

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

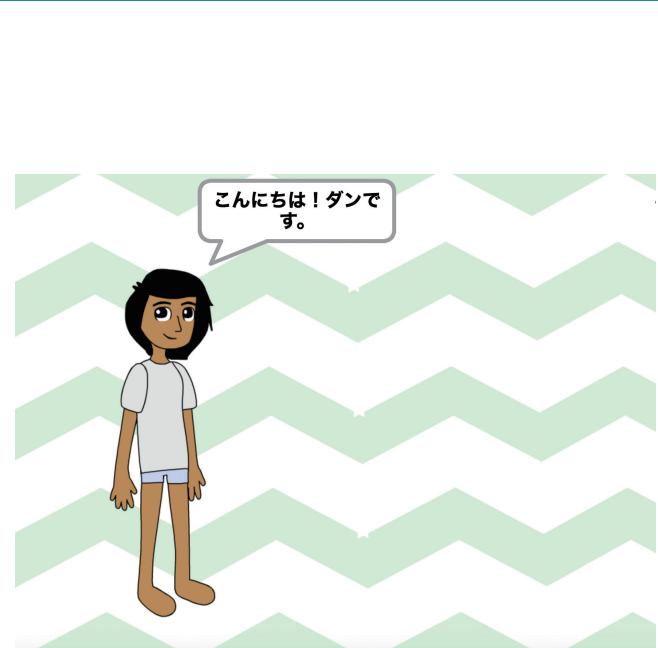
1番めのカードから始めて、
後は順序を気にせず他のカードを試そう：

- 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:

背景を選ぼう。



stripes

着飾るのテーマから
キャラクターを選ぼう。

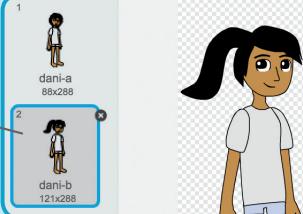
新しいスプライト:



Dani

コスチューム タブをクリックしよう。

つぎに好みの外見を
選択しよう。



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。



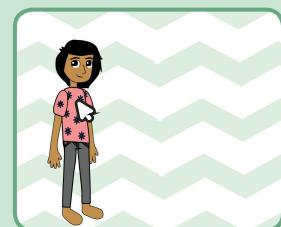
このコードを足してみよう



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

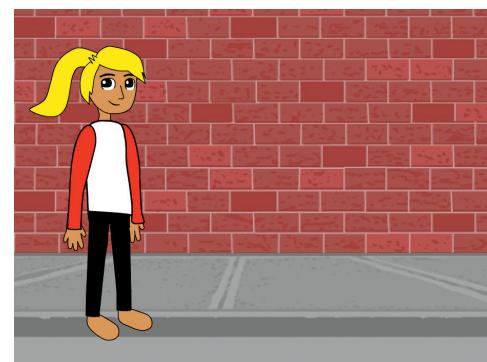
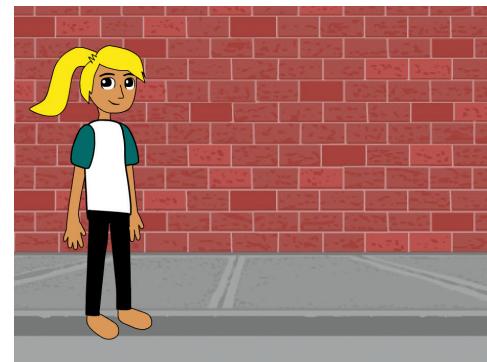
洋服をクリックして色を変えてみよう。



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
コスチュームを変えよう。



着せ替え遊び

3

SCRATCH

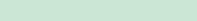
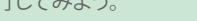
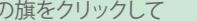
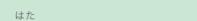
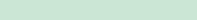
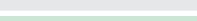
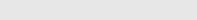
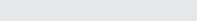
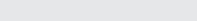
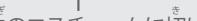
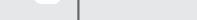
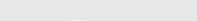
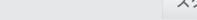
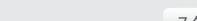
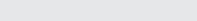
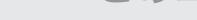
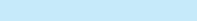
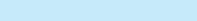
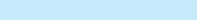
スタイルを変えよう

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:



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

つぎ

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。

お
き
か
る
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。



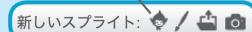
bedroom1



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。



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

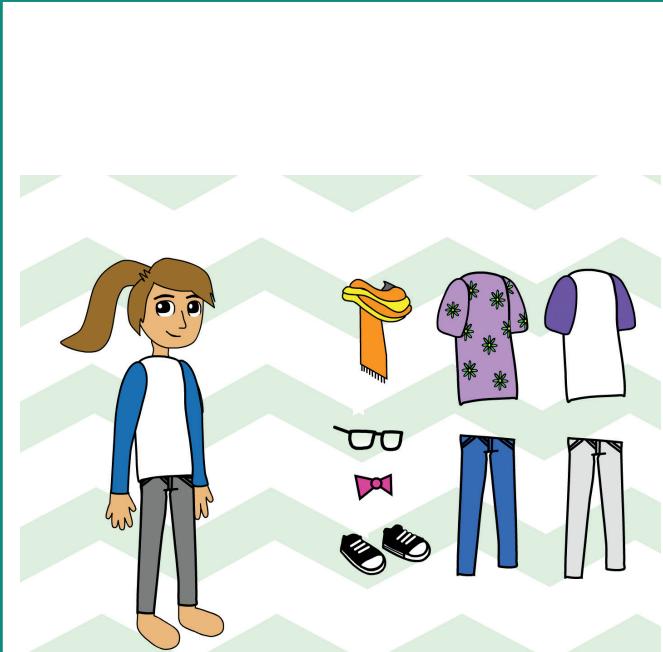
ボタンをクリックして背景を切り替えてみよう。



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

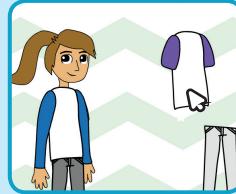
scratch.mit.edu/fashion

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)



がクリックされたとき
x座標を 170 、y座標を 70 にする
前に出す



がクリックされたとき
x座標を 170 、y座標を -20 にする
前に出す

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。



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。

がクリックされたとき
x座標を 170 、y座標を -20 にする
前に出す

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

このスプライトがクリックされたとき
1 秒でx座標を -120 に、y座標を -60 に変える

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。

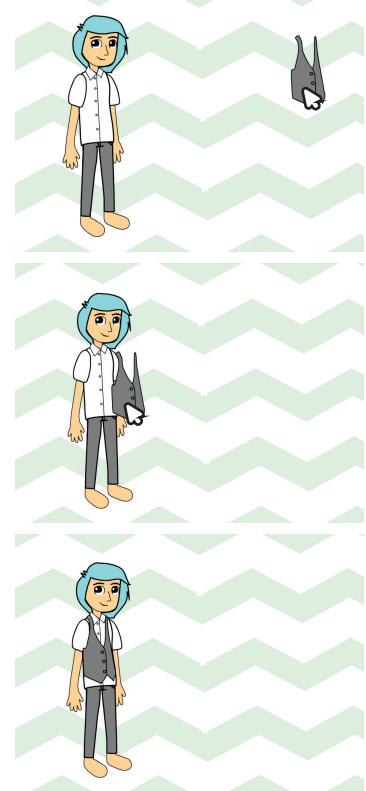


サンゴラスをクリックして
洋服やアクセサリーを
キャラクターの所に動かしてみよう。

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。



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よ。