

ROBIN HOOD

Zusammenfassung



Will wird gefangen genommen **Seite 46 ff.**

Auch von diesem Streich erfährt der Sheriff und er wird furchtbar wütend. Tot oder lebendig will er nun diesen miesen Robin Hood. Darum sendet er seine Ritter aus, um den ganzen Wald zu umstellen. Sie haben den Auftrag, jeden gefangen zu nehmen, der sich aus dem Wald trauen sollte. Robin hört von den Absichten des Sheriffs und zieht sich mit seinen Leuten ins Lager im Wald zurück. Nach sieben Tagen sendet er Will, einer von seinen Leuten aus, um auszukundschaften, was der Sheriff weiter im Schilde führt. Doch dazu kommt es nicht, weil Will sofort von den Rittern des Sheriff gefangen genommen wird.

Think about ...!

- In diesem Teil der Geschichte ist die Handlung sehr dürftig. Doch was macht das schon! In einem Wald zusammen mit Robin Hood kann es einem ja nie langweilig werden. Die Möglichkeit besteht hier, die Programme 05 und 06 zusammenzufassen. Gedacht vorallem für Gruppenleiter, denen der PP zu lange erscheint.

ROBIN HOOD

Story-/Programmelemente



1 Der Sheriff ist sehr wütend und sendet seine Ritter aus, um Robin zu fassen

- 1.1 Sheriff-Game
- 1.2 Geschichte erleben



2 Robin und seine Leute ziehen sich zurück

- 2.1 Lager tarnen
- 2.2 Spurenkunde
- 2.3 Lager ausbauen
- 2.4 Hütte einrichten



3 Will verlässt den Wald und wird gefangen genommen

- 3.1 Geschichte erleben

ROBIN HOOD

Programmtipps



1.1 Sheriff-Game:

(in der Form eines Bändeli-Kampfes) Bilde zwei Gruppen, wobei die eine den Sheriff und seine Männer und die andere Robin und seine Bande spielt. Robin und seine Bande verstecken sich, doch der Hunger zwingt sie zum Jagen und somit von Zeit zu Zeit aus ihrem Versteck. Das Wild (Ballone od. Schachteln) befinden sich in einem begrenzten Waldstück. Nun versucht die Bande Robins, möglichst viel Wild zu sammeln. Doch aufgepasst: Der Sheriff will sie unbedingt daran hindern. Wenn es also dem Sheriff und seinen Leuten gelingt, einem aus der Bande das Bändeli abzureissen bevor ihr eigenes abgerissen wird, so hat der andere das Wild abzugeben und gilt als Gefanger, bis er ein neues Bändeli an seinem Oberarm angebracht hat. Am Ende gewinnt die Gruppe, die am meisten Wild hat.

1.2 Geschichte erleben:

Die JSler sollen spüren, dass der Sheriff es ernst meint, ja vielleicht sogar ein bisschen Angst bekommen, wenn sie erfahren, dass der Sheriff Männer aussandte um sie zu fassen. Eine geniale Sache ist das Aufhängen von Wanted-Plakaten.

2.1 Lager tarnen:

(mit Blachen, mit Netzen gefüllt mit Laub, mit Ästen aller Art usw.)

2.2 Spuren: *(JSB, S. 60)*

Um zu wissen, wo sich die Leute des Sheriffs aufhielten, sucht ihr den Waldboden ab und findet nebst Menschenspuren auch Tierspuren. Gute Gelegenheit für eine Spurenkunde. Hier noch eine Möglichkeit, wie du deine Boys die Spuren und die dazugehörenden Tiere lehren kannst: Hänge in einem abgegrenzten Waldstück an den Bäumen nummerierte Zettel mit den Tierspuren darauf auf. Nun suchen deine JSler die Zettel im Wald. Finden sie einen und wissen auch, zu welchem Tier diese Spur gehört, so kommen sie zu dir und sagen dir die Nummer und das entsprechende Tier. Stimmt es, so bekommt der JSler einen Punkt und kann wieder suchen gehen. Natürlich darf der JSler nur einmal z.B. die Lösung der Nummer 7 abgeben! Je nach Wissensstand deiner Boys kannst du das Spielchen mit oder ohne Hilfe des JSB durchführen.

2.3 Noch ausstehende Arbeiten aus den Programmen 1 + 2 verrichten, oder auch sonstige unfertige Arbeiten zu Ende führen.

ROBIN HOOD

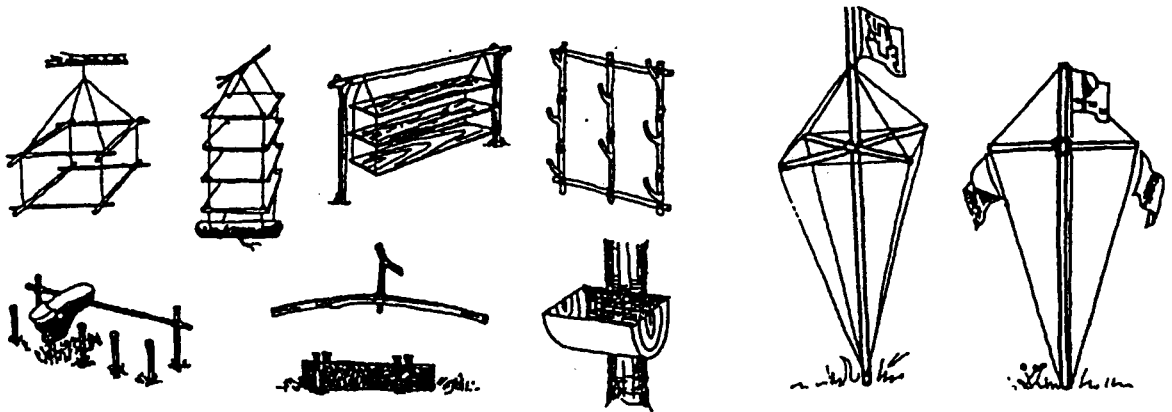
Programmtipps

5



2.4 Ideen zum Fahnenmast für die Robin-Hood-Flagge und zu sonstigen Lagerbauartikeln:

(kennen+können, S. 222/226–229, Ausg. 1998)



Phantastische Waldfiguren: In solche lassen sich Wurzel-, Schlemm und Fallhölzer verwandeln, jedenfalls solche, die in ihrer Grundform bereits einem Fabeltier oder -menschen entsprechen. Oft muss man die Hölzer (Äste, Strunke) noch etwas bearbeiten, etwa ein Ästchen abschneiden oder aber zusetzen. Bedenke: Holz lässt sich bleibend formen. Du kannst Äste in die gewünschte Form biegen und dann mit Schnüren festbinden. Anschliessend legst du dein Werk einen Tag ins Wasser, lässt es trocknen und entfernst letztendlich die Schnüre. Die Äste halten sich nun so, wie du sie gebunden hast.

3.1 Geschichte erleben:

Nach mehreren Stunden des Versteckens, wird es Robin und seinen Leuten doch zu langweilig und sie beschliessen, dass einer aus dem Wald schleicht, um das Geschehen zu beobachten. Ein Freiwilliger wird bestimmt. Dieser wird verkleidet und schleicht mit seinen Kameraden bis zum Waldrand. Dann verlässt er sie und wird gefangen genommen. Der Freiwillige ist am ehesten ein Gruppenhelfer. Es kann aber auch ein JSler sein, nur muss dann diesem nach seiner Festnahme klar gemacht werden, dass er bis zum nächsten Programm (der Befreiung) ein Gefangener bleiben wird. Robin und seine Leute hören von einem vorbeiziehenden Bauer, dass einer von ihnen gefangen genommen worden ist.