

遊びの天才への道

遊びの天才になろう！
工作×プログラミングワークショップ

ミッション2 スタート

M2-1
ものカード
を1枚引こう
× 1

M2-2
ミッションカード
を1枚引こう
× 1

M2-3
ものカード
を1枚引こう
× 1

M2-4
ミッションカード
を1枚引こう
× 1

早くできたら…
ものカード
ミッションカード
を引いて
くりかえしチャレンジしよう！

ミッション2 クリア！
ミッション3へ
GO!

M1-4
明るくなるか、
向きが変わったら
音でお知らせする
しくみをつくろう
明るさブロック 動きブロック スピーカー

M1-3
感知したら
光りながらあいさつする
しくみをつくろう
人感ブロック LEDブロック スピーカー

M1-1
ふったら音が鳴る
しくみをつくろう
動きブロック スピーカー

M1-2
押したら
音が鳴って写真をとる
しくみをつくろう
ボタブロック カメラ スピーカー

チャレンジ
コース

「ものカード」を
ここにおこう！

「ミッションカード」を
ここにおこう！

ものカード

ミッションカード

遊び方

1. 「ミッション1」を順番にクリアして、「ミッション2」にたどり着こう！
2. 「ものカード」と「ミッションカード」をシャッフルし、うら返して上のわくに置こう！
3. 「ミッション2」スタート！ [M2-1] マスから順に指定されたカードを1枚引き、カードに書かれたミッションに従いながら、MESHやものを使ってつくっていきよう！

ものカード…… MESHと身近なものを組み合わせてしくみをつくる
ミッションカード…… MESHでプログラミングに挑戦してしくみをつくる



本作品は CC BY-NC-SA ライセンスによって許諾されています。ライセンス内容を知りたい方は <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ja> でご確認ください。
本件に関するお問い合わせは、横浜市デジタル統括本部デジタル・デザイン室 (045-671-4797) までご連絡ください。