

ROBIN HOOD

Zusammenfassung



Der Kornhändler wird ausgenommen Seite 27 ff.

Die jungen Männer im Sherwood Wald lernen sich immer besser kennen und werden gute Freunde. Robin ernennen sie zu ihrem Anführer. Schon bald kennt man diese unerschrockene Schar bis weit über die Grenzen des Sherwoodwaldes hinaus, da sie viele Gesetze nicht beachten und keine Steuern bezahlen, was dem Sheriff von Nottingham sehr missfällt! Diese zügellose Schar, welche sich zudem noch vom Wild des Königs ernährt, ist ihm ein grosser Dorn im Auge. Immer wieder sendet er seine Leute aus, um diesen Vagabunden, wie er sagt, das Handwerk zu legen. Doch Robin und seine Leute sind vorsichtig, und so kehren die Ritter des Sheriffs immer erfolglos auf ihre Burg zurück.

Den Wald verlassen Robin und sein Gefolge nur, wenn die Luft rein ist und sie aus Langeweile etwas erleben wollen. So treffen sie auf einem ihrer Streifzüge auf einen reichen Kornhändler, der bekannt dafür ist, dass er sein Getreide zu Wucherpreisen an die Armen verkauft. Der Kornhändler wird gezwungen, Robin und seine Leute in den Wald zu begleiten. Auf Kosten des Kornhändlers wird dann im Wald ein grosses Festessen veranstaltet.

Missmutig muss der Kornhändler zusehen, wie sich die Leute mit Essen und Trinken, wie auch mit Ritterspielen und Singen vergnügen, und zu guter Letzt muss er mitansehen, wie sein reichgefüllter Geldbeutel unter die Armen verteilt wird. Dieses ganze Geschehen kommt natürlich auch dem Sheriff zu Ohren und sein Hass gegen Robin Hood wird immer grösser, da dieser nicht nur Gesetzesbrecher, sondern auch beim Volk sehr beliebt ist. Ja, der Sheriff gerät in einen solchen Zorn, dass er den Befehl erteilt, Robin zu fangen und zu hängen. Doch Robin und seine Bande sind im Wald sicher und leben weiter nach ihren eigenen Regeln.

Die Programme 03 und 04 können zusammengefasst werden, da es in beiden Programmen Festlichkeiten gibt. Warum nicht ein Wettschiessen mit Festessen?

Think about ...!

- Dieser Teil der Geschichte kommt eigentlich im Buch erst später, doch wir nehmen ihn bewusst schon an diese Stelle um den JSlern zu zeigen, nach welchem Prinzip Robin Hood lebte. Das Prinzip: Nimm es den Reichen und schenk es den Armen!
- In diesem Programm, wie auch in allen andern, wird kein Blut vergossen! Der Kornhändler wird nicht gequält oder gefoltert, sondern ihm wird lediglich sein Vermögen abgenommen.

ROBIN HOOD

Story-/Programmelemente



1 Hinterhalt vorbereiten

- 1.1 Blachenversteck
- 1.2 Fallender Busch
- 1.3 Tarzanseil



2 Kornhändler einfangen und ihn zum Essen in den Wald einladen

- 2.1 Geschichte erleben
- 2.2 Spiele vor dem Essen
- 2.3 Der Kornhändler wird zum Essen eingeladen



3 Den Armen das Geld verteilen

- 3.1 Geschichte erleben

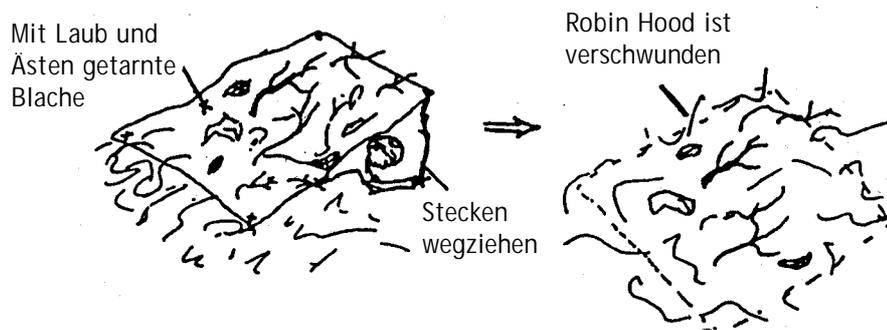
ROBIN HOOD

Programmtipps



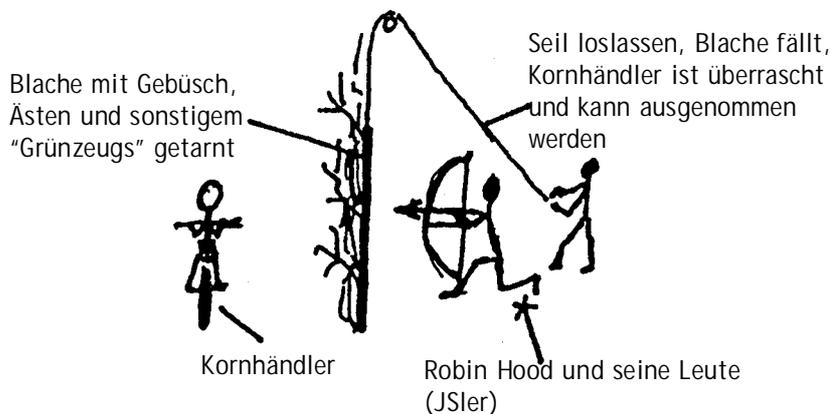
1.1 Der Hinterhalt:

Ein Hinterhalt muss sauber vorbereitet sein. Suche dir eine geeignete Umgebung in einem Wald; achte dabei sowohl auf Möglichkeiten zur Befestigung des Tarzanseils, als auch auf passende Verstecke für die Lockvögel. Robin Hoods Pfeilbogenschützen sind hinter einer Blachenwand verborgen. Ablauf: Zwei Bandenmitglieder springen aus dem Wald und veranlassen den Kornhändler oder wen auch immer, ihnen zu folgen (Drohgebärden etc.). Rennt der Ahnungslose ihnen nach, verstecken sie sich unter einer mit Laub und Ästen getarnten Blache.



1.2 Fallender Busch:

Trotz allem Suchen werden sie nicht mehr gefunden. Während die einen noch am Suchen sind, überfällt ihr den anderen, der beim Wagen zurückgeblieben ist. Der Busch klappt runter:



ROBIN HOOD

Programmtipps



1.3 Tarzanseil:

Das Tarzanseil wird mit einem Maurer an einem starken Ast, der genügend Freiraum zum Schwingen bietet (ein Hang ist optimal), befestigt. Unten werden mehrere Achter (lassen sich nachher wieder öffnen) angebracht. Anschliessend hält man sich an selbigen und springt von irgendeiner Erhöhung (Mauer, Baumstrunk usw.). Gute Übung für die JSler, um die Knöpfe neu zu erlernen, oder zu repetieren!

2.1 Rollenspiel:

Robin zeigt den JSlern, wie man einem geldgierigen Händler sein Geld abnimmt. Zuerst wird sorgfältig der Hinterhalt vorbereitet und dann zugeschlagen. Am idealsten wäre es, wenn der Kornhändler mit zwei Begleitern erscheinen würde, denn nur so ist ein Täuschungsmanöver sinnvoll. Die Begleiter werden vom Händler weggelockt und wenn sie wieder zurückkommen, ist nichts und niemand mehr zu sehen. Auch bei diesem Programm braucht es absolut keine Gewalt. Wichtiger Hinweis: der Kornhändler muss nebst dem Geldbeutel noch eine Kiste mit Lumpen dabei haben, denn diese Lumpen werden im nächsten Programm gebraucht. Die Lumpen sind aus dem abteilungsinternen Verkleiderkasten. Habt ihr noch keinen, so wird es höchste Zeit, einen einzurichten (Estrich der Grossmütter ausräumen). Doch im Noffall helfen auch alte Leintücher aus.

2.2 Spiele vor dem Essen:

- **Büchschessen**
- **Dartschiessen**
- **Liedersingen**
- **Sackdreschen:** Zwei Spieler sitzen, die Beine verschränkt, auf einem in ca. 75 cm Höhe (es darf niemand den Boden berühren können, soll sich aber durch einen Sturz auch nicht verletzen) aufgebunden Baumstamm. Dieser darf während des Kampfes nicht mit den Händen berührt werden. Der Untergrund ist weich gepolstert und Verletzungsgefahren wie Steine und grobe Unebenheiten müssen zuvor entfernt worden sein. Die Säcke (Jute oder Schlafsackhüllen) werden mit weichen Tüchern (Stoffresten, Handtücher) ausreichend angefüllt und dann zugebunden.
- **Stockfechten:** Gekämpft wird einer gegen einen. Der ca. 150 cm lange Stock wird mit beiden Händen festgehalten. Es darf nur auf den gegnerischen Stock geschlagen werden. Sobald dem einen der Stock aus den Händen fällt, hat der andere gewonnen.
- **Lanzenkampf:** Kämpfer A und B begegnen sich mit hochgehobenen Lanzen und versuchen beide, die Lanze des Gegenspielers mit Hilfe der eigenen seitwärts auf den Boden zu drücken.

ROBIN HOOD

Programmtipps



- **Stangen-Ringen:** 2 Kämpfer, in jeder Hand einen rund 40 cm langen Stock haltend, versuchen, sich gegenseitig eine Stange aus der Hand zu winden. Wer eine Hand loslassen muss, hat verloren.

2.3 Das Essen

Der Kornhändler «muss» am Essen teilnehmen und natürlich nachher die Rechnung bezahlen. Darum wird ihm fast sein ganzes Geld und die Lumpen abgenommen. Nur etwas Kleines essen wie z.B.:

- **Hamburger** (braucht aber einen Grill od. ähnliches)
- **Schlangensbrot:** (*kennen+können, S. 335, Ausg. 1998/JSB, S. 27*)
- **Baked Potatoes:**

Rezept:

Verwende grosse Kartoffeln, 1–2 Stück pro Person! Wenn die Kartoffeln zu klein sind, bleibt nach dem Braten nicht viel übrig.

Die gewaschenen Kartoffeln in die Glut legen. 30 min. schmoren lassen. Mit einem Messer Garprobe machen. Die Kartoffeln halbieren und aus der verbrannten Schale auslöffeln. Verwende aus ökologischen Gründen möglichst keine Aluminium-Folie.

Die Backzeit wird verkürzt, wenn die Kartoffeln im Dampf 5 min. vorgekocht werden.

- 3.1** Das Geld des Kornhändlers verteilen die Boys nun in ihrem Quartier auf den Strassen oder sie klingeln an den Türen. Natürlich verkünden sie, dass dieses Geld von Robin Hood stammt. Bist du auch kein Millionär, der Geld verschenken kann? Wenn ja, so ist doch einfach das Geld des Kornhändlers Schoggi-Geld!

Je nach dem ist es nicht sehr interessant, von Tür zu Tür zu laufen, um das Geld zu verteilen. Daher kann das Geld auf offener Strasse an die Leute gebracht werden. An Gleichaltrige sogar mit einer Einladung für ein Samstagnachmittag. Somit hätte die Robin-Hood Bande eine gute Tat vollbracht mit dem «Hintergedanken» ihre Bande zu erweitern und zu stärken.