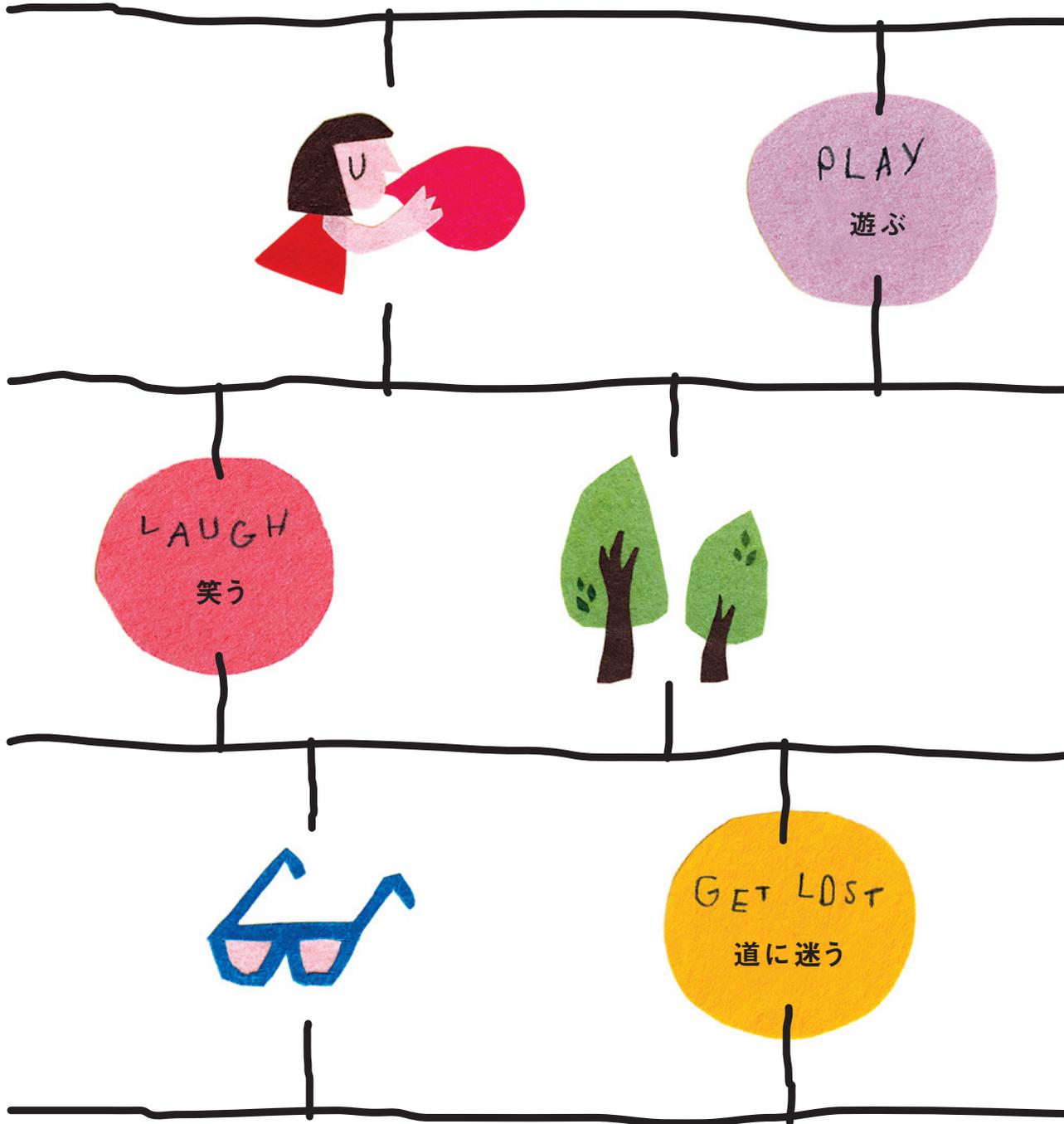


Mammoth Game

Amidakuji Storytelling

あみだくじでストーリーをつくろう | concept: Chris Berthelsen artwork: Hiyoko Imai



HOW TO PLAY

あそびかた

1. 左の4つのどれかをえらび線にそってすすみ、
絵や文字にぶつかったらお話を考えて次にすすむ。
 2. 右のゴールの絵にたどりつくまで、ぶつかった絵や文字を使って
文章をつくり、物語を完成させる。
 3. 4つのコースをすべてたどって、4つのストーリーをつくる。
- ※ 同じコースをもう一度たどって、ちがったストーリーも考えてみてね!

1. Choose any of the 4 illustrations on the far left as a starting point.
Begin telling your story- based on the illustration.
2. Next, follow the line until reaching another line- go up or down once you bump into another
line. From there you'll encounter another illustration to use to continue telling your story.
3. Repeat this process until you reach one of the illustrations on the far right-
and use the final illustration to end your story.
4. After completing one story. Repeat the process starting
with a different illustration on the far left.
5. Once you've told a story starting with each of the illustrations on the far left- begin with
the top illustration again but this time use the same illustrations to tell a totally different story.

The game board consists of four horizontal paths connected by vertical lines. The paths lead to four different goal illustrations on the right: a red apple and an orange, a birthday cake, a blue ink bottle and a pen, and a sailboat. The paths are labeled with text in circles: 'MEET A FRIEND 友達に会う' (yellow circle), 'RUN 走る' (green circle), 'EAT 食べる' (red circle), and 'MEET A FRIEND 友達に会う' (yellow circle).

例文:たいこを3回たいたら、そこから風船がとびだして、森のなかまでとんでった。ぼくは森で道にまよい、山道ぐるぐる歩いたら、だれかのくつ落ちていた。もう少しすすむとカバンを発見。そのまますすんでいくと、どこからともなく歌声が…。歌声にひかれて走っていくと、そこにはおいしいリンゴとオレンジ。おなかいっぱい食べたもの食べて、さあどうやって帰ろうか?