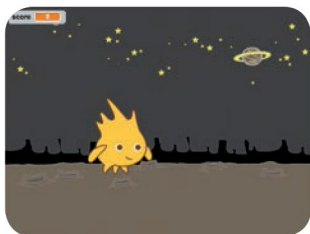




## 捉迷藏遊戲 活動卡片



讓角色出現並消失，  
來製作一個捉迷藏遊戲。

## 捉迷藏遊戲 活動卡片

請依序使用這些卡片：

- 1 消失了
- 2 點一下並說話
- 3 驚喜時光
- 4 隨機改變！
- 5 點一下來得分
- 6 藏身地點

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



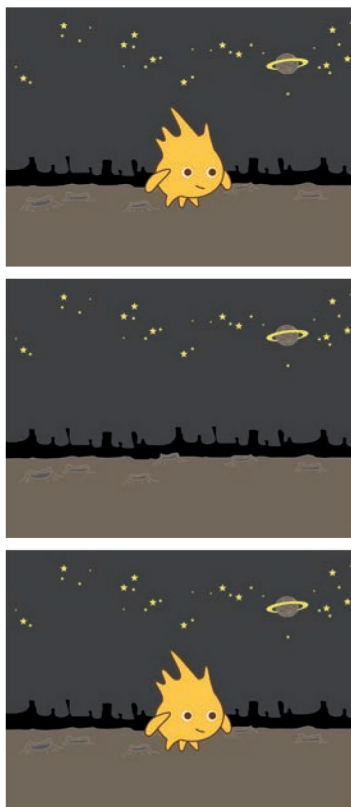
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 消失了

讓角色消失又再次出現。



捉迷藏遊戲

1

SCRATCH

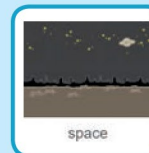
## 消失了

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

### 準備好

新的背景

選擇一個背景。



選擇一個要躲藏的角色。

新的角色：



### 加入程式碼



### 嘗試看看

點一下綠色旗子來開始執行





### 點一下並說話

當你點一下角色時，讓角色說些話。



### 點一下並說話

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

#### 準備好

點一下，來選擇角色。



點一下 **音效** 分頁。



然後從音效庫選擇一個音效。

#### 加入程式碼

點一下 **程式** 分頁。

當角色被點擊

播放音效 **hey**

說出 **找到了!** 1 秒

輸入你想要角色說的話。

#### 嘗試看看



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 驚喜時光

讓角色在出現之前，  
等待一段隨機的時間



捉迷藏遊戲

3

SCRATCH

## 驚喜時光

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

### 準備好

點一下，來選擇角色。



點一下 **造型** 分頁  
再選擇一個你想要的造型。



### 加入程式碼

點一下 **程式** 分頁

當 被點擊

重複無限次

隱藏

等待 隨機取數 1 到 5 秒

顯示

等待 1 秒

「隨機取數」積木

### 小技巧

試玩隨機時間！嘗試輸入不同的數字範圍。

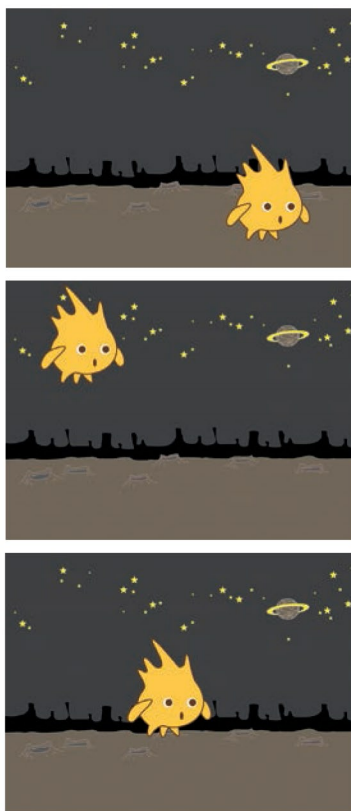
等待 隨機取數 0.5 到 1.5 秒





### 隨機改變！

讓角色隨機的跳躍到  
舞台上的任何地方



### 隨機改變！

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

#### 準備好

點一下，來選擇角色。



#### 加入程式碼



從下拉清單，選擇「隨機位置」。



#### 嘗試看看

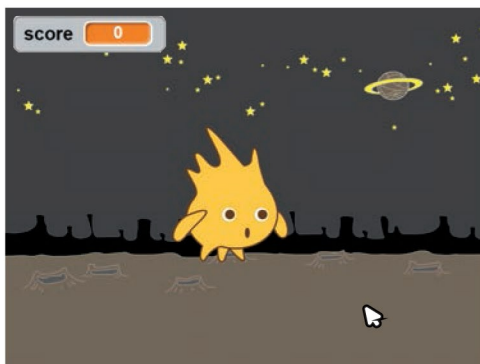
點一下綠色旗子來開始執行





### 點一下來得分

每次點擊一個角色就增加一分。



### 點一下來得分

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

#### 準備好

選擇「資料」——



點一下「建立一個變數」



將變數取名為**score**  
然後點一下確定。

#### 加入程式碼



當角色被點擊

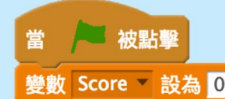
播放音效 **hey**

說出 **找到了!** 1 秒

變數 **Score** 改變 **1** —— 加入這個積木。

#### 小技巧

加入這段程式碼，讓你點一下綠色旗子時，都會將得分重設歸零。





### 藏身地點

讓角色躲藏在某個東西後面。



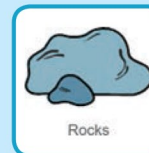
### 藏身地點

[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

#### 準備好

選擇一個藏身地點，  
像是：Rocks.

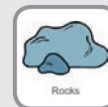
新的角色：



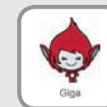
然後  
選擇一個要躲  
起來的角色



#### 加入程式碼



當 被點擊  
圖層上移至頂層



當 被點擊  
重複無限次  
定位到 Rocks 位置  
移動 隨機取數 -100 到 100 點  
隱藏  
等待 隨機取數 1 到 5 秒  
顯示  
等待 1 秒

#### 小技巧

點一下「放大」或「縮小」，再點一下角色，就能改變角色的大小。

放大 縮小

