

De bel luidt. Na een dag van leren, volgt weer de vrolijke tocht van school naar huis. En wat er op die tocht allemaal kan worden beleefd, gaan we met dit gezellige spel spelen.

Twee tot zes personen kunnen er aan deelnemen en ieder ontvangt een mascotte, die op het midden van het speelveld wordt geplaatst. Wie het hoogste aantal ogen met de dobbelsteen gooit, mag beginnen. Hij gooit dan nogmaals en mag zijn mascotte zoveel plaatsen vooruitzetten, als hij ogen heeft gegooid. Gooit een speler zes ogen, dan mag hij nogmaals gooien. Alleen wanneer hij voor de derde maal zes ogen gooit, moet hij twee beurten overslaan. Wie het eerste thuis is, heeft het spel gewonnen.

De rode cijfers hebben de volgende betekenis:

3

De agent zorgt er voor, dat er geen ongelukken gebeuren. Vraag daarom altijd aan een agent, of hij je helpt bij het oversteken van een drukke weg. Je mag meteen doorgaan naar nr. 7.

6

Een speelgoedwinkel! Even kijken naar die Meccano-dozen, Schuco-auto's en Jumbo-spelen. Er valt zoveel te zien, dat je één beurt moet overslaan.

9

Wie laat nu z'n vulpen op school liggen. Niets aan te doen, terug naar school om hem te halen en weer opnieuw beginnen.

12

Op de autopod gaat het héél wat vlugger. Je mag doorgaan naar nr. 18.

16

Het is leuk om in het park naar de dieren te kijken en je vergeet er gewoon de tijd door. Eén beurt overslaan.

20

Wie kan het hardst lopen? Au, Piet valt op z'n neus en moet één beurt overslaan, om van de schrik te bekomen.

21

Kees behaalt nu een voorsprong en mag nog eens gooien.

24

„Heb jij die nieuwste Jubileumzegel al?" Postzegels ruilen is een mooie liefhebberij, maar kost veel tijd. Eén beurt overslaan.

28

Oei, Jan heeft katekwaad uitgehaald en de agent zit hem achterna. Hij moet helemaal terug naar nr. 18 om de agent te ontlopen.

32

Bokspringen is leuk werk en je bent er vlugger door thuis. Daarom mag je doorgaan naar nr. 37.

DE SCHOOL GAAT UIT

36

Even een partijtje voetballen. Jawel, maar zó kom je niet thuis. Twee beurten overslaan.

41

Het is levensgevaarlijk om achter een auto aan te hangen. De auto rijdt een andere straat in en heeft zo'n grote vaart, dat Huib pas op nr. 8 van de auto kan afkomen. Dat is meteen een goeie les voor hem.

46

Wat een prachtige nieuwe auto is dat. De jongens bekijken hem van alle kanten en vergeten helemaal de tijd. Eén beurt overslaan.

50

Kijk eens hoe keurig deze scholieren rechtdoor naar huis lopen! Ze mogen daarom doorlopen naar nr. 56.

54/55

Bij het voetballen hebben ze een winkelruit ingegooit. Klaas loopt hard weg, maar Piet wordt door de winkelier in z'n kraag gepakt en krijgt een flinke afstraffing. Voor straf twee beurten overslaan.

58

Een van de jongens valt bij de brug in het water. Hij is natuurlijk drijfnat als hij er uitkomt en moet daarom op droge kleren wachten. Hij mag pas verder gaan als de andere spelers hem zijn gepasseerd.

62

Als je 't gewoon niet eens kunt worden, dan maar een robbertje vechten. Dat duurt wel even en daarom moet er één beurt worden overgeslagen.

66

Hoera, we zijn weer thuis. Wie het eerst dit nummer bereikt, of er overheen gooit, heeft het spel gewonnen.

nr. 210

uitg. Hausemann & Hötte, Amsterdam
Hofleverancier

