

Tipps für den Regisseur

Hauptfiguren

SHERIFF VON NOTTINGHAM	Böser, normannischer Tyrann	(Solo)
GUY VON GISBORNE	Sheriffs ruchloser Gefolgsmann	(Duett)
ALAN-A-DALE	Sächsischer Geächteter	(Solo – opt.)
MUCH DER MÜLLERSSOHN	Armer sächsischer Bauer, nicht groß	
ROBIN HOOD	Der Held! Sächsischer Geächteter	(Solo)
WILL SCARLET	Sächsischer Geächteter	
MAID MARIAN	Normannische Lady, sympathisiert mit den Geächteten	(Solo, opt.)
LITTLE JOHN	Sächs. Geächteter, groß, breit gebaut, wenn möglich	(Solo – opt.)
BRUDER TUCK	Freund der Geächteten	(Solo – opt.)

Nebenfiguren

Erzähler 1 und 2 (lesen/erklären die Einführung)

Marian's Magd	Soldaten 1/2/3
Bürgerjunge	Bürgermädchen
Dorfbewohner 1/2/3/4	Wachen 1/2
Bischof von Hereford	Turnieransager
König Richard	Peter von Nottingham, Robert der Bauarbeiter (spricht nicht)

Andere Rollen

So viele Dorfbewohner wie vorhanden, oder der Aufführungsort erlaubt. Große Gruppen als Familien für leichtere Anweisung. Extra Soldaten. Extrarollen für den Rummel: Narr, Händler, Bogenschützen,...

Kostüme

Diese müssen nicht vollkommen sein. Farbcodes für die Guten und die Bösen ist das Wichtigste. Schminke kann für großartige Effekte eingesetzt werden, z.B. braun und grün Camouflage-Effekt bei den Geächteten, Charakterlinien für den Sheriff/Gisborne. Ernste, geometrische, schwarze Linien für die Gesichter der Soldaten/Wachen, etc. Wappenröcke (falls gebraucht) können aus alten Kissenbezügen hergestellt werden.

Dorfbewohner	Zerrissene Kleider in braun/beige
Geächtete	Grünes Oberteil, grüne oder braune Leggings/abgeschnittene Hose Grüne Kapuze oder Wappenrock, wenn möglich. Einen Klecks Rot für Will Scarlet.
Robin	Wie die anderen Geächteten, aber mit einer Spitzkappe. Bettlerkostüm für das Turnier, und (ausgeborgtes) Soldatenoberteil für Szene 9
Sheriff/Gisborne	Schwarzes Oberteil/Leggings, schwarze Stiefel darüber
Soldaten/Wachen	Graue oder schwarze T-Shirts/Leggings mit einfachem, grauen Wappenrock. Helme sind eine gute Option (aus Pappmaché)
Bruder Tuck	Braune Kutte. Am einfachsten aus einem alten braunen Bettlaken gemacht, um die Hüfte gebunden. Hängekreuz
Bischof	Wie Bruder Tuck, aber in lila oder gold. Ein Stab/Mitra wäre gut.
König Richard	Schwarze Kleider mit einem England-Wappenrock – rotes Kreuz Auf weißem Hintergrund. Umhang, um den Wappenrock zu verdecken.
Marian	Knöchellanges Kleid, Kopfbedeckung
Magd	wie Marian, aber keine Kopfbedeckung

Requisiten

Die wichtigsten Dinge:

Ein duzend Holz/Plastikschwerter, für die Geächteten, Gisborne, Sheriff und Soldaten/Wachen

Zwei Holzstäbe (natura oder Besenstile) für Robin und Little John

Nachricht für Marian, um sie an der alten Eiche festzumachen

Angel und Brot für Bruder Tuck, oder vielleicht ein Fischerhocker oder Baumstumpf

Kiste oder Truhe für den Goldtransport, plus in Goldpapier gewickelte Bücher (Barren!)

Schlüssel für den Wächter

Turnierplakat

Pfeil und Bogen für das Turnier, Rollen mit den Schützennamen für den Ansager.

Silberpfeil, der Robin am Ende präsentiert wird.

Andere Requisiten können dazu genommen werden, die für den täglichen Gebrauch der Dorfbewohner wichtig sind, für den Rummel, usw.

Kulisse

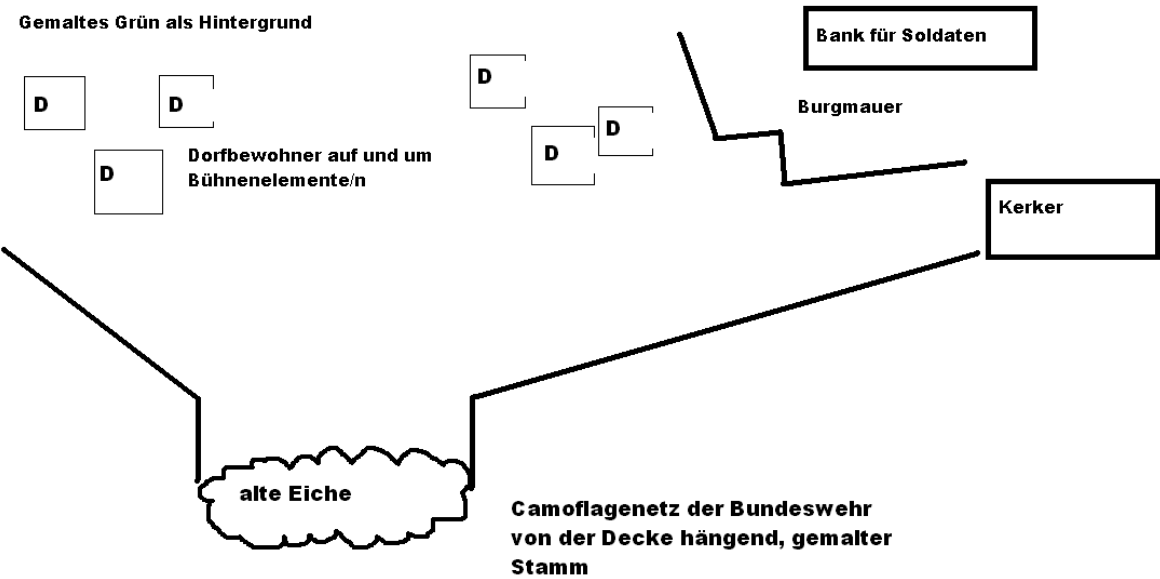
Es wird vorgeschlagen, dass eine Seite der Bühne Sheriffs Burgbereich darstellt, und die andere Seite den Sherwoodbereich. Das Bühnenbild kann einfach oder aufwendig gehalten sein, so wie Sie es wünschen.

Sheriffs Burg: Grauer Bereich. Irgendetwas, was eine Burg erahnen lässt, wie z.B. ein Erkerturm und ein Kerker. Im Originalbühnenbild wurde ein umgedrehter Holzpicknicktisch benutzt. Vielleicht ein großer, breiter Stuhl für den Sheriff.

Sherwood Forest: Grüner Bereich. Eine alte Eiche wird benötigt, welche dann auch den Wald symbolisiert, aber je mehr Bäume, desto besser natürlich.

Bruder Tucks Angelszene: Es wird ein Fluss benötigt. Dieser kann mit Hilfe eines Stoffes dargestellt werden, aber die Zeit die von Bruder Tuck gespielt wird, seinen Angelstuhl und die Rute aufzubauen, versinnbildlicht selbst schon eine Flusszene.

Bühnenbild der Originalproduktion



Überblick für den Regisseur

Szene 1 Die Geschichte wird eingeführt

Unsre Geschichte beginnt (Instrumental)

Track 15

Der Sheriff und Gisborne gehen die Dorfbewohner rauh an, auf der Suche nach Robin Hood

Wir brauchen dich,

Track 2/16

In alten Tagen,

Track 1/15

Much, der Müllersohn, platzt herein, von Gisborne und Soldaten verfolgt. Magd Marian kommt mit ihnen. Robin und die Geächteten kämpfen mit den Soldaten

Die Verfolgungsjagd (Musikeinspieler)

Track 17

Die Geächteten gewinnen. Robin schickt Gisborne und die Soldaten weg.

Robin Hood unser Retter,

Track 3/18

Marian warnt die Geächteten, dass der Sheriff eine Attacke plant.

Szene 2 – Der Plan des Sheriffs

Auf der Burg von Nottingham – der Sheriff und Gisborne freuen sich über ihren Plan.

Es gibt wirklich gar nichts, was ich nicht tu

Track 4/19

Sie und die Soldaten greifen die Dorfbewohner an.

Die Verfolgungsjagd (Musikeinspieler)

Track 17

Aber die Geächteten waren vorbereitet, und schlagen sie ein weiteres Mal.

Hebt das Schwert (unbegleitet)

Szene 3 – Das Ende von Much?

Much wird gesagt, er wird bei Sonnenaufgang gehängt. Er wird in den Kerker gebracht.

Szene 4 – Im Wald

Im Wald feiern die Dorfbewohner immer noch ihren Sieg.

Hebt das Schwert

Track 5/20

Robin erzählt ihnen, wie er Little John getroffen hat.

Robin´s Rap (rap)

Track 6 (demo)

Marian erklärt ihnen, dass Much bei Sonnenaufgang gehängt werden soll. Sie plant, Robin um Mitternacht zu treffen.

Szene 5 – Marian befreit Much

Die Dorfbewohner legen sich schlafen. Während dem Musikeinspieler lässt Marian Much frei und trifft Robin

Marian befreit Much (Musikeinspieler)

Track 21

Much erklärt den Geächteten, dass die Soldaten morgen Gold für Prinz John durch den Wald bringen möchten. Sie planen, sie abzufangen und Bruder Tuck mit einzubinden.

Szene 6 – Bruder Tuck lässt Robin Baden gehen

Bruder Tuck geht angeln und lässt Robin Hood ins Wasser fallen, ohne zu wissen, wer er ist.

Trag mich übers Wasser

Track 7/22

Bruder Tuck entschuldigt sich und stimmt zu, den Geächteten zu helfen.

Szene 7 – Das Gold ist bereit

Auf der Burg von Nottingham – der Sheriff beaufsichtigt, wie das Gold für den Transport hergerichtet wird.

Szene 8 – Robin führt seinen Plan aus

Die Geächteten, als Mönche verkleidet, greifen die Männer des Sheriffs im Wald an, klauen das Gold und entführen einen Soldaten

Sanctus/ Die Verfolgungsjagd

Track 8/23

Der entführte Soldat erzählt ihnen, was sie alarmiert, dass Gisborne Marian am nächsten Tag heiraten wird. Robin hat einen Plan. Er nimmt die Uniform des Soldaten als Verkleidung.

Szene 9 – Auf der Burg

Nottingham Castle – der Sheriff diszipliniert seine Wachen /Soldaten.

Robin Hood unser Retter (Musikeinspieler)

Track 24

Szene 10 – Der Bischof wird „eingeweihet“

Maid Marian, ihre Magd und die Geächteten machen es den Dorfbewohnern gemütlich.

Wir brauchen dich (Musikeinspieler)

Track 16

Der Bischof von Hereford passiert durch den Wald

Wir brauchen dich**Track 9/25**

Robin und Bruder Tuck zeigen dem Bischof, welche Misere Gisborne verursacht hat. Der Bischof wird überzeugt, Gisborne und Maid Marian nicht zu verheiraten. Much erzählt Robin über das Bogenschussturnier. Die Geächteten, sie denken an eine Falle, warnen Robin vor der Teilnahme.

Ihr seid in Gefahr**Track 10/26**

Robin verkleidet sich als Bettler und geht zum Nottinghamrummel (Turnier).

Szene 11 – Das Turnier**Auf geht's zum Turnier****Track 11/27**

Wenn das Bogenschussturnier beginnt, singen der Sheriff und Gisborne ihr Duett

Es gibt gar nichts, was ich nicht tu**Track 12/28**

Die Finalisten werden aufgerufen, einer von ihnen ist Robin in Verkleidung. Er gewinnt und erhält seinen Preis, doch wird von den Soldaten festgehalten. Die Geächteten kommen zu seiner Verteidigung, aber alle hören auf, als König Richard seine Identität preis gibt. Er verbannt den bösen Sheriff und Gisborne und gibt Robin und Marian seinen Segen.

Mach den Rockin' Robin**Track 13/29****Unsere Geschichte ist aus****Track 14/30****Mach den Rockin' Robin – Encore****Track 13/29**