

# ROBIN HOOD

## Zusammenfassung



### Vorkehrungen für die Befreiung

Sofort ist allen klar: Will muss befreit werden! Doch für dieses Unterfangen braucht es beste Vorbereitung. Eisern werden daher die verschiedenen Kampfdisziplinen geübt. Darauf halten sich Robin und seine Kumpanen am Stadtrand verborgen und warten darauf, irgend etwas über Wills Hinrichtung in Erfahrung zu bringen. Als ein Mönch gerade aus der Stadt kommt, nutzen Robin und seine Helfer die Gelegenheit und fragen ihn, ob er etwas über den gefangenen Will wisse. Zum Glück für Robin, dass dieser Mönch ihm gut gesinnt ist und er ihm auch den Ort und die Zeit der Hinrichtung mitteilen kann.

## Think about ...!

- In diesem Programm soll den JSlern klar bewusst werden, dass man Freunde nicht im Stich lässt! Oft im späteren Leben hat man viele Freunde, solange es einem gut geht, doch dies ändert schlagartig, sobald es einem schlecht geht. Deine Boys sollen nach diesem Programm ihre Freunde später nicht sitzen lassen.

# ROBIN HOOD

## Story-/Programmelemente



### 1 Zwei Freibauern erzählen Robin, dass Will getötet werden soll

1.1 Geschichte erleben



### 2 Nun wollen sie ihn befreien

2.1 Vorkehrungen für die Befreiung treffen



### 3 Sie informieren sich über Wills Hinrichtung

3.1 Postenlauf



### 1.1 Geschichte erleben

Robin und seine Gefährten erfahren von der Festnahme und der geplanten Hinrichtung.

Natürlich ist ihnen sofort klar: Wir befreien unseren Kameraden. Für einen Befreiungskampf müssen sie körperlich wie auch kämpferisch fit sein. Was auch noch wichtig ist: Sie müssen Informationen über Wills Hinrichtung einholen.

### 2.1 Vorkehrungen für die Befreiung treffen

Mögliche Disziplinen:

- Schwertkampf
- Stockfechten
- Geschicklichkeit
- 1. Hilfe, z.B. Prellungen, Quetschungen, Stichwunden, Schnittwunden (*JSB 85*)
- Schiessen
- Stangenringen

### 3.1 Postenlauf

Sie holen an verschiedenen Posten Informationen über Will ein:

- Wann soll er hingerichtet werden?
- Wo soll er hingerichtet werden?

**Mönch:**

- Er ist für die Totenklage verantwortlich und weiss deshalb, wann Will gehängt werden soll.
- Er bringt uns auch noch bei, wie man mit einer Blache eine Mönchskutte macht.
- Er lehrt uns ein Lied.
- Er braut mit uns einen Tee.

**Kriegsknecht:**

- Er weiss, wo die Hinrichtung stattfindet.
- Er lehrt uns auch noch den Päckli-Knoten (*k+k, S. 245 ff., Ausg. 1998/JSB, S. 110*).
- Er zeigt uns die Waffen im Museum.

**Einsiedler:**

- Er gibt uns einen Tipp, wie wir Will befreien können. Täuschungsmanöver, siehe nächstes Programm!
- Er lehrt uns auch noch etwas aus der 1. Hilfe um die Verwundeten zu pflegen.

(*Armtragschlinge = k+k, S. 188, Ausg. 1998/JSB, S. 95*)

# ROBIN HOOD

## Programmtipps

# 6

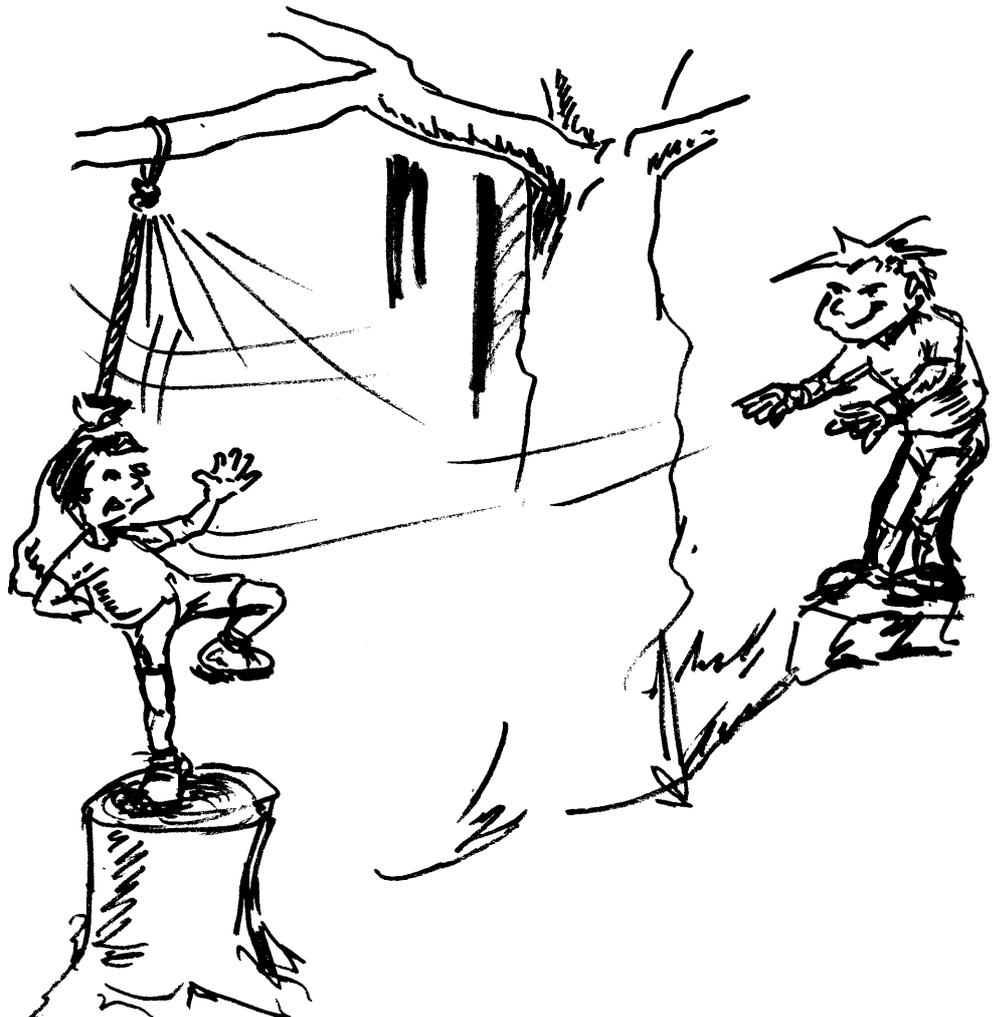


- Er lehrt uns, ein feines Einsiedlergericht zu kochen. (Spiegelei)  
Das Ei klopft man am besten auf einem heissen Stein auf. Zuerst kann noch ein kleiner Ring aus Speck gelegt werden, der ebenfalls mitschmort, und das Ei ein wenig am wegfließen hindert.

Die verschiedenen Posten können mit Hilfe von Schnitzel, Fähnchen, der Karte oder den Koordinaten aufgesucht werden. Falls du dich für die Koordinaten entscheidest, wird es wohl sinnvoll sein, vorher eine Instruktion darüber abzuhalten. Du kannst auch auf den Postenlauf verzichten, doch dann müssen die Bauern die nötigen Hinweise liefern. (*Koordinaten=k+k, S. 15, Ausg. 1998/JSB, S. 127/128*)

Wenn du weitere Ideen hast, so erfinde doch selber noch andere Posten!

### Geschicklic



Die Gruppe \  
das Schwing \  
Mitspieler v \  
zu werfen.