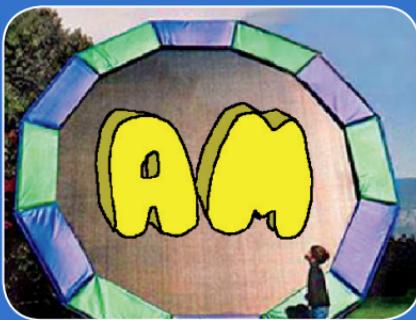


なまえ うご
名前を動かそう
カード



あなたの名前やお気に入りの
ことば きじ うご
言葉の文字を動かそう

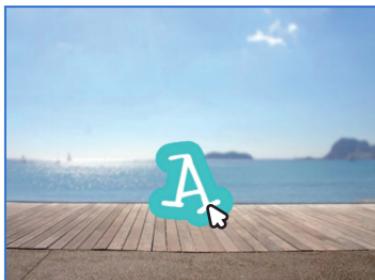
なまえうご 名前を動かそう カード

じゅんばんきため
順序を気にせずカードを試そう：

- 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
- キーで変化させよう
- あちこちに動かそう

いろか 色を変えよう

もじ
文字をクリックすると色が
か
変わるようにしよう



名前を動かそう

1

SCRATCH

いろか 色を変えよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぶを
もじ
クリックして文字を選ぼう

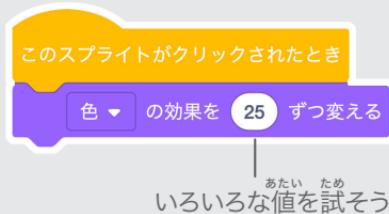


はいせい
えら
背景を選ぼう



もじ
文字のスプライトだけにするには、
もじ
文字カテゴリーをクリックしよう

このコードを加えよう



いろいろな値を試そう

ため 試してみよう

もじ
文字をクリックしてみよう



かいてん 回転させよう

もじ 文字をクリックして、回転させよう

B

B

B

B

名前を動かそう

2

ScrATCH

かいてん 回転させよう

scratch.mit.edu



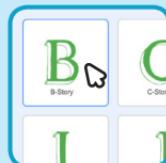
じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぶ
をクリックしよう



もじ
文字カテゴリーを
クリックしよう



もじ
えら
文字を選ぼう

このコードを加えよう

このスプライトがクリックされたとき



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

おと な 音を鳴らそう



もじ
文字をクリックして、音を鳴らそう



△)



名前を動かそう

3

ScRATCH

おとな 音を鳴らそう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぶ
をクリックしよう



もじ
文字カテゴリーを
クリックしよう



もじ
えら
文字を選ぼう



はいき
えら
背景を選ぼう



おと
音タブをクリックして、



おと
えら
音を選ぼう

このコードを加えよう



コード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

終わるまで **Guitar Strum** の音を鳴らす

おと
せんたく
メニューから音を選択しよう

ため 試してみよう

もじ
文字をクリックしてみよう



おど 踊らせよう

もじ おど
リズムにあわせて文字を踊らせよう



名前を動かそう

踊らせよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



はい えら
背景を選ぼう



Stage



えら
スプライトを選ぶを
もじ えら
クリックして文字を選ぼう



かくちょうきのう つい ひだりした
拡張機能を追加 (左下)
をクリックしよう



つぎ おんがく
次に音楽をクリックして
おんがくよう つい
音楽用のブロックを追加しよう

このコードを加えよう

うし うさ
後ろに動かすにはー^ふ
負の値を入れよう^{あたい い}



メニューからいろいろなドラム
を選択できるよ

ため 試してみよう

もじ 文字をクリックしてみよう



サイズを変えよう

もじ おお 文字を大きくしたり、小さくしてみよう ちい



サイズを変えよう

scratch.mit.edu



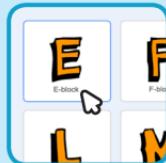
じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぶ
をクリックしよう

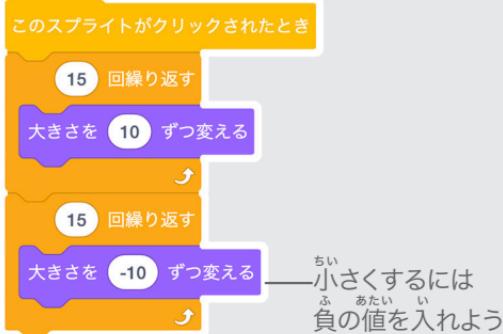
ン 文字

文字カテゴリーを
クリックしよう



文字を選ぼう

このコードを加えよう



ため 試してみよう

文字をクリックしてみよう



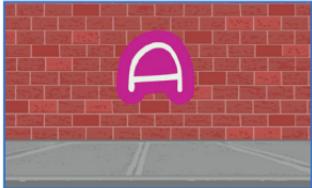
ヒント

このブロックをクリックする文字のサイズが元に戻るよ

大きさを 100 %にする

キーで変化させよう

お もじ へんか
キーを押して、文字を変化させよう



キーで変化させよう

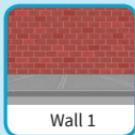
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



はいせい
えら
背景を選びう



えら
スプライトを選ぶを
もじ
えら
クリックして文字を選ぼう



このコードを加えよう



あたい
いろいろな値を
ため
試そう

ため 試してみよう



お
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が選べるよ

あちこちに動かそう

ところ ある所から別の所に、
べつ もじ 文字をスムーズに動かそう



あちこちに動かそう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



はい えら
背景を選ぼう



Jurassic



えら
スプライトを選ぶを
もじ えら
クリックして文字を選ぼう



このコードを加えよう

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 40 に、y座標を -130 に変える
- 1 秒でx座標を 10 に、y座標を 100 に変える

あたい ため
いろいろな値を試そう

ため 試してみよう

もじ
文字をクリックして、スタートさせよう



ヒント

いどう ざひょう ざひょう へんか
スプライトを移動すると、x 座標と y 座標が変化する
のがわかるよ

ざひょう さゆう いち しめ
x 座標は、左右の位置を示しているよ
ざひょう じょうげ いち しめ
y 座標は、上下の位置を示しているよ



x 座標が 40, y 座標が -130

キャラクターを動かそう カード



アニメーションにして
キャラクターを生き生きとさせよう

キャラクターを動かそう カード

じゅんばん さ ため
順番を気にせずカードを試そう：

- 矢印キーで動かそう
- ジャンプさせよう
- ポーズを変えよう
- 滑るように動かそう
- 歩くアニメーション
- 飛ぶアニメーション
- 話すアニメーション
- アニメを描こう

やじるし 矢印キーで動かそう

やじるし つか
矢印キーを使って、
キャラクターを動き回らせよう



キャラクターを動かそう

1

SCRATCH

やじるし

矢印キーで動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきえ
背景を選ぼう



Soccer 2



キャラクター
を選ぼう



Pico Walking

x 座標を変える

キャラクターを左右に動かそう



ひだり うさ
左に動かすには負の値にしよう

y 座標を変える

キャラクターを上下に動かそう



した うさ
下に動かすには負の値にしよう

ため 試してみよう



キーボードの矢印キーを押して、キャラクターを
動き回らせよう

ジャンプさせよう

キーを押して上下にジャンプさせよう



キャラクターを動かそう

2

SCRATCH

ジャンプさせよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいけい
えら
背景を選ぼう



キャラクター
えら
を選ぼう



Giga Walking

このコードを加えよう



Giga Walking



たか
ジャンプする高さを入れよう

もと
元に戻すには負の値にしよう

ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

ポーズを変えよう

キーを押したら
キャラクターを動くようにしよう



キャラクターを動かそう

か ポーズを変えよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

“Max”のようにコスチューム複数あるキャラクターを選ぼう



スプライトライブラリーのスプライトの上にマウスを動かして複数のコスチュームがあるかどうか調べよう

コスチューム



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

このコードを加えよう

コード コードタブをクリックしよう



コスチュームを選択しよう

別のコスチュームを選択しよう

ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

すべ うご 滑るよう^う に動か^そう

スプライトをある地点からある地点に
すべ
うご
滑るよう^う
に動か^そう



すべ 滑るように動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきい
えら
背景を選ぼう



キャラクター
えら
を選ぼう



このコードを加えよう



がクリックされたとき

x座標を -160 、y座標を -130 にする

1 秒でx座標を -40 に、y座標を 10 に変える

1 秒でx座標を 140 に、y座標を 80 に変える

スタート地点をセットしよう

中間地点をセットしよう

終点をセットしよう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう —

ヒント



動き

x座標を -40 、y座標を 10 にする

1 秒でどこかの場所へ

見た目

1 秒でx座標を -40 に、y座標を 10 にする

スプライトをドラッグするとブロック
パレットの x 座標と y 座標が変わ
るよ

ある 歩くアニメーション

ある
キャラクターを
歩かせたり、走らせたりしよう



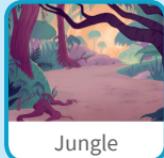
ある 歩くアニメーション

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきい　えら
背景を選ぼう



Jungle



ある　歩いたり、走ったりする
スプライトを選ぼう



Unicorn Running

このコードを加えよう



Unicorn Running



スタート地点をsettしよう

ある　歩いているように見せるために繰り返そう

ある　歩かせて、コスチュームを変えよう

ヒント

0.01 秒待つ

アニメーションをゆっくり動かしたい場合は、
"～回繰り返す" の内側に "～秒待つ" を加
てみよう

ため 試してみよう



旗をクリックして実行してみよう

と 飛ぶアニメーション

キャラクターがステージを横切るように、
は
羽ばたかせよう



キャラクターを動かそう

と 飛ぶアニメーション

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきい
背景を選ぼう



Canyon



"Parrot" や他の飛ぶ
スプライトを選ぼう



Parrot

くわ このコードを加えよう

よこぎ スクリーンを横切る

スタート地点をセットしよう

スタート地点をセットしよう

がクリックされたとき

x座標を -170 、y座標を 120 にする

1 秒でx座標を 150 に、y座標を 50 に変える

終点をセットしよう

は 羽ばたかせる

がクリックされたとき

5 回繰り返す

コスチュームを選択しよう

コスチュームを parrot-a にする

0.1 秒待つ

コスチュームを parrot-b にする

0.1 秒待つ

別のコスチュームを選択しよう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



はな 話すアニメーション

キャラクターにお話しさせよう



⇒)

キャラクターを動かそう

はな 話すアニメーション

scratch.mit.edu

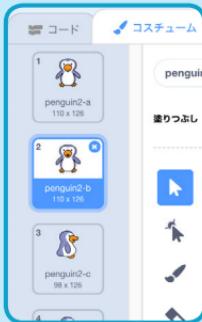
じゅんび 準備しよう



"Penguin2" を選ぼう



Penguin 2



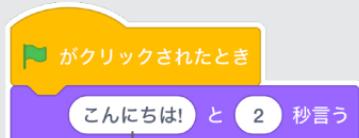
コスチュームタブをクリックして、

他のコスチュームを見てみよう

(コスチュームが1つしかないスプライトもいくつかあるよ)

このコードを加えよう

コードタブをクリックしよう



キャラクターにお話しさせたい
ことをタイプしよう



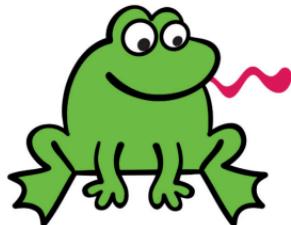
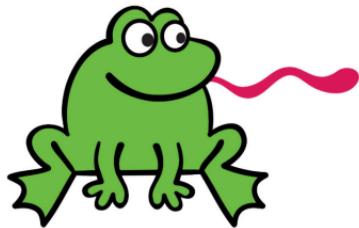
ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう→



アニメを描こう

スプライトのコスチュームを編集して
あなたの独自のアニメにしよう



キャラクターを動かそう

アニメを描こう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



キャラクター
を選ぼう



Frog

コスチューム

コスチュームタブをクリックしよう



複製

コスチュームの上で右クリック
(Mac は **ctrl** を押しながらクリック)
して、複製しよう

すると、同じコスチュームが 2 つ
になるよ

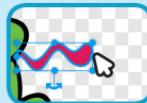
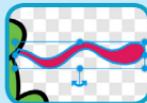


複製したコスチュームを選択し
て編集しよう

選択ツールをク
リックしよう



コスチュームの一部を選択して、
縮めたり、伸ばしたりしてみよう



ハンドルをドラッグして、選択し
たオブジェクトを回転させよう



このコードを加えよう

このスプライトがクリックされたとき

次のコスチュームにする

0.5 秒待つ

次のコスチュームにする

"次のコスチュームに
する"を使って、キャラ
クターを動かそう

試してみよう



旗をクリックして実行してみよう

ついせき
追跡ゲーム
カード



ついせき
キャラクターを追跡してポイントを
あ
上げるゲームを作ろう

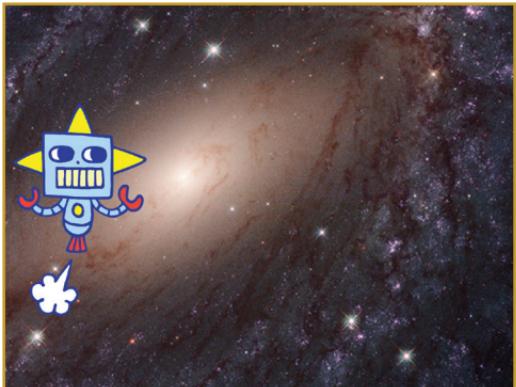
ついせき 追跡ゲーム カード

じゅんばん
この順番でカードを使おう：

- さ ゆう うご
1. 左右に動かそう
- じょう げ うご
2. 上下に動かそう
- ほし お
3. 星を追いかけよう
- おと な
4. 音を鳴らそう
- 5. スコアをつけよう**
- 6. レベルアップ！**
- しょう り
7. 勝利のメッセージ

さ ゆ う う ご 左右に動かそう

や じるし お さ ゆう うご
矢印キーを押して左右に動かそう



さ ゆ う う ご 左右に動かそう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



はいせい
えら
背景を選ぼう



Galaxy



せんたく
キャラクターを選択しよう



Robot

このコードを加えよう



右向き矢印を選択しよう
右向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を 10 ずつ変える

みぎ む や じるし せんたく
右向き矢印を選択しよう

左向き矢印を選択しよう
左向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を -10 ずつ変える

ひだり ゆ う せんたく
左向き矢印を選択しよう

ひだり う さ ふ あたい い
左に動かすには負の値を入れよう

ため 試してみよう

やじるし
矢印キーを押そう



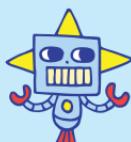
ヒント

さひょう
さ ゆ う
い ち
しめ
X 座標はステージの左右の位置を示しているよ

ひだり う さ ふ あたい
左に動かすには負の値にしよう

ひだり う さ ふ あたい
左に動かすには負の値にしよう

x座標を -10 ずつ変える



みぎ う さ ふ あたい
右に動かすには正の値にしよう

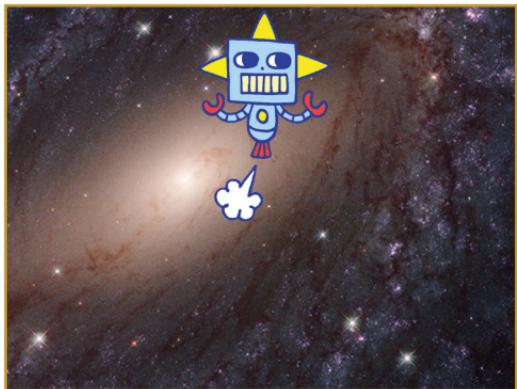
みぎ う さ ふ あたい
右に動かすには正の値にしよう

x座標を 10 ずつ変える



上下に動かそう

矢印キーを押して上下に動かそう

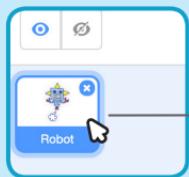


じょう げ うご 上下に動かそう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



キャラクターをクリック
して選択しよう

このコードを加えよう



上向き矢印を選択しよう

上向き矢印
キーが押されたとき
y座標を 10 ずつ変える

“y 座標を～ずつ変える”
を使って上に動かそう

下向き矢印を選択しよう

下向き矢印
キーが押されたとき
y座標を -10 ずつ変える

下に動かすには負の値を入れよう

ため 試してみよう

矢印キーを押そう



ヒント

y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



y座標を 10 ずつ変える

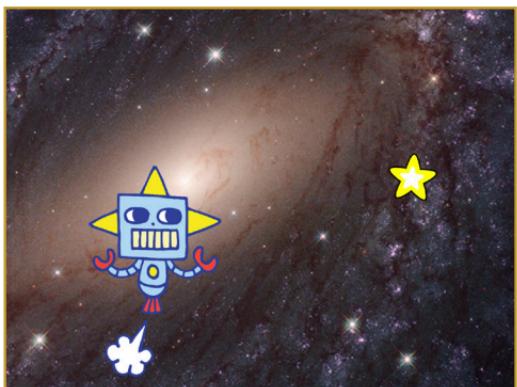
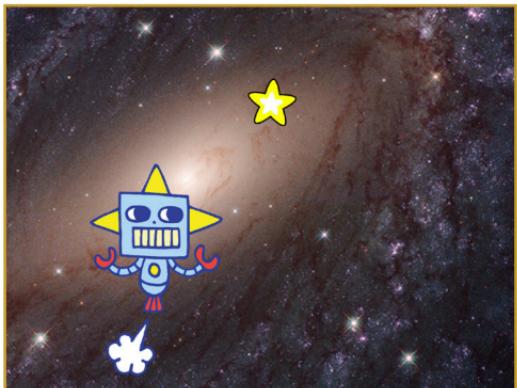
上に動かすには正の値にしよう

y座標を -10 ずつ変える

下に動かすには負の値にしよう

ほし 星を追いかけよう

お
追いかけるスプライトを加えよう



ほし お 星を追いかけよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



“Star” のような
お 追いかけ
るスプライトを選ぼう
えら

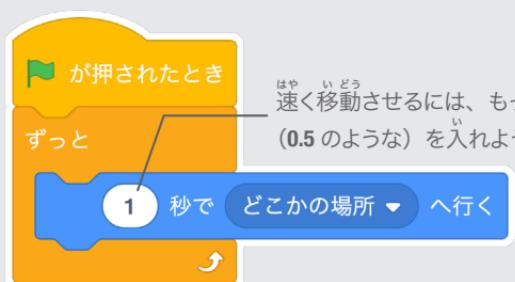


Star

このコードを加えよう



Star



ため 試してみよう

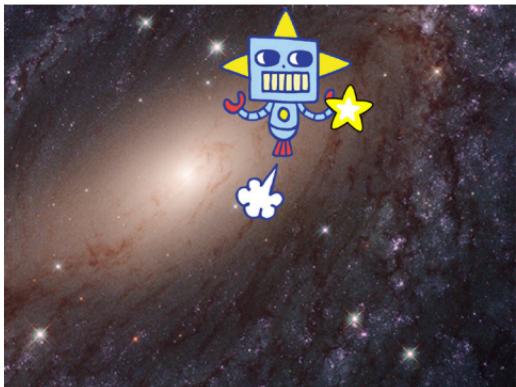
はた 旗をクリックして実行してみよう



と 止めるボタンをクリックして
ストップさせよう

おとな 音を鳴らそう

ほし ふ
キャラクターが星に触れたら
おと な
音を鳴らそう

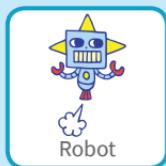


おとな 音を鳴らそう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



”Robot” をクリックして
せんたく
選択しよう



おと
音タブをクリックしよう



おと
音ライブラリーから
おと
えら
”Collect” のような音を選ぼう

このコードを加えよう



くわ
コードタブをクリックしてコードを加えよう



メニューから音を選択しよう

ため 試してみよう

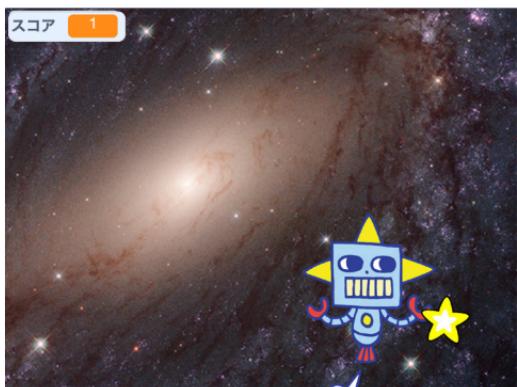
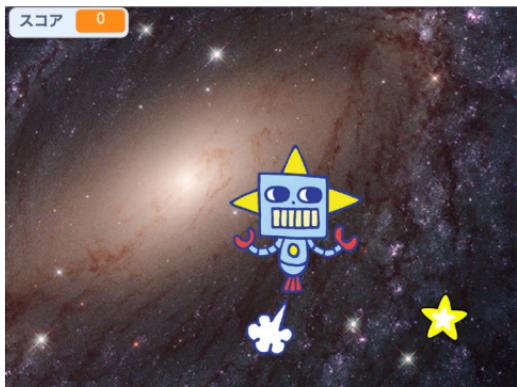
はた
旗をクリックして実行してみよう



スコアをつけよう

ほし ふ

星に触れたらポイントをあげよう



スコアをつけよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう

変数をクリックしよう

変数を作るボタンを
クリックしよう

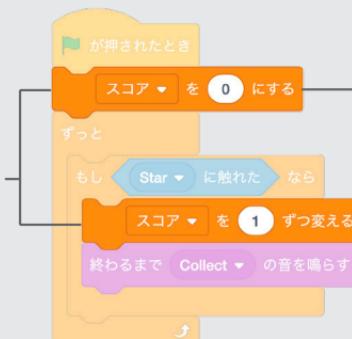


変数の名前を "スコア" にして、
OK をクリックしよう

このブロックを加えよう



メニューから "スコア"
を選択しよう



このブロックを加えて
"スコア" をリセットしよう

このブロックを加えて
"スコア" を加算しよう

ヒント



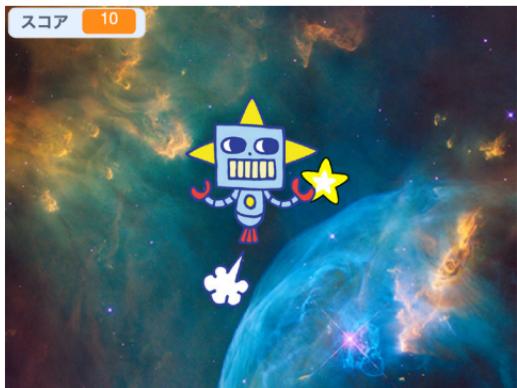
"～を～にする" を使って "スコア" をゼロにリセットしよう



"～を～ずつ変える" を使って "スコア" を加算しそう

レベルアップ!

つぎ
次のレベルへ



レベルアップ！

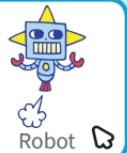
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



"Nebula" のような
ふたつめのはいけい
えらぶ
2つ目の背景を選ぼう

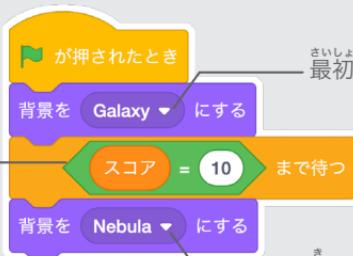


"Robot" のスプライトを選択しよう
せんたく

このコードを加えよう



えんざん 演算カテゴリーの等号ブロック
とうごう
クに "スコア" を組み込もう



さいしょ はいけい えらぶ
最初の背景を選ぼう

まで待つ

きりかえる背景を選ぼう



おと えらぶ
音を選ぼう

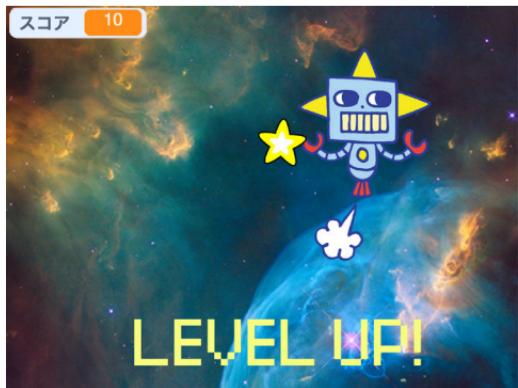
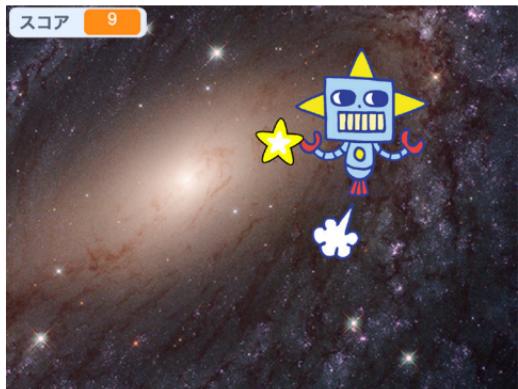
ため 試してみよう

はた はじ
旗をクリックしてゲームを始めよう



勝利のメッセージ

次のレベルになつたら
メッセージを表示しよう



しょ う り

勝利のメッセージ

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えが
描くのアイコンをクリックして
あたら
新しいスプライトを描こう

もじ
文字ツールを使って "LEVEL UP!"
か
のようなメッセージを書こう



もじ
文字の色、大きさ、形を変更で
かたち へんこう
きるよ

このコードを加えよう



隠す

さいしょ
最初はメッセージを隠そう

背景が **Nebula** になったとき

表示する

2 秒待つ

隠す

つぎ
よう
はいけい
えら
次のレベル用の背景を選ぼう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックしてプレイしよう



おんがく 音楽を作ろう カード



が つ ま え ら お と く わ
楽器を選んで音を加え、
キーオ おんがくえんそう
キーを押して音楽を演奏しよう

おんがくつく 音楽を作ろう カード

じゅんじょ き ため
順序を気にせずカードを試そう：

- 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

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

な ドラムを鳴らそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいせい
えら
背景を選ぼう



ドラムを選ぼう



くわ このコードを加えよう



メニューから好きな音
す
えら
おと
を選ぼう

ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

リズムを作ろう

おとくかえな
ドラムの音を繰り返し鳴らそう

♪)



♪)



♪)



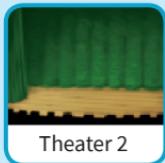
リズムを作ろう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきい
えら
背景を選ぼう



Theater 2



おんがく
音楽カテゴリーから
えら
ドラムを選ぼう



Drum Tabla

ス

音楽

スポーツ

おんがく
音楽のスプライトだけにするには、画面の
うえ
上にある音楽カテゴリーをクリックしよう

このコードを加えよう



くり
繰り返したい回数を入れよう

かんかく
いろいろな間隔を試してリズム
ため
かを変えみよう

ため 試してみよう



お
キーボードのスペースキーを押してみよう

ドラムを動かそう

き
コスチュームを切りかえて、ドラムを動かそう



□)



ドラムを動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



えら
ドラムを選ぼう

コスチューム

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



このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



ひだりむ やじるし 左向き矢印キーを選択しよう

メニューから異なる音を選択しよう

ため 試してみよう



ひだりむ やじるし 左向き矢印キーを押してみよう

メロディを作ろう

れんぞく ねいろ な
連続した音色を鳴らそう

口)



メロディを作ろう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



"Saxophon" や
ほか がつきえら
他の楽器を選ぼう



Saxophone

ダンス

音楽

スポーツ

おんがく
音楽のスプライトだけにするには、
かめん うえ おんがく
画面の上にある音楽カテゴリーを
ほか ほか
クリックしよう

このコードを加えよう

上向き矢印キーが押されたとき

うえむ やじるし せんたく
上向き矢印キーを選択しよう
ほか (他のキーでもいいよ)

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

おと せんたく
いろいろな音を選択しよう

ため 試してみよう



うえむ やじるし お
上向き矢印キーを押してみよう

わおん

かな

和音を奏でよう

いじょう おと どうじ

ひとつ以上の音を同時に

な わおん かな

鳴らして和音を奏でよう

♪)



わおんかな 和音を奏でよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



"Trumpet" のような
がっき えら
楽器を選ぼう



Trumpet

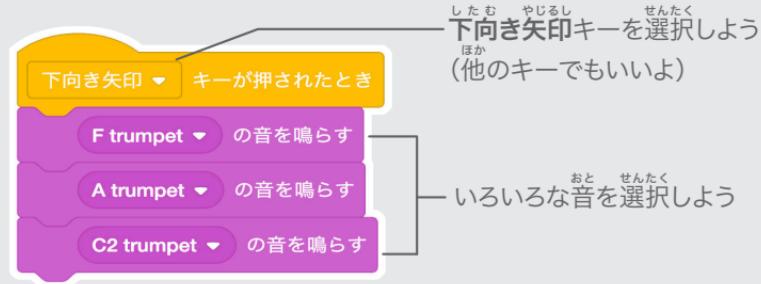
ダンス

音楽

スポーツ

おんがく
音楽のスプライトだけにするには、
おんがく うえ
画面の上にある音楽カテゴリーを
おんがく
クリックしよう

くわ このコードを加えよう



ため 試してみよう

下向き矢印キーを押してみよう

ヒント

つか おと どうじ な
を使うと、音を同時に鳴らせるよ

つか おと じゅんばん な
を使うと、音を順番に鳴らせるよ

おどろきの音

リストの音をランダムに鳴らしてみよう

□)



□)



□)



おどろきの音

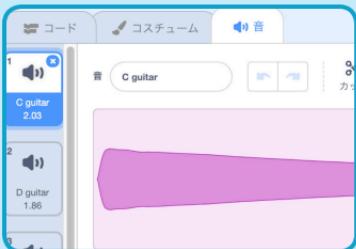
scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

"Guitar" のような
がっき えら
楽器を選ぼう



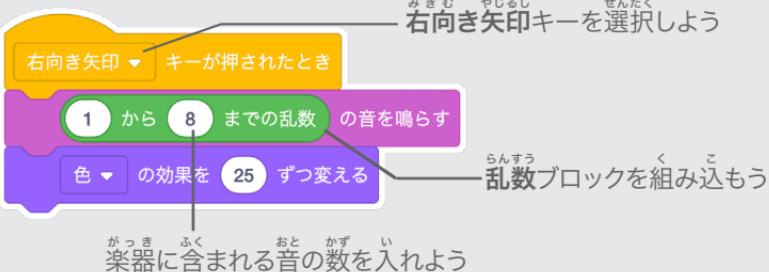
おと 音タブをクリックして楽器に含まれる音の数を調べよう



このコードを加えよう

コード タブをクリックしよう

右向き矢印キーを選択しよう



がっき ふく おと かず い
楽器に含まれる音の数を入れよう

ため 試してみよう



右向き矢印キーを押してみよう

ビートボックスの音

いろいろなボーカルの音を鳴らしてみよう

♪)



ビートボックスの音

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



"Microphone" の
スプライトを選ぼう



音タブをクリックしてマイクに含まれる
音の数を調べよう



このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう

b を選択しよう (他のキーでもいいよ)



乱数ブロックを組み込もう

マイクに含まれる音の数を入れ
よう

ため 試してみよう



B キーを押してみよう

ろく おん

録音しよう

じぶん おと つく
自分で音を作りなさい

□)



ろくおん 録音しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきい えら
背景を選ぼう



Beach Malibu



えら
スプライトを選ぼう

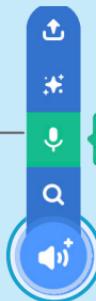


Beachball



おと
音タブをクリックして、

ポップアップメニューから
録音するを選択しよう



録音する



ろくおん
録音するボタンをクリック
みじか おと ろくおん
して短い音を録音しよう

くわ このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



せんたく c キーを選択しよう (他のキーでもいいよ)

c ▾ キーが押されたとき

recording1 ▾ の音を鳴らす

ため

試してみよう



C キーを押して実行してみよう

きょく えんそう 曲を演奏しよう

きょく く かえ えんそう
曲を繰り返し演奏して
バックグランド・ミュージックにしよう

□)



きょく えんそう

曲を演奏しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



"Speaker" のような
スピーカーを選びよう



Speaker



音タブをクリックしよう



ループカテゴリーから
"Drum Jam" のような
音を選びよう

すべて

動物

効果

ループ

ループの音だけにするには、画面の上の
ループカテゴリーをクリックしよう

このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



メニューから好みの音を
選択しよう

ため 試してみよう

みどりの旗をクリックして音楽を
スタートさせよう



ものがたり 物語を作ろう カード



とうじょうじんぶつ　えら
登場人物を選んで、おしゃべりさせて、
ものがたり　い　い
物語を生き生きとさせよう

もののがたり つく 物語を作ろうカード

1 番目 ばんめ め
の カードから始めて、はじ
はじ

あと あと じゅんじょ き
はほか ほか ため
後は順序を気にせず他のカードを試そう：

もののがたり はじ

- 物語を始めよう

はじ

- おしゃべりを始めよう

はい けい か

- 背景を変えよう

とうじょうじんぶつ

- 登場人物をクリックしよう

じぶん こえ つい か

- 自分の声を追加しよう

すべ うごか

- 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

とうじょうじんぶつ へんとう

- 登場人物に返答しよう

ばめん つい か

- 場面を追加しよう

もの がたり はじ 物語を始めよう

ば めん えら とうじょうじんぶつ
場面を選んで登場人物におしゃべりさせよう



物語を作ろう

1

SCRATCH

ものがたり はじ 物語を始めよう

じゅんび 準備しよう



はいきい えら
背景を選ぼう



Witch House



とうじょうじんぶつ えら
登場人物を選ぼう

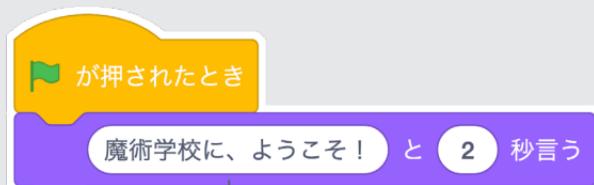


Wizard

このコードを加えよう



Wizard



とうじょうじんぶつ
登場人物におしゃべりして欲しいことを入れよう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



おしゃべりを始めよう

ふたり とうじょうじんぶつ
二人の登場人物におしゃべりさせよう



はじ おしゃべりを始めよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



"Witch" と "Elf" のような、
とうじょううじんぶつ
登場人物を 2 つ選ぼう
えら
えら



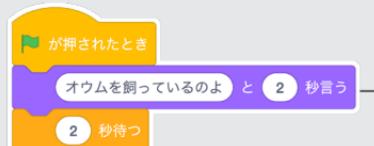
Witch



Elf

このコードを加えよう

とうじょううじんぶつ
それぞれの登場人物のサムネイルをクリックしてコードを加えよう
えら



とうじょううじんぶつ
それぞれの登場人物にお
しゃべりして欲しいことを
ほ
タイプしよう

TIP



コスチューム

とうじょううじんぶつ む も か
登場人物が向かい合うように向きを変えるにはコスチューム
タブをクリックして左右反転ボタンをクリックしよう
さ ゆうはんてん



は い け い か 背景を 変えよう

は い け い べつ は い け い か
背景を別の背景に 変えよう



はいきい か 背景を変えよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



とうじょうじんぶつ えら
登場人物を選ぼう



はいきい えら
背景を2つ選ぼう



くわ このコードを加えよう



さいしょ だ はいきい えら
最初に出す背景を選ぼう

め はいきい えら
2つ目の背景を選ぼう

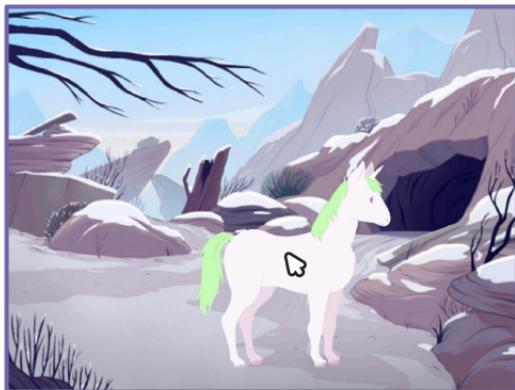
ため 試してみよう

はた じっこう
旗をクリックして実行してみよう



とうじょうじんぶつ 登場人物をクリックしよう

ものがたり
物語をインタラクティブにしよう



□)



とうじょうじんぶつ

登場人物をクリックしよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいけい
えら
背景を選ぼう



Mountain



キャラクターを選ぼう



Unicorn

このコードを加えよう



Unicorn



いろいろな効果が選択
できるよ

メニューから音を選択しよう

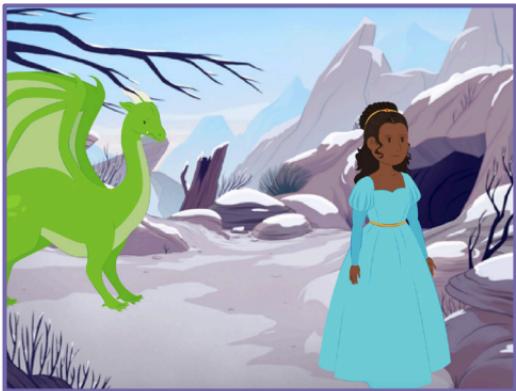
ため 試してみよう

キャラクターをクリックしてみよう



じぶん こえ ついが 自分の声を追加しよう

じぶん こえ ろくおん
自分の声を録音して
とうじょうじんぶつ はな
登場人物にお話しさせよう



じぶん こえ ついが 自分の声を追加しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぼう



Princess



音

おと

音タブをクリックしよう



録音する

ポップアップメニューから

えら
録音するを選ぼう

ろくおん
録音するボタンをクリック
しよう



ろくおん
録音が終了したらほそん
保存ボ
タンをクリックしよう

このコードを加えよう



Princess



じぶん ろくおん
メニューから自分の録音
("recording1"のような)
せんたく
を選択しよう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



すべ うご 滑るように動かそう

ふたい
舞台でキャラクターを
すべ
うご
滑るように動かそう



すべ

滑るように動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきい
背景を選ぼう



Mountain



キャラクターを選ぼう



Owl

このコードを加えよう



さいしょ とうじょう いち
最初に登場させる位置をセットしよう

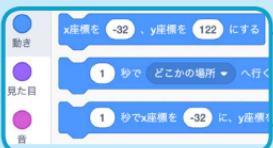
すべ うご
キャラクターを滑るように動かそう

ため 試してみよう

はた じっこう
旗をクリックして実行してみよう



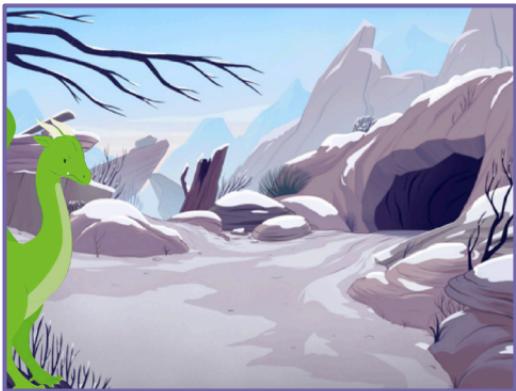
ヒント



スプライトをドラッグすると、ブロックパレットのx座標とy座標の値が自動的に入るよ

ば めん とうじょう
場面に登場させよう

ば めん とうじょう
キャラクターを場面に登場させよう



ばめん とうじょう 場面に登場させよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



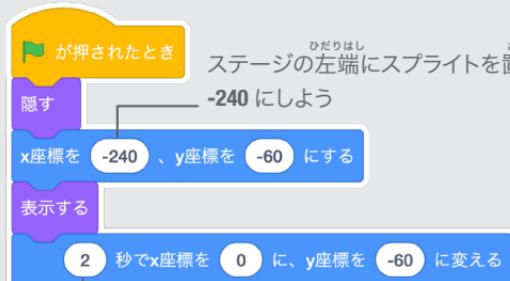
はいきい
えら
背景を選ぼう



キャラクターを選ぼう
えら
キャラクターを選ぼう



このコードを加えよう



あたい か すべて はや か
値を変えて滑る速さを変えよう

ちい あたい おお あたい
小さな値や大きな値になると、
おお か
スプライトの大きさを変えられるよ

ヒント



とうじょうじんぶつ へんとう 登場人物に返答しよう

とうじょうじんぶつ べつ とうじょうじんぶつ
登場人物と別の登場人物との
かいわ
会話をコーディネートしよう



とうじょうじんぶつ

へんとう

登場人物に返答しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきい
えら
背景を選ぼう



Mountain



とうじょうじんぶつ
登場人物を
えら
2人選ぼう



Goblin



Princess

このコードを加えよう

それぞれの登場人物のサムネイルをクリックしてコードを加えよう



Goblin



メッセージを送ろう



Princess



メッセージを受け取ったときに
何をするのか、この登場人物に
教えて

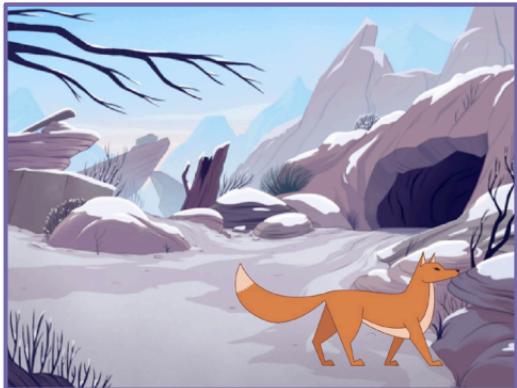
ヒント



あたら
メニューの新しいメッセージをクリック
するとメッセージを追加できるよ

ば めん つい か 場面を追加しよう

はいけい
いろいろな背景やキャラクターで
ふくすう ば めん さくせい
複数の場面を作成しよう



ば めん つい か 場面を追加しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいきい
背景を 2 つ選ぼう



Witch House



Mountain



キャラクターを選ぼう



Fox

このコードを加えよう



メニューからメッセージ名を
せんたく
選択しよう

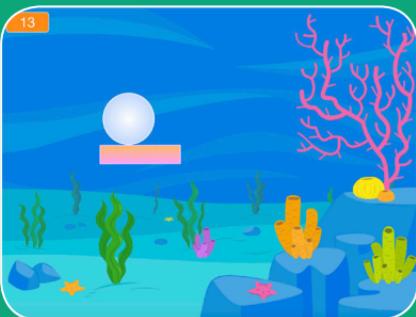
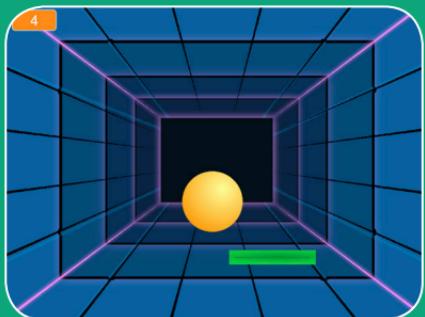


ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



ピンポンゲーム カード



ボールがバウンドするゲームを作つて
しよう！
勝利のポイントを獲得しよう！

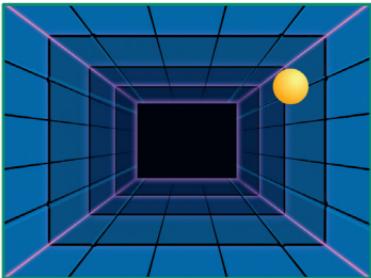
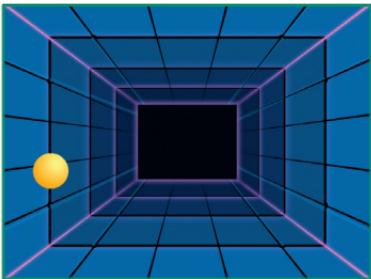
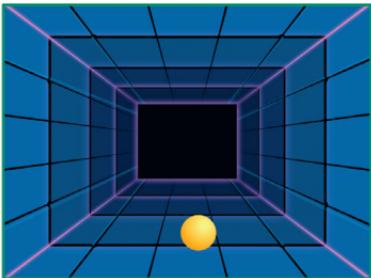
ピンポンゲーム カード

じゅんばん
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. パドルで跳ね返そう
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

まわ 周りでバウンドさせよう

なか
うご
ステージの中でボールを動かそう



まわ

周りでバウンドさせよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいせい
えら
背景を選ぼう



Neon Tunnel



えら
ボールを選ぼう



Ball

このコードを加えよう



はや うご おお あたい
速く動かすには大きな値
にしよう

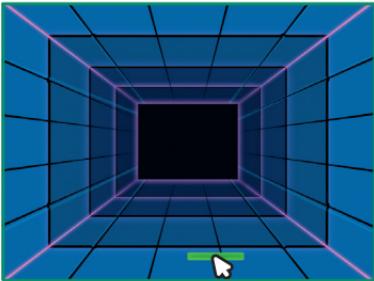
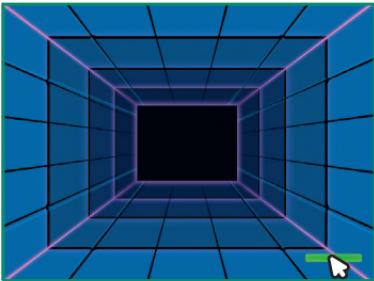
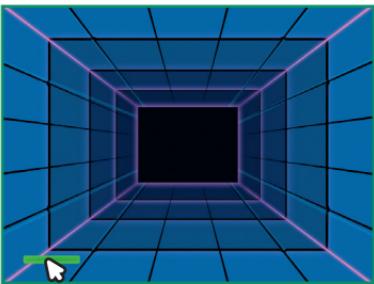
ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



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



パドルを動かそう

scratch.mit.edu

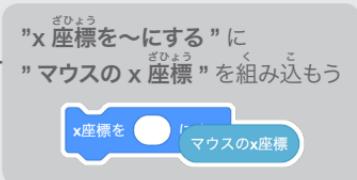
じゅんび 準備しよう



"Paddle" のような、ボールを
う　かえ　えら　ぼう
打ち返すスプライトを選ぼう

パドルをドラッグして
ステージの下に移動しよう

このコードを加えよう



ため 試してみよう

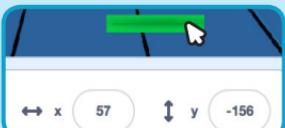
はた
旗をクリックして実行
じっこう
してみよう



マウスポインター
を動かしてパドルを動かしてみよう

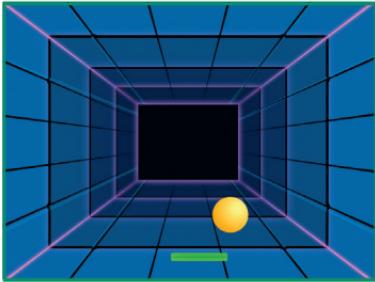
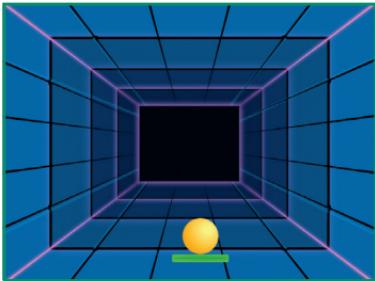
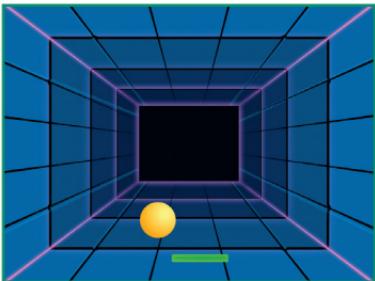
ヒント

じょう
ステージ上でマウスポインタを動かすと、
さひょう　へんか
パドルの x 座標が変化するのがわかるよ



は かえ パドルで跳ね返そう

は
かえ
ボールをパドルで跳ね返そう

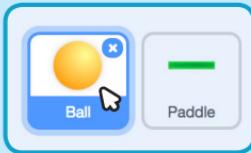


は かえ パドルで跳ね返そう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

"Ball" をクリックして
スプライトを選ぼう



このコードを加えよう

ボールのスプライトに、この新しいブロックを加えよう



The image shows a Scratch script attached to the "Ball" sprite. The script starts with a green "when green flag is clicked" hat block. It branches into two parallel loops. The first loop uses a blue "repeat" control block with a green "170から190までの乱数" (random number between 170 and 190) control block inside. The second loop uses a blue "repeat" control block with a green "15歩動かす" (move 15 steps) control block inside. Both loops then merge back into a single orange "度回す" (turn around) control block. A callout box points to the "Paddle" block in the script, with the text "メニューから \"Paddle\" を選択しよう". Another callout box points to the "度回す" block, with the text "\"～から～までの乱数\" を \"～度回す\" に組み込んで、170から190までにしよう".

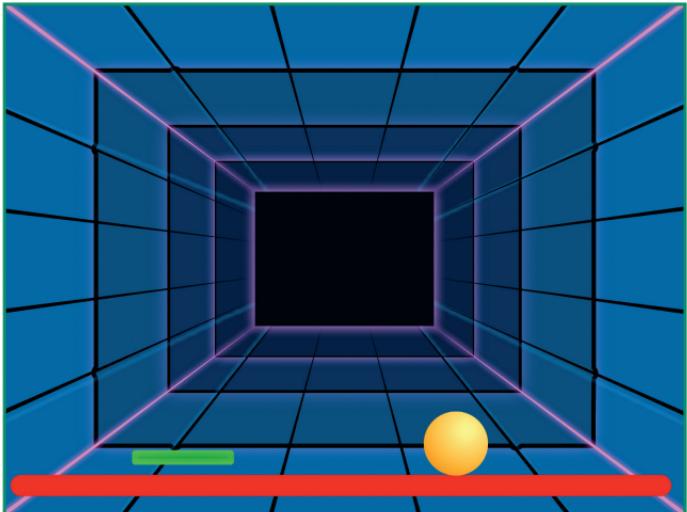
ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



ゲームオーバー

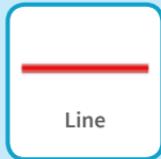
あか
ボールが赤いレインに当たったら
お
ゲームを終わりにしよう



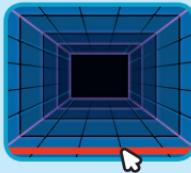
ゲームオーバー

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

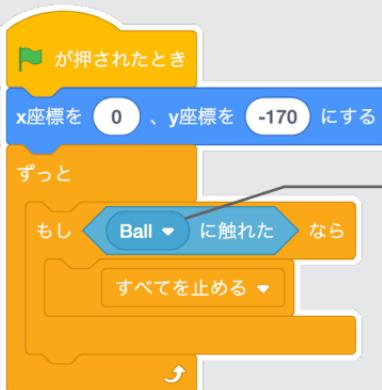


“Line”のスプライトを選ぼう



ラインのスプライトをドラッグして
ステージの床に移動しよう

このコードを加えよう



メニューからボールの
スプライトを選択しよう

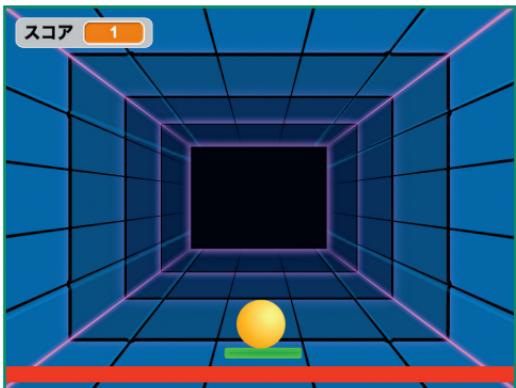
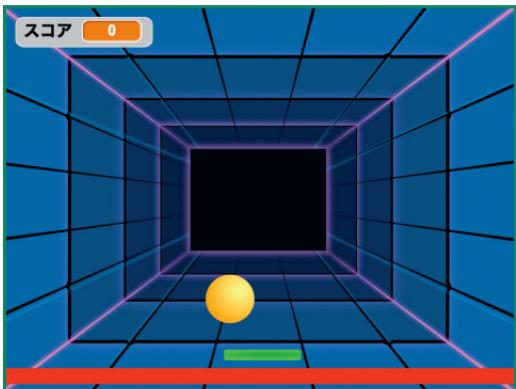
ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



スコアをつけよう

パドルでボールを打ち返すたびに
スコアを加えよう



スコアをつけよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

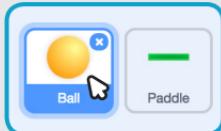
へんすう
変数を作るボタンを

クリックしよう



へんすう なまえ
変数の名前を”スコア”にして、
OKをクリックしよう

“Ball”をクリックして
選択しよう



このコードを加えよう



このブロックを加えて、
メニューから”スコア”を選択しよう



つか
”～を0にする”を使って、
”スコア”をリセットしよう

せんたく
メニューから”スコア”を選択しよう

ゲームに勝ったとき

き
決めたスコアになつたら、
しょうり
勝利のひょうじ
メッセージを表示しよう！



ゲームに勝ったとき

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



えが
描くのアイコンをクリックして
あたら
新しいスプライトを描こう

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

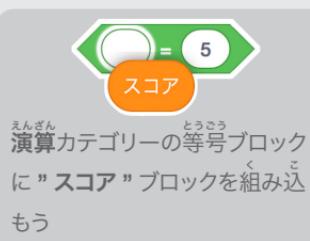
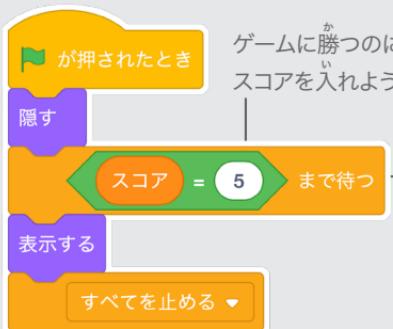


フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できるよ

このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



ため 試してみよう

旗をクリックして
実行してみよう



決めたスコアになるまで
プレイして、勝利しよう！

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

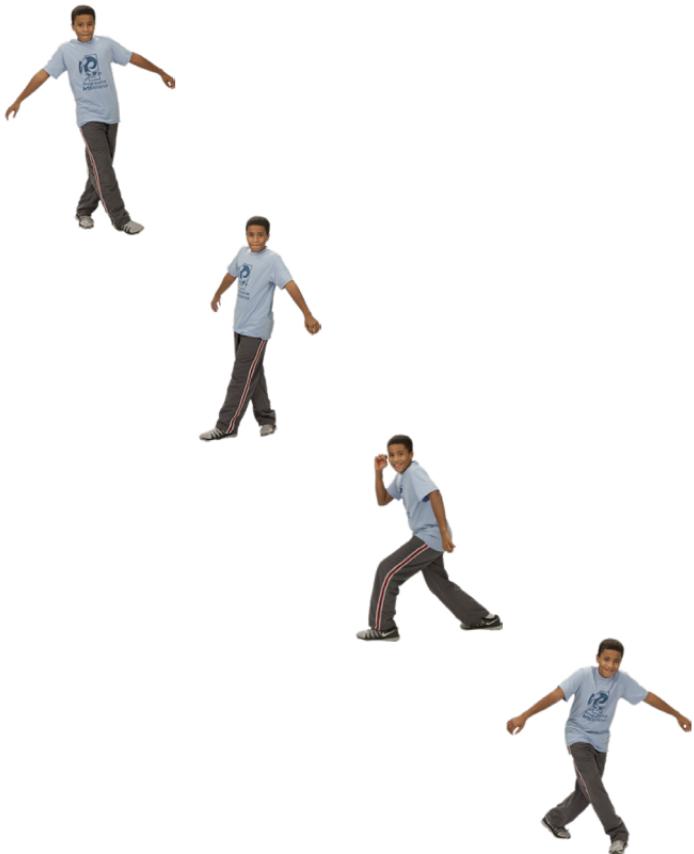
さあ、踊ろうカード

じゅんばん き ため
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
- インタラクティブなダンス
- 色の効果
- 跡を残そう

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



じゅんび 準備しよう



ダンサーを選ぼう



Ten80 Dance



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

ファンタジー

ダンス

音楽

ダンスのスプライトだけにするには、画面の上の
ダンスカテゴリーをクリックしよう

た コードを足してみよう

コード

コードタブをクリックしよう



Ten80 Dance

ふ
振りと振りの間に
かんかく
い
あいだ
間隔を入れよう



さまざまなダンスの
振り付けを選択しよう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして動かしてみよう



ダンスを繰り返そう

つづ
ひと続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



じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぶを
クリックしよう

ファンタジー ダンス

ダンスカテゴリーを
クリックしよう



Ten80 Dance
ダンサーを選ぼう

このコードを加えよう



ひと続きのダンスを囲むよ
うに”～回繰り返す”を
加えよう



```
when green flag is clicked
  costume to [Ten80 stance v]
  repeat (4)
    [costume to [Ten80 top R step v] for (0.3 seconds)
     costume to [Ten80 top L step v] for (0.3 seconds)
     costume to [Ten80 top freeze v] for (0.3 seconds)
     costume to [Ten80 top R cross v] for (0.3 seconds)]
    wait (1 second)
  end
```

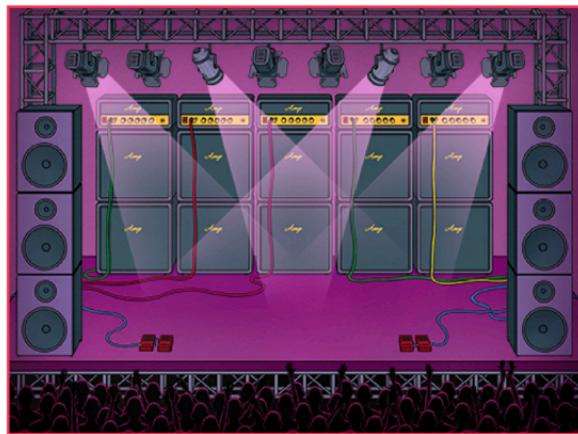
ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



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



さあ、踊ろう

ミュージックを流そう

scratch.mit.edu



準備しよう



はいきい
えら
背景を選ぼう



音タブをクリックしよう



うた
えら
ループカテゴリーから
歌を選ぼう

このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



ヒント

から
必ず

終わるまで Dance Celebrate の音を鳴らす

つか
使おう (

Dance Celebrate の音を鳴らす ではなく)

えんそう しゅうりょう まえ つぎ おと な
そうしないと、演奏が終了する前に次の音が鳴ってしまうよ

かわりばんこ♪



かわりばんこにダンスするように
ダンサーをコーディネートしよう



さあ、踊ろう

4

ScRATCH

かわりばんこ

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



ダンスカテgorieから
ダンサーを 2 人選ぼう



Anina Dance



Champ99

このコードを加えよう くわ



Anina Dance

が押されたとき

コスチュームを `anina top L step` にする

0.3 秒待つ

コスチュームを `anina top R step` にする

0.3 秒待つ

コスチュームを `anina stance` にする

`message1` を送る

メッセージを送ろう



Champ99

`message1` を受け取ったとき

私が踊る番だよ！ と 1 秒言う

4 回繰り返す

次のコスチュームにする

0.3 秒待つ

メッセージを受け取ったとき
なに何をするのか、このダンサー
おしに教えよう

ため 試してみよう

はた

旗をクリックして実行してみよう

じっこう

→



スタート位置♪



ダンサーたちにスタート位置を教えよう



さあ、踊ろう

5

SCRATCH

スタート位置

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぶ
をクリックしよう

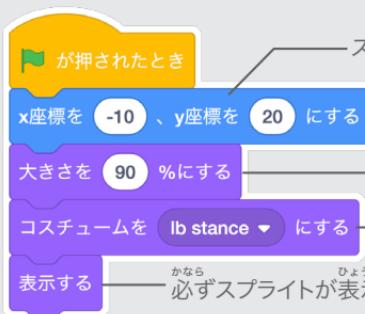
アンタジー ダン[→]

ダンスカテゴリーを
クリックしよう



ダンサーを選ぼう

このコードを加えよう



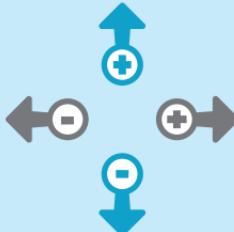
スプライトにスタート位置を教えよう

スプライトの大きさを調整しよう

最初のコスチュームを選択しよう

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 つかってスプライトの位置を指定しよう

x座標はステージの左右の位置を示しているよ

y座標はステージの上下の位置を示しているよ

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

こうか シャドウの効果

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



スプライトを
えら
を選ぶを
クリックしよう



ダンスカテゴリーを
クリックしよう



えら
ダンサーを選ぼう

このコードを加えよう

メニューから "明るさ" を選択しよう



あか
明るさを -100 にしてスプライトを
まくら
真っ暗にしよう



ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



止めるボタンをクリックして
ストップさせよう

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

インタラクティブなダンス

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



スプライトを選び
えらぶを
クリックしよう



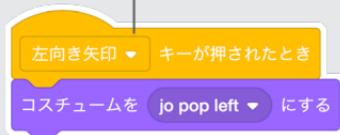
ダンスカテゴリーを
クリックしよう



ダンサーを選び
えらばう

このコードを加えよう

それぞれのダンスの動きのために異
うさ
なるキーを選択しよう
せんたく



メニューからダンスの動きを選択しよう
うさ
せんたく



ため 試してみよう



キーボードの矢印キーを押してみよう
やじるし
お

いろ こう か 色の効果



はいけい いろ か
背景の色を変えよう



さあ、踊ろう

いろこうか 色の効果

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



はいせい えら
背景を選ぼう



Spotlight

くわ このコードを加えよう



Spotlight



ため 試してみよう

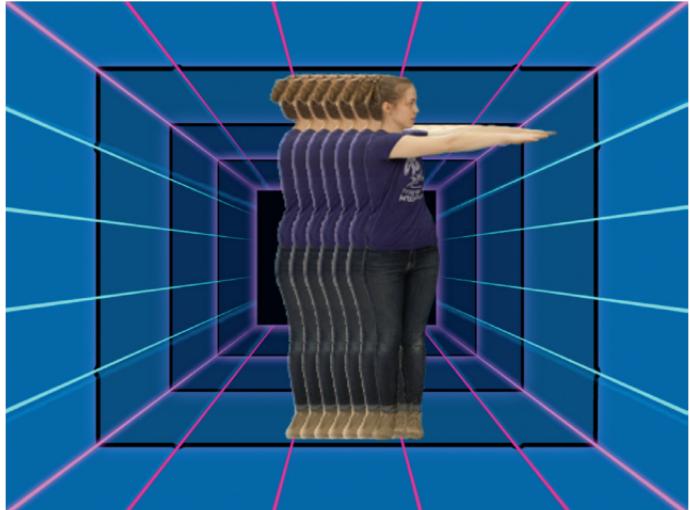
はた じっこう
旗をクリックして実行してみよう



あと
の二
跡を残そう



うご
あと
ダンサーの動きの跡をスタンプしよう



さあ、踊ろう

あとあと 跡を残そう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



ダンスカテゴリーから
えら
ダンサーを選ぼう



LB Dance



かくちょうきのうついか
拡張機能を追加ボタンをクリックして、次に
つぎ
ペンをクリックしてブロックを追加しよう



このコードを加えよう



繰り返す回数を入れよう

ステージに、このスプライトの
がぞうお
画像のスタンプを押そう

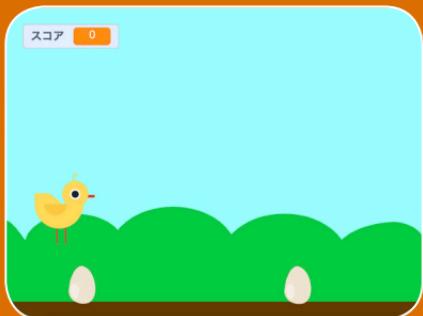
すべてのスタンプを消そう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



ジャンピングゲーム カード



キャラクターに動く障害物を
飛び越えさせよう

ジャンピングゲーム カード

この順番でカードを使おう：

1. ジャンプ

2. スタート位置につこう

3. 動く障害物

4. 音を加えよう

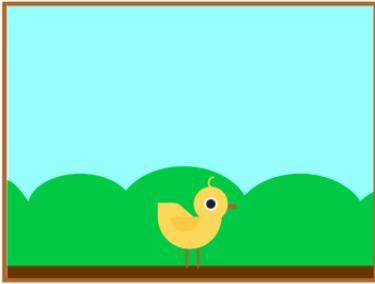
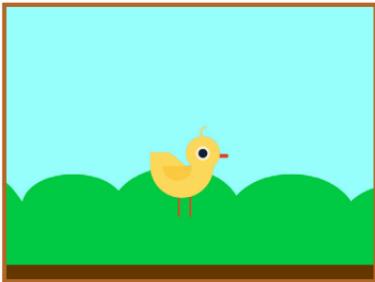
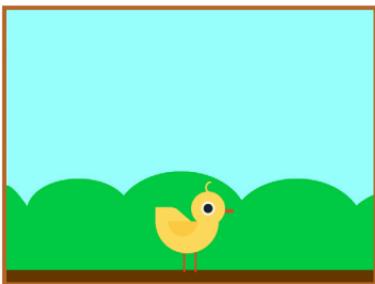
5. ゲームオーバー

6. 障害物を追加しよう

7. スコアをつけよう

ジャンプ

キャラクターをジャンプさせよう



じゅんび 準備しよう



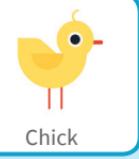
背景を選ぼう



Blue Sky



“Chick”のような
キャラクターを選ぼう



Chick

このコードを加えよう



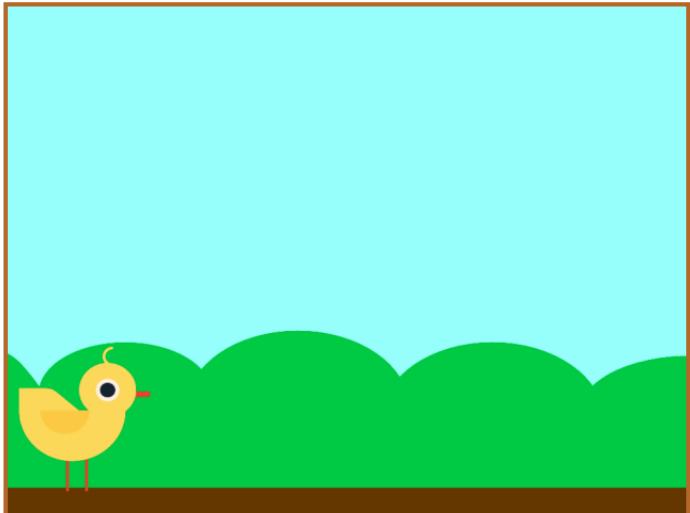
ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

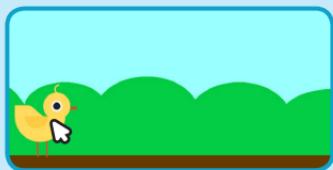
スタート位置につこう

スプライトのスタート位置を
セットしよう



い　ち スタート位置につこう

scratch.mit.edu



す
好きな場所にキャラクターをドラッ
グしよう

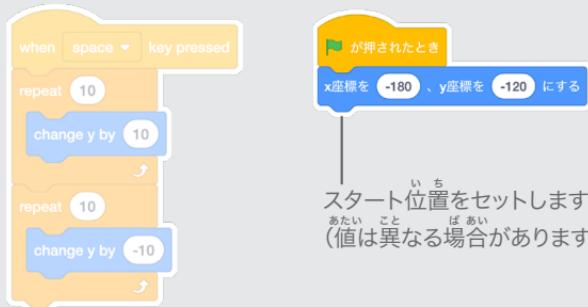
じゅんび 準備しよう



キャラクターを動かすと、
ブロックパレットの x 座標と y
座標が変わるよ

“x 座標を～、y 座標を～にする” をドラッグすると、
キャラクターが新しい位置にセットされるよ

くわ このコードを加えよう



スタート位置をセットします
(値は異なる場合があります)

ヒント

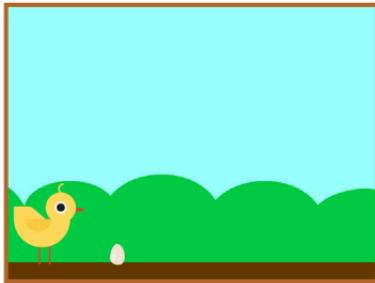
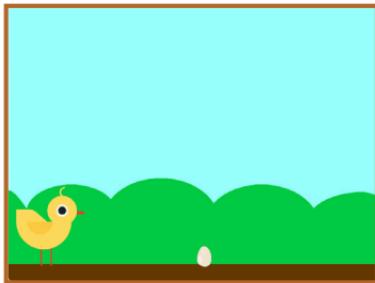
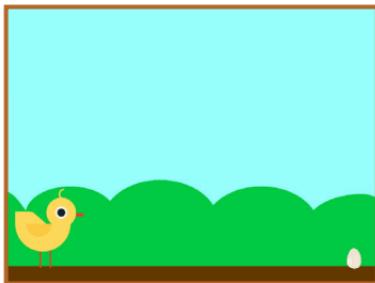


小さな値や大きな値にして、スプライトの大きさを変えてみよう



うご 動く障害物

しょうがいぶつ
障害物をステージ上を移動させよう



うご 動く障害物

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



“Egg” のような障害物になる
キャラクターを選ぼう



このコードを加えよう



ため 試してみよう

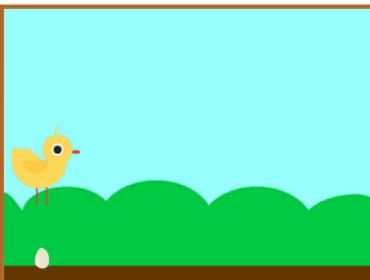
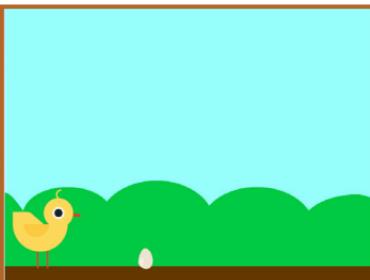
はた
旗をクリックして
うご
動かしてみよう



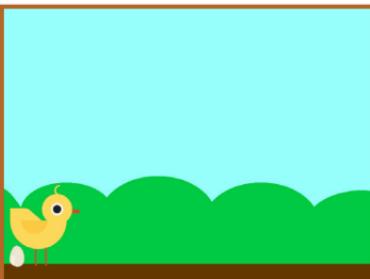
キーボードのスペーキー
ーを押してみよう

おとくわ 音を加えよう

スプライトがジャンプしたら
おとな
音を鳴らそう



④)



おとくわ 音を加えよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう

“Chick”をクリックしてスプライトを選択しよう



このコードを加えよう



“～の音を鳴らす”を加えて、
音を選択しよう



ため 試してみよう

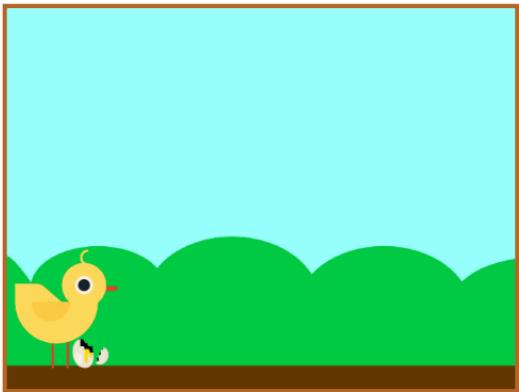
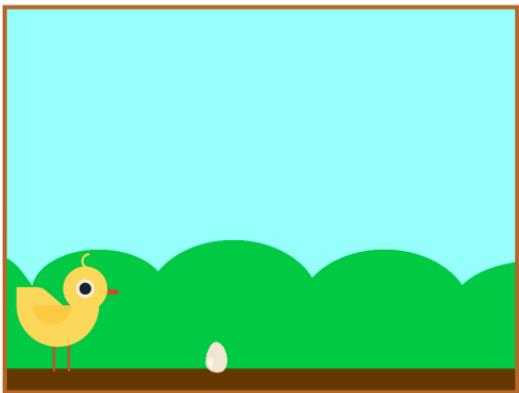
はた
旗をクリックして
動かしてみよう



キーボードのスペースキー
を押してみよう

ゲームオーバー

たまご　ふ
スプライトが卵に触れたら
と
ゲームを止めよう



ゲームオーバー

scratch.mit.edu

せんたく
"Egg" をクリックして選択しよう



じゅんび 準備しよう

コスチュームタブを

クリックして "Egg"
のコスチュームを
かくにん
確認しよう



このコードを加えよう

コードタブをクリックしてコードを加えよう



2つ目のコスチュームを選んで、
"Egg" のコスチュームを変えよう



"～に触れた" を組み込んで、
メニューから "Chick" を選択しよう

ため 試してみよう

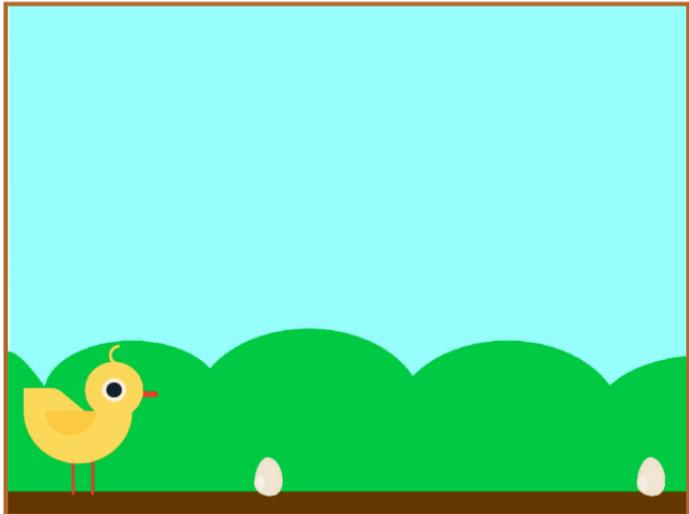
はた
旗をクリックして
動かしてみよう



キーボードのスペースキー
を押そう

しょうがいぶつ つい か 障害物を追加しよう

しょうがいぶつ つい か
もっと障害物を追加して
むずか
ゲームをもっと難しくしよう



しょうがいぶつ

つい か

障害物を追加しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

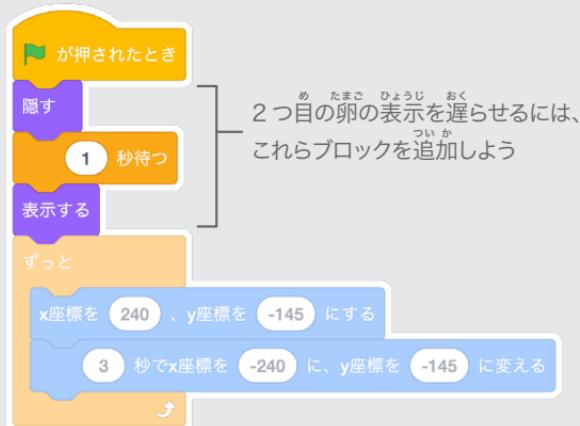


“Egg”をコピーするには右クリック (Mac
は お
ctrl を押しながらクリック) して
ふくせい せんたく
複製を選択しよう



“Egg2”をクリックして選択しよう

このコードを加えよう



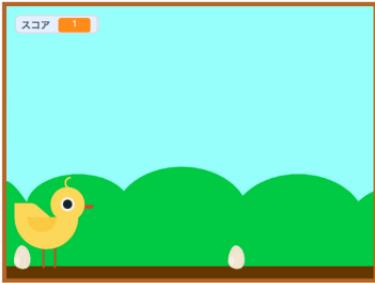
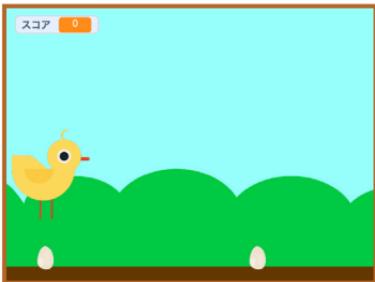
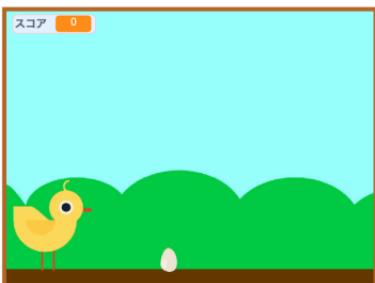
ため 試してみよう

はた
旗をクリックして動かしてみよう



スコアをつけよう

たまごとこ
スプライトが、卵を飛び越すたびに、
ふ
スコアを1ポイント増やそう



スコアをつけよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタンを

クリックしよう



へんすう なまえ
変数の名前を "スコア" にして、
OK をクリックしよう

このコードを加えよう

“Chick” のスプライトをクリックして、2つのブロックを加えよう



ブロックを加えて、メニュー
から "スコア" を選択しよう



～を～ずつ変えるを加えて、
メニューから "スコア" を選択しよう

ため 試してみよう

たまごとこの
卵を飛び超えて、スコアを増やそう！



バーチャルペット カード



たべて、の
あそ
飲んで、遊べる
つく
インタラクティブなペットを作ろう



バーチャルペット カード

じゅんばん つか
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. お水をあげよう
5. ペットは何を話すのかな？
6. 遊びの時間だよ
7. お腹が空いた？

ペットを紹介しよう

えら
ペットを選んで、あいさつさせよう



ペットを紹介しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



“Garden Rock” のよう
な背景を選ぼう



Garden Rock



“Monkey” のようなスライ
トを選んでペットにしよう



Monkey

複数のコスチュームがあるスプラ
イトを選ぼう



スライドライブラリーのスpla
イトにマウスを動かすと他のコス
チュームがあるかを確かめられるよ

このコードを加えよう

ステージ上の好みの場所にペットを動かそう



ペットの立つ位置をセットしよう
(値は異なるかもしれません)

ペットにお話させたいことを入れよう

ため 試してみよう

旗をクリックして動かしてみよう



ペットに動きをつけよう

ペットを生き生きとさせよう



□)



□)



ペットに動きをつけよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

コスチューム

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



このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしてコードを加えよう



このスプライトが押されたとき

Chee Chee ▾ の音を鳴らす

4 回繰り返す

コスチュームを monkey-a ▾ にする

0.2 秒待つ

コスチュームを monkey-b ▾ にする

0.2 秒待つ

コスチュームを選択しよう

ほか他のコスチュームを選択
せんたくしよう

ため 試してみよう

ペットをクリックしてみよう



ごはんをあげよう

た　もの
食べ物をクリックして、ごはんをあげよう



ごはんをあげよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



音タブをクリックしよう



Monkey



音ライブラリーから "Chomp"
のような音を選ぼう



"Bananas" のような食べ物
のスプライトを選ぼう



Bananas

このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



Bananas

メッセージ1 ▾ を送る

新しいメッセージ

あた
新しいメッセージを選んで
"ごはん" と名前をつけよう

このスプライトが押されたとき

最前面 ▾ へ移動する

ごはん ▾ を送る

"ごはん" のメッセージを送ろう

せんたく
ペットを選択しよう



Monkey

せんたく
メニューから "ごはん" を選択しよう



せんたく
メニューから "Bananas" を選択しよう

もと ところ もど
元いた所に戻そう

ため 試してみよう

たべ もの
食べ物をクリックしてみよう



みす お水をあげよう

みす
ペットにお水をあげよう



みす
お水をあげよう
scratch.mit.edu

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



くわ
このコードを加えよう



Glass Water

このスプライトが押されたとき

最前面 ▾ へ移動する

ドリンク ▾ を送る

1 秒待つ

から 空のコップのコスチュームにしよう

コスチュームを glass water-b ▾ にする

Water Drop ▾ の音を鳴らす

1 秒待つ

みず いっぱい 水で一杯のコップのコチュームにしよう

コスチュームを glass water-a ▾ にする

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



Monkey

メニューから “ドリンク” を選択しよう

ドリンク ▾ を受け取ったとき

1 秒で Glass Water ▾ へ行く

1 秒待つ

1 秒で x座標を -50 に、y座標を 60 に変える

もと ところ もど 元いた所に戻そう

ため
試してみよう

のみ もの 飲み物をクリックしてスタートさせてみよう



なに はな ペットは何を話すのかな？

はな えら
さあ、ペットに話すことを選ばせよう



なに はな ペットは何を話すのかな？

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタンを
クリックしよう



へんすう なまえ せんたく
変数の名前を”選択”にして、
OKをクリックしよう

くわ このコードを加えよう

えんざん
演算カテゴリーの等号ブ
ロックに”選択”ブロック
を組み込もう



らんすう くこ
乱数ブロックを組み込もう

はな ほ
ペットにお話してほしいこ
とを入れよう

ため 試してみよう

なに はな
ペットをクリックして、何を話すのか観察してみよう



あそ 遊びの時間だよ

あそ
ペットをボールで遊ばせよう



遊びの時間だよ

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



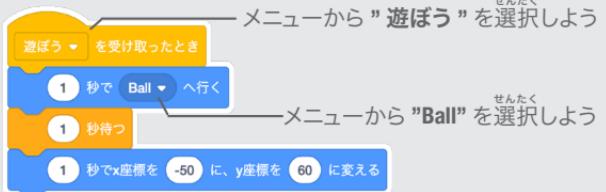
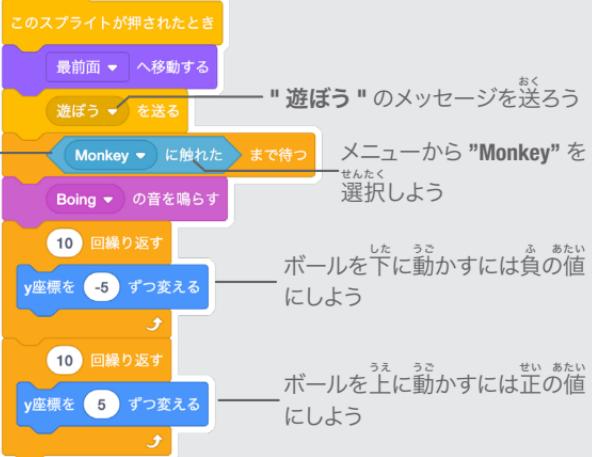
“Ball”のようなスプライトを
えら
選ぼう



このコードを加えよう



“～まで待つ”に
“～に触れた”を組み込もう



ため 試してみよう

ボールをクリックしてみよう



なかす お腹が空いた？

なかすぐあいみまも
ペットのお腹の空き具合を見守ろう



なかす お腹が空いた？

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタン
をクリックしよう



へんすう なまえ くうふくかん
変数の名前を "空腹感" にして、
OK をクリックしよう

くわ このコードを加えよう



Monkey



メニューから "ごはん" を選択
しよう



"ごはん" のメッセージを受け
取ったら、"空腹感" を減らすた
めに負の値にしよう

ため 試してみよう

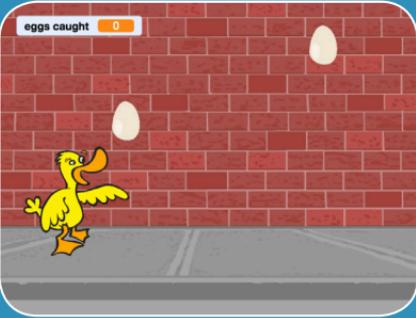
はた
旗をクリックして
じっこう
実行してみよう



た もの
食べ物をクリックして
みよう



キャッチゲーム カード



から落ちてくる物をキャッチする
ゲームを作ろう

キャッチゲーム カード

じゅんばん
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. キャッチするものを動かそう
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!

うえ ほう はい ち
上方に配置しよう

てんじょう
ステージの天井の
ばしょ
ランダムな場所からスタートさせよう



キヤッチカード

1

ScRATCH

うえ ほう はい ち

上方に配置しよう

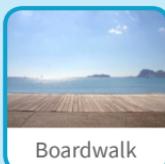
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



“Boardwalk” のような
背景を選ぼう



Boardwalk



“Apple” のような
スプライトを選ぼう



Apple

このコードを加えよう



180 にしてステージの
上方に配置しよう

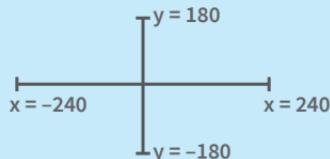
ため 試してみよう

はた じっこう
旗をクリックして実行してみよう



ヒント

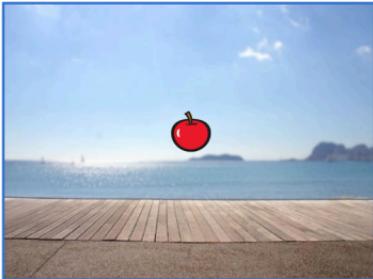
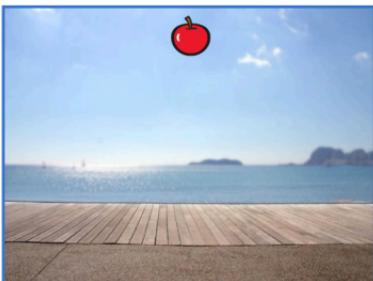
y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



落ら下っさせよう



スプライトを落ら下っさせよう

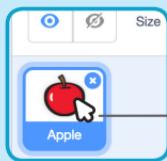


落^{おち}下^させよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



せんたく
“Apple”をクリックして選択しよう

このコードを加えよう

ひと前のカードのコードはそのままにして、この2つ目のブロックを加えよう



演算カテゴリーの比較用の
ブロックに “y 座標” を組み込もう



らっか
落下させるには負の値を
い入れよう

ゆか
ステージの床に近いかどうかをチェックしよう

うえ
ステージの上方に戻そう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



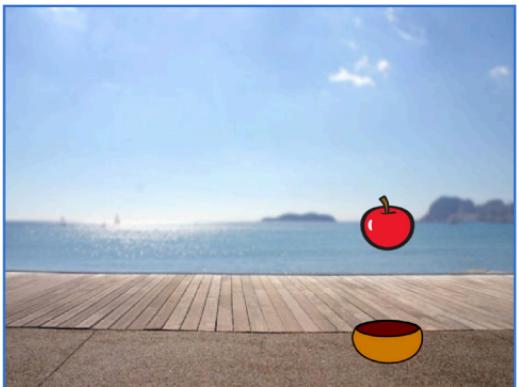
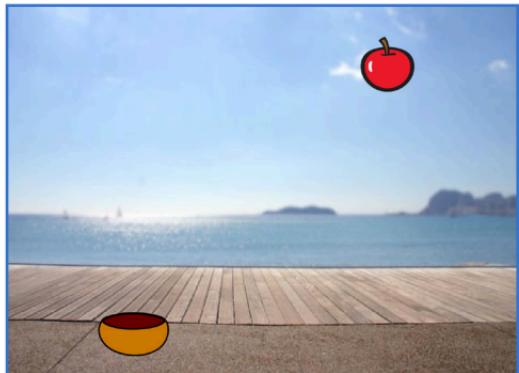
と
止めるボタンをクリックして
ストップさせよう

ヒント

じょうげ
上下させるには、
y座標を ずつ変える

キヤツチするものを動かそう

やじるし
矢印キーを押して、
さゆう うさ
キヤツチするものを左右に動かそう



うご キヤッチするものを動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



“Bowl” のような
う　えら　う　もの　を　選　ば　う



ステージの床に
ゆか
“Bowl” をドラッグ
しよう

くわ このコードを加えよう



ため 試してみよう

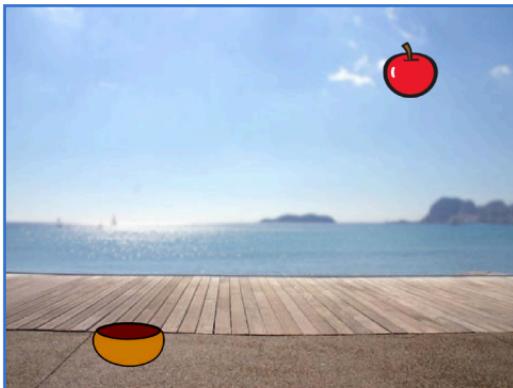
はた
旗をクリックして実行
じっこう
してみよう



やじるし
矢印キーを押してキャッチする
お
うさ
もの　を　動　か　そ　う

キャッチしよう

お落ちてくるスプライトをキャッチしよう



□)



キャッチカード

4

ScRATCH

キヤッヂしよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう

"Apple" をクリック
せんたくして選択しよう



このコードを加えよう



メニューから "Bowl" を選択しよう

サウンドを選ぼう

ヒント



いろいろなサウンドを
追加したい場合、音タブ
をクリックしよう



おと
音ライブラリーから
サウンドを選ぼう

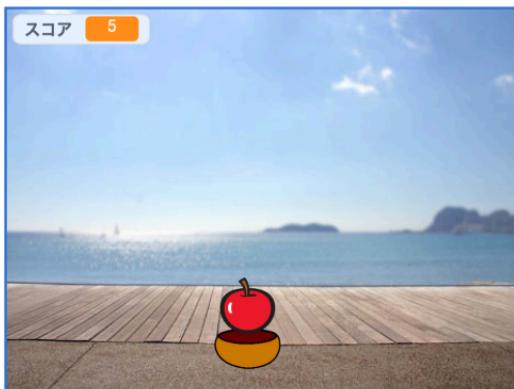
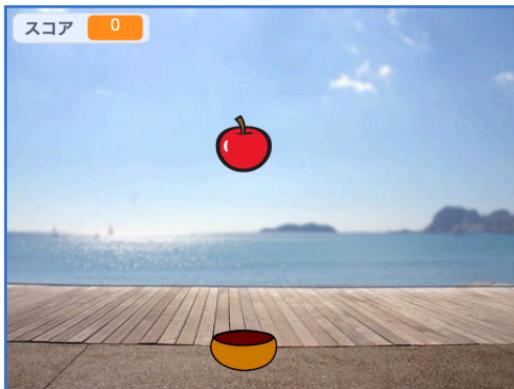


もっとブロックを追加した
い場合、コードタブをク
リックしよう

スコアをつけよう



らっか
落下しているスプライトを
キャッチするたびに、スコアを加えよう



スコアをつけよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

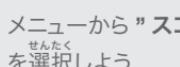
へんすう つく
変数を作るボタンを
クリックしよう



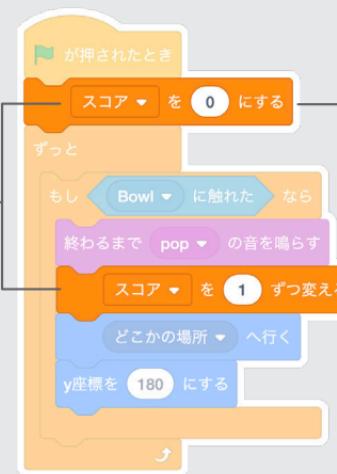
へんすう なまえ
変数の名前を"スコア"
にして、OKをクリック
しよう

このコードを加えよう

あたら
2つの新しいブロックをコードに加えよう



メニューから "スコア"
を選択しよう



このブロックを加えて
"スコア"をリセットしよう

このブロックを加えて
"スコア"を加算しよう

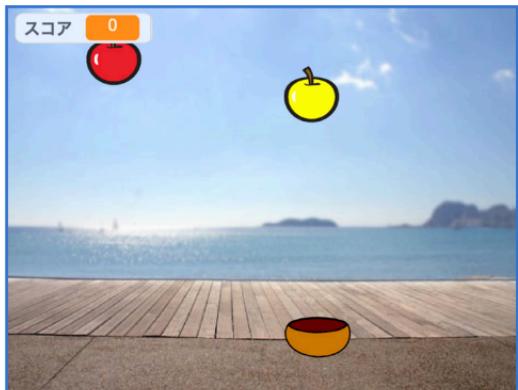
ため 試してみよう



はた
旗をクリックして実行してみよう
リンゴをキャッチしてスコアを獲得しよう

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



ボーナスポイント

scratch.mit.edu



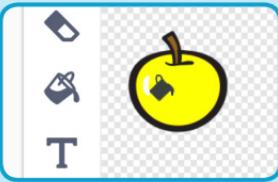
じゅんび 準備しよう

ふくせい
スプライトを複製するには、右クリック
(Mac: **ctrl** を押しながらクリック) して、



ふくせい
複製を選択しよう

コスチュームタブをクリックしよう



つか
ペイントツールを使ってボーナススプライト
みめか
の見た目を変えられるよ

このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



ボーナススプライトをキャッチ
したときのスコアを入れよう

ため 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そう!

あなたの勝ち！

か　てん
勝ち点のスコアを獲得したら、
かくとく
しょうり
勝利のひょうじ
メッセージを表示しよう！



あなたの勝ち！

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



描くのアイコンをクリックして
あたら新しいスプライトを描こう

テキストツールを使って、
”YOU WIN!(あなたの勝ち)” のような
メッセージを描こう

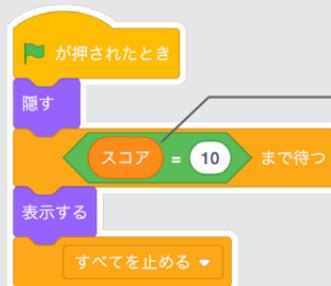


フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できるよ

このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



変数カテゴリーの”スコア”
プロックを組み込もう

ため 試してみよう

旗をクリックして実行してみよう



勝ち点のスコアになるまでプレイ
しよう！