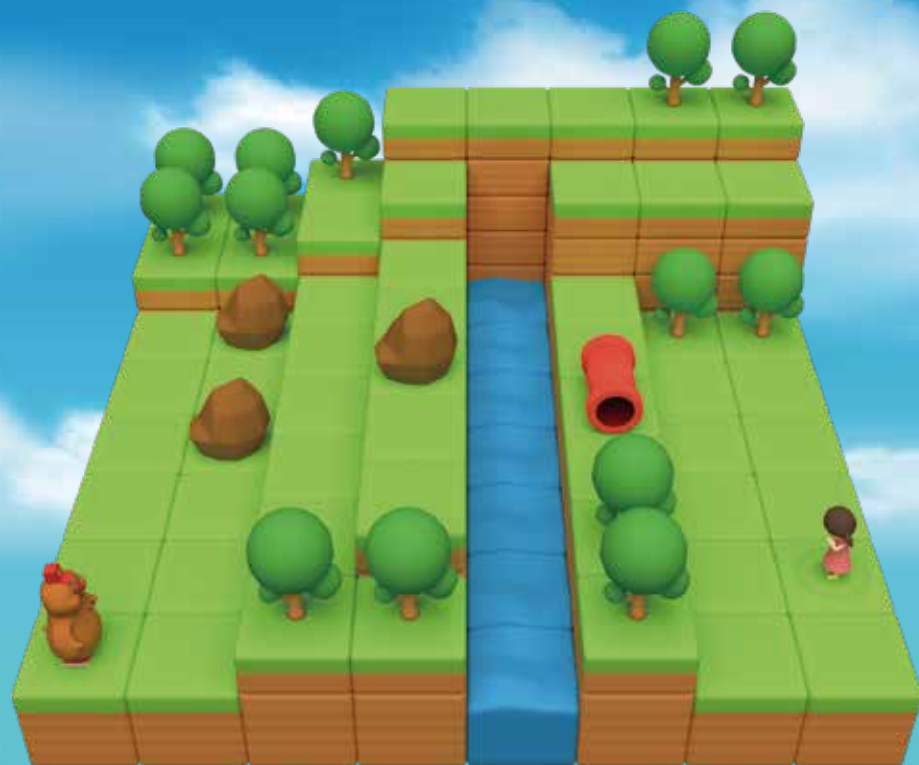




ようこそ、 プログラミングの世界へ。

社会のあらゆる場所で使われているコンピューター。
それを操るための手段が、プログラミングです。
今後、その役割はますます大きくなっていくでしょう。

GLICODEでは、プログラミングを始めるために必要となる
物事をかみ砕いて論理的に理解し、表現する力を学ぶことができます。
これは将来コンピューターとは関係のない場面でも、
きっと役立つ力になるでしょう。



もくじ

GLICODEについて	P.3
GLICODEの学び方	
用意するもの	P.5
学びのながれ	P.6
ビスコ	P.7-8
アーモンドピーク	P.9-10
ポッキー	P.11-12
アソビグリコ	P.13-14
マップの進め方	P.15-16
ステージのルール	P.17
ヒント	P.18
操作方法	P.19-20
おかし読み込み方	P.21
ステージ紹介	
ビスコステージ	P.23-30
アーモンドピークステージ	P.31-36
ポッキーステージ	P.37-44
アソビグリコステージ	P.45
応用コース	P.46-54
よくある質問	P.55
推奨端末・アレルギー情報	P.56
GLICODE早見表	P.57-58

はじめまして、ハグハグです。

困っていたり、泣いていたる子どもたちのもとにひとつとび！
やさしくハグして、たちまち笑顔にしちゃいます。





ようこそ、おいしいプログラミングへ。

小学校低学年から、プログラミングの考え方を身につけることで、
論理的思考力や問題解決能力が育つと考えられています。

創業以来、子どもたちの健やかな成長を願ってきたグリコは、
子どもたちのプログラミング教育の力になるため、
おいしいおかしを食べながら楽しく遊び、学ぶことができる
「GLICODE(グリコード)」を開発しました。



GLICODEを採用している教育プログラム ①

平成 28 年度



若年層に対するプログラミング教育の 普及推進事業

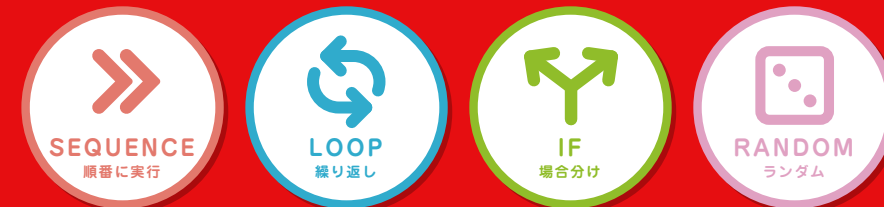
クラウドや地域人材を活用した、効果的・効率的なプログラミング教育の実施モデルに
ついて実証するための事業に選出されました。



学べること

GLICODEでは、

おかしをルールに従って並べるだけで、誰でも手軽に、
遊びながらプログラミングの基礎的な考え方を学習できます。



使うおかしは



ビスコ、ポッキーチョコレート、アーモンドビスコ、アソビグリコ
の 4 種類！

GLICODEを採用している教育プログラム ②



Hour of Code



米国 NPO Code.org の主唱する、世界的なプログラミング教育推進のプロジェクト。
Google Japan も支援するグローバルな教育活動で、教材の 1 つとして活用されています。

用意するもの

GLICODE
アプリ

Google Play もしくは App Store にて
「GLICODE」と検索し、ダウンロードしてください。

推奨環境

● Android 5.0以上



● iOS 9 以上



推奨端末は、P.56をご参照ください。



おかし

●ビスコ・ポッキーチョコレート・アーモンドピークの
どれか1種類があれば学ぶことができます。

●ビスコ・ポッキーチョコレート・アーモンドピークの
3種類すべてのおかしがあれば、より複雑な内容を
学ぶことができます。

●上記の3種類のおかしに加えてアソビグリコが
あれば、ちょっと楽しいことが起こるかも!?

アレルギー情報は、P.56をご参照ください。

おかしを置くための
白いシート

●お皿やクッキングペーパーなど、おかしは必ず
衛生的なものの上に置いてください。

●白い、無地のものの上に置いていないおかしは
アプリで読み込むことができない場合があります。

学びのながれ

STEP

1



おかしを並べる

おかし同士が、くっつき過ぎ
ないようにしましょう。

STEP

2



カメラで読み込む

なるべく真上から
撮影しましょう。

STEP

3



プログラムを実行

おかしの命令どおりに
キャラクターが動きます。

STEP

4



おかしを食べる

エネルギーを補給して、
次のステージへ!

※おかしを置く白いシートには、必ず食品用のものを使用してください。

※おかしを扱う時には必ず手を清潔な状態に保つなど、衛生状態に十分注意してください。



ビスコで学べること



SEQUENCE

順番に実行

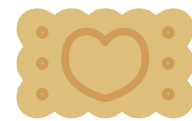
プログラミングでは、必ず決められた順番に1つずつ命令が実行されます。

一見するとあたりまえのようなルールですが、複雑な命令を正確に組み立てるために必要になる、とても大切な考え方です。

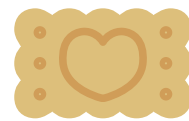
GLICODEでも、まずは命令が実行されるタイミングをよく見極めて、適切におかしを並べられるようになります。



のぼる



とびこえる



とびこえる

左から順番に1つずつ実行される

学べるステージ

ビスコ2 (P.24) ・ ポッキー2 (P.38)

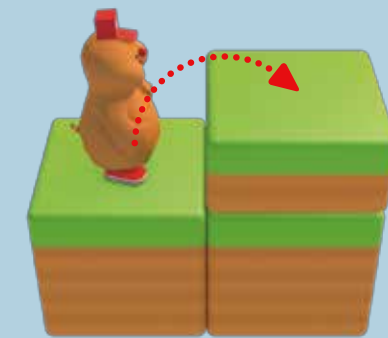
※その他、全ステージの基礎となる考え方です。



ビスコのルール



のぼる

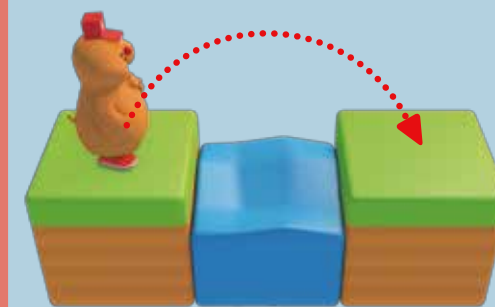


段差を1段のぼることができます。

段差を下ること、ハグハグが向いている方向に1つ進むこともできます。



とびこえる



川や何も無い地面を、1マスとびこえることができます。

段差を下ること、ハグハグが向いている方向に2つ進むこともできます。



アーモンドピークで学べること



IF

場合分け

「もし〇〇だったら、××をする。」というように、様々な場合に分けた命令をつくることができます。プログラミングではこの「もし…」をたくさん組み合わせることで、複雑な命令を可能にします。GLICODEでは2つのボタンを使い、例えば「A ボタンが押されたら、小さくなる」という形で、IFの考え方を学んでいきます。



A



B

A ボタンを押すと、

 小さくなる

B ボタンを押すと、

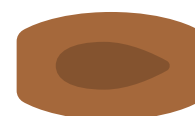
 大きくなる

学べるステージ

アーモンドピーク1・2・3・4・5・6 (P.31-36)

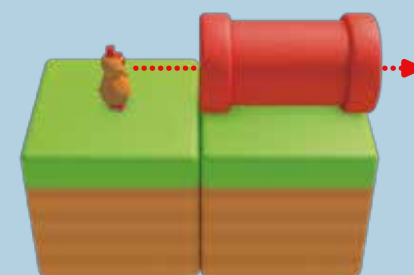


アーモンドピークのルール



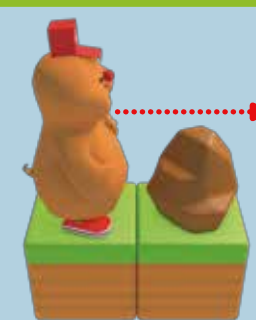
小さくなる

小さくなって、ドカンを通り抜けられるようになります。



大きくなる

大きくなって、岩を壊して進めるようになります。



ハグハグの大きさは、「小さい」「ふつう」「大きい」の3種類です。アーモンドピークを使うと、1段階ずつ大きさが変わります。





ポッキーで学べること



LOOP

繰り返し

同じ命令を繰り返すことができます。LOOPを使うことで、
たくさんの命令を、少ない量のコードで表すことが可能になります。

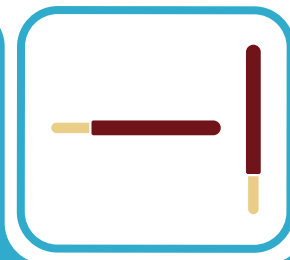
実際のプログラミングでは、コードはなるべく少なく、

そして簡潔であることがとても大切です。

GLICODEでもLOOPをうまく使って、できるだけ
少ない数のおかしで、ステージをクリアしてみましょう。



くりかえしの
はじまり



くりかえしの
おわり

「右にうごく・上にうごく」を3回繰り返す

学べるステージ

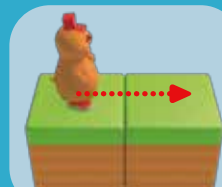
ポッキー 6・7・8 (P.42-44)



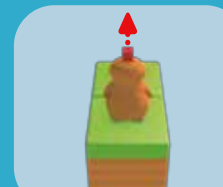
ポッキーのルール



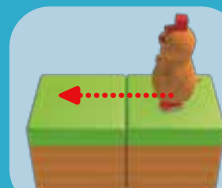
右にうごく



上にうごく



左にうごく



下にうごく



ハグハグを自由な方向に動かすことができます。



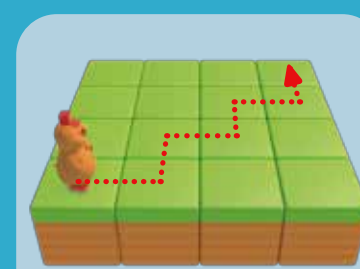
くりかえしの
はじまり



右にうごく・
上にうごく



くりかえしの
おわり



繰り返したい命令を、「ハ」の字に置いたポッキーではさってください。

繰り返しの始まりを表すポッキーは右に傾けて、

繰り返しの終わりを表すポッキーは左に傾けましょう。

繰り返しの始まりを表すポッキーの数だけ、同じ命令を繰り返します。



アソビグリコで学べること



RANDOM

ランダム

決められた命令の中から、どれか1つを無作為に選んで実行します。

人間の意思でしっかりと決めた命令ではなく、サイコロを振って出た目で決めるような、偶然性の高い命令を作ることができます。

GLICODEでは、「アソビグリコ」を使うとハグハグが「ちゅうがえり」「スピン」「かくれんぼ」という3つの動作のどれかを行います。



ちゅうがえり



スピン



かくれんぼ

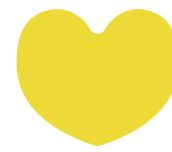
3つのアクションのうち、どれか1つが実行されます。

学べるステージ

アソビグリコ (P.45)



アソビグリコのルール



????

決められた命令の中から、どれか1つを無作為に選んで実行します。

ハグハグが地面を歩いている時は、下の3つのアクションの中からどれか1つが実行されます。



ちゅうがえり



スピン



かくれんぼ

ハグハグがスケボーに乗っている時は、下の2つのアクションのどちらか1つが実行されます。



いっかいてん



うらがえす

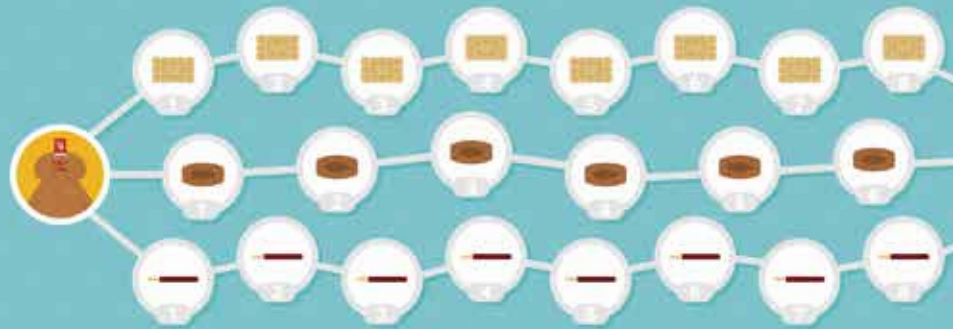


マップの進め方

GLICODEのステージは、1種類のおかしだけでクリアできる「基礎コース」と、3種類のおかしを駆使してクリアする「応用コース」にわかれています。

基礎コースは、ビスコ(8ステージ)、アーモンドピーク(6ステージ)、ポッキー(8ステージ)、アソビグリコ(1ステージ)の合計23ステージです。どのステージから始めても大丈夫ですが、ビスコ→アーモンドピーク→ポッキーの順番で進めていくと、理解がスムーズに進みます。

基礎コース



ビスコ
ステージ

ビスコを使って SEQUENCE の考え方を学ぶコースです。まずは GLICODE の操作と、プログラミングの最も基礎となる考え方を学びます。



アーモンドピーク
ステージ

アーモンドピークを使って、IF の考え方を学ぶコースです。ハグハグの大きさを変えるタイミングを見極めて、適切な命令を作れるようになります。



ポッキー
ステージ

ポッキーを使って、SEQUENCE と LOOP の考え方を学ぶコースです。LOOP を使って、難しいステージも少ない数のおかしでクリアできるようになります。



アソビグリコ
ステージ

アソビグリコを使って、RANDOM の考え方を学ぶコースです。アソビグリコがメインのステージは、ここ 1 つだけです。



応用コースでは、基礎コースで習得した学習内容を駆使して、各ステージをクリアしていきます。ハグハグが無事ゴールできれば、その答えは全部正解です。自分なりの解き方で、ステージに挑戦してみましょう。

さらに難しい考え方にチャレンジしたい場合は、各ステージに設定されている「☆ミッション」に挑戦してみましょう。「☆ミッション」を獲得できれば、より工夫されたスマートな考え方でステージを解けたことになります。

(「☆ミッション」は、応用ステージを 1 回クリアすると出てきます。)

応用コース



応用コースを解くヒント

使うおかしは
なるべく少なく

応用コースとはいえ、そんなにたくさんのおかしを並べなくてもクリアできるようになっています。なるべく少ないおかしでクリアすることを目指してみましょう。

パターンを
見つけてみよう

まっすぐゴールを目指すよりも、多少遠回りをした方が簡単にクリアできる場合もあります。ステージの作りをじっくり観察して、同じ命令を使って進める道を見極めてみましょう。

1回クリアした後は、
ミッションにチャレンジ

応用コースのステージは、1回クリアすると、それぞれに「☆」獲得のミッションが現れます。より難しいクリアの方法にもチャレンジしてみましょう。



ステージのルール



川

「とびこえる」を使わないと、進めない。
※小さい、または大きいハグハグでも「とびこえる」ことができる。※進む方向に川がある場合は、「のぼる」や「とびこえる」は使えない。

ドカン

小さなハグハグになると、通ることができる。
※「のぼる」や「とびこえる」では進めない。※進む方向にドカンがある場合は、「のぼる」や「とびこえる」は使えない。

じめん

ハグハグが、自由に歩き回ることができる。



だんさ

「のぼる」を使わないと、進めない。
※小さい、または大きいハグハグでも「のぼる」ことができる。※だんさを「とびこえる」ことはできない。

木

ハグハグが進むことができない。
※進む方向に木がある場合は、「のぼる」や「とびこえる」は使えない。

ステージのそと

ハグハグは、ステージの外には落ちない。
※進む方向がステージの外だと、「のぼる」や「とびこえる」は使えない。

いわ

大きなハグハグになると、壊して進むことができる。
※「のぼる」や「とびこえる」では進めない。



ヒント

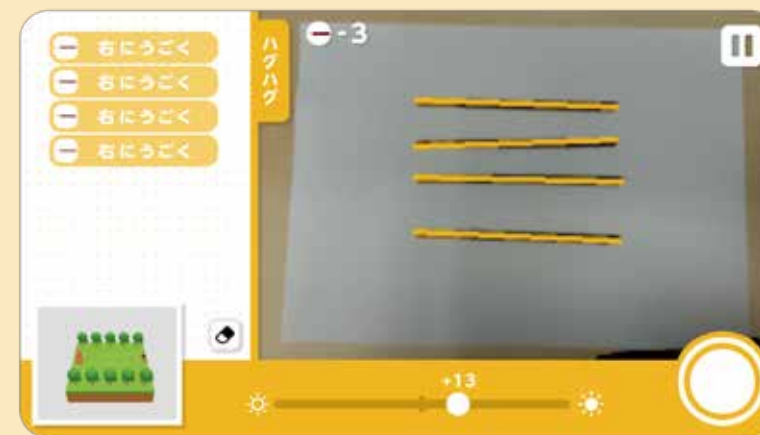
ジャンプする方向を変えたい時

ハグハグは常に、前方に向かってジャンプします。
横向きにジャンプさせたい時は、まずポッキーを使ってハグハグの向きを変えてください。



おかしを並べきれない時

おかしを縦に並べても、読み込むことができます。





操作方法

メニュー
アプリの設定や操作の仕方などの詳しい情報。

ステージ
1つのステージをクリアすると、次のステージに進めるようになります。

タイトルをひょうじ
最初の画面に戻る。

マップ画面

たっせいした★のかず
クリアしたステージのかず

おかしのせんたく
手元にあるおかしを選んでください。持っているおかしステージが遊べるようになります。

ハグハグのうごき
ハグハグへの命令。

Aボタン(せってい)
Aボタンを押した時に実行される命令。

Bボタン(せってい)
Bボタンを押した時に実行される命令。

カメラボタン
カメラモードに移動します。

中断ボタン

ヘルプボタン
おかしが読み込みにくい時の対処法など、アプリを進める上でのヒントを表示します。

ステージ
視点を変えることができます。

ステージ画面 1

かくていためいれい
シャッターボタンを押すと、未確定の命令が確定されます。確定された命令だけが、実行されます。
※基本ステージでは、命令の確定は1回しかできません。応用ステージでは、命令を1回確定した後に、続けて命令を読み込むことができます。

みかくていのめいれい
カメラで捉えている、読み込み中の命令です。確定せずにステージ画面に戻ると命令はキャンセルされます。

もどる
ステージ画面に戻る。

カメラ画面



ステージタイトル

ミッション(応用コースのみ)
ステージを1回クリアすると出てきます。より高度な考え方で解くための課題です。

マップにもどる

ステージタイトル画面

はじめてのビスコ

プレイボタン

ステージをえらぶ

せつめいボタン
操作方法やアプリのルールなどのチュートリアルを、プレイ中に表示するかどうかを選ぶことができます。

めいれいブロック
ハグハグへの命令。

プログラミングひょうじ
ここをタップすると、プログラミングで書かれた命令を見ることができます。

じっこうボタン
命令が実行されます。

Aボタン
Aボタンにセットされた命令を実行します。

Bボタン
Bボタンにセットされた命令を実行します。

ステージ画面 2

カメラビュー

プログラミングひょうじ
ここをタップすると、プログラミングで書かれた命令を見ることができます。

けしゴム
命令を1つずつ消すことができます。

スライダー
カメラを調整することができます。

シャッターボタン
読み込み中の命令を確定します。



おかしの読み込み方

おかしは、明るい場所なるべく上からまっすぐカメラにおさめてください



カメラが近すぎたり遠すぎたりしてもおかしをうまく読み込みません。スマホを動かしてみて、ちょうど良い距離を探してみてください。

以下のような場合は、うまくおかしを読み込むことができません

✕ 大きなカゲがでてきている
斜めから強い光が当たらないようにしてください。



✕ おかしがくっついている
おかし同士は、適度にスペースを空けてください。



✕ カメラがななめになっている
なるべく正面の上からカメラを構えてください。



✕ 手のカゲがはいつている
手のカゲが入らないように、カメラの位置を調整してください。



✕ じゃまなものがはいつている
おかし以外のものが、カメラに入らないようにしてください。



✕ おかしがはみだしている
おかしは全て、白いシートの上にのせてください。



✕ おかしがわれている
割れたり、欠けたりしていないおかしをご用意ください。



どうしてもおかしを読み込めないときは



カメラ画面にあるスライダーを左右に動かすと、カメラの設定を調整できます。読み取りやすい設定を探してみてください。



○ おかしを読み取れる



✕ おかしを読み取れない

基礎コースの紹介

ビスコ ステージ P.23-30

アーモンドピークステージ P.31-36

ポッキー ステージ P.37-44

アソビグリコ ステージ P.45

応用コースの紹介

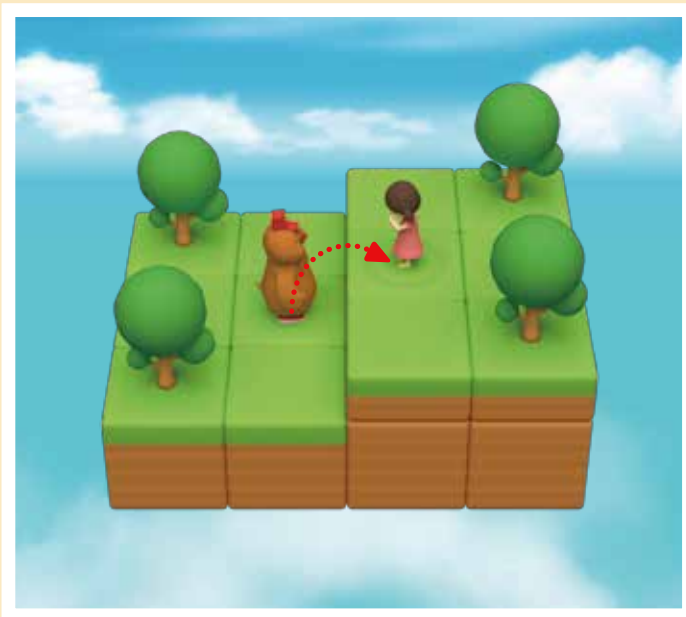
応用コース P.46-54



1

はじめてのビスコ

学べること ビスコを使って「のぼる」



まずは、ステージを分析する→おかしを並べる→カメラで読み込む→実行する、というGLICODEの基本操作に慣れましょう。



解答例 A

お手本通りの解き方です。



解答例 B

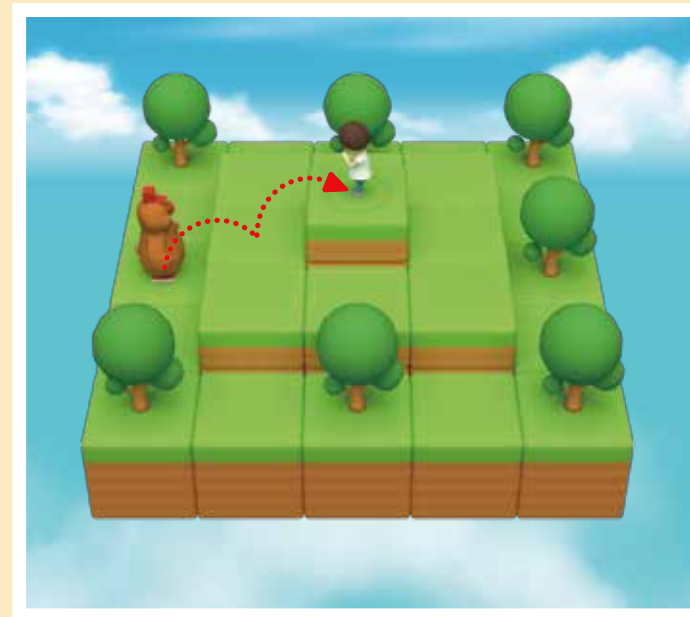
ちょっと遠回りしてみましょう。



2

ピラミッドのてっぺんで

学べること ビスコを使って「のぼる」



複数のおかしを並べる時は、必ず左から順番に1つずつ並べましょう。



解答例 A

お手本通りの解き方です。



解答例 B

ちょっと遠回りしてみましょう。





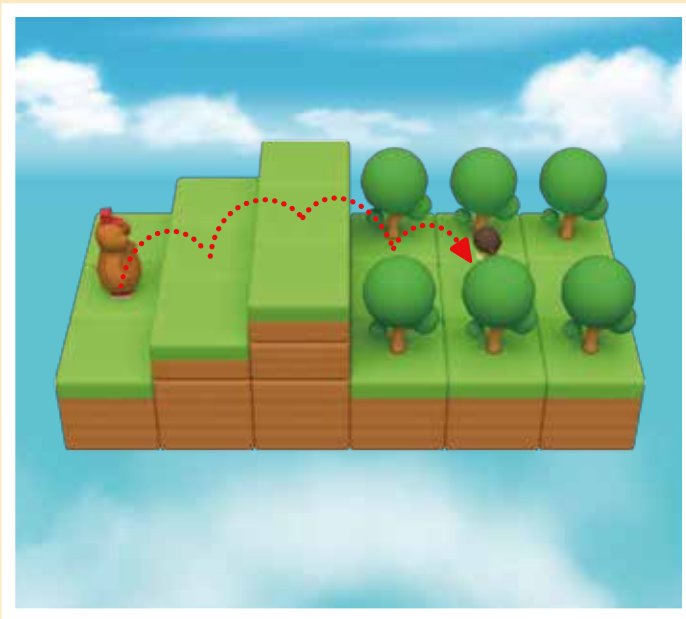
3

ガケをおりた、そのさきに



SEQUENCE

学べること ビスコを使って「のぼる」



「のぼる」は前に1マス、「とびこえる」は前に2マス進むことができます。



解答例 A

模範解答です。



解答例 B

「とびこえる」を使って、使うおかしの数減らしてみましょう。



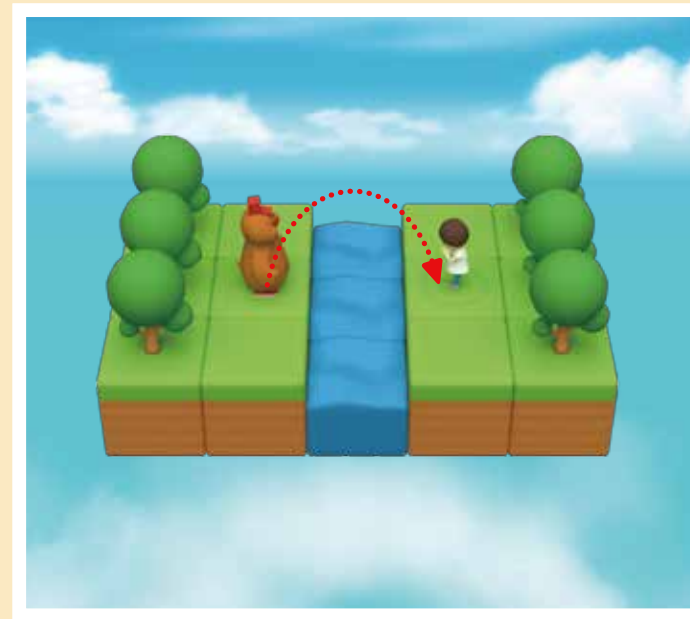
4

川をわたる



SEQUENCE

学べること ビスコを使って「とびこえる」



「のぼる」と「とびこえる」を使った時は必ず、ハグハグがその時向いている方向（前方向）に向かって移動します。



解答例 A

お手本通りの解き方です。



解答例 B

ちょっと遠回りしてみましょう。





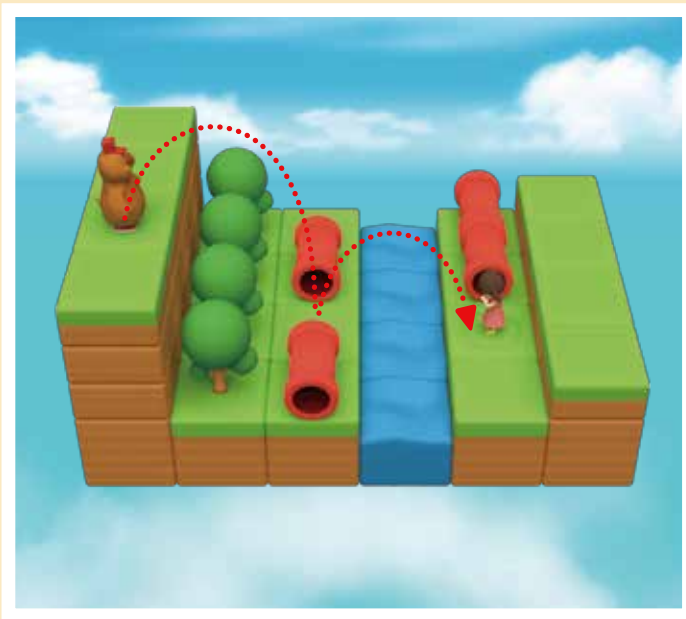
5

まっすぐ、まっすぐ

学べること 「とびこえる」は段差を下ることができる



SEQUENCE



「とびこえる」は段差を下ることもできます。



解答例 A

模範解答です。



解答例 B

ちょっと遠回りしてみよう。



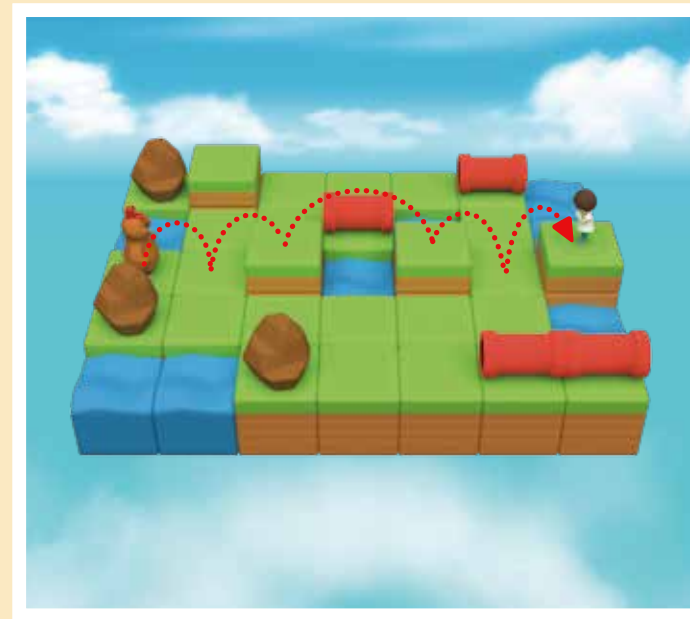
6

雨あがりののはらで

学べること おかしの連続読み込み



SEQUENCE



使うおかしの数が多い時は、何回かにわけて読み込むことができます。



解答例 A

お手本通りの解き方です。



解答例 B

「とびこえる」を使っておかしの数を節約してみましょう。



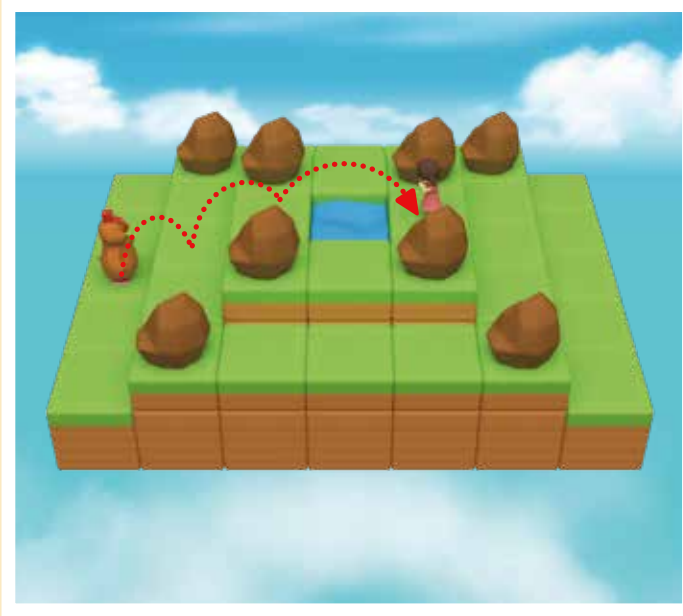


7

いずみがおか

SEQUENCE

学べること 「のぼる」と「とびこえる」の
組み合わせ



大きくなったハグハグであれば、
「のぼる」で岩を壊して進むことができます。



解答例 A

模範解答です。



解答例 B

岩を壊して
みましょう。

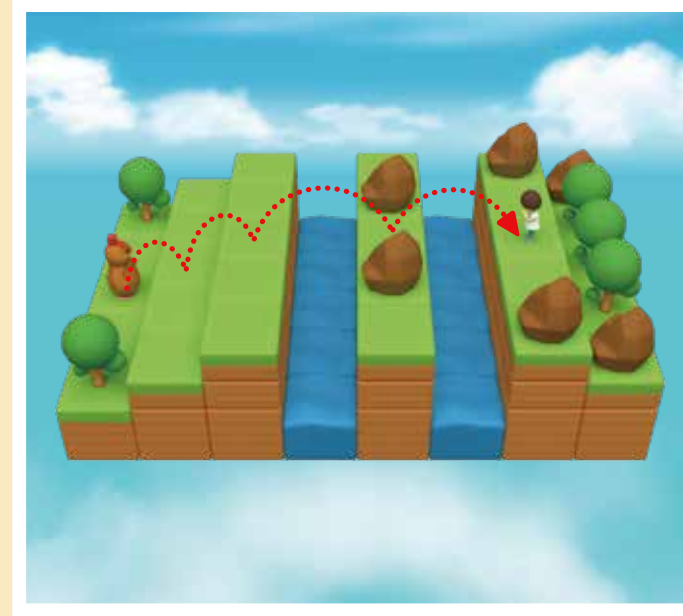


8

やまありたにあり

SEQUENCE

学べること 「のぼる」と「とびこえる」の
組み合わせ



ハグハグは、川に落ちることはありません。
わざと落ちるような命令を作って、確かめてみましょう。



解答例 A

模範解答です。



解答例 B

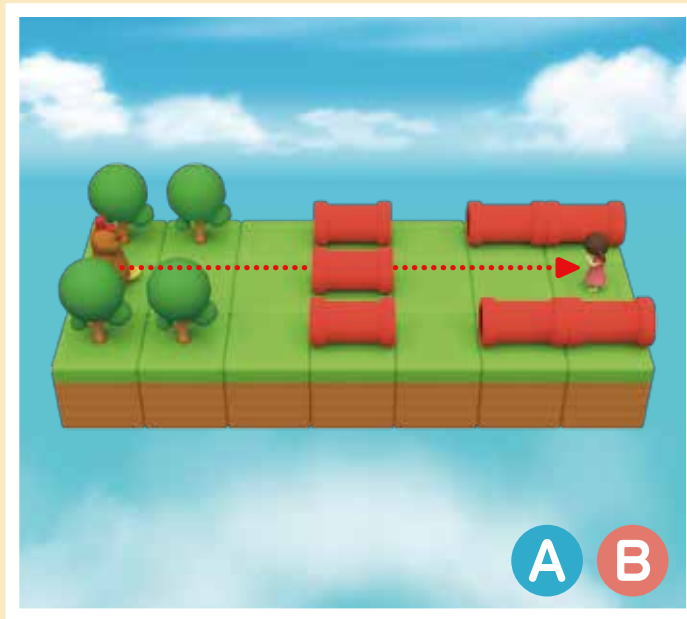
岩を壊して
みましょう。



1

ピークでへんしんだ!

学べること アーモンドピークを使って
「小さくなる」



まずはボタンの使い方を
覚えましょう。

解答例 A

お手本通りの解き方です。

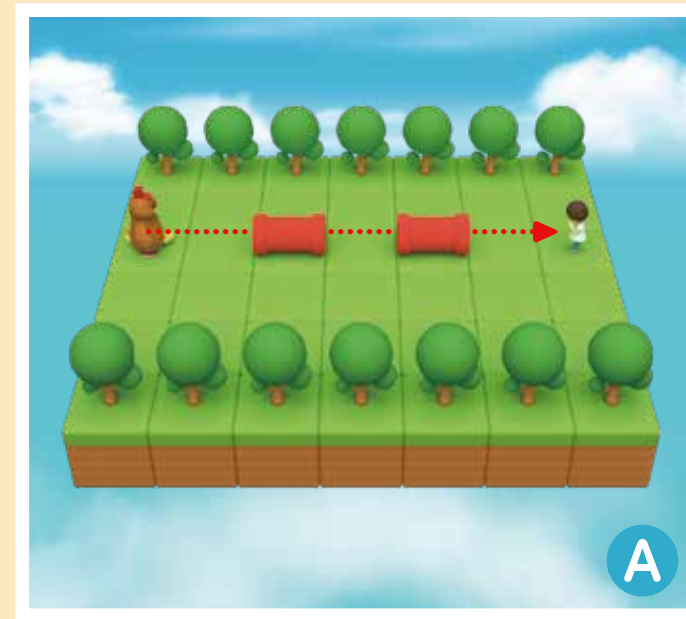
解答例 B

B ボタンにアーモンドピークを入れても、
同じようにクリアできます。

2

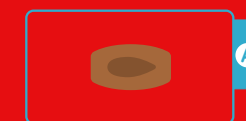
森のなかのドカンおきば

学べること アーモンドピークを使って
「小さくなる」



「小さくなる」はハグハグを1段階だけ小さくします。
小さくなったハグハグは、命令がない限り大きくはなりません。

解答例 A

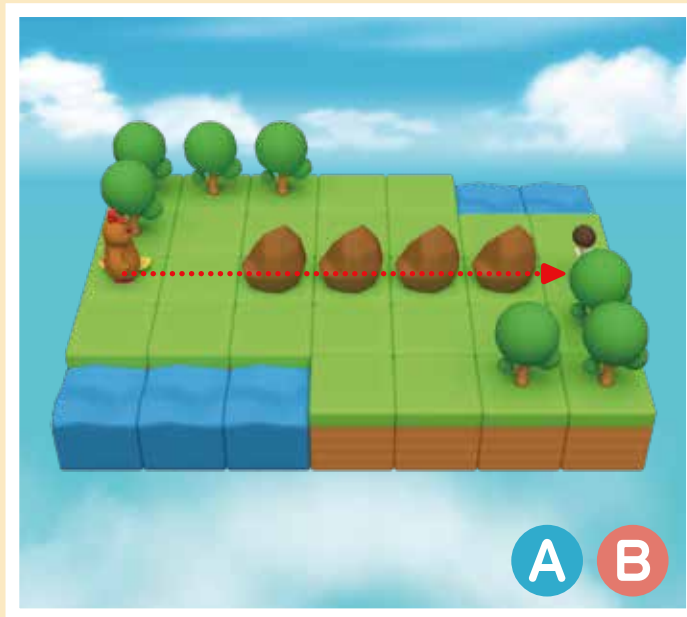


模範解答です。
最初のドカンの手前で1回だけ、ボタンを押しましょう。

3

岩をこわすのだけが人生だ

学べること アーモンドピークを使って
「大きくなる」



「大きくなる」はハグハグを1段階だけ大きくします。
大きくなったハグハグは、命令がない限り小さくはなりません。

解答例 A

お手本通りの解き方です。

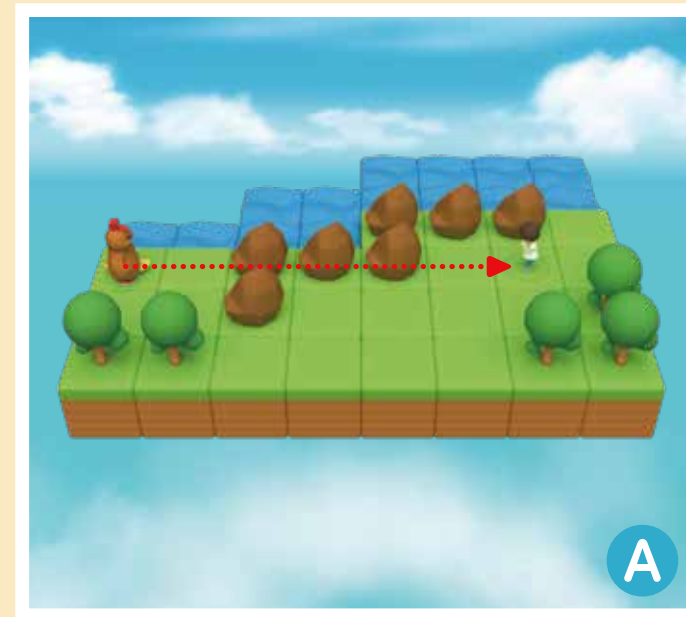
解答例 B

B ボタンにアーモンドピークを入れても、
同じようにクリアできます。

4

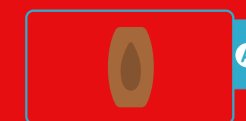
川のそばの岩ちたい

学べること アーモンドピークを使って
「大きくなる」



ハグハグの大きさは、
「小さい」「ふつう」「大きい」の3種類あります。

解答例 A

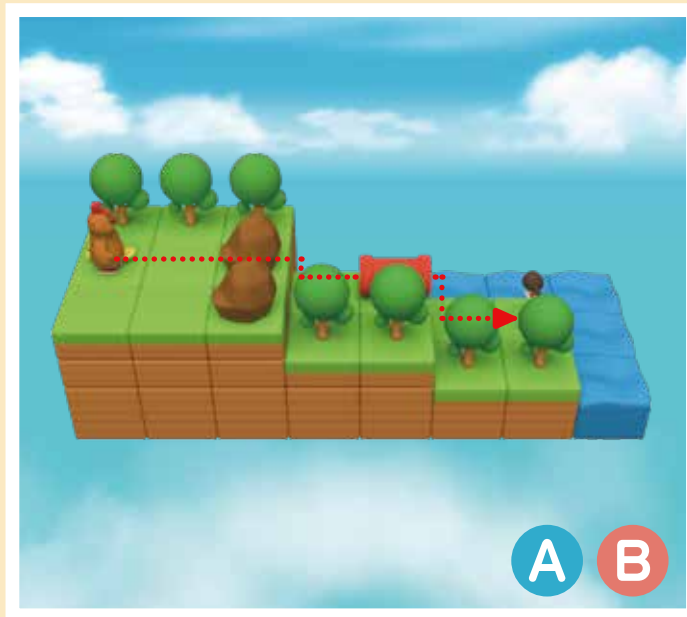


模範解答です。
最初の岩の手前で1回だけ、ボタンを押しましょう。

5

大は小をかねない

学べること 「小さくなる」と「大きくなる」の組み合わせ



「大きいハグハグ」を「小さいハグハグ」にするためには、「小さくなる」を2回命令する必要があります。

解答例 A

お手本通りの解き方です。



解答例 B

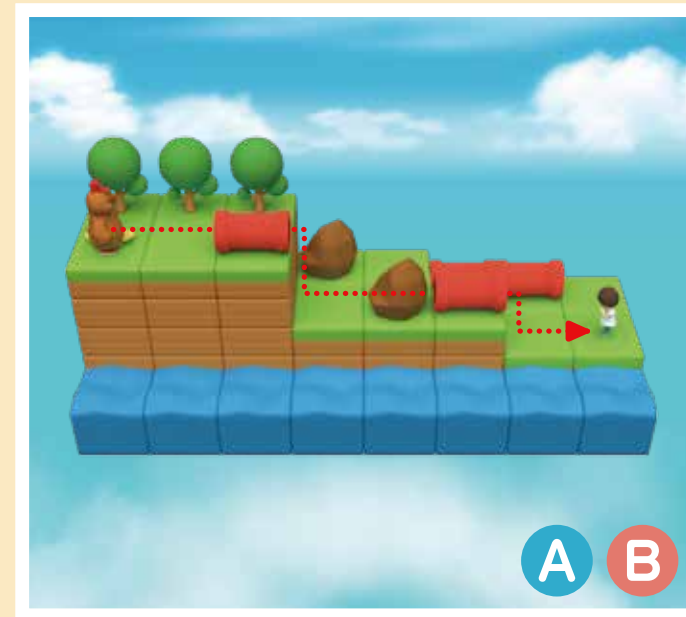
ボタンにアーモンドピークを2ついれると、ボタンを押す回数が1回で済みます。



6

かわべにて

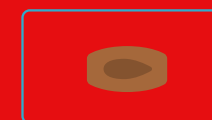
学べること 「小さくなる」と「大きくなる」の組み合わせ



2つのボタンを駆使して、ハグハグの大きさを変えてみましょう。

解答例 A

模範解答です。



解答例 B

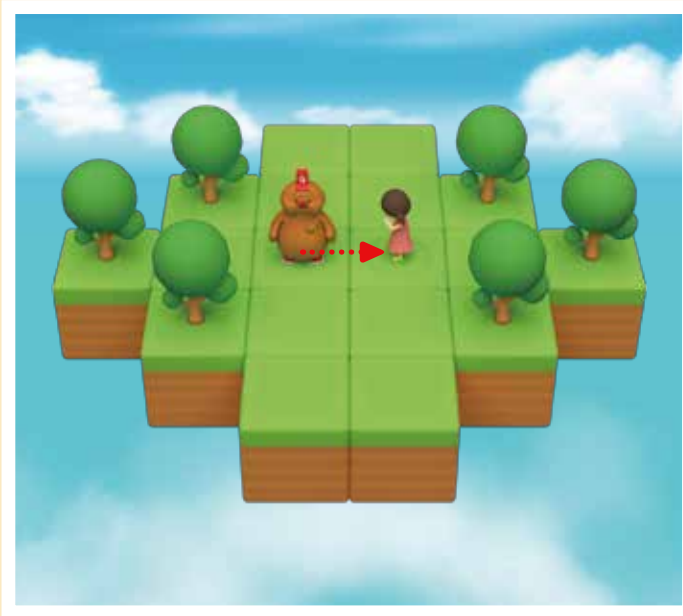
ボタンにアーモンドピークを2ついれると、ボタンを押す回数が1回で済みます。



1

すすめ! ポッキーとともに

学べること ポッキーを使って、「右にうごく」



ポッキーを使うと、ハグハグが向いている方向に関わらず、ステージに対して上下左右好きな方向にハグハグを動かすことができます。



解答例 A

お手本通りの解き方です。

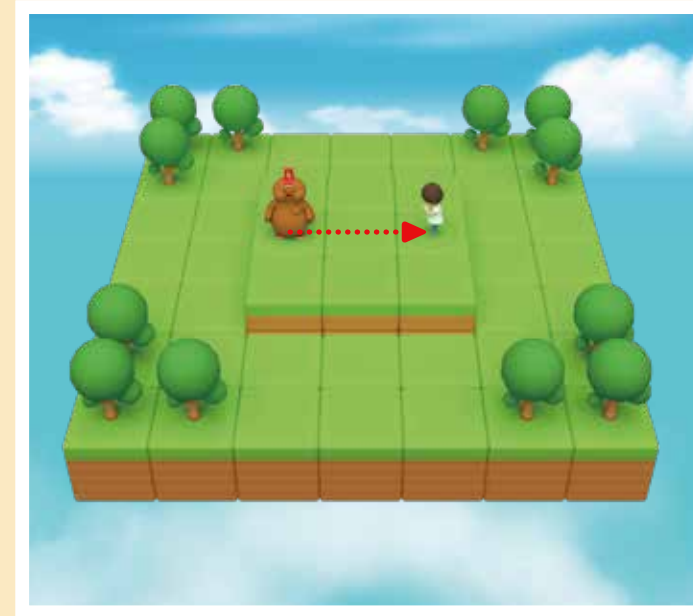
解答例 B

ちょっと遠回りしてみましょう。

2

おかであいましょう

学べること ポッキーを使って、「右にうごく」



段差を下りるなど、色々な解き方でクリアしてみましょう。



解答例 A

お手本通りの解き方です。

解答例 B

ちょっと遠回りしてみましょう。

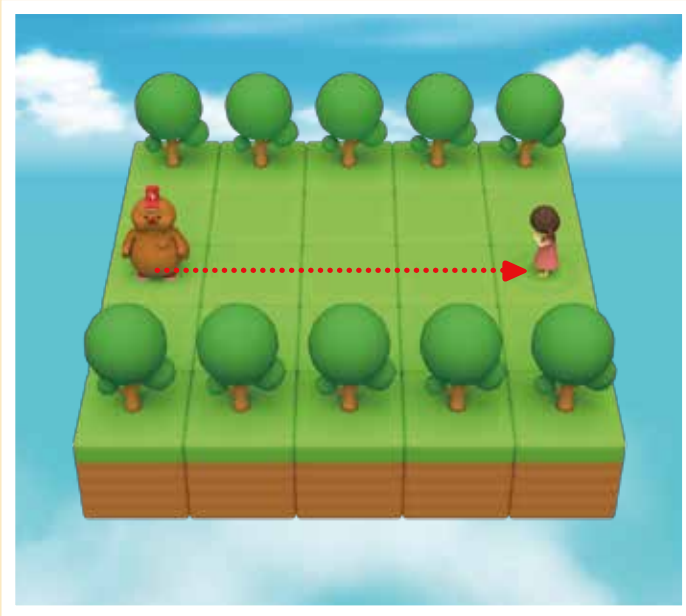
3

森のなかのいっぽんみち



SEQUENCE

学べること ポッキーを使って、「右にうごく」



ポッキーを並べるスペースが足りない時は、縦に並べてみましょう。(P.18参照)



解答例 A

模範解答です。



解答例 B

ループを使ってみましょう。



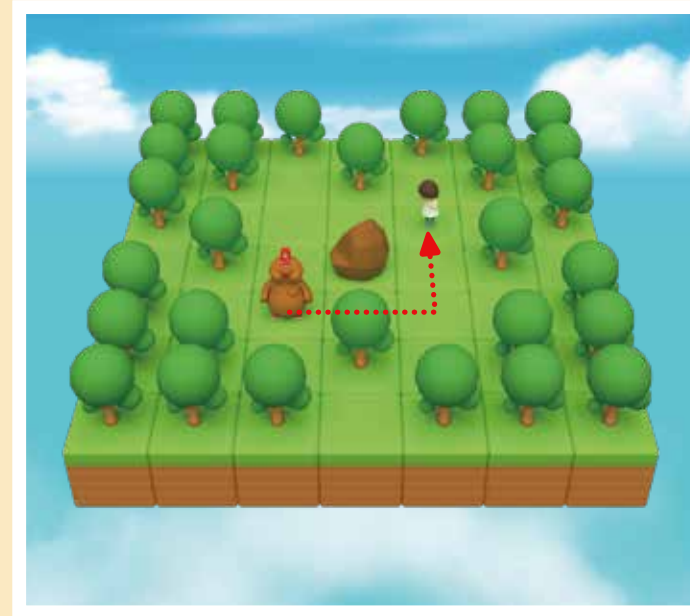
4

ある日、森のなかで



SEQUENCE

学べること ポッキーを使って、「右・上にうごく」



ポッキーの基本動作をマスターしましょう。



解答例 A

お手本通りの解き方です。



解答例 B

岩を壊してみましょう。



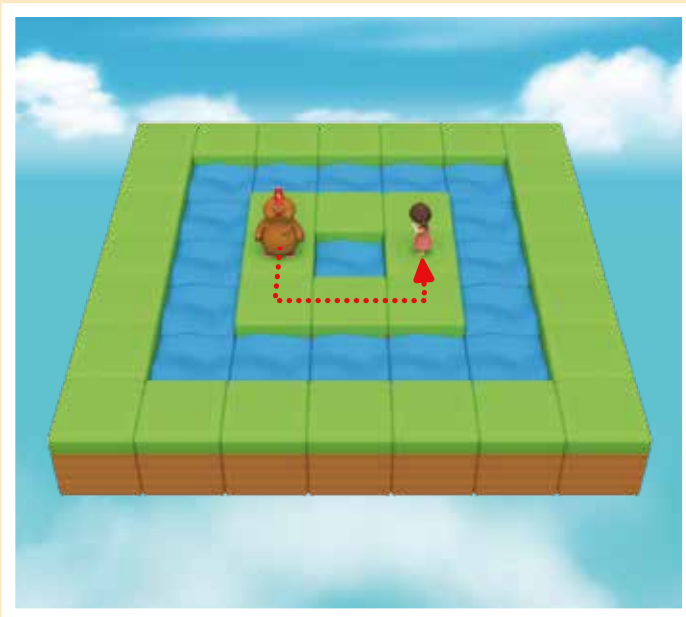
5

みずのかいろう



SEQUENCE

学べること ポッキーを使って、「右・上・下にくぐく」

ビスコを使ってみたり、
色々な解き方でクリアしてみましょう。

解答例 A

模範解答です。

解答例 B

ビスコを使ってみましょう。



6

いつかきたみち

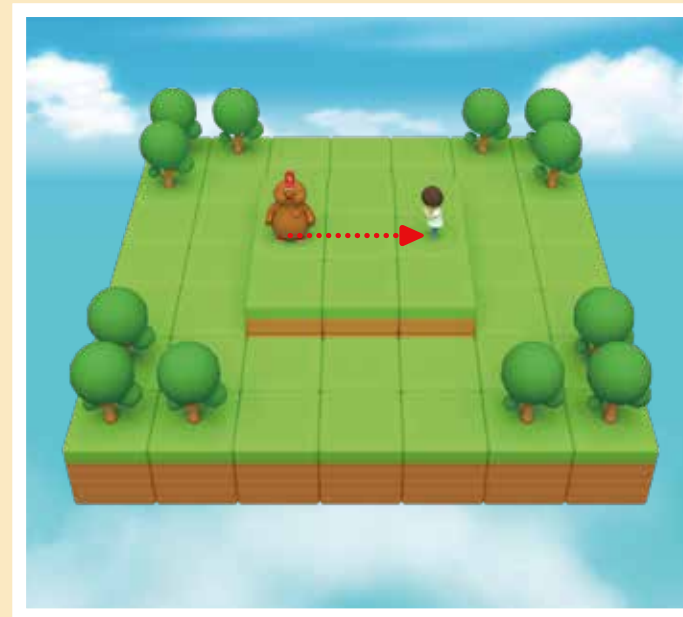


SEQUENCE



LOOP

学べること 1つのアクションを繰り返す

まずは簡単な命令で、
ループの作り方をしっかり覚えましょう。

解答例 A

お手本通りの解き方です。

解答例 B

他のループを作ってみましょう。



7

ジグザグみちをいく

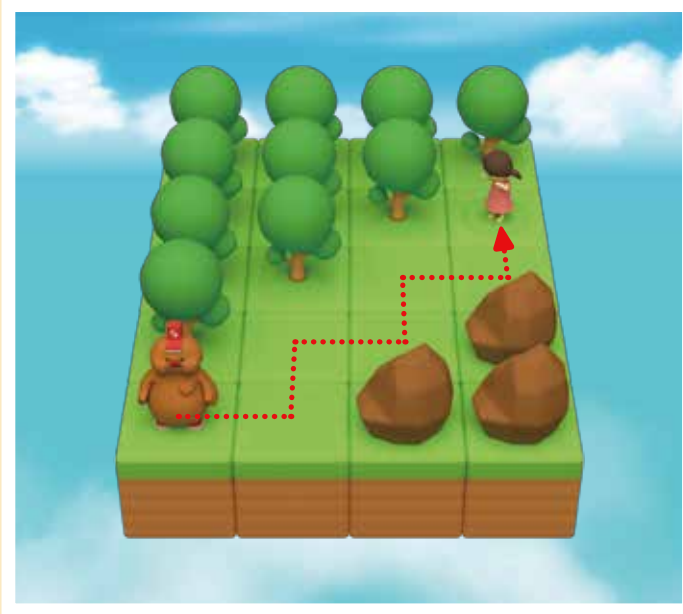
学べること 2つのアクションを繰り返す



SEQUENCE



LOOP



ループの中には、あらゆる命令を
入れることができます。



解答例 A

模範解答です。



解答例 B

他のループを使って
みましょう。



8

だんだんのだんめん

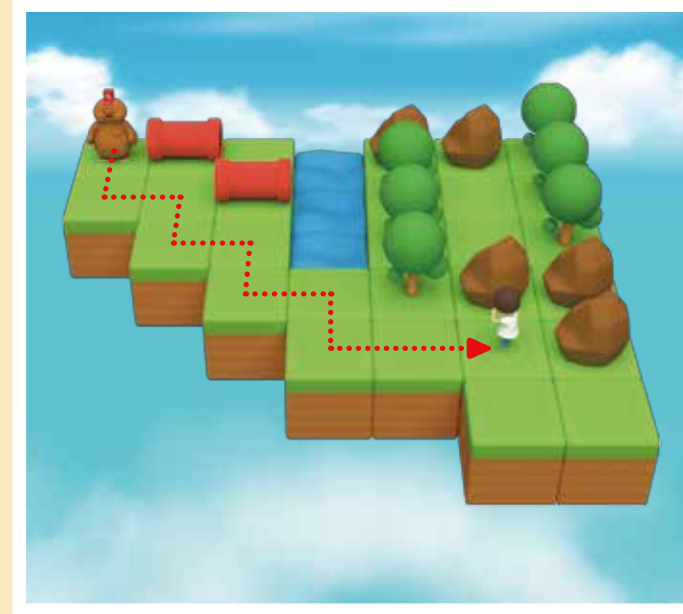
学べること 2つのアクションを繰り返す



SEQUENCE



LOOP



ループを使って解く場合は、最後の「右にうごく」を
忘れないように気をつけましょう。



解答例 A

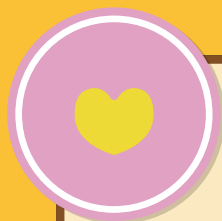
模範解答です。



解答例 B

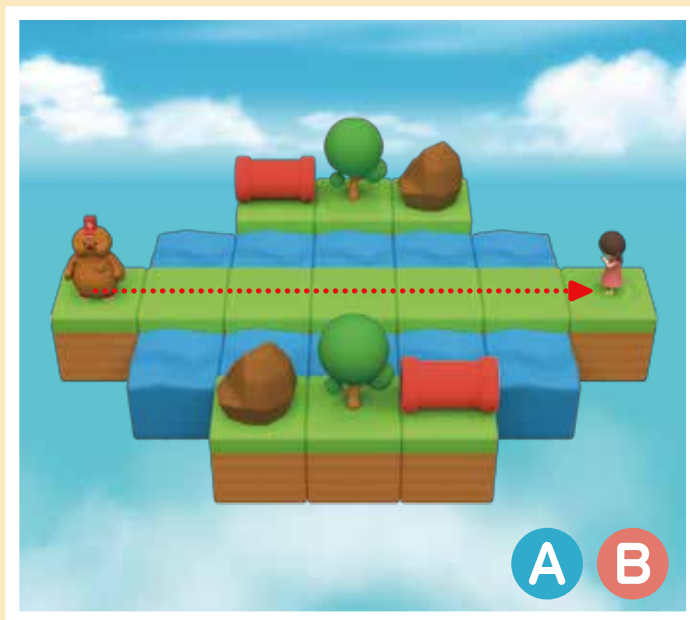
裏道を通って
みましょう。





ふしぎのグリコ

学べること RANDOM



「ランダム」といっても、同じ動作が
続けて起こることもあります。



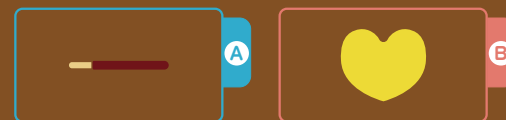
解答例 A

お手本通りの
解き方です。



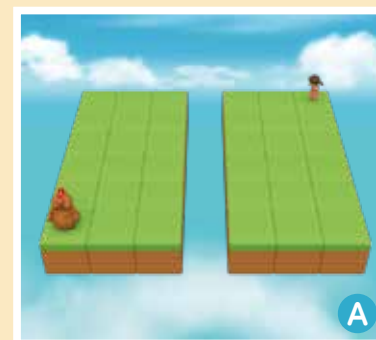
解答例 B

ボタンにランダムを
いれて遊んでみましょう。



はらっぱのぼうけん

★ ポッキーを8つとビスコを1つだけつかう



自由度が高いステージです。
色々な解き方でクリアしてみましょう。

解答例



★の解答



3回目のループの途中で、A ボタンを押しましょう。



くうちゅうていえん

★ ポッキーは2つしかつかわない



少年がいるブロックに
うまくジャンプしましょう。

解答例



★の解答



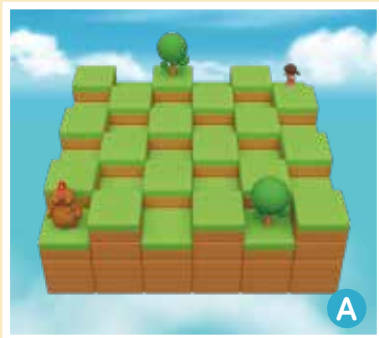
「とびこえる」を使って移動しましょう。



1-3

でこぼこみちをいく

★ おかしを3つだけつかう



ループやボタンの使い方を工夫して、
自分なりの解き方でクリアしてみましょう。

解答例



★の解答



ボタンを活用すれば、
少ない数のおかしでもクリアできます。

1-4

ハートのグリコ

★ アーモンドピークをつかわない



アーモンドピークルートとビスコルート、
どちらもクリアしてみましょう。

解答例



★の解答



連続読み込みを利用して、
簡単にループを2つ作ってみましょう。



1-5

けいこくのさき

★ ポッキーは7つしかつかわない + ボタンをつかわない



かなり難易度が高いステージです。
一歩ずつゴールを目指しましょう。

解答例



★の解答

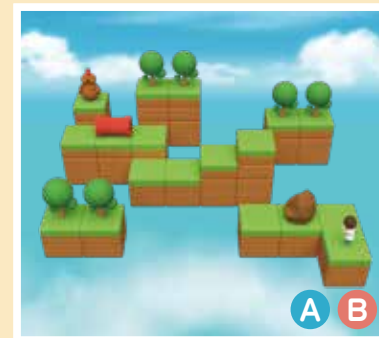


複雑なループにチャレンジしてみましょう。

1-6

そらのさんぽみち

★ ポッキーは7つしかつかわない + ボタンにポッキーをいれない



うまく繰り返しのパターンを
見つけて進みましょう。

解答例



★の解答



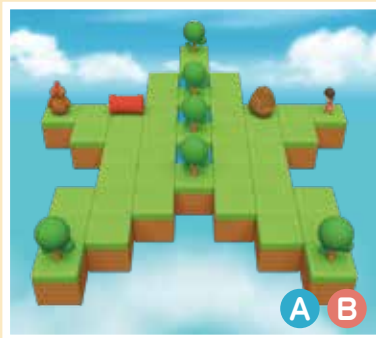
ドカンと段差の手前が、ボタンを押すタイミングです。



2-1

いちばんぼし

★ おかしを4つだけつかう

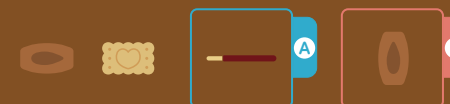


まっすぐ横に進んだり、下の道を通ってみたり、色々な解き方をしてみましょう。

解答例



★の解答

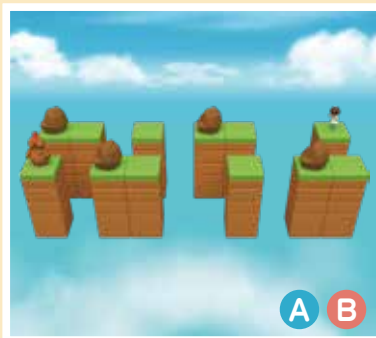


最初に小さくなった後で、ボタンを使って右に動いてみましょう。

2-2

大きくなってもみがるだぜ

★ おかしを6つだけつかう



大きなハグハグであれば、「とびこえる」で岩を壊して進むことができます。

解答例



★の解答



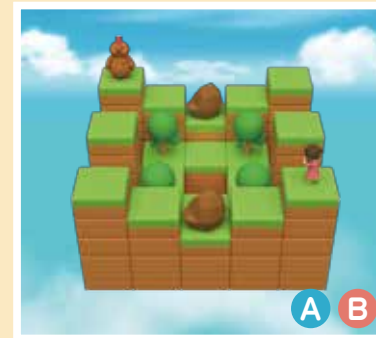
最初に大きくなったら、あとはタイミングを見極めてボタンを押しましょう。



2-3

あなに気をつけろ

★「とびこえる」は1つしかつかわない
+「とびこえる」はボタンにいけない

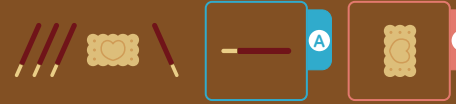


ビスコを駆使して進みましょう。

解答例



★の解答

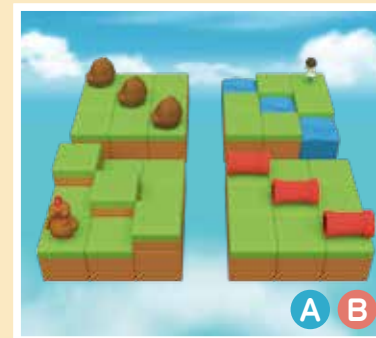


2回目のループの途中でAボタンを押すのがポイントです。

2-4

4つのくに

★「右にうごく」と「上にうごく」は1つずつしかつかわない
+ボタンにはビスコを1つだけ入れる



4つのエリアを通過してクリアしてみましょう。

解答例



★の解答



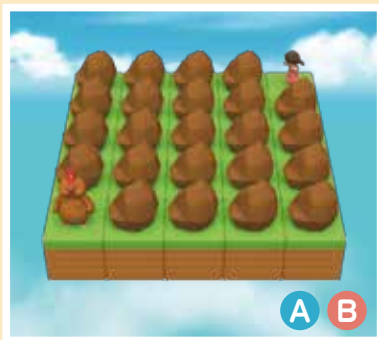
3回目と4回目のループの途中でBボタンを押すのがポイントです。



2-5

きぶんそうかい

★ おかしを3つだけつかう

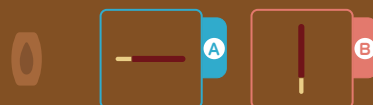


思いっきり岩を壊して
進んでいきましょう。

解答例



★の解答

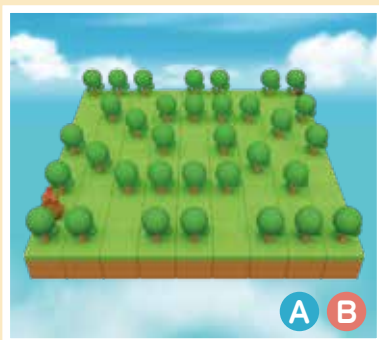


A・B ボタンを方向指示キーのように
使ってみましょう。

2-6

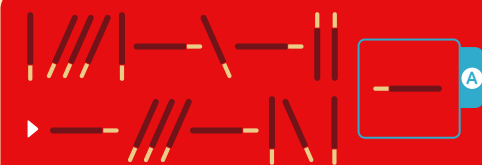
まよったぞ

★ ポッキーを6つだけつかう

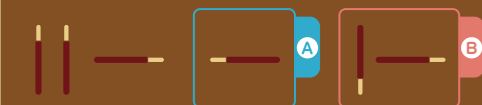


ゴールに向かって地道に一歩ずつ、
進んでいきましょう。

解答例



★の解答



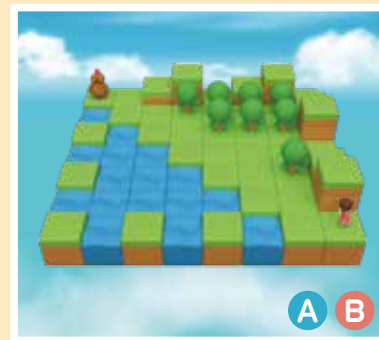
移動のパターンをうまくみつけると、
少ないおかしの数でクリアできます。



3-1

3つのみち

★ ポッキーを1つとビスコを1つだけつかう



3つのルートで
クリアしてみましょう。

解答例



★の解答

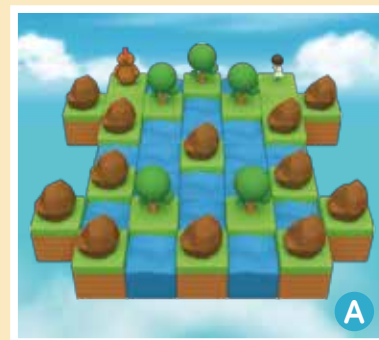


ハグハグが左下のマスに来た時に、
方向転換をしましょう。

3-2

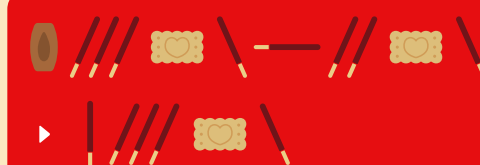
ぐるっとひとまわり

★ おかしを4つだけつかう



ゴールが近くに見えるようで、
実はぐるっと一回りする必要があります。

解答例



★の解答



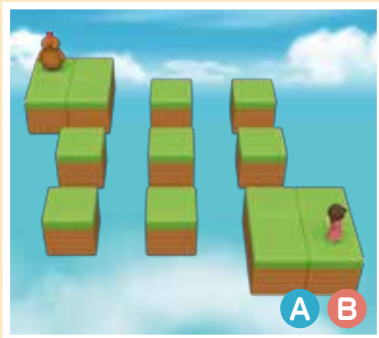
ハグハグが左下に来た時と、右下に来た時、
2回の方向転換をしましょう。



3-3

空をまたにかける

★ おかしを4つだけつかう

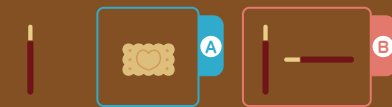


「とびこえる」を駆使してクリアしましょう。

解答例



★の解答

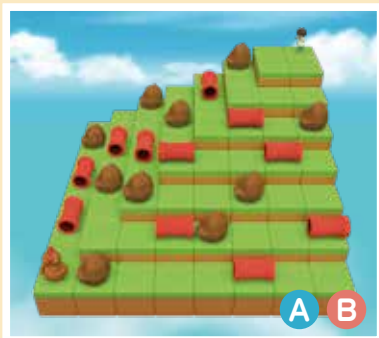


ハグハグが右上のマスに来た時に、下向きに方向転換をしましょう。

3-4

山のぼり

★ おかしはかならず、同じむきで2つずつつかう



繰り返しになるパターンをうまくみつけて、自分なりの解き方でクリアしてみましょう。

解答例



★の解答



最初に1マス上に移動したあと、ボタンを4回押せばクリアできます。



3-5

ぐるぐるぐる

★ おかしを5つだけつかう



ハグハグは1段ずつしか段差をのぼれません。一歩ずつのぼっていきましょう。

解答例



★の解答

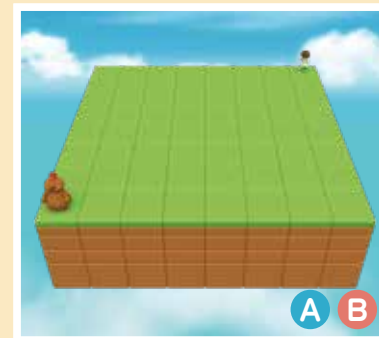


移動と「のぼる」を繰り返して、タイミングよくのぼっていきましょう。

3-6

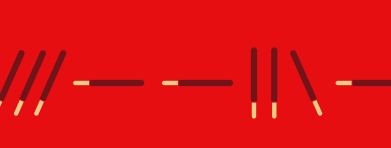
じゅうじかん

★ ポッキーを2つだけつかう

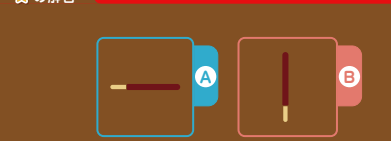


自由度が高いステージです。自分なりの解き方でクリアしてみましょう。

解答例



★の解答



A・B ボタンを方向指示キーのように使ってみましょう。

よくある質問

- ？ 使えるおかしを教えてください。
- ！ ビスコ・アーモンドピーク・ポッキー・アソビグリコをご使用ください。その他のおかしは、GLICODEで使うことはできません。
- ？ アソビグリコを持っていません。
- ！ アソビグリコを使うステージもありますが、持っていなくてもクリアすることは可能です。
- ？ おかしを正しく読み込みません。
- ！ ご使用になる環境によっては、おかしを正しく読み込めないことがあります。いくつかの原因が考えられますので、「おかしの読み込み方」(P.21)をごらんください。
- ？ 操作方法を詳しくおしえてください。
- ！ 「操作方法」(P.19)をごらんください。
- ？ おかしを全部テーブルの上にのせることができません。
- ！ 3種類のおかしを使う応用コースでは、おかしを何回かに分けて撮影できます。テーブルの上に少しずつおかしを並べて遊んでください。
- ？ 遊べないステージがあります。
- ！ すべてのステージを遊ぶためには、ビスコ・アーモンドピーク・ポッキーの3種類のおかしを用意してください。3種類のおかしを使う応用コースは、ビスコ・アーモンドピーク・ポッキーのステージをすべてクリアすると進めるようになります。
- ？ クリアできないステージを飛ばして、次に進みたいです。
- ！ ステージを飛ばして次に進むことはできません。がんばってクリアしてみてください。

推奨端末について

推奨環境

- OS
Android 5.0 以上 / iOS 9 以上
- 推奨スマートフォン端末
 - Android
Nexus 5 / Nexus 5X / Nexus 6P / Xperia Z4 SO-03G / Xperia Z4 SOV31 / Xperia Z5 SO-01H / Xperia Z5 SOV32 / Xperia Z5 501SO / Xperia Z5 Compact SO-02H / Galaxy S4 SC-04E / Galaxy S5 SC-04F / Galaxy S6 SC-05G / Galaxy S6 edge SC-04G / Galaxy S6 edge 404SC / Galaxy S7 edge SC-02H / Galaxy S7 edge SCV33 / AQUOS ZETA SH-01G / AQUOS ZETA SH-01H / AQUOS EVER SH-04G / AQUOS SERIE SHL25 / AQUOS SERIE SHV32 / arrows NX F-04G / Disney Mobile on docomo DM-01G
 - iOS
iPhone 5 / iPhone 5c / iPhone 5s / iPhone SE / iPhone 6 / iPhone 6 Plus / iPhone 6s / iPhone 6s Plus
- 推奨タブレット端末
 - Android
Nexus 7 (2013) / Nexus 9 / Xperia Z2 Tablet SO-05F / Xperia Z2 Tablet SOT21 / Xperia Z4 Tablet SO-05G / AQUOS PAD SH-05G / dtab d-01H / LAVIE Tab E TE508/BAW / Qua tab 01 KYT31 / Qua tab 02 HWT31
 - iOS
iPad Pro / iPad Air 2 / iPad mini 4 / iPod touch 6

それぞれの商品の原材料に含まれるアレルギー物質

	ビスコ	ALMOND PEAK CHOCOLATE	POCKY CHOCOLATE	グリコ (キャラメル)
卵		●	●	
乳	●	●	●	●
小麦	●	●	●	●
そば				
ピーナッツ		●	●	
エビ				
カニ				
あわび				
いか				
いくら				
オレンジ				
キウイフルーツ				
牛肉				
くるみ				
さけ				
さば				
大豆		●	●	
鶏肉				
豚肉				
まつたけ				
もも				
やまいも				
りんご				
ゼラチン				
バナナ				
魚介類				
カシューナッツ				
ごま				

※本マニュアルに表示しているパッケージのおかしに関するアレルギー表示となります。他のパッケージのものとは異なる場合があります。



学べること



SEQUENCE

順番に実行

プログラミングでは必ず、
決められた順番に1つずつ
命令が実行されます。



のぼる とびこえる とびこえる
左から順番に1つずつ実行される



IF

場合分け

「もし〇〇だったら、
××をする。」というように、
様々な場合に分けた命令を
つくることができます。



LOOP

繰り返し

同じ命令を
繰り返すことができます。



RANDOM

ランダム

決められた命令の中から、
どれか1つを無作為に
選んで実行します。

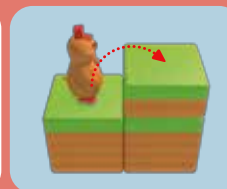


おかしのルール

ビスコ



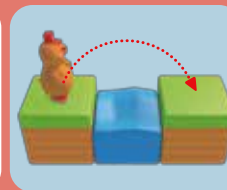
のぼる



段差を一段のぼる



とびこえる

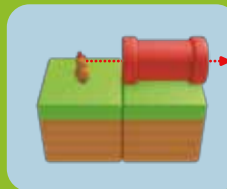


川と地面を1マスとびこえる

ALMOND PEAK CHOCOLATE



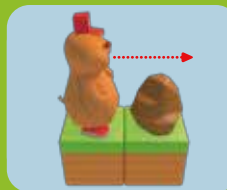
小さくなる



小さくなってドカンを通れる



大きくなる

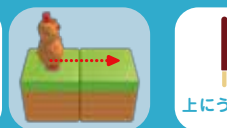


大きくなって岩を壊せる

POCKY CHOCOLATE



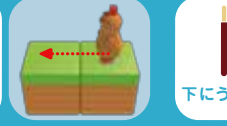
右にうごく



上にうごく



左にうごく



下にうごく



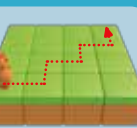
自由な方向に動く



くりかえしのはじまり



くりかえしのおわり



斜めのポッキーではさむと、同じ命令を繰り返す

グリコ



????

何が起きるかな？



ちゅうがえり



スピン



かくれんぼ



いっかいてん



うらがえす