

ROBIN HOOD

Zusammenfassung



Sir Richard of the Lea

Seite 164 ff.

An einem schönen Tag beschliessen Robin und seine Leute ins Land zu ziehen, um einen Gast für das am Abend stattfindende Festmahl zu suchen. Sie marschieren aufs Gratwohl los. In der Nähe von Alverton in Derbyshire kommen sie zu einer Wegkreuzung. Links und rechts der Wege wachsen hohe Hecken. So beschliessen sie, hinter diesen Hecken zu essen und auf ihren Gast zu warten. Der kommt auch und zwar in der Gestalt eines Ritters, der niedergeschlagen und tief in Gedanken versunken, daher reitet. Robin und seine Leute stellen ihn. Doch dieser Ritter – Sir Richard of the Lea – war keiner der Reichen mit viel ergaunertem Geld, ganz im Gegenteil: Er ist echt mies dran. Zum Glück stösst dieser Richard auf Robin, denn Robin beraubt die Reichen und hilft den Armen. Er fragt ihn nach seinem Leiden und Richard erklärt ihm, dass sein Sohn an einem Turnier Sir Walter bei einem Tjost* tötete. Sir Walter hatte einflussreiche Freunde, die Richard erpressten und ihm fast alles abnahmen. Sein restliches Gut und Land muss er der Priorei von Emmet verpfänden. Und wenn er nicht bald 400 Pfund zahlt, verliert er auch noch das Land und Gut. An diesem Nachmittag findet Sir Richard neue Freunde, die ihm versprechen zu helfen. So zieht Sir Richard mit Robin in den Sherwood-Wald.

(* Man reitet mit gestreckten Lanzen aufeinander zu und versucht, den anderen vom Pferd zu stossen.)

Think about ...!

- Schon wieder braucht jemand die Hilfe von Robin und seiner Bande. Jetzt zeigt es sich, ob deine Boys wirkliche Anhänger Robins sind, denn dieser würde niemanden sitzen lassen.

ROBIN HOOD 10

Story-/Programmelemente



1 Robin und seine Leute suchen einen Gast für das nächste Festmahl

1.1 Geschichte erleben



2 Sie treffen auf Sir Richard

2.1 Geschichte erleben



3 Sie helfen ihm

3.1 Dem armen Sir Richard helfen und Geld auftreiben.

3.2 Geld-Game

ROBIN HOOD

Programmtipps



1.1 Geschichte erleben:

Robin und seine Bande haben nichts zu tun, so dass sie beschliessen, ein Festmahl zu machen und dafür einen Gast zu suchen. Also machen sie sich auf und schlendern durch das Land. An einer geeigneten Stelle legen sie sich auf die Lauer. Nach einer bestimmten Zeit kommt Sir Richard vorbei.

2.1 Erzählen:

Er erzählt ihnen von seinem Unglück und sie beschliessen ihm zu helfen.

3.1 Sie versuchen, richtiges Geld zu verdienen

Ideen dazu:

- Zopfverkauf (Die Zöpfe müssten aber schon am Abend gebacken werden!)
- Kuchenverkauf
- Den Nachbarn
 - ▶ die Läden waschen und streichen
 - ▶ im Garten aushelfen

Tipp dazu: Das verdiente Geld darf noch nicht reichen, da die Geschichte im nächsten Programm weitergeht! Doch es ist immerhin ein Anfangsbetrag für Sir Richard!

Wenn schon einmal Brot und Kuchen verkauft worden ist, ist es hier vielleicht etwas öde, das gleiche noch mal durchzuspielen. Andere Variante ist es, Geld selbst zu giessen. (*Zinnmünzen-Anleitung PP Josef Seite 28*)

Anleitung: Um mit den Jungschärlern einfache Münzen zu giessen, braucht es Knetmasse, einige Kerzenresten und natürlich eine grosse Münze mit gutem Relief.

Die Münze wird nun in die Knetmasse gedrückt. Anschliessend füllst du die Form mit geschmolzenem Kerzenwachs. Vorsicht: Die Münzen können leicht brechen.

3.2 Geld-Game:

Eine wertvolle Fracht (Kiste, Truhe, Sack, usw.) muss auf einer allen bekannten Strecke transportiert werden. Sie wird von einer Bewachermannschaft begleitet. Die Angreifer legen irgendwo einen Hinterhalt und versuchen, die Fracht zu erbeuten. Sie darf aber nicht vom Weg gebracht werden. Eventuell möglicher Schluss: Ein Wecker in der Kiste geht los; wer jetzt die Kiste besitzt, ist Sieger. Die Begleitmannschaft bewacht die Kiste, kann auch Späher voraussenden, um Hinterhalte zu erkunden. Die Angreifer legen einen Hinterhalt, müssen auch den Weg auskundschaften und wissen, wo sich der Transport gerade befindet. Variante: Die Begleitmannschaft hat mehrere Wege zur Wahl. So wird das Erkunden und Spähen viel wichtiger.