



解説 01 めいじのむらで 『ウォーリーをさがせ！』

Where's Waldo?/Where's Wally? © DreamWorks Distribution Limited. All rights reserved.

01 めいじのむらで『ウォーリーをさがせ！』(★☆☆)



- ・絵の中から「イヌのくさりにごようじん」シーンを探す
- ・鎖に引っ掛かりそうな人が抱えているもの＝「コップ」
- ⇒裏面のMAPで「コップ＝学習院長官舎」に向かう
- ・手がかりから「はさみときつねの真ん中のもの(それぞれの言葉の真ん中)＝さつ」という答えを得る

01 めいじのむらで『ウォーリーをさがせ！』(★☆☆)

ヒント 040

D 「ぎょうれつの できる りはつてん」
 ひだりどなりの お店の
 かんばんに かかれたものを
 ひだりから じゅんばんに
 たどってみよう。

むかうばしょ **Dのこたえ** **まきもの**

白ひげ **のてがかり**

なかったもの をたどると？

ウォーリーのなかまをみつけたよ！

白ひげ **のてがかり**

なかったもの をたどると？

なまえと てがかりを かきうつしたら、
 こたえを かんがえてみよう！

パネルははがしたり、イタズラしたりしないでください。
 このゲームは、町内を歩きながら謎を解く、児童館専用ゲームです。
 時間：9:45～16:30 11月は9:45～15:30(土日祝は～16:30)、12月は10:15～15:30
 受付：正門・北口付近所 料金：1キート500円(税込)

よだかのレコード

- ・絵の中から「ぎょうれつの できる りはつてん」シーンを探す
- ・その左の店の看板には絵本の絵がある
- ・「紫⇒黄色⇒赤⇒水色」の順に線たどると、「まきもの」
- ⇒裏面のMAPで「巻物＝東松家住宅」に向かう
- ・手がかりから「なかったもの(左からたどる)＝あお」という答えを得る

01 めいじのむらで『ウォーリーをさがせ！』(★☆☆)

ヒント 050

E 「びじんに みとれた ウェイター」
このひとが もっているものが
さいごになるように しりとりを しよう。
まえから 2つめに くるものが こたえ。


〇〇〇
むかうばしょ


〇〇〇
Eのこたえ
でんきゅう


〇〇〇〇〇


〇〇〇


〇〇〇の
ボトル

ウェンダ のてがかり

しりとりで

つかわない

ものは？



ウォーリーのなかまをみつけたよ！

ウェンダ のてがかり

しりとりで

つかわない

ものは？

なまえと てがかりを かきうつしたら、
こたえを かんがえてみよう！

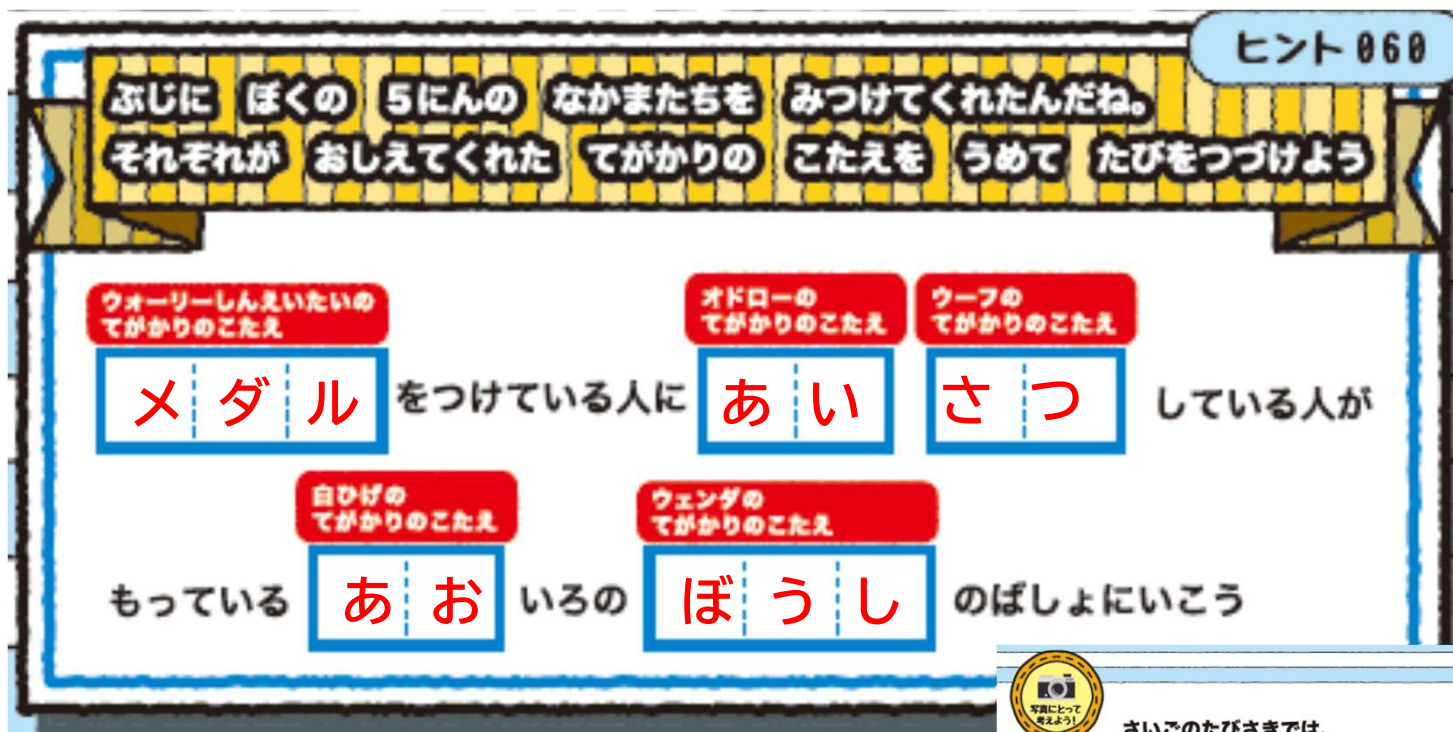


パネルははがしたり、イタズラしたりしないでください。
このゲームは、町内村内を歩きながら遊ぶ、児童遊園地ゲームです。
時間：9:45~16:30 ※11月は9:45~15:30(土日祝日~16:30)、12月は10:15~15:30
費用：3回券100円(税込) 回数券1000円(税込)

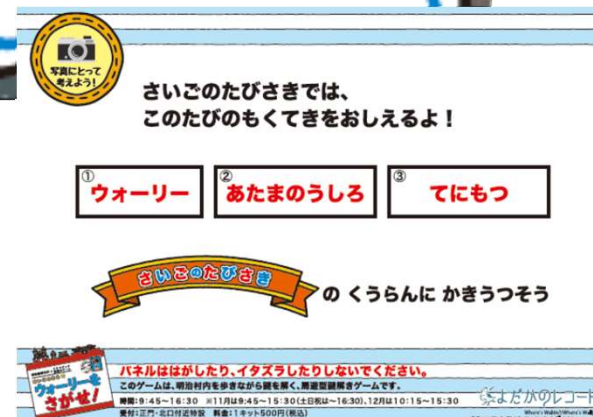
めいじのむらでウォーリーをさがせ！

- ・絵の中から「びじんに みとれた ウェイター」シーンを探す
- ・この人が持っているもの=ワインボトル
- ・最後になるようにしりとりをし、「ひとで⇒でんきゅう⇒うきわ⇒ワイン」となり、2つめは「でんきゅう」⇒裏面のMAPで「電球=北里研究所」に向かう
- ・手がかりから「(しりとりで)つかわないもの=ぼうし」という答えを得る

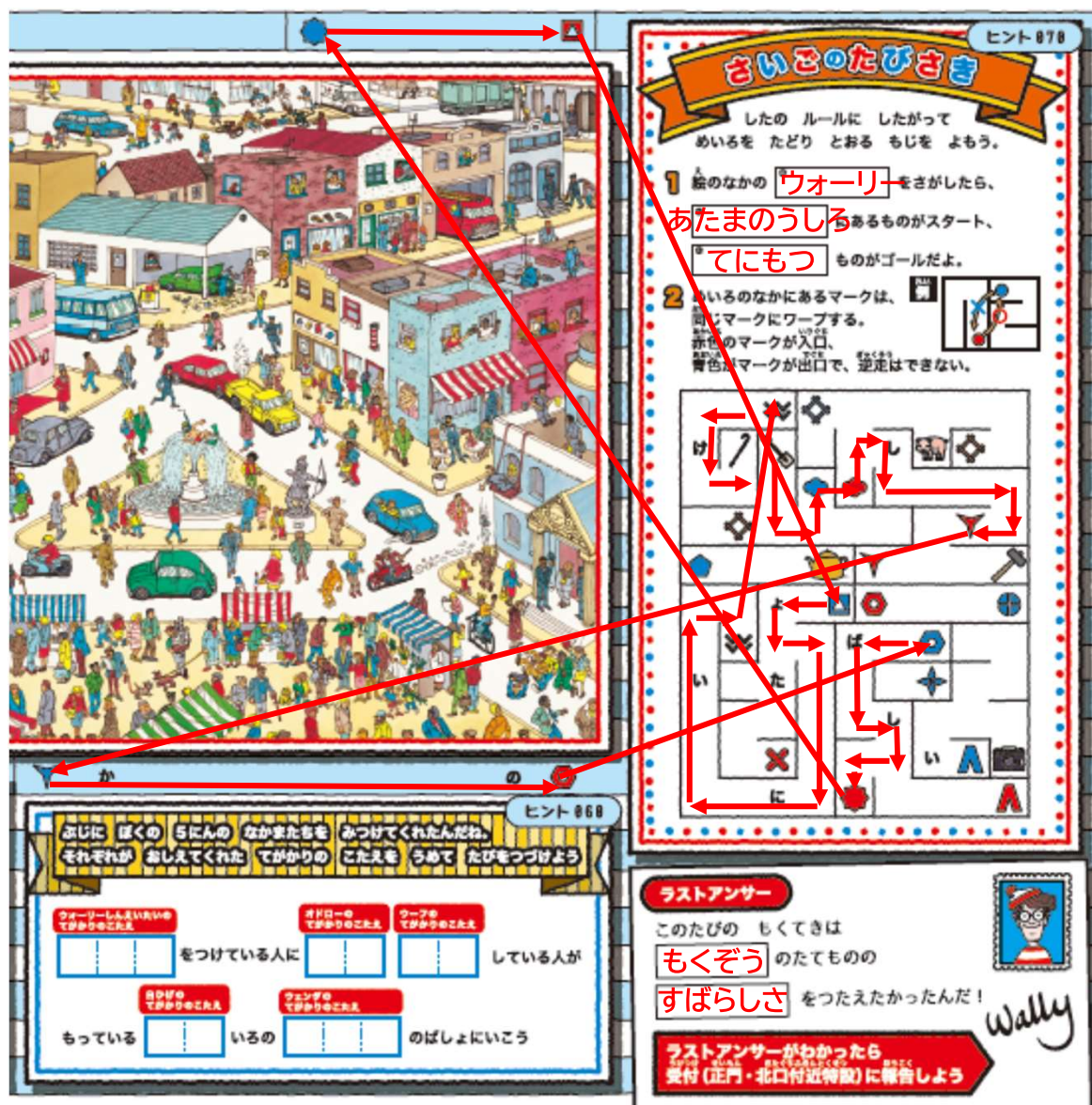
01 めいじのむらで『ウォーリーをさがせ！』(★☆☆)



- ・ここまでで得た答えを埋めると上記のようになる
- ・裏面のMAPから「青色の帽子＝森鷗外・夏目漱石住宅」へ向かう



01 めいじのむらで『ウォーリーをさがせ！』(★☆☆)



- ・手がかりをもとに絵を見ると、
ウォーリーのあたまのうしろのもの
=**スコップ**(スタート)
ウォーリーが手に持つもの
=**つえ**(ゴール)
- ・情報とルールの通りに迷路を
たどると、左記のようになる
「しかのばしよにいけ」
・「鹿」=**聖ヨハネ教会堂**

