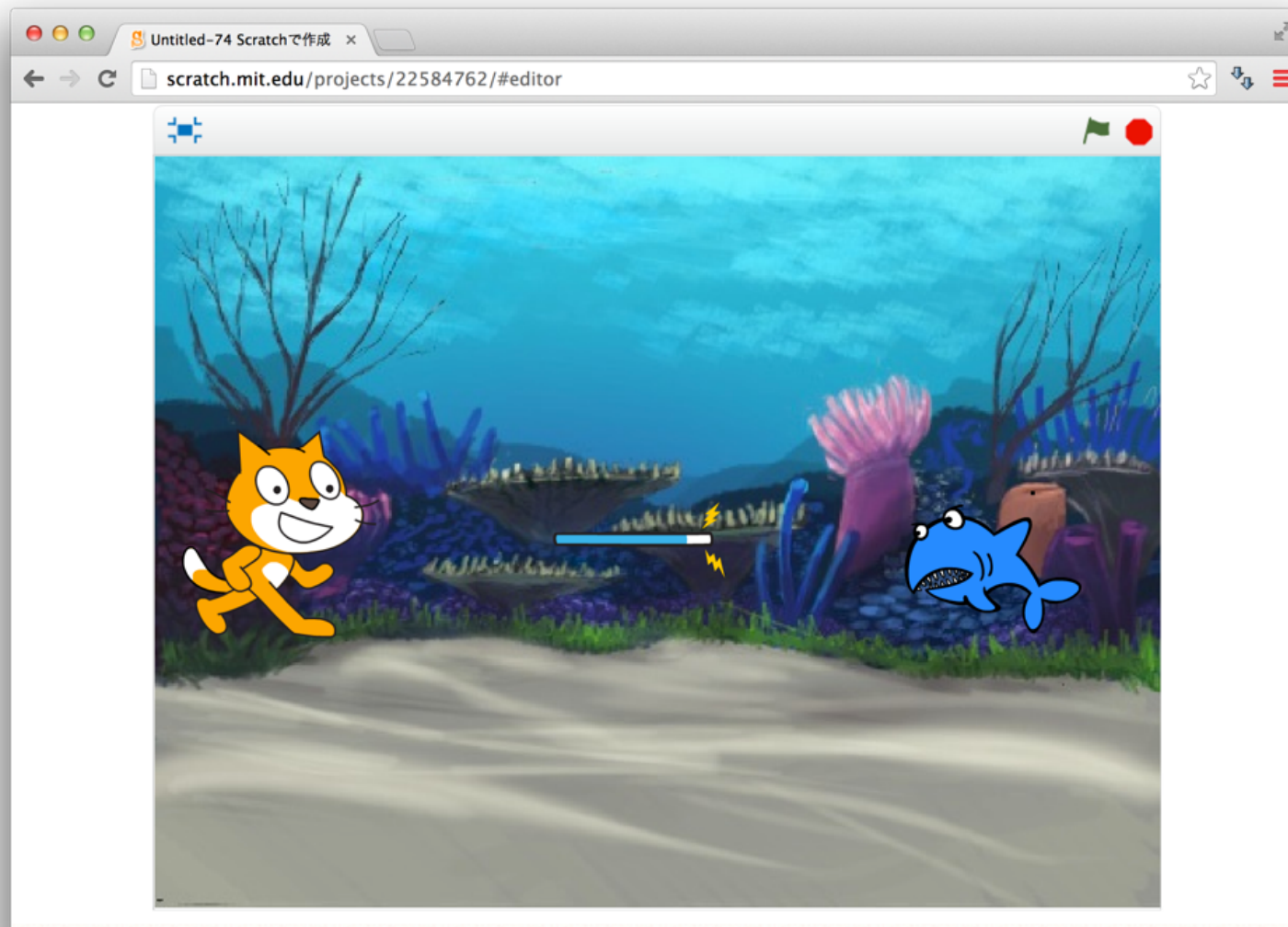


13.サメつりゲームを作ろう！



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

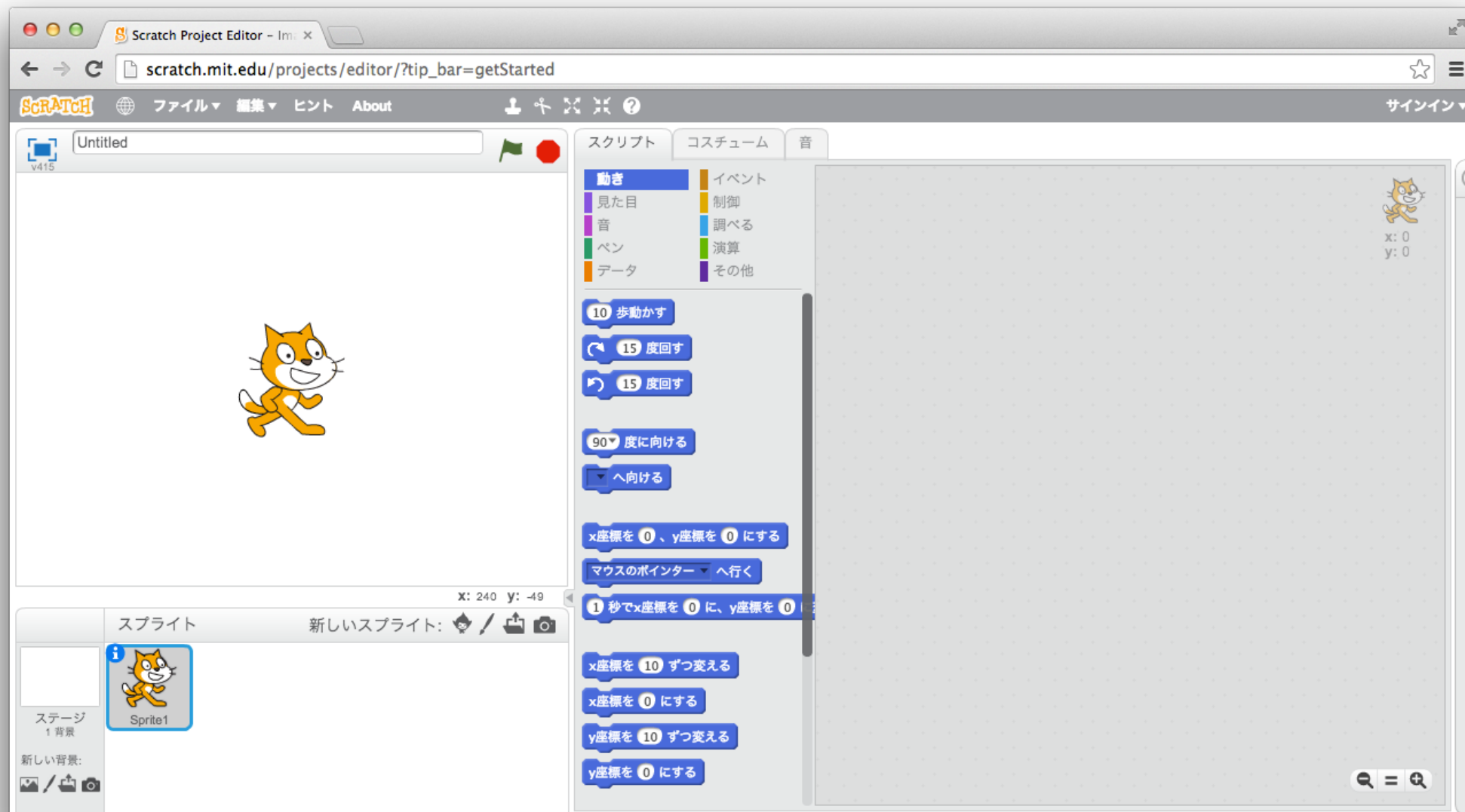
y座標を 0 にする

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。

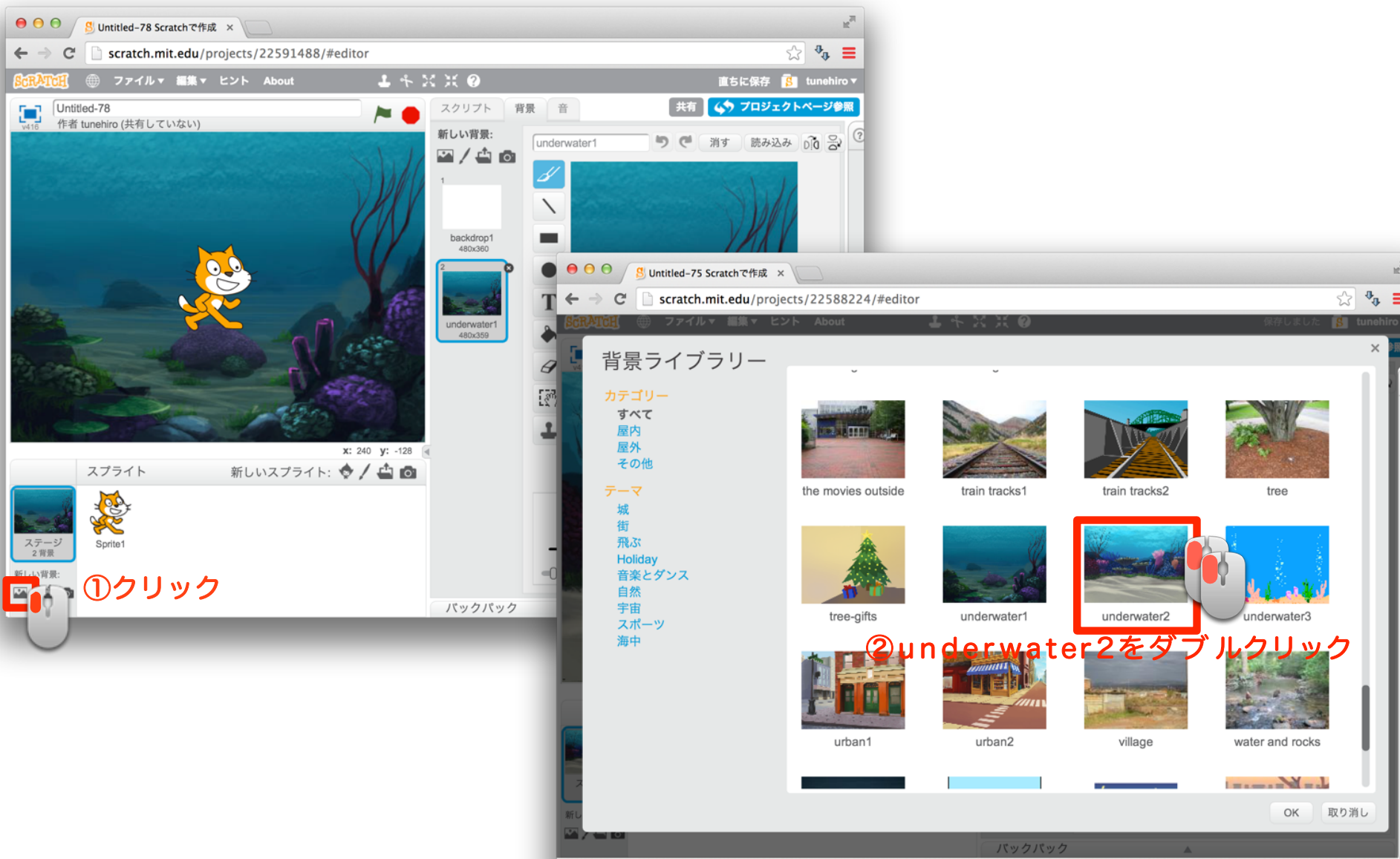
3 ネコがいる画面を出そう



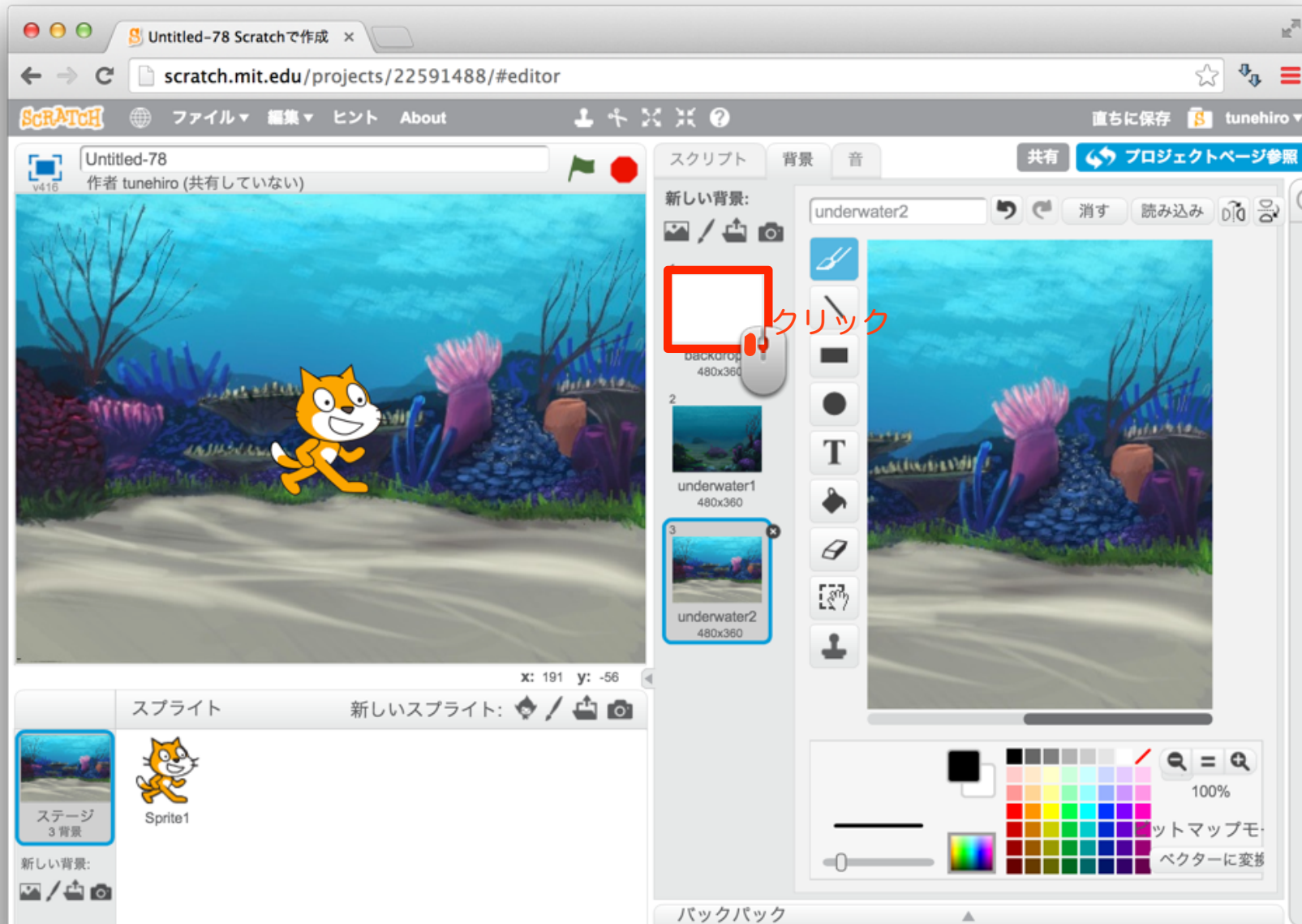
4 背景を変えよう

The image shows two overlapping screenshots of the Scratch editor interface. The top screenshot shows the main workspace with the Scratch cat sprite and the 'Backgrounds' palette on the left. A red box highlights the 'Backgrounds' icon, with a red mouse cursor pointing to it and the text '①クリック' (Click). The bottom screenshot shows the 'Background Library' window. A red box highlights the 'underwater1' background image, with a red mouse cursor pointing to it and the text '②underwater1をダブルクリック' (Double-click underwater1). The background library lists various categories and themes, including 'the movies outside', 'train tracks1', 'train tracks2', 'tree', 'tree-gifts', 'underwater1', 'underwater2', 'underwater3', 'urban1', 'urban2', 'village', and 'water and rocks'.

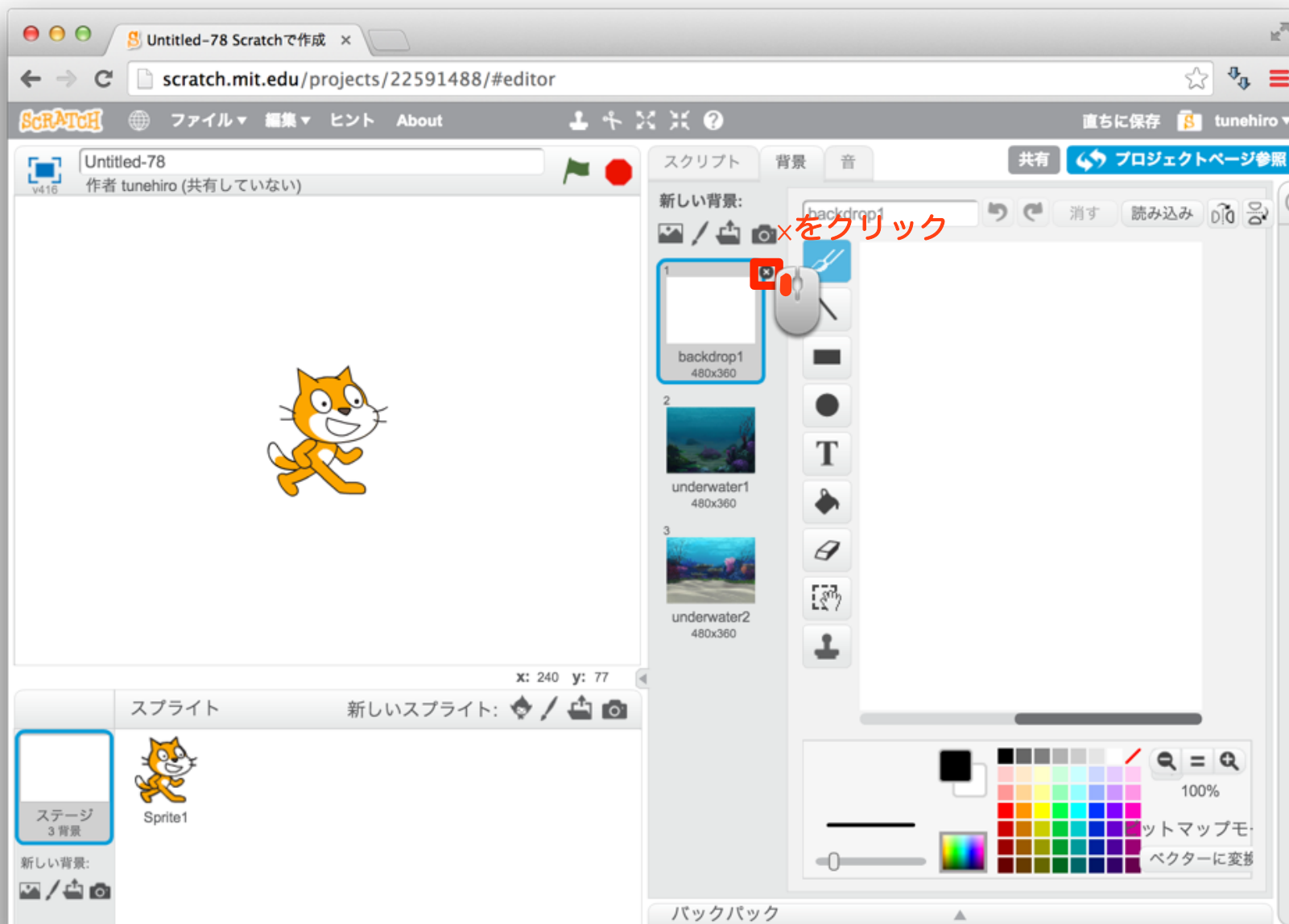
5 さらに背景を増やそう



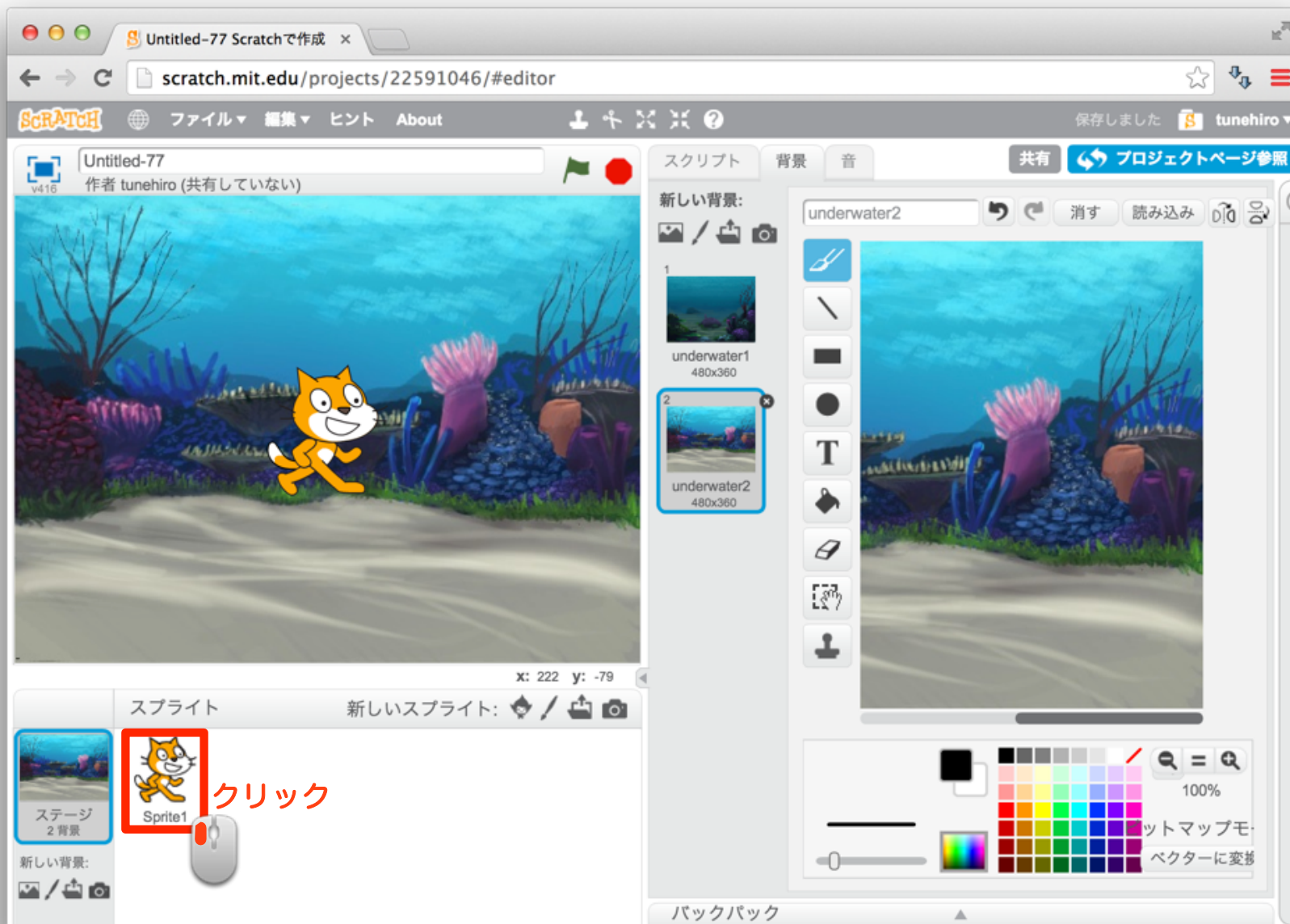
6 最初の背景を消そう



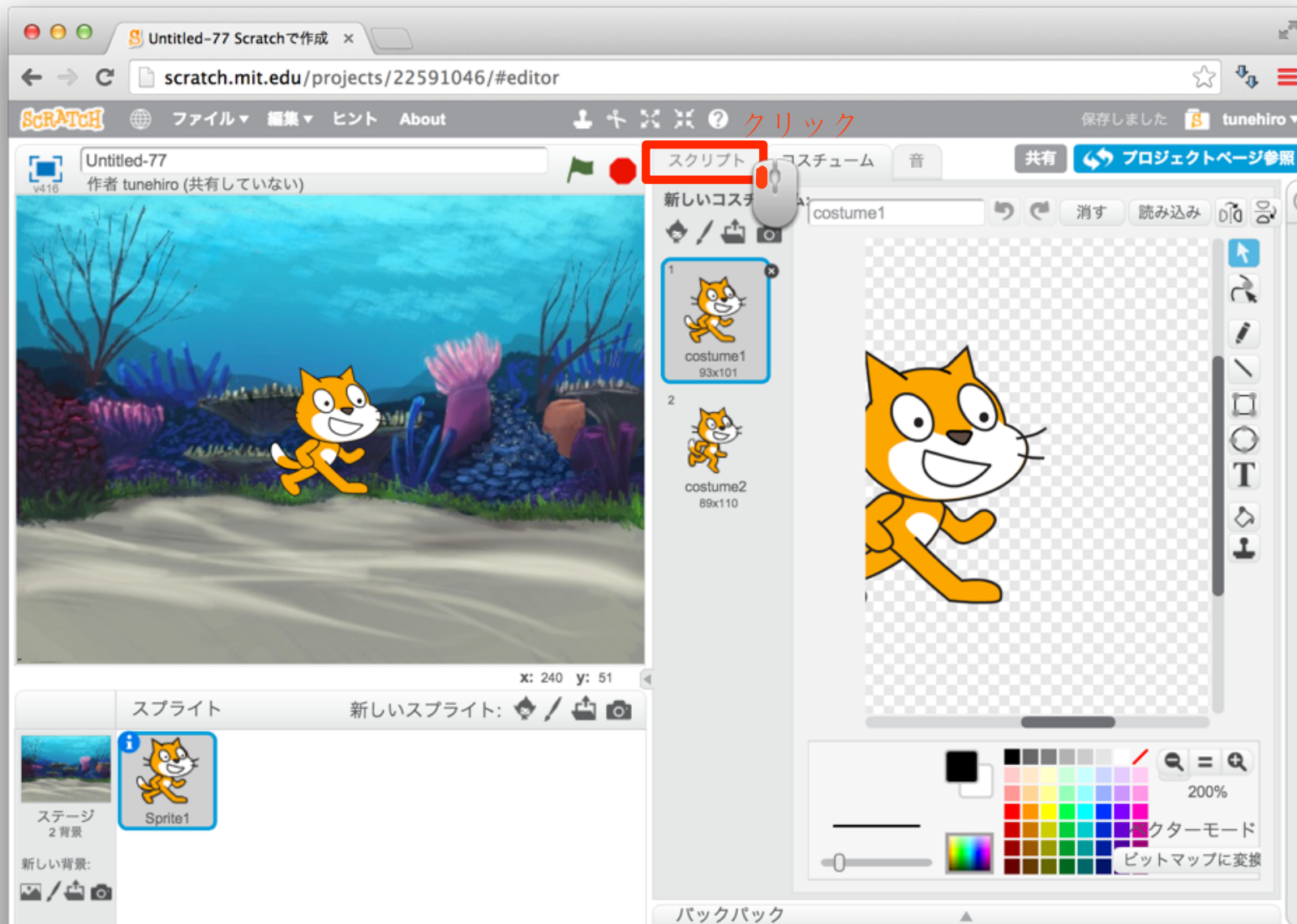
7 最初の背景を消そう



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



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。中央には「動き」カテゴリーの「イベント」ブロックが追加されています。このブロックは「がクリックされたとき」で、その下に「x座標を -180 にする」と「y座標を 0 にする」の2つのブロックが配置されています。また、「マウスのポインター」が「へ」に設定されています。赤い矢印と枠で、①「クリック」ブロック、②左ボタンを押しながら2つのブロックを移動しよう、③-180に変えるという手順が示されています。

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？



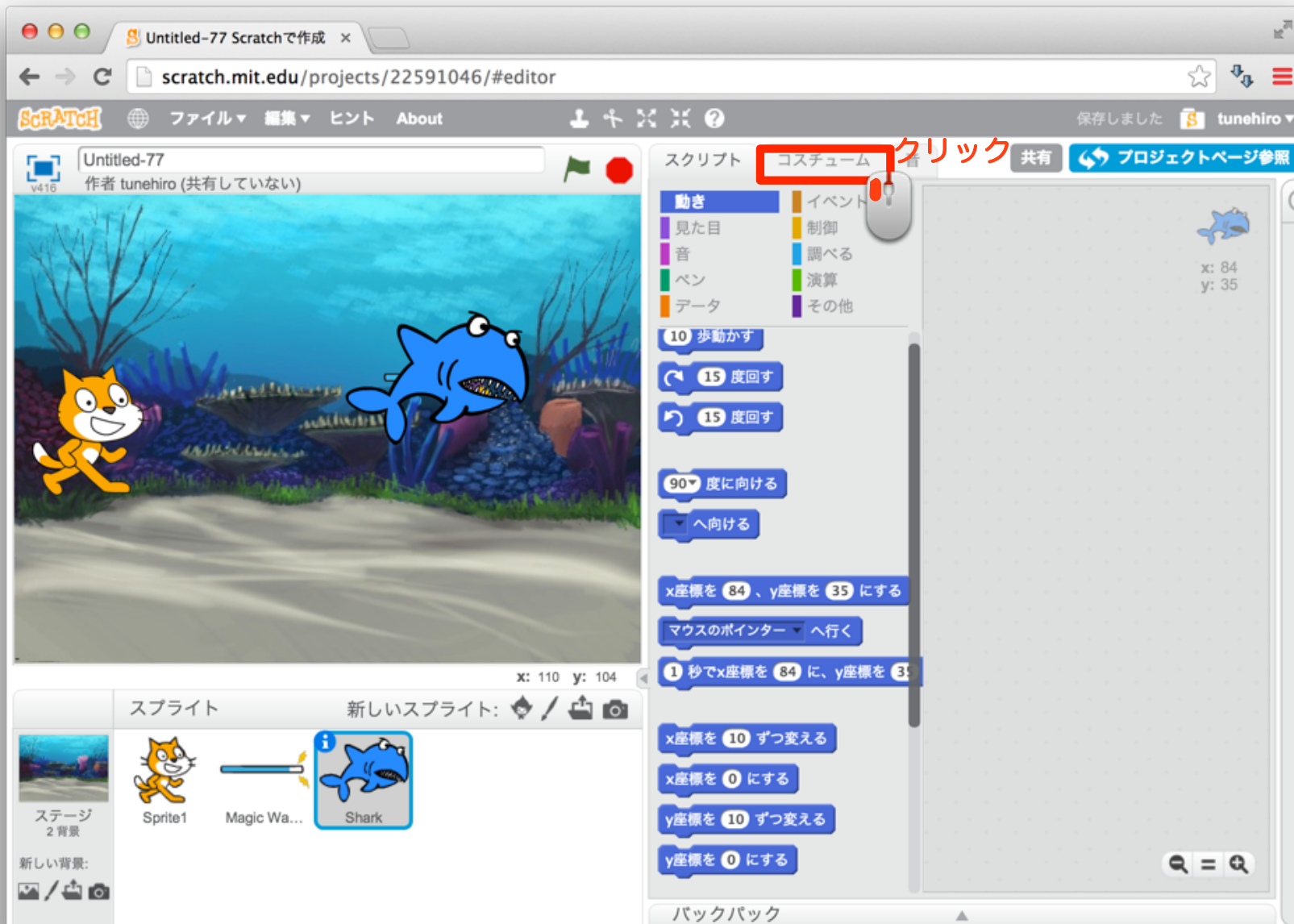
13 スプライトを増やそう

スクリーンショットはScratchの編集画面を示しています。左側のメイン画面には、キャラクターの位置調整や移動に関するメニューが並んでいます。下部には「新しいスプライト」ボタンがあり、その上には「①クリック」という赤い注釈とマウスカーソルが描かれています。右側の「スプライトライブラリー」ウィンドウには、様々なスプライトが並べられており、「Magic Wand」のスプライトが赤い枠で囲われ、その上には「②Magic Wandをダブルクリック」という赤い注釈とマウスカーソルが描かれています。

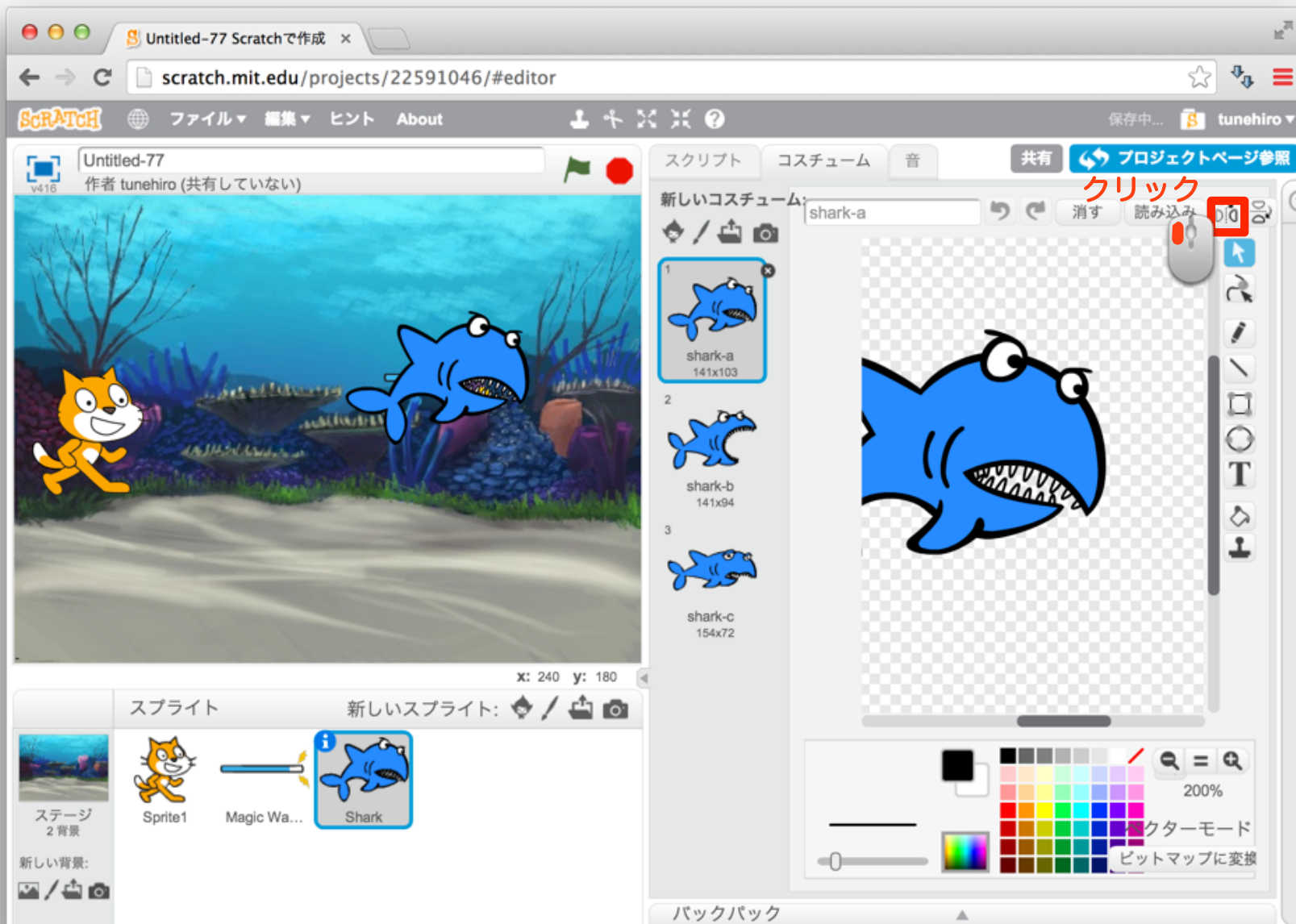
14 さらにスプライトを増やそう

The image shows two overlapping screenshots of the Scratch web editor. The background screenshot shows a stage with a cat sprite and a script area with several 'say' blocks. The foreground screenshot shows the 'Sprite Library' window. In the library, the 'Shark' sprite is highlighted with a red box. A red mouse cursor is positioned over the 'Shark' sprite. Below the library window, the text '② Sharkをダブルクリック' is written in red. In the background screenshot, a red box highlights the 'Add New Sprite' button in the 'Sprites' panel, with the text '① クリック' written in red next to it.

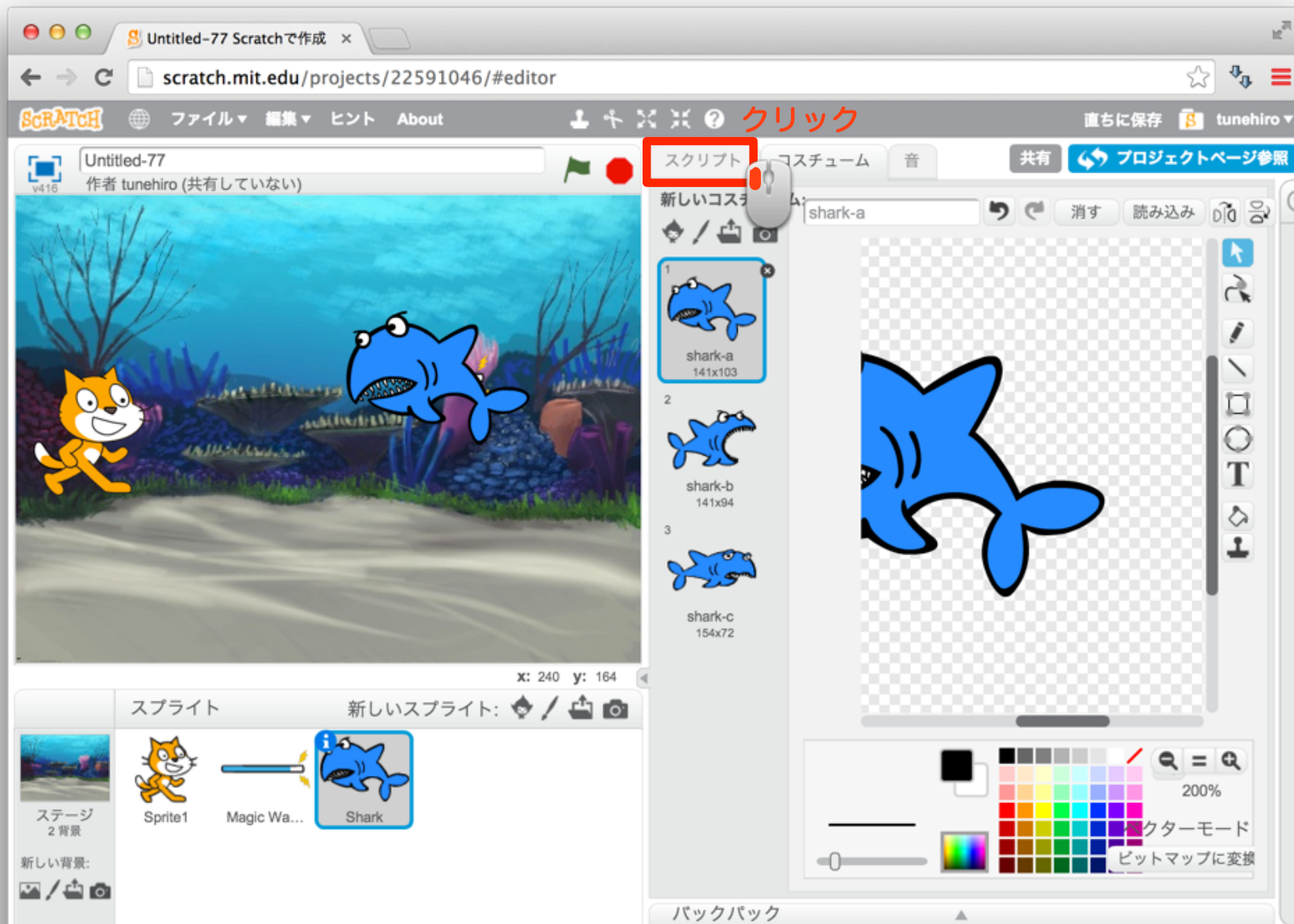
15 コスチュームを開こう



16 スプライトの向きを変えよう



17 スクリプトを出そう

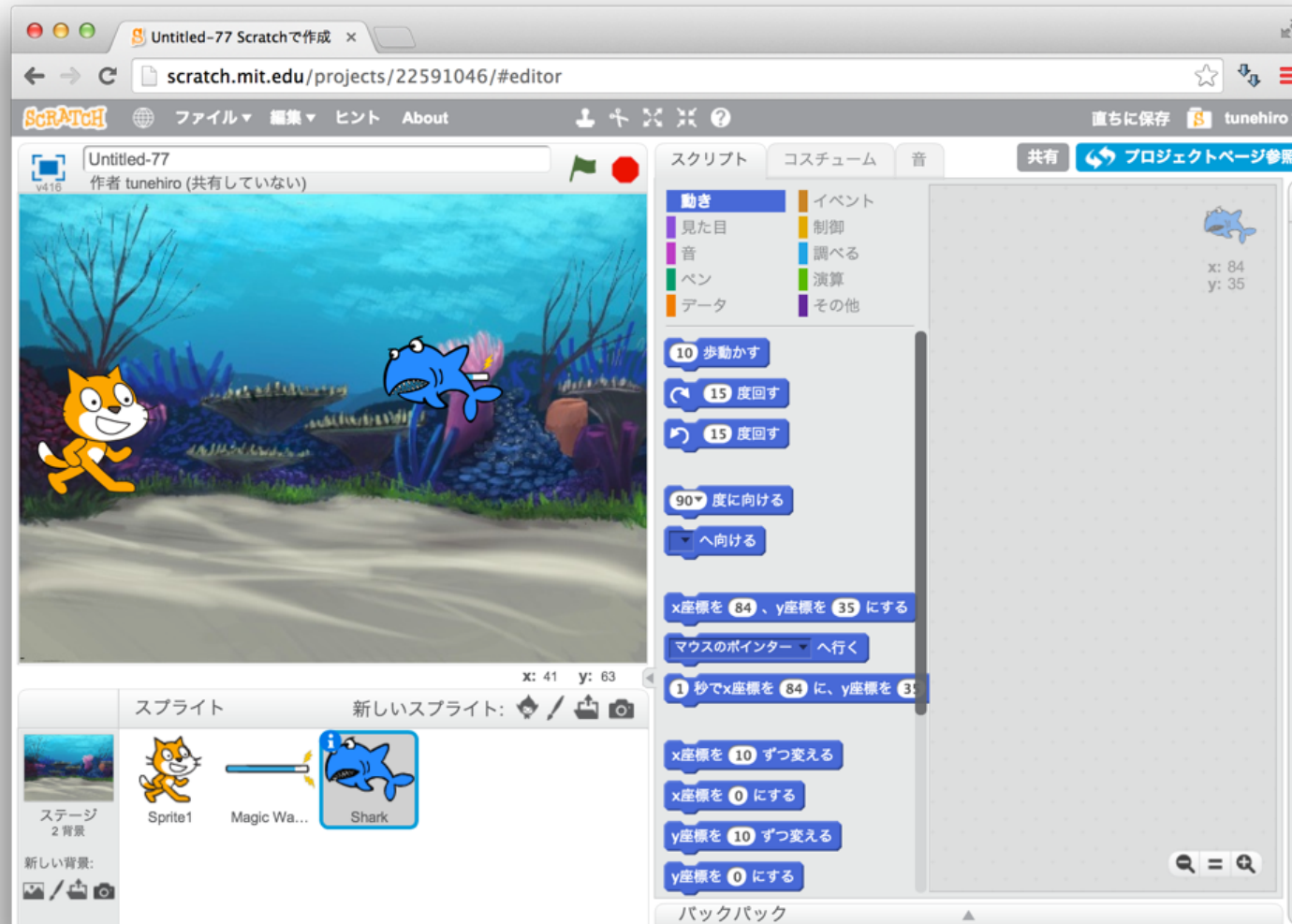


18 スプライトを小さくしよう



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

The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays a blue shark sprite on a sandy beach. The 'Events' block menu is open, showing various event triggers. A red box highlights the 'Click when clicked' block, and a red arrow points to it. A mouse cursor is positioned over the block. A red box also highlights the 'Click when clicked' block in the script area. A red arrow points to the block in the script area. A red box highlights the 'Click when clicked' block in the script area. A red arrow points to the block in the script area. A red box highlights the 'Click when clicked' block in the script area. A red arrow points to the block in the script area.

① クリック

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

21 「見た目」ブロックを組み合わせよう

Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-77" by "tunehiro". The stage displays a cat and a shark. The "Scripts" block palette is open, showing various blocks. A red box highlights the "Click when clicked" block, and another red box highlights the "Show" block. A mouse cursor is positioned over the "Show" block. Red annotations include "①クリック" pointing to the "Click when clicked" block, "②左ボタンをおしながら、移動しよう" pointing to the mouse cursor, and "表示する" pointing to the "Show" block. The "Sprite" palette at the bottom shows the "Shark" sprite selected.

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 block is titled "動き" (Motion) and contains several blocks: "がクリックされたとき" (When clicked), "表示する" (Show), "x座標を 160 にする" (Set x coordinate to 160), "x座標を 84、y座標を 35 にする" (Set x coordinate to 84, y coordinate to 35), "マウスのポインターへ行く" (Go to mouse pointer), "1秒でx座標を 84に、y座標を 35に移動させる" (Move to x coordinate 84, y coordinate 35 in 1 second), "x座標を 10ずつ変える" (Change x coordinate by 10), "x座標を 0にする" (Set x coordinate to 0), "y座標を 10ずつ変える" (Change y coordinate by 10), and "y座標を 0にする" (Set y coordinate to 0). The stage shows a cat sprite and a shark sprite. The "Sprite1" and "Shark" are visible in the "スプライト" (Sprites) panel.

①クリック

②左ボタンをおしながら、移動しよう

③160に変える

23 「制御」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。中央の「スクリプト」パネルには、以下のようなブロックが配置されています：

- 「がクリックされたとき」 (イベント)
- 「表示する」 (表示)
- 「x座標を 160 にする」 (演算)
- 「ずっと」 (制御)
- 「もし なら」 (制御)
- 「もし なら」 (制御)
- 「でなければ」 (制御)
- 「まで待つ」 (制御)
- 「まで繰り返す」 (制御)
- 「すべて を止める」 (制御)

赤い注釈と矢印は以下の通りです：

- ① クリック (Control category)
- ② 左ボタンをおしながら、3つのブロックを移動しよう (Repeat block)

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」カテゴリのブロックが組み合わさったスクリプトが作成されています。赤い枠と矢印で特定のブロックが強調されています。

- ① クリック (Click) - イベントカテゴリの「がクリックされたとき」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 (Hold left button and move two blocks) - 「移動」カテゴリの「x座標を160にする」ブロックと「ずっと」ループ内の「y座標を10ずつ変える」ブロック。
- ③ 150に変える (Change to 150) - 「ずっと」ループ内の「y座標を150にする」ブロック。

スクリプトの内容:

- がクリックされたとき
- 表示する (x: 84, y: 35)
- x座標を 160 にする
- ずっと
- y座標を 10 ずつ変える
- y座標を 150 にする
- もし なら

別のスクリプト:

- 1秒でx座標を 84 に、y座標を 5 にする
- マウスのポインター へ行く
- 90度に向ける
- へ向ける
- x座標を 84、y座標を 35 にする
- マウスのポインター へ行く
- 1秒でx座標を 84 に、y座標を 5 にする
- x座標を 10 ずつ変える
- x座標を 0 にする
- y座標を 10 ずつ変える
- y座標を 0 にする

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

Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-77". The stage displays a cat sprite and a shark sprite. The "Looks" block palette is open, and the "Looks" block is selected. A mouse cursor is hovering over the "Hide" block. The "Scripts" block palette is also open, and the "Click when clicked" block is selected. The "Click when clicked" block contains several "Show", "Set x coordinate to 160", "Forever" loop, "Change y coordinate by 10", "If clicked on mouth", "Set y coordinate to -150", "If clicked on Magic Wand", "Hide", and "Set background to underwater2" blocks. Red annotations highlight the "Click" and "Hide" blocks, and a red arrow points to the "Hide" block in the script area. A red text box at the bottom right says "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

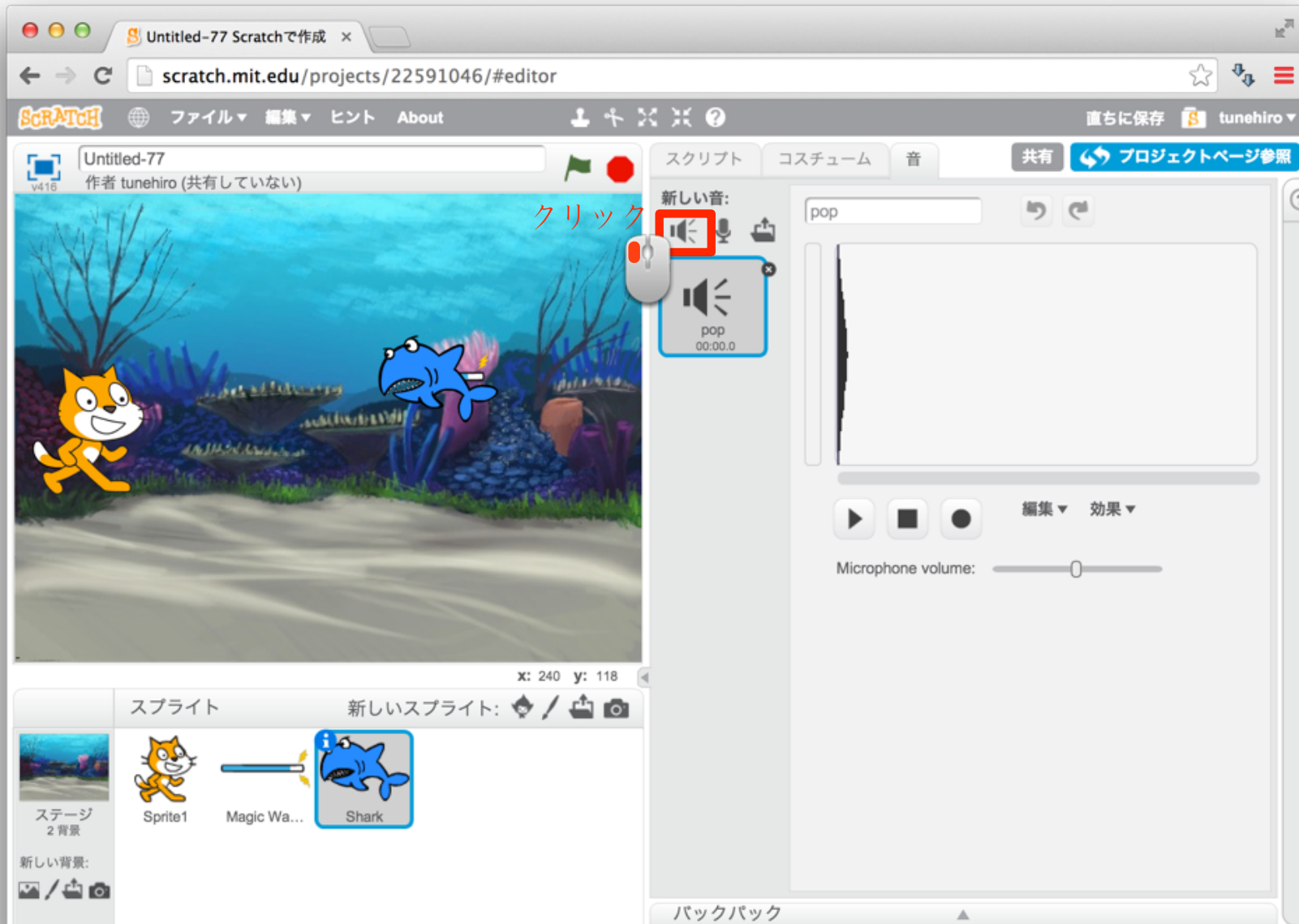
Scratch editor interface showing a script block for a shark character. The script includes a 'Click when clicked' event, a 'Show' block, and a 'Change x coordinate to 160' block. A 'Forever' loop contains a 'Change y coordinate by 10' block, an 'If clicked on this stage' block with a 'Change y coordinate to -150' block, and an 'If clicked on Magic Wand' block with a 'Hide' block and a 'Change backdrop to next backdrop' block. The 'Change backdrop to next backdrop' block is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it from the text '② 「次の背景にする」をクリック'. Another red arrow points to the 'Click when clicked' event block with the text '① ▼ボタンをクリック'.

29 音をとりいれよう

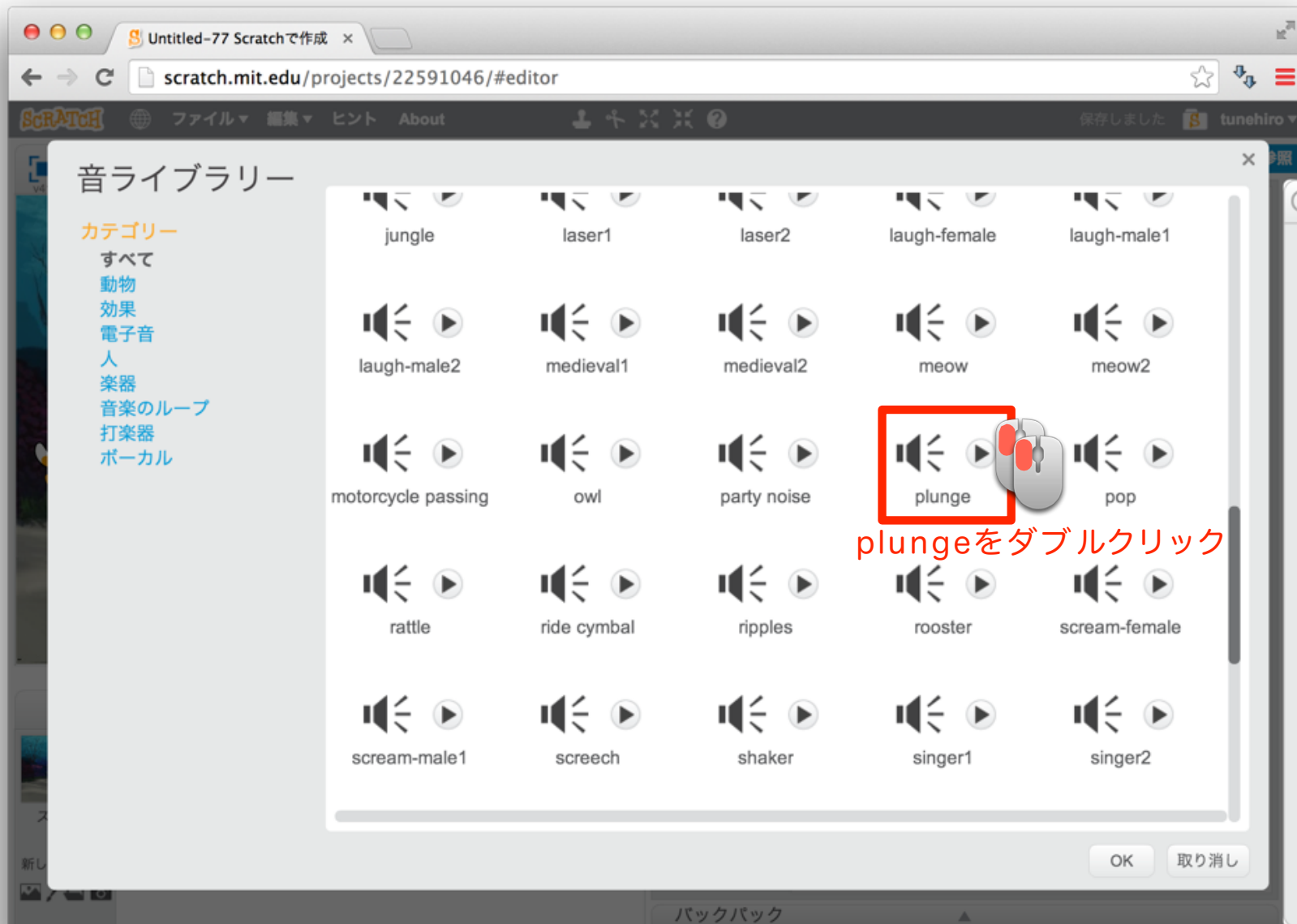
The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays a blue shark sprite on an underwater background. The script area on the right contains the following code blocks:

- がクリックされたとき (Click when clicked)
- 表示する (Show) x: 84, y: 35
- x座標を 160 にする (Set x to 160)
- ずっと (Forever loop):
 - y座標を 10 ずつ変える (Increase y by 10)
 - もし 隅 に触れた なら (If corner touched):
 - y座標を -150 にする (Set y to -150)
 - もし Magic Wand に触れた なら (If Magic Wand touched):
 - 隠す (Hide)
 - 背景を 次の背景にする にする (Set background to next)
- Hello! と 2 秒言う (Say Hello! for 2 seconds)
- Hello! と言う (Say Hello!)
- Hmm... と 2 秒考える (Think Hmm... for 2 seconds)
- Hmm... と考える (Think Hmm...)
- 表示する (Show)
- 隠す (Hide)
- コスチュームを shark-c にする (Set costume to shark-c)
- 次のコスチュームにする (Next costume)
- 背景を underwater2 にする (Set background to underwater2)
- 色 の効果を 25 ずつ変える (Change color effect by 25)
- 色 の効果を 0 にする (Set color effect to 0)
- 画像効果をなくす (Remove image effect)
- 大きさを 10 ずつ変える (Change size by 10)
- バックバック (Undo)

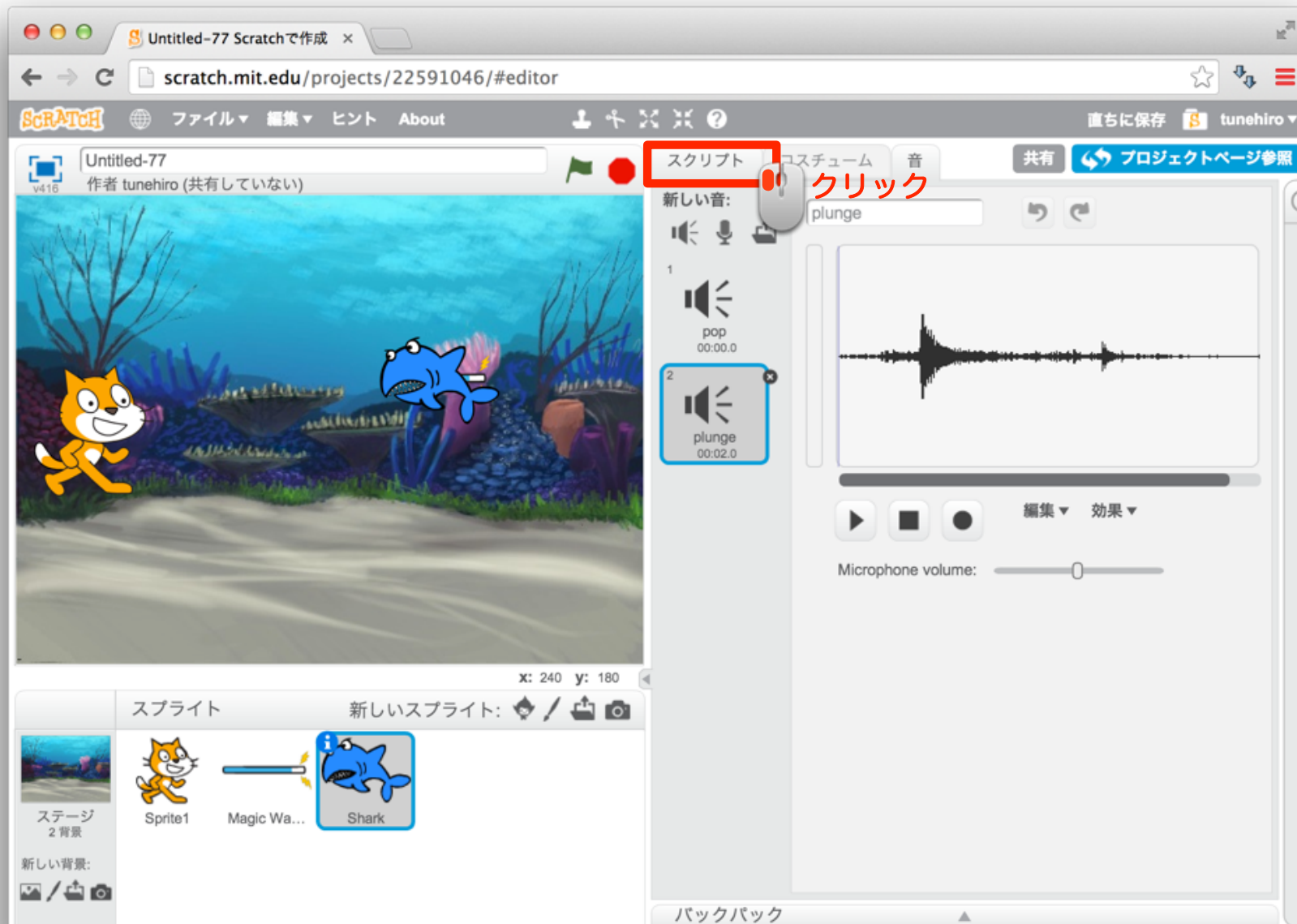
30 音をとりいれよう



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, showing various sound effects like 'plunge', 'drum', and 'magic wand'. A script editor on the right shows a 'Click when clicked' event block followed by a 'plunge' sound block. Red annotations highlight the 'Sound' category in the palette and the 'plunge' block in the script editor. A red arrow points to the 'plunge' block with the text: 「②左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう」. Another red arrow points to the 'plunge' block with the text: 「①クリック」.

34 「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、ブロックを移動しよう

35 「見た目」ブロックを組み合わせよう

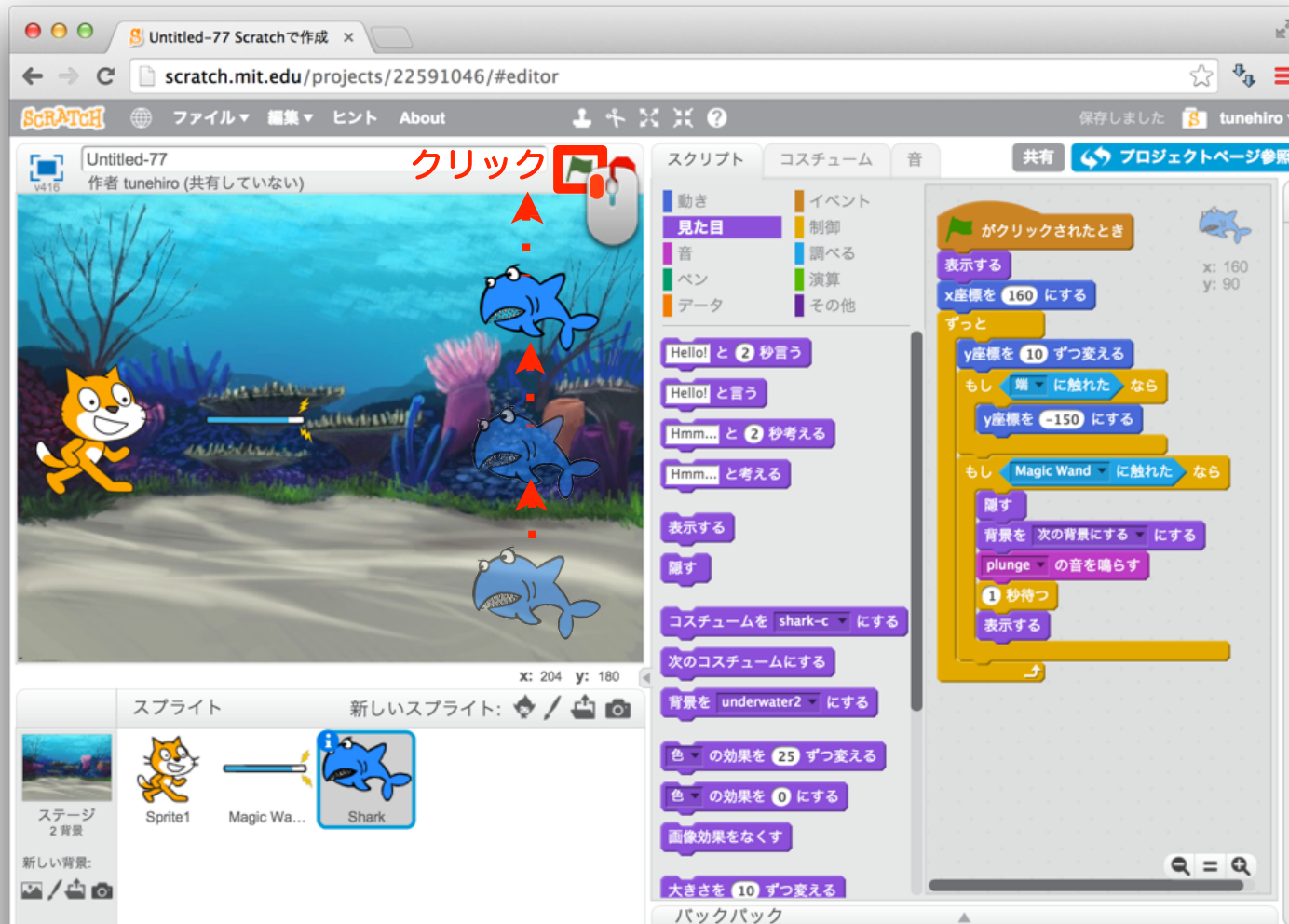
Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-77". The "Scripts" block palette is open, with the "表示する" (Show) block highlighted in red. A red dashed arrow points from this block to a "表示する" block in a script on the "Shark" sprite. Another red dashed arrow points from a mouse cursor to the "表示する" block in the script. A red text box at the bottom right says "②左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう" (Press the left button while moving the block).

36 スプライトを移動させよう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays a scene with a cat sprite on the left and a shark sprite on the right. A magic wand is positioned between them. A red box highlights the magic wand. Below the stage, the text reads: サメにぶつからないように Magic Wandを移動させよう. The code editor shows a script for the magic wand that starts with a 'when clicked' event, followed by 'show', 'set x to 160', and a 'forever' loop containing 'change y by 10', 'if tip touched', 'set y to -150', 'if Magic Wand touched', 'hide', 'change background to next', 'plunge sound', 'wait 1 second', and 'show'. The 'Sprite1' panel shows the shark sprite selected.

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립トを出そう

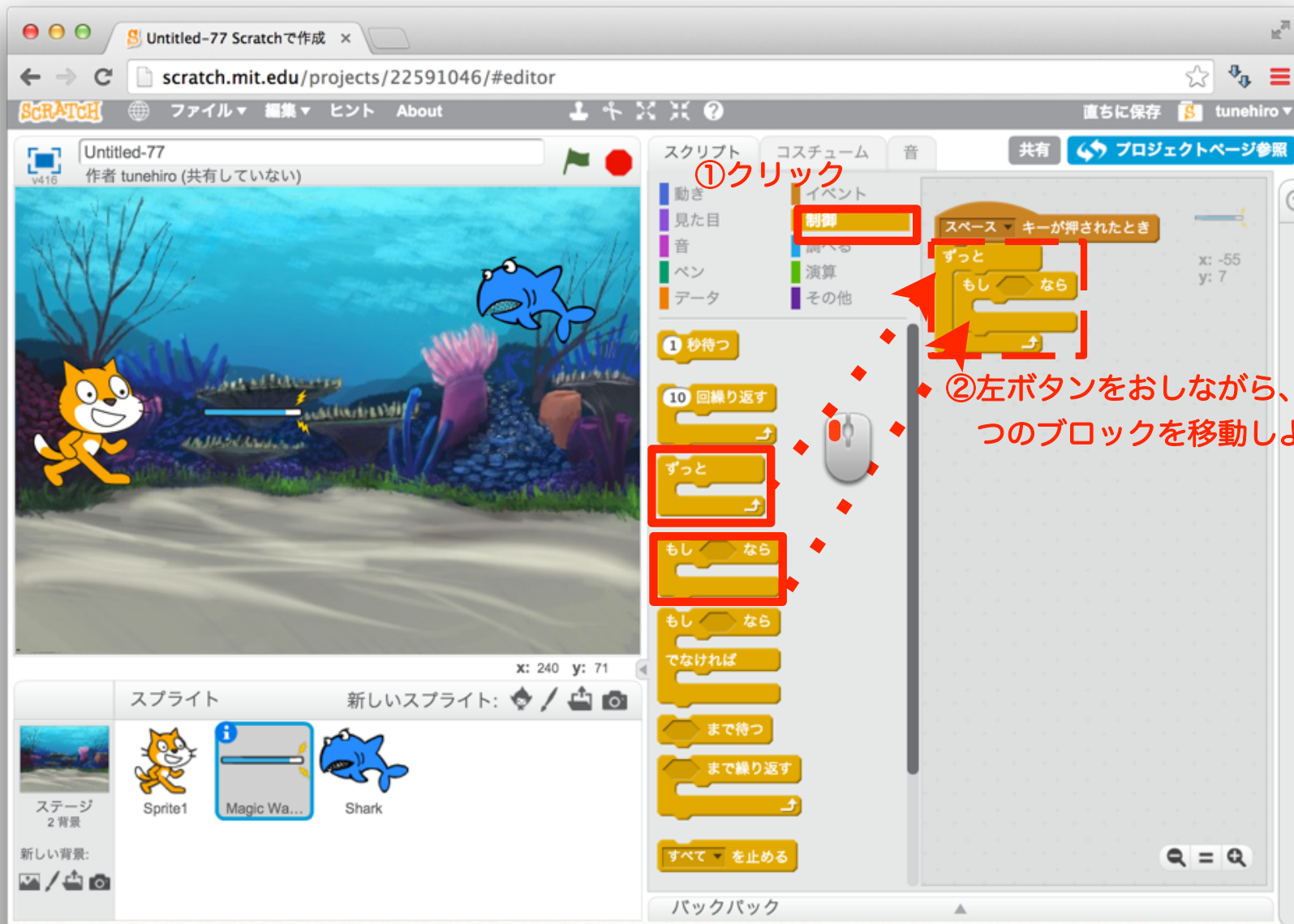
The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays a scene with a blue fish (shark) and a yellow cat (Scratch). The script area on the right shows a script for the shark sprite. A red circle highlights a 'Click' event block, and a red box highlights the 'Magic Wand' sprite in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

- Click
- Display
- Set x coordinate to 160
- Forever loop:
 - Change y coordinate by 10
 - If 'end' touched, then:
 - Set y coordinate to -150
 - If 'Magic Wand' touched, then:
 - Hide
 - Set background to 'underwater2'
 - plunge sound effect
 - Wait 1 second
 - Display
- Change color effect by 25
- Set color effect to 0
- Remove image effects
- Change size by 10
- Undo

39 「イベント」ブロックを置こう

スクリーンショットはScratchの「イベント」ブロックメニューを示しています。左側のメニューで「イベント」が赤い枠で囲われ、①「クリック」とラベルされています。その下の「スペース キーが押されたとき」も赤い枠で囲われ、②「左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう」とラベルされています。背景には魚と猫のキャラクターが描かれたシーンが見えます。

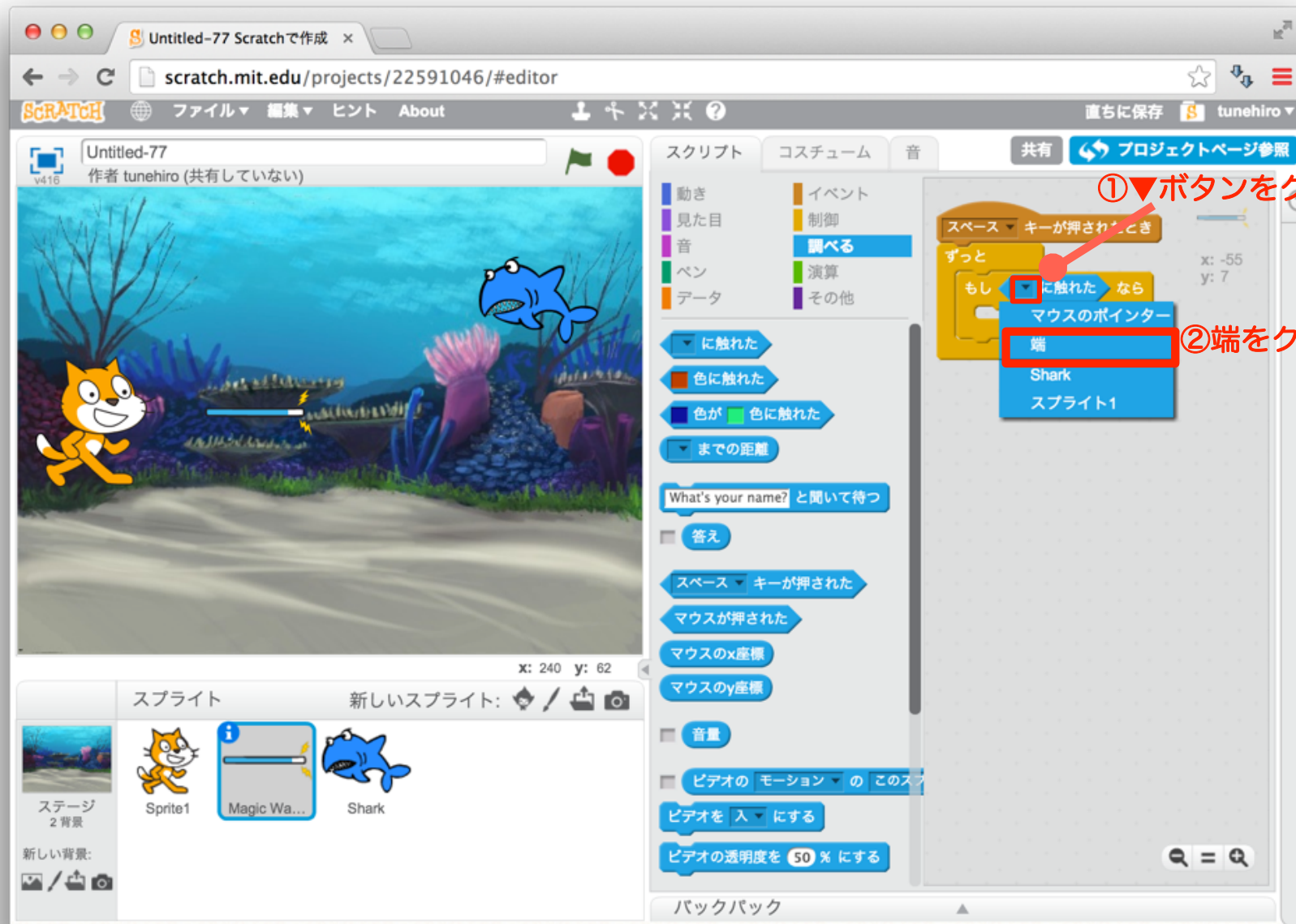
40 「制御」ブロックを組み合わせよう



41 「調べる」ブロックを組み合わせよう

Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-77". The stage displays a cat sprite and a blue fish. The "Scripts" palette is open, showing the "Click" block selected. A red box highlights the "Click" block, and a red arrow points to the "Clicked" block in the "When Clicked" block's dropdown menu. A red dashed line connects the "Clicked" block to the "Clicked" block in the "When Clicked" block's dropdown menu. A red text box on the right says "②左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう".

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 main workspace displays a script block with the following blocks:

- ずっと (Forever loop)
- x座標を 10 ずつ変える (Change x by 10)
- もし端に触れたなら (If edge reached)
- x座標を -180 にする (Set x to -180)
- y座標を 0 にする (Set y to 0)

Red annotations highlight the '動き' category and the three blocks in the script. A red dashed line indicates the movement of the blocks. The text annotations are:

- 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 (Click and drag the 3 blocks)
- 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' palette. A 'when space key is pressed' event block is followed by a 'forever' loop containing 'change x by 10', an 'if edge reached' block with 'set x to -180' and 'set y to 0', and a 'stop all' block. Red annotations highlight the 'Control' category, the 'stop all' block, and a mouse cursor moving the script 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

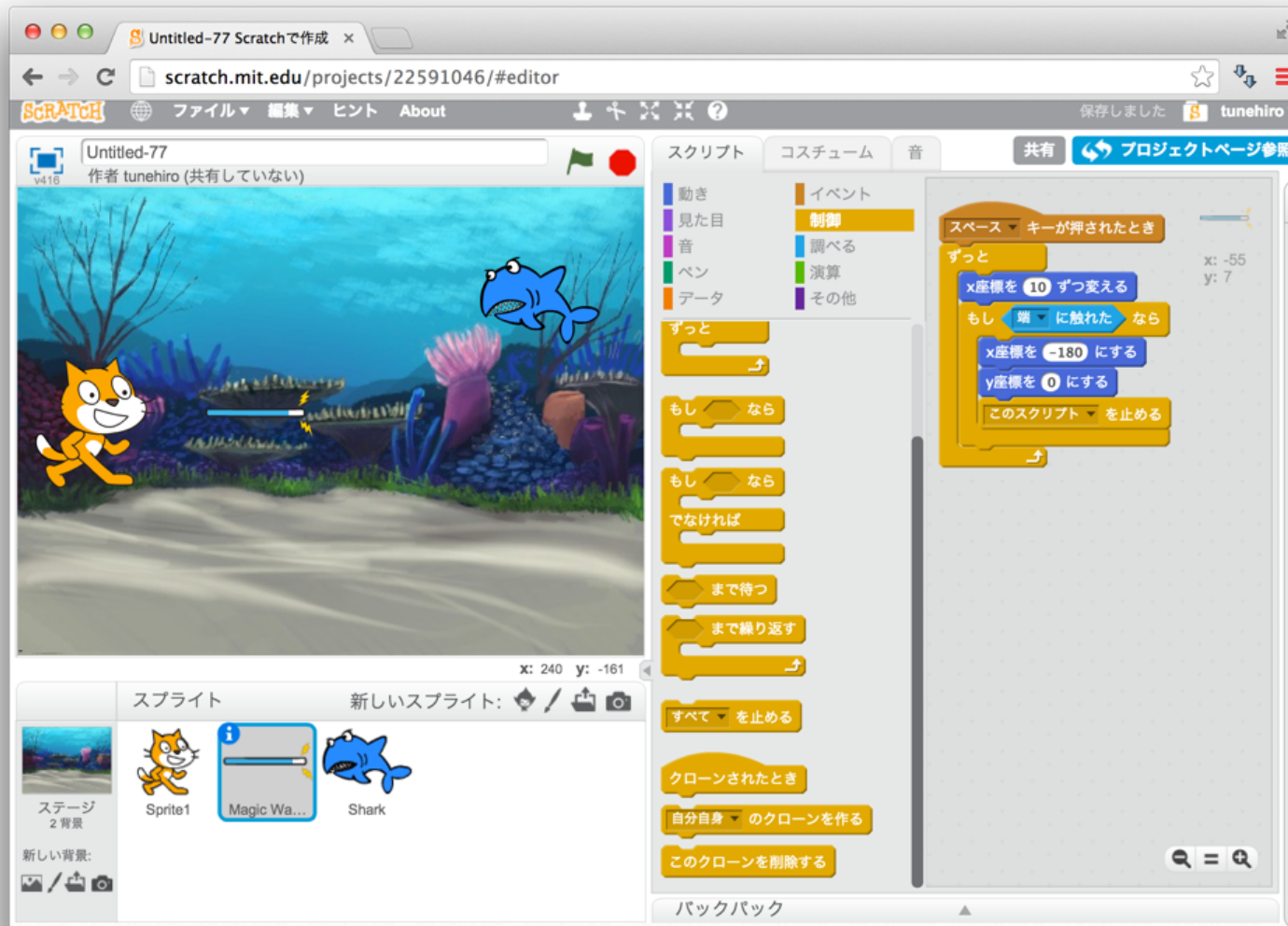
Scratch editor interface showing a script block being edited. The script block contains a 'when space key is pressed' event, followed by a 'move 10 units right' block, a 'when mouse clicked' event, and a 'set x to -180' and 'set y to 0' block. A red box highlights the 'this script' button, and a red arrow points to the 'stop all' button.

① ▼ ボタンをクリック

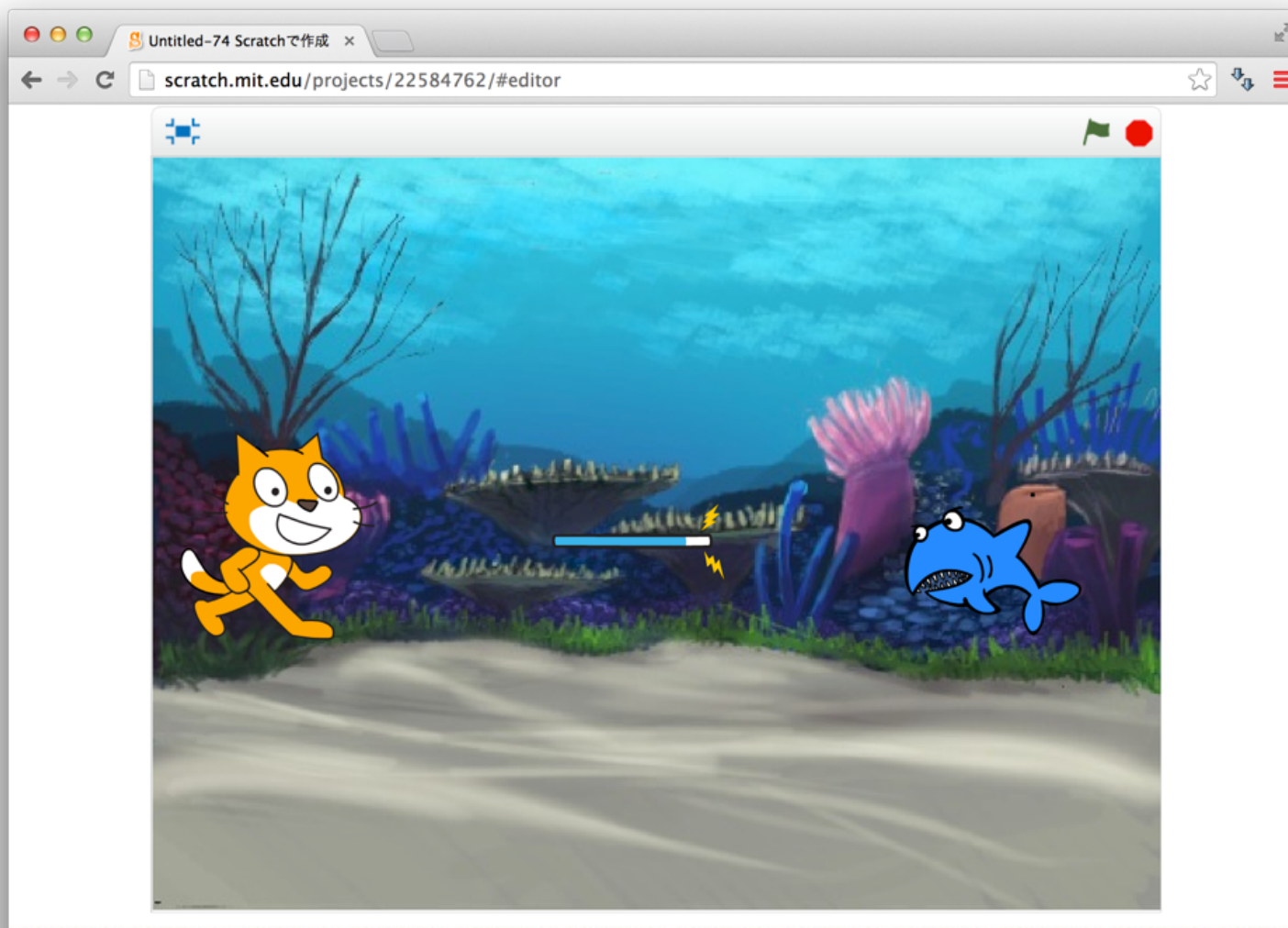
② 「このスクリプト」をクリック

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！