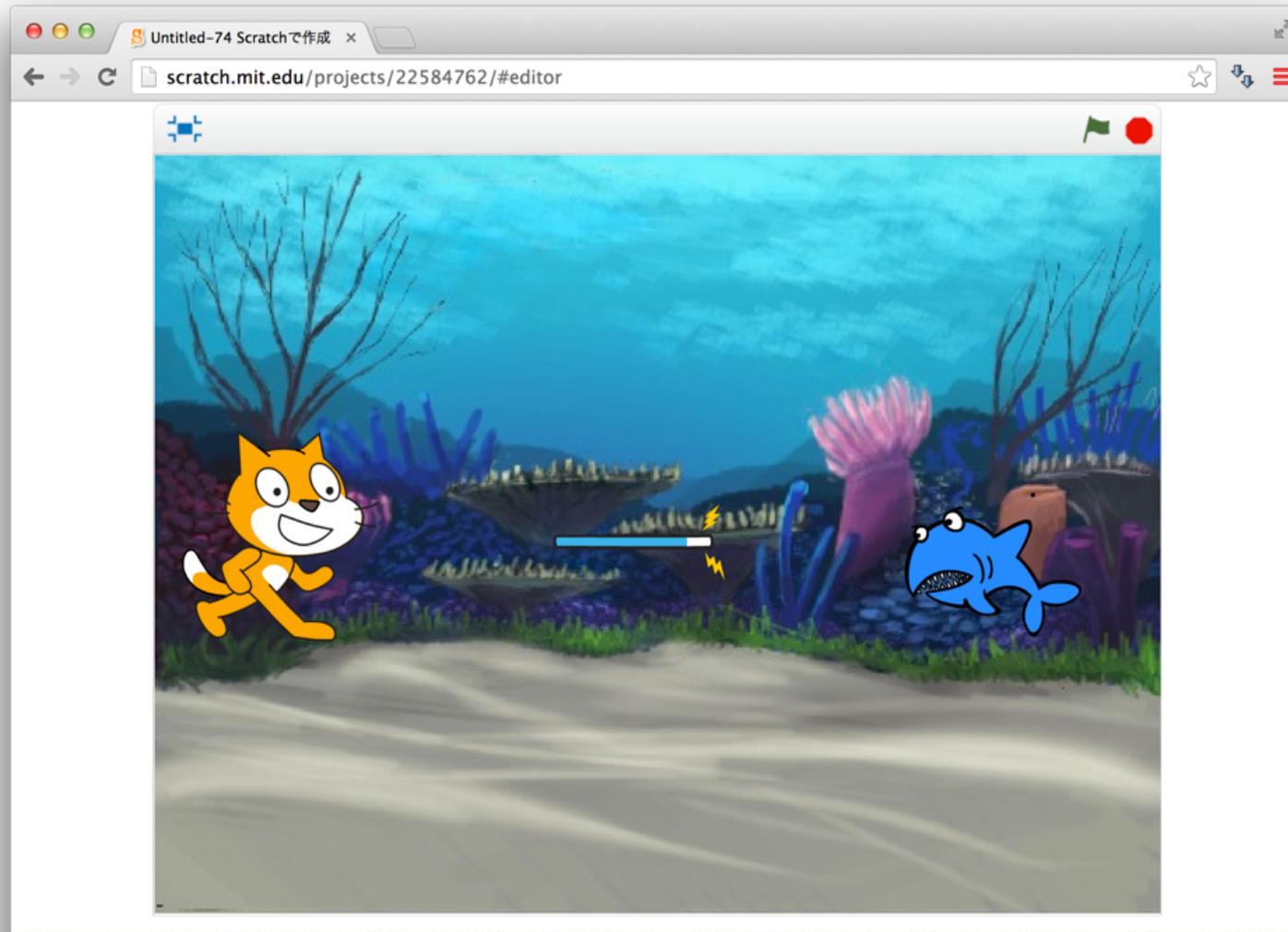


13.サメつりゲームを作ろう！



今日のポイント！



今まで使ったブロックを思い出そう！

x座標を 0 にする

もし なら

隠す

表示する

に触れた

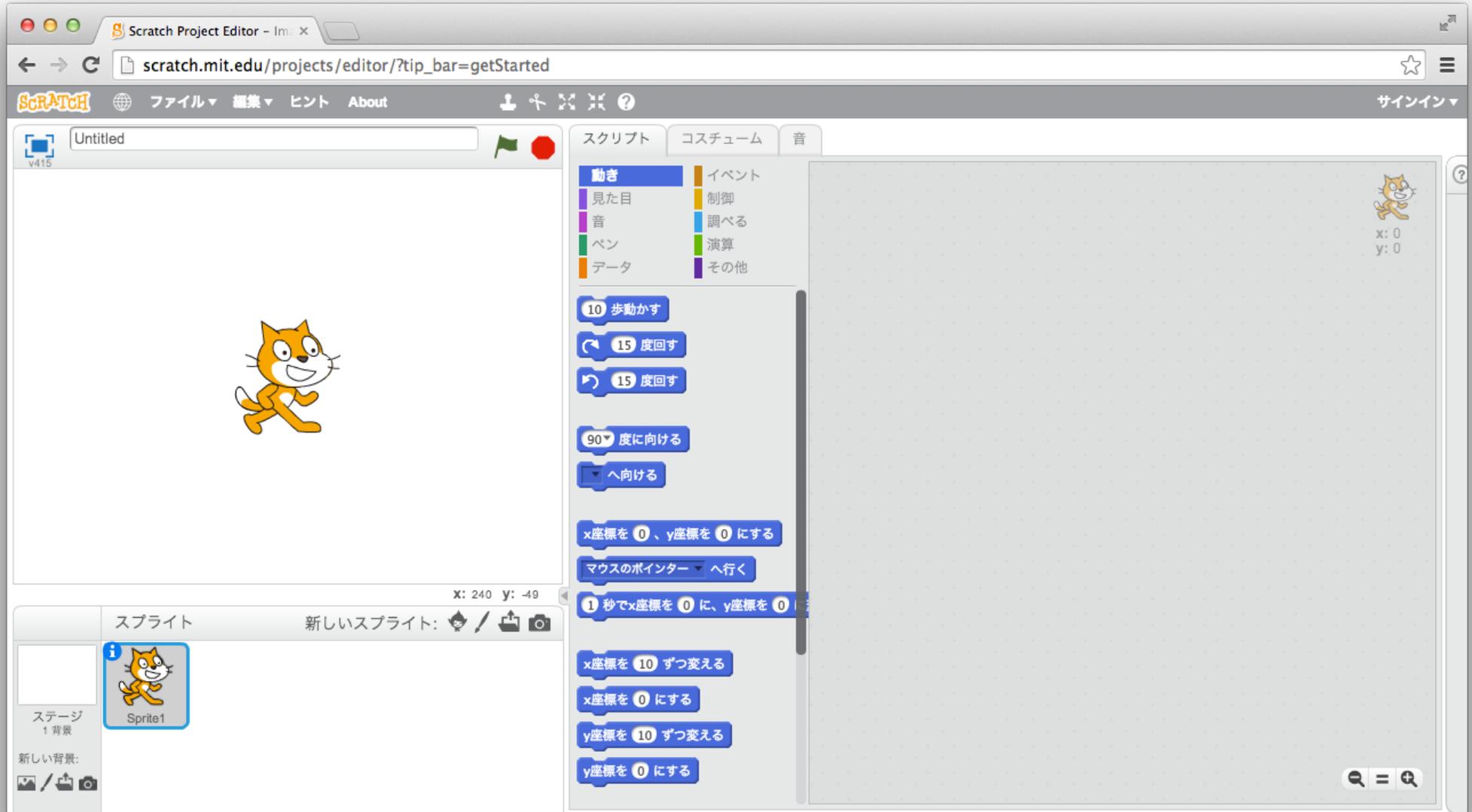
y座標を 0 にする

前回までに上のようなブロックを使ったよね！

これらのブロックは、スプライトを隠したり、座標を使って移動させたり

他にも～～に触れたら動きをつけるなど色々な動き方に変えることができたよね。

3 ネコがいる画面を出そう



4 背景を変えよう

The image shows two overlapping screenshots of the Scratch web editor. The top screenshot shows the main editor interface with the Scratch cat sprite on a white background. The bottom screenshot shows the 'Background Library' window open, displaying various background images. A red box highlights the 'underwater1' background, and a mouse cursor is shown clicking on it. Red text annotations are present: '①クリック' (Click) points to the background selection icon in the bottom-left corner of the editor, and '②underwater1をダブルクリック' (Double-click underwater1) points to the 'underwater1' background in the library.

背景ライブラリー

カテゴリ

- すべて
- 屋内
- 屋外
- その他

テーマ

- 城
- 街
- 飛ぶ
- Holiday
- 音楽とダンス
- 自然
- 宇宙
- スポーツ
- 海中

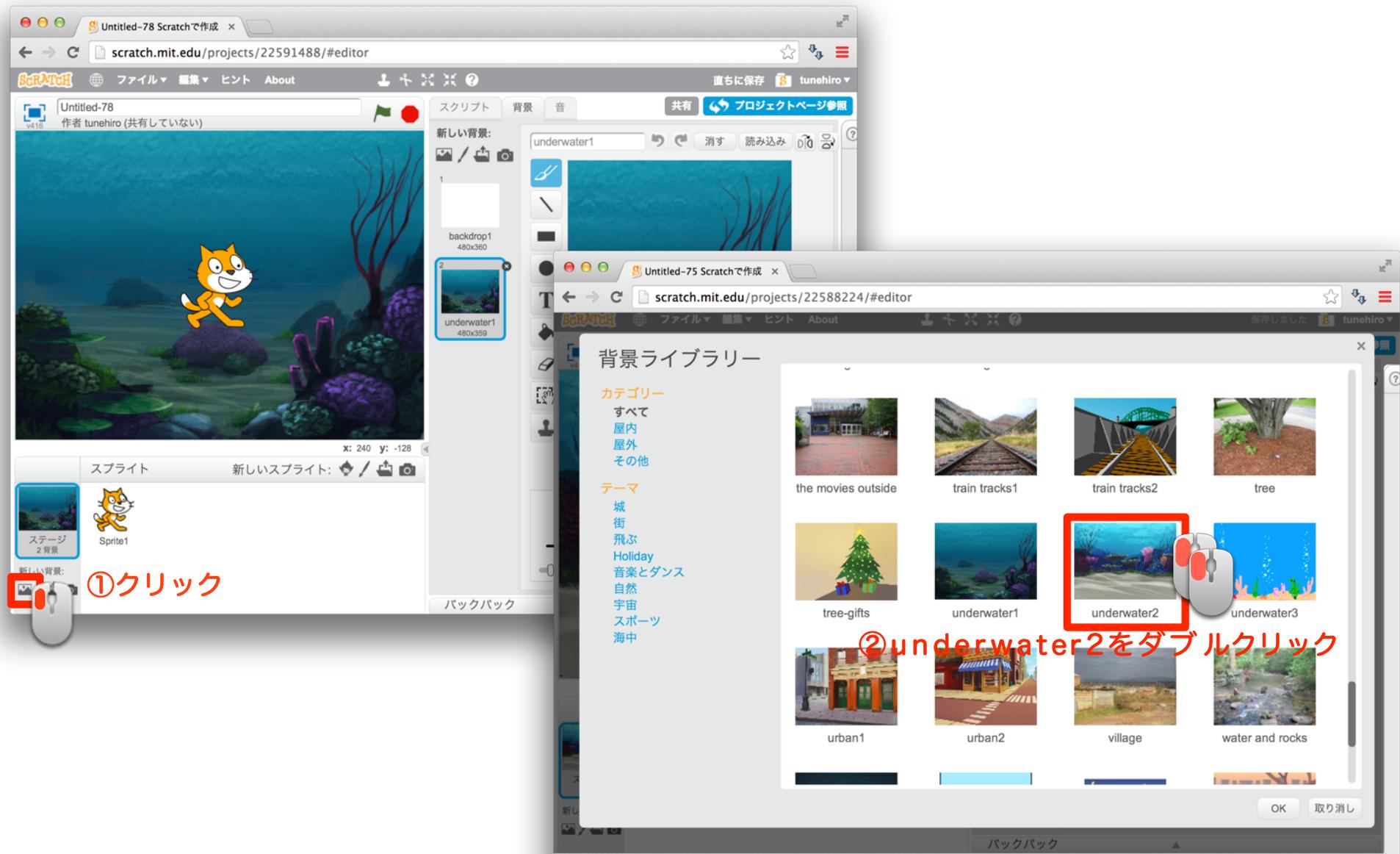
the movies outside train tracks1 train tracks2 tree

tree-gifts **underwater1** underwater2 underwater3

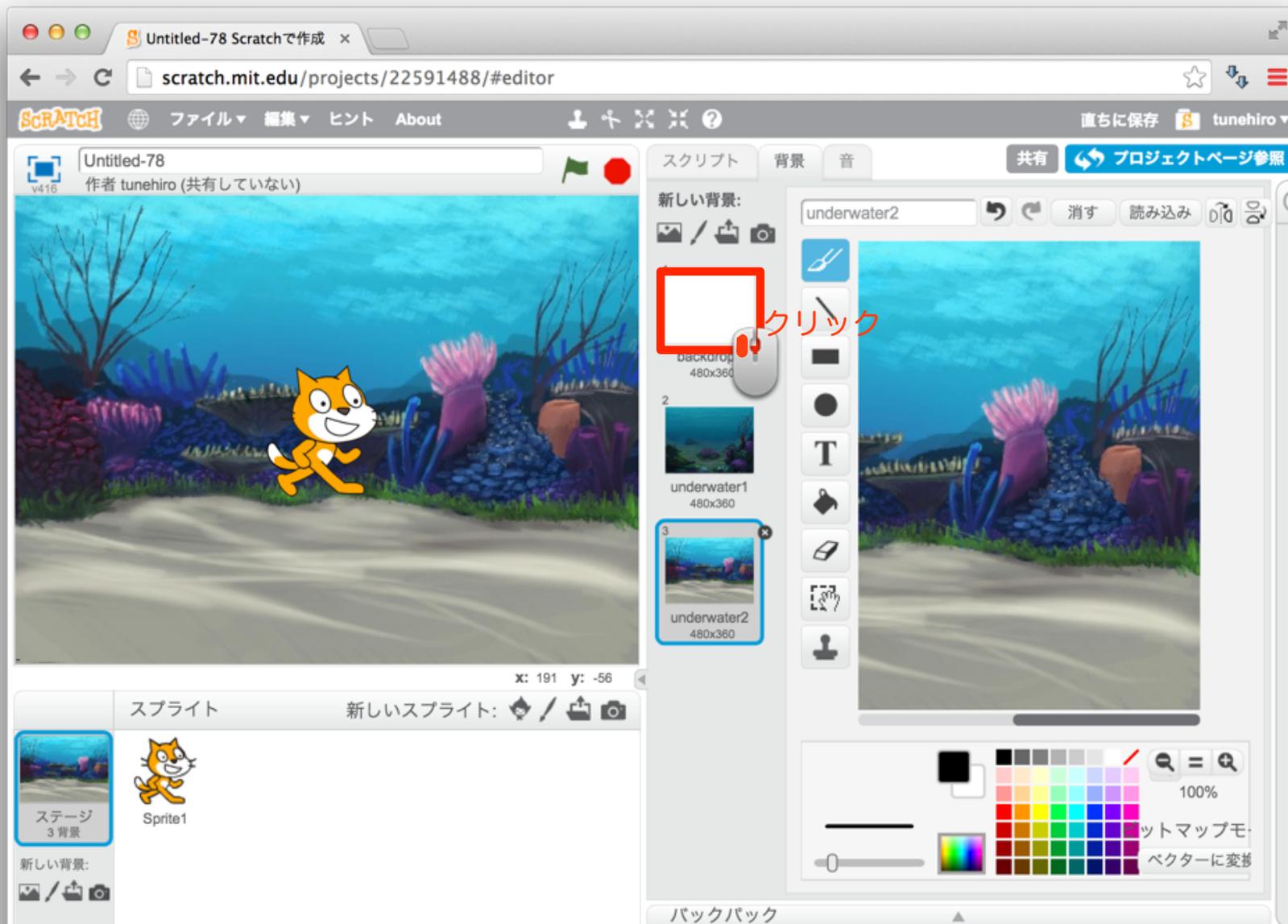
urban1 urban2 village water and rocks

OK 取り消し

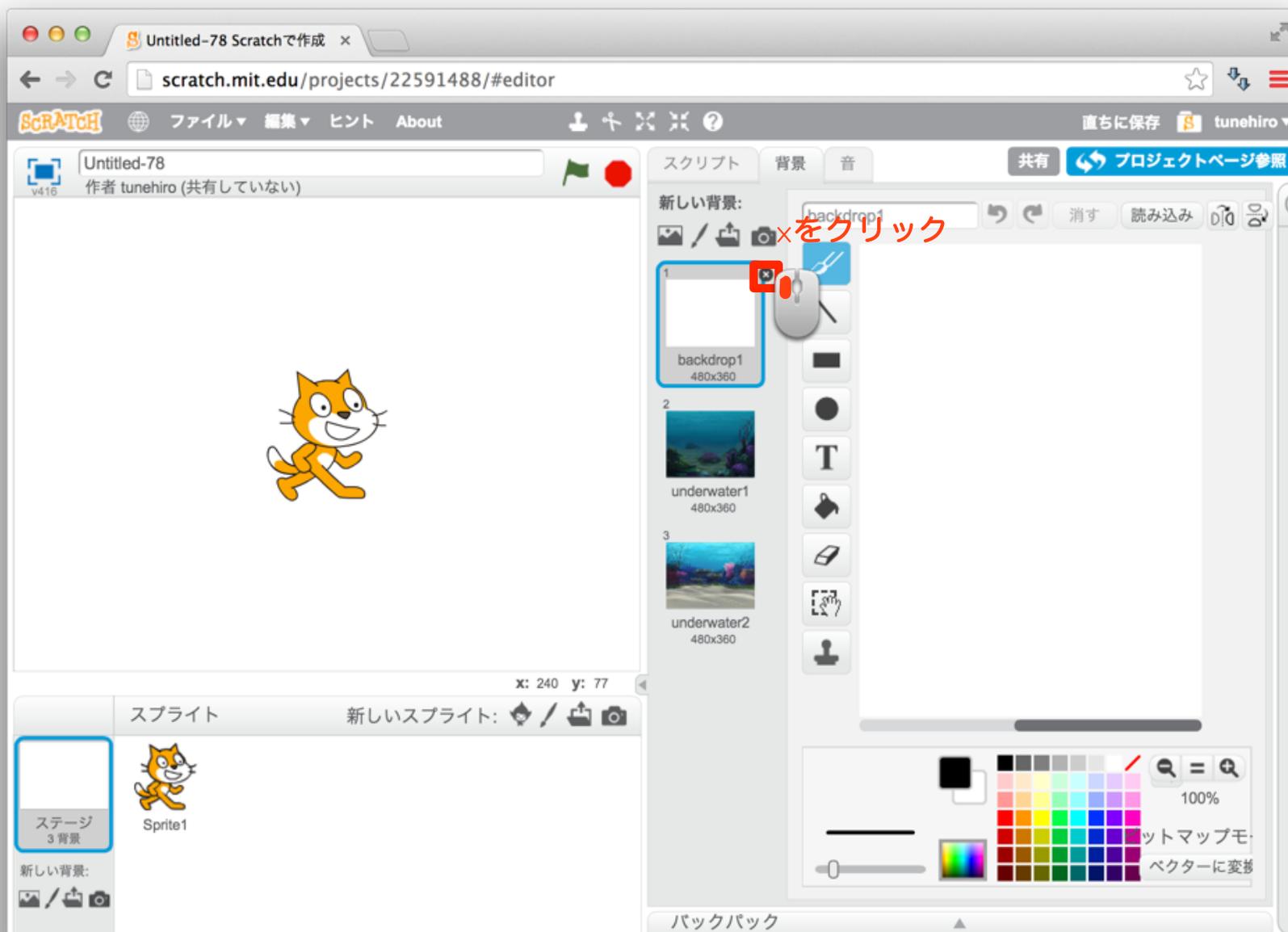
5 さらに背景を増やそう



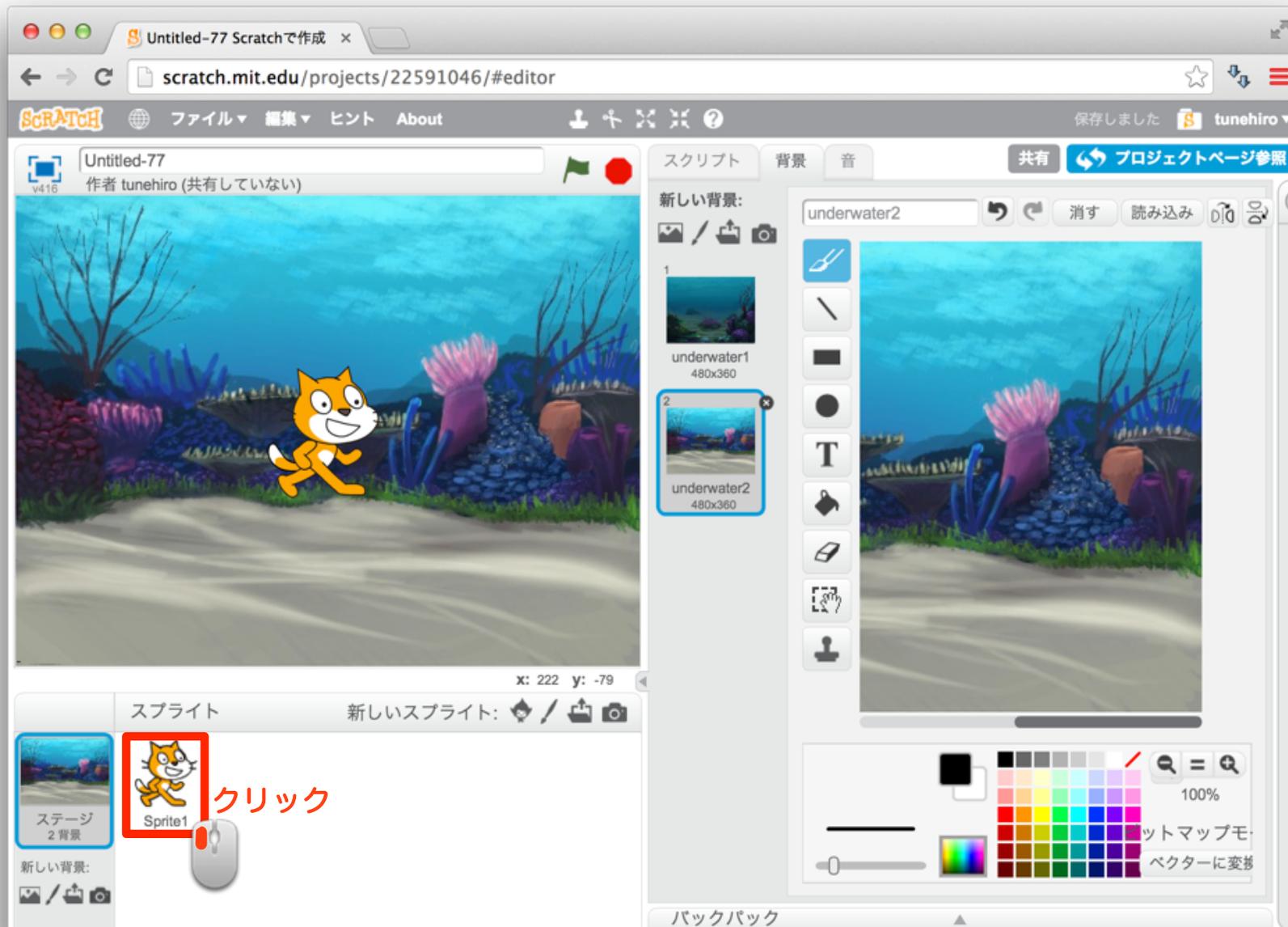
6 最初の背景を消そう



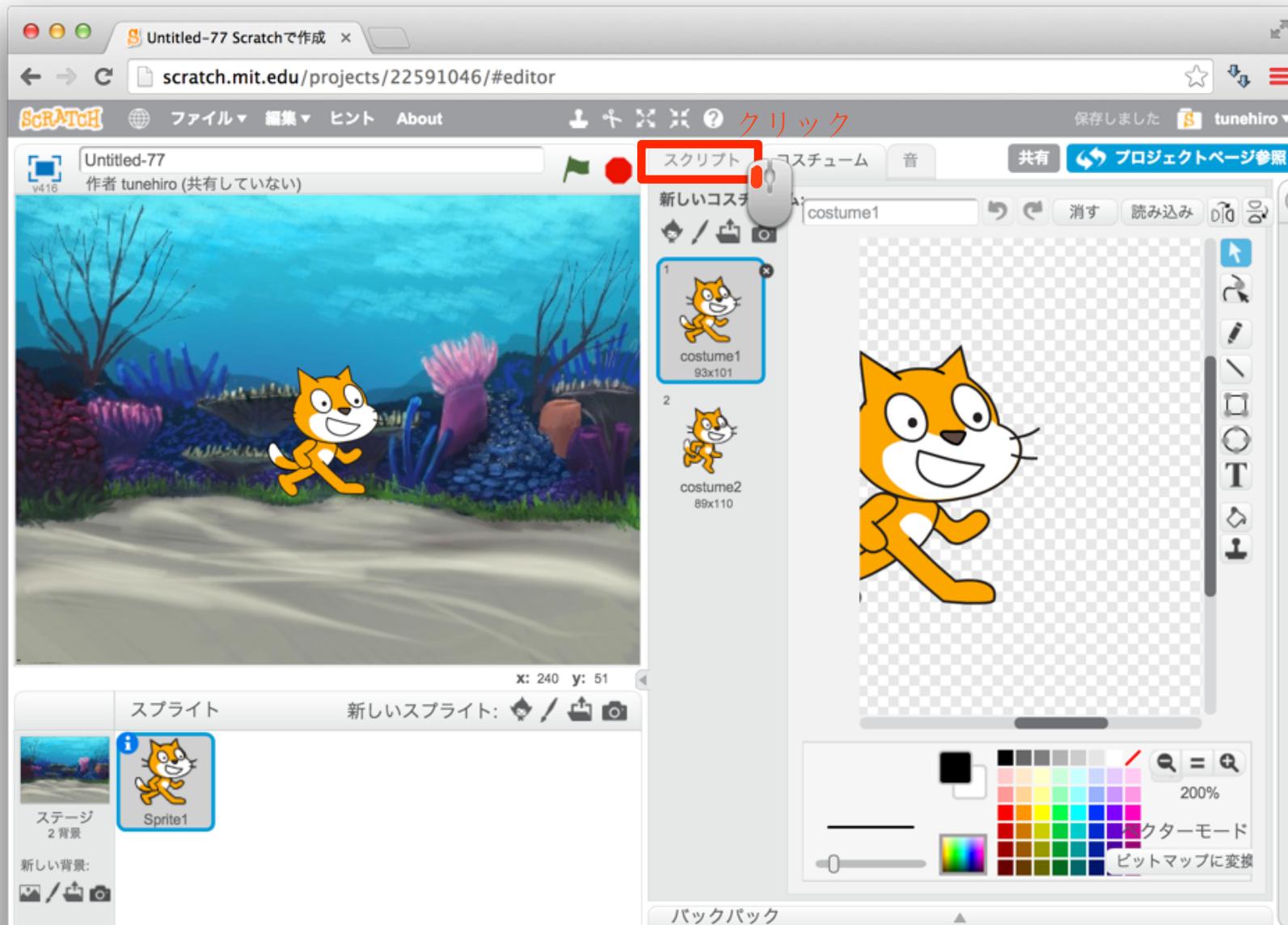
7 最初の背景を消そう



8 スプライトのスクリプトを出そう



9 スプライトのスクリプトを出そう



10 「イベント」ブロックを置こう

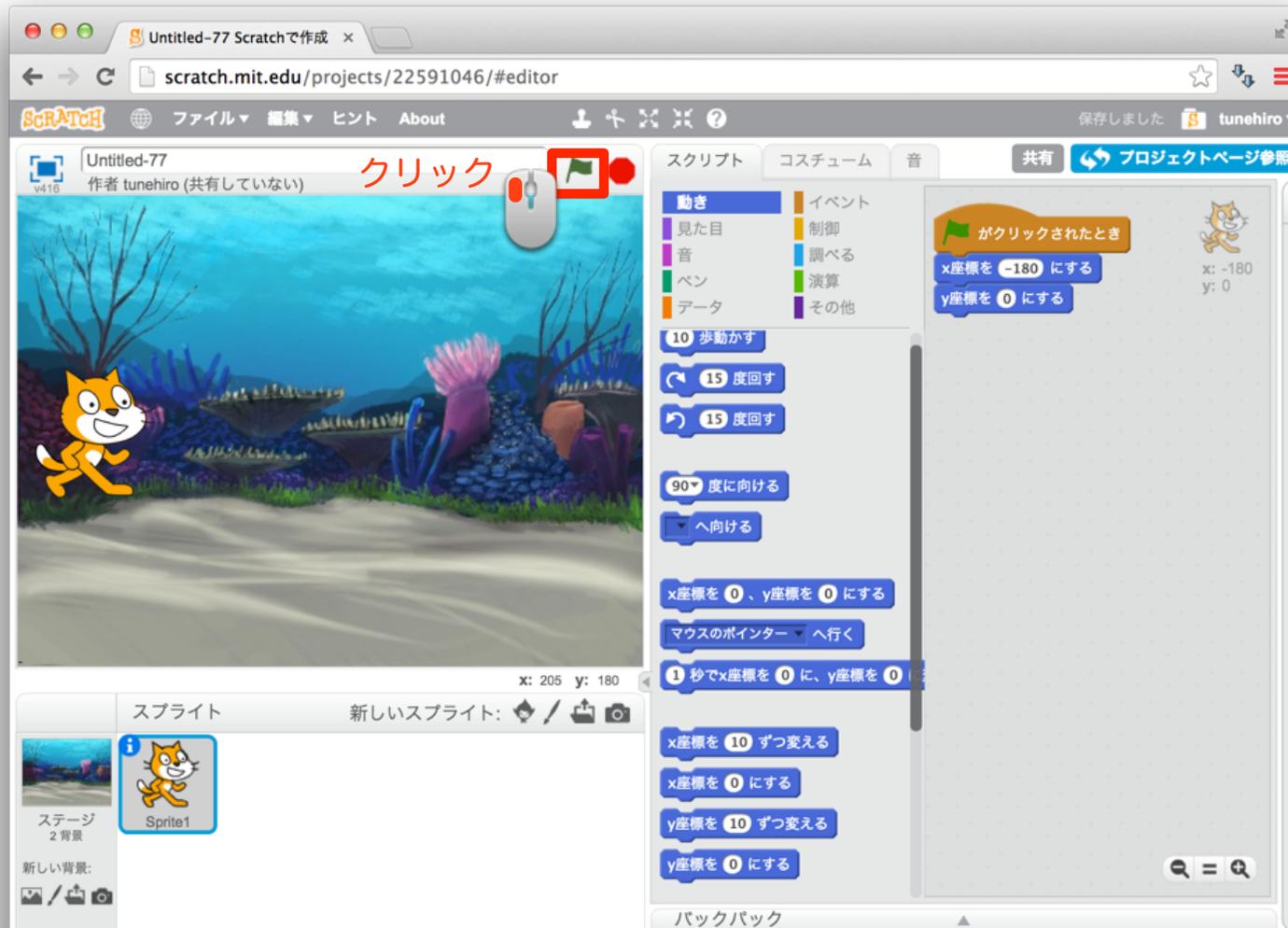
The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays a cat sprite on an underwater background. The 'Scripts' menu is open, showing the 'Events' category selected. A red box highlights the 'Clicked when clicked' block, with a red arrow pointing to it and the text '①クリック'. Another red box highlights the 'Clicked when clicked' block in the block palette, with a red arrow pointing to it and the text '②左ボタンをおしながら、移動しよう'. The 'Clicked when clicked' block is also visible in the script area, with a red dashed box around it. The 'Clicked when clicked' block is highlighted with a red box, and a red arrow points to it with the text '①クリック'. The 'Clicked when clicked' block is also visible in the block palette, with a red box around it and a red arrow pointing to it with the text '②左ボタンをおしながら、移動しよう'.

11 「イベント」ブロックを置こう

スクリーンショットはScratchの編集画面を示しています。中央のステージには、背景とキャラクター（Scratchの猫）が描かれています。右側のブロックパレットで「イベント」カテゴリが選択されており、「① クリック」ブロックがドラッグされています。この「クリック」ブロックは、ステージの中央付近に配置されています。この「クリック」ブロックの下には、「x座標を -180 にする」と「y座標を 0 にする」の2つのブロックが追加されています。これらの2つのブロックは、②の注釈で「左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう」と説明されています。また、③の注釈で「-180に変える」とあり、x座標の値が-180に設定されていることが示されています。

12 再生してみよう

スタートボタンをクリックしたら、ネコが移動したかな？

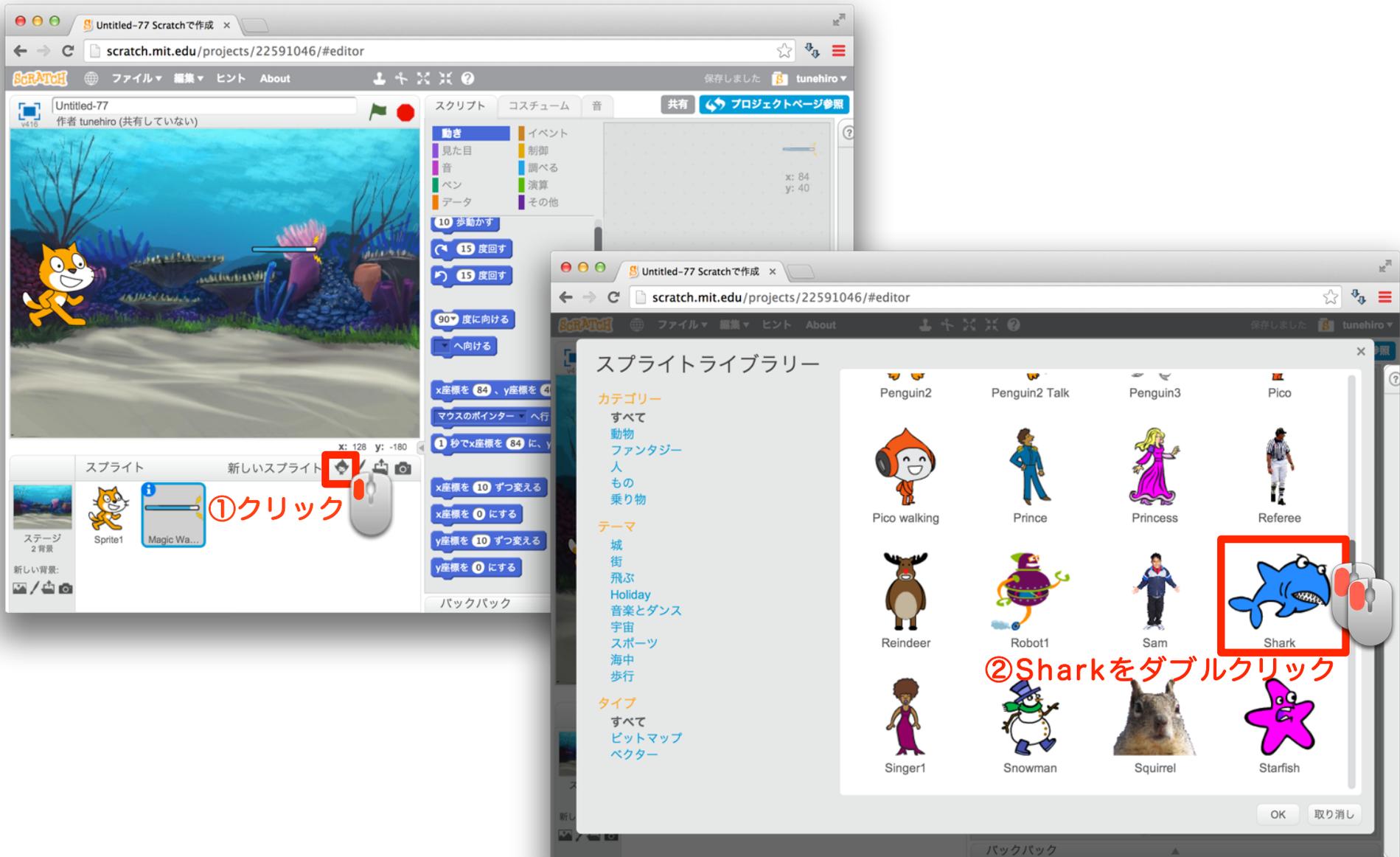


13 スプライトを増やそう

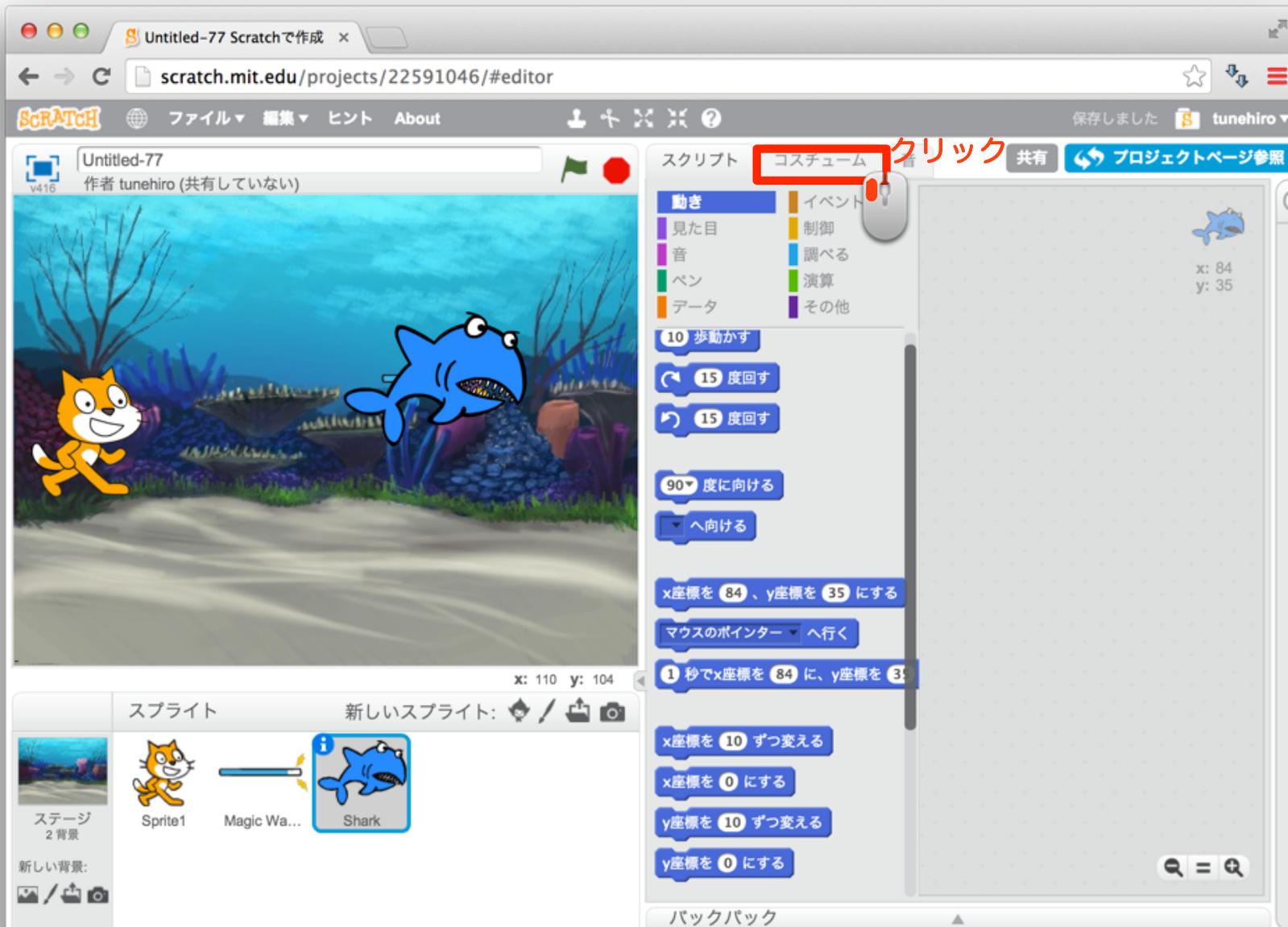
スクリーンショットはScratchの編集画面を示しています。上部にはプロジェクトのURLとメニューがあります。中央にはステージとスクリプトパネルが見えます。下部には「スプライト」パネルがあり、「新しいスプライト」ボタンが赤い矢印で指されています。また、「①クリック」という赤いテキストが追加されています。

右側の「スプライトライブラリー」ウィンドウが開かれ、様々なスプライトが並んでいます。その中で「Magic Wand」のスプライトが赤い枠で囲われ、マウスカーソルが重なっています。この部分には「②Magic Wandをダブルクリック」という赤いテキストが追加されています。

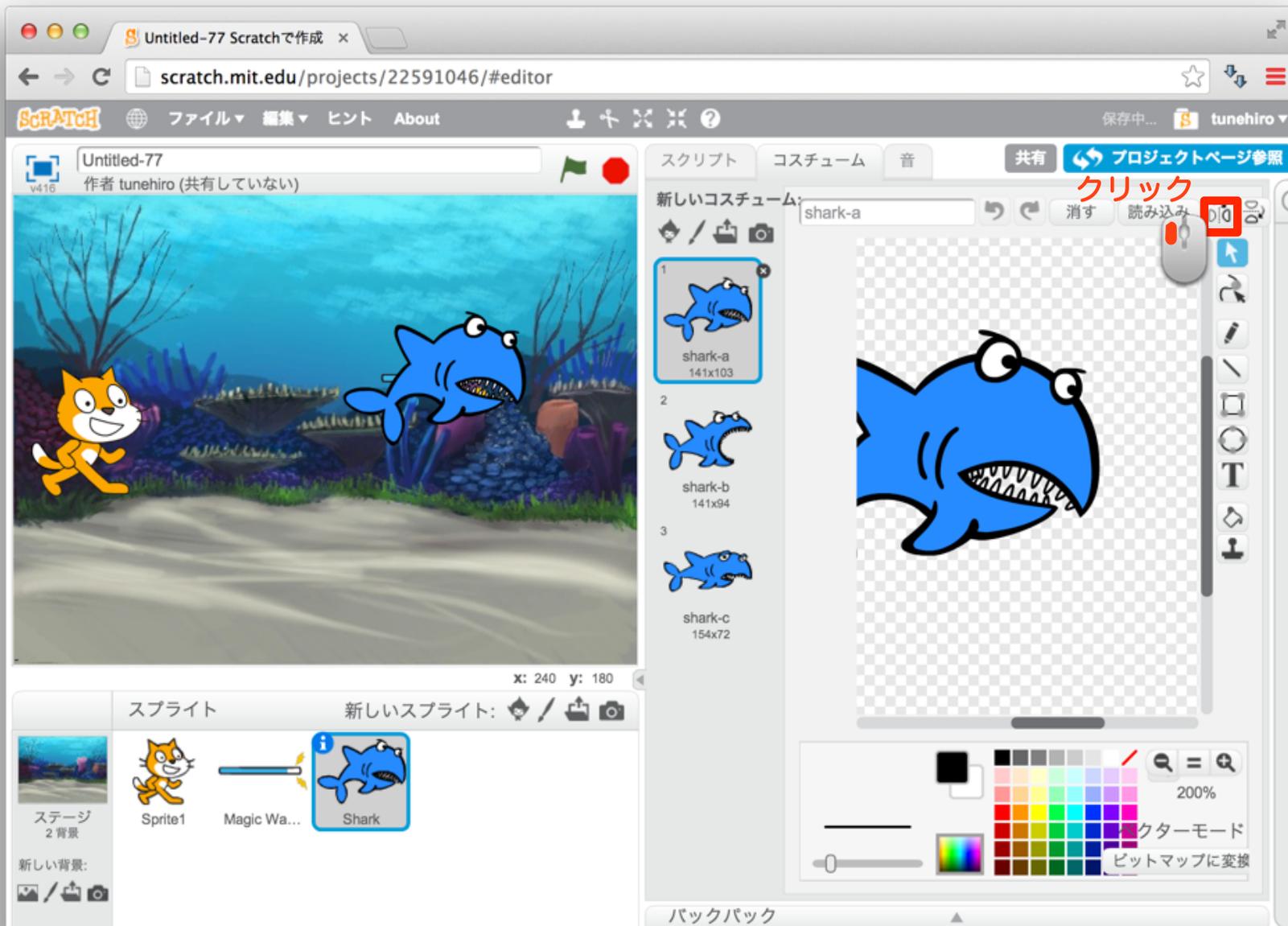
14 さらにスプライトを増やそう



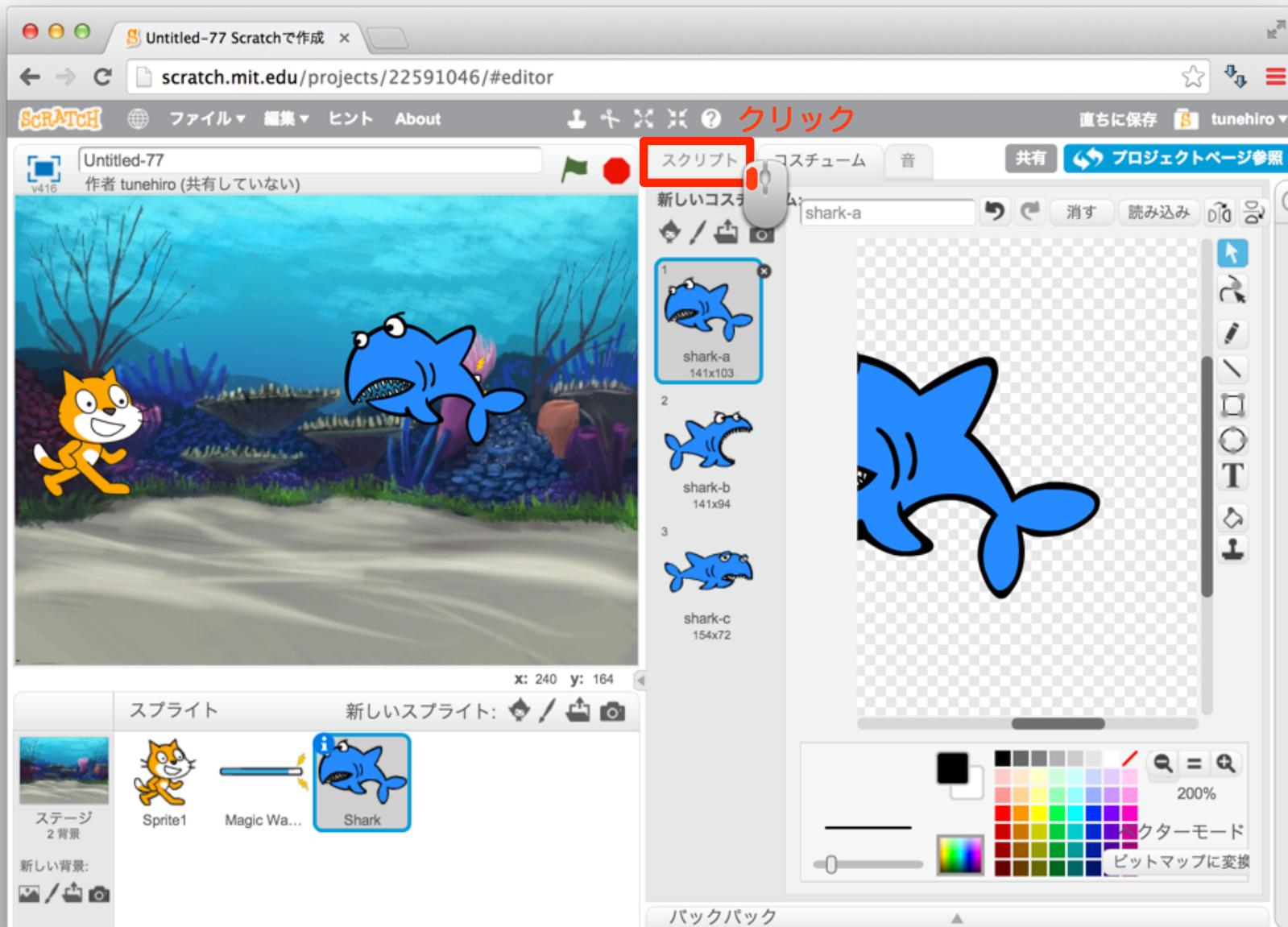
15 コスチュームを開こう



16 スプライトの向きを変えよう



17 スクリプトを出そう

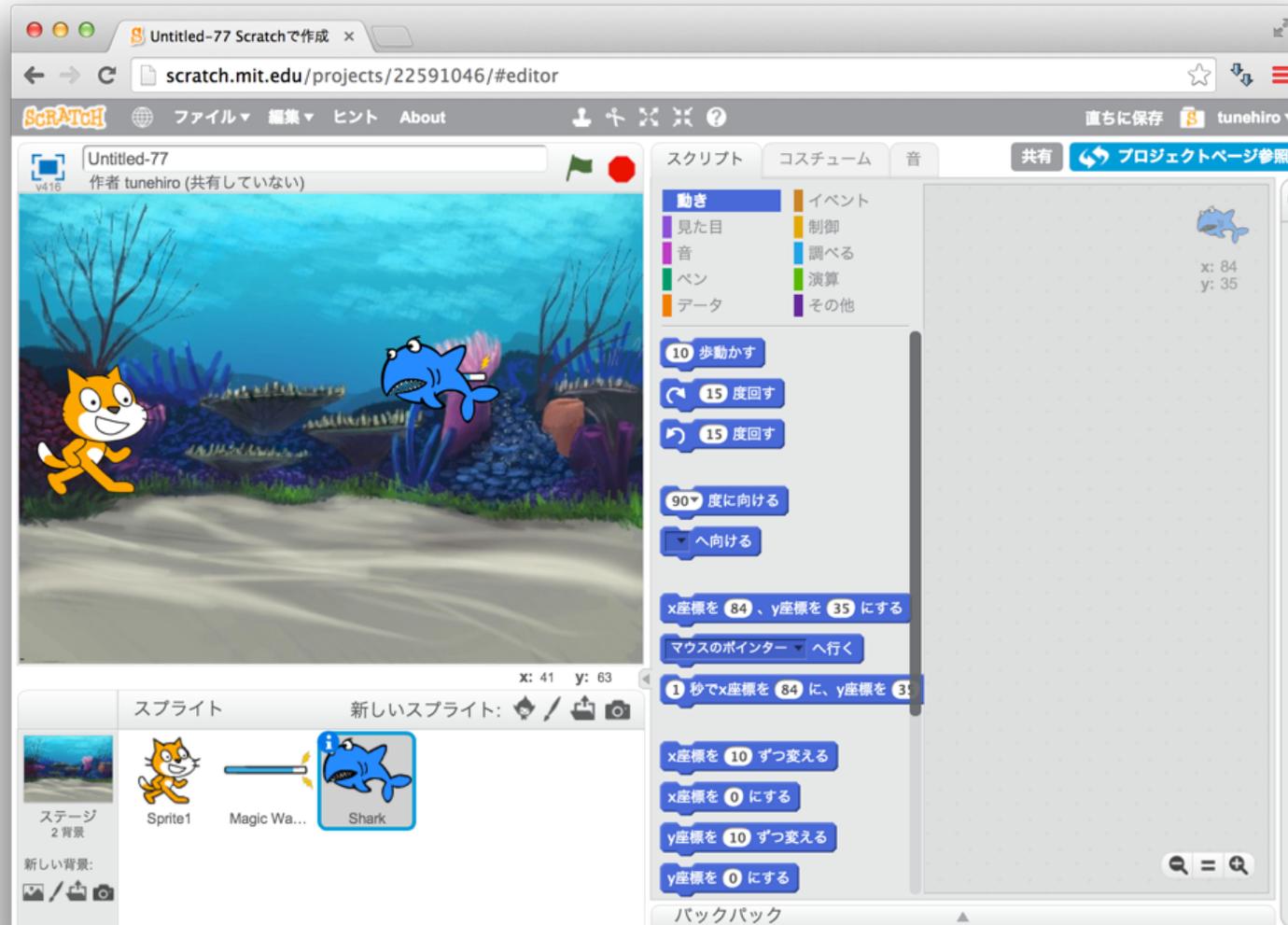


18 スプライトを小さくしよう



19 スプライトを小さくしよう

サメが小さくなったかな？



20 「イベント」ブロックを置こう

Scratch editor interface showing the 'Events' block menu. The 'Click' block is highlighted with a red box and labeled '①クリック'. The 'Click when clicked' block is also highlighted with a red box and labeled '②左ボタンをおしながら、移動しよう'. The interface includes a stage with a cat and a shark, a sprite palette, and a script area with various event blocks.

21 「見た目」ブロックを組み合わせよう

スクリーンショットはScratchの編集画面を示しています。ステージには猫とシャークのキャラクターが描かれています。右側の「スクリプト」パレットには、「クリック」ブロックと「表示する」ブロックが組み合わされています。赤い枠で「表示する」ブロックが強調されており、マウスカーソルがそのブロックをクリックしている様子が見えます。また、赤い矢印が「表示する」ブロックを指し、その横に「②左ボタンをおしながら、移動しよう」という日本語の注釈が記されています。ステージの右下には「x: 240 y: 124」という座標が表示されています。

22 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch editor interface showing a script block being edited. The '動き' (Motion) category is selected in the left sidebar. A 'Click when clicked' event block is followed by a 'Show' block and a 'Set x coordinate to 160' block. Red annotations highlight the 'Click when clicked' block with '①クリック' and the '160' value with '③160に変える'. A mouse cursor is shown over the 'Show' block with the annotation '②左ボタンをおしながら、移動しよう'.

23 「制御」ブロックを組み合わせよう

①クリック

②左ボタンをおしながら、3つのブロックを移動しよう

24 「動き」ブロックを組み合わせよう

スクリーンショットはScratchの編集画面を示しています。中央には「動き」ブロックのカテゴリが展開されており、①「クリック」イベントブロックが赤い枠で囲まれています。右側のスクリプトには、以下のようなブロックが組み込まれています：

- 「クリックされたとき」イベント
- 「表示する」ブロック (x: 84, y: 35)
- 「x座標を 160 にする」ブロック
- 「ずっと」ループブロック
- ループ内：「y座標を 10 ずつ変える」ブロック
- ループ内：「y座標を 150 にする」ブロック (③ 150 に変える)
- 「もし ならば」ブロック
- 「緑の旗がクリックされたとき」イベント
- 「x座標を 84、y座標を 35 にする」ブロック
- 「マウスのポインター へ行く」ブロック
- 「1秒でx座標を 84 に、y座標を 5 にする」ブロック
- 「x座標を 10 ずつ変える」ブロック
- 「x座標を 0 にする」ブロック
- 「y座標を 10 ずつ変える」ブロック (② 左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう)
- 「y座標を 0 にする」ブロック

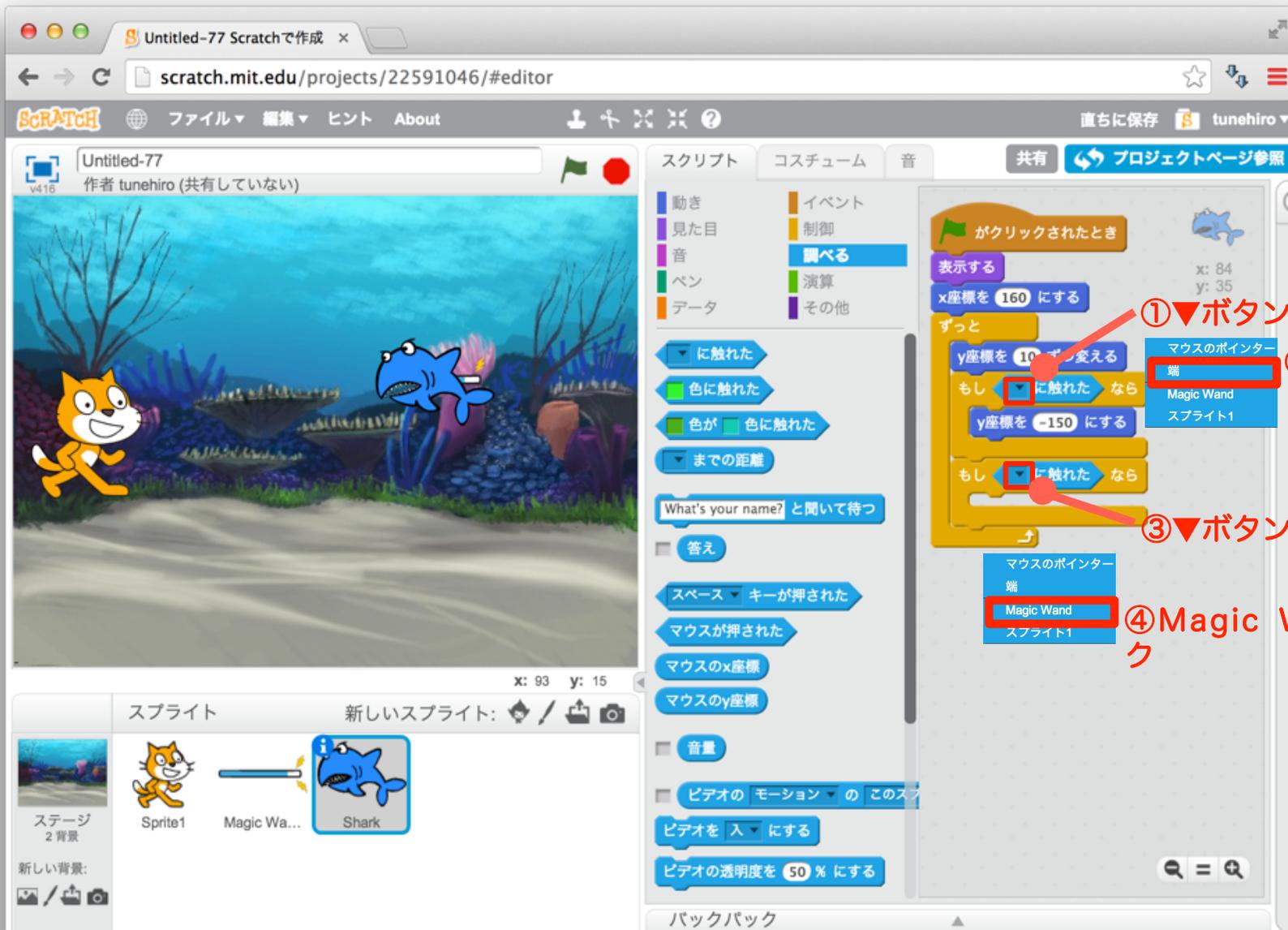
また、②「左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう」という注釈は、マウスのポインターが「x座標を 10 ずつ変える」と「y座標を 0 にする」ブロックをドラッグしている様子を示しています。

25 「調べる」ブロックを組み合わせよう

① クリック

② 左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう

26 「調べる」ブロックを設定しよう



27 「見た目」ブロックを組み合わせよう

①クリック

②左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう

28 「見た目」ブロックを設定しよう

Scratch editor screenshot showing a script for a shark character. The script includes a 'Click when clicked' event, 'show' block, 'set x to 160', 'forever' loop with 'change y by 10', 'if clicked on stage' condition with 'set y to -150', and 'if clicked on Magic Wand' condition with 'hide', 'set background to underwater2', and 'next background' blocks. Red annotations highlight the 'Click when clicked' event and the 'next background' block.

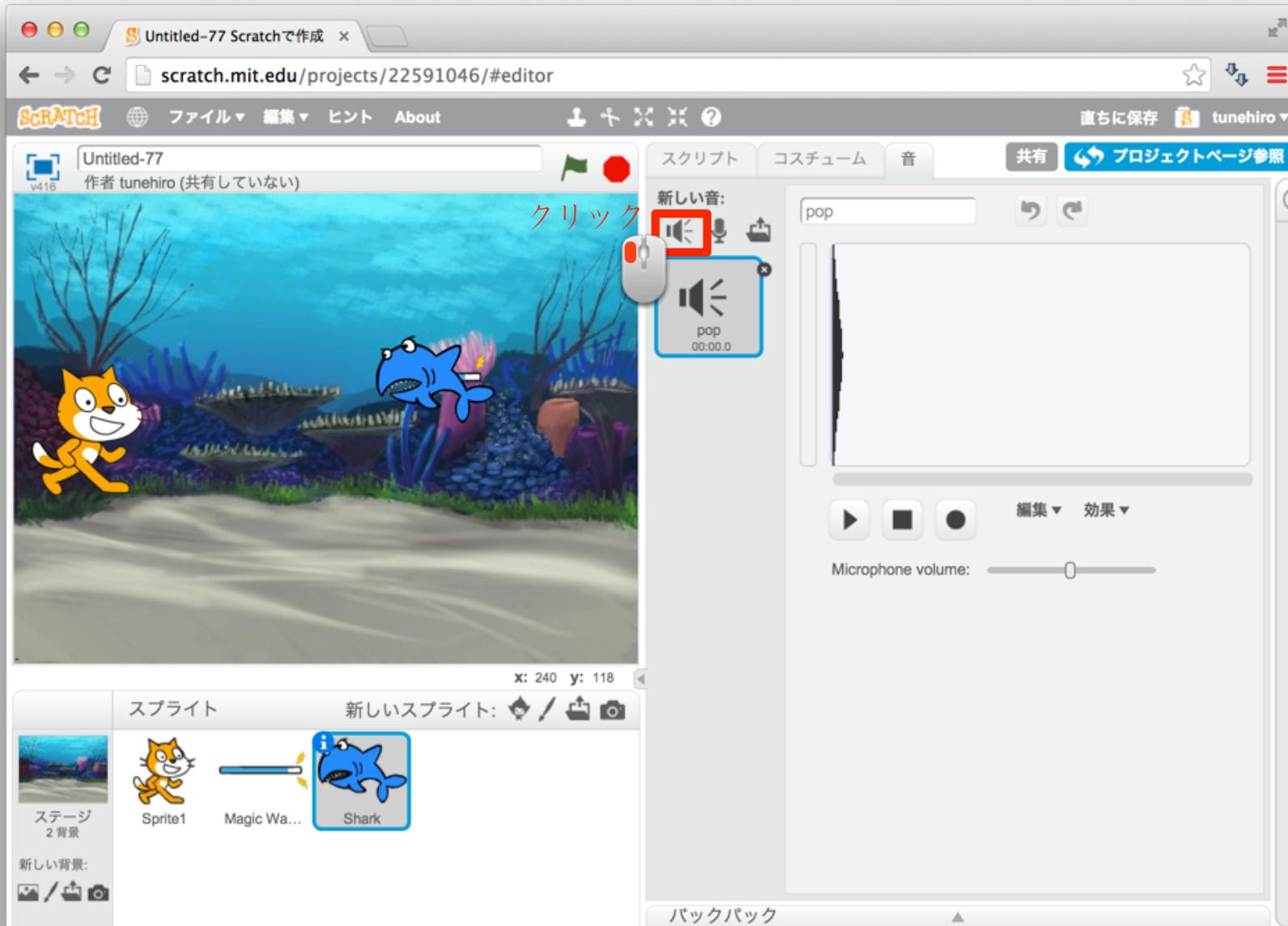
①▼ボタンをクリック

②「次の背景にする」をクリック

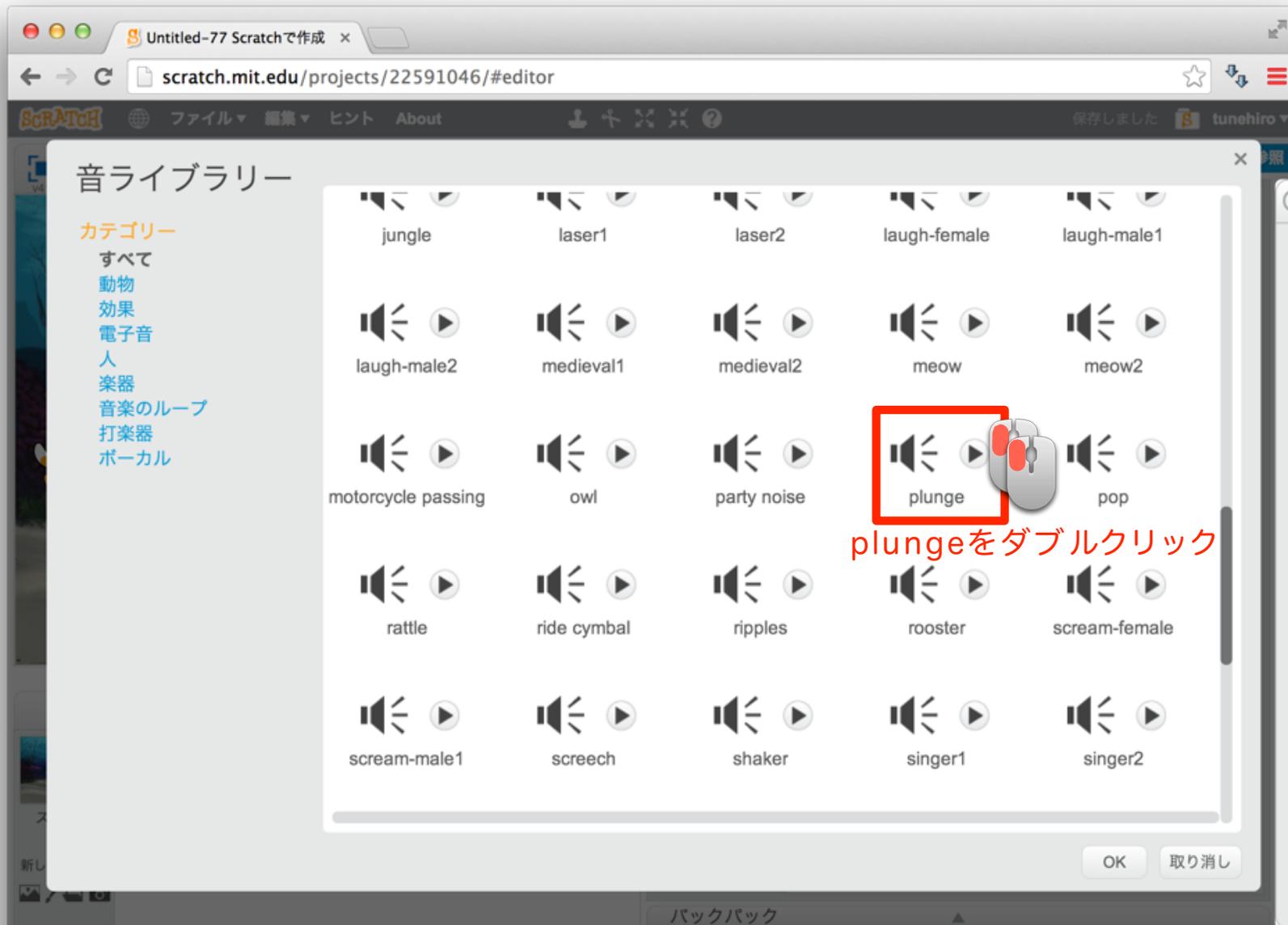
29 音をとりいれよう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The top menu bar includes '音' (Sound), which is highlighted with a red box. A red arrow points to a 'クリック' (Click) block in the script area. The script area contains several blocks: 'Hello! と 2 秒言う', 'Hello! と言う', 'Hmm... と 2 秒考える', 'Hmm... と考える', '表示する', '隠す', 'コスチュームを shark-c にする', '次のコスチュームにする', '背景を underwater2 にする', '色 の効果を 25 ずつ変える', '色 の効果を 0 にする', '画像効果をなくす', '大きさを 10 ずつ変える', and 'バックバック'. The 'クリック' block is highlighted with a red arrow. The '音' category is also highlighted with a red box. The 'クリック' block is highlighted with a red arrow. The '音' category is also highlighted with a red box.

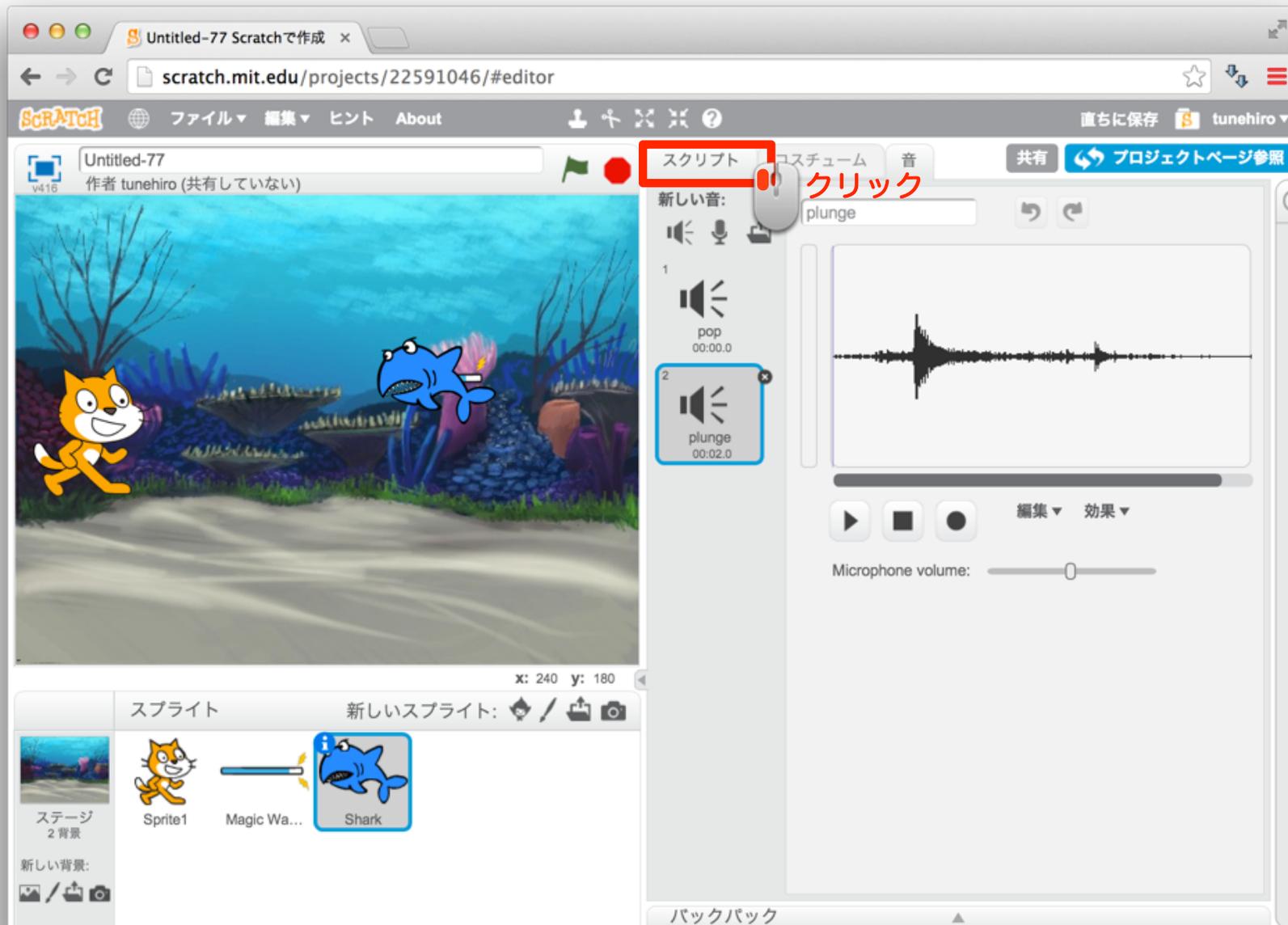
30 音をとりいれよう



31 音を選ぼう



32 スクリプトを出そう



33 「音」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The 'Sound' block palette is open, and the 'plunge' block is highlighted. The script editor shows a 'when clicked' event block followed by a 'plunge' sound block. Red annotations include '①クリック' pointing to the event block and '②左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう' pointing to the 'plunge' block.

34 「制御」ブロックを組み合わせよう

Scratch editor interface showing a script block being edited. The 'Control' category is selected in the 'Scripts' palette. A 'Click when green flag clicked' block is selected, and a 'Wait 1 second' block is being moved into it. Red annotations include '①クリック' pointing to the 'Control' category, '②左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう' pointing to the mouse button and the 'Wait 1 second' block, and a red box around the 'Wait 1 second' block.

35 「見た目」ブロックを組み合わせよう

スクリーンショットはScratchの編集画面を示しています。中央には「見た目」ブロックのカテゴリが開かれ、「表示する」ブロックが赤い枠で囲まれています。また、右側のスクリプトブロックには「①クリック」で始まるスクリプトがあり、その中で「表示する」ブロックも赤い枠で囲まれています。赤い点線と矢印が、パレットの「表示する」ブロックからスクリプト内の「表示する」ブロックへと指しています。また、スクリプト内の「表示する」ブロックに赤い矢印が指し、その横に「②左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう」という赤いテキストが追加されています。

36 スプライトを移動させよう

Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-77" by "tunehiro". The stage displays a cat sprite, a mouse cursor, and a shark sprite. A red box highlights the shark's mouth area. The script area contains a "when clicked" event block followed by "show", "set x to 160", a "forever" loop with "change y by 10", "if tip touched" and "if Magic Wand touched" conditions, and various actions like "hide", "change background", "play sound", "wait 1 second", and "show". The bottom left shows the sprite palette with "Sprite1", "Magic Wa...", and "Shark".

サメにぶつからないように
Magic Wandを移動させよう

37 スプライトを移動させよう

スタートボタンをクリックしたら、サメが動いたかな？



38 別のスプライトのスクリプトを出そう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays a scene with a blue fish (shark) and a yellow cat (Scratch). The script area on the right shows a script for the shark sprite. A red circle highlights the 'Click' event block, and a red box highlights the 'Click' block in the sprite palette. The script includes the following blocks:

- Click
- 表示する (x: 160, y: 90)
- x座標を 160 にする
- ずっと
- y座標を 10 ずつ変える
- もし 端に離れた なら
- y座標を -150 にする
- もし Magic Wandに離れた なら
- 隠す
- 背景を 次の背景にする にする
- plunge の音を鳴らす
- 1 秒待つ
- 表示する

①クリック

②クリック

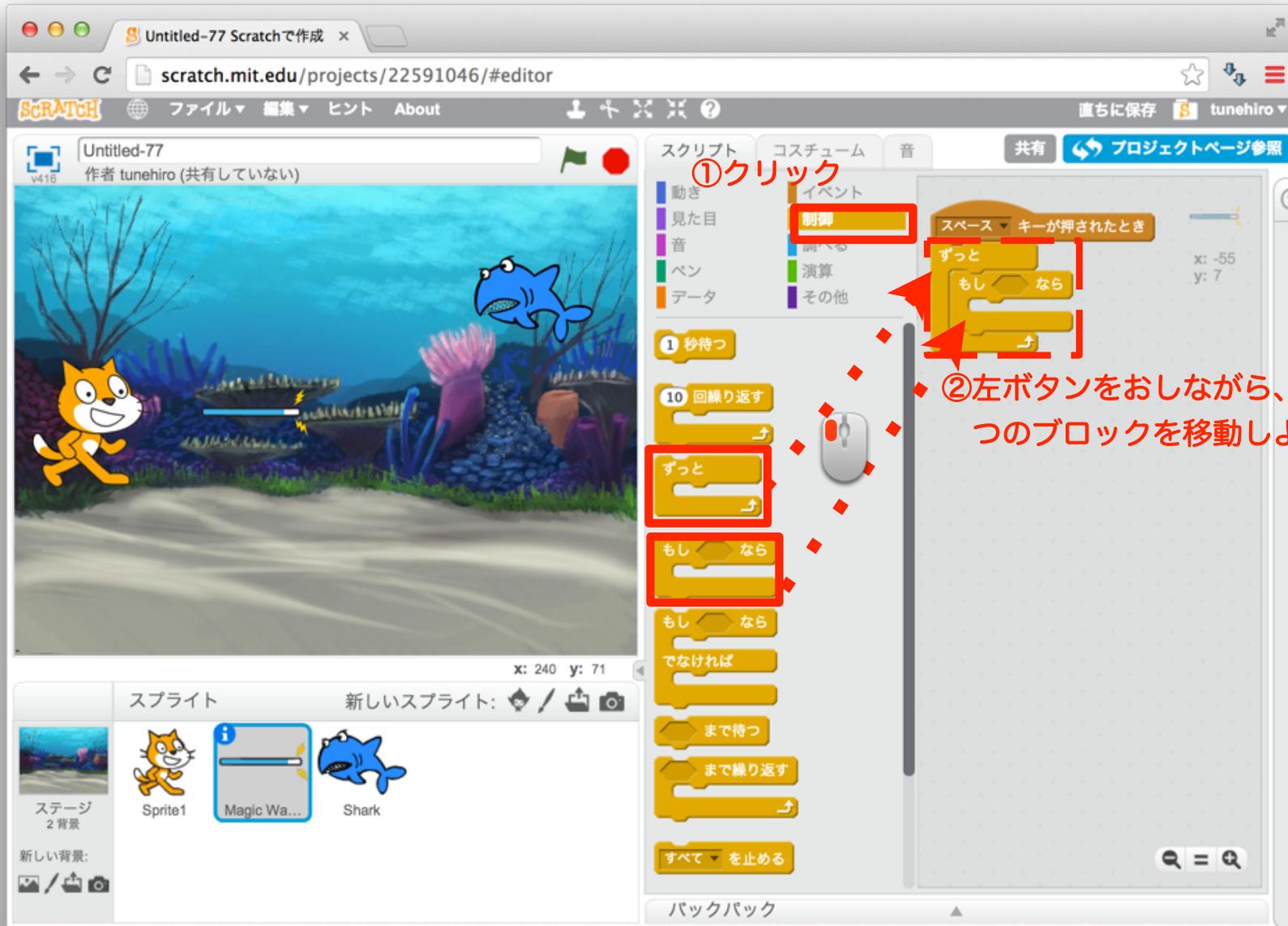
39 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The 'Scripts' menu is open, and the 'Events' category is selected. A red box highlights the 'Events' category in the menu. A red arrow points to the 'Space key pressed' block in the menu. A second red arrow points to the same block in the main workspace. The workspace shows a cat sprite and a shark sprite on a beach background. The 'Sprite1' block in the workspace is highlighted with a red box. The 'Space key pressed' block is also highlighted with a red box. The mouse cursor is positioned over the 'Space key pressed' block in the menu.

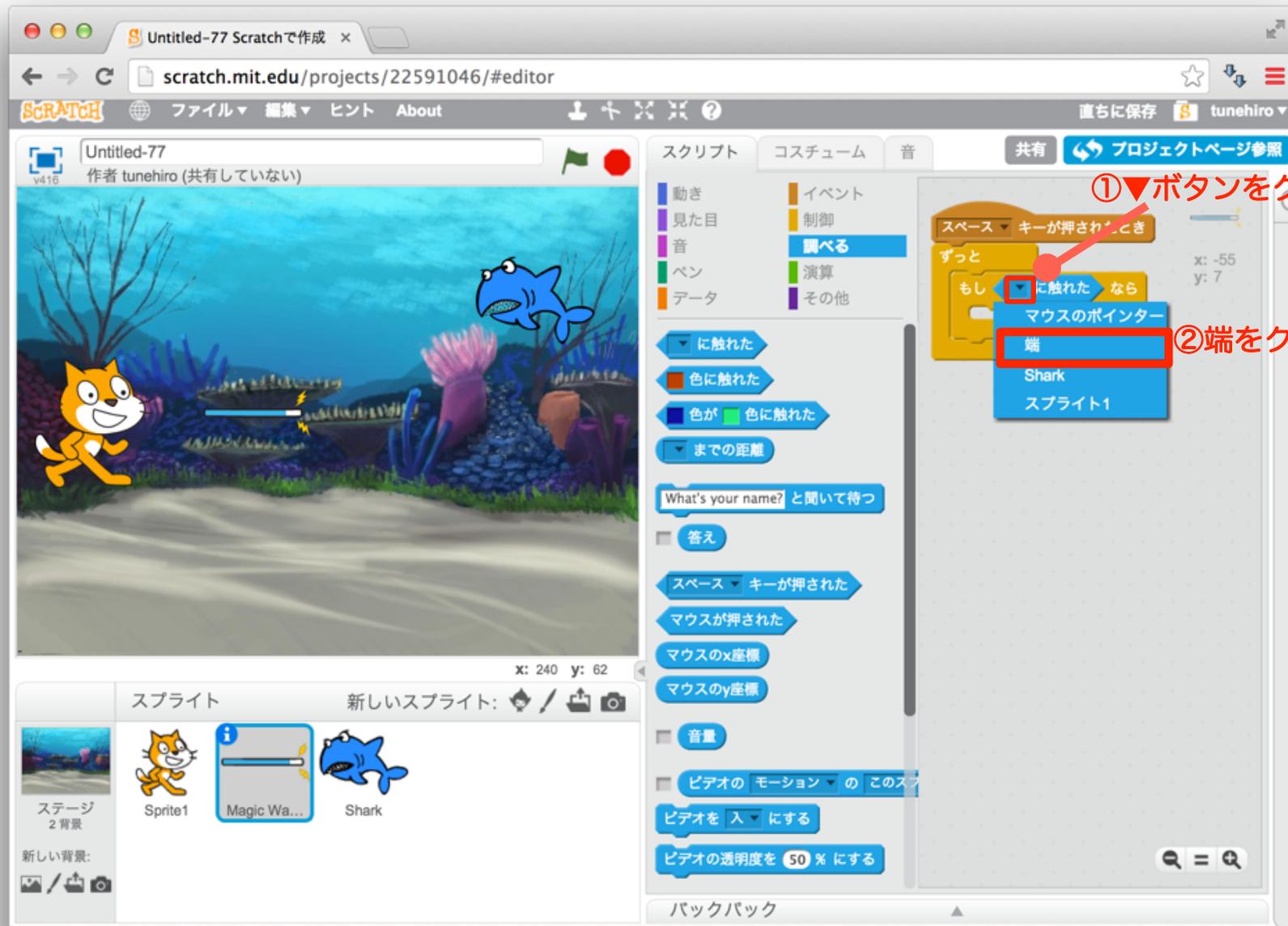
①クリック

②左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう

40 「制御」ブロックを組み合わせよう



42 「調べる」ブロックを設定しよう



43 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch editor interface showing the '動き' (Motion) block category selected in the left sidebar. The script area contains a 'when space key pressed' block with three motion blocks: 'x座標を 10 ずつ変える' (x coordinate increases by 10 continuously), 'x座標を -180 にする' (x coordinate to -180), and 'y座標を 0 にする' (y coordinate to 0). Red annotations highlight these blocks and provide instructions: ①クリック (Click), ②左ボタンをおしながら、3つのブロックを移動しよう (While holding the left button, move the 3 blocks), and ③-180に変える (Change to -180).

44 「制御」ブロックを組み合わせよう

Scratch editor interface showing a script block being edited. The 'Control' category is selected in the 'Scripts' menu. A 'when space key is pressed' event block is followed by a 'forever' loop containing 'change x by 10', an 'if touches edge' block with 'set x to -180' and 'set y to 0', and a 'stop all' block. Red annotations highlight the 'Control' menu, the 'stop all' block, and a mouse button being held down to move a block.

① クリック

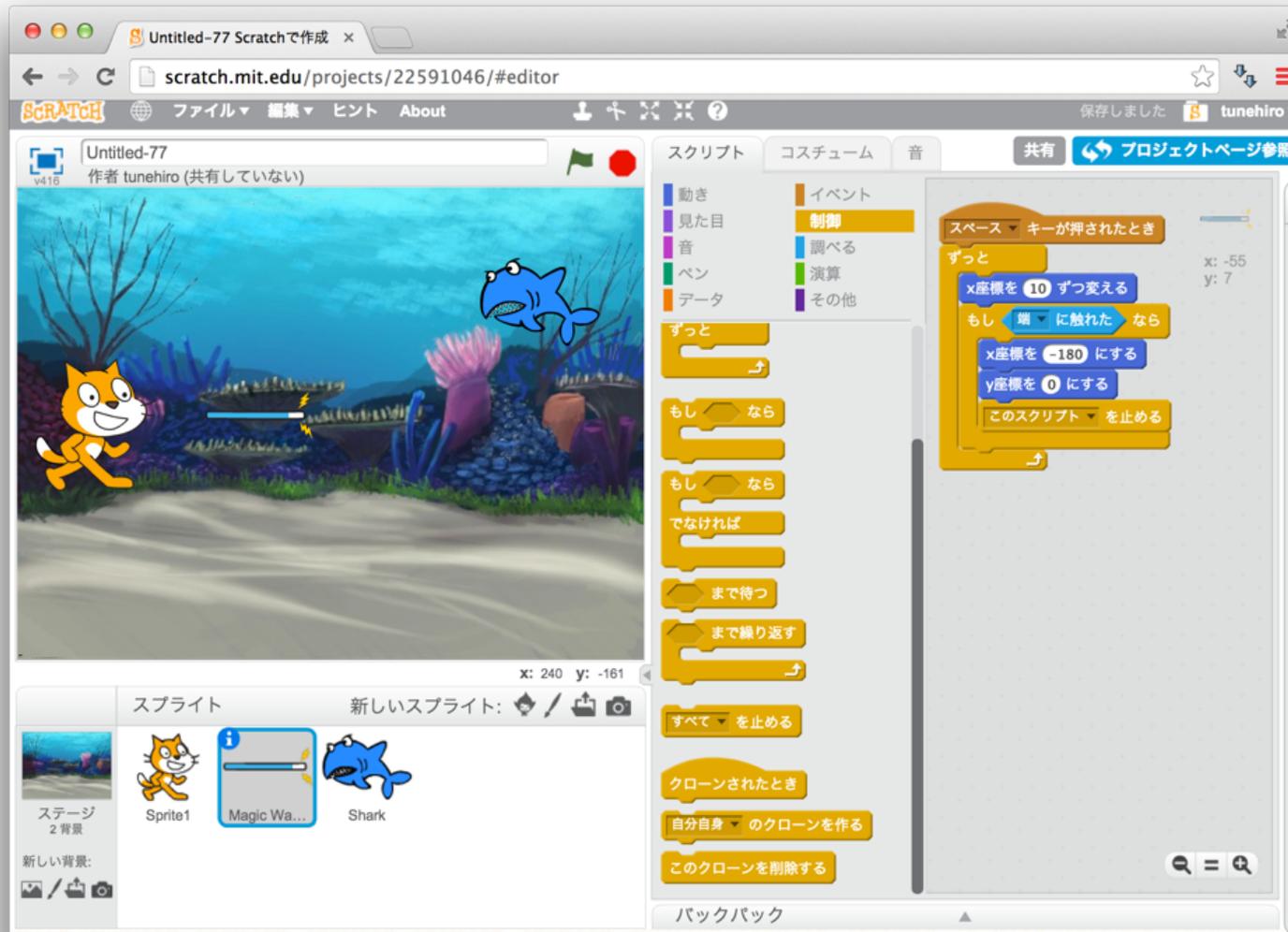
② 左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう

45 「制御」ブロックを設定しよう

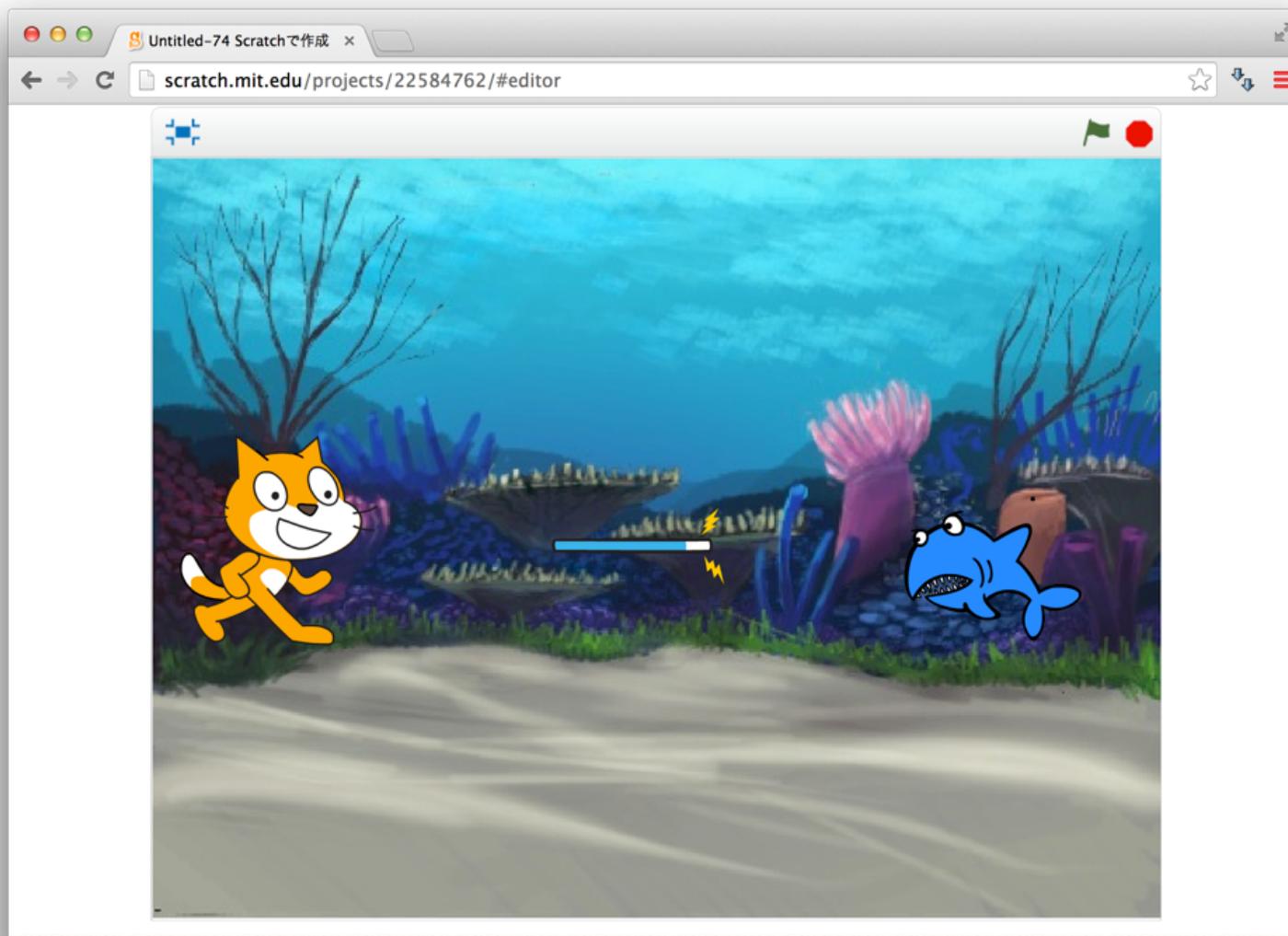
Scratch editor interface showing a script block being edited. The script block contains a 'when space key is pressed' event, followed by a 'move 10 units right' block, a 'when mouse clicked' event, and a 'set x to -180' and 'set y to 0' block. A red box highlights the 'stop all scripts' block, and a red arrow points to the 'click' button on the 'when mouse clicked' block. Red text annotations indicate: ① ▼ボタンをクリック (Click the dropdown button) and ② 「このスクリプト」をクリック (Click 'this script').

46 「制御」ブロックを設定しよう

下のようになったかな？



サメつりゲーム完成！



スタートボタンとスペースキーを押して遊んでみよう！