

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 とらじょうじんぶつ  
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



```
が押されたとき  
オウムを飼っているのよ と 2 秒言う  
2 秒待つ
```



```
が押されたとき  
2 秒待つ  
ペットの名前は? と 2 秒言う
```

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



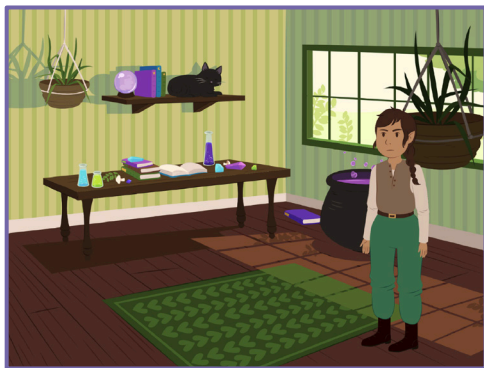
👉 コスチューム

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 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



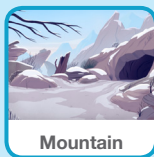
Elf



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



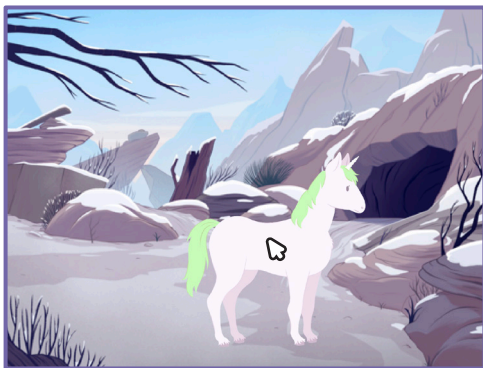


とうじょうじんぶつ

# 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

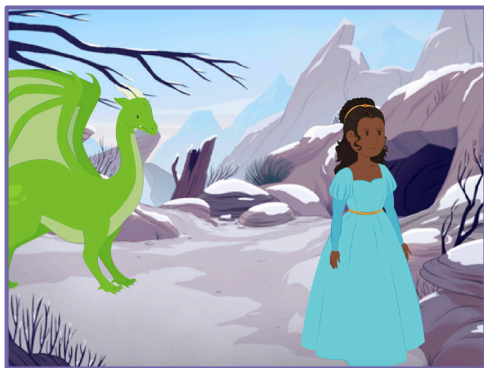
## 試してみよう

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



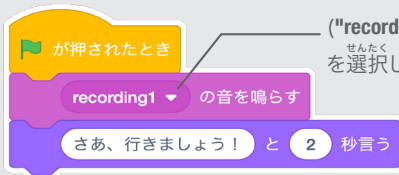
録音が終わったら保存ボ  
タンをクリックしよう

## 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

最初に登場させる位置をセットしよう

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

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

旗を押して実行してみよう



## ヒント



動き

x座標を -32 、y座標を 122 にする

1 秒で どこかの場所 へ行く

見たい目

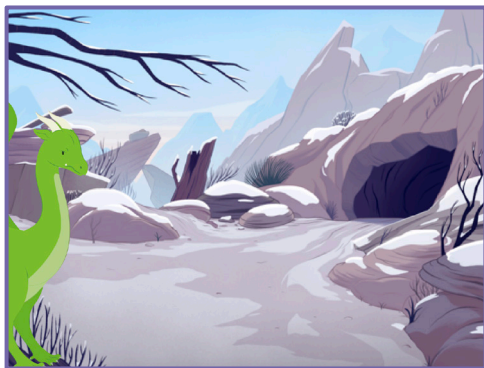
1 秒でx座標を -32 に、y座標を

音

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 どうじょう 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

ひだりはし お  
ステージの左端にスプライトを置くために、

隠す

-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か  
変えられるよ





# 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



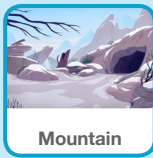
# とうじょうじんぶつ へんとう 登場人物に返答しよう

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



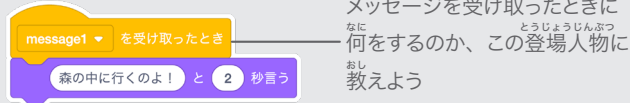
Goblin



メッセージを送ろう

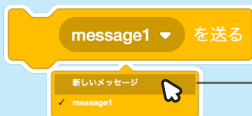


Princess



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

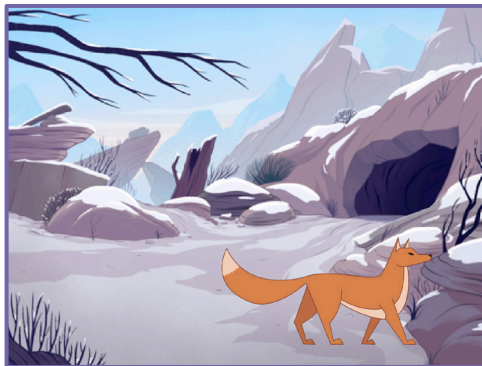
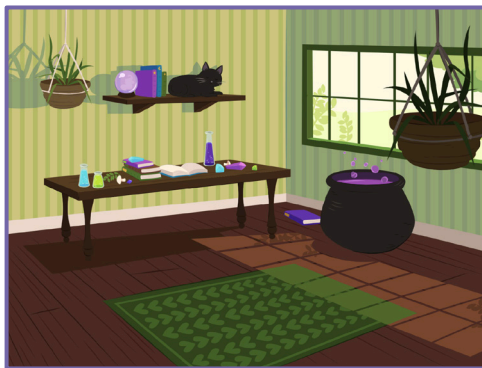
## ヒント



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

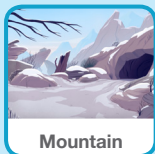
scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 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 じっこう  
旗を押して実行してみよう

