

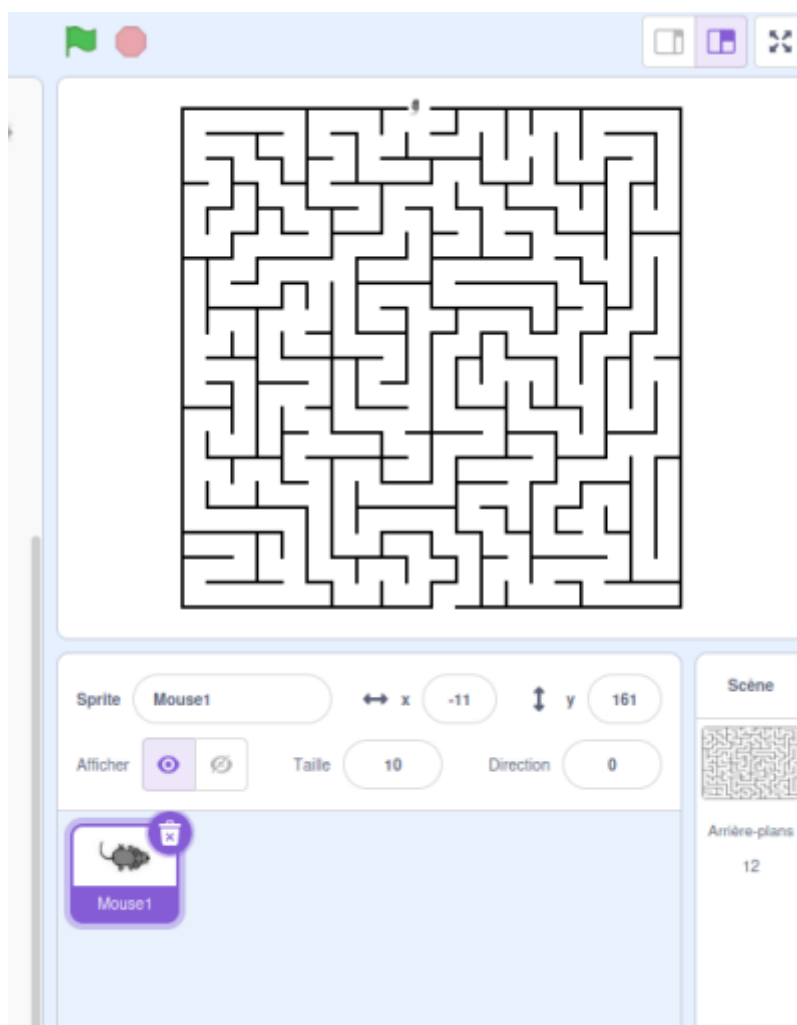
# Création Jeux Scratch 3

## Création d'un Labyrinthe scratch3

Exemples d'images de Labyrinthe

[Création de labyrinthes](#)

**Taille du costume "Souris"**



**Programme en mode bloc**



```
quand le drapeau vert est cliqué
  basculer sur l'arrière-plan 20 by 20 orthogonal maze2
  aller à x: 7 y: -171
  mettre déplacementAv à 2
  mettre déplacementAR à -2
  répéter indéfiniment
    si touche flèche droite pressée ? alors
      ajouter déplacementAv à x
      si couleur ● touchée ? alors
        ajouter déplacementAR à x
    si touche flèche gauche pressée ? alors
      ajouter déplacementAR à x
      si couleur ● touchée ? alors
        ajouter déplacementAv à x
    si touche flèche haut pressée ? alors
      ajouter déplacementAv à y
      si couleur ● touchée ? alors
        ajouter déplacementAR à y
    si touche flèche bas pressée ? alors
      ajouter déplacementAR à y
      si couleur ● touchée ? alors
        ajouter déplacementAv à y
    si ordonnée y > 160 alors
      dire C'est gagné! pendant 2 secondes
```

labyrinthe001.sb3.tar

**Enlever .tar**

labyrinthetimer001sb3.tar

**Enlever .tar**

labyrinthetimer002.sb3.tar

**Enlever .tar**

labyrinthetimer002t12.sb3.tar

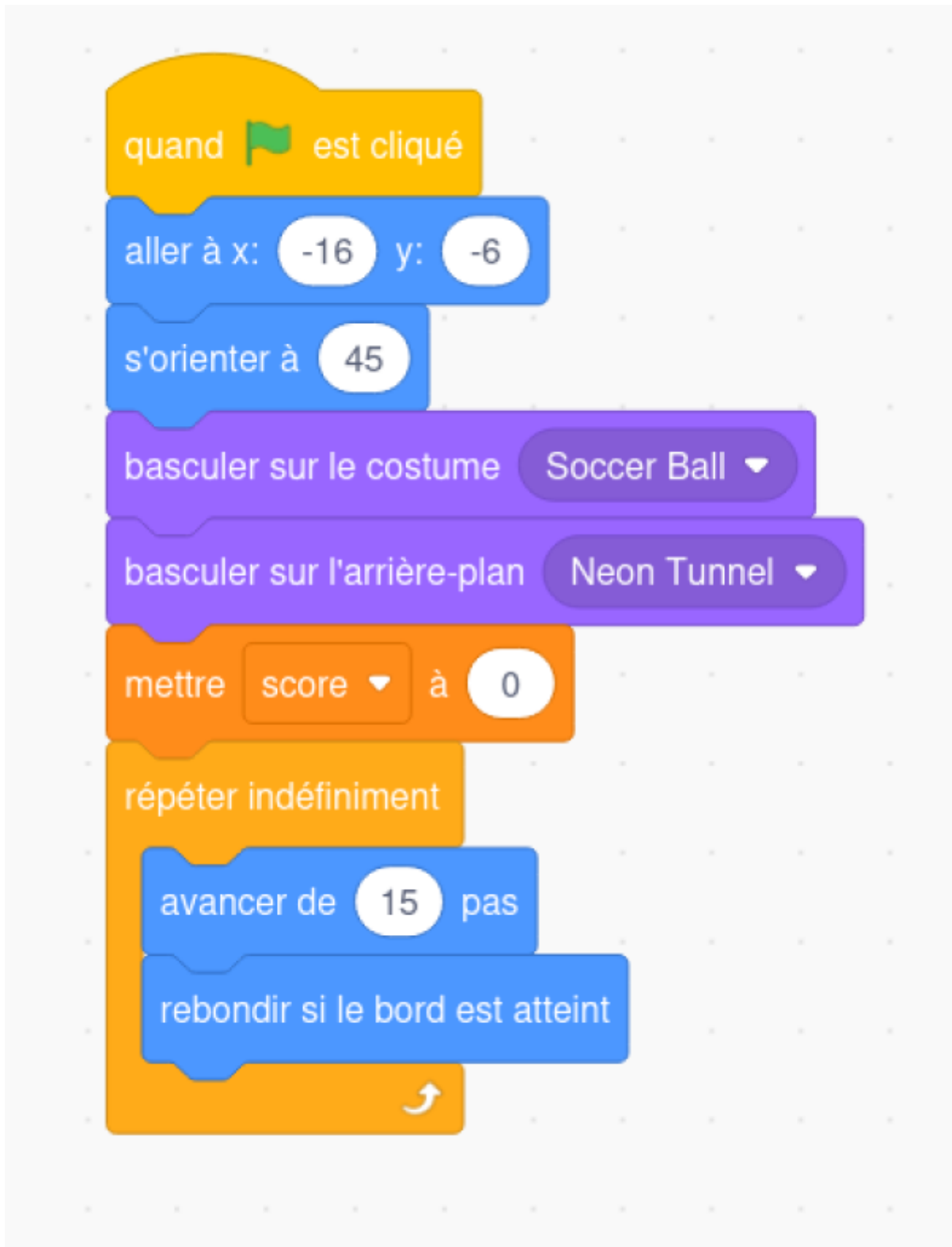
**Enlever .tar**

## **Jeux Pong simplifié**

[Idées pour creer un jeu de pong FR](#)

**Programme ballon**

```
quand le drapeau est cliqué
  répéter indéfiniment
    montrer
    si touche le Paddle ? alors
      ajouter 1 à score
      jouer le son Glug
      tourner de nombre aléatoire entre 170 et 190 degrés
      avancer de 15 pas
      attendre 0.5 secondes
      si score = 5 alors
        arrière-plan suivant
        jouer le son Rip jusqu'au bout
      si score = 10 alors
        arrière-plan suivant
        jouer le son Rip jusqu'au bout
    si touche le Line ? alors
      cacher
      jouer le son Oops jusqu'au bout
      stop tout
```



## Programme raquette



### Programme complet

[Enlever .tar](#) [pong003.sb3.tar](#)

[Enlever .tar](#) [pong004.sb3.tar](#)

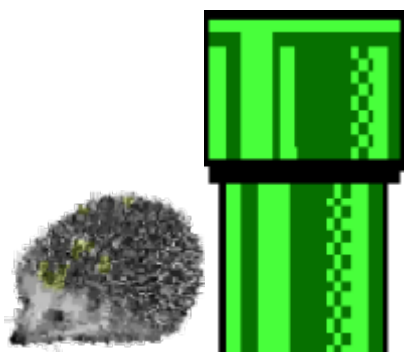
## Jeu Mario simplifié

### Costumes



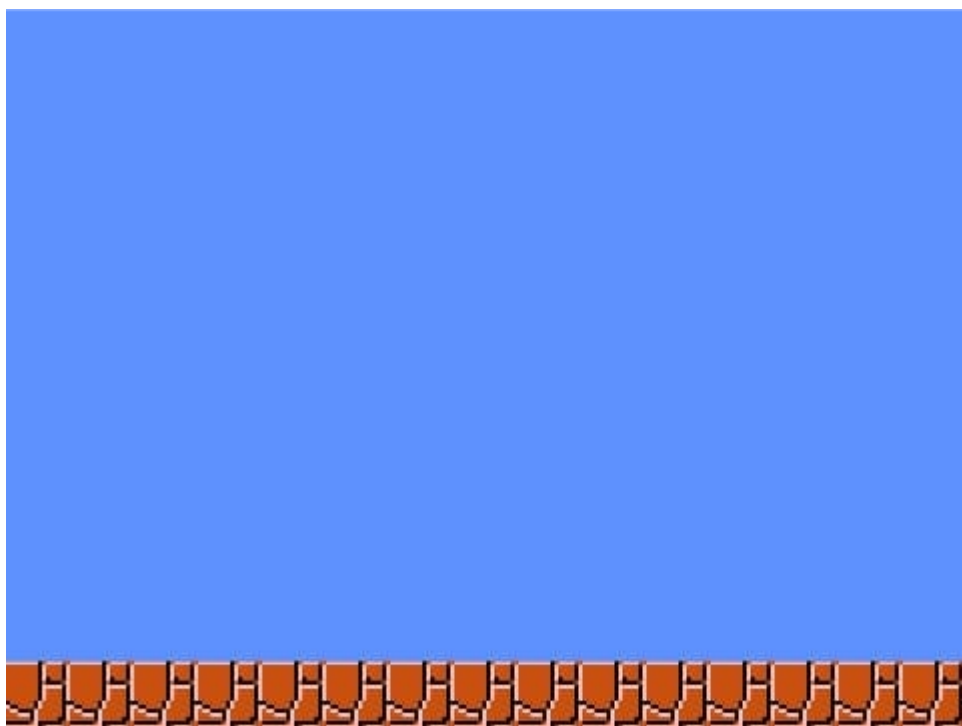
mario.zip

## Obstacles



obstacles.zip

## Fond ecran



## Programmes Mario

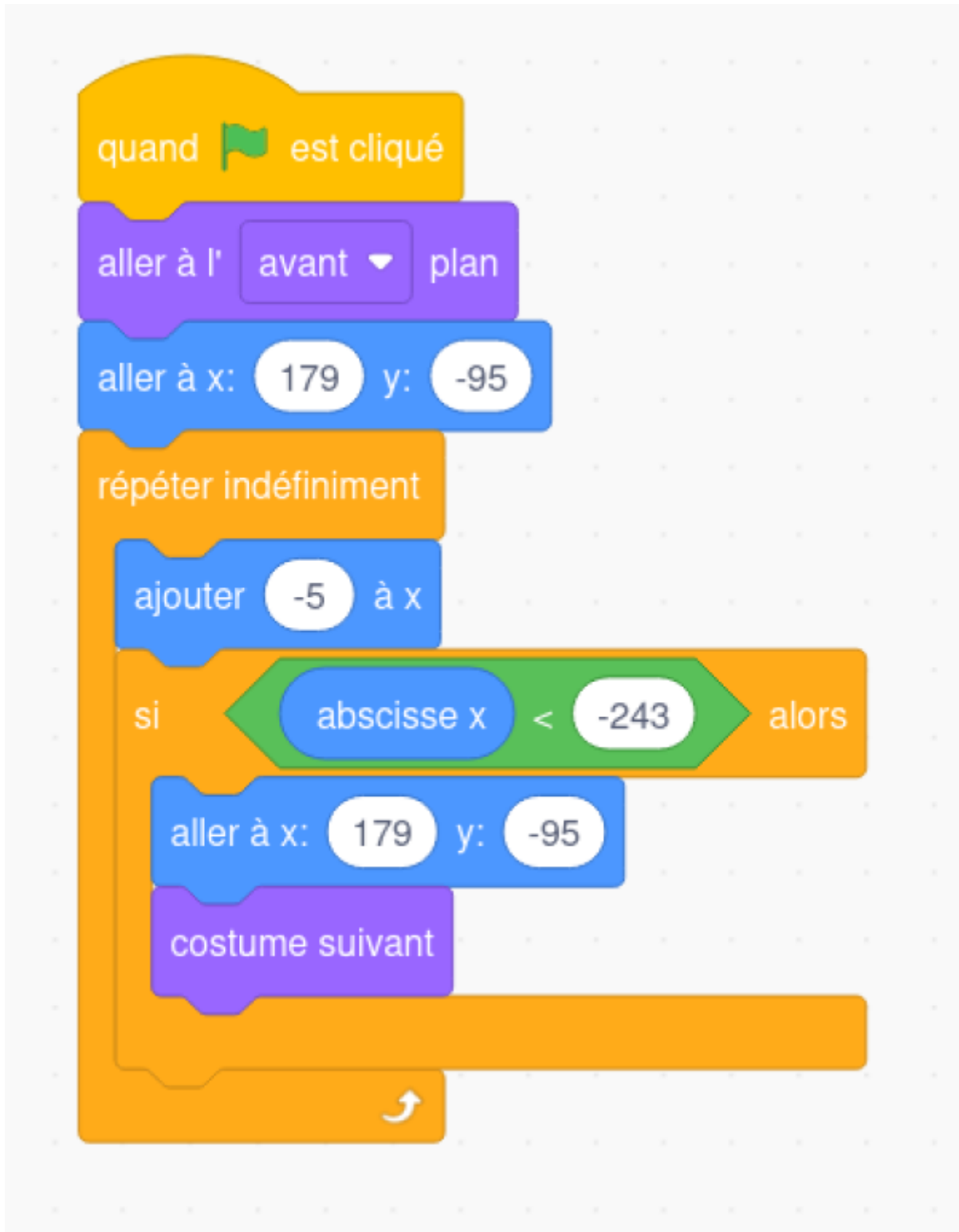
```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -186 y: -90
  basculer sur le costume MarioR01_ATT
  aller à l'avant plan
  mettre saut à 0
  répéter indéfiniment
    si touche le obstacle002 ? alors
      stop tout
```

The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block. This is followed by a blue 'go to x: -186 y: -90' block. Next is a purple 'switch to costume' block with 'MarioR01\_ATT' selected. Then a purple 'go to front' block. An orange 'set jump to 0' block follows. The script then enters an orange 'repeat forever' loop. Inside the loop is a blue 'if touches obstacle002?' block. If true, it contains an orange 'stop all' block. The loop ends with a white arrow icon.



```
quand le drapeau est cliqué
répéter indéfiniment
  si touche flèche haut pressée ? alors
    mettre saut à 15
    basculer sur le costume MarioR02_SAUT
    répéter 31 fois
      ajouter saut à y
      ajouter -1 à saut
      ajouter 5 à x
    basculer sur le costume MarioR03_Av
  si touche flèche gauche pressée ? alors
    s'orienter à 90
    ajouter -60 à x
    envoyer à tous message1
    basculer sur le costume MarioR03_Ret
    attendre 0.15 secondes
    basculer sur le costume MarioR01_ATT
  si touche flèche droite pressée ? alors
    s'orienter à 90
    ajouter 60 à x
    envoyer à tous message1
    basculer sur le costume MarioR03_Av
    attendre 0.15 secondes
    basculer sur le costume MarioR01_ATT
```

## Programmes Obsctacles

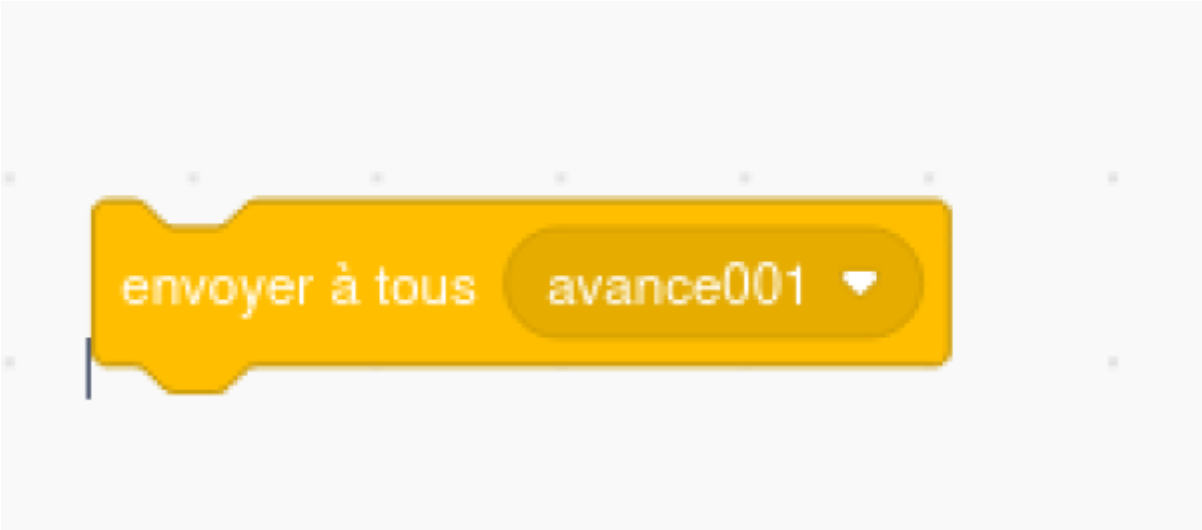


## Programmes Fond ecran 1



### Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!



sous programme avance

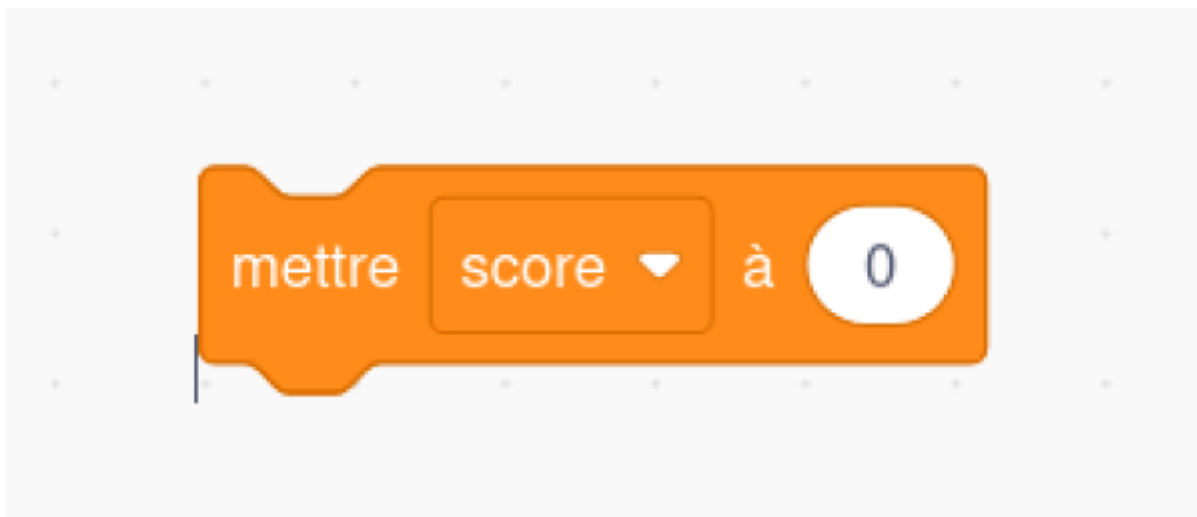


## Score

Dans le programme obstacle

```
quand [drapeau vert] est cliqué
  aller à l'avant plan
  aller à x: 179 y: -95
  répéter indéfiniment
    ajouter avance à x
    si (abscisse x < -243) alors
      aller à x: 179 y: -95
      costume suivant
      envoyer à tous avance001
      ajouter 1 à score
```

Ne pas oublier d'initialiser la variable score au début du programme Mario



From: <https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/> - **Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault**

Permanent link: [https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation\\_jeux&rev=1780576886](https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation_jeux&rev=1780576886)

Last update: **2026/06/04 14:41**

