

Mammoth Game

Amidakuji Storytelling

あみだくじでストーリーをつくろう

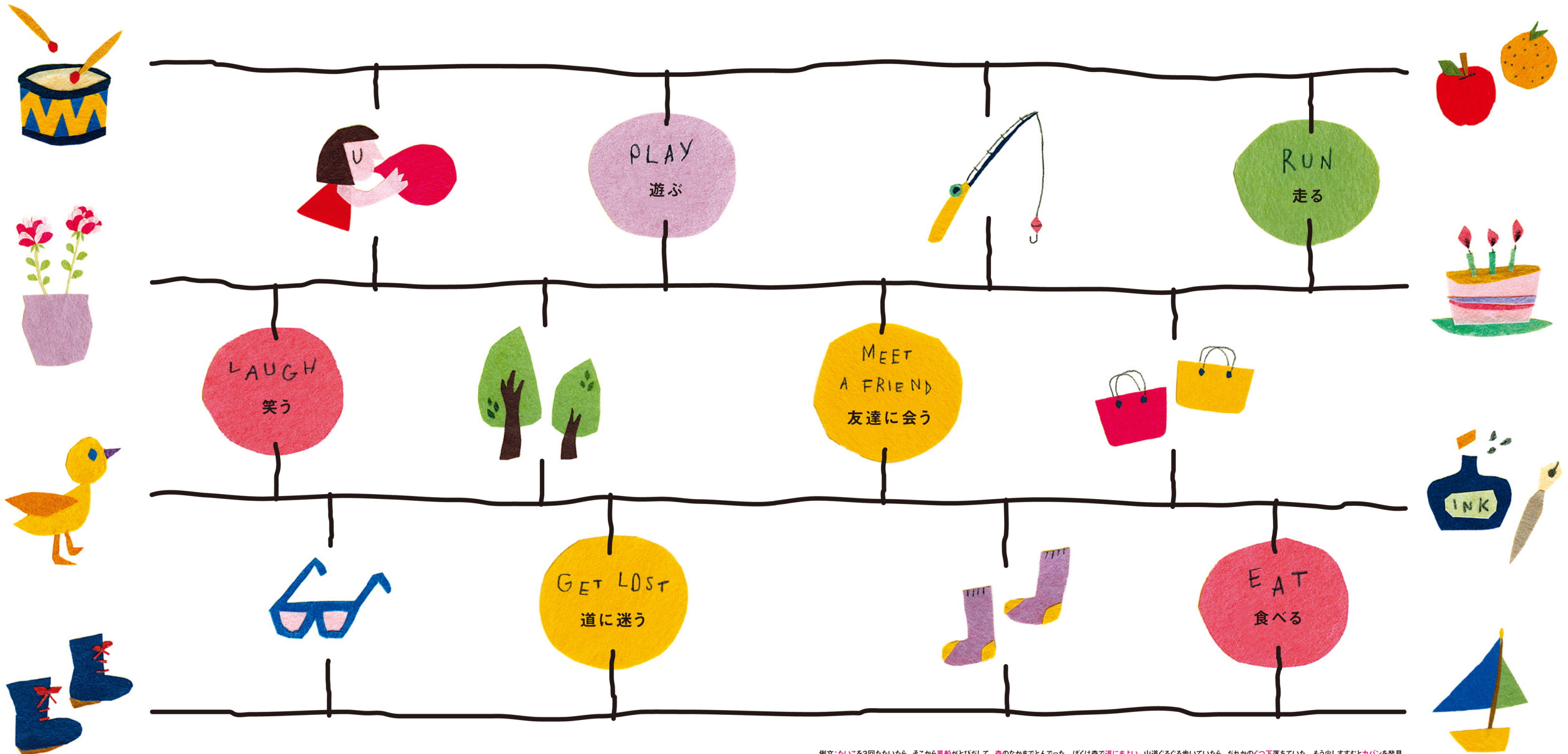
concept: Chris Berthelsen artwork: Hiyoko Imai

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.



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。ほくは森で**道にまよい**、山道ぐるぐる歩いていたら、だれかの**くつ**下落ちていた。もう少しすすむと**カバン**を発見。そのまままっすぐ歩いていくと、どこからともなく歌声が…。歌声にひかれて**走っていく**と、そこにはおいしいそうな**リンゴ**と**オレンジ**。おなかいっぱいいたもの食べて、さあどうやって帰ろうか?