

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

なまえうご 名前を動かそう カード



あなたのなまえやお気に入りの
ことばもじうご
言葉の文字を動かそう

scratch.mit.edu/name

SCRATCH

なまえうご 名前を動かそう カード

じゅんぱん
この順番でカードを使おう：

- 色を変えよう
- 回転させよう
- 音を鳴らそう
- 踊らせよう
- サイズを変えよう
- キーを押して変化させよう
- あちこち滑るように動かそう

scratch.mit.edu/name

SCRATCH

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

名前を動かそう

1

SCRATCH

色を変えよう

文字をクリックすると色が
変わるようにしよう。



色を変えよう

scratch.mit.edu/name

準備しよう

新しい背景:



はいせい
えら
背景を選ぼう。



boardwalk

文字のカテゴリーから文字を選ぼう。
(アルファベットのみ)

新しいスプライト: ☀ / 📸



A-Glow

このコードを足してみよう

このスプライトがクリックされたとき

色 の効果を 25 ずつ変える

いろいろな数字を試そう。

試してみよう

文字をクリックしてみよう。



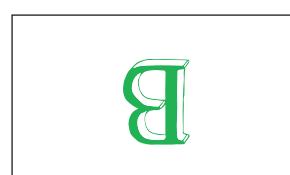
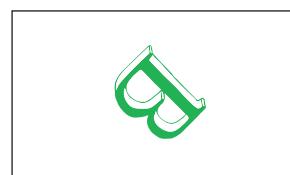
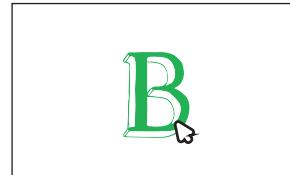
カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

なまえうで
名前を動かそう

2

SCRATCH

もじ
文字をクリックして、
かいてん
回転させよう。



かいてん
回転させよう

scratch.mit.edu/name

じゅんび
準備しよう

もじ
文字カテゴリーから文字を選ぼう。

新しいスプライト: ♦ / ⌂ ☑



た
このコードをたしてみよう

このスプライトがクリックされたとき
10 回繰り返す
18 度回す
いろいろな
数字を試そう。

ため
試してみよう

もじ
文字をクリックしてみよう。



ヒント

このブロックをクリックするとスプライトの向きが元に戻るよ。

90° 度に向ける

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

なまえうで
名前を動かそう

3

SCRATCH

もじ
文字をクリックして、
おと
音を鳴らそう。



おと
音を鳴らそう

scratch.mit.edu/name

じゅんび
準備しよう

新しい背景:

はいへい
えら
背景を選ぼう。



boardwalk

もじ
文字のカテゴリーから
えら
文字を選ぼう。



音 タブをクリックしよう。

新しい音:

えら
音を選ぼう。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

このスプライトがクリックされたとき
guitar strum の音を鳴らす

ため
試してみよう

もじ
文字をクリックしてみよう。

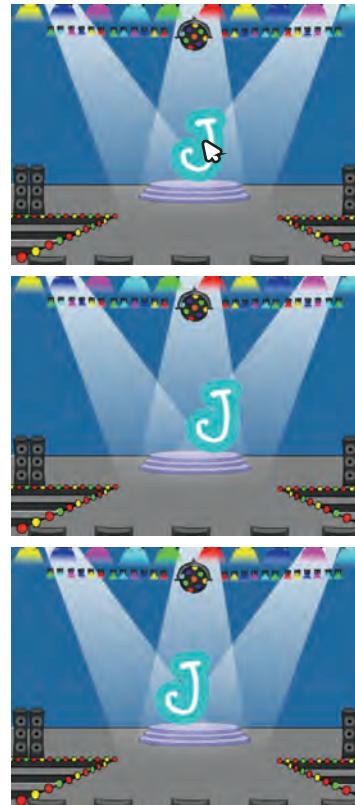
カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

なまえうで
名前を動かそう

4

SCRATCH

リズムにあわせて
もじじ おど
文字を踊らせよう。



踊らせよう

scratch.mit.edu/name

準備しよう

新しい背景:
 /



もじ
もじ
文字のカテゴリーから
えら
文字を選んでみよう。



このコードを足してみよう

このスプライトがクリックされたとき

- 10 歩動かす
- 1▼ のドラムを 0.25 拍鳴らす
- 10 歩動かす
- 1▼ のドラムを 0.25 拍鳴らす

まえうで 前に動かすには
すうじ プラスの数字を入力しよう。
うし 後ろに動かすには
さうじ マイナスの数字を入力しよう。

ヒント

メニューからいろいろなドラムを選べるよ。

- 1▼ のドラムを 0.25 拍鳴らす
- (1) スネアドラム
 - (2) パスドラム
 - (3) サイドスティック

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

サイズを変えよう

文字を大きくしたり
小さくしてみよう。

名前を動かそう

5

SCRATCH

サイズを変えよう

scratch.mit.edu/name

準備しよう

文字のカテゴリーから
文字を選ぼう。

新しいスプライト: /



このコードを足してみよう

このスプライトがクリックされたとき

15 回繰り返す

大きさを 10 ずつ変える

15 回繰り返す

大きさを -10 ずつ変える

大きくするには
プラスの数字を入力しよう。

小さくするには
マイナスの数字を入力しよう。

試してみよう

文字をクリックしてみよう。

ヒント

このブロックをクリックすると文字のサイズが元に戻るよ。

大きさを 100 % にする

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

なまえうで
名前を動かそう

6

SCRATCH

キーを押して 変化させよう

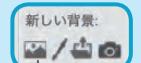
キーを押して
文字を変化させよう。



キーを押して変化させよう

scratch.mit.edu/name

準備しよう

新しい背景:


はいひ
えら
背景を選ぼう。

新しいスプライト:


spotlight-stage

もじ
文字のカテゴリーから
もじ
えら
文字を選ぼう。

D-Glow

このコードを足してみよう

スペース - キーが押されたとき
度回す
色 - の効果を ずつ変える

いろいろな
数字を試そう。

試してみよう

スペースキーを押してみよう。

ヒント

メニューからいろいろな
キーを選べるよ。

スペース - キーが押されたとき
スペース
上向き矢印
下向き矢印
右向き矢印
左向き矢印
どれかの

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

あちこち滑るように動かそう

ある所からある所へ、
文字をスムーズに動かそう。



名前を動かそう

7

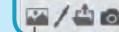
SCRATCH

あちこち滑るように動かそう

scratch.mit.edu/name

準備しよう

新しい背景:



はいき
えら
背景を選ぼう。

新しいスプライト:



文字のカテゴリーから
文字を選ぼう。



このコードを足してみよう

このスプライトがクリックされたとき

- 1 秒でx座標を **10** に、y座標を **100** に変える
- 1 秒でx座標を **127** に、y座標を **-75** に変える
- 1 秒でx座標を **0** に、y座標を **0** に変える

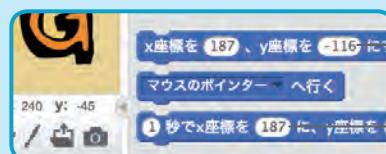
いろいろな
数字を試そう。

試してみよう

文字をクリックしてはじめよう。

ヒント

スプライトを好きな場所に動かして、
「x, y座標を～に変える」ブロックをスクリプトに追加しよう。



スプライトをドラッグすると、
ブロックパレットの中の
x座標とy座標が変化するよ。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう



好きなキャラクターを選んで
飛ばそう！

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

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

キャラクターを選ぼう

と
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

準備しよう

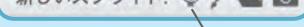
新しい背景:



はいせい
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
緑の旗をクリックして
実行してみよう。

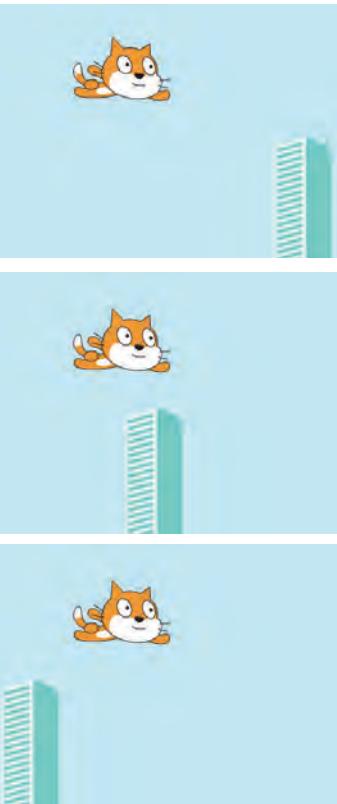


カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

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

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

100 回繰り返す

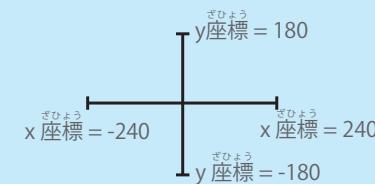
x座標を -5 ずつ変える

ステージの右端から
はじまるようにしよう。

左に動かすために
マイナスの数を入力しよう。

ヒント

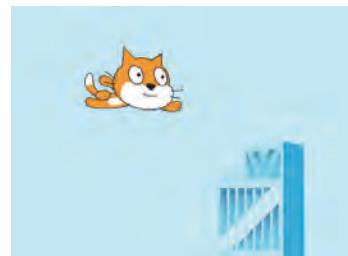
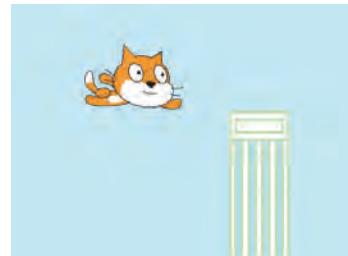
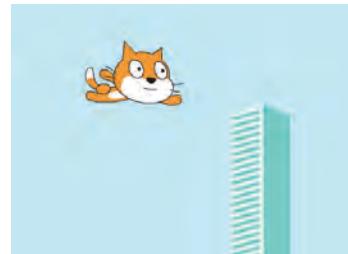
x座標はステージ上の左右の位置を表しているよ。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

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。



スプライト
Cat1 Flying Buildings

準備しよう

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

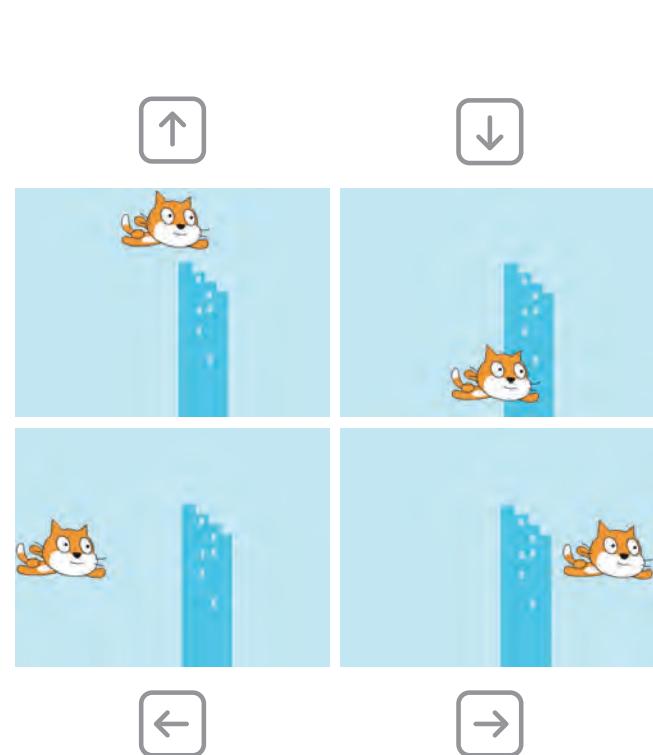
あの
はた
緑の旗をクリックして
実行してみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

インタラクティブにしよう

やじるし
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

じゅんび 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

ため
試してみよう

やじるし
矢印キーを押してキャラクターを動かしてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

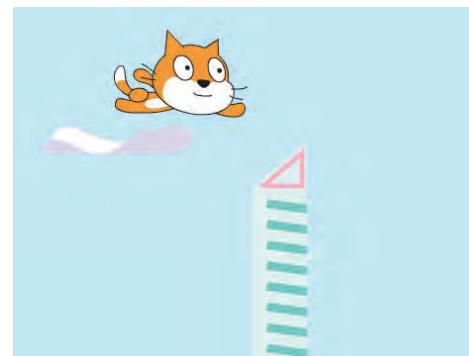
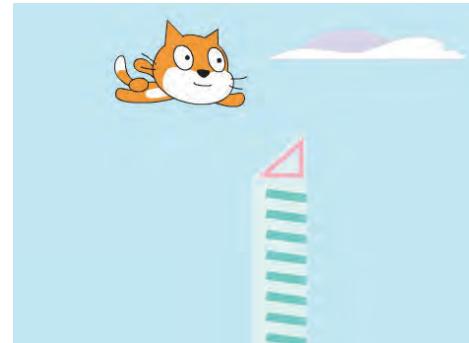
キャラクターを飛ばそう

5

SCRATCH

雲を動かそう

空に浮かぶ雲を動かしてみよう。



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

がクリックされたとき

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。

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

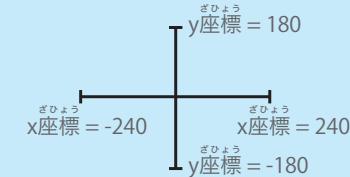
50回繰り返す

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

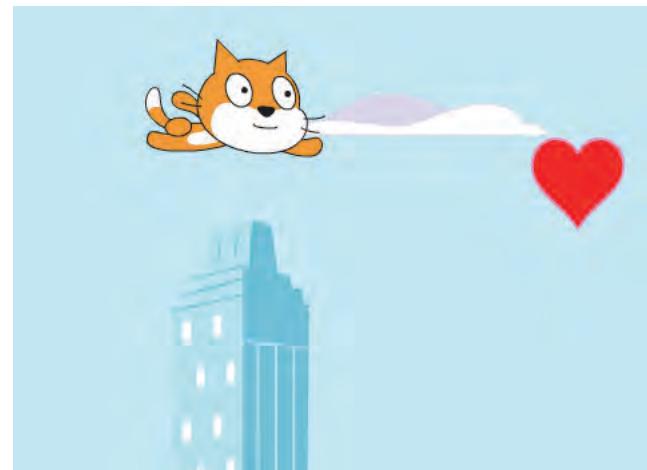
y座標はステージ上の上下の位置を表しているよ。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

ハートを集めよう

集めるハートや
そらとぶつたいな
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

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

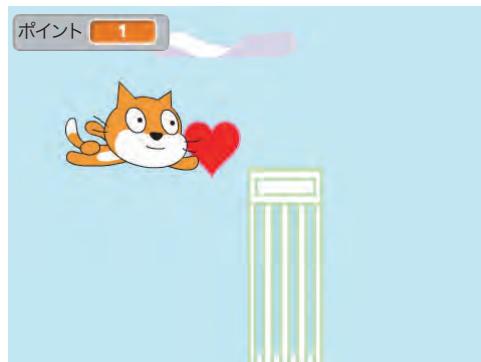
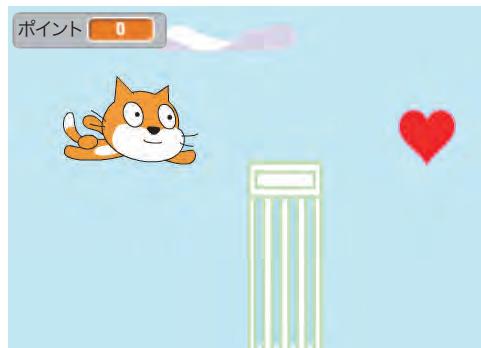
試してみよう

緑の旗をクリックして
実行してみよう。



あつ ポイントを集めよう

ほか
ふつたい
ハートや他の物体にさわるたびに
あつ
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

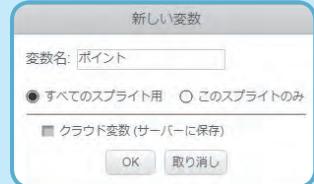
SCRATCH

あつ ポイントを集めよう

scratch.mit.edu/fly

じゅんび 準備しよう

データを選択しよう。
変数を作る
リストを作る
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。

た このコードを足してみよう



飛んでいる
スプライトを
選ぼう。



最初にポイントをリセットしよう。
メニューからHeartを選ぼう。

ポイントを足していく。

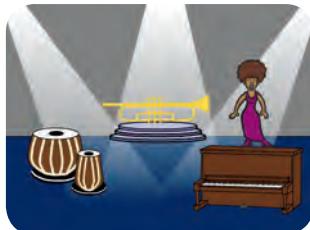
ため 試してみよう

はた
緑の旗をクリックして
実行してみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

音楽を作ろう カード



楽器を選んで、音を足し、
キーを押して音楽を演奏しよう

scratch.mit.edu/music

SCRATCH

音楽を作ろう カード

この順番でカードを使おう：

- ドラムを鳴らそう
- リズムを作ろう
- ドラムを動かそう
- メロディーを作ろう
- 和音を奏でよう
- おどろきの音
- ビートボックスの音
- 録音しよう
- 曲を演奏しよう

scratch.mit.edu/music

SCRATCH

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

ドラムを鳴らそう

キーを押してドラムを鳴らそう。



音楽を作ろう

1

SCRATCH

ドラムを鳴らそう

scratch.mit.edu/music

準備しよう

新しい背景:

背景を選ぼう。



stage2

音楽のテーマから
ドラムを選ぼう。

新しいスプライト:



Drum1

このコードを足してみよう

スペース▼ キーが押されたとき

low tom ▼ の音を鳴らす

メニューから好きな
音を選ぼう。

試してみよう

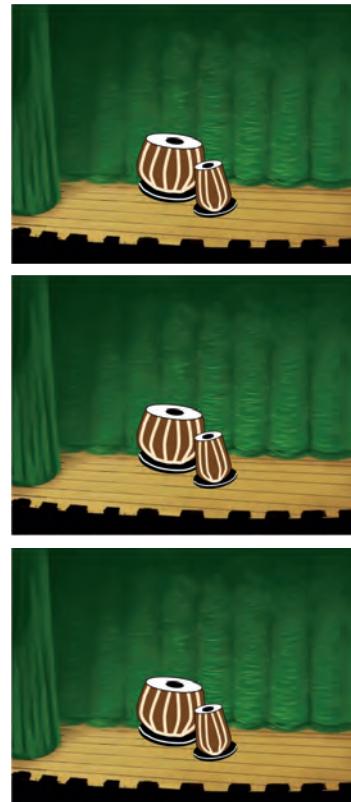
スペースキーを押して実行してみよう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

リズムを作ろう

れんぞく
連続したドラムの音を鳴らしてみよう。

♪)



♪)

♪)

おんがく
音楽を作ろう

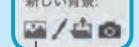
2

SCRATCH

リズムを作ろう

scratch.mit.edu/music

じゅんび 準備しよう

新しい背景:
/


はいせい
背景を選ぼう。


stage2

おんがく
音楽のテーマから
えら
ドラムを選ぼう。

新しいスプライト:



Drum-Tabla

このコードを足してみよう

スペース▼ キーが押されたとき

③ 回繰り返す

hi na tabla ▼ の音を鳴らす

0.25 秒待つ

hi tun tabla ▼ の音を鳴らす

0.25 秒待つ

くかえ
繰り返したい数を
にわりよ
入力しよう

いろいろな数字を入力して
すうじ
にゅうりょく
か
リズムを変えてみよう。

ため 試してみよう

スペースキーを押して実行してみよう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

ドラムを動かそう

コスチュームを切りかえて
ドラムを動かそう。



音楽を作ろう

3

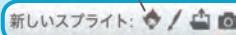
SCRATCH

ドラムを動かそう

scratch.mit.edu/music

準備しよう

おんがく
音楽のテーマから
がっこう
からえら
楽器を選ぼう。

新しいスプライト: 



コスチューム タブをクリックしてコスチュームを見てみよう。



ペイントツールを使って色を変えることもできるよ。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

左向き矢印 キーが押されたとき

④ 回繰り返す

high conga の音を鳴らす

次のコスチュームにする

0.25 秒待つ

low conga の音を鳴らす

次のコスチュームにする

0.25 秒待つ

試してみよう

ひだりやじるし
左矢印キーを押して実行してみよう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

メロディを作ろう

連続した音色を鳴らそう。



△

音楽を作ろう

4

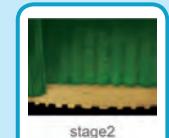
SCRATCH

メロディを作ろう

scratch.mit.edu/music

準備しよう

新しい背景:
はいけい
背景を選ぼう。



stage2

おんがく
音楽のテーマから
がっこう
楽器を選ぼう。

新しいスプライト:



Saxophone

このコードをたしてみよう

上向き矢印 ▾ キーが押されたとき

C2 sax ▾ の音を鳴らす

0.25 秒待つ

G sax ▾ の音を鳴らす

0.25 秒待つ

E sax ▾ の音を鳴らす

うえやじるし
上矢印キー^{ほか}
(もしくは他のキー)を
えら
選ぼう。

いろいろな音を
えら
選ぼう。

ため 試してみよう

うえやじるし
上矢印キーを押して実行してみよう。

わ おん か な 和音を奏でよう

ひとつ以上の音を同時に
鳴らして和音を奏でよう。



□)

おんがく つく
音楽を作ろう

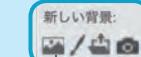
5

SCRATCH

わ おん か な 和音を奏でよう

scratch.mit.edu/music

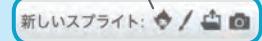
じゅんび 準備しよう



はいきい
背景を選ぼう。



おんがく
音楽のテーマから楽器を選ぼう。



このコードを足してみよう

下向き矢印 キーが押されたとき
F trumpet の音を鳴らす
A trumpet の音を鳴らす
C2 trumpet の音を鳴らす

したやじるし
下矢印キー(もしくは
ほか
他のキー)を選ぼう。

おと
いろいろな音を
選ぼう。

ヒント

の音を鳴らす つか
使うと、音を同時に鳴らせるよ。
終わるまで の音を鳴らす つか
使うと、音を順番に鳴らせるよ。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

おどろきの音

リストからランダムに音を鳴らしてみよう。



音楽を作ろう

6

SCRATCH

おどろきの曲

scratch.mit.edu/music

準備しよう

音楽のテーマから
楽器を選ぼう。

新しいスプライト: / /



音 タブをクリックして
がっさりすべての音を見てみよう。



このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

右向き矢印 キーが押されたとき
①から⑧までの乱数 の音を鳴らす
色 の効果を 25 ずつ変える

右矢印キーを選ぼう。
乱数ブロックを組み込もう。

使う楽器の音の個数を
入力しよう。

試してみよう

右矢印キーを押して実行してみよう。

ビートボックスの音

いろいろな声でできた音を鳴らしてみよう。



ビートボックスの音

scratch.mit.edu/music

準備しよう

Microphoneを選ぼう。

新しいスプライト:
 / /

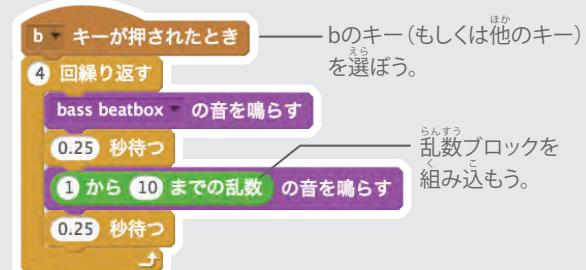


タブをクリックして全ての
ビートボックスの音を見てみよう。



このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



試してみよう

Bのキーを押して実行してみよう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

録音しよう

じぶん おと つく
自分で音を作つてみよう。



おんがく つく
音楽を作ろう

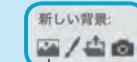
8

SCRATCH

録音しよう

scratch.mit.edu/music

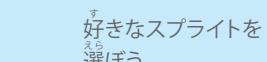
準備しよう



はいきい
えら
背景を選ぼう。



beach malibu

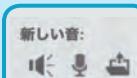


す
好
きなス
ス
ラ
え
え
ト
イ
を
え
ら
え
ら
選
ぼ
う。



Beachball

音 タブをクリックしよう。



このアイコンをクリックしよう。
(マイクが必要です)



このボタンをクリックして
「ボイン」とか「ボッ」みたいな
短い音を録音しよう。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



cのキー
(もしくは他のキー)を
選ぼう。

試してみよう

Cのキーを押して実行してみよう。

曲を演奏しよう

はいけいおんがく　く　かえ　さいせい
背景音楽を繰り返し再生しよう。



□)

おんがく
つく
音楽を作ろう

9

SCRATCH

曲を演奏しよう

scratch.mit.edu/music

準備しよう

Speakerなどの
スプライトを選ぼう。

新しいスプライト: ♪ / 🎵 / 🎶



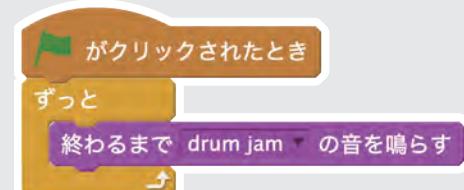
音 タブをクリックしよう。



おんがく
音楽のループの
カテゴリから音を選ぼう。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



ヒント

音が途中で止まらないように
終わるまで の音を鳴らす

(の音を鳴らす ではなく) を必ず選ぼう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう



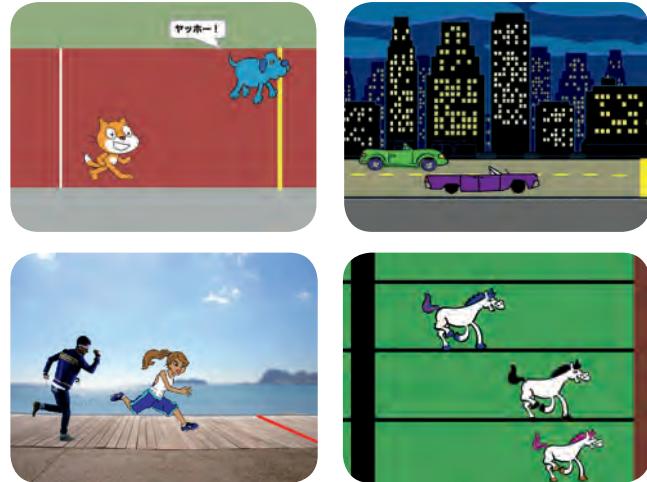
2. カードを半分に折ろう



3. 裏をのりで貼ろう



ゴールまで 競争しようカード



キャラクターが競争する
ゲームを作ろう

scratch.mit.edu/racegame

SCRATCH

ゴールまで 競争しようカード

この順番でカードを使おう：

- ① 走らせよう
- ② 位置について
- ③ ゴールラインに着いたら
- ④ 相手を選ぼう
- ⑤ 音を加えよう
- ⑥ 走りに動きをつけよう
- ⑦ コンピューターと競おう

scratch.mit.edu/racegame

SCRATCH

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

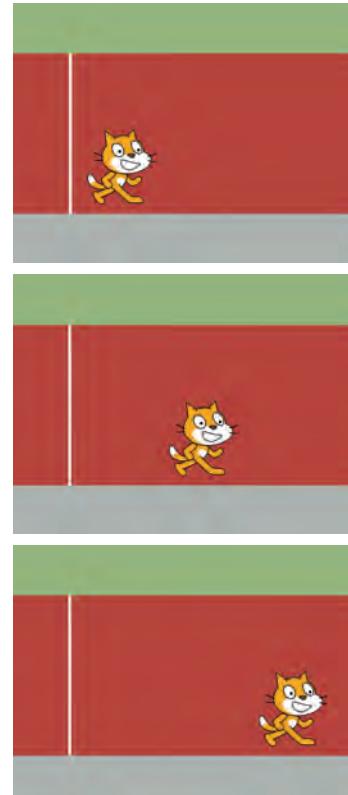
ゴールまで競争しよう

1



走らせよう

スプライトがトラック上を走るようにしよう。



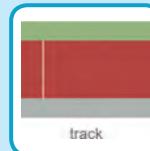
走らせよう

scratch.mit.edu/racegame

準備しよう

新しい背景:

背景を選ぼう。



クリックしてネコを選ぼう



このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

スペース▼ キーが押されたとき

5 歩動かす

いろいろな数字を試して、
動く速さを変えてみよう。

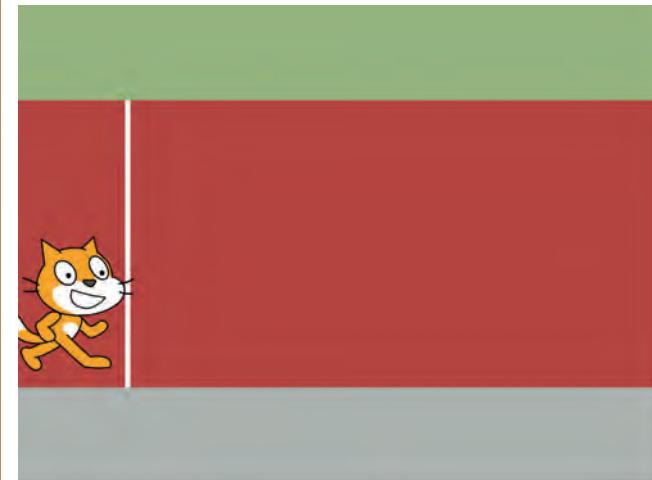
試してみよう

スペースキーを押してスプライトを動かしてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

位置について

スプライトの
スタート地点を決めよう。



ゴールまで競争しよう

2

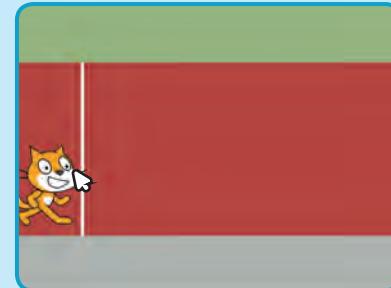
SCRATCH

位置について

scratch.mit.edu/racegame

準備しよう

スプライトを動かしてステージの好きな所におこう。



このコードを足してみよう



x座標を -200 、y座標を -45 にする

スタート位置を設定しよう。
(数字は違うかも)

ため
試してみよう

スペースキーを押して
スプライトを動かしてみよう。

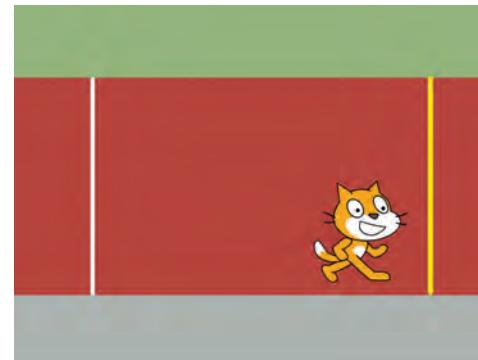
みどりの旗をクリックして
リセットしよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

ゴールラインに着いたら

スプライトがゴールラインに着いたら
何かするようにしよう。



ゴールまで競争しよう

3

SCRATCH

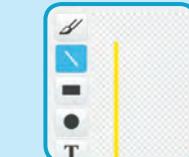
ゴールラインに着いたら

scratch.mit.edu/racegame

準備しよう

筆をクリックして
新しいスプライトを描こう。

新しいスプライト:



直線ツールを選んで
直線を描こう。

直線を作るには、
シフトキーを押しながら
線を描こう。

直線(スプライト2)を
ステージの好きな所に
おこう。

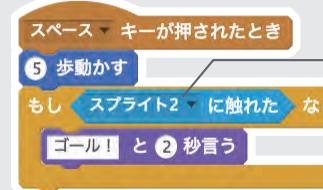


このコードを足してみよう

クリックして選択しよう。



スクリプトタブをクリックしよう。



スプライト2を選択しよう。
これらのブロックを追加しよう。

試してみよう



はた
緑の旗をクリックして
実行してみよう。

ゴールラインに着くまで
スペースキーを押し続けよう!

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

相手を選ぼう

もうひとつスプライトを足して
競争ができるようにしよう。



ゴールまで競争しよう

4

SCRATCH

相手を選ぼう

scratch.mit.edu/racegame

準備しよう

相手になる新しい
スプライトを選ぼう。

新しいスプライト: / /



このコードを足してみよう

スプライトをスタート位置に
動かそう。

旗がクリックされたとき
x座標を -200 、y座標を 60 にする

右矢印キー
別のキーを選ぼう。

右向き矢印 キーが押されたとき
歩動かす
もし スプライト2 に触れたなら
ヤッホー！ と 2 秒言う

試してみよう

緑の旗をクリックして
実行してみよう。

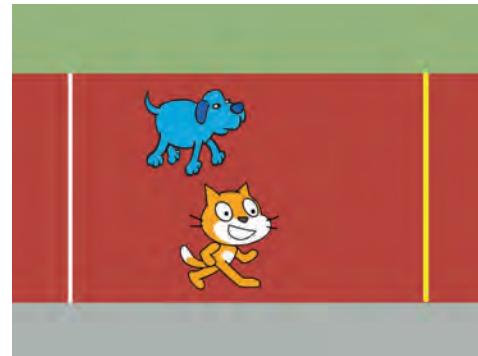


スペースキーと右矢印キーを
押して2つのスプライトを
競争させよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

音を加えよう

レースに勝ったら音を鳴らそう。



ゴールまで競争しよう

5

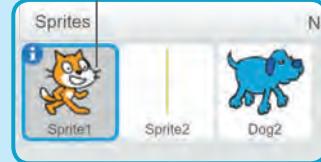
SCRATCH

音を加えよう

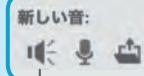
scratch.mit.edu/racegame

準備しよう

ネコをクリックして選ぼう。



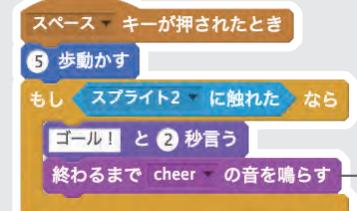
音 タブをクリックしよう。



おと 音のライブラリーから、
せいえん おと えらぶ 声援などの音を選ぼう。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



このブロックを足して
おと な 音を鳴らそう。

試してみよう

みどり 緑の旗をクリックして
はた 実行してみよう。

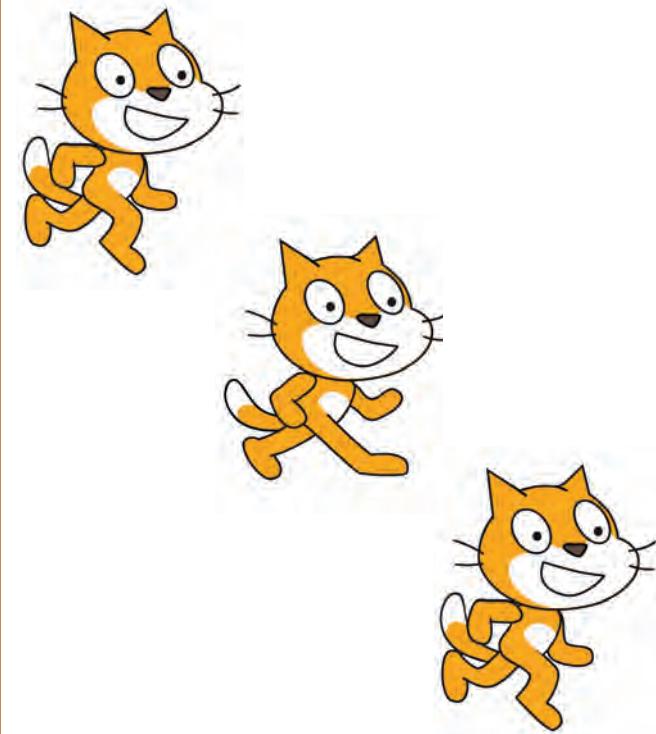


ゴールラインを越えるまで
おと お スペースキーを押そう!

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

走りに動きをつけよう

コスチュームを変えてスプライトが走って見えるようにしよう。



ゴールまで競争しよう

6

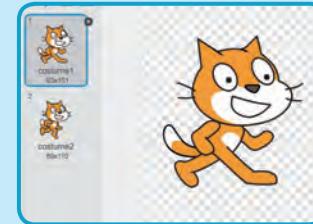
SCRATCH

走りに動きをつけよう

scratch.mit.edu/racegame

準備しよう

コスチューム タブをクリックしてスプライトのコスチュームを見てみよう。



このコードをたててみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



スペース キーが押されたとき
⑤ 歩動かす
次のコスチュームにする
もし スプライト2 に触れたなら
ゴール！ と 2 秒言う
cheer の音を鳴らす

このブロックを加えて
コスチュームを
切り替えよう。

試してみよう

スペースキーを押してみよう。

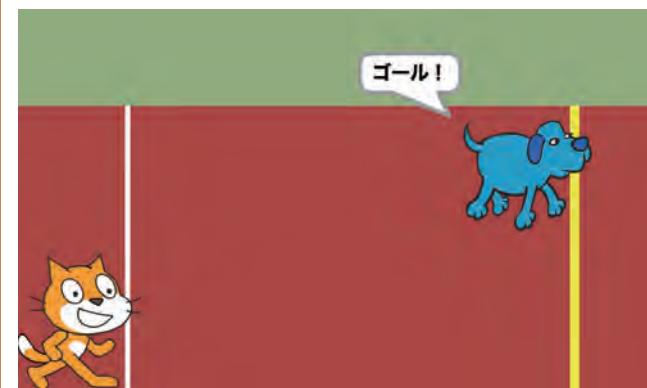
ヒント

いじょう 2つ以上のコスチュームをもつスプライトは、全部動かせるよ。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

コンピューターと競おう

じどううざ
自動で動くスプライトと
レースをしてみよう。



ゴールまで競争しよう

7

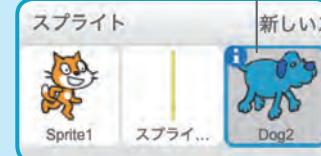
SCRATCH

コンピューターと競おう

scratch.mit.edu/racegame

準備しよう

じゅんび
自動で動かしたい
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
x座標を -200 、y座標を 60 にする
7 秒でx座標を 140 に、y座標を 60 に変える
小さな数字にしよう。
ヤッホー！ と 2 秒言う

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。

スペースキーを押してもうひとつの
スプライトを動かそう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

かくれんぼ カード



あらわ
現れたり隠れたりするキャラクターで
かくれんぼ遊びを作つてみよう

scratch.mit.edu/hide

SCRATCH

かくれんぼ カード

この順番でカードを使おう：

- ① 隠そう
- ② クリックでしゃべらせよう
- ③ おどろきのタイミング
- ④ ランダムに現そう！
あらわ
- ⑤ クリックで点を増やそう
てん ふ
- ⑥ 隠れ場所
かく ばしょ

scratch.mit.edu/hide

SCRATCH

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

かくれんぼ

1

SCRATCH

隠そう

スプライトが隠れたり
現れたりさせよう。

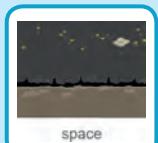


隠そう

scratch.mit.edu/hide

準備しよう

新しい背景:
はいせい
えら
背景を選ぼう。



かく
隠れるスプライトを選ぼう。
新しいスプライト:
えら
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
隠す
1秒待つ
表示する
1秒待つ

ため
試してみよう

さとり
はた
緑の旗をクリックして実行してみよう。——



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

かくれんぼ

2

SCRATCH

クリックでしゃべらせよう

スプライトをクリックした時に
しゃべらせてみよう。



クリックでしゃべらせよう

scratch.mit.edu/hide

じゅんび 準備しよう

スプライトをクリックして選ぼう。



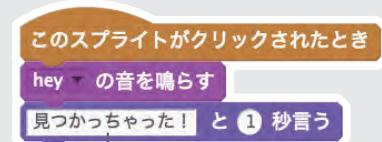
音 タブをクリックしよう。



おと 音のライブラリーから音を選ぼう。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



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

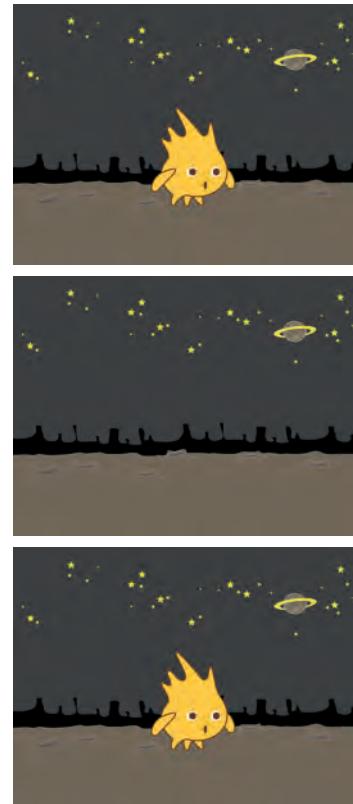
スプライトをクリックしてみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

おどろきのタイミング

もう一度現れる前にスプライトを
ランダムな時間待たせよう。



かくれんぼ

3

SCRATCH

おどろきのタイミング

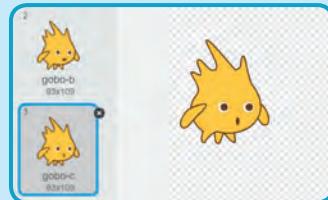
scratch.mit.edu/hide

準備しよう

スプライトを
クリックして選ぼう。

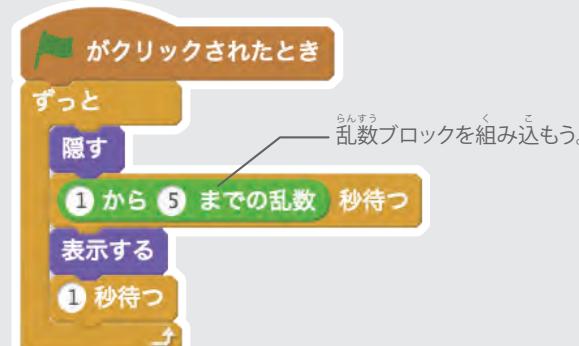


コスチューム タブをクリックして好きな
コスチュームを選ぼう。



このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



ヒント

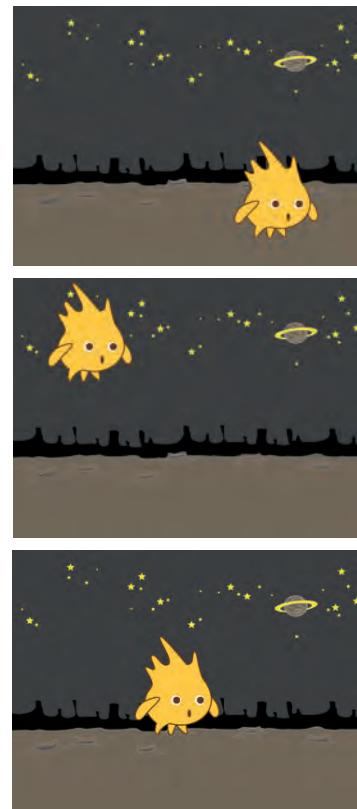
タイミングを変えてみよう!いろいろな範囲の数字を入力しよう。

0.5 から 1.5 までの乱数 秒待つ

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

あらわ ランダムに現そう！

スプライトをステージのランダムな
場所に動かそう。



かくれんぼ

4

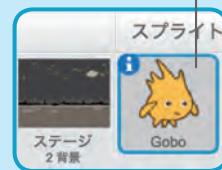
SCRATCH

あらわ ランダムに現そう！

scratch.mit.edu/hide

じゅんび 準備しよう

スプライトをクリックしよう。



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ぶ。

がクリックされたとき
ずっと
ランダムな場所へ行く
隠す
1から5までの乱数 秒待つ
表示する
1秒待つ

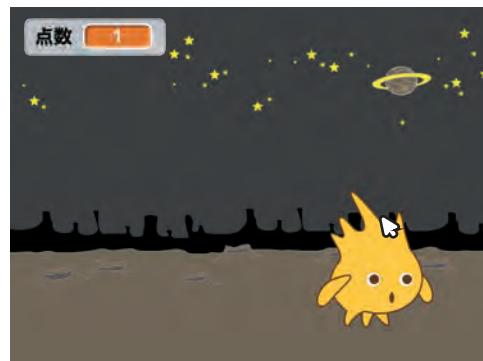
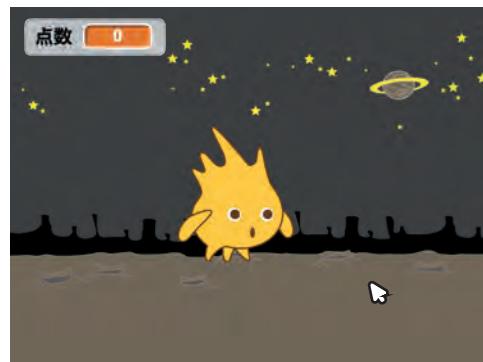
ため
試してみよう

緑の旗をクリックして
実行してみよう。



クリックで点を増やそう

スプライトをクリックする度に
点数が増えるようにしよう。



かくれんぼ

5

SCRATCH

クリックで点を増やそう

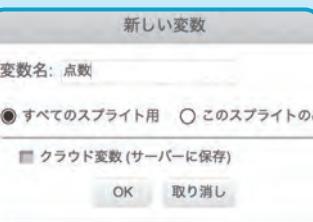
scratch.mit.edu/hide

準備しよう

データを選ぼう。



変数を作るボタンをクリックしよう。



この変数を「点数」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



このスプライトがクリックされたとき
hey の音を鳴らす
見つかっちゃった！ と 1 秒言う
点数 を 1 ずつ変える

このブロックを加えよう。

ヒント

このスクリプトを足して緑の旗をクリックすると、
点数が 0 に戻るよ。

がクリックされたとき
点数 を 0 にする

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

かくれんぼ

6

SCRATCH

隠れ場所

スプライトを何かの後ろに
隠そう。



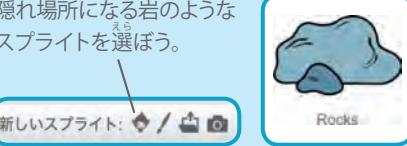
隠れ場所

scratch.mit.edu/hide

準備しよう

隠れ場所になる岩のような
スプライトを選ぼう。

新しいスプライト: /



隠れるスプライトを
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
前に出す



がクリックされたとき
ずっと
Rocks へ行く — 隠れ場所を選ぼう。
-100 から 100 までの乱数 歩動かす
隠す
1 から 5 までの乱数 秒待つ
表示する
1 秒待つ

ヒント

拡大または縮小ツールをクリックしてからスプライトをクリックすると、サイズが変わるよ。

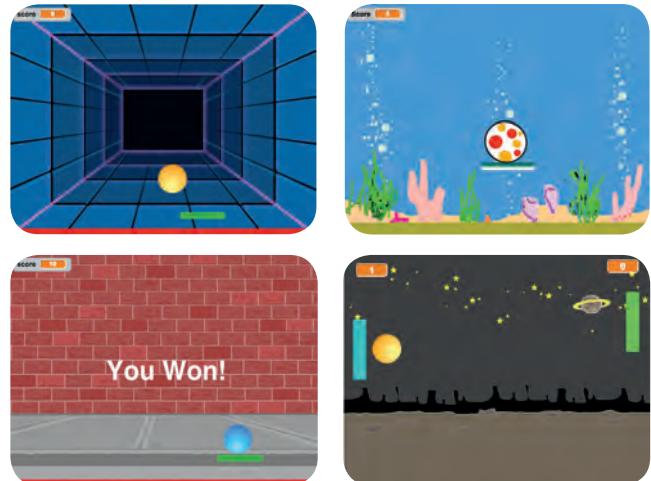
拡大

縮小



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

ピンポンゲーム カード



音、得点、その他の効果付きの
ボールがバウンドするゲームを作ろう

scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

ピンポンゲーム カード

この順番でカードを使おう：

- 1 周りでバウンドさせよう
- 2 パドルを動かそう
- 3 パドルで跳ね返らせよう
- 4 ゲームオーバー
- 5 スコアをつけよう
- 6 ゲームに勝ったとき

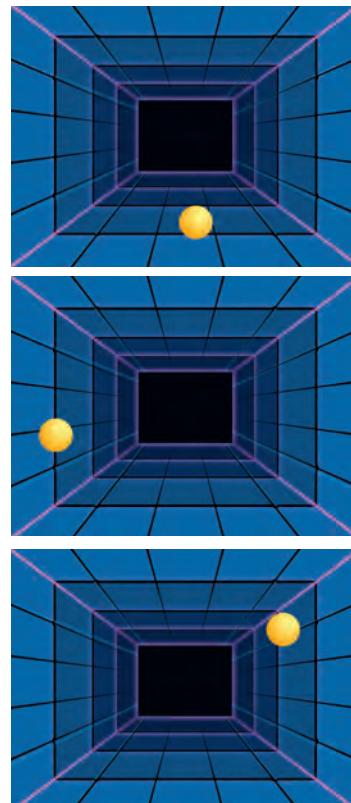
scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

周りでバウンドさせよう

ステージの中でボールを動かそう。



ピンポンゲーム

1

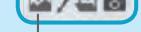
SCRATCH

周りでバウンドさせよう

scratch.mit.edu/pong

準備しよう

新しい背景:



はいせい
背景を選ぼう。



neon tunnel

ボールを選ぼう。

新しいスプライト:



Ball

このコードを足してみよう

がクリックされたとき

x座標を 0 、y座標を 160 にする

45 度に向ける

ずっと

15 歩動かす

もし端に着いたら、跳ね返る

スタート位置をセットしよう。

最初の方向を角度で入力しよう。

はやく動かすには大きな数字を

入力しよう。

試してみよう

みどりの旗をクリックして
実行させてみよう。



ヒント

度に向ける

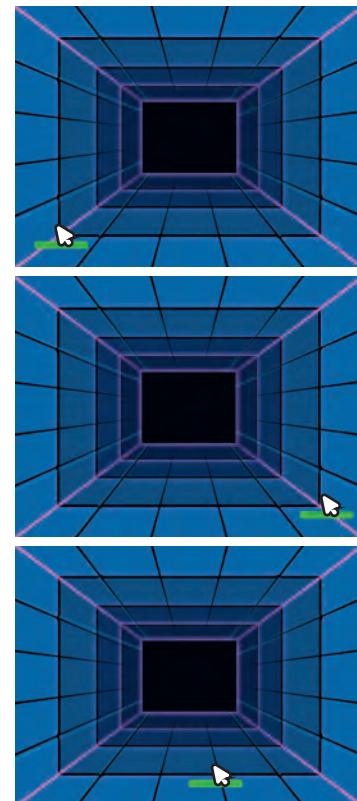
はボールの方向を設定するよ。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

パドルを動かそう

マウスポインターを動かしてパドルを操ろう。



ピンポンゲーム

2

SCRATCH

パドルを動かそう

scratch.mit.edu/pong

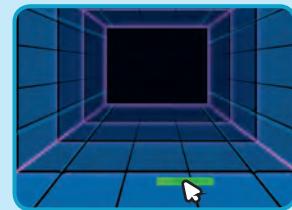
準備しよう

パドルを選ぼう。

新しいスプライト:

Paddle

ステージの下の方にパドルをドラッグしよう。



このコードを足してみよう



「x座標を～にする」ブロックに
「マウスのx座標」を組み込もう。

試してみよう

緑の旗をクリックして実行してみよう。



マウスポインターを動かしてパドルを動かしてみよう。



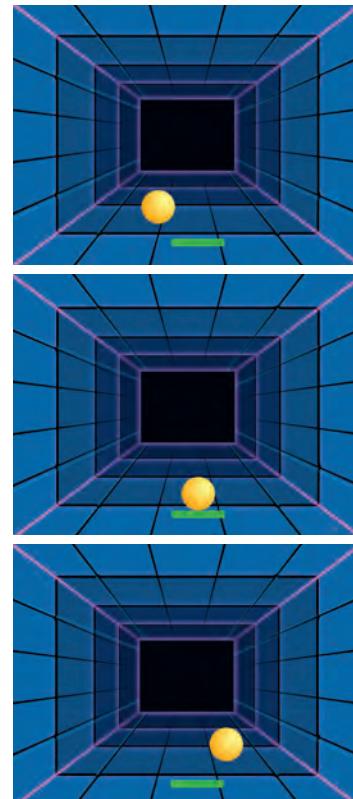
ヒント

ステージの中でマウスポインタを動かすと、「マウスのx座標」が変化するよ。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

パドルで跳ね返らせよう

ボールをパドルで跳ね返させよう。



ピンポンゲーム

3

SCRATCH

パドルで跳ね返らせよう

scratch.mit.edu/pong

準備しよう

クリックしてBallの
スプライトを選択しよう。

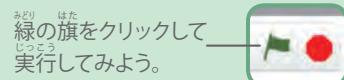


このコードを足してみよう



メニューからPaddleの
スプライトを選択しよう。

試してみよう



ヒント

いろいろな方向にボールを跳ね返させるには、「～から～までの乱数」ブロックを組み込むよ。



180前後の値を使います。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

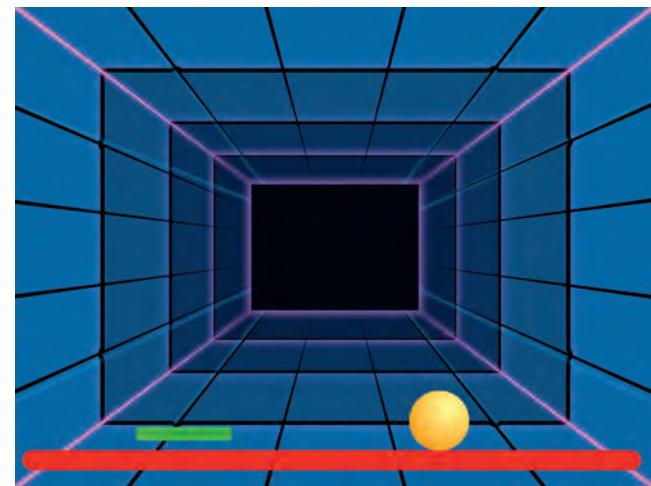
ピンポンゲーム

4

SCRATCH

ゲームオーバー

ボールが赤い線に当たったら
ゲームを終わりにしよう。



ゲームオーバー

scratch.mit.edu/pong

準備しよう

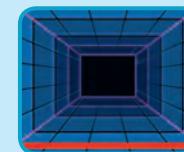
クリックして
ステージを
選択しよう。



次に、背景タブをクリックしよう。



直線ツールを選択して、
その後、赤色を選ぼう。



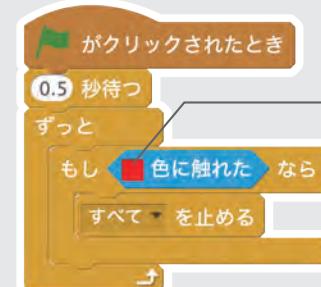
床に線を引こう。(まっすぐな
線にするには、Shiftキーを
押しながら線を引きます)

このコードを足してみよう

クリックしてBallを
選択しよう。



スクリプトタブをクリックしよう。



いろいろ
色を選択するには、
四角いボックスをクリックし、
続けてステージ上の
赤い線をクリックしよう。

試してみよう

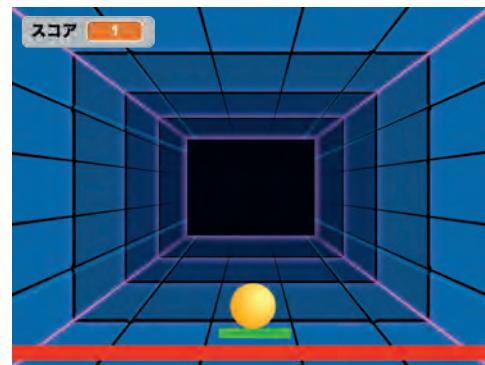
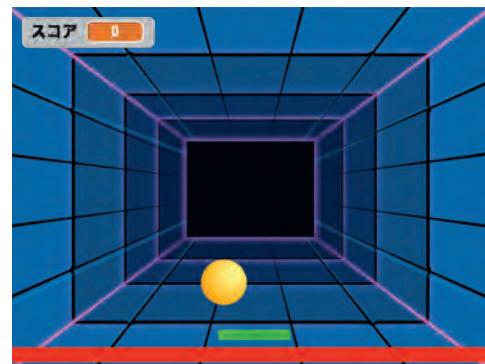
みどりの旗をクリックして
実行してみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

スコアをつけよう

パドルでボールを打ち返すたびに
得点を加えよう。



ピンポンゲーム

5

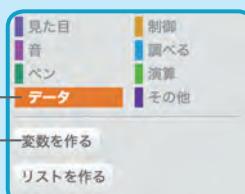
SCRATCH

スコアをつけよう

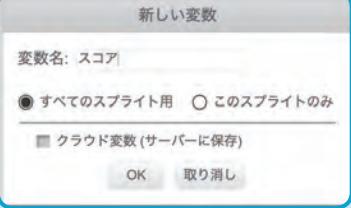
scratch.mit.edu/pong

準備しよう

データを選択しよう。



変数を作るボタンをクリックしよう。



この変数名を「スコア」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



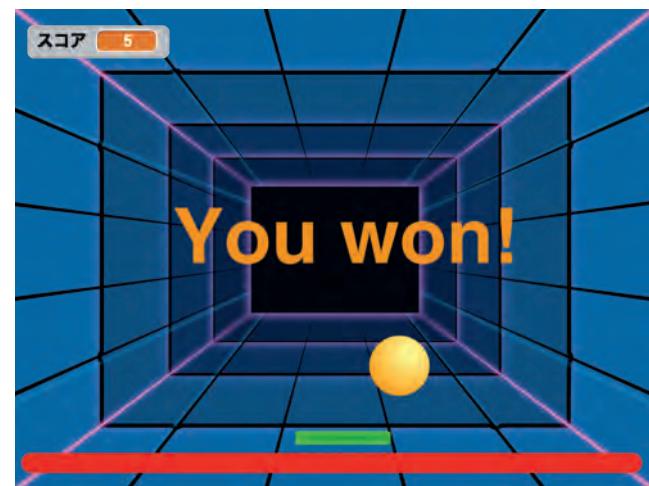
このブロックを追加しよう。

緑の旗をクリックしたときにスコアをリセットするには、「スコアを0にする」を使うよ。



ゲームに勝ったとき

決めた得点になつたら、
勝利のメッセージを表示しよう！



ピンポンゲーム

6

SCRATCH

ゲームに勝ったとき

scratch.mit.edu/pong

準備しよう

ふで筆をクリックして新しい
スプライトを描こう。

新しいスプライト:

ピットマップモード
ベクターに変換

ベクターに変換ボタンを
クリックしよう。

テキストツールを使って、You won!のような
メッセージを書こう。(英数字のみ)

You won!

フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できます。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



「スコア」ブロックを組み込もう。

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。



決めた得点になるまで
プレイして、勝利しよう！

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

着せ替え遊び カード



いろいろな洋服やスタイルで
キャラクターをドレスアップしよう

着せ替え遊び カード

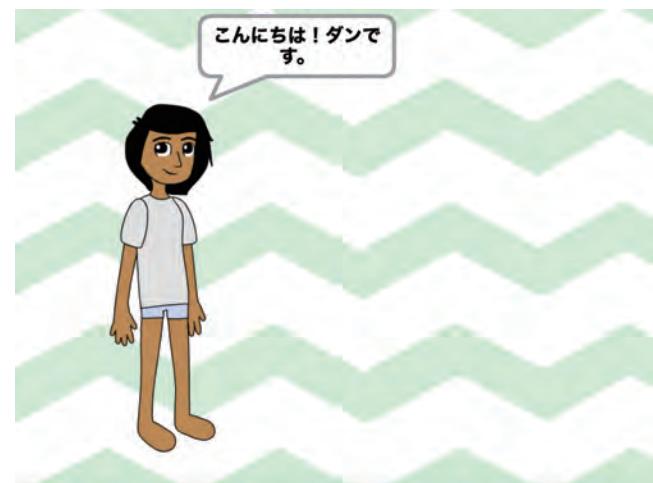
1番めのカードから始めて、
後は順序を気にせず他のカードを試そう：

- キャラクターを選ぼう
- 色で遊ぼう
- スタイルを変えよう
- 背景を変えよう
- 洋服を並べよう
- ちょうどいい所に動かそう
- 決まった所にくっつけよう

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

キャラクターを選ぼう

キャラクターを選んでしゃべらせよう。



着せ替え遊び

1

SCRATCH

キャラクターを選ぼう

scratch.mit.edu/fashion

準備しよう

新しい背景:
/ /

はいせい
背景を選ぼう。



stripes

準備しよう

きかざ
着飾るのテーマから
キャラクターを選ぼう。

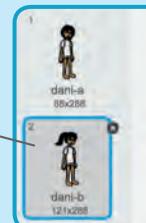
新しいスプライト:
/ /



Dan

コスチューム タブをクリックしよう。

つぎ
この好みの外見を
選択しよう。



dani-b
121x288



バケツツールを使って
いろへんこう
色を変更できるよ。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

がクリックされたとき
x座標を -120 、y座標を 10 にする
こんにちは！ダンです。と 2 秒言う

スタート位置を
セットしよう。

キャラクターに話してほしいことを打ち込もう。

試してみよう

みどり
緑の旗をクリックして
実行してみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

いろ あそ 色で遊ぼう

クリックして洋服の色を変えよう。



着せ替え遊び

2

SCRATCH

いろ あそ 色で遊ぼう

scratch.mit.edu/fashion

じゅんび 準備しよう

Shirt2 のような
洋服を選ぼう。

新しいスプライト:



ドラッグして洋服を
キャラクターに着せよう。



このコードを足してみよう



このスプライトがクリックされたとき
色 の効果を 25 ずつ変える

ため 試してみよう

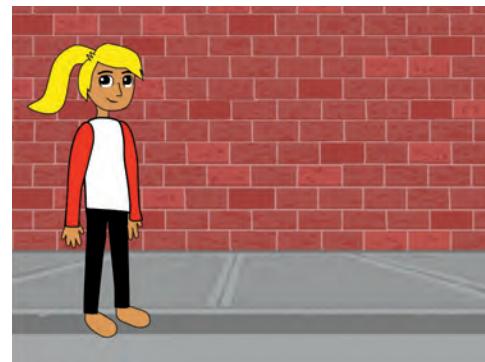
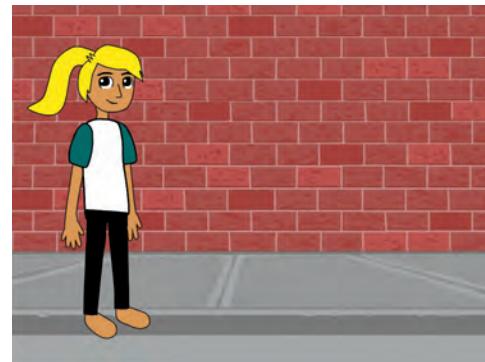
洋服をクリックして色を変えてみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

スタイルを変えよう

キーを押して
お
か
コスチュームを変えよう。



着せ替え遊び

3

SCRATCH

スタイルを変えよう

scratch.mit.edu/fashion

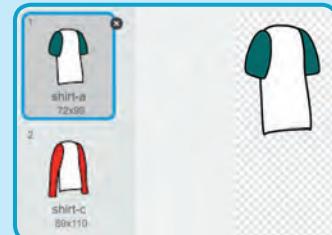
じゅんび
準備しよう

Shirt のような
洋服を選ぼう。

新しいスプライト:



コスチューム タブをクリックしよう。



このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

スペース + キーが押されたとき

次のコスチュームにする

次のコスチュームに切り替えよう。

がクリックされたとき

前に出す

シャツをキャラクターの
前面に置こう。

ため
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。



スペースキーを押してスタイルを
切り替えてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

背景を変えよう

クリックして背景を変えよう。



着せ替え遊び

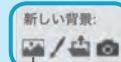
4

SCRATCH

背景を変えよう

scratch.mit.edu/fashion

準備しよう



背景を2つ選ぼう。



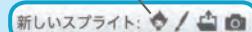
bedroom1



clothing store

準備しよう

Arrow1 のようなボタン用のスプライトを選ぼう。



Arrow1

このコードを足してみよう



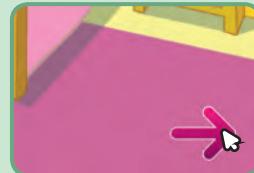
このスプライトがクリックされたとき

背景を 次の背景 にする

メニューから、
次の背景を選択しよう。

試してみよう

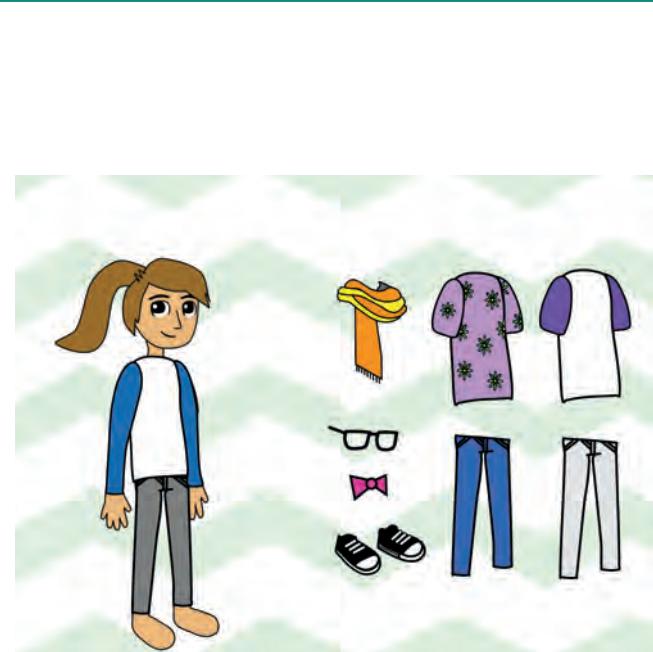
ボタンをクリックして背景を切り替えてみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

洋服を並べよう

洋服をスタート位置に並べよう。



着せ替え遊び

5

SCRATCH

洋服を並べよう

scratch.mit.edu/fashion

準備しよう

洋服とアクセサリーを
いくつか選ぼう。

新しいスプライト:

キャラクターの横に
選んだものを並べよう。



このコードを足してみよう

それぞれの洋服のスタート位置の座標をセットしよう。
(数字は異なるかもしれません)



試してみよう

洋服をドラッグして
キャラクターに着せてみよう。

はた
実行してみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

ちょうどいい所に動かそう

ちょうどいい所にアクセサリーを
動かそう。



着せ替え遊び

6

SCRATCH

ちょうどいい所に動かそう

scratch.mit.edu/fashion

準備しよう

洋服や Sunglasses1 のような
アクセサリーを選ぼう。

新しいスプライト: / /

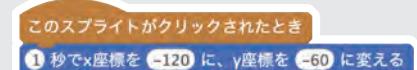


このコードを足してみよう

スタート位置をセットしよう。



サンゴラスをキャラクターの上にドラッグ
した後、「一秒でx, y座標を～に変える」
ブロックを追加しよう。



数字はこれらと異なるかもしれません。

試してみよう

はた
線の旗をクリックして
実行してみよう。



サンゴラスをクリックして
洋服やアクセサリーを
キャラクターの所に動かしてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

決まった所にくっつけよう

洋服を決まった所にくっつけよう。



着せ替え遊び

7

SCRATCH

決まった所にくつつけよう

scratch.mit.edu/fashion

準備しよう

Vestのような洋服や
アクセサリーを選ぼう。

新しいスプライト:



このコードを足してみよう

洋服をキャラクターの上にドラッグした後、これらのブロックを追加しよう。



キャラクターを選択しよう。

キャラクターに
くつつけよう。

スタート位置に戻そう。

試してみよう

緑の旗をクリックして
実行してみよう。



洋服をキャラクターの上にドラッグしてみよう。
すると洋服が決められた所にくつくぶよ。

1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう

3. 裏をのりで貼る



えら
キャラクターを選んで、
おしゃべりさせて、
ものがたり 物語を生き生きとさせよう

scratch.mit.edu/story

SCRATCH



ばんめ はじ
あと じゅんじょ き ほか ため
1番目のカードから始めて、
後は順序を気にせず他のカードを試そう：

- ものがたり はじ
物語を始めよう
 - キャラクターを登場させよう
 - おしゃべりさせよう
 - ばめん か
場面を変えよう
 - すべ うで
滑るように動かそう
 - ばめん とうじょう
場面に登場させよう
 - インタラクティブにしよう
 - こえ ついか
声を追加しよう
 - ボタンをクリックしよう

scratch.mit.edu/story

Scratch

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

物語を始めよう

ばめん えら
場面を選んでキャラクターを紹介しよう。



物語を作ろう

1

SCRATCH

物語を始めよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:
/ /

はいけい
えら
背景を選ぼう。



pathway

キャラクターを選ぼう。
新しいスプライト: / /



Abby

このコードを足してみよう



がクリックされたとき

背景を pathway にする

この庭には何があるのかしら? と言う

キャラクターにおしゃべりして
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。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

キャラクターを登場させよう

ばめんあたらとうじょう
場面に新しいキャラクターを登場させよう。



ものがたり
物語を作ろう

2

SCRATCH

キャラクターを登場させよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト:



音タブをクリックしよう。

新しい音:

つぎにfairydustのような
サウンドを選ぼう。

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よう。

```
がクリックされたとき  
隠す  
3秒待つ  
fairydust の音を鳴らす  
表示する
```

試してみよう

みどり
緑の旗をクリックして
はた
実行してみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

おしゃべりさせよう

ふたり
二人のキャラクターにおしゃべりさせよう。



ものがたり
物語を作ろう

3

SCRATCH

おしゃべりさせよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

キャラクターを2つ選ぼう。

新しいスプライト: / /



このコードを足してみよう



がクリックされたとき
Pearlちゃんを見かけた? と 2 秒言う
彼女が見つからないの。と言う
メッセージ1 を送る

メッセージを送ろう。



メッセージ1 を受け取ったとき
うん、見かけたよ！ついでついで！と言う

メッセージを受け取ったら、
このキャラクターに
何をするのか教えよう。

試してみよう

緑の旗をクリックして
実行してみよう。



ヒント

メッセージ1 を送る
メッセージ
新しいメッセージ...

ドロップダウンメニューをクリックして
新しいメッセージを追加できるよ。

はめんか 場面を変えよう

はいけい　か　なに　お
背景を変えて、何かを起こそう。



ものがたり
物語を作ろう

4

SCRATCH

はめんか 場面を変えよう

scratch.mit.edu/story

じゅんび 準備しよう

新しい背景:



はいけい
背景を2つ
えら
選ぼう。



Winter



desert

キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト:



Tera

このコードを足してみよう



がクリックされたとき
背景を winter にする

ブルブル！ここ寒いよ！と 2 秒言う

太陽が沈んじゃった。と 2 秒言う

1 秒待つ

背景を desert にする

キャラクターに
おしゃべりしてほしい
ことを打ち込もう。

はいけい　か　なに　お
背景が変わったら、何かを起こそう。

背景が desert になったとき

アハ、こっちがいいね！と 2 秒言う

ため 試してみよう

みどり　はた
緑の旗をクリックして
じっこう
実行してみよう。



滑るように動かそう

スクリーンの中で
キャラクターを滑るように動かそう。



ものがたり
物語を作ろう

5

SCRATCH

滑るように動かそう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:



背景を選ぼう。

キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト:



slopes

Dog1

このコードを足してみよう



がクリックされたとき
120° 度に向ける
x座標を -190 、y座標を 60 にする
1 秒でx座標を -20 に、y座標を -170 に変える
90° 度に向ける

スタート位置にセットしよう。
他の所に滑るように動かそう。

スプライトを好みの場所にドラッグした後、「x,y座標を～にする」ブロックか、「～秒でx,y座標を～に変える」ブロックを追加しよう。



スプライトをドラッグすると、
ブロックパレットのx, y座標が
自動的にに入るよ。

ヒント

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

場面に登場させよう

あたら
はいきい
か
背景を変えて、
とうじょう
新しいキャラクターを登場させよう。



ものがたり
つく
物語を作ろう

6

SCRATCH

場面に登場させよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:

はいきい
背景を2つ
えら
えら
選ぼう。



キャラクターを選ぼう。



このコードを足してみよう



ステージのサムネイル
新しい背景:

がクリックされたとき

背景を bedroom2 にする

6秒待つ

背景を winter にする

この場面にしよう。



がクリックされたとき
隠す

さいしょ
最初は隠そ。

背景が winter になったとき
表示する
こんにちは! と 2秒言う

この場面に登場させよう。

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。



インタラクティブにしよう

スプライトをクリックして、何か起こう。



ものがたり
物語を作ろう

インタラクティブにしよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

スプライトを選ぼう。

新しいスプライト:



タブをクリックしよう。

新しい音:



次に音のライブラリーから音を選ぼう。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

このスプライトがクリックされたとき

fairydust の音を鳴らす

10 回繰り返す

色 の効果を 25 ずつ変える

音を選択しよう。

メニューからいろいろな効果を選ぼう。

試してみよう

スプライトをクリックして実行してみよう。

ヒント



効果をクリアするには、停止ボタンをクリックするよ。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

声を追加しよう

声を録音して

キャラクターにおしゃべりさせよう。



8

SCRATCH

声を追加しよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト:



音 タブをクリックしよう。

新しい音:

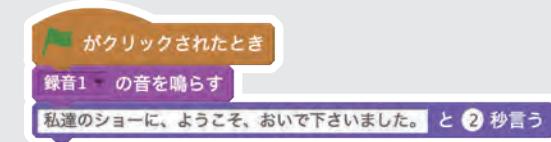


このアイコンを
クリックしよう。
(マイクが必要で、
初めて使うときは
警告画面が出るよ)

クリックして声を
録音しよう。

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。



ボタンをクリックしよう

ボタンをクリックして、場面を変えよう。



ものたり
物語を作ろう

9

SCRATCH

ボタンをクリックしよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:



はいせい
背景を2つ
えら
選ぼう。

準備しよう

Arrow1 のようなボタン用の
スプライトを選ぼう。



新しいスプライト: ♦ / 📸 / 📸



このコードを足してみよう



このスプライトがクリックされたとき

背景を 次の背景にする

隠す

3秒待つ

表示する

メニューから次の
背景を選択しよう。

ボタンを表示するまでの
待ち時間を入力しよう。

試してみよう

ボタンをクリックして実行してみよう。

ヒント

最初の場面には、このスクリプトを追加しよう。
それから緑の旗をクリックするよ。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

さあ、踊ろうカード



ミュージックとダンスの振り付けを組み合わせたダンスシーンのアニメーションをデザインしよう

scratch.mit.edu/dance

SCRATCH

さあ、踊ろうカード

順番を気にせずカードを試そう：

- ダンスの振り付け
- ダンスを繰り返そう
- ミュージックを流そう
- かわりばんこ
- スタート位置
- シャドウの効果
- 跡を残そう
- 色の効果
- ちょっと踊ろう
- インタラクティブなダンス

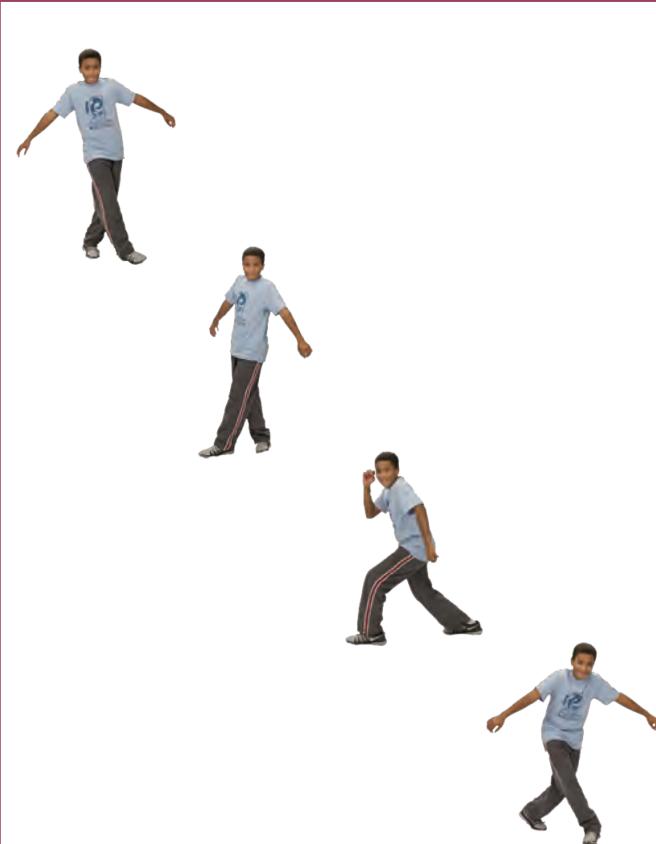
scratch.mit.edu/dance

SCRATCH

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

ダンスの振り付け

ダンスのアニメーションを作ろう。



さあ、踊ろう

1

SCRATCH

ダンスの振り付け

scratch.mit.edu/dance

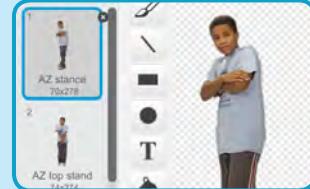
準備しよう

ダンスのテーマから
ダンサーを選ぼう。

新しいスプライト:

AZ Hip-Hop.

コスチューム タブをクリックして
いろいろなダンスの振り付けを確認しよう。



コードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

がクリックされたとき

コスチュームを AZ top R step にする

0.5 秒待つ

コスチュームを AZ top L step にする

0.5 秒待つ

コスチュームを AZ top freeze にする

0.5 秒待つ

コスチュームを AZ top R cross にする

0.5 秒待つ

ダンスの振り付けを
選択しよう。

振りと振りの間の
時間を入力しよう。

試してみよう

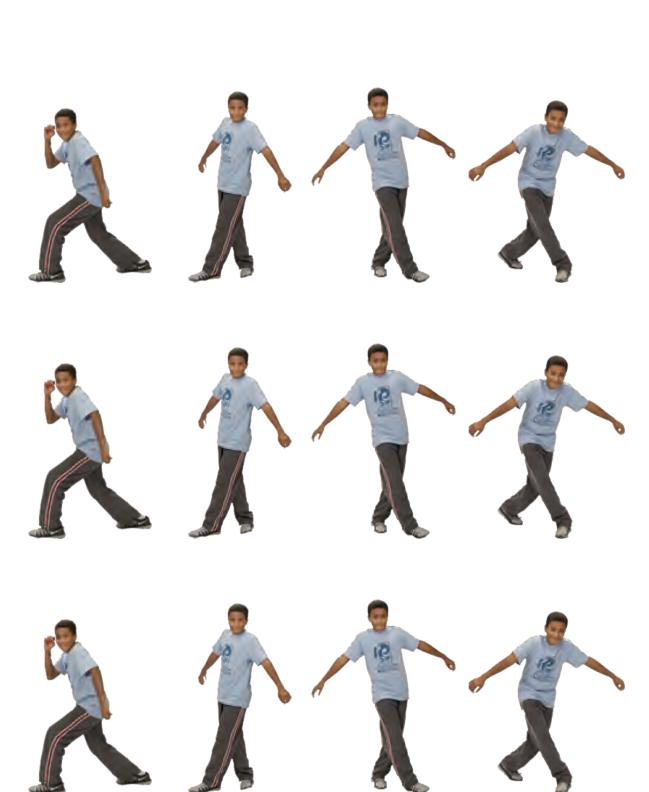
緑の旗をクリックして
実行してみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

ダンスを繰り返そう

ひとつづきのダンスステップを繰り返そう。



さあ、踊ろう

2

SCRATCH

ダンスを繰り返そう

scratch.mit.edu/dance

じゅんび 準備しよう

ダンスのテーマから
ダンサーを選ぼう

新しいスプライト:



AZ Hip-Hop

た コードを足してみよう

がクリックされたとき

コスチュームを AZ stance にする

②秒待つ

④回繰り返す

コスチュームを AZ top R step にする

0.5秒待つ

コスチュームを AZ top L step にする

0.5秒待つ

コスチュームを AZ top freeze にする

0.5秒待つ

コスチュームを AZ top R cross にする

0.5秒待つ

ダンスのポーズを
選択しよう。

ダンスを繰り返す
回数を入力しよう。

ため 試してみよう

みどり
はた
緑の旗をクリックして
実行させてみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

さあ、踊ろう

3

SCRATCH

ミュージックを流そう

うた く かえ えんそう
歌を繰り返し演奏しよう。



ミュージックを流そう

scratch.mit.edu/dance

じゅんび 準備しよう

新しい背景:
□ / +

はいせい
背景を選ぼう。



party room

音 タブをクリックしよう。

新しい音:
🔊 / 🎤

おんがく
音楽のループの
カテゴリーから
うた えら
歌を選ぼう。

あるいは、MP3などの
えむびーすりー
サウンドファイルを
アップロードしよう。

コードをたしてみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

旗 がクリックされたとき

10 回繰り返す

終わるまで dance celebrate の音を鳴らす

うた く かえ かいすう にゅうりょく
歌を繰り返す回数を入力しよう。

ヒント

必ず 終わるまで - の音を鳴らす を使おう。（- の音を鳴らす ではなく）

おんがく さいせい しゅうりょう
音楽の再生が終了しないうちに再生が始まってしまうよ。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

さあ、踊ろう

4

SCRATCH

かわりばんこ

かわりばんこにダンスをするように
ダンサーをコーディネートしよう。



かわりばんこ

scratch.mit.edu/dance

じゅんび 準備しよう

ダンスのテーマから
ふたりえら
ダンサーを二人選ぼう

新しいスプライト: / /



AZ Hip-Hop



Anina Hip-Hop

た コードを足してみよう



AZ Hip-Hop

がクリックされたとき

コスチュームを AZ top L step にする

0.5 秒待つ

コスチュームを AZ top R step にする

0.5 秒待つ

コスチュームを AZ stance にする

メッセージ1 を送る

メッセージをおく

メッセージを送ろう。



Anina Hip-Hop

メッセージ1 を受け取ったとき

私が踊る番よ！ と ② 秒言う

④ 回繰り返す

次のコスチュームにする

1 秒待つ

メッセージを受け取ったとき、
何をするのか、このダンサーに
教えてよう。

ため 試してみよう

あどり はた
緑の旗をクリックして
じっこう 実行させてみよう。



さあ、^{おど}踊ろう

5

SCRATCH

スタート位置

ダンサーたちにスタート位置を教えよう。



スタート位置

scratch.mit.edu/dance

準備しよう

とうじょう
登場させたいダンサーを選ぼう。

新しいスプライト:



Jouvi Hip-Hop

コードを足してみよう

がクリックされたとき

x座標を -100 、y座標を 20 にする

大きさを 90 % にする

コスチュームを jo stance にする

表示する

スタート位置をセットしよう。

大きさを調整しよう。

最初のコスチュームを

選択しよう。

から
必ずスプライトが表示されるようにしよう。

ヒント

x座標を ● 、y座標を ● にする つか
を使ってステージ上のスプライトの位置を指定しよう。

マウスポインターで指せば x 座標と y 座標がわかるよ。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

シャドウの効果

ダンスのシルエットを作ろう。



さあ、踊ろう

6

SCRATCH

シャドウの効果

scratch.mit.edu/dance

準備しよう

ダンスのテーマから
ダンサーを選ぼう。

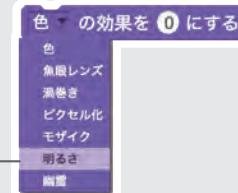
新しいスプライト:



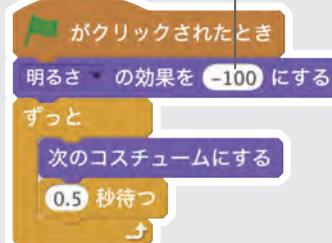
Jouvi Hip-Hop

コードを足してみよう

メニューから明るさを
選択しよう。



明るさを -100 に
設定しよう。



試してみよう

緑の旗をクリックして
実行させてみよう。



停止ボタンをクリックして
ストップさせよう。

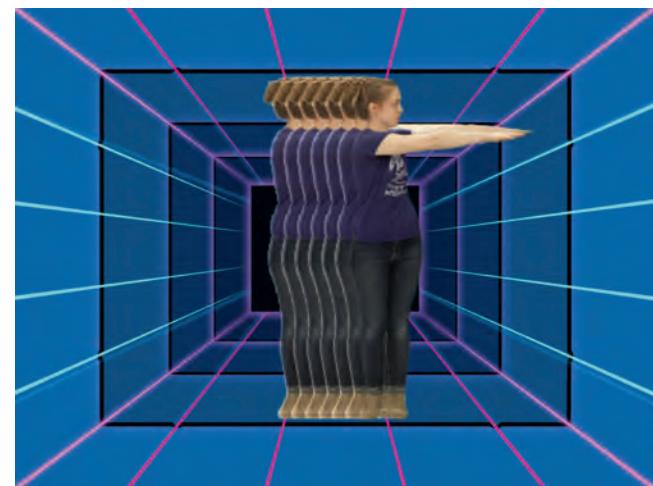


カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

さあ、
踊ろう

あと のこ 跡を残そう

ダンサーの動きの跡をスタンプしよう。



7

SCRATCH

あと のこ 跡を残そう

scratch.mit.edu/dance

じゅんび 準備しよう

ダンスのテーマから
えら
ダンサーを選ぼう。

新しいスプライト: ♡ / 🎵 / 📸



た コードを足してみよう

がクリックされたとき

⑥ 回繰り返す

スタンプ

10 歩動かす

0.1 秒待つ

消す

繰り返す回数を入力しよう。

ステージに現在のコスチュームの
スタンプを押そう。

すべてのスタンプを消そう。

ため 試してみよう

みどり
はた
緑の旗をクリックして
じっこう
実行させてみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

さあ、踊ろう

8

SCRATCH

色の効果

はいけい いろのか
背景の色を変えよう。



色の効果

scratch.mit.edu/dance

じゅんび 準備しよう

新しい背景:



はいけい えら
背景を選ぼう。



た コードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



いろいろな値を試してみよう。

ため 試してみよう

みどり はた
緑の旗をクリックして
実行させてみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

さあ、
踊ろう

ちょっと踊ろう

ダンサーを少し上下に動かして
生き生きと見せよう。



9

SCRATCH

ちょっと踊ろう

scratch.mit.edu/dance

準備しよう

ダンスのテーマから
ダンサーを選ぼう。

新しいスプライト: ♀ / ♂



コードを足してみよう

がクリックされたとき

⑧ 回繰り返す

y座標を ① ずつ変える

0.5 秒待つ

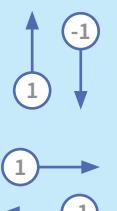
y座標を -1 ずつ変える

0.5 秒待つ

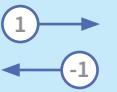
上に動かすにはプラスの
数字を入力しよう。

下に動かすにはマイナスの
数字を入力しよう。

ヒント



上下に動かすには、
y座標を ① ずつ変える

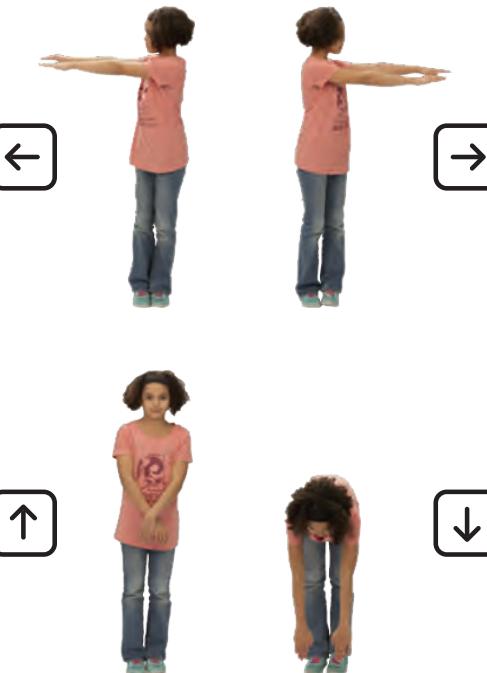


左右に動かすには、
x座標を ① ずつ変える

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

インタラクティブなダンス

キーを押して、
ダンスの動きを変えよう。



さあ、踊ろう

10

SCRATCH

インタラクティブなダンス

scratch.mit.edu/dance

準備しよう

ダンスのテーマから
ダンサーを選ぼう。

新しいスプライト:



コードを足してみよう

左向き矢印 キーが押されたとき

コスチュームを jo pop left にする

右向き矢印 キーが押されたとき

コスチュームを jo pop right にする

上向き矢印 キーが押されたとき

コスチュームを jo top stand にする

下向き矢印 キーが押されたとき

コスチュームを jo pop down にする

ため試してみよう

やじるし
矢印キーを押してダンサーの動きを作つてみよう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

キャッチゲーム カード



空から落ちてくる物をキャッチする
ゲームを作ろう

scratch.mit.edu/catch

SCRATCH

キャッチゲーム カード

この順番でカードを使おう：

- ① 上の方に配置しよう
- ② 落下させよう
- ③ 受けるものを動かそう
- ④ キャッチしよう
- ⑤ スコアをつけよう
- ⑥ ボーナスポイント
- ⑦ あなたの勝ち!

scratch.mit.edu/catch

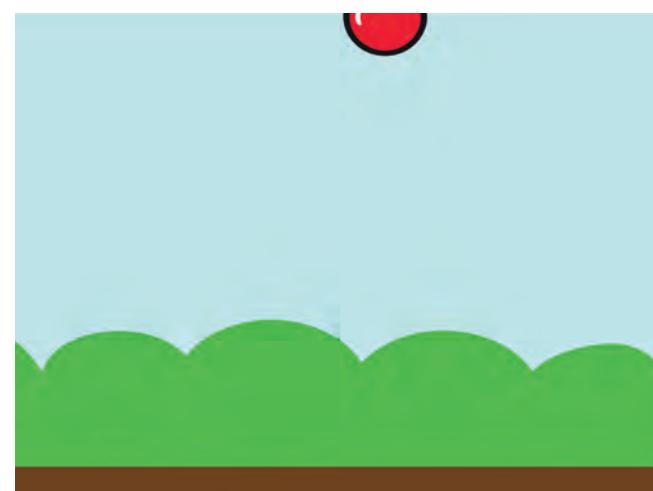
SCRATCH

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

上方に配置しよう

ステージの天井の

ランダムな場所からスタートさせよう。



キャッチゲーム

1

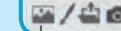
SCRATCH

上方に配置しよう

scratch.mit.edu/catch

準備しよう

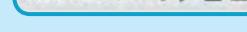
新しい背景:



blue sky

Apple のような
スプライトを選ぼう。

新しいスプライト:



Apple

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
選択しよう。



がクリックされたとき
ランダムな場所へ行く
y座標を 180 にする

ステージの上に置く
には180と入力しよう。

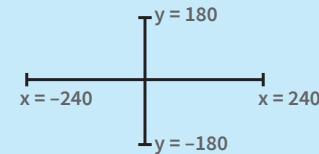
試してみよう

緑の旗をクリックして
実行してみよう。



ヒント

y座標はステージの上の端から下の端の位置を示しているよ。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

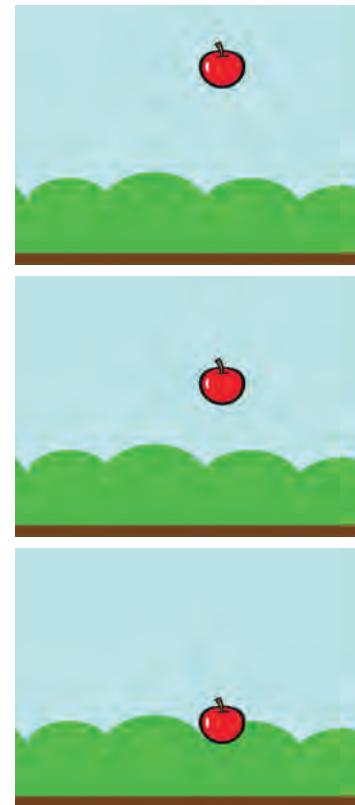
キャッチゲーム

2

SCRATCH

落下させよう

スプライトを落下させよう。



落下させよう

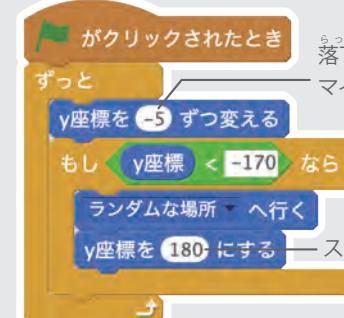
scratch.mit.edu/catch

準備しよう



クリックしてAppleを選択しよう。

このコードを足してみよう



試してみよう

緑の旗をクリックして実行してみよう。



停止ボタンをクリックしてストップしよう。

ヒント

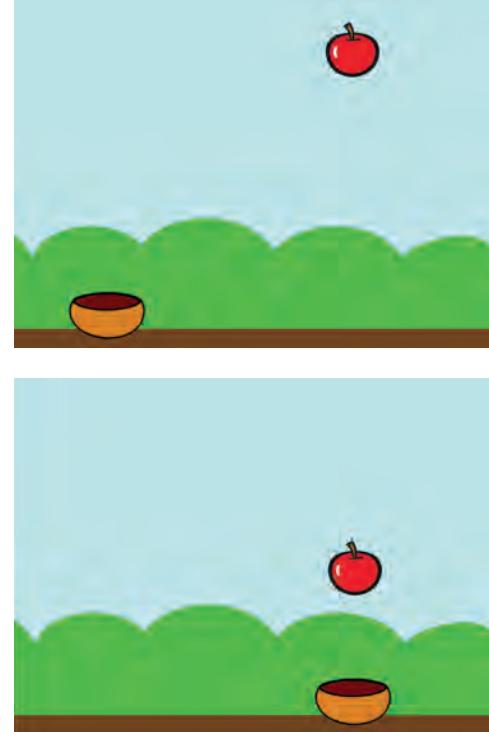
上下させるには、**y座標を ● ずつ変える** を使おう。

スプライトの縦位置をセットするには、**y座標を ● にする** を使おう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

受けのものを動かそう

やじるし
矢印キーを押して力ゴを動かそう。



キャッチゲーム

3

SCRATCH

受けのものを動かそう

scratch.mit.edu/catch

準備しよう

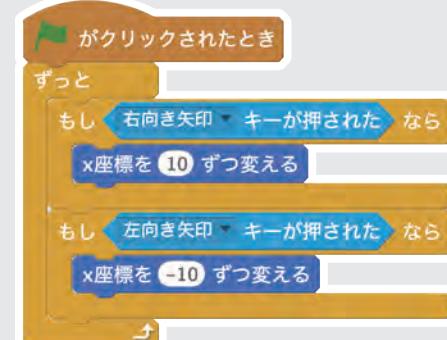
Bowl のような
受けのものを選ぼう。

新しいスプライト: ⚡ / 🍎 / 📸



ステージの床に Bowl をドラッグしよう。

このコードを足してみよう



試してみよう

おり
はた
緑の旗をクリックして
実行してみよう。



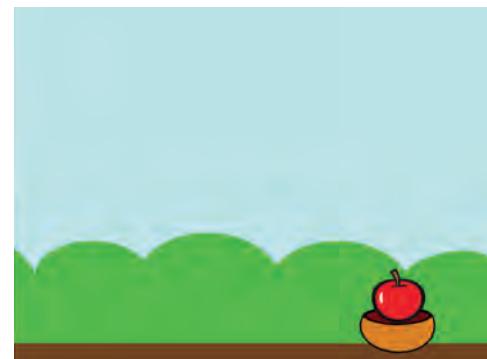
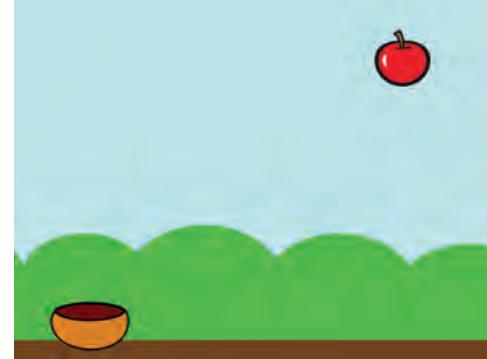
やじるし
矢印キーを押して
受けのものを動かそう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

キャッチしよう

落ちてくるスプライトをキャッチしよう。



キャッチゲーム

4

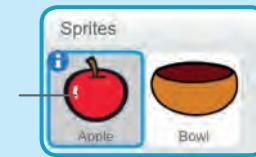
SCRATCH

キャッチしよう

scratch.mit.edu/catch

準備しよう

クリックして Apple を選択しよう。



このコードを足してみよう



ヒント

いろいろなサウンドを追加したい場合は、タブをクリックしよう。

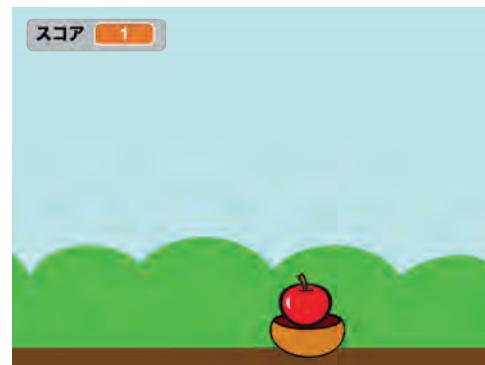
おと
音のライブラリーから
サウンドを選ぼう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

スコアをつけよう

落下しているスプライトを
キャッチするたびに得点を加えよう。



キャッチゲーム

5

SCRATCH

スコアをつけよう

scratch.mit.edu/catch

準備しよう

データを選ぼう。

変数を作るボタンをクリックしよう。

じゅんび

準備しよう

新しい変数

変数名: スコア

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

クラウド変数(サーバーに保存)

OK 取り消し

この変数名を「スコア」という
名前にしてOKをクリックしよう。

ブロックを足してみよう

2つの新しいブロックをスクリプトに追加しよう。



がクリックされたとき

スコア ▾ を 0 にする

このブロックを追加してスコアを
リセットしよう。

ずっと

もし Bowl ▾ に触れたなら

pop ▾ の音を鳴らす

スコア ▾ を 1 ずつ変える

ランダムな場所 ▾ へ行く

y座標を 180 にする

このブロックを追加して
スコアを増やそう。

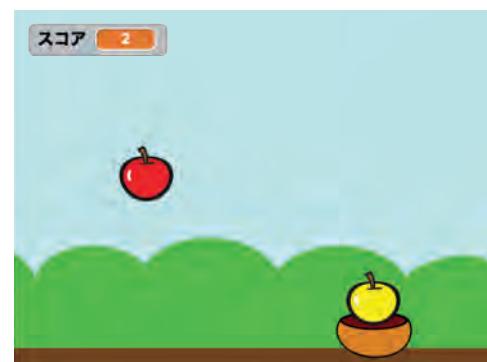
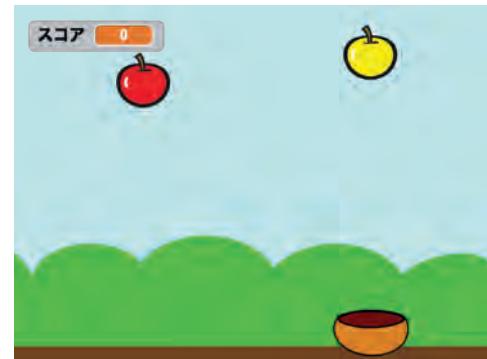
試してみよう

リンゴをキャッチして得点を獲得してみよう。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

ボーナスポイント

きいろ
黄色のスプライトをキャッチしたら、
かくとく
ボーナスポイントを獲得するようにしよう。



キャッチゲーム

6

SCRATCH

ボーナスポイント

scratch.mit.edu/catch

準備しよう

複製ツールを選択しよう。



スプライトをクリックして
複製しよう。

コスチューム タブをクリックしよう。



ペイントツールを使ってボーナススプライト
の外見を変えることができるよ。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



ボーナススプライト用の
得点を入力しよう。

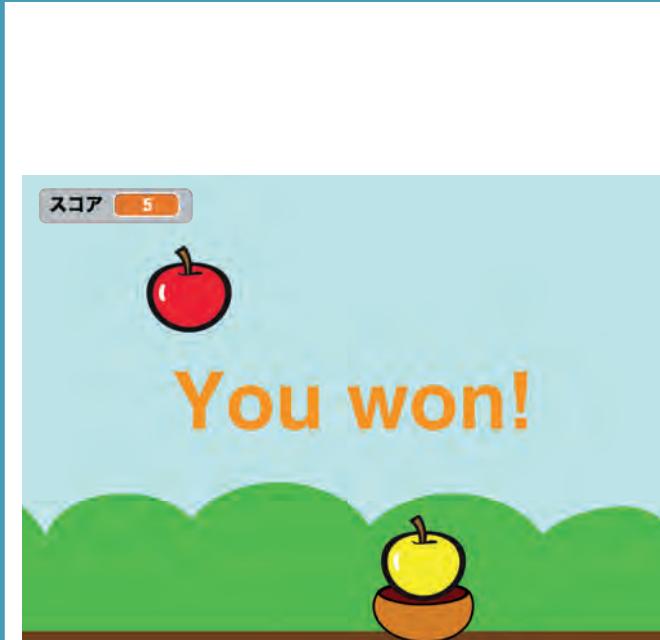
試してみよう

ボーナススプライトをキャッチしてスコアを増やしてみよう!

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

あなたの勝ち！

決めた得点を獲得したら、
勝利のメッセージを表示しよう！



キャッチゲーム

7

SCRATCH

あなたの勝ち！

scratch.mit.edu/catch

準備しよう

ふで筆をクリックして新しい
スプライトを描こう。

新しいスプライト:

ピットマップモード
ベクターに変換

ベクターに変換ボタンを
クリックしよう。

テキストツールを使って、“You won!”の
ようなメッセージを書こう。(英数字のみ)

You won!

フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できます。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



「スコア」ブロックを
組み込もう。

試してみよう

みどりの旗をクリックして
実行させてみよう。



決めた得点になるまで
プレイして、勝利しよう！

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

バーチャルペット カード



食べて、飲んで、遊べる
インタラクティブなペットを作ろう

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

バーチャルペット カード

この順番でカードを使おう：

- ① ペットを紹介しよう
- ② ペットに動きをつけよう
- ③ ごはんをあげよう
- ④ みず お水をあげよう
- ⑤ なに 何を話すのかな？
- ⑥ あそ 遊びの時間だよ
- ⑦ なか お腹が空いた？

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

カードを作ろう 1. 点線で切ろう
カードをのりで貼ろう 2. カードを半分に折ろう

ペットを紹介しよう

ペットを選んで、あいさつさせよう。



バーチャルペット

1

SCRATCH

ペットを紹介しよう

scratch.mit.edu/pet

準備しよう

新しい背景:

はいせい
えら
背景を選ぼう。



garden rock

ペットを選ぼう。



Monkey2

このコードを足してみよう

ステージ上の好みの場所にペットを動かそう。

がクリックされたとき

x座標を -60 、y座標を 80 にする

私の名前は、"Kiki"だよ。】と言う

ペットが話すことを打ち込もう。

ペットの立つ位置を
設定しよう。
(数字はちがうかも
しれません)

試してみよう

緑の旗をクリックして
実行させてみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

ペットに動きをつけよう

ペットを生き生きとさせよう。



バーチャルペット

2

SCRATCH

ペットに動きをつけよう

scratch.mit.edu/pet

準備しよう

コスチューム タブをクリックしてペットのコスチュームを確認しよう。



このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

このスプライトがクリックされたとき

chee chee の音を鳴らす

4 回繰り返す

コスチュームを monkey2-b にする

0.2 秒待つ

コスチュームを monkey2-a にする

0.2 秒待つ

コスチュームを
選択しよう。

他のコスチュームを
選択しよう。

試してみよう

ペットをクリックしてスタートさせてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

ごはんをあげよう

たるもの 食べ物をクリックして、ごはんをあげよう。



バーチャルペット

3

SCRATCH

ごはんをあげよう

scratch.mit.edu/pet

じゅんび 準備しよう



音 タブをクリックしよう。



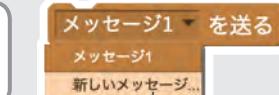
おと 音のライブラリーからchompのようなサウンドを選ぼう。

たるもの 食べ物のスプライトを選ぼう。

新しいスプライト: 🍌 / 🐒 / 📸



このコードを足してみよう



メッセージ1

新しいメッセージ...

あら 新しいメッセージを選んで「ごはん」と名前をつけよう。



前に出す

x座標を -190 、y座標を -120 にする

ごはん を送る

ごはんのメッセージを送ろう。

メッセージを受け取ったら、ペットが何をするのか教えてあげよう。



1 秒でx座標を -190 に、y座標を -100 に変える

chomp の音を鳴らす

0.5 秒待つ

x座標を -60 、y座標を 80 にする

たるもの ところ うご 食べ物の所に動かそう。

もと ところ もど 元いた所に戻そう。

試してみよう

たるもの 食べ物をクリックしてスタートさせてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

みす お水をあげよう

みす
ペットにお水をあげよう。



バーチャルペット

4

SCRATCH

みす お水をあげよう

scratch.mit.edu/pet

じゅんび 準備しよう

Glass Water のような
飲み物のスプライトを選ぼう。

新しいスプライト:



た このコードを足してみよう



このスプライトがクリックされたとき

前に出す

x座標を -80 、y座標を -120 にする

ドリンク を送る あら 新しいメッセージを送ろう。

① 秒待つ

コスチュームを glass water-b にする から 空のコップの

water drop の音を鳴らす

① 秒待つ

コスチュームを glass water-a にする みず 水でいっぱいのコップの

水でいっぱいのコップの
コスチュームにしよう。

メッセージを受け取ったら、ペットが何をするのか教えてあげよう。



ドリンクを受け取ったとき

① 秒でx座標を -80 に、y座標を -100 に変える 飲み物のところへ動かそう。

① 秒待つ

① 秒でx座標を -60 に、y座標を 100 に変える もと ところへ戻そう。

ため 試してみよう

飲み物をクリックしてスタートさせてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

何を話すのかな？

さあ、ペットに話すことを選ばせよう。



バーチャルペット

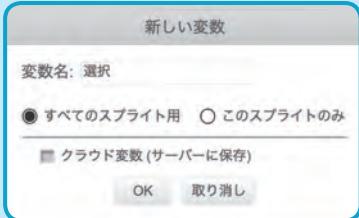
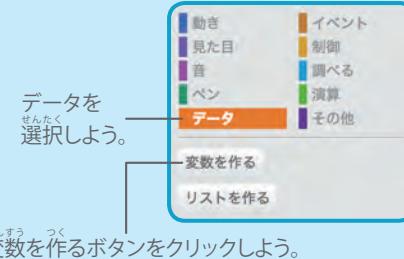
5

SCRATCH

何を話すのかな？

scratch.mit.edu/pet

じゅんび 準備しよう



このコードを足してみよう



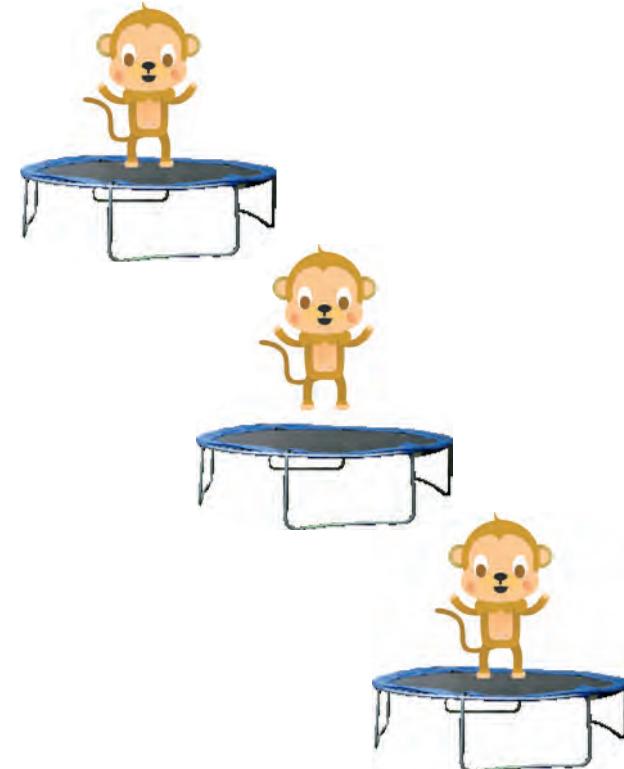
ため 試してみよう

ペットをクリックして、何を話すのか観察してみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

遊びの時間だよ

トランポリンでペットをジャンプさせよう。



バーチャルペット

6

SCRATCH

遊びの時間だよ

scratch.mit.edu/pet

準備しよう

トランポリンを選ぼう。

新しいスプライト: / /



Trampoline

このコードを足してみよう



Trampoline

このスプライトがクリックされたとき
x座標を 130 、y座標を -120 にする
遊ぶ を送る



Monkey2

遊ぶ を受け取ったとき
前に出す
① 秒でx座標を 120 に、y座標を -40 に変える
④ 回繰り返す
　　y座標を 20 ずつ変える
　　0.3 秒待つ
　　y座標を -20 ずつ変える
　　0.3 秒待つ
① 秒でx座標を -60 に、y座標を 100 に変える

プラスの値はペットを
上にジャンプさせます。
マイナスの値はペットを
下に降ろします。

試してみよう

トランポリンをクリックしてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

お腹が空いた？

なかすくあいみまも
ペットのお腹の空き具合を見守ろう。



バーチャルペット

7

SCRATCH

お腹が空いた？

scratch.mit.edu/pet

じゅんび 準備しよう



Monkey2

データを
選択しよう。

変数を作る
リストを作る

まず、ごはんをあげようのカードを使って食べ物を追加しよう。
次に、ペットをクリックして選ぼう。

新しい変数

変数名: お腹の空き具合

●すべてのスプライト用 ○このスプライトのみ

■クラウド変数(サーバーに保存)

OK 取り消し

この変数名を「お腹の空き具合」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



ため 試してみよう

みどり
緑の旗をクリックして
実行してみよう。



つぎ
た
もの
次に食べ物を
クリックしてみよう。



マイナスの値を入力して
お腹の空き具合を減らそう。