

# ROBIN HOOD

## Zusammenfassung



### **Robin und seine Leute retten drei Burschen Seite 281 ff.**

Als Robin eines Tages mit seinen Leuten an einem strohgedeckten Häuschen vorbeischiebt, hören sie aus dem Innern ein Gejammer. Es ist eine alte Frau, die bitter weint. Robin fragt die Alte nach ihrem Kummer, und so berichtet sie von ihren 3 Söhnen, die aus Hunger das Wild des Sheriffs jagten und erlegten. Daraufhin wurden sie vom Sheriff gefasst und zum Gasthof "King's Head" geführt, wo sie heute noch gehängt werden sollen. Für Robin und seine Leute ist klar, die 3 Burschen müssen, bevor sie durch den Strick sterben, gerettet werden. So machen sie sich auf nach dem Gasthof «King's Head». Als sie dort ankommen, sind die Stricke bereits aufgehängt, man muss nur noch die Schlingen über die Köpfe der 3 Burschen werfen. Da verkleidet sich Robin, und ist nun ein alter Greis. Er schreitet aus dem Versteck auf den Sheriff zu und fragt ihn, ob er den dreien noch die Beichte abnehmen dürfe. Klar, meint darauf der Sheriff. So kann Robin den dreien die Fesseln durchschneiden und kurz darauf stösst er in sein Jagdhorn. Die ganze Bande muss nun furchteinflößend vor dem Sheriff stehen, aber nicht mit gespannten Bögen, da, wie schon mal erwähnt nicht, auf Lebewesen gezielt werden soll.

## Think about ...!

- Natürlich brauchen es bei dieser Übung nicht unbedingt drei Burschen zu sein. Falls du also Helfermangel haben solltest, so genügt einer vollkommen.

# ROBIN HOOD

## Story-/Programmelemente



### 1 Robin und seine Bande treffen die weinende Frau

1.1 Geschichte erleben



### 2 Sie machen sich auf zum Hinrichtungsplatz

2.1 Spur verfolgen

2.2 Krokikunde/Kroki der alten Frau lesen

2.3 nach der Karte laufen



### 3 Dann retten sie die drei Burschen

3.1 Morse-Übung

3.2 Morsetaster basteln

3.3 Andere Signale

3.4 Verletzungen pflegen – 1.Hilfe

3.5 Geschichte erleben

# ROBIN HOOD

## Programmtipps

# 12



- 2.1** Die Burschen können während ihrer Abführung eine Spur legen. Dieser Spur folgen dann Robin und seine Bande (Schnitzeljagd). Möglichkeiten der Spur: Sägemehl, Papierschnitzel, Sugus ...
- 2.2** Die Frau zeigt ihnen mit Hilfe eines Krokis, wo sich der Gasthof befindet. Doch sie verstehen das Gesudel auf dem Zettel nicht. Darum muss das Fraueeli zuerst noch eine Krokiinstruktion machen. **Krokikunde:** (*kennen+können, S. 45 ff., Ausg. 1998/JSB, S. 142 ff.*) Eine witzige Art, die Theorie in die Praxis umzusetzen, könnte wie folgt ablaufen: Jeder JSler bekommt einen Schoggiriegel, den er verstecken muss. Den Weg, der zum Riegel führt, hält er mit einem Kroki fest. Nachher tauschen immer 2 das Kroki und suchen den Riegel.
- 2.3** Mache doch für einmal 2er Gruppen, denn so lernen alle deine Boys Karten lesen und nicht nur der Beste. Achtung: Du musst vom Gebiet genügend Karten haben.  
(*kennen+können, S. 13 ff., Ausg. 1998/JSB, S. 122 ff.*)
- 3.1** Beim Gasthaus angekommen, trennt sich die Gruppe in zwei Teile, um das Gebiet und das Geschehen auszukundschaften. Sie verständigen sich durch Morsen. **Morsekunde:** (*kennen+können, S. 343 ff., Ausg. 1998/JSB, S. 157 ff.*)
- Wichtigste Übermittlungsarten
  - Der Morseschlüssel
- 3.2 Morsetaster basteln:** (*kennen+können, S. 350 ff., Ausg. 1998*)

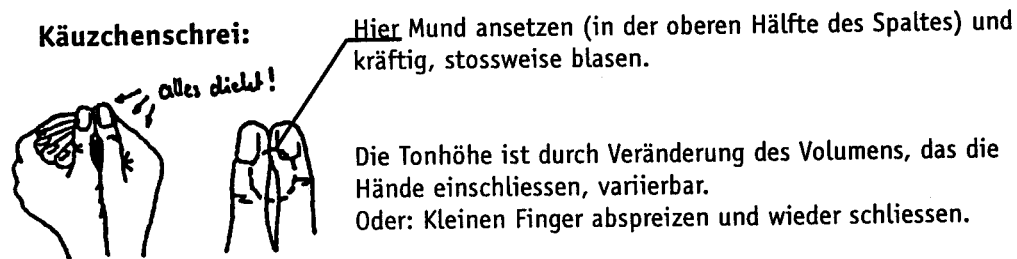
# ROBIN HOOD

## Programmtipps

# 12



### 3.3 Andere Signale: Käuzchenschrei, Doppelrohrblatt, Weidenpfeife basteln



**Doppelrohrblatt:** Ein Kunststoffhalm wird oben plattgedrückt und spitz zugeschnitten. Die freischwingenden Spitzen sollen sich im Mund frei bewegen können. Beim Kürzen des Halms verändert sich der Ton.

Ähnlich: Halm (Löwenzahn) wenig spalten. Beim Spielen über diese Spalte in den Mund nehmen. In einem Halm wird eine Zunge geschnitten. Beim Blasen bis über die Zunge in den Mund nehmen.

### 3.4 1.Hilfe:

Lehre deine Boys noch Sachen *aus dem JSB 85 ff.*, die sie noch nicht kennen.

### 3.5 Während des Beobachtens und des Auskundschaftens des Geländes kannst du das **Morsen** einsetzen! Das ist an dieser Stelle eine gute, praktische Übung. Auch könnte noch einer der 3 Gefangenen verletzt sein und ihr müsst ihn nach der Befreiung nothilfemässig behandeln.