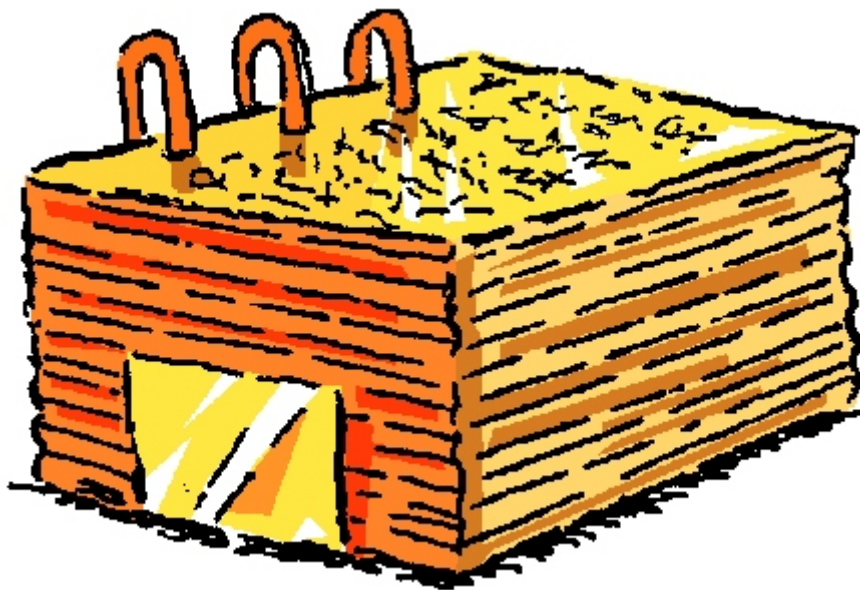


**Een spel waarin je het
Boek van Mormon zelf meemaakt
Bij de Nephieten op Visitie**



De Lamanieten zijn Bandieten

Een spel waarin je het Boek van Mormon zelf meemaakt Bij de Nephieten op Visitie

Spelomschrijving voor groepen
Lees dit eerst..

1. De tent van Lehi.

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

2. Bij elke post een ander spel.

Aan het begin van het spel worden groepen gevormd (5/8 personen), jullie krijgen een groepsnaam 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 elk nieuw spel een 'postkaartje' bij Lehi. Op het kaartje staat het nummer van de post waar je een opdracht moet uitvoeren. Lehi weet (ongeveer) waar de posten zijn. Bij elke post kan je punten verzamelen. De groep met de meeste punten wordt **Kampioen**.

Als de opdracht bij een post klaar is, gaat de groepsleider naar Lehi om het oude postkaartje in te leveren en een nieuw postkaartje 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. Teameest en sportiviteit

Elke post geeft extra punten voor teamwerk, 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 Lehi (in de tent).

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
Tent van Lehi**

Post 1

Boom des Levens

Situatie:

Jullie vader, Lehi, heeft een visioen gehad van de Boom des Levens. In dat visioen vertelt hij over een ijzeren roede die naar deze boom leidt. De roede of leuning loopt door zeer gevaarlijk terrein. Ook is er een buitengewoon dichte mist, waardoor je niets meer ziet.

Veel mensen die de roede volgen, laten die onderweg weer los. Zij dwalen af en geen verloren.

Anderen volgen de roede tot het einde, nemen van de vrucht, maar kijken daarna om zich heen alsof zij zich schamen. Niet ver van de boom is een prachtig gebouw met daarin mooie en populaire mensen die hen uitlachen en de gek met hen steken. Zij schamen zich, zij geraken op verboden paden en gaan verloren.

Opdracht:

Het touw stelt de ijzeren roede voor. Je wordt geblinddoekt en moet het touw met de groep volgen totdat je bij de boom des levens komt. Onderweg zijn er een paar onverwachte bochten en obstakels. Wees dus voorzichtig. Toch moet je proberen zo snel mogelijk bij de boom des levens te komen.

Ieder groepslid volgt het parcours apart. Een van de groepsleden mag (net als Lehi) aanwijzingen roepen. Neem de tijd van ieder groepslid apart op.

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.

Sleutelwoord:

Vraag post na afloop van het spel naar het sleutelwoord.

Benodigde materialen:

Een lang touw of verschillende aan elkaar te knopen touwen. Stokken die in de grond geslagen kunnen worden, waarlangs je het touw kan leiden. Een hamer om de stokken of latten in de grond te slaan. Obstakels waar overheen gestapt of geklommen moet worden. Hiervoor kan je van alles gebruiken zoals stoelen, boomstronken, etc. Een paar theedoeken voor het blinddoeken. Een stopwatch.

Bij de Nephieten op Visitie

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 sisaltouw 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.

Bij de Nephieten op Visitie

Post 3

Hoog van de Toren

Situatie:

Als Koning Benjamin zijn zoon aanstelt tot koning roept hij zijn volk bij elkaar. Hij laat daarvoor bij de tempel een toren bouwen, waar hij op kan staan. Er zijn echter zoveel mensen dat niet iedereen het kan horen. Daarom liet hij de woorden opschrijven en rondbrengen.

Koning Benjamin geeft wijze raad en spreekt wat hem door God is ingegeven. Drie van de 25 sleutelteksten uit het Boek van Mormon komen uit zijn toespraak!!

Opdracht:

Omdat er zoveel mensen zijn en omdat er geen versterker is moet je Koning Mosiah helpen om via gebaren en tekeningen aan de menigte duidelijk maken wat hij bedoelt. Elk groepslid moet zo snel mogelijk met behulp van het bord (alleen tekeningen) en gebaren aan de leden van zijn groep een sleuteltekst uit het Boek van Mormon duidelijk maken. Er ligt voor elk groepslid een sleuteltekst klaar. Per opdracht maximaal 2 minuten.

Punten:

1. Neem de tijd op die elk groepslid nodig heeft om de sleuteltekst te laten raden. Deel deze tijd door het aantal groepsleden. Indien het niet wordt geraden, telt de maximum tijd (2,5 minuten ofwel 150 seconden). De snelste groep krijgt 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor sportiviteit en goede groeps sfeer.
3. Indien het woord voorgezegd wordt geldt voor dat groepslid de maximale speeltijd.

Benodigde materialen:

Een schoolbord, krijt (of een flip-over en viltstiften).

De 25 Seminarie sleutelteksten uit het Boek van Mormon. Een stopwatch.

Bij de Nephieten op Visitie

Post 4

De 2000 zonen van Helaman

Situatie:

Jullie zijn de jonge zonen en dochters van bekeerde Lamanieten die ook wel de Ammonieten worden genoemd.

Helaman, profeet en legeraanvoerder vindt jullie waardig om zijn zonen genoemd te worden. Het is jullie door je ouders geleerd om niet te twifelen aan het vermogen van God om jullie te bevrijden.

Jullie ouders hebben zoveel bloedvergieten en moorden gezien dat zij een verbond met God hebben gesloten dat zij nooit meer wapens zullen opnemen. Jullie hebben dat verbond niet gesloten. Als de Nephieten weer aangevallen worden door de Lamanieten, besluiten jullie te helpen om je land te verdedigen.

Jullie verslaan de Lamanieten en worden door je geloof bewaard. Er vallen wel gewonden, maar niemand van jullie wordt gedood.

Opdracht:

Dit is een spel voor twee groepen. De Lamanieten vechten tegen de Nephieten. 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. Wat haringen of ijzeren pinnen. Je kan ook een cirkel op straat tekenen met krijt. Een niet te harde bal.

Bij de Nephieten op Visitie

Post 5

Alma en de zonen van Mosiah

Situatie:

Alma en de zonen van Mosiah zijn vrienden en rebelleren in hun tienertijd tegen hun vaders. Zij komen uit goede gezinnen, maar het zijn echte 'ettertjes'. De vader van Alma is de geestelijk leider van het land. Mosiah is de koning. Samen strijden deze tieners tegen de kerk.

De leden van de kerk lijden zwaar onder de vervolging van ongelovigen. De vervolging is zo zwaar dat ze beginnen te klagen bij hun leiders. Bij die ongelovigen horen ook Alma en de zonen van Mosiah. Door een wonder bekeren zij zich en gaan op zending bij verschillende groepen Lamanieten. Omdat de Lamanieten een hekel hebben aan Nephieten maken ze veel mee. Toch hebben ze ook veel succes.

Na vele jaren ontmoeten zij elkaar weer. Alma is heel blij dat z'n vrienden nog steeds broeders zijn in de Heer. De zonen van Mosiah zijn sterk geworden in de kennis van de waarheid en zij hebben bij Seminarie de Schriften zorgvuldig onderzocht.

Opdracht:

Alma en de zonen van Mosiah hebben jullie nodig om zendingswerk te doen onder de Lamanieten. Maar jullie mogen alleen mee, als je voldoende kennis hebt van de Schriften. Deze kennis zullen wij daarom eerst toetsen..... De groep krijgt een formulier met 30 vragen over het Boek van Mormon. Het is geen individuele- maar een groepstest.

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 blad met daarop 30 vragen over het Boek van Mormon en tekstbeheersing. Voldoende potloden of ballpoints. Een tafel of iets om op te schrijven.

Zie voor mogelijke vragen het spel Standaard-Quiz

Bij de Nephieten op Visitie

Post 6

Ooh jaaaaa, de Liahona

Situatie:

Om je te helpen om de weg te vinden door de wildernis, krijgt je vader Lehi van de Heer de Liahona. Hij vindt de Liahona op een morgen voor zijn tent. Het is een koperen bal met twee wijzers.

De Liahona geeft net als een kompas de richting aan, maar geeft ook geestelijke aanwijzingen. Je merkt al snel dat de Liahona alleen werkt als je rechtvaardig bent en als er geen ruzie is. Als je de aanwijzingen volgt leidt de Heer je door de vruchtbaarste delen van de wildernis.

Gedurende een jachtpartij in de wildernis breekt de beste stalen boog. De andere bogen hebben daarvoor al hun spankracht verloren. Hierdoor kan er geen wild meer gevangen worden. Iedereen krijgt veel honger en begint te zeuren en te mopperen.

Nephi neemt het initiatief. Hij zoekt goed hout en maakt een nieuwe boog. Hij vraagt aan zijn vader, Lehi: Waar zal ik gaan jagen? Daarna volgt Nephi de aanwijzingen op de Liahona en schiet verschillende wilde dieren zodat iedereen weer te eten heeft.

Opdracht:

Jullie moeten met de Liahona een route lopen om eten te kunnen vinden. Het paaltje geeft het begin van de route aan. Loop precies het aantal meters in de goede kompasrichting. Doe daarna hetzelfde voor de volgende kompasrichting. Totdat je alle opdrachten hebt uitgevoerd.

Als je de route goed hebt uitgelopen krijg je bij het eindpunt een eetbare beloning.

Punten:

1. 30 punten voor het eindpunt 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:

Vraag het sleutelwoord aan de posthouder.

Benodigde materialen:

Een (nauwkeurig) kompas waarmee je kan schieten. Een piketpaaltje. Een lang meetlint. Voor *elke groep* wat lekkers.

Bij de Nephieten op Visitie

Post 7

Hard gelach met Koning Noach

Situatie:

Jullie zijn de dienaren en priesters van koning Noach. Hij is goddeloos, wreed en doet precies waar hij zelf zin in heeft, maar hij zorgt goed voor jullie. Je krijgt mooie kleren van hem, een goed inkomen en je hebt allerlei voorrechten. Kortom met Koning Noach is je leven heel makkelijk en plezierig. Ook geeft hij regelmatig grote feesten waarop de beste muziek gespeeld wordt.

Niet lang geleden kwam Abinadi langs, hij zegt dat hij een profeet is. Hij had het lef Koning Noach te waarschuwen en hem tot bekering te roepen. Stel je voor. Hij profeteerde zelfs de vernietiging van ons volk. Gelukkig is hij nu gelukkig gevangen gezet. Koning Noach heeft met ons gesproken en er is besloten dat Abinadi ter dood moet worden gebracht. Dat zullen wij doen door hem te verbranden. Je kan niet zomaar de koning in zijn hemd zetten.

Opdracht:

Je moet oefenen in het maken van een brandstapel. Maak zo snel mogelijk een houtvuurtje met deze takjes/takken, de bijl, een mes en de (3) lucifers. Maak het vuurtje tussen twee, op 50 cm uit elkaar in de grond gestoken stokjes.

Span op ongeveer 40 cm hoogte een dun draadje ertussen. Als het daadje doorgebrand is, stopt de tijd.

Punten:

1. Voor de snelste groep 20 punten, daarna 15, 10 en 5 punten voor alle andere groepen.
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 takken, lucifers, een bijl en een mes. Twee dunne stokken van ongeveer 80 cm. Een stuk dun draad.

Een vuilniszak en ander materiaal om na afloop op te ruimen.

Bij de Nephieten op Visitie

Post 8

De Nephieten en de Lamanieten

Situatie:

Er is altijd onenigheid tussen de Lamanieten en de Nephieten. Soms zijn het schermutselingen, maar vaak zijn het oorlogen waarbij veel doden en gewonden vallen.

Ondanks alle pogingen om vrede te stichten of weg te trekken, blijven de Lamanieten de Nephieten aanvallen. Als de Nephieten rechtvaardig zijn en de geboden van God gehoorzamen, behouden zij hun vrijheid.

Wanneer zij God niet willen volgen nemen de Lamanieten het initiatief over en worden zij verslagen. Als Nephieten dit overleven, worden zij slaven van de Lamanieten.

Opdracht:

Dit is een spel voor twee groepen. De posthouder legt de situatie uit, zoals hiernaast beschreven. De ene groep speelt voor de Lamanieten, de andere voor de Nephieten. Het speelveld bestaat uit een middellijn en twee op gelijke afstand gelegen grenslijnen (minimaal 5 meter). Elke groep heeft een eigen grenslijn, waarover zij veilig zijn. De groepen stellen zich op in het eigen speelveld, met een voet op de middellijn. Wanneer de naam van een van de groepen wordt genoemd (sleutelwoorden zijn **Nephieten** en **Lamanieten**), moeten de leden van deze groep zonder door de andere groep getikt te worden achter de eigen grenslijn zien te komen.

Punten:

1. Elk 'getikt' groepslid levert twee punten op voor de tikkende groep.
2. Maximaal 10 punten voor goede teamgeest en sportiviteit.

Benodigde materialen:

Een speelveld van ongeveer 10 bij 10 meter. Zet een lijn uit door het midden van het speelveld. Gebruik hiervoor sisaltouw of rood/wit plastic band. Voor de veiligheid wordt door spelers altijd loodrecht op de middellijn (weg)gelopen.

Bij de Nephieten op Visitie

Post 9

De kleren van Laban

Situatie:

Na verschillende mislukte pogingen om de koperen platen van Laban te verkrijgen, laat Nephi zich door de Heer leiden. Hij zegt tegen zijn broers: Ik zal heengaan en de dingen doen die de Heer heeft geboden, want ik weet dat de Heer geen geboden aan de mensenkinderen geeft zonder een weg voor hen te bereiden, zodat zij kunnen volbrengen wat Hij hun gebied.

Als Nephi 's nachts Jeruzalem insluipt vindt hij Laban dronken liggend op straat. In opdracht van de Heer doodt hij Laban met zijn eigen zwaard.

Daarna nam hij de kleren van Laban en trok die aan. Zo kon hij onopgemerkt het huis van Laban inlopen. Ook de bewaarder van de schatkamer dacht dat dat Laban hem de opdracht gaf de koperen platen te halen.

Opdracht:

Jij bent Nephi en je moet je snel verkleden anders wordt je misschien ontdekt. Ga achter de lijn staan en ren naar de stoel waar de kleren van Laban op liggen. Doe die kleren aan, ren via het beginpunt terug naar de stoel en trek ze weer uit.

Tik daarna het volgende groepslid aan. Doe dit tot alle groepsleden aan de beurt zijn geweest.

Punten:

1. Neem de totale speeltijd op en deel deze door het aantal groepsleden. De snelste groep krijgt 30 punten, daarna 25, 20, 15 etc.
2. Maximaal 10 punten voor teamwerk en leuke aanmoediging.

Benodigde materialen:

Twee stoelen die op ongeveer 50 meter van elkaar staan: het begin en eindpunt. Een set zeer grote kleren, bijvoorbeeld een wijde jurk, een paar schoenen en een hoed.

Bij de Nephieten op Visitie

Post 10

Copyright Carlo Bos, 2006

Lichtgevende Stenen op Tenen

Situatie:

Na de bouw van de Toren van Babel wordt Jared en zijn familie door God geleid naar hun beloofde land. Na een tocht over land komen zij aan bij de zee en krijgen opdracht een speciaal soort boten te bouwen: relatief klein, zo licht als een vogel dus hoog op het water, zo dicht als een schotel, en uiteindelijk die uitlopen in een punt.

Als de 8 boten klaar zijn, gaat de broer van Jared advies vragen bij de Heer. Hij legt aan de Heer twee vragen voor. Omdat de boten helemaal dicht zijn, hoe krijgen wij dan *lucht* en hoe krijgen wij *licht*?

De Heer geeft direct een oplossing voor het luchtprobleem. Wij kennen het ontwerp niet, maar het waren een soort waterdicht afsluitbare luchtgaten in de bodem en in het dak.

De Heer geeft voor het licht geen oplossing. Daarvoor moet de broer van Jared zelf een oplossing bedenken. Hij vraagt uiteindelijk aan de Heer of hij 16 stenen die hij gesmolten heeft wil aanraken zodat zij in het donker gaan schijnen. De Heer strekt dan zijn hand uit en raakt de stenen een voor een aan.

Opdracht:

Jullie hebben je aangemeld om de lichtgevende stenen naar de boten te vervoeren. Daarvoor moeten jullie als groep oefenen, door deze steen tussen de benen naar voren door te geven. Het achterste groepslid rent steeds naar voren. Je mag niet met de steen lopen.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten per groep extra voor goede samenwerking en teamgeest.
3. Een punt minder (strafpunt) voor elke keer dat met de steen wordt gelopen.

Tijd:

Met de uitleg erbij ca. 15 minuten.

Sleutelwoord:

Vraag na afloop aan posthouder.

Benodigde materialen:

Een vrij zware afgeronde steen. Sisaltouw of rood/wit plastic band om het parcours uit te zetten. Een stopwatch.

Bij de Nephieten op Visitie

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 Lamanieten zijn Bandieten

Taak Spelcoördinator

Lehi

Bij de Nephieten op Visitie

De tent van Lehi

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

De posten zijn zoveel mogelijk (ten opzichte van Lehi) 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 houden

Om het spel te kunnen coördineren, moet de spelcoördinator overzicht hebben waar alle groepen bezig zijn. Houdt dat goed bij. Houdt ook bij welke posten een groep al gehad heeft.

Vlak voor het einde van elke spelperiode kan je een fluitsignaal geven. Dan moet je binnen 2 minuten afronden.

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 een van deze posten open, laat een groep dan even wachten tot er nog een groep komt zodat beide gelijk naar de post kunnen.

Drinken en versnaperingen

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

Groepsgrootte:

De optimale groepsgrootte is 5 tot 8 personen. Nooit kleiner dan 5.

Namen van de Groepen:

Geef de groepen namen uit het Boek van Mormon, zoals de Nephieten, de Lamanieten, de Zormieten, de Jaredieten, de Rovers van Gadianton, de Amalekieten, de Anti-Nephi-Lehieten en de Sariahieten.

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.

Sleutelwoorden

Zorg ervoor dat de uit te geven sleutelwoorden samen een Seminarie sleuteltekst vormen. Per post kan je meerdere sleutelwoorden aan een groep geven. Zorg voor een willekeurige volgorde. Als het goed is kunnen de meeste leerlingen daar zo de tekst uit samenstellen.

**Heb je vragen..
ga dan naar Lehi**

**Boek van Mormon Spel
Bij de Nephieten op Visitie**

De Nephieten

**zijn
Seminarie-Topdag
Kampioen**

De Lamanieten zijn Bandieten

**Boek van Mormon Spel
Bij de Nephieten op Visitie**

De Lamanieten

**zijn
Seminarie-Topdag
Kampioen**

De Lamanieten zijn Bandieten

**Boek van Mormon Spel
Bij de Nephieten op Visitie**

De Zoramieten

**zijn
Seminarie-Topdag
Kampioen**

De Lamanieten zijn Bandieten

**Boek van Mormon Spel
Bij de Nephieten op Visitie**

De Jaredieten

zijn
Seminarie-Topdag
Kampioen

De Lamanieten zijn Bandieten

**Boek van Mormon Spel
Bij de Nephieten op Visitie**

De Amalekieten

zijn
Seminarie-Topdag
Kampioen

De Lamanieten zijn Bandieten

**Boek van Mormon Spel
Bij de Nephieten op Visitie**

Rovers van Gadianton

zijn
Seminarie-Topdag
Kampioen

De Lamanieten zijn Bandieten

**Boek van Mormon Spel
Bij de Nephieten op Visitie**

De Anti-Nephi- Lehieten

zijn
Seminarie-Topdag
Kampioen

De Lamanieten zijn Bandieten

**Boek van Mormon Spel
Bij de Nephieten op Visitie**

Sariah-ieten

zijn
Seminarie-Topdag
Kampioen

De Lamanieten zijn Bandieten