

# ROBIN HOOD

## Zusammenfassung



### Der Abt wird ausgenommen Seite 171ff.

Das Geld für Sir Richard ist noch nicht zusammen, als Robin und seine Leute die Botschaft vernehmen: Der Bischof von Hereford zieht mit 3 Mönchen und einem Wagen voller Waren ganz in ihrer Nähe vorbei. Der Bischof wäre ein willkommener Gast und darum zögern Robin und seine Leute keinen Moment; sie machen sich auf den Weg und schnappen sich den Bischof. Er kommt nicht ganz freiwillig in den Sherwood- Wald, doch er muss wohl. Nun im Wald richtet man sich für das Fest, zu dem natürlich der Bischof und auch Sir Richard eingeladen sind. Es ist ein gelungenes Fest mit vielen Spielen und gutem Essen. Nach dem Mahl kommt die schwere Stunde für den Bischof: er muss die Rechnung bezahlen. Sämtliche seiner mitgebrachten Waren werden gerecht aufgeteilt. So bekommt Sir Richard seine 400 Pfund, die er so dringend braucht. Sofort macht er sich auf, der Priorei von Emmet seine Schuld zu bezahlen.

Dies ist wiederum ein Programm, dass gut mit einem anderen kombiniert werden kann, da es sehr kurz ausfällt.

# ROBIN HOOD

## Story-/Programmelemente



### 1 Robin und seine Bande hören vom Geldtransport des Abts

1.1 Geschichte erleben.



### 2 Sie hecken einen Plan aus, um ihn zu überfallen

2.1 Fallen aufstellen.

2.2 Den Abt auf eine falsche Fährte locken.

2.3 Aus Blachen eine Kapelle bauen.



### 3 Der Abt wird gefangen genommen und ausgenommen

3.1 Geschichte erleben.



### 4 Einen Teil des Geldes wird Sir Richard übergeben

4.1 Geschichte erleben.

# ROBIN HOOD

## Programmtipps



### 1.1 Geschichte erleben:

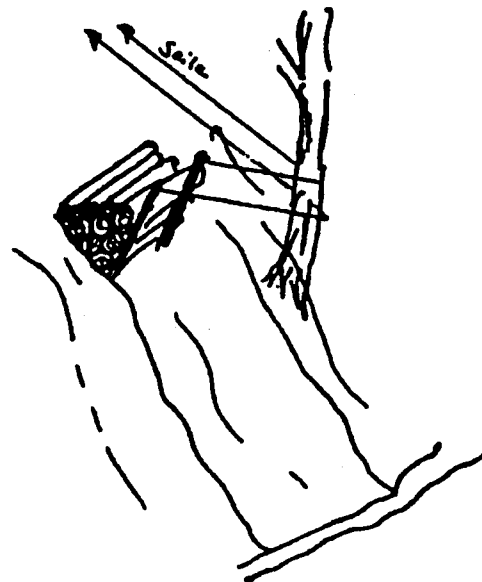
Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Robin und seine Bande vom Geldtransport erfahren:

- Bruder Tuck kommt zurück und überbringt die Botschaft.
- Sie belauschen zwei Mönche.
- Sie sehen den Abt schon von weitem kommen.

### 2.1 Fallen aufstellen:

- Fallgrube ausheben und mit Ästen und Laub zudecken.
- Typ Morgarten:

Achtung: Es ist unschwer ersichtlich, dass diese Falle gewisse Gefahren in sich birgt! Schon beim Aufstellen ist Vorsicht geboten, damit keinem etwas passiert, insbesondere aber beim Einsatz muss sowohl sichergestellt bleiben, dass niemand durch die Wucht der Baumstämme verletzt wird, aber auch dass selbige früh genug gebremst werden und nicht bis zum übernächsten Waldweg weiterrollen. Der Sinn der Falle liegt darin, jemandem den Weg abzuschneiden, nicht jedoch Dutzende von Personen zu erschlagen!



2.2 Falsche Spur mit Goldtalern (Schoggi-Gold) legen und so den Abt in den Wald locken.

2.3 Der Abt kann nicht einfach an der Kapelle vorbeigehen. Er muss in die Kapelle, um kurz zu beten. Wenn er drinnen ist, stürzt die Kapelle ein, und der Abt ist gefangen. Für die Kapelle eignet sich am besten ein 12er Pyramid. Nutze die Gelegenheit für eine kurze Blachenkunde: Regeln zum Zeltbau mit der Zeltblache (kennen+können, S. 203 ff., Ausg. 1998)

4.1 Robin kann Sir Richard nun genügend Geld übergeben. (Da er ja jetzt mit dem Geld vom Abt genug hat, kann er das schwer verdiente Geld von Robin zurückgeben!) Sofort macht er sich auf, seine Schuld zu begleichen. Natürlich könnten Robin und seine Bande mitgehen. Wenn du das willst, so wird es für dich eine Kleinigkeit sein, das Programm noch zu ergänzen.