

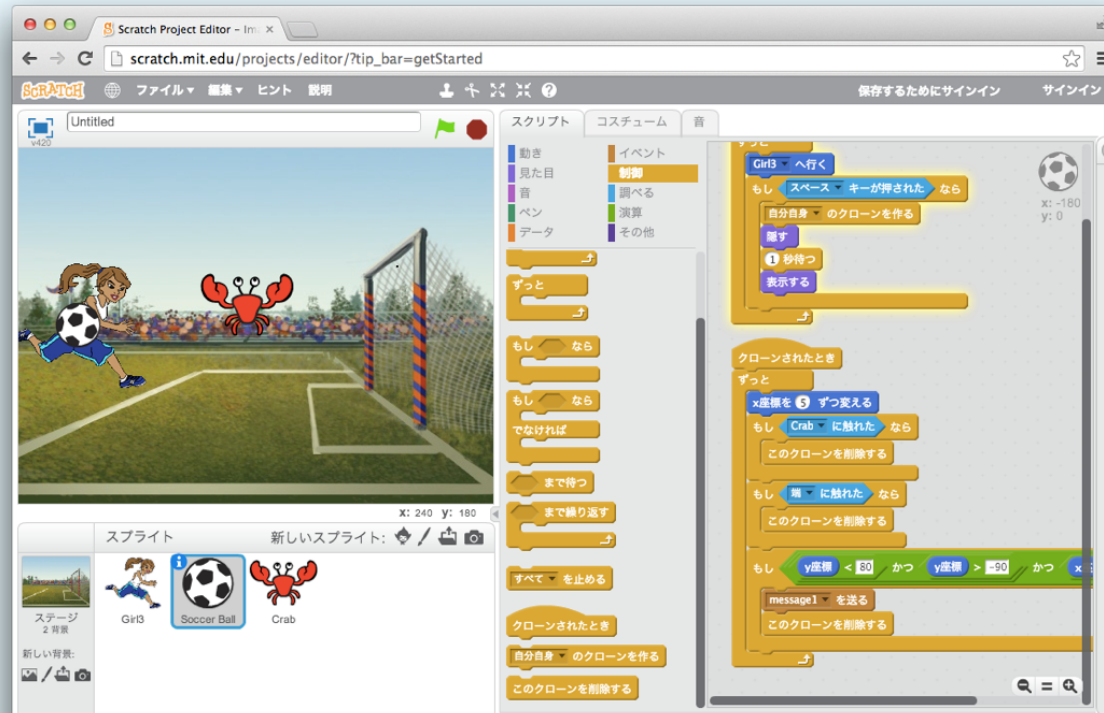
# 21.シュートゲームを作ろう！





## 今日のポイント！

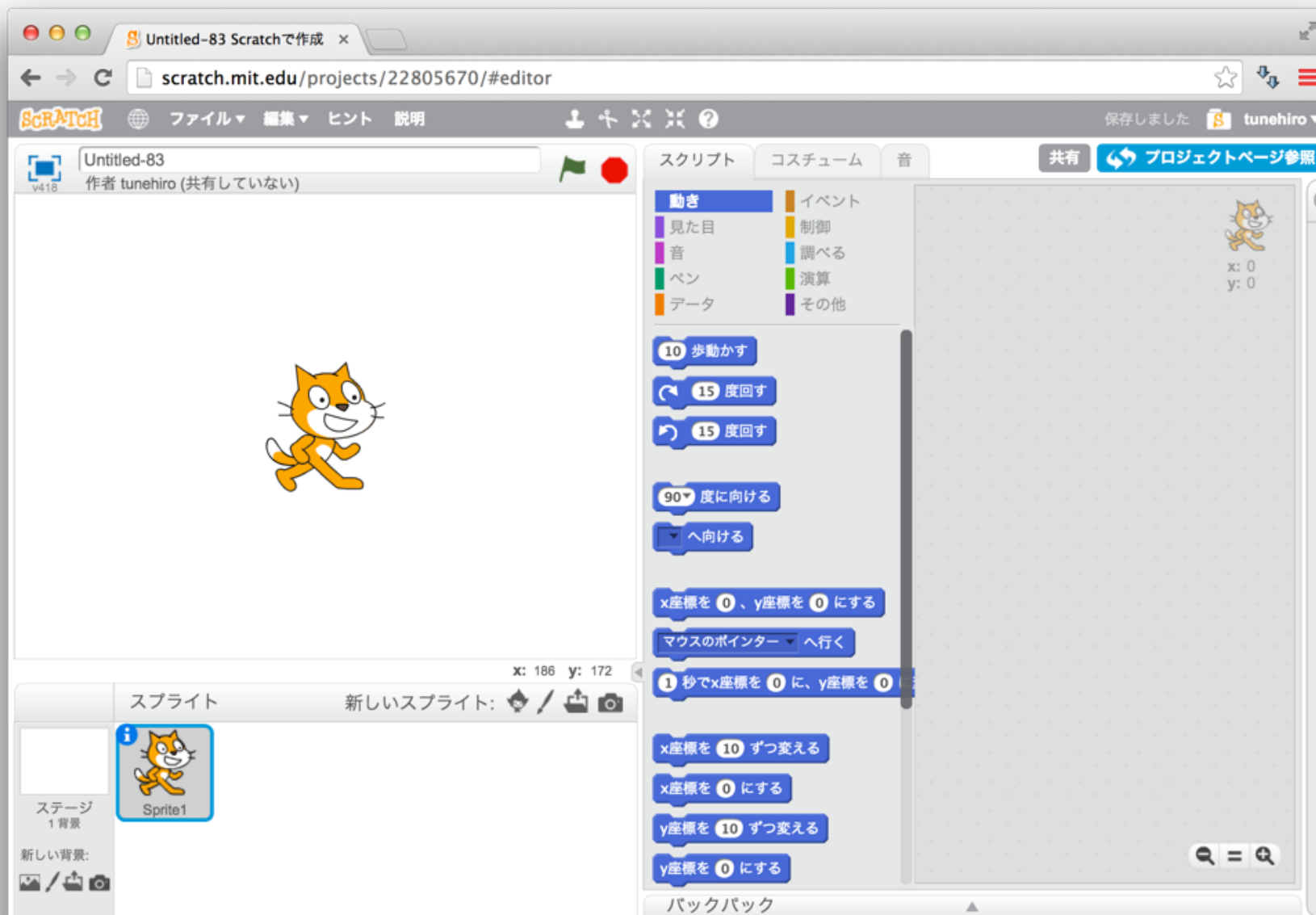
これまでのブロックを使ってみよう！



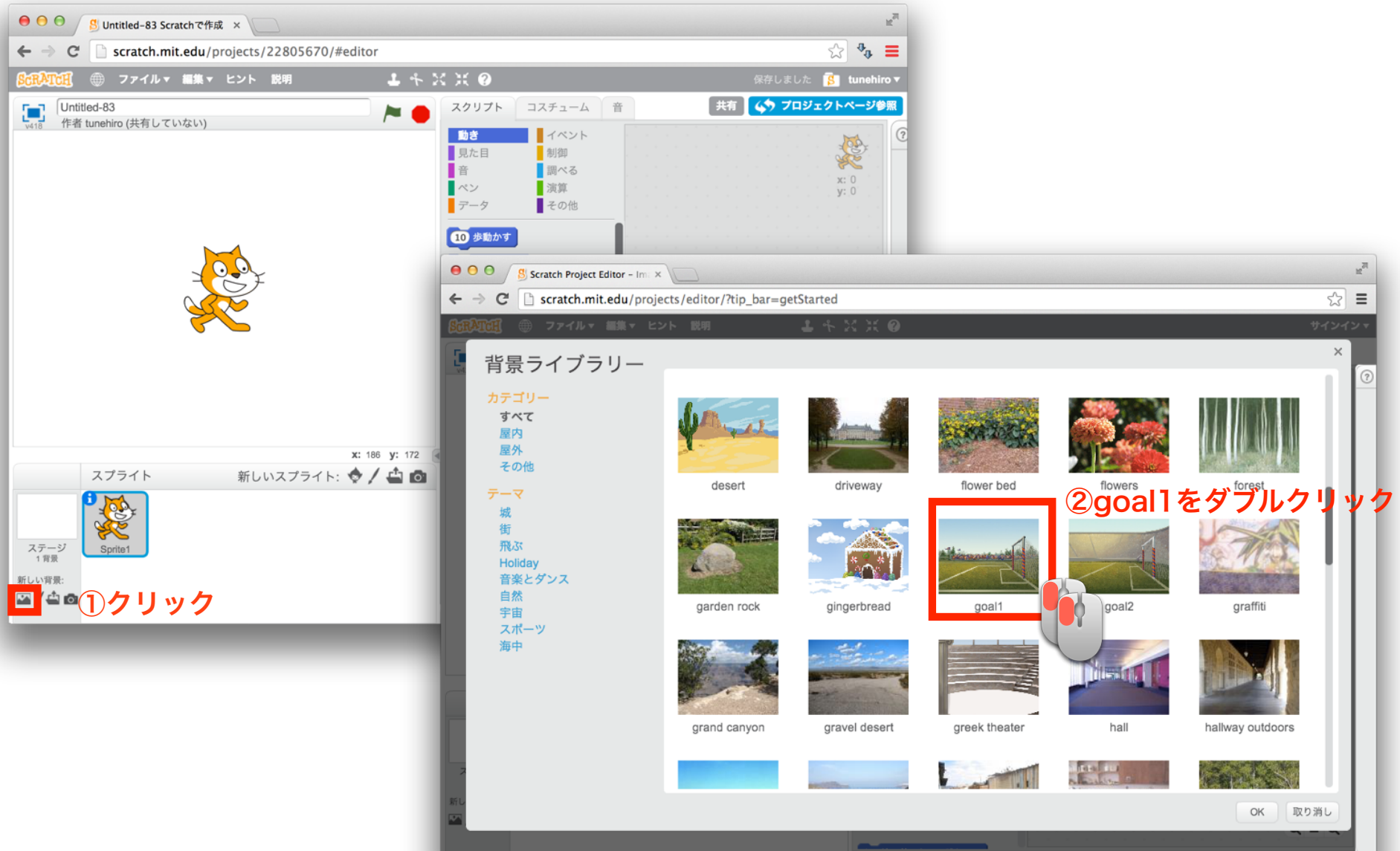
これまでいろんなブロックを勉強してきたよね！

今回はそんなブロックをたくさん組み合わせてゲームを作っていくよ！

### 3 ネコがいる画面を出そう



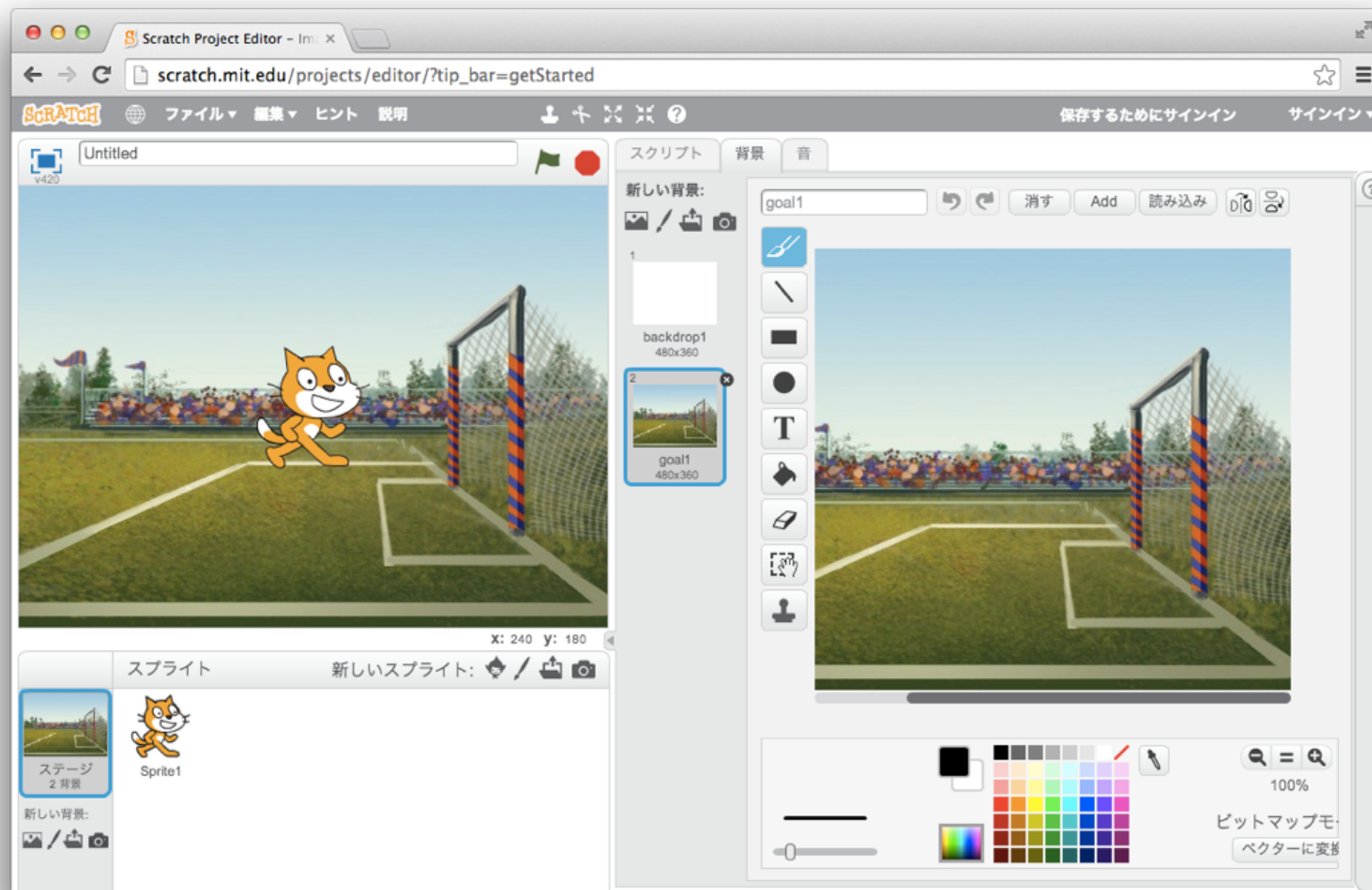
# 4 はいけい 背景を変えよう





# 5 はいけい 背景を変えよう

## はいけい 背景が変わったかな？

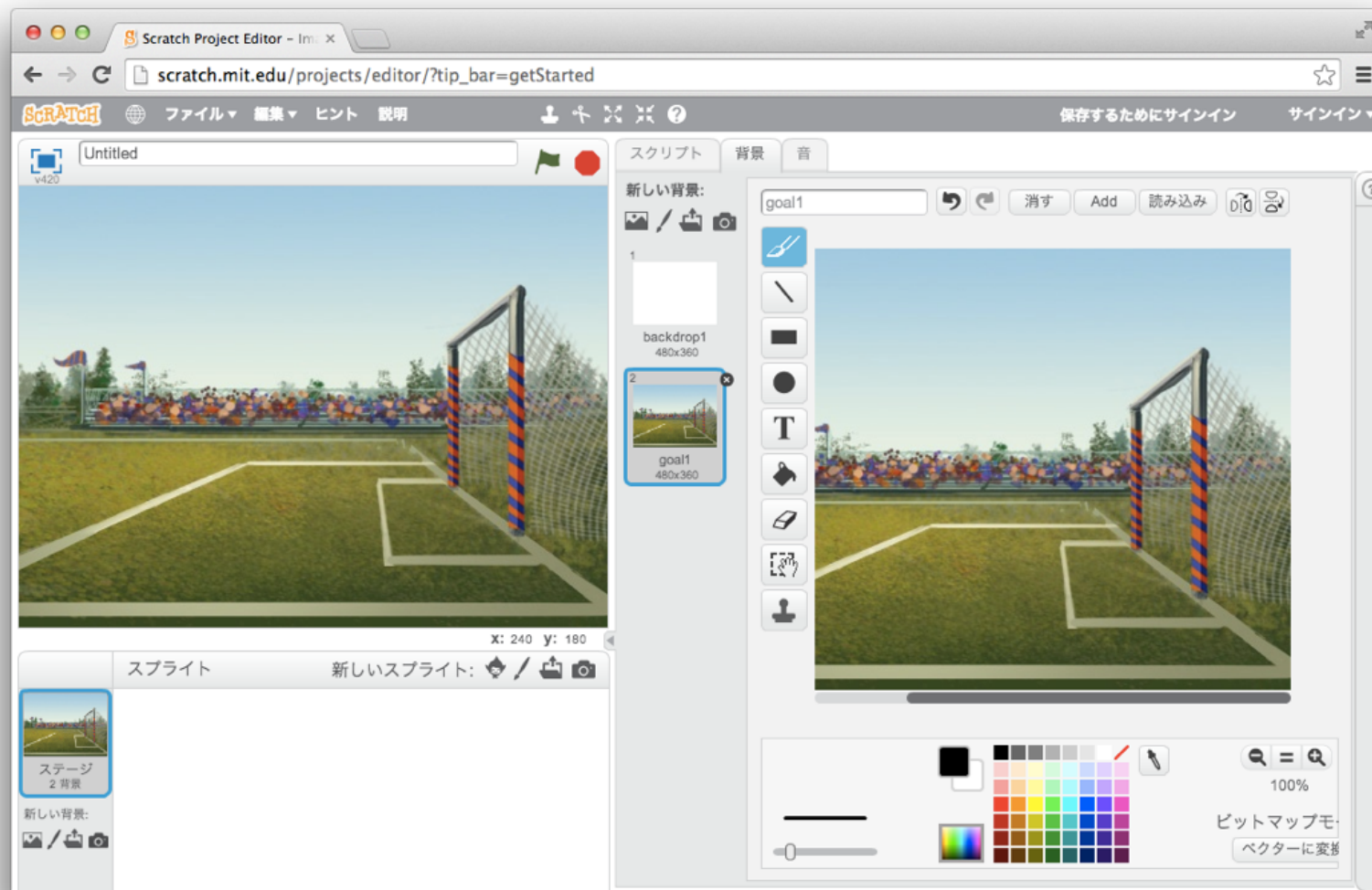


# 6 スプライトを消そう



# 7 スプライトを消そう

## ネコが消えたかな？



# 8 スプライトを追加しよう





# 9 さらにスプライトを追加しよう





# 10 さらにスプライトを追加しよう



# 11 スプライトを追加しよう

## 新しいスプライトが追加されたかな？



# 12 スプライトの大きさを換えよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch

ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き

見た目

音

ペン

データ

イベント

制御

調べる

演算

その他

10 歩動かす

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

へ向ける

x座標を -9、y座標を 0 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -9 に、y座標を 0 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

X: 176 Y: -180

スプライト

新しいスプライト: [ ] [ ] [ ] [ ]

ステージ 2 背景

Girl3

Soccer Ball

Crab

新しい背景: [ ] [ ] [ ] [ ]

①クリック

②girl3を4回クリック

# 13 スプライトの大きさを変えよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch

ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き

見た目

音

ペン

データ

イベント

制御

調べる

演算

その他

10 歩動かす

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

へ向ける

x座標を -9、y座標を 0 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -9 に、y座標を 0 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

スプライト

新しいスプライト: [アイコン] [ペン] [カメラ]

ステージ 2 背景

Girl3 Soccer Ball Crab

X: 155 Y: 0

① クリック

② SoccerBallを6回クリック



# 14 スプライトの大きさを変えよう

Scratch Project Editor - Im: x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v420

①クリック

②Crabを6回クリック

動き

- 10 歩動かす
- 15 度回す
- 15 度回す
- 90 度に向ける
- へ向ける
- x座標を -6、y座標を 9 にする
- マウスのポインターへ行く
- 1秒でx座標を -6 に、y座標を 9 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

イベント

- 制御
- 調べる
- 演算
- その他

見た目

音

ペン

データ

新しいスプライト: [ ] [ ] [ ] [ ]

ステージ 2背景

新しい背景: [ ] [ ] [ ]

Girl3 Soccer Ball Crab

x: 131 y: -48

x: -6 y: 9



# 15 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl, a soccer ball, and a crab. The 'Scripts' palette on the right is open, and the 'Events' block is highlighted. A red box labeled '①クリック' points to the 'Girl3' sprite in the 'Sprites' palette. Another red box labeled '②クリック' points to the 'Events' block in the 'Scripts' palette. A third red box labeled '③' points to the 'Click when green flag clicked' block in the 'Events' palette. The 'Click when green flag clicked' block is also highlighted with a red dashed box.

# 16 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Sprite: Girl3), a soccer ball (Sprite: Soccer Ball), and a crab (Sprite: Crab). The 'Motion' block palette is open, and a 'Click when clicked' event block is being edited. Red annotations highlight the 'Click' block, the 'Set x and y coordinates' block, and the values '-180' and '0'.

① クリック

②

③ -180に変える

④ 0に変える

# 17 「イベント」ブロックを置こう

The image shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl, a crab, and a soccer ball. The Scripts block palette is open, showing the 'Click' event block highlighted in red. The 'Click' event block is expanded to show the 'Space key pressed' and 'Up arrow key pressed' options, both highlighted in red. The 'Up arrow key pressed' option is further highlighted with a red dashed box. The 'Down arrow key pressed' option is also highlighted with a red dashed box. The 'Click' event block is annotated with a red circle and the number 1. The 'Space key pressed' and 'Up arrow key pressed' options are annotated with red circles and the number 2. The 'Up arrow key pressed' option is annotated with a red circle and the number 3. The 'Down arrow key pressed' option is annotated with a red circle and the number 4. The 'Click' event block is annotated with a red circle and the number 1. The 'Click' event block is annotated with a red circle and the number 1. The 'Click' event block is annotated with a red circle and the number 1.

① クリック

②

③ ▼ ボタンをクリックして、「上向き矢印」をクリック

④ ▼ ボタンをクリックして、「下向き矢印」をクリック

# 18 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch

ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

① クリック

動き

イベント

制御

音

調べる

演算

データ

その他

10 歩動かす

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

へ向ける

x座標を 29、y座標を 37 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を 29 に、y座標を 37 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

がクリックされたとき

x座標を -180、y座標を 0 にする

上向き矢印 キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

③ 10に変える

下向き矢印 キーが押されたとき

y座標を -10 ずつ変える

④ -10に変える

x: 29 y: 37

スプライト

新しいスプライト:

ステージ 2 背景

Girl3 Soccer Ball Crab

新しい背景:



# 19 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl character, a soccer ball, and a crab. The 'Scripts' (スクリプト) menu is open, and the 'Control' (制御) category is selected. A red box highlights the 'Control' category, and another red box highlights the 'If-then' (もし...なら) block. Red arrows and numbers 1 and 2 point to the 'Click' (クリック) and 'If-then' blocks respectively.

The 'Click' (クリック) block is highlighted with a red box and a red arrow labeled '1'. The 'If-then' (もし...なら) block is highlighted with a red box and a red arrow labeled '2'. The 'If-then' block contains a 'Click' (クリック) block and a 'Set x and y coordinates' (x座標を -180、y座標を 0 にする) block.



# 20 「調べる」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v420

動き  
見た目  
音  
ペン  
データ

イベント  
調べ  
演算  
その他

① クリック

調べ

▼ に触れた

色に触れた

色が 色に触れた

②

▼ ボタンをクリックして、「端」をクリック

▼ ボタンをクリックして、「端」をクリック

がクリックされたとき  
x座標を -180、y座標を 0 にする

上向き矢印 キーが押されたとき  
座標を 10 ずつ変える  
もし ▼ に触れた なら

下向き矢印 キーが押されたとき  
座標を -10 ずつ変える  
もし ▼ に触れた なら

X: 240 Y: 64

スプライト 新しいスプライト:

ステージ 2 背景

Girl3 Soccer Ball Crab

新しい背景:

# 21 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch

ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き

1 クリック

がクリックされたとき

x座標を -180、y座標を 0 にする

上向き矢印 キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

もし 端 に触れた なら

y座標を 130 にする

③ 130に変える

下向き矢印 キーが押されたとき

y座標を -10 ずつ変える

もし 端 に触れた なら

y座標を -130 にする

④ -130に変える

②

y座標を 0 にする

スプライト

新しいスプライト:

ステージ 2 背景

Girl3 Soccer Ball Crab

新しい背景:

# 22 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Sprite: Girl3), a soccer ball (Sprite: Soccer Ball), and a crab (Sprite: Crab). The 'Scripts' block palette is open, and the 'Click' event block is highlighted with a red box and a circled '1'. The script area shows several event blocks, including 'Click' and 'Message1 received'. A red dashed box highlights the 'message1 received' block in the script area, with a red arrow pointing to it from the 'message1 send' block in the palette. The 'message1 send' block is also highlighted with a red box and a circled '2'.

# 23 「見た目」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch

ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

v420

① クリック

見たい目

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 girl3-c にする

次のコスチュームにする

背景を goal1 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

大きさを 100% にする

がクリックされたとき

x座標を -180、y座標を 0 にする

上向き矢印 キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

もし 端に触れた なら

y座標を 130 にする

下向き矢印 キーが押されたとき

y座標を -10 ずつ変える

もし 端に触れた なら

y座標を -130 にする

message1 を受け取ったとき

ゴール!! と 2 秒言う

②

③ 「ゴール!!」に変える

スプライト

新しいスプライト: 新規作成 複製 削除

ステージ 2 背景

Girl3 Soccer Ball Crab

新しい背景:



# 24 「イベント」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

スク립ト

① クリック

イベント

動き  
見た目  
音  
ペン  
データ

がクリックされたとき  
x座標を -180、y座標を 0 にする

がクリックされたとき  
スペース キーが押されたとき  
このスプライトがクリックされたとき  
背景が goal1 になったとき  
音量 > 10 のとき  
message1 を受け取ったとき  
message1 を送る  
message1 を送って待つ

上向き矢印 キーが押されたとき  
y座標を 10 ずつ変える  
もし 端に触れた なら  
y座標を 130 にする

下向き矢印 キーが押されたとき  
y座標を -10 ずつ変える  
もし 端に触れた なら  
y座標を -130 にする

message1 を受け取ったとき  
ゴール!! と 2 秒言う  
message1 を送る

X: 240 Y: -180

新しいスプライト:

スプライト

Girl3 Soccer Ball Crab

ステージ  
2 背景

新しい背景:

▼ボタンをクリックして、「新しいメッセージ..」をクリック



# 25 「イベント」ブロックを設定しよう

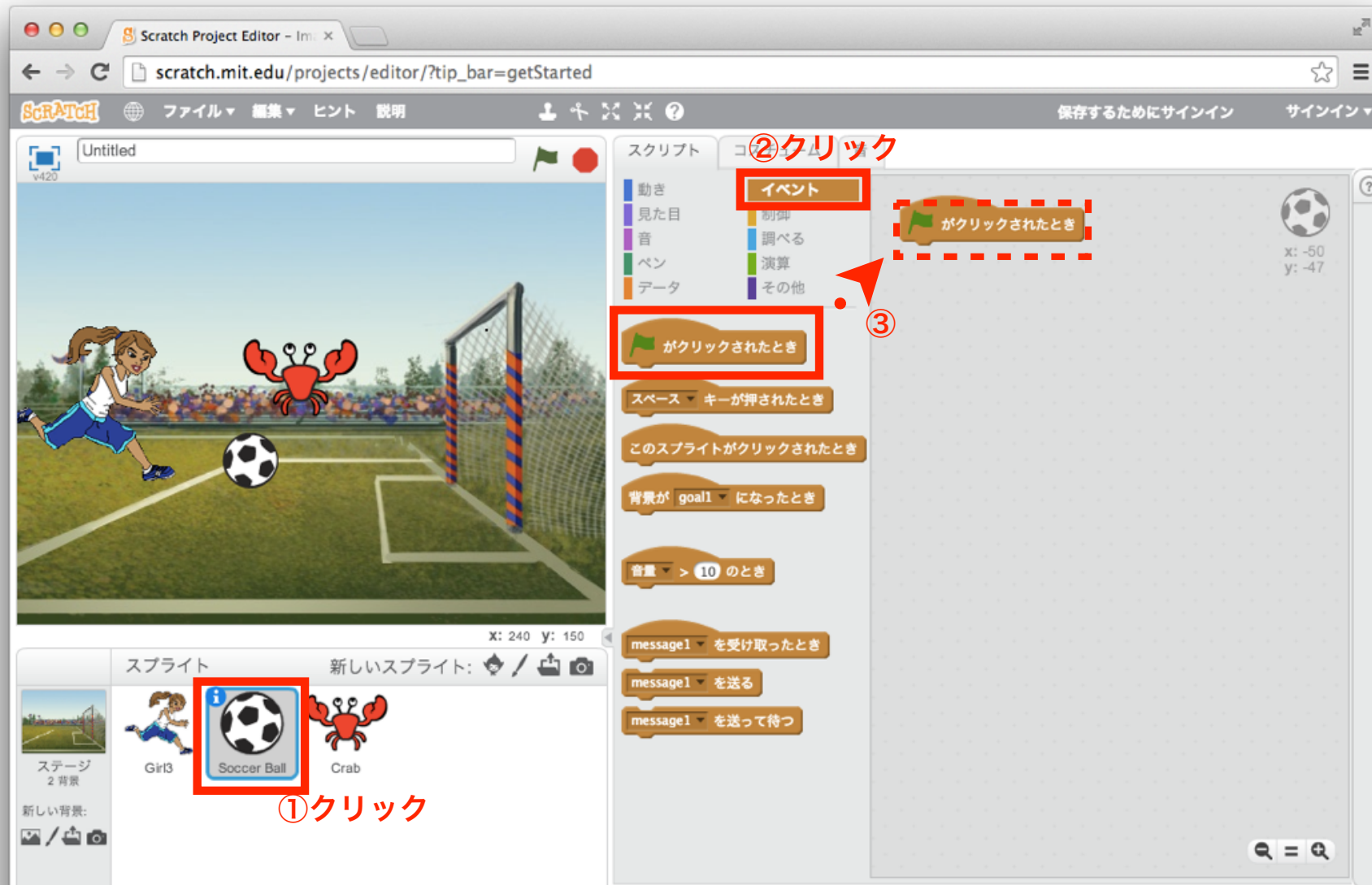
The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The 'Events' block menu is open, showing options like 'When clicked', 'When green flag clicked', and 'When space key pressed'. A 'New Message' dialog box is displayed in the center, with the message name 'message2' entered in the text field. The 'OK' button is highlighted with a red box. Red annotations with arrows point to the 'message2' field and the 'OK' button, with text labels '①「message2」と書く' and '②OKを押す' respectively. The background shows a soccer field scene with a girl, a soccer ball, and a crab.

# スタートボタンを押したら、女の子が移動したかな？

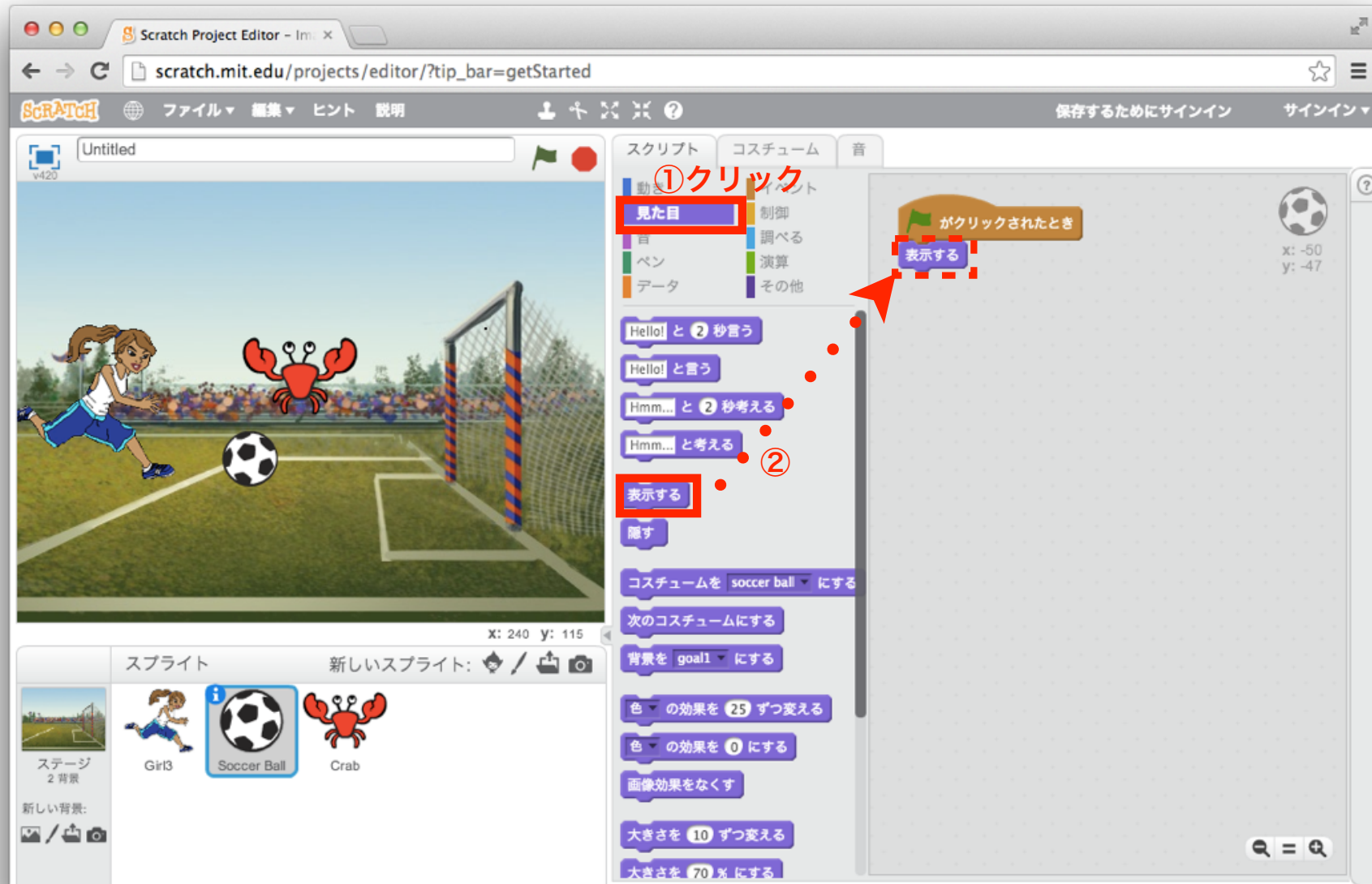


**上下キーを押すと、女の子が上下に動くよ！**

# 27 「イベント」ブロックを置こう



# 28 「見た目」ブロックを組み合わせよう





# 29 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



# 30 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im... x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き

1 クリック

動き

10 歩動かす

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

へ向ける

x座標を -60、y座標を -48 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -60 に、y座標を

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

がクリックされたとき

表示する

ずっと

Girl3 へ行く

もしも ならば

x: -60  
y: -48

③ ▼ ボタンをクリックして、「Girl3」をクリック

②

スプライト

新しいスプライト: 画像 アップロード カメラ

ステージ 2 背景

Girl3 Soccer Ball Crab

新しい背景:

# 31 「調べる」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Sprite 'Girl3') and a soccer ball. A red crab is also visible. The script area on the right contains the following blocks:

- When clicked (がクリックされたとき)
- Show (表示する)
- Forever loop (ずっと)
- Go to Girl3 (Girl3 へ行く)
- When space key is pressed (もし スペース キーが押された なら)
- Ask (調べる) block (labeled ②)

The '調べる' block is highlighted with a red box. The 'もし スペース キーが押された' block is also highlighted with a red box. A red arrow points to the '調べる' block, and a red circle with the number 2 is next to it. The 'イベント' (Events) category is selected in the left sidebar, and the '調べる' block is highlighted in red. A red circle with the number 1 is next to the '調べる' block in the sidebar.

# 32 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう





# 33 「見た目」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Sprite: Girl3) and a soccer ball (Sprite: Soccer Ball) near a goal. A red crab (Sprite: Crab) is also visible. The code editor on the right shows a script triggered by a click event. The script includes the following blocks:

- Click when green flag clicked
- Show
- Forever loop:
  - Move Girl3 up
  - If space key pressed, then:
    - Create a clone of yourself
    - Hide
    - Show
- Change costume to soccer ball
- Next costume
- Change background to goal2
- Change color effect by 25
- Change color effect to 0
- Remove image effects
- Change size by 10
- Change size to 55%

Red annotations highlight the '見た目' (Appearance) category in the block palette, and the '表示する' (Show) and '隠す' (Hide) blocks in the script. A red arrow points to the '表示する' block in the script, and a red circle with the number '2' is next to it. Another red circle with the number '1' is next to the 'クリック' (Click) event block.

# 34 <sup>せいぎょ</sup>「制御」ブロックを組み合わせよう

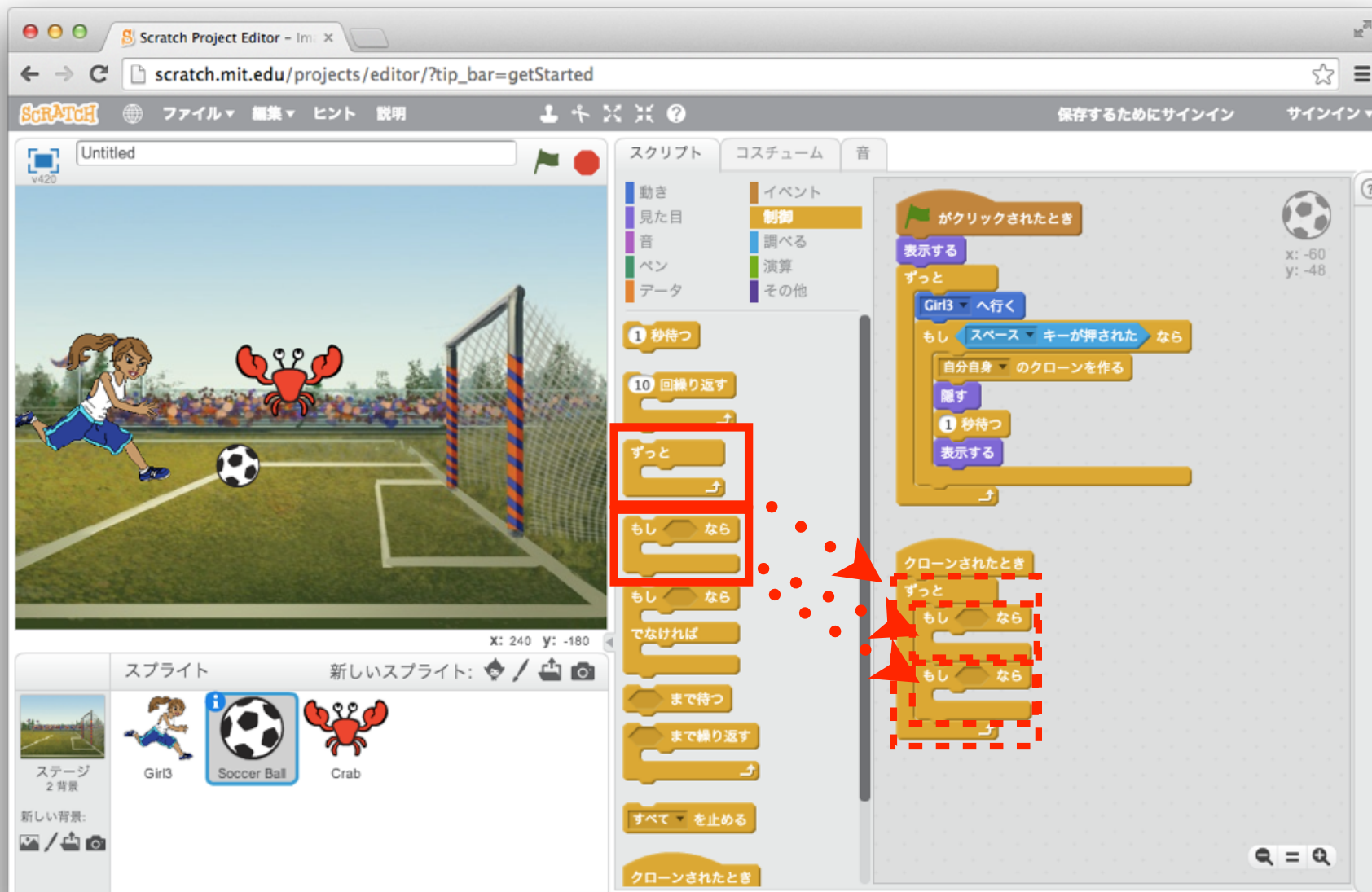
The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Sprite 'Girl3') running towards a soccer ball. A red crab is also visible on the field. The script area on the right shows a sequence of blocks: a 'Click' event block (labeled ①), followed by 'Show', 'Forever' loop, 'Move Girl3 up', 'If space key pressed' condition, 'Create clone of self', 'Hide', 'Wait 1 second' (labeled ②), and 'Show'. The 'Wait 1 second' block is highlighted with a red box and an arrow. The 'Click' block is also highlighted with a red box. The 'Wait 1 second' block is also highlighted with a red box. The 'Click' block is also highlighted with a red box. The 'Wait 1 second' block is also highlighted with a red box.

# 35 せいぎょ お 「制御」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl character (Gir13) and a soccer ball. A red crab character is also present. The script area on the right shows a sequence of blocks: a 'when clicked' event block, a 'show' block, a 'forever' loop containing a 'move' block, a 'when space key pressed' event block, a 'create clone' block, a 'hide' block, a 'wait 1 second' block, and another 'show' block. A red dashed box highlights the 'when cloned' block in the script area, and a red arrow points to it from the 'when cloned' block in the sprite area below. The sprite area shows the 'Soccer Ball' sprite selected, with a red dashed box around the 'when cloned' block. The 'when cloned' block is also highlighted in the script area.

# 36 さらに「制御」ブロックを組み合わせよう

せいぎよ





# 37 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch

ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

① クリック

動き

10 歩動かす

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

へ向ける

x座標を -50、y座標を -47 にす

マウスのポインターへ行く

1 秒でx座標を -50 に、y座標を

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

がクリックされたとき

表示する

ずっと

Girl3 へ行く

もし スペース キーが押された なら

自分自身 のクローンを作る

隠す

1 秒待つ

表示する

クローンされたとき

ずっと

x座標を 5 ずつ変える

もし

もし なら

②

③ 5 に変える

x: 240 y: -169

新しいスプライト: 画像 アニメーション

スプライト

新しい背景: 画像 アニメーション

ステージ 2 背景

Girl3 Soccer Ball Crab

# 38 「調べる」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a soccer field with a girl (Sprite: Girl3), a soccer ball (Sprite: Soccer Ball), and a crab (Sprite: Crab). The code area shows a script for the crab with the following blocks:

- Click (Event)
- Click (Click)
- Click (Click)

Red annotations highlight the following elements:

- ① クリック (Click event)
- ② ▼ に触れた (Click block)
- ③ ▼ ボタンをクリックして、「Crab」をクリック (Click block with 'Crab' selected)
- ④ ▼ ボタンをクリックして、「端」をクリック (Click block with '端' selected)

# 39 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう

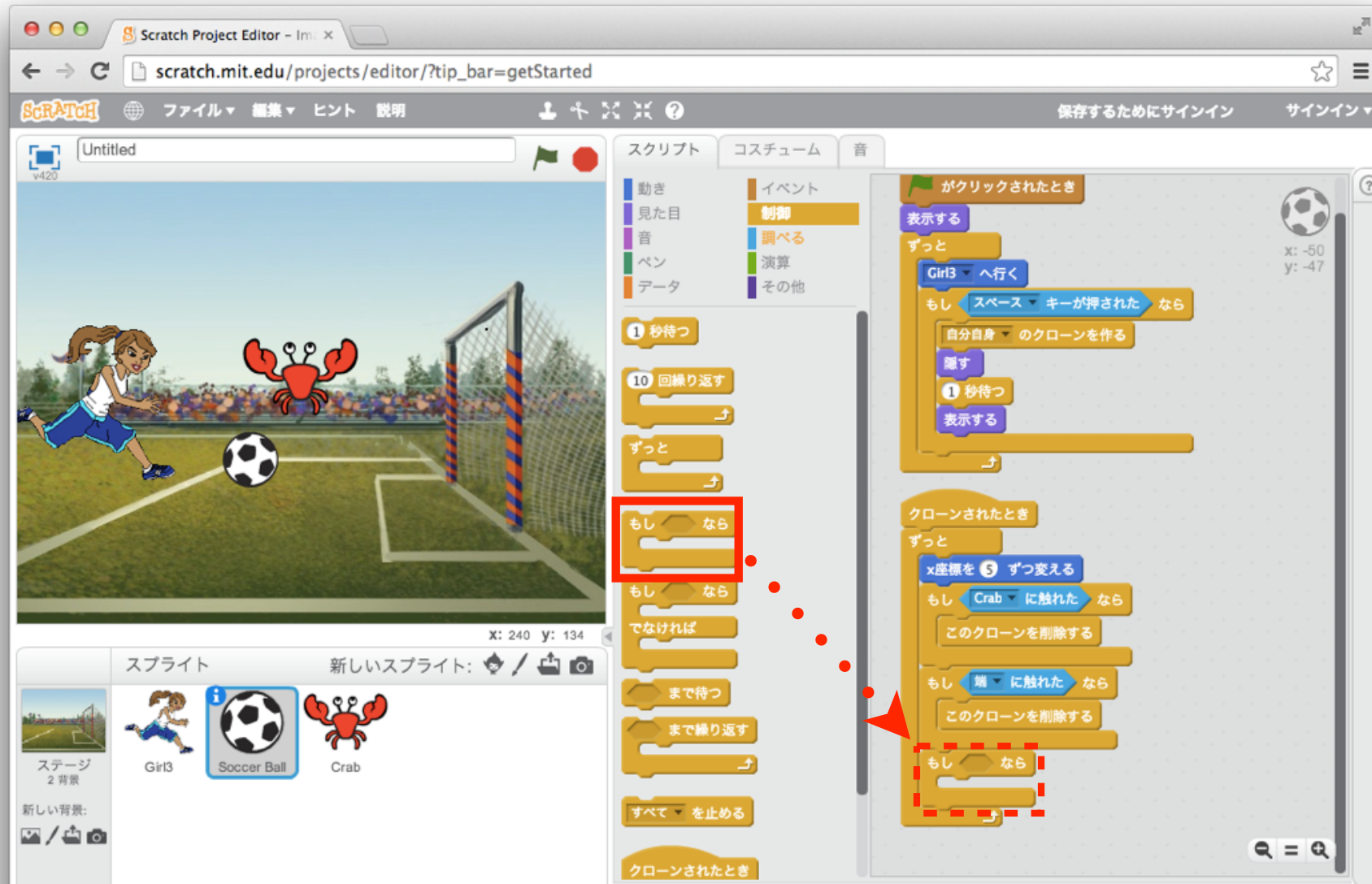
The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Girl3) and a crab (Crab) on it. The script area on the right contains the following code blocks:

- Click (① クリック)
- Go to Girl3
- When Space key pressed
- Create clone of self
- Wait 1 second
- Show
- When created:
  - Change x coordinate by 5
  - When touches Crab
  - Delete this clone
  - When touches goal
  - Delete this clone

Red annotations highlight the 'Click' block and the 'Delete this clone' blocks in the 'When created' section. A red arrow points to the 'Delete this clone' block in the 'When touches Crab' section.

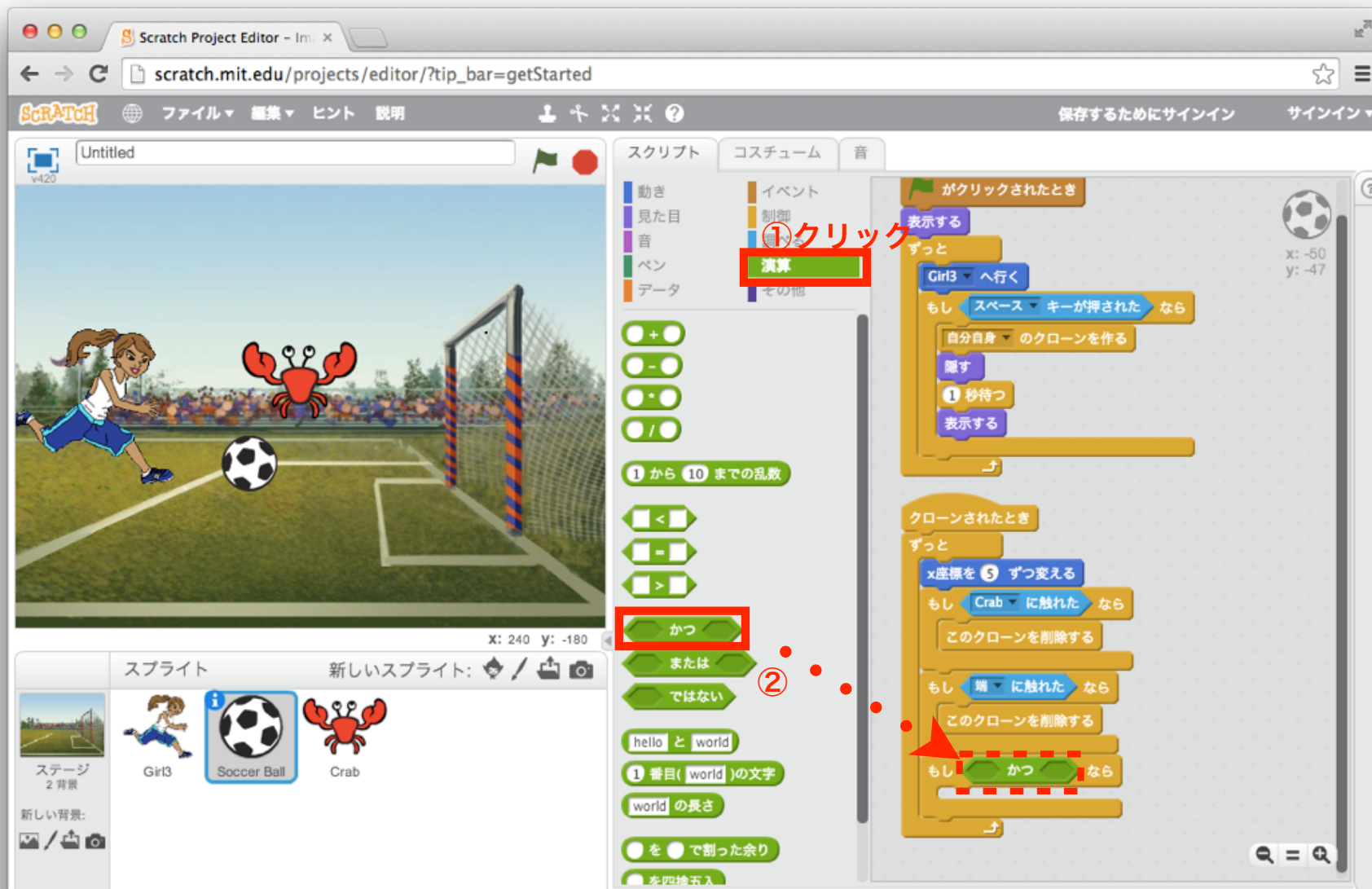
# 40 さらに「制御」ブロックを組み合わせよう

せいぎよ

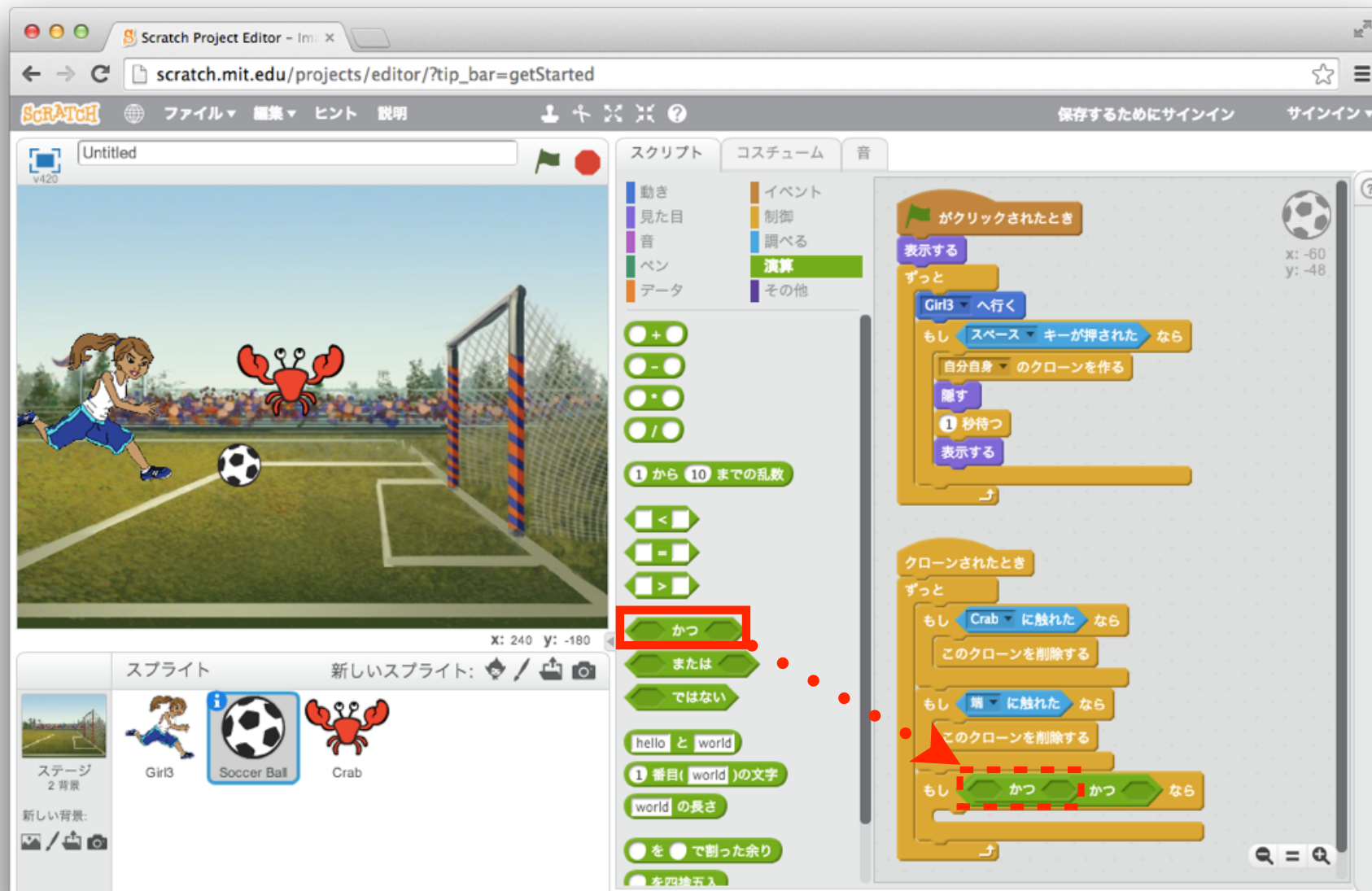




# 41 えんざん 「演算」ブロックを組み合わせよう



# 42 さらに「演算」ブロックを組み合わせよう



# 43 さらに「演算」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Sprite: Girl3), a soccer ball (Sprite: Soccer Ball), and a crab (Sprite: Crab). The script area on the right contains the following code:

- When clicked (がクリックされたとき) block: Show (表示する) block.
- Forever loop (ずっと) block:
  - Move up (Girl3) (へ行く) block.
  - When space key is pressed (もし スペース キーが押された なら) block:
    - Create a clone of itself (自分自身 のクローンを作る) block.
    - Hide (隠す) block.
    - Wait 1 second (1 秒待つ) block.
    - Show (表示する) block.
- When cloned (クローンされたとき) block:
  - Forever loop (ずっと) block:
    - Change x coordinate by 5 (x座標を 5 ずつ変える) block.
    - When touches Crab (もし Crab に触れた なら) block: Delete this clone (このクローンを削除する) block.
    - When touches Girl3 (もし Girl3 に触れた なら) block: Delete this clone (このクローンを削除する) block.
    - When touches Soccer Ball (もし Soccer Ball に触れた なら) block:
      - Change x coordinate by 5 (x座標を 5 ずつ変える) block.
      - Change rotation to -90 (回転を -90 に変える) block. Annotated with ②-90に替える.
      - When touches Soccer Ball (もし Soccer Ball に触れた なら) block: Delete this clone (このクローンを削除する) block.
      - When touches Crab (もし Crab に触れた なら) block: Delete this clone (このクローンを削除する) block.
      - When touches Girl3 (もし Girl3 に触れた なら) block: Delete this clone (このクローンを削除する) block.
      - When touches Soccer Ball (もし Soccer Ball に触れた なら) block:
        - Change rotation to 160 (回転を 160 に変える) block. Annotated with ③160に替える.
        - When touches Soccer Ball (もし Soccer Ball に触れた なら) block: Delete this clone (このクローンを削除する) block.

Annotations in the image include:

- ①: A red box around the 'greater than' (>) comparison block in the script.
- ②: A red arrow pointing to the rotation value '-90' in the 'change rotation to' block.
- ③: A red arrow pointing to the rotation value '160' in the 'change rotation to' block.

# 44 さらに「演算」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl, a soccer ball, and a crab. The script area on the right contains the following code:

- When green flag clicked:
  - Show
  - Move up 100
  - When space key pressed:
    - Create clone of self
    - Hide
    - Wait 1 second
    - Show
- When cloned:
  - Change x by 5
  - When touched by Crab:
    - Delete this clone
  - When touched by Girl:
    - Set x to 80
    - Change x by -90
    - Change x by 160

Red annotations highlight the 'change x by' block in the 'when cloned' section and the 'set x to 80' block in the 'when touched by Girl' section. A red arrow points to the 'set x to 80' block with the text '②80に変える'. A red circle with the number '1' is placed near the 'change x by' block.



# 45 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl, a soccer ball, and a crab. The 'Click' block in the 'Click' category is highlighted with a red box and a circled '1'. The 'Motion' block category is also highlighted with a red box. A red dotted line with a circled '2' points to the 'x coordinate' field in the 'Motion' block.

Scratch Project Editor - Im. x  
scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明 保存するためにサインイン サインイン

Untitled v420

動き イベント 制御 見た目 音 調べる 演算 その他

がクリックされたとき  
表示する  
ずっと  
Girl3 へ行く  
もし スペース キーが押された なら  
自分自身 のクローンを作る  
隠す  
1 秒待つ  
表示する

クローンされたとき  
ずっと  
x座標を 5 ずつ変える  
もし Crab に触れた なら  
このクローンを削除する  
もし 端 に触れた なら  
このクローンを削除する

x座標を -50、y座標を -47 にする  
マウスのポインター へ行く  
1 秒でx座標を -50 に、y座標を -47 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  
もし端に着いたら、跳ね返る  
回転方法を 左右のみ にする

x座標  
y座標  
向き

新しいスプライト: 女の子、サッカーボール、カニ

スプライト: 女の子、サッカーボール、カニ

新しい背景: ステージ 2 背景

X: 240 Y: -180

# 46 さらに「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Sprite: Girl3), a soccer ball (Sprite: Soccer Ball), and a crab (Sprite: Crab). The code editor on the right shows a script for the Soccer Ball sprite. The script starts with a 'when clicked' event, followed by 'show', 'always' loop, and 'move to x: -50, y: -47' block. A 'when space key pressed' event triggers a 'create clone of self' block, followed by 'hide', 'wait 1 second', and 'show'. A 'when clone created' event triggers an 'always' loop with 'move x by 10', a 'when touches Crab' event with 'delete this clone', and another 'when touches edge' event with 'delete this clone'. A 'when y coordinate is 80 or -90' event triggers a 'show' block. A red box highlights the 'y座標' label in the 'x座標' block, with red arrows pointing to the 'y座標 : 80' and 'y座標 : -90' values in the code.

# 47 「イベント」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl (Sprite: Girl3) running towards a soccer ball (Sprite: Soccer Ball) and a crab (Sprite: Crab) on the field. A goal is visible in the background. The code area on the right is set to the 'Events' (イベント) category, indicated by a red box and the label '①クリック'. The code includes several event blocks: 'when clicked' (がクリックされたとき), 'space key pressed' (スペース キーが押されたとき), 'when this sprite is clicked' (このスプライトがクリックされたとき), and 'when background becomes goal1' (背景が goal1 になったとき). A 'when volume is greater than 10' (音量 > 10 のとき) block is also present. The 'when clicked' block is highlighted with a red box and the label '②'. The code for the 'when clicked' block includes: 'show' (表示する), 'forever loop' (ずっと), 'move Girl3 up' (Girl3 へ行く), 'if space key pressed' (もし スペース キーが押された なら), 'create clone' (自分自身 のクローンを作る), 'hide' (隠す), 'wait 1 second' (1 秒待つ), and 'show' (表示する). The 'when volume is greater than 10' block includes: 'forever loop' (ずっと), 'change x coordinate by 5' (x座標を 5 ずつ変える), 'if touched by Crab' (もし Crab に触れた なら), 'delete clone' (このクローンを削除する), 'if touched by Crab' (もし Crab に触れた なら), 'delete clone' (このクローンを削除する), and 'if y coordinate < 80 and y coordinate >= 90' (もし y座標 < 80 かつ y座標 >= 90 かつ), followed by 'send message1' (message1 を送る).

# 48 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き  
見た目  
音  
ペン  
データ

① クリック  
制御

ずっと  
もし なら  
もし なら  
でなければ  
まで待つ  
まで繰り返す  
すべて を止める  
クローンされたとき  
自分自身 のクローンを作る  
このクローンを削除する

Girl3 へ行く  
もし スペース キーが押された なら  
自分自身 のクローンを作る  
隠す  
1 秒待つ  
表示する

クローンされたとき  
ずっと  
x座標を 5 ずつ変える  
もし Crab に触れた なら  
このクローンを削除する  
もし 端 に触れた なら  
このクローンを削除する  
もし y座標 < 80 かつ y座標 > -90 かつ x  
message1 を送る  
このクローンを削除する

スプライト 新しいスプライト: 削除 複製 撮影

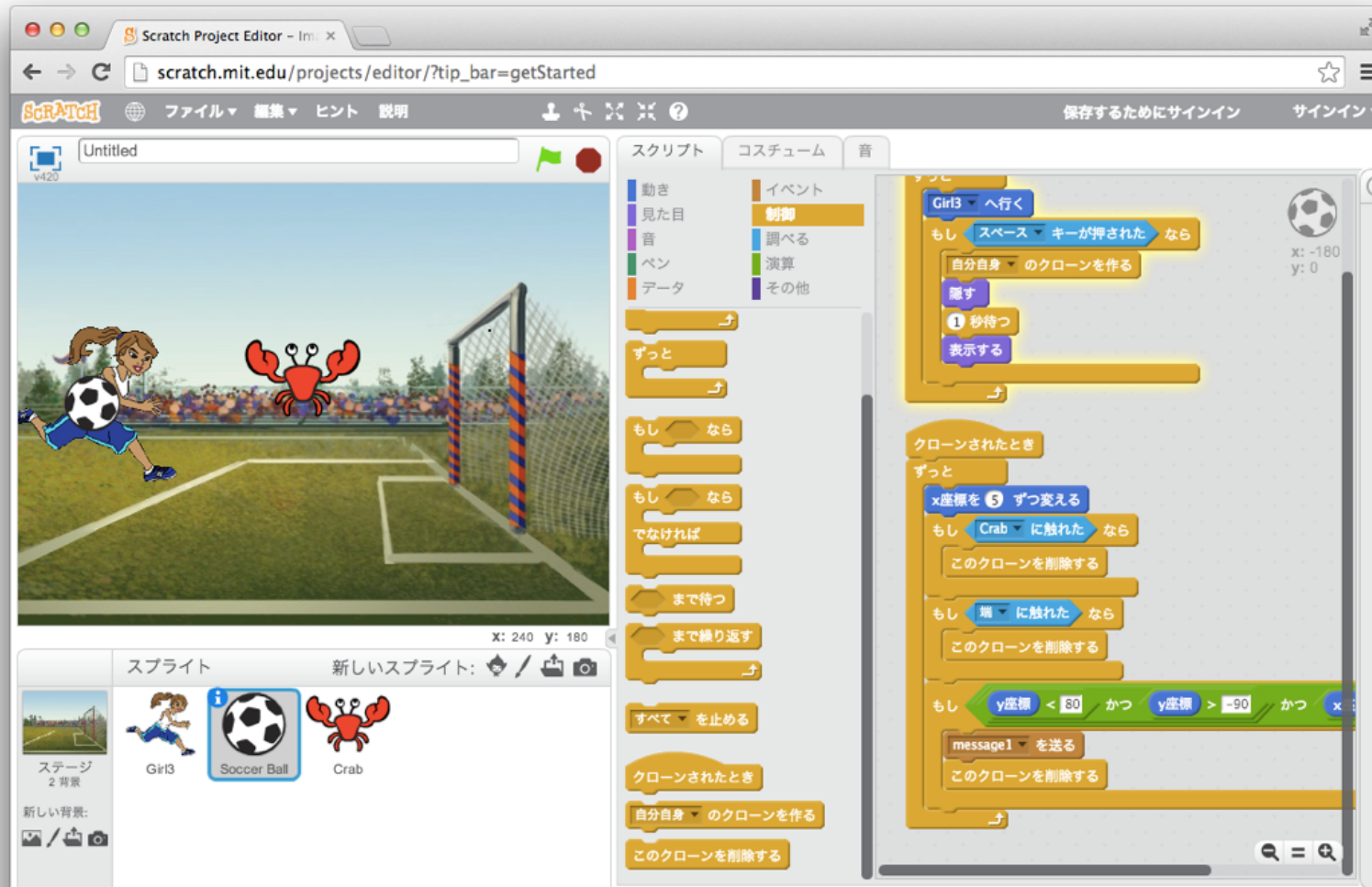
ステージ 2 背景  
Girl3 Soccer Ball Crab

X: 240 Y: -180

②

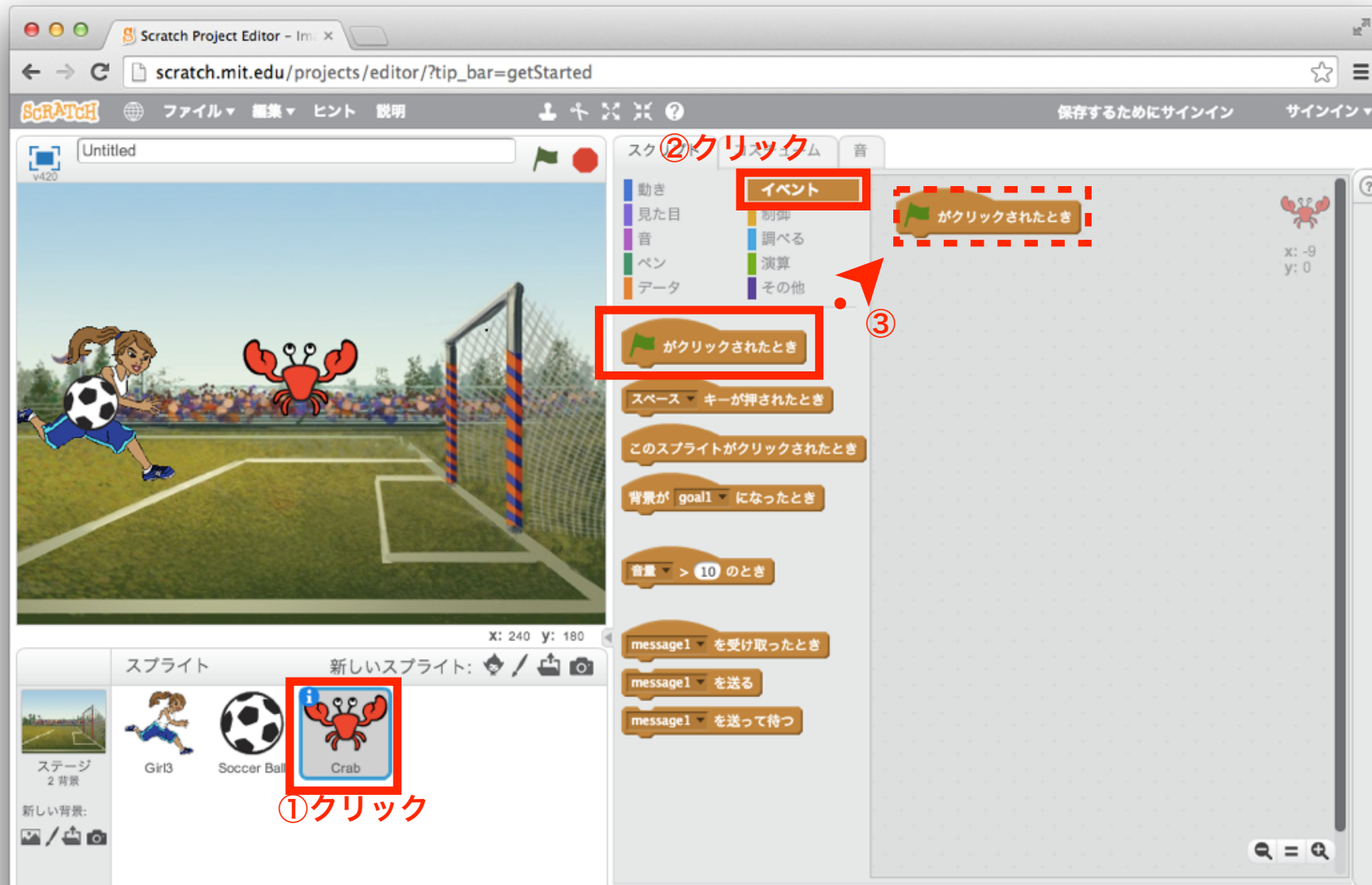


# スタートボタンを押したら、ボールが移動したかな？



**スペースキーを押すと、ボールが飛んでいくよ！**

# 50 「イベント」ブロックを置こう



# 51 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a soccer field with a girl, a soccer ball, and a crab. The Scripts block palette is open, showing various event blocks. A red box highlights the 'Click when clicked' block, and another red box highlights the 'Turn 90 degrees' block. A red arrow points to the '0' degree option in the dropdown menu of the 'Turn 90 degrees' block. The text '③▼ボタンをクリックして、「0」をクリック' is written in red next to the arrow.

Scratch Project Editor - Im... x  
scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明 保存するためにサインイン サインイン

Untitled v420

動き ① クリック イベント 制御 調べる 演算 その他

10 歩動かす 15 度回す 15 度回す 90 度に向ける ② へ向ける

がクリックされたとき 度に向ける

③ ▼ボタンをクリックして、「0」をクリック

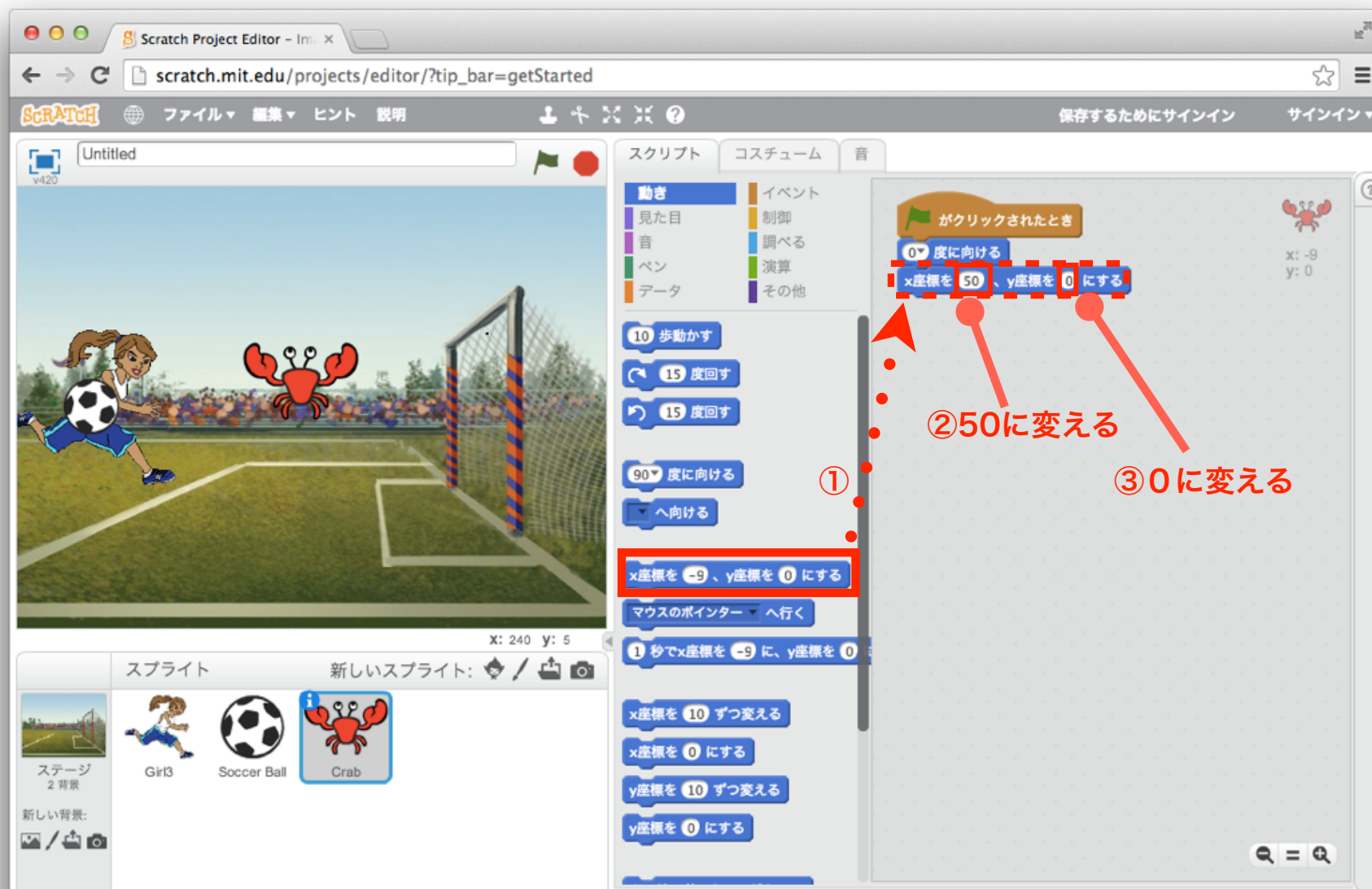
x座標を -9、y座標を 0 にする  
マウスのポインターへ行く  
1秒でx座標を -9 に、y座標を 0 にする  
x座標を 10 ずつ変える  
x座標を 0 にする  
y座標を 10 ずつ変える  
y座標を 0 にする

スプライト 新しいスプライト: 画像 アップロード カメラ

ステージ 2 背景  
Girl3 Soccer Ball Crab

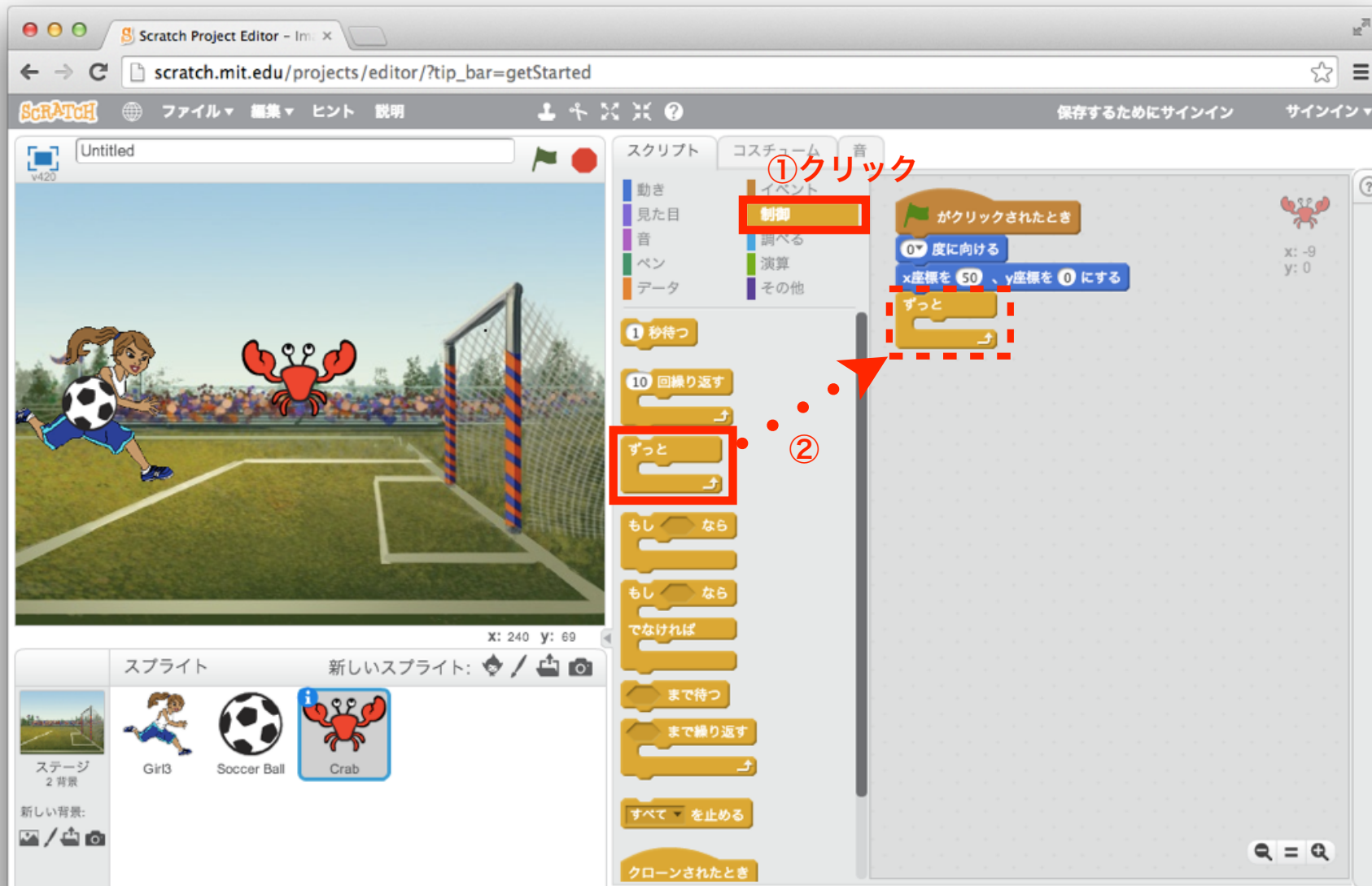
X: 240 Y: 78

# 52 さらに「動き」ブロックを組み合わせる

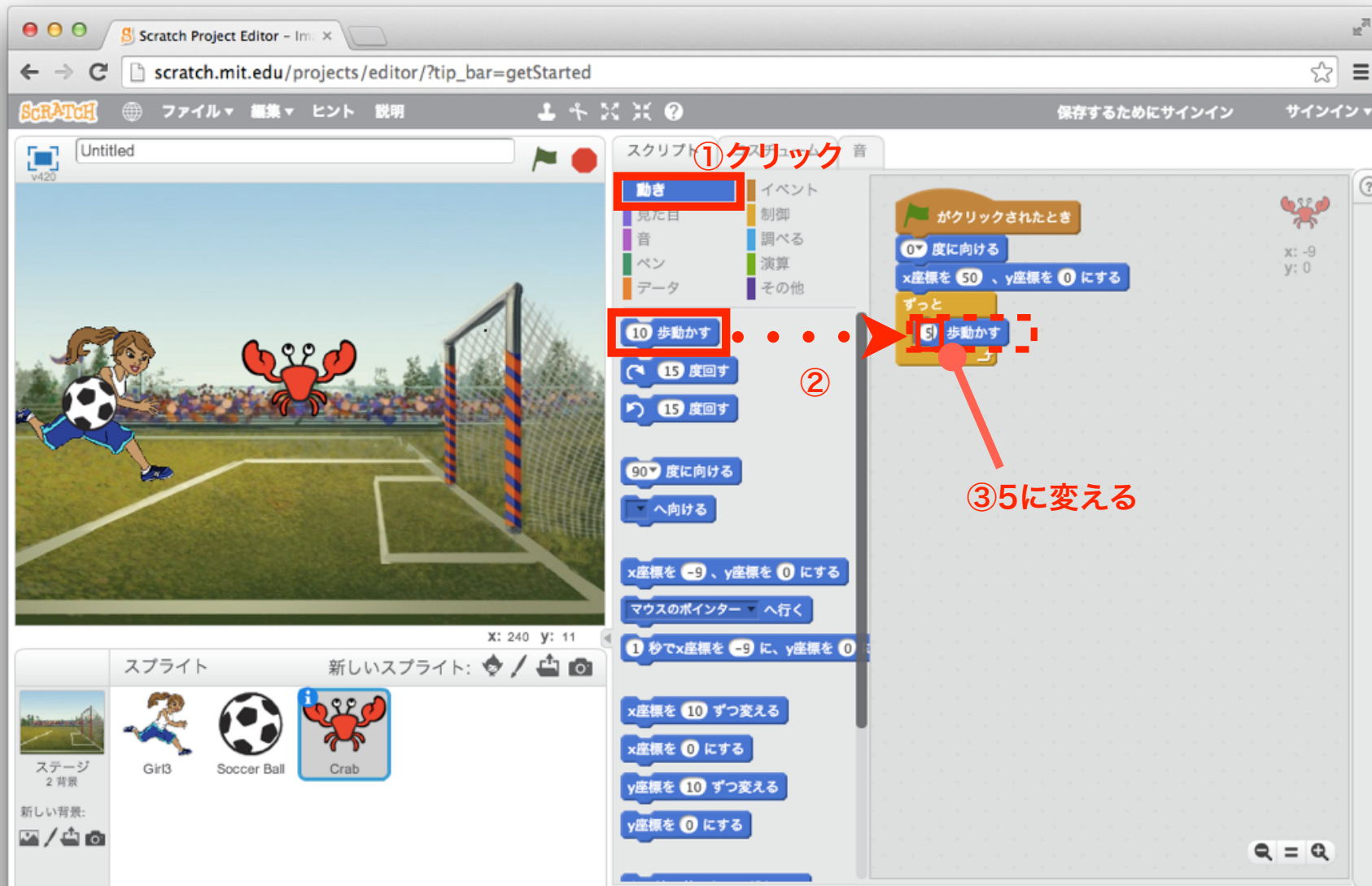




# 53 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



# 54 「動き」ブロックを組み合わせよう



# 55 さらに「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き

イベント

見た目

制御

音

調べる

ペン

演算

データ

その他

がクリックされたとき

0 度に向ける

x座標を 50、y座標を 0 にする

ずっと

5 歩動かす

もし端に着いたら、跳ね返る

x座標を -9、y座標を 0 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -9 に、y座標を 0 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

もし端に着いたら、跳ね返る

回転方法を 左右のみ にする

x座標

y座標

向き

スプライト

新しいスプライト:

ステージ 2 背景

Girl3 Soccer Ball Crab

新しい背景:

# シュートゲーム完成！



スタートボタンをクリックして、カニが守るゴールにシュートを決めよう！