

「だるまさんが、ころんだ」をプログラミングしてみよう

みんなも良く知っている「だるまさんが、ころんだ」をプログラミングしてみよう。

ルール

- ①鬼が2秒間「だるまさんが」と言います。
- ②振り向いて、「ころんだ」と言います。
- ③民は、鬼が「だるまさんが」と言っている間に、進みます。
- ④鬼が振り向いたときに動いたら、スタート位置に戻ります。

鬼のプログラム

鬼を配置する



基本プログラム



★振り向いたとき

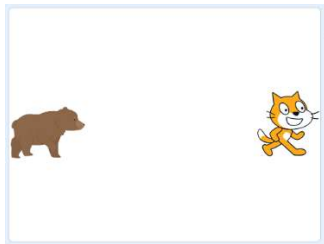
逆さまになるねー

次のブロックを使おう



民のプログラム

民を配置



大きさを50%にしています。

基本プログラム



オリジナルにしよう

- 背景を変える。
- 鬼にタッチしたとき。
- 鬼が振り向くタイミングを乱数にする
など