

# ROBIN HOOD

## Zusammenfassung



### Robin verhindert eine Hochzeit Seite 123 ff.

Robin und seine Leute treffen auf den zutiefst bekümmerten Allan a Dale, dessen Geliebte Ellen gegen ihren Willen mit dem alten Knacker Sir Stephen verheiratet werden soll. Nach längerem Überlegen hat Robin die rettende Idee für Allan. Wenn Allan nämlich seine Geliebte vor Sir Stephen heiratet, ist auch der Sheriff, auf dessen Wunsch die ganze Heirat geschehen soll, machtlos. Doch wo findet man einen Geistlichen, der nicht unter dem Einfluss des Sheriffs steht? Sofort macht man sich auf die Suche. Nach längerem Forschen und Suchen findet man den einsam lebenden Bruder Tuck, der sofort bereit ist, dem Sheriff ein Schnippchen zu schlagen. Allan und Bruder Tuck verlassen Robins Bande um in der Stadt Allan und Ellen (welch wunderhübsches Wortspiel) zu vermählen.

## Think about ...

- Wir haben die Geschichte absichtlich so abgeändert, dass Robin und seine Leute nicht an einer Hochzeit teilnehmen. Zwar deshalb ,weil ein 11-jähriger Bursche sich noch nicht mit dem Heiraten befasst und es auch stinklangweilig finden muss, bei einer Heirat zuzusehen. Doch wenn du trotzdem mit deinen Boys bei der Heirat von Allan und Ellen dabeisein möchtest, so wird es für dich kein Problem sein, die Hochzeit in dein Programm einzubauen.

# ROBIN HOOD

## Story-/Programmelemente



### 1 Robin und seine Leute treffen auf den weinenden Allan a Dale

1.1 Geschichte erleben



### 2 Sie versprechen ihm zu helfen und suchen einen Mönch

2.1 Verschiedene Varianten der Mönchsuche :  
→ Postenlauf  
→ Action Übung  
→ etwas sehr Spezielles  
→ OL



### 3 Allan und Ellen heiraten



### 1.1 Geschichte erleben:

Der arme Allan weint so bitter, dass Robin und seine Leute ihm helfen möchten. Doch das ist gar nicht so einfach. Sie müssen einen Priester oder Mönch aufreiben, der bereit ist, gegen den Willen vom Sheriff Allan und Ellen zu vereinen.

### 2.1 Mönchsuche:

(kann bei zuwenig Helfern auch mit Postenblättern ausgeführt werden, ausser der Mönch, der sollte echt sein)

#### Variante 1: Postenlauf ;

via verschiedene Stationen finden sie den Mönch:

- z.B. Ein Freibauer kennt einen Mönch, der vom Sheriff nichts hält und irgendwo im Wald haust. Doch er weiss nicht wo. Aber er verrät, dass der Abt des nahen Klosters es vielleicht besser über den Aufenthaltsort des Mönches informiert ist.
- Der Abt kennt den Mönch tatsächlich, doch auch er weiss nicht, wo er wohnt. Dafür aber weiss er, dass der Mönch einen Lieblingstrunk hat. Dieser Trunk wird mit speziellen Kräutern gemixt.
- So gehen sie zum Kräuterfraueli. Dieses weiss Bescheid über den Trunk, ja sogar welche Kräuter reinkommen und wo diese wachsen. Also nichts wie hin zu den Kräutern.
- Doch dort angekommen, finden sie zwar die Kräuter, aber nicht den Mönch. Zum Glück wohnt ganz in der Nähe der Einsiedler Johann und er kennt den Mönchen und weiss sogar, wo er wohnt.

#### Variante 2: Actionprogramm

Ungewöhnlicher Treffpunkt zu einer ungewöhnlichen Zeit!

Dort und dann beginnt dein Actionprogramm.

- Sich eine Schlucht hinaufkämpfen
- Einen Fluss oder einen See überqueren
- eine Nachtwanderung
- Nach einem eingestellten Azimut das Gelände durchqueren, ohne von der Richtung abzuweichen
- Alles miteinander

# ROBIN HOOD

## Programmtipps



### Variante 3: etwas Spezielles

- Höhlentour – Denke daran, du brauchst einen erfahrenen Höhlenforscher, der euch durch die Höhle führt. Falls du niemanden kennst, wende dich doch an das Cevi-Sekretariat, das über eine Liste der Höhlenführer verfügt. (062 897 01 00)
- Bergtour – Warum nicht einen Zweitäger mit Übernachtung im Biwak. Ein absolutes Muss ist übrigens der Sonnenaufgang auf einem rechten Gipfel.
- Velotour

**Wichtig:** Die Region empfiehlt, erst mit 14-jährigen in eine Höhle zu steigen, sicherheitstechnisch! Eine Alternative sind aber die Sandhöhlen in Bleien.

**Achtung:** Vergiss bei der Variante 2 und 3 die Mönchssuche nicht. Also vielleicht hockt der Mönch zuunterst in der Höhle, oder er hat eine Hütte bei deinem Biwakplatz!

### Variante 4: OL

Organisiere einen OL. Die Buchstaben auf den Postenblätter ergeben dann den Standort des Mönchs.

Zum OL: Überlegungen, die ich bei den Vorbereitungen eines OLs machen sollte:

- Schwierigkeitsgrad eines OLs:
  - ▶ Für wen ist der OL gedacht?
  - ▶ Wo setze ich die Posten?  
Auf Wegkreuzung für Anfänger.  
Im dichten Wald für Fortgeschrittene.
- Zeitpunkt:
  - ▶ Tag
  - ▶ Nacht
- Zeitaufwand:
  - ▶ Anzahl Posten
  - ▶ Distanz zum Laufen
- Material:
  - ▶ Karte

# ROBIN HOOD

## Programmtipps



- ▶ Kompass
- ▶ Postenband
  
- Infos an die Läufer:
  - ▶ Wann spätestens zurück.
  - ▶ Mögliche Auffanglinien (je nach Alter und Wissen).
  
- Ausstecken eines OLs:
  - ▶ Genügend Zeit einrechnen
  - ▶ Konzentriert vorgehen
  - ▶ Die Karteneinträge sollten mit den wirklichen Posten übereinstimmen.
  
- Während des Laufes:
  - ▶ Betreuung der Läufer
  - ▶ Verpflegung
  - ▶ Sanitätsstelle

### Eine Instruktion über das OL-Laufen:

- Vorbereitung
  - ▶ Karte genau studieren.
  - ▶ Posten übertragen.
  - ▶ Routenwahl.
  - ▶ Wo benutze ich die Wege?
  - ▶ Wo den Kompass?
  - ▶ Auffanglinien setzen.
  
- Während des Laufens
  - ▶ Grundtechniken

### **Ich muss jederzeit meinen Standort kennen!**

Durch den permanenten Vergleich von OL-Karte und Gelände bestimmt man seinen Standort. Wird dieser Grundsatz konsequent beherzigt, sollten einem (rein theoretisch) keine Orientierungsfehler unterlaufen.

### **Die OL-Karte muss immer eingeordnet sein!**

Einordnen heisst zunächst nur, die Karte so zu halten, dass alles, was vor mir im Gelände rechts von meiner Laufrichtung liegt, sich auch auf der OL-Karte rechts von meinem geplan-

# ROBIN HOOD

## Programmtipps



ten Laufweg befindet. Dabei kann es auch vorkommen, dass die Karte auf dem Kopf steht. Dieses lagerichtige Halten der Karte erleichtert den Vergleich von Karte und Gelände (siehe 1. Grundtechnik).

### **Wähle einfache und sichere Laufwege!**

Der Anfänger sollte zunächst das in unseren Wäldern vorhandene Wegnetz benützen. Es ist schon ein Unterschied, ob man mitten in einem weitläufigen Hochwald ohne deutlichen Orientierungsmerkmale steht, oder ob man sich auf einem markanten Weg befindet. Noch ein

**Tipp:** Laufe niemals schneller, als du Karte lesen kannst!

### **3.1 Heirat:**

Robin und seine Männer finden den Mönch und er ist tatsächlich bereit, Allan zu vermählen. So zieht er mit ihm davon, um Ellen zu suchen. Ein paar Tage später bekommen deine Boys eine Heiratsanzeige nach Hause geschickt:

Wir sind überglücklich. Dank eurer Hilfe sind wir nun Mann und Frau und freuen uns auf eine gemeinsame Zukunft. Vielen Dank! Ellen und Allan