

ROBIN HOOD

Zusammenfassung



Robin macht sich strafbar Seite 5 ff.

Während die Gruppe am Besammlungsort auf ihren Grufü wartet, hören die Jungs plötzlich hinter dem nächsten Hügel einen lauten Wortwechsel. Sie schleichen auf den Hügel und sehen, wie ein junger Bursche von einem betrunkenen Förster provoziert wird. Dem Burschen wird das Ganze aber bald zu dumm, er kehrt dem Förster den Rücken zu und zieht seines Weges. Da schießt ihm jedoch der Kerl einen Pfeil nach. Glücklicherweise verfehlt der Schuss sein Ziel, doch das ist für den Burschen nun zuviel! Blitzschnell zieht er einen Pfeil aus seinem Köcher und schießt zurück. Der Förster schreit auf, sackt zusammen und bleibt verletzt auf dem Boden liegen. Als der Bursche realisiert, was geschehen ist, rennt er davon, direkt auf den Wald zu, wo die lauschende Gruppe steht. Diese hat das Ganze beobachtet und weiss sofort: Diesem Mann wollen sie helfen! So ziehen sie mit ihm in den Sherwood-Wald und beschliessen, vorläufig dort zu bleiben. Der junge Bursche stellt sich vor als Robin Hood. Schon bald sieht die Gruppe, was dieser Robin alles kann! Neben seinen vortrefflichen Schiesskünsten versteht er es auch, sich als äusserst geschickter Handwerker nützlich zu machen. Dies kommt der Gruppe zu gute, und sie beschliessen, eine Baumhütte zu bauen.

Think about ...!

- Ziel des ersten Programms soll es sein, die JSler auf das Leben mit Robin Hood einzustimmen und noch mehr, sie zu begeistern, Robin Hood zu helfen und mit ihm in den Wäldern herumzuschweifen. Also der Einstieg muss gelingen und schlichtweg genial sein.
- In diesem ersten Teil der Geschichte bringt Robin Hood einen Förster um. Schon zu Beginn bekommt der Leser das Gefühl, uhh ist diese Geschichte brutal! Können wir sie in der Jungeschar überhaupt gebrauchen? Sicher ja, doch der Grufü/Stufenleiter muss sich bewusst sein, dass man die ganze Geschichte auf zwei Arten spielen kann; ein sinnloses Gemetzel mit viel Kampf und Blutvergiessen oder eine friedliche Bande, die mit viel Grips ihre Feinde überlistet oder in die Flucht schlägt. Wir versuchten Vorschläge der zweiten Art in den Programmen zu verwirklichen. So auch im ersten Programm. Jeder JSler begreift den Unterschied zwischen einem kaltblütigen Mord und einer Notwehrhandlung.
- Wichtig für die JSler ist das Verständnis der Geschichte. Warum hat er diesen Mann umgebracht? Warum sollten wir Robin Hood helfen? Warum ziehen wir nun mit ihm in den Wald und leben mit ihm zusammen? Alles Fragen, die du problemlos beantworten kannst. Doch auch deine Boys müssen es verstanden haben.
- Du bekommst eine Chance, deinen Boys Gottes Schöpfung zu zeigen, in ihr zu leben und sie zu nutzen. Viele junge Leute kennen so etwas nicht mehr. Sie hängen während den meisten Stunden ihrer Freizeit irgendwo, oft in einer grauen Stadt, herum. Darum nutze deine Chance und zeige ihnen etwas Neues.

ROBIN HOOD

Story-/Programmelemente



1 Robins Konflikt mit den Förster

1.1 Geschichte erleben



2 Robin trifft auf die JSler

2.1 Geschichte erleben



3 Verbündung mit Robin

- 3.1 Urkunde besiegeln
- 3.2 Eignungsprüfung ablegen
- 3.3 Gruppendynamische Aktivitäten
- 3.4 Jagdhorn basteln



4 Sie ziehen zusammen in den Sherwood-Wald

4.1 Mit einer Karte den geeigneten Wald suchen – Kartenkunde



5 Das Leben im Wald beginnt

- 5.1 Baumhütte bauen
- 5.2 Arbeiten im Wald:
 - Umgang mit Werkzeugen (Beile, Sägen) erlernen
 - Verschiedene Bünde erlernen
- 5.3 Naturkunde

ROBIN HOOD

Programmtipps



1.1 Geschichte erleben

Die JSler warten am Besammlungsort auf ihren Grulei, als sie plötzlich Stimmen hören. Sie schleichen dahin und sehen den Konflikt zwischen Robin und den Förstern. Wichtig ist hier, dass die JSler sich nicht in den Streit einmischen, sondern die ganze Sache aus einem Versteck beobachten. Dafür sollte der Gruppenhelfer informiert sein, sodass er die Boys zurückhalten kann. Steht kein Gruppenhelfer zur Verfügung, sollte ein JSler informiert sein.

2.1 Erzählen:

Nun flüchtet Robin und stösst auf die JSler. Helft mir, sagt er im Vorbeirennen, und die JSler folgen ihm. Robin hält erst, als der wütenden Förster nicht mehr zu hören sind. Dann erzählt er seine Geschichte und verbündet sich mit den JSlern.

3.1 Tipps zum Herstellen von Urkunden:

- Verwende Pergamentpapier: es ist stabiler, schöner und hält auch länger der Feuchtigkeit stand. Mit dem Anbrennen des Randes vor dem Beschriften kannst du deiner Urkunde ein älteres Aussehen verschaffen. Die gotische Schrift macht einen majestätischen Eindruck. In der Papeterie erhältst Du für diesen Zweck den Kalligraphie-Schreiber mit breiter Feder. Ein Siegel wirkt als schöne Verzierung. Es hält besser, wenn du durch die Urkunde ein Band ziehst, und den Siegellack darauftropfen lässt. In den noch flüssigen Siegellack kannst du ein Geldstück oder ein Cevi-Siegel drücken.
- Verwende wasserfeste Filzstifte, andere verfließen bei Feuchtigkeit. Am besten geht es mit wasserfesten Tuschen.
- Wird die Urkunde vergraben, so hilft ein Plan im Gruppenbuch, sie jederzeit wiederzufinden (Du wärst nicht der erste Grulei, der den ganzen Wald umbaggern lässt ...).
- Als Behälter eignet sich ein Einmachglas. Bevor die Urkunde vergraben wird, kannst du den Deckel noch mit Kerzenwachs abdichten. So tritt keine Feuchtigkeit ins Glas.
- Das Vergraben soll feierlich geschehen: Also bei Nacht mit Kerzenlicht.

3.2 Eignungsprüfung ablegen

Grund dieser Prüfung: Robin kann nur mit guten Leuten im Wald überleben.

Tipp: Achte darauf, dass alle die Prüfung bestehen. Möglicher Prüfungsstoff:

- Feuer entfachen
- Geschicklichkeit/Auf Baumstamm balancieren
- Kartenkunde (einfache Krokis zeichnen), Broschüre «Anregung zur Kartenkunde» auf dem Cevi-Sekretariat AG-Mitte zu beziehen (062/ 897 01 00)

ROBIN HOOD

Programmtipps

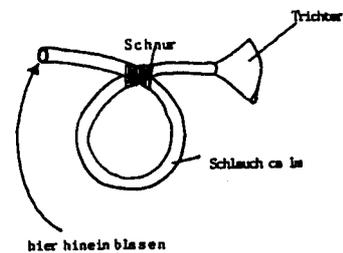


- Leichte Knoten (*Maurer, Samariter etc. JSB 107 ff.*)
- 1. Hilfe (*Bewusstlosenlagerung, Armtragschlinge etc. JSB 85 ff.*)

3.3 Gruppendynamische Aktivitäten

Unter gruppendynamischen Aktivitäten verstehen wir:

- Verbündetenwahlspruch (z.B. Robin Hood – Kämpfer für die Gerechtigkeit)
- Robin Hood-Flagge nähen und bemalen
- Abzeichen (Leder usw.)
- Geheimsprachen (vielleicht Signale mit dem Jagdhorn)
- Gruppengesetz (In einem Gruppenbuch, ...)



3.4 Jagdhorn:

Besorge dir den grauen oder orangen Elektroschlauch, den du in einem DO-it bekommst. ca. 1,2m. Siehe Skizze. Falls du keinen Ton rausbringst, frage bei einem Blechbläser nach.

4.1 Nutze diese Gelegenheit für Kartenkunde: (*k+k, S. 13 ff., Ausg. 1998/JSB, S. 122 ff.*)

Ziel: Nach bestimmten Kriterien (z.B. Dichte des Waldes, möglichst wenig Häuser, Hütten in der Nähe, keine grossen Strassen usw.). Da diese Kriterien nur je nach Kartenmassstab oder Art der Karte ersichtlich sind, ergibt dies eine gute Möglichkeit, den Boys etwas über die verschiedenen Kartentypen und Massstäbe beizubringen. Damit du eine Instruktion über das Thema Karte halten kannst, musst du selber sehr gut darüber Bescheid wissen.

5.1 Baumhütte bauen: (*kennen+können, S. 223, Ausg. 1998*)

Wir haben hier verschiedene Grundkonstruktionen zusammengesucht. Du wirst selber merken, welche du am besten gebrauchen kannst. Doch aufgepasst: Mache sie höchstens 2 Meter ab Boden, sonst wird es zu gefährlich. Oder sichere deine Boys mit Karabiner, Schlaufe und Seil. Spanne mehrere Seile, so dass sich die Jungs an diesen umhängen können, wenn sie z.B. ihren Standort wechseln. Für das Umhängen brauchen sie 2 Karabiner. Die Illustrationen auf Seite 13 unten sollen dir einige technische Anstösse geben, wie euer künftiges Werk aufgebaut werden könnte.

5.2 Mache doch eine Rotation mit 3 Posten: (*kennen+können, S. 245 ff., Ausg. 1998/JSB, S. 115 ff.*)

ROBIN HOOD

Zusammenfassung



5.3 Um im Wald zu überleben, ist es wichtig, die Natur gut zu kennen:

(kennen+können, S. 267 ff., Ausg. 1998/JSB, S. 42 ff.)

Doch die Naturkunde darf nicht zu einer trockenen Theorie werden. D.h. man könnte einen Naturlehrpfad einrichten, oder eine andere Möglichkeit wäre, dass jeder den Wald durchstöbert und möglichst interessante Naturerscheinungen sucht, um sie dann nachher gemeinsam zu betrachten und bestimmen. Ein gutes Bestimmungsbuch für jeden Grulei ist z.B. der BLV Tier- u. Pflanzenführer (ISBN 3-405-13590-7).

