

Het blote voeten-spel

Het is heerlijk om 's zomers met je blote voeten door het warme zand te lopen of op een vochtig grasveld te spelen. Bij veel spelletjes of tochten heb je je handen nodig voor het uitvoeren van allerhande opdrachten. Bij het blote voeten-spel niet. Daar heb je, de naam zegt het al, je voeten bij nodig. De opdrachten kunnen deel uitmaken van een 'voettocht', een speurtocht aangegeven met voetjes. Ook kan het gaan om een spelencircuit of vormen de onderdelen bij elkaar het voetenveld. Kortom, mogelijkheden te over om er iets leuks en bijzonders van te maken.

N.B. Geef de deelnemers als prijsje eens een wit voetje: Een gipsen voet op een standaardje.

De volgende opdrachten kunnen worden gegeven:

- a. *Sandalen maken* - Het is handig om het opdrachtenrondje/de tocht te starten met het maken van sandalen of mocassins.
- b. *Snoezelen* - De speler blinddoeken en dan met z'n voeten tien voorwerpen laten voelen die op de grond zijn neergelegd en deze laten benoemen.
- c. *Een verfafdruk maken van je voet* - Je kunt twee spelers bij elkaar de voeten laten beschilderen.
- d. *Schrijven/tekenen met je voet* - Dit kun je combineren met de vorige opdracht, bijvoorbeeld door eerst een vel papier te signeren, alvorens daar je voetafdruk op te zetten.
- e. *Een wit voetje halen* - Van je voet een afdruk maken in vochtig zand en daar vervolgens gips in gieten. Succes verzekerd! Goed laten drogen en daarna het zand eraf borstelen.
- f. *Tenen schminken* - Bijvoorbeeld op de nagel van je grote teen een gezichtje schminken.
- g. *Blubberen* - Geblinddoekt blootsvoets een parcours afleggen met o.a. blubber, natte dweilen en dennenappels op de grond. Enkele ijsklontjes her en der neergelegd misstaan ook niet.
- h. *Een kringetje maken* - Deelnemers gaan op hun rug liggen met hun voeten in de lucht. Via hun voeten proberen ze een grote bal de kring rond te laten gaan.
- i. *Met je tenen/op je voeten een voorwerp vervoeren*, bijvoorbeeld een balletje over een bepaald parcours.
- j. *Voetworstelen* - Twee deelnemers staan tegenover elkaar, met hun handen pakken ze hun tegenstander vast aan de schouders. Ze moeten elkaar nu proberen op de tenen te trappen. Als iemand dit een aantal malen (bijvoorbeeld vijf keer) is gelukt, dan is het spel voorbij.

Benodigheden:

uitgeknipte kartonnen voetjes om parcours aan te duiden

Uitgeknipte kartonnen voeten met de beschrijving van de opdrachten daarin genoteerd

Troep voor de 'blubberbaan', zoals dweilen, dennenappels en 'smurrie'