoet hij Sidney Rigdon. Hij is predikant en leider van een kerk daar. Oliver Cowdery onderwijst Sidney Rigdon het evangelie. Hij leest het Boek van Mormon en bidt erover. Niet lang daarna wordt Sidney gedoopt. Daarna vertelt hij de leden van zijn kerk over het Boek van Mormon en vraagt hen naar de zendingen te luisteren. Heel veel van die leden worden gedoopt. Een paar maanden later zijn er ongeveer 1000 mensen gedoopt in Kirtland.

In 1831 worden de vervolgingen in Fayette (staat New York) waar Joseph Smith woont zo groot dat hij met zijn gezin naar Kirtland verhuist (wordt hoofdzetel van de kerk tot 1837). Daar ontvangt hij de belangrijkste openbaringen over de organisatie van de kerk. Daar roept hij ook de eerste bisschop na de herstelling. Zijn naam is Edward Partridge.

Edward Partridge moet als bisschop bijvoorbeeld zorgen voor de arme leden. Hij krijgt de opdracht een voorraadschuur te bouwen. Gaven aan de kerk worden vaak in natura betaald. In de voorraadschuur ligt weldra veel voedsel en kleding. Arme leden die voedsel of kleding nodig hebben krijgen dat uit de voorraadschuur.

Opdracht:

Jullie moeten vandaag Bisschop Edward Partridge helpen bij de voorraadschuur in Kirtland. Er komen net een paar broeders met paard en wagen aan. Zij hebben zakken met graan bij zich. Jullie mogen helpen die zakken zo snel mogelijk uit te laden en in de voorraadschuur te zetten.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20, 15 etc.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking en teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 15 minuten duren.

Sleutelwoord:

Vraag post na afloop van het spel naar het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

12-14 jute zakken met zand (dichtgebonden). Elk groepslid draagt 2 zakken over het aangegeven traject. Geef start- en eindstreep duidelijk aan met touw of rood/wit plastic band. Maak het traject ongeveer 50 meter lang. Het traject kan ook rond lopen als er te weinig zakken zijn.

Testen op weg naar het Westen

Post 7

Buffels op de prairie

Situatie:

Jullie leggen als pioniers elke dag maar een kleine afstand af. Toch is jullie leven niet eentonig. Je komt bijvoorbeeld grote kudden buffels tegen. Er moet dan goed worden opgelet dat je eigen dieren zich niet mengen met de buffels.

Soms lopen jonge buffels het kamp in. De kuddes zijn vaak kilometers lang en breed. De prairie verandert dan in een dichte, zwarte massa bewegende dieren.

Ons kamp moet verschillende uren halt houden om de kudde voorbij te laten trekken. Afspraak is dat er nooit meer wild wordt gedood dan strikt noodzakelijk.

Opdracht:

Jullie moeten voor het avondeten een paar buffels schieten. Een buffel (een groep die achter elkaar staat en elkaar bij de schouders vasthoudt) staat in een op de grond aangegeven cirkel. De leden van de andere groep staan op regelmatige afstand van elkaar rond de cirkel. Zij moeten proberen het achtereinde van de buffel te raken met een bal. Als het achterste groepslid is geraakt wordt hij/zij de kop van de buffel. Na 7 minuten speeltijd wisselen de groepen. De bal wordt met twee handen gegooid.

Punten:

1. Voor de groep met de meeste geschoten buffels 30 punten, daarna 25, 20, 15 etc.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking, teamgeest en sportiviteit.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 20 minuten duren.

Sleutelwoord:

Vraag post na afloop van het spel naar het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

Sisaltouw of rood/wit plastic band voor het aangeven van de cirkel. Een niet te harde bal.

Testen op weg naar het Westen

Post 8

Copyright Carlo Bos, 2008

School der Profeten

Situatie:

De profeet Joseph Smith is erg leergierig. Zijn kennis komt grotendeels uit boeken, want in zijn jeugd heeft hij nauwelijks tijd om naar school te gaan. De lagere scholen zijn primitief en voor volwassenen is er helemaal niets. De strijd om het bestaan is zo hard dat er voor school weinig tijd overblijft.

De kennis die hij uit boeken verzamelt, legt hij gewoonlijk voor aan God voor Zijn goed of afkeuring. Hij gelooft in de uitspraak: Help uzelf, dan helpt God u. Hij bestudeert ook Egyptisch, Hebreeuws en Grieks, zodat hij de Bijbel en andere oude documenten beter kan begrijpen.

De leergierigheid van de profeet slaat aan bij de andere leden. In 1832 sticht hij in Kirtland de School der Profeten. Eerst wordt daarvoor de bovenverdieping van een winkel gebruikt. Op deze school wordt niet alleen het evangelie onderwezen. De lessen worden hoofdzakelijk 's avonds gegeven. Joseph Smith heeft daar, voor het eerst onderwezen dat de hemel voor een mens onmogelijk is om in onwetendheid zalig te worden en dat de heerlijkheid God's intelligentie is. Ook is in die tijd de openbaring het Woord van Wijsheid ontvangen. (De kamer waarin de School der Profeten werd gehouden was voor die tijd vaak vol met tabaksrook en stonk naar pruimtabak.....)

Opdracht:

Jullie willen naar de School der Profeten. Om opgenomen te worden moeten jullie een test afleggen, waarin jullie basiskennis van het evangelie wordt getest. Is deze kennis wel voldoende om het onderwijs op de school te kunnen volgen..... De groep krijgt een formulier met 30 vragen over kerkgeschiedenis.

Punten:

1. Voor elke goede vraag 2 punten.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking en teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 15 minuten duren.

Sleutelwoord:

Door de vragen op te lossen kom je ook achter het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

Voor elke groep een A4 met daarop 30 vragen over kerkgeschiedenis. Zie voor ideeën het spel Standaard-Quiz

Testen op weg naar het Westen

Post 9

Copyright Carlo Bos, 2008

Landmeten met Orson Pratt

Situatie:

In juli 1847 komen jullie aan in de Vallei van het Grote Zoutmeer. Jullie hebben maanden lang door het meest rotsachtige gebied van Amerika getrokken. Opeens komen zie je een grote vallei. De vallei is een droge boomloze vlakte. Het gras is verdroogt door de hete zon. Het ziet er troosteloos uit. Er wordt gefluisterd dat Clara Young, vrouw van Brigham Young, heeft gezegd: "Ik heb 1900 kilometer gereisd om deze vallei te bereiken, en een groot gedeelte daarvan te voet, maar ik loop liever datzelfde eind nog eens dan hier te blijven." Maar jullie vertrouwen Brigham Young, die zegt dat dit de goede plaats is. Een paar dagen, wijdt Orson Pratt de vallei in en jullie beginnen met ploegen en bouwen een dam in het nabij gelegen riviertje.

Op 28 juli bepaalt de Raad van de 12 Apostelen de plaats van de tempel. Tegelijk komen de apostelen ook met een ontwerp voor de stad. Het stadsplan wordt aan het hele kamp voorgelegd en aanvaard. Het gebied wordt in vierkanten van 400 bij 400 meter (voor 8 huizen), met daartussen staten van 40 meter breed. De straten lopen van noord naar zuid en van oost naar west.

Een paar dagen later begint Orson Pratt aan het landmeterswerk voor de aanleg van de stad. Hij begint te meten aan de zuid-oosthoek van het tempelvierkant.

Opdracht:

Jullie moeten Orson Pratt helpen om de stad uit te zetten. Het paaltje is de zuid-oosthoek van het tempelvierkant. Zet zo snel en nauwkeurig mogelijk een paalje in de noord-westhoek van het tempelvierkant van 400 bij 400 meter.

Punten:

1. 30 punten voor het paaltje binnen 1 stap van de goede plaats, 25 punten binnen 2 stappen, 20 punten binnen 3 stappen, tot 5 punten binnen 6 stappen.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking en teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 15 minuten duren.

Sleutelwoord:

Zoek het sleutelwoord in de buurt van de noord-westhoek van de tempel.

Benodigde materialen:

Een (Nauwkeurig) kompas waarmee je kan schieten. Twee piket-paaltjes. Een lang meetlint of touw van precies 10 meter. Veel pret met Pratt!!

Testen op weg naar het Westen

Post 10

Marsorder van Brigham

Situatie:

Nadat jullie de winter in Winter Quarters hebben doorgebracht (aan de Missouri) wordt de eerste groep pioniers gevormd om de route naar het 'Grote Zoutmeer' uit te zetten. De groep bestaat uit 148 personen, 73 wagens, 93 paarden, 52 muilezels, 66 ossen, 19 koeien, 17 honden, een aantal kippen en een groepje ongeregeld uit Nederland.

Overleven in deze omstandigheden kan alleen als er strenge regels zijn en ieder zich daaraan houdt. Brigham Young gaf daarom de volgende marsorder:

Iedere morgen wordt om 5 uur op de trompet of hoorn geblazen. Iedereen zal dan opstaan en bidden. Vervolgens voor de trekdieren zorgen, ontbijten en alles klaar maken om op 7 uur te vertrekken. Iedere man reist rechts van zijn trekdier met geladen geweer op de schouder. Iedere voerman moet zijn geweer direct bij de hand hebben. Om 12 uur wordt voor een uur halt gehouden om te eten. Alles moet goed georganiseerd worden om het kamp niet door koken op te houden. Wanneer kamp voor de nacht wordt gemaakt, moeten de wagens in een cirkel staan en zonodig worden de paarden in de cirkel vastgemaakt. Om 8.30 uur wordt een hoornsignaal gegeven waarop allen (behalve de wachten) naar hun wagens gaan om te bidden. Om 9 uur zijn alle vuren gedoofd en ligt iedereen in bed.

Opdracht:

Het is 12 uur en er wordt gestopt voor middageten. Jullie hebben maar heel kort om te eten. Maak zo snel mogelijk een houtvuurtje en bak daarop een pannenkoek (waarvoor het beslag eerder is klaargeemaakt door Clara Decker Young, de vrouw van Brigham en Ellen Sanders Kimball, de vrouw van Heber C. Kimball).

Punten:

1. Voor de snelste groep 20 punten, daarna 15, 10 en 5 punten voor alle andere groepen.
2. Maximaal 10 punten voor de kwaliteit van de pannenkoek.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking en teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 15 minuten duren.

Sleutelwoord:

Vraag het sleutelwoord na afloop aan de posthouder.

Benodigde materialen:

Voor elke groep een gelijk stapeltje houtjes, lucifers, een bijl en een mes. Een oude koekepan. Pannenkoekbeslag, bakolie en een spatel.

Testen op weg naar het Westen

Post 11

Het Mormoonse Bataljon

Situatie:

In 1846 verklaart Washington de oorlog aan Mexico. Er worden soldaten gerecruteerd om Californië te bezetten. Ook de Mormonen worden benaderd om een bataljon met vrijwilligers te leveren.

Na alle onrechtvaardigheid die jullie is overkomen, waarbij diezelfde regering geen poot uitstak, hebben jullie geen enkele belangstelling. Maar na beraad en gebed besluiten de leiders van de kerk het verzoek te ondersteunen. Zij leggen aan jullie de voordelen uit. Naast goede betaling, speelt dat de regering hulp geeft aan de trek naar het westen en dat deze actie de Mormonen aanspraak geeft op nieuw land (Utah hoorde toen ook bij Mexico).

De mars die jullie maken is één van de grootste infanterie-marsen uit de wereldgeschiedenis. Jullie beginnen de tocht op 12 augustus 1846 in Council Bluffs (bij Winter Quarters) en komen 6 maanden later in San Diego (Californië) aan. Jullie hebben dan ongeveer 3700 kilometer afgelegd. Gedurende deze tocht nemen jullie verschillende Mexicaanse steden in. Dit gaat steeds zonder dat het nodig is een schot te lossen.

Tussen Santa Fe en Tucson vindt het enige gevecht plaats met woedende verwilderde stieren die jullie aanvallen.

Ze nemen muilezels op hun hoorns, rammen huifkarren en vallen ook jullie aan. Er vallen twee ernstige gewonden.

Opdracht:

De gewonde is Amos Cox van D-compagnie. Hij is door een stier geschept en heeft een diepe vleeswond.

1. Zorg voor de patiënt en verbind de wond zo goed mogelijk. Vertel de post wat je doet en waarom dat belangrijk is. 2. Wat zijn de (7) punten waar je altijd op moet letten bij een ernstig ongeval.

Punten:

1. Voor het zorgen voor de patiënt en het verbinden van de wond maximaal 15 punten.
2. Maximaal 15 punten voor het noemen van de 7 'punten'.
3. Maximaal 10 punten extra voor goede samenwerking en teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 15 minuten duren.

Sleutelwoord:

Vraag het sleutelwoord na afloop aan de posthouder.

Benodigde materialen:

Dekens, make-up om het slachtoffer en de wond er slecht uit te laten zien. Verbandmiddelen.

Testen op weg naar het Westen

Post 12

Over de Platte Rivier

Situatie:

Vanuit Winter Quarters trekken jullie naar het westen. Jullie volgen niet het reeds eerder gebaande Oregon Trail, maar jullie banen een nieuwe weg, de Mormon Trail. Langs deze trail zullen nog vele duizenden Mormonen volgen. Daarom is het belangrijk dat de route goed wordt uitgezet en over zo weinig mogelijk steile heuvels loopt. Op de vlaktes gebruiken jullie verbleekte schedels van buffels om boodschappen op te zetten voor volgende groepen.

Op 1 juni 1847 komen jullie in de buurt aan van Fort Laramie, ongeveer op de helft naar de Vallei van het Zoutmeer. Jullie hebben vanaf Winter Quarters ongeveer 874 kilometer afgelegd. Een groot deel daarvan, 600 kilometer hebben jullie een nieuwe weg gebaand: de Mormon Trail.

Jullie zien dat je daar de Platte Rivier over moet om verder te kunnen. Er moeten 73 wagens naar de andere kant van de rivier.

Opdracht:

Bouw een kabelbaan en ga met alle groepsleden daarover naar de andere kant. Als het verval te klein is mag een hulplijn (om het groepslid binnen te trekken) worden gebruikt. Als je niet droog aan de andere kant komt moet je nog een keer.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking en teamgeest.

Tijd:

Het spel zal met de uitleg erbij ongeveer 20 minuten duren.

Sleutelwoord:

Vraag het sleutelwoord na afloop aan de posthouder.

Benodigde materialen:

Een dik touw van 25 tot 40 meter, een katrol die daarover past, een spanner en jute zakken om de boombast te beschermen. Een kort touw voor een zitje aan de katrol. Een stammetje als zitje. Twee lange touwen om het zitje heen en weer te trekken. Indien het terrein vlak is ook een ladder meenemen. Speel dit spel zo mogelijk over echt water.

Testen op weg naar het Westen

Post 13

Oorlog in Utah

Situatie:

Na aankomst in de Zoutvallei ontwikkelen de Mormonen zich weer tot een welvarend volk. Maar met de benoeming van federale ambtenaren (door de president van de VS) ontstaan problemen. Met sommige van die federale ambtenaren en rechters kunnen jullie goed opschieten. Maar in 1855 gaat het mis met Rechter William Drummond. Nu zijn jullie al achterdochtig met vertegenwoordigers van de regering na Kirtland en Navoo. Maar die Drummond slaat alles, hij komt aan met een hoer, is er trots op dat hij zijn gezin heeft laten zitten, loopt stomdronken rond en stoort zich nergens aan. Jullie laten blijken dat hij moet veranderen of ophoepelen.

In zijn ontslagaanvraag aan de minister van justitie, zet hij valse beschuldigingen tegen de Mormonen: De Mormonen hebben geheime organisaties en zij minachten elk federaal gezag. Met andere klachten en is dit aanleiding voor president Buchanan om, zonder eerst een onderzoek in te stellen, in 1857 het federale leger naar Utah te sturen.

Brigham Young stelt na overleg met de 12, aan de leden voor, hard verzet te bieden. Door een goed opgebouwd spionage-net zijn jullie precies op de hoogte van de vorderingen van het vijandelijke leger. In jullie militaire instructie staat: Blijf buiten schot maar doe alles om te vertragen.

Jaag hun dieren op hol, verbrand hun wagens. Verbrand al het land voor hun en op hun flanken. Versper wegen door bomen te kappen en rivierovergangen te vernietigen. Spaar mensenlevens, maar vernietig hun wagens en drijf hun dieren weg.

Opdracht:

Jullie hebben je aangemeld om onder leiding van Generaal Lot Smith het Federale leger in de South Pass te doen omkeren of vertragen. De pas moet met boomstammen worden versperd. Daarvoor moeten jullie als groep oefenen door een boomstam tussen de benen naar voren door te geven. Het achterste groepslid rent steeds naar voren.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking en teamgeest.

Tijd:

Met de uitleg erbij ca. 10 minuten.

Sleutelwoord:

Vraag na afloop aan posthouder.

Benodigde materialen:

Een lange vrij dikke boomstam (ca. 5 meter). Sisaltouw of rood/wit plastic band om het parcours uit te zetten.

Testen op weg naar het Westen

Groeps - Score - Kaart

Groep

Post	punten / tijd	paraaf	Sleutelwoord
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			

Alleen door post invullen !

De Besten van het Westen

Taak Spelcoördinator Brigham Young

Testen op weg naar het Westen

De huifkar van Brigham Young

De spelcoördinator zit in de "huifkar van Brigham Young". Dit is een centrale plaats, ten opzichte van de spelposten. Steeds als een spel is afgelopen komt een vertegenwoordiger van de groep naar de huifkar van Brigham Young.

De posten zijn zoveel mogelijk (ten opzichte van Brigham) met de klok mee genummerd. Als dat niet mogelijk is zorg dan voor een overzichtskaartje, zodat iedereen snel kan zien waar de posten zijn.

Overzicht door postkaartjes en groepskaartjes

Om het spel te kunnen coördineren, moet de spelcoördinator overzicht hebben waar alle groepen bezig zijn. Dat gebeurt door middel van **postkaartjes**. De groep die naar een bepaalde post gaat, krijgt daarvoor een kaartje met het nummer van de post erop. Bij de post laten zij dit nummer zien.

De spelcoördinator heeft kaartjes van de groepen: **groepskaartjes**. Deze legt hij op de plaats waar het postkaartje lag. Zo weet hij waar alle groepen zijn.

Posten met twee groepen

Overzicht is vooral van belang voor de posten waar twee groepen met of tegen elkaar spelen. (Anders moet er onnodig lang worden gewacht!!) Is één van deze posten open is, laat een groep dan even wachten tot nog een groep zich komt afmelden zodat beide gelijk naar de post kunnen.

Altijd postkaartje inleveren

Neem er als spelcoördinator geen genoegen mee dat een kaartje kwijt is. Geen volgende post indien het vorige postkaartje niet is ingeleverd.

Drinken en versnaperingen

Stuur groepen, wanneer spel enige tijd aan de gang is (één voor één) naar een bepaalde plaats voor een versnapering.

Groeps-grootte:

De optimale groepsgrootte is 7 tot 8 personen. Nooit kleiner dan 6.

Namen van de Groepen:

Geef de groepen namen uit de kerkgeschiedenis zijn. De groep van Emma Smith, David Whitmer, Martin Harris, Sidney Rigdon, Heber C. Kimball, Orson Hyde, Parley P. Pratt, John Taylor, Hyrum Smith, Lyman Wight, Willard Richards, Porter Rockwell.

Uitleg over het spel en groepsindeling

De spelcoördinator legt de hoofdzaken van het spel van te voren uit. Daarna deelt hij de groepen in. Maak de indeling zelf. Dan leren de jongeren elkaar beter kennen. Anders kiezen ze voor de eigen groep. Daarna krijgen de groepen een groepsnaam toebedeeld.

**Heb je vragen..
ga dan naar
Brigham Young**

Kerkgeschiedenis-Spel

Testen op weg naar het Westen

2006

**de beste
van het westen
is
Porter Rockwell**

Testen op weg naar het Westen

Copyright Carlo Bos

Kerkgeschiedenis-Spel

Testen op weg naar het Westen

2006

**de beste
van het westen
is
Emma Smith**

Testen op weg naar het Westen

Kerkgeschiedenis-Spel

Testen op weg naar het Westen

2006

**de beste
van het westen
is
David Whitmer**

Testen op weg naar het Westen