



## Ribbelspel: “ROX - Alles of niks”

**Duur:** 60 - 90 min

**Locatie:** Buiten, bos of terrein

*Met liefde gemaakt door Gewest Bremstamper*

### Inleiding

Tijdens dit spel zullen de Ribbels zich als echte superhelden wanen. Gert Verhulst heeft namelijk groot nieuws: Rick, Olivia en Xavier van ROX stoppen ermee 😬 Maar niet getreurd! De 3 nieuwe leden van ROX staan al klaar (Je kan zelf bepalen wie je hiervoor kiest, maar kies best iemand die de leden kennen, zoals bijvoorbeeld leiding).

### Uitleg

Vooraleer Gertje de namen van de nieuwe leden wil verklappen, moeten de ribbels zichzelf eerst bewijzen als superhelden. Telkens ze een opdracht in goede banen voltooien, verdienen ze een cijfer van de gsm-nummer van Gertje (Gertje kan gespeeld worden door een andere leiding of kookouder). Wanneer ze alle opdrachten hebben uitgevoerd, kunnen ze hem uiteindelijk opbellen en zal hij vertellen wie de nieuwe leden van Rox zijn!

### Superheldenopdrachten:

1. Maak een echte **superheldenkreet**, die je telkens na een gelukte opdracht met z'n allen juicht.
2. **Superhelden en schurken:** (Ratten en raven in een superheldenjasje) De leden staan in 2 rijen met hun rug tegen elkaar. De ene rij zijn de superhelden, de andere de schurken. De leiding begint met een verhaaltje te vertellen. Wanneer de leiding “superhelden” zegt, lopen de superhelden weg tot een bepaalde grens en proberen de schurken hen te tikken. Wanneer superhelden getikt worden, horen ze bij de schurken. Wanneer de leiding “schurken” zegt, is het omgekeerd en lopen de schurken weg.
3. **Blind superheldentikkertje:** Duid 1 of 2 leden aan om de tikker te zijn. Deze worden geblinddoekt. Iedereen moet bij de start van het spel als een superman lopen. Wanneer leden getikt worden, gaan ze aan de kant staan.
4. **Spinnenweb:** Spiderman heeft gehoor gekregen van de superheldenopdrachten en wil de ribbels graag helpen! Laat de ribbels door een spinnenweb klauteren gemaakt van touw. Als alle leden door het web geraken, zonder het touw aan te raken is de opdracht geslaagd!
5. **Obstakelparcours:** Elke superheld is heel behendig. Daarom is het ontzettend belangrijk dat dit getest wordt! Verdeel de groep in 2 ploegen en laat hen om ter snelste een obstakelparcours uitvoeren. De snelste ploeg wint!

6. **Ochtendgymnastiek:** Om een bandiet op verslagen, moeten superhelden natuurlijk ook in topconditie zijn! Test de conditie van de ribbels door hen te laten zwoegen en zweten op “ochtendgymnastiek” van Samson & Gert.
  7. **Tienbombal:** Superhelden moeten ook goed kunnen samenwerken. Ze moeten proberen om samen de bom (een bal) te ontmantelen door de bal 15 keer door te geven zonder dat die op de grond valt. Maar pas op! De leiding kan de bal afpakken, dan moeten de ribbels terug van 0 beginnen tellen.
  8. **Omgekeerdsuperheldenverstoppertje:** superhelden moeten goed zijn in zoeken en zelf niet gevonden worden! Een van de superhelden (of leiding) gaat zich verstoppen, en de Ribbels zoeken deze persoon. Als je de persoon gevonden hebt moet je je samen bij de verstopte persoon verstoppen.
  9. **Superhelden pictionary:** Superhelden zijn super goed in het van ver herkennen van vijanden, vrienden of mogelijke gevaren. De leiding tekent pictionary gewijs figuren, en de superhelden herkennen ze zo snel mogelijk. Bv. batman, een boef, een kluis, een brand...
  10. **Slapende boef:** er is een slapende boef gevonden. De Ribbels moeten proberen om de boef te vangen zonder dat de boef wakker wordt. Alle Ribbels starten op 1 lijn op een veilige plek (10m of meer van de boef). Als de leiding ‘start’ zegt sluipen ze met zo weinig mogelijk geluid tot bij de boef. Als ze de boef kunnen tikken, zijn ze gewonnen. Maar! Als de boef hen hoort, en de boef wordt wakker, dan moeten de superhelden proberen zo snel mogelijk terug te keren naar hun veilige plek (achter de lijn). Als een superheld gevangen wordt door de boef voor de superheld veilig is mag deze superheld (even) niet meer meedoen.
- 

### **Materiaal:**

- Superhelden/Boeven verhaal
- Touw om spinnenweb te maken
- Obstakel parcours
- Bal
- Papier + tekengerief