

De reis om de wereld.

Op de meest onderhoudende manier wordt hier onzer jeugd eene geheele historie der natuur al spelende, geleerd; maar ook voor onze kleintjes is dat spel een lichtverstaanbaar en opwekkend bezigheidsmiddel. Het plan der aarde, in 36 velden verdeeld, van boven naar beneden met *A* tot *F*, en in de lengte met 1-6 be- teekend, wordt op het midden der tafel gelegd. Bij elk van deze velden behoort een van de nevensgaande 36 prentenkaartjes, die een aanschouwelijk denkbeeld van de menschen en dieren geven, in de bedoelde streken levende, of van de daar voorhanden natuurmerkwaar- digheden.

Deze kaartjes worden goed doorelkander geschud, aan de medespelers gelijkmatig verdeeld. De speler voor zich leggen — Voor elk kaartje is een bepaalde inleg in de kas te betalen.

De kashouder moet met beide dobbelsteenen het eerst gooien, — werpt hij, bij voorbeeld, *C 5*, zoo kan het kaartje *C 5* (Indiaan op de buffeljacht) op het bedoelde veld van het plan, dus op het vijfde veld in de derde (*C*) rij, ingevoegd worden. Het werpen en opleggen van de verdubbelde kaartjes op de planvelden wordt zoo lang voort gezet tot dat een van de spelers al zijne kaartjes er ingevoegd heeft. Deze wint $\frac{2}{3}$ der kas; wie het laatste kaartje oplegt, krijgt de rest. Die een kaartje trekt, waarop zich geene menschelijke figuur bevindt, moet 2 spelmerken boete aan de kas betalen. De kassier leest hardop de namer, op de geruite velden van het plan aangegeven, terwijl de bezitter van het toebehoorende kaartje heeft te zeggen, wat voor menschen, dieren of natuurschilderingen hij er op vindt.