



## キャラクターを 飛ばそうカード



好きなキャラクターを選んで  
飛ばそう！

[scratch.mit.edu/fly](https://scratch.mit.edu/fly)

## キャラクターを 飛ばそうカード

この順番でカードを使おう：

- ① キャラクターを選ぼう
- ② 飛ばしてみよう
- ③ 背景の見た目を変えよう
- ④ インタラクティブにしよう
- ⑤ 雲を動かそう
- ⑥ ハートを集めよう
- ⑦ ポイントを集めよう

[scratch.mit.edu/fly](https://scratch.mit.edu/fly)

# キャラクターを選ぼう

飛ばすキャラクターを選ぼう。



キャラクターを飛ばそう

1

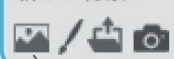
Scratch

# キャラクターを選ぼう

[scratch.mit.edu/fly](https://scratch.mit.edu/fly)

## 準備しよう

新しい背景:



はいけい えら 背景を選ぼう。



新しいスプライト:



と 飛ぶテーマから スプライトをひとつ選ぼう。



## このコードを足してみよう

がクリックされたとき

前に出す

空をとぶときが来た！ と 2 秒言う

スプライトに言ってほしいことを打ち込もう。

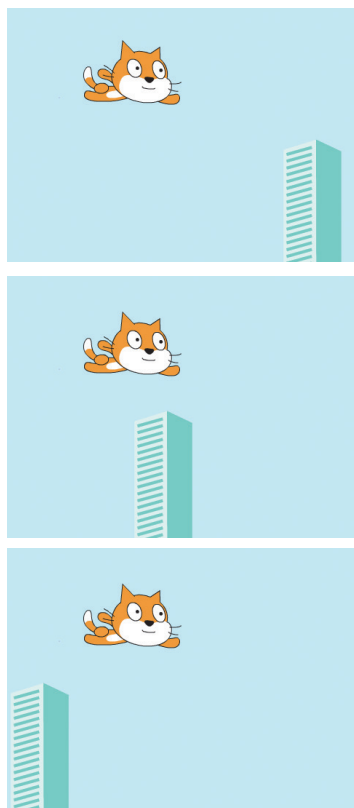
## 試してみよう

みどり はた 緑の旗をクリックして 実行してみよう。



# 飛ばしてみよう

背景を動かしてみよう。  
キャラクターが動いているように見えるよ。



キャラクターを飛ばそう

2

Scratch

# 飛ばしてみよう

[scratch.mit.edu/fly](https://scratch.mit.edu/fly)

## 準備しよう

新しいスプライト:

ビルなどの飛び去る  
スプライトを選ぼう。



## このコードを足してみよう



がクリックされたとき

ずっと

x座標を 250 にする

ステージの右端から  
始まるようにしよう。

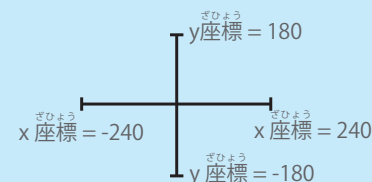
100 回繰り返す

x座標を -5 ずつ変える

左に動かすために  
マイナスの数を入力しよう。

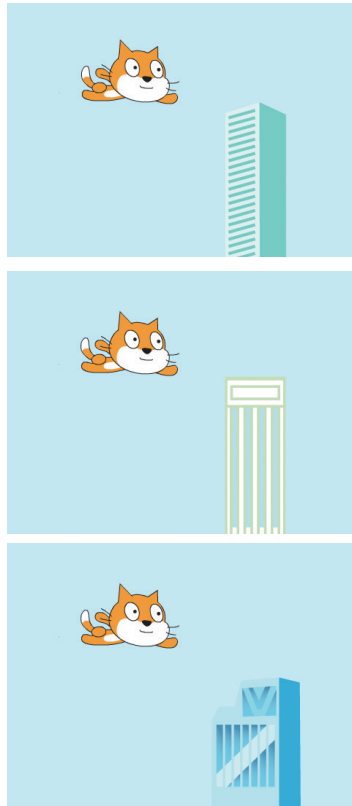
## ヒント

x座標はステージ上の左右の位置を表しているよ。



# 背景の見た目を変えよう

いろいろな背景を足してみよう。



キャラクターを飛ばそう

3

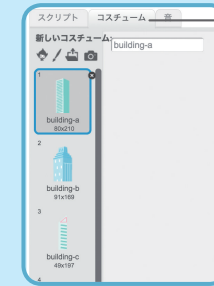
Scratch

# 背景の見た目を変えよう

scratch.mit.edu/fly

## 準備しよう

Buildingsスプライト  
を選択しよう。

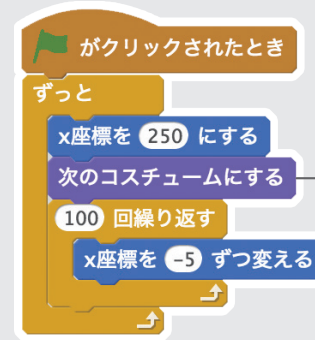


それから、コスチューム  
タブをクリックして他に  
どんなコスチュームが  
あるのか見てみよう。

## このコードを足してみよう



スクリプト タブを  
クリックしてみよう。



コスチュームを変える  
ためにこのブロックを  
足してみよう。

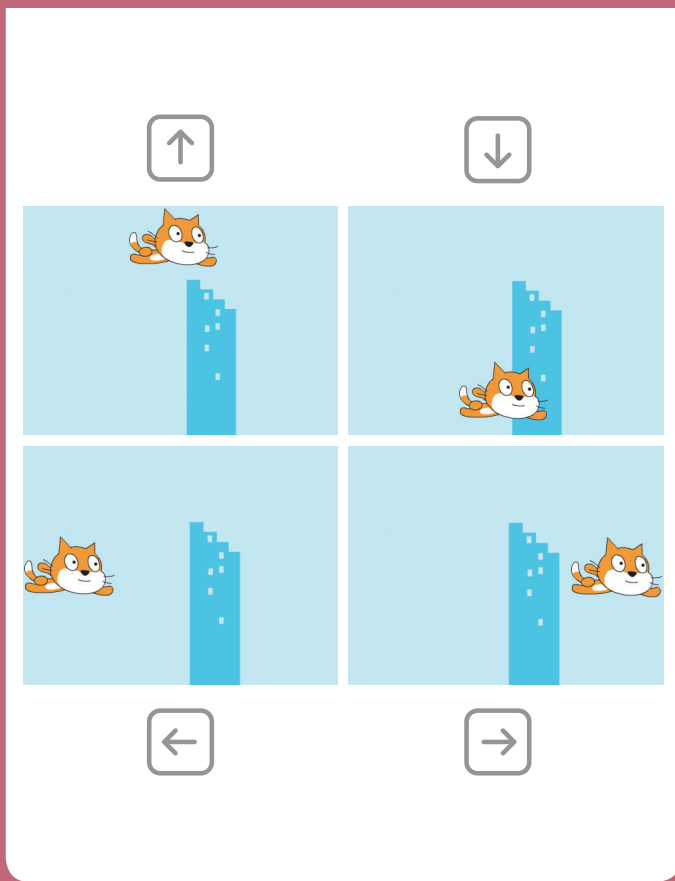
## 試してみよう

緑の旗をクリックして  
実行してみよう。



# インタラクティブにしよう

矢印キーを押したときに  
キャラクターが動くようにしよう。



キャラクターを飛ばそう

4

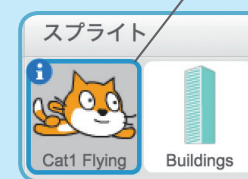
Scratch

# インタラクティブにしよう

scratch.mit.edu/fly

## 準備しよう

クリックして飛ばす  
スプライトを選ぼう。



## このコードを足してみよう

上向き矢印 ▼ キーが押されたとき  
y座標を 10 ずつ変える

下向き矢印 ▼ キーが押されたとき  
y座標を -10 ずつ変える

左向き矢印 ▼ キーが押されたとき  
x座標を -10 ずつ変える

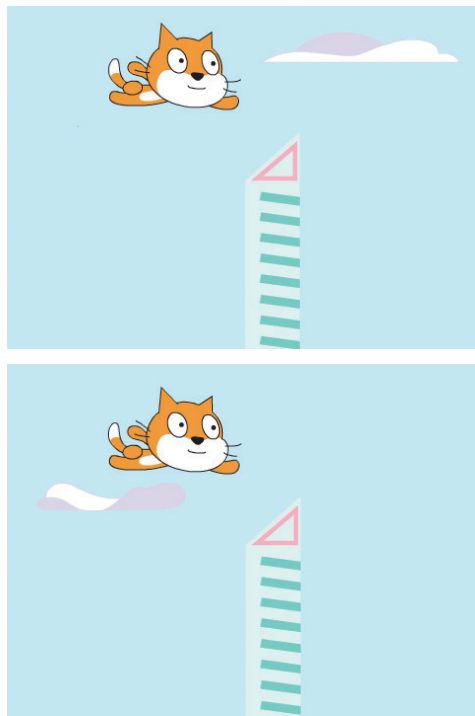
右向き矢印 ▼ キーが押されたとき  
x座標を 10 ずつ変える

## 試してみよう

矢印キーを押してキャラクターを動かしてみよう。

# 雲を動かそう

空に浮かぶ雲を動かしてみよう。



キャラクターを飛ばそう

5

Scratch

# 雲を動かそう

scratch.mit.edu/fly

## 準備しよう

新しいスプライト:

ライブラリーからCloudsを選ぼう。



## このコードを足してみよう

y座標を 1 から 10 までの乱数

乱数ブロックを「y座標を~にする」ブロックにはめてみよう。

がクリックされたとき

ずっと

y座標を 1 から 180 までの乱数 にする

x座標を 250 にする

次のコスチュームにする

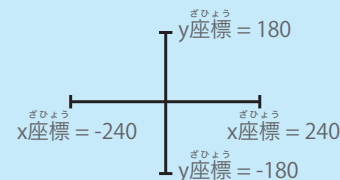
50 回繰り返す

x座標を -10 ずつ変える

雲が画面の上半分だけを飛ぶように1から180までに設定しよう。

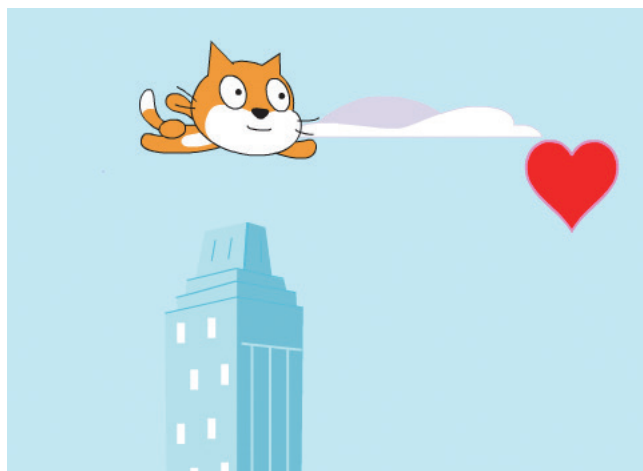
## ヒント

y座標はステージ上の上下の位置を表しているよ。



# ハートを集めよう

集めるハートや  
空飛ぶ物体を足してみよう。



キャラクターを飛ばそう

6

Scratch

# ハートを集めよう

[scratch.mit.edu/fly](https://scratch.mit.edu/fly)

## 準備しよう

新しいスプライト:



ハートなどの  
スプライトを選ぼう。



## このコードを足してみよう

マウスのポインター へ行く

マウスのポインター  
ランダムな場所

メニューから  
ランダムな場所を選ぼう。

がクリックされたとき

ずっと

ランダムな場所 へ行く

x座標を 250 にする

次のコスチュームにする

32 回繰り返す

x座標を -15 ずつ変える

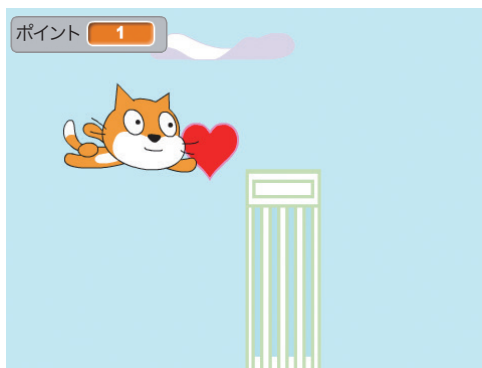
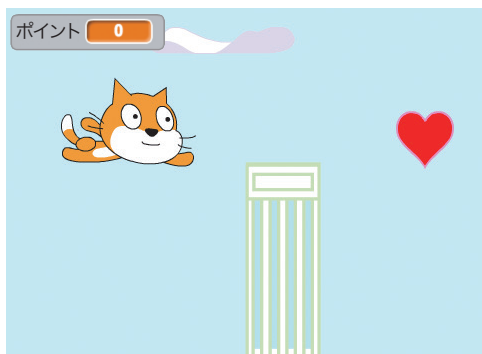
## 試してみよう

緑の旗をクリックして  
実行してみよう。



# ポイントを集めよう

ほか ぶつたい  
ポイントを集めるようにしよう。



キャラクターを飛ばそう

7

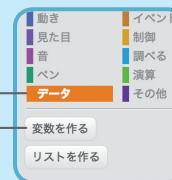
Scratch

# ポイントを集めよう

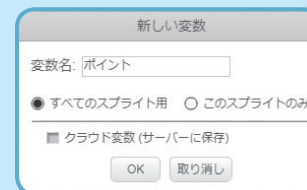
scratch.mit.edu/fly

## 準備しよう

データを  
選択しよう。



変数を作る  
をクリックしよう。

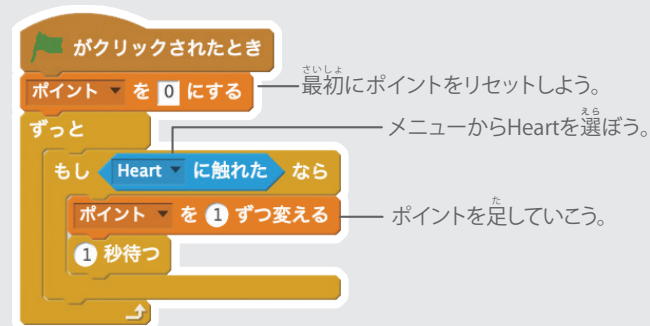


この変数を「ポイント」という  
名前にしてOKをクリックしよう。

## このコードを足してみよう



飛んでいる  
スプライトを  
えらばう。



## 試してみよう

緑の旗をクリックして  
実行してみよう。

