|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| チャレンジカード  ねずみの進行方向に顔を向けて動くようにしよう  ねずみのプログラムに追加するよ |  | 15歩～20歩にすると速いよ  　ねこの走りを  　スピードアップさせよう  チャレンジカード |
| チャレンジカード  プログラムスタートでねこが「まてー」と言おう  「こんにちは!」と **１** 秒言わせよう |
|  |  | ねこが斜めに動くようにしよう  チャレンジカード  設定からねこの向きを変えられるよ |
|  |  |  |
| ねこの色を歩きながら  次々変化させよう  チャレンジカード  色の効果を変えてみよう |  | ねこにぶつかったら、ねずみは  たべられちゃうよ（隠す）  ねずみのプログラムに追加するよ  チャレンジカード |
| のプログラムを変更する  数字をかえる |  | のプログラムに追加する |
|  |  |
| の設定をかえてみよう  向きが９０°だとまっすぐ動くので、  矢印を動かして角度を変えよう | のプログラムに追加する |
|  |  |
| のプログラムに追加する  ※最初に表示するのを忘れないでね |  | のプログラムに追加する |
| チャレンジカード  スタートして３秒後にケーキがいろいろな場所に出現するようにしよう  ケーキが3秒後にどこかに表示  するようにしよう |  | チャレンジカード  ケーキが左右に行ったり来たり、  動くようにしよう  ケーキが動くプログラムをつくろう |
|  |
| ケーキのプログラムでつくろう  小さくするのは大きさを-0.2（マイナス）  ※スタートで大きさは100%にもどそう  チャレンジカード  ケーキがどんどん小さくなって  しまうようにしよう |  | ねこを増やそう  ※増やした猫にねずみがぶつかった時  のプログラムも作ろう  チャレンジカード |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| のプログラムに追加する  ※ねこのプログラムをまねして左右に  　動くプログラムを追加します |  | のプログラムを作成する  ※はじめ表示しないで、2秒たったら、  どこかの場所に表示させます |
| ①ねこをコピーする  （ねこを右クリック→複製）  ②ねずみのプログラムに他のねこに  　ぶつかった場合を追加 |  |
|  | のプログラムをつくる  ※大きさを開始にもどすのを忘れないでね |
|  |  |  |