

ものがたり つく
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

ものがたり つく 物語を作ろうカード

ばんめ 1 番目のカードから始めて、
あと じゅんじょ き ほか ため
後は順序を気にせず他のカードを試そう：

- ものがたり 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
- ぼめん 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
- ぼめん 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



ものがたり はじ 物語を始めよう

じゅんび 準備しよう



はいけい 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



が押されたとき

魔術学校に、ようこそ！ と 2 秒言う

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 お じっごう
旗を押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



おしゃべりを始めよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



"Witch" と "Elf" のような、
登場人物を 2 つ選ぼう



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



それぞれの登場人物にお
しゃべりして欲しいことを
タイプしよう

TIP



👉 コスチューム

登場人物が向かい合うよう、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



はいけい が 背景を変えよう

はいけい ペツ はいけい か
背景を別の背景に変えよう



はいけい が 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



Elf



はいけい えら
背景を2つ選ぼう



Witch House



Mountain

このコードを加えよう



Elf

が押されたとき

背景を Witch House にする

4 秒待つ

背景を Mountain にする

さいしょ だ はいけい えら
最初に出す背景を選ぼう

ばんめ だ はいけい えら
2番目に出す背景を選ぼう

ため

試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう

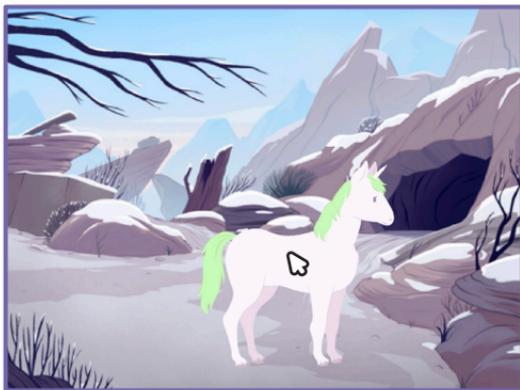


とうじょうじんぶつ

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



物語を作ろう

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



きゃらくたー えら
キャラクターを選ぼう



Unicorn

このコードを加えよう



Unicorn

このスプライトが押されたとき

色 の効果を 25 ずつ変える

Magic Spell の音を鳴らす

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

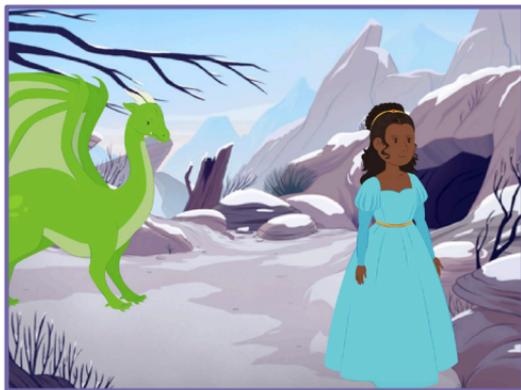
試してみよう

きゃらくたー お
キャラクターを押してみよう



じぶん こえ ついか
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
登場人物にお話させよう



自分の声を追加しよう

scratch.mit.edu

準備しよう



スプライトを選ぼう



音

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
録音するを選ぼう

録音するボタンをクリック
しよう



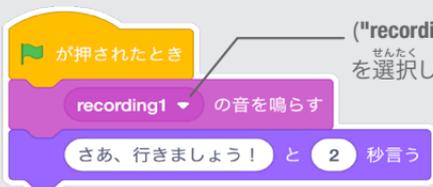
録音が終わったら保存ボ
タンをクリックしよう

このコードを加えよう



コード

コードタブをクリックしよう



が押されたとき

recording1 の音を鳴らす

さあ、行きましょう! と 2 秒言う

メニューから自分の録音
("recording1" のような)
を選択しよう

試してみよう

旗を押して実行してみよう



すべ うご 滑るように動かそう

ぶたい
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 うご 滑るように動かそう

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



Owl

このコードを加えよう



Owl

が押されたとき

x座標を -180 、y座標を 140 にする

1 秒でx座標を -30 に、y座標を 50 に変える

さいしょ とうじょう
最初に登場させる位置をセットしよう

キャラクターを滑るようにゆっくりと動かそう

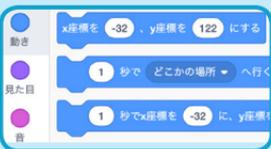
ため

試してみよう

はた お しっこう
旗を押して実行してみよう



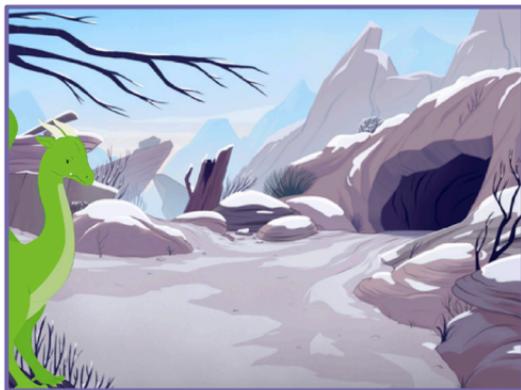
ヒント



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
変わるよ

ぼ めん とうじょう 場面に登場させよう

ぼ めん とうじょう
キャラクターを場面に登場させよう



ば けん とうじょう 場面に登場させよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Mountain



えら
キャラクターを選ぼう



Dragon

くわ このコードを加えよう



Dragon

が押されたとき

隠す

ひだりはし
ステージの左端にスプライトを置くために、

-240 にしよう

x座標を -240 、y座標を -60 にする

表示する

2 秒でx座標を 0 に、y座標を -60 に変える

あたひ か すべ ほや か
値を変えて滑る速さを変えよう

ヒント

ちひ あたい おお あたい
小さな値や大きな値にすると、
スプライトの大きさを換えられるよ



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



はいけい えら
背景を選ぼう



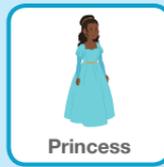
Mountain



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

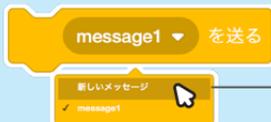


Princess



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よう

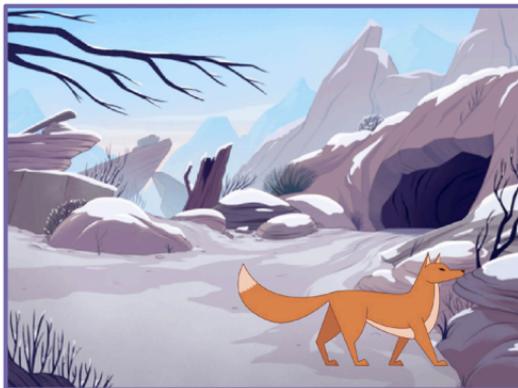
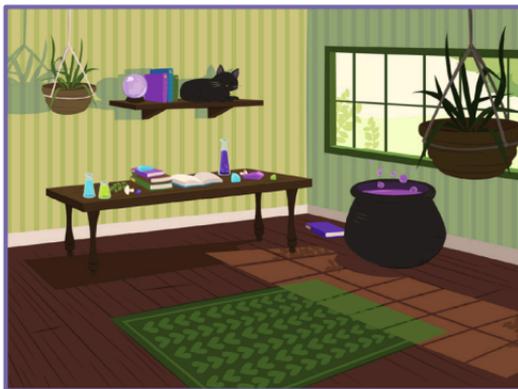
ヒント



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

ぼめん ついが 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 ぼめん さくせい
複数の場面を作成しよう



ぼ めん つい が 場 面 を 追 加 し よ う

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



はいけい えら
背景を2つ選ぼう



えら
キャラクターを選ぼう



このコードを加えよう



はいけいめい せんたく
メニューから背景名を選択しよう



ため

試してみよう

はた お じっごう
旗を押して実行してみよう

