

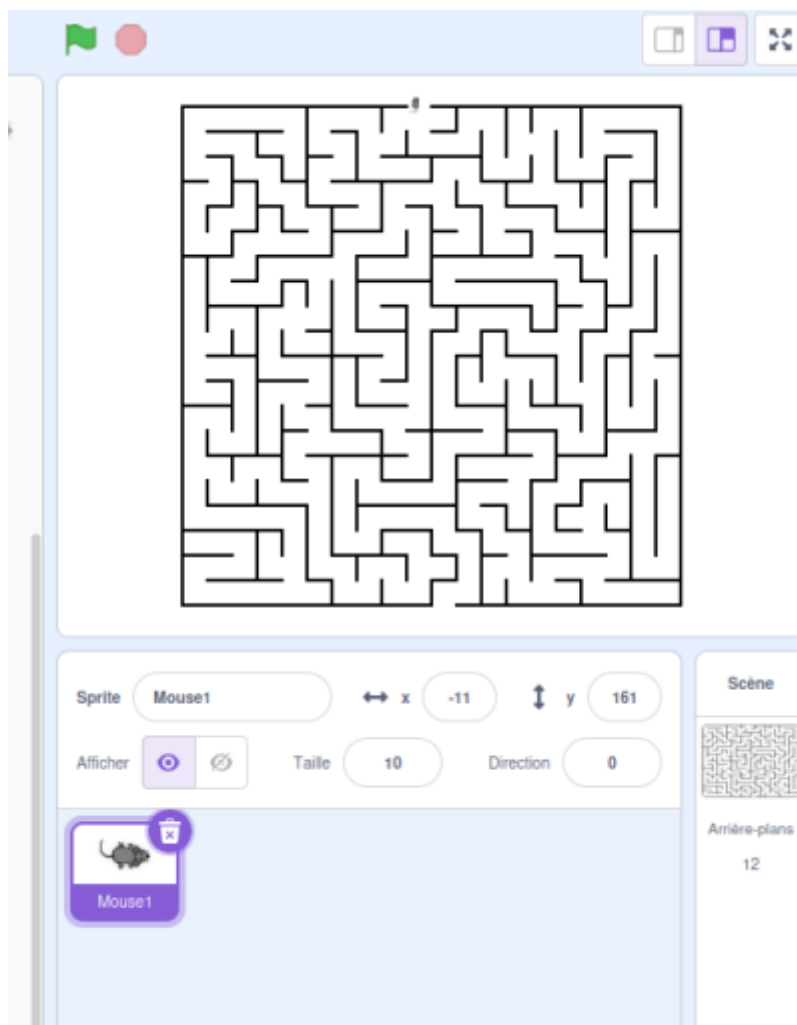
Création Jeux Scratch 3

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

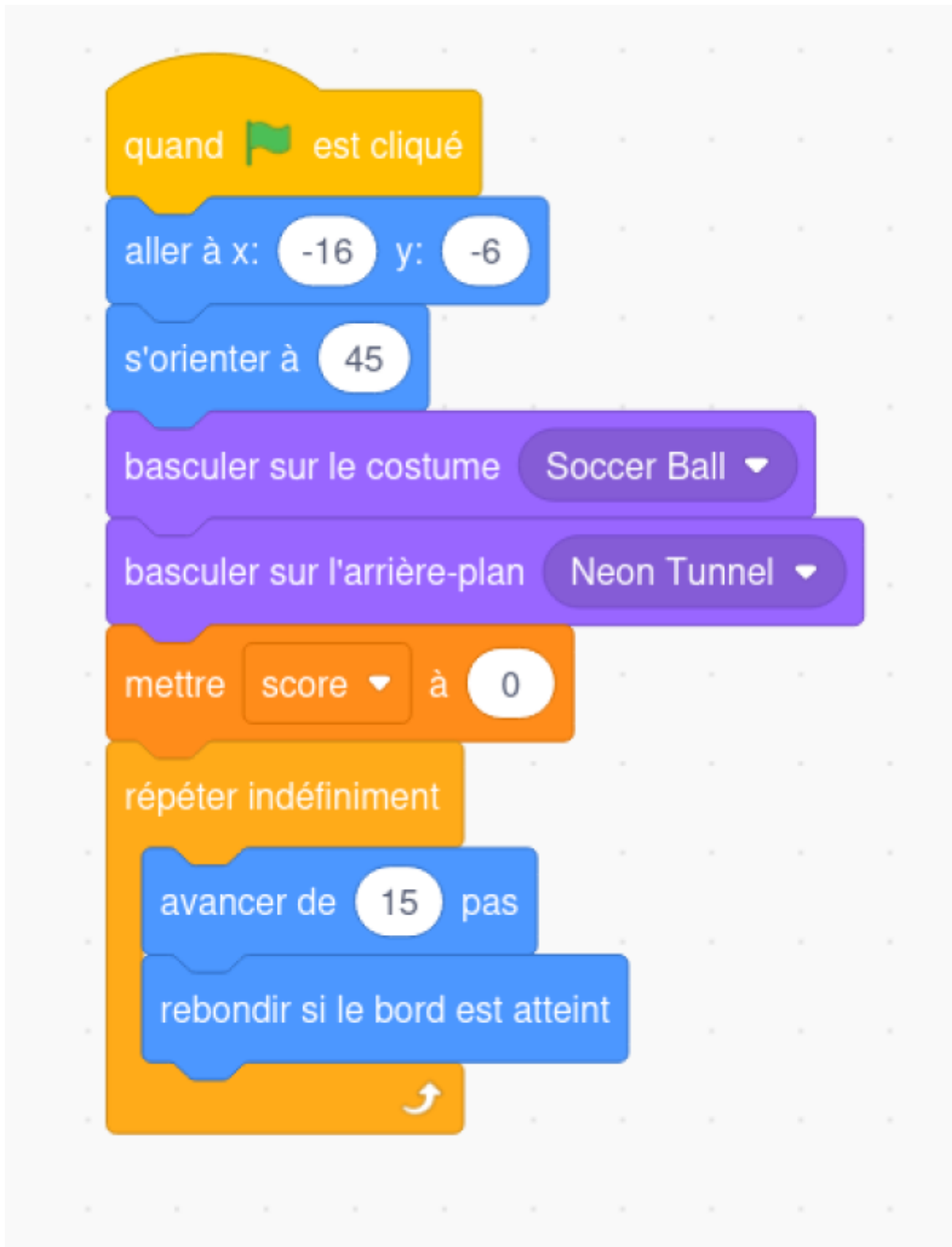
Enlever .tar

Jeux Pong simplifié

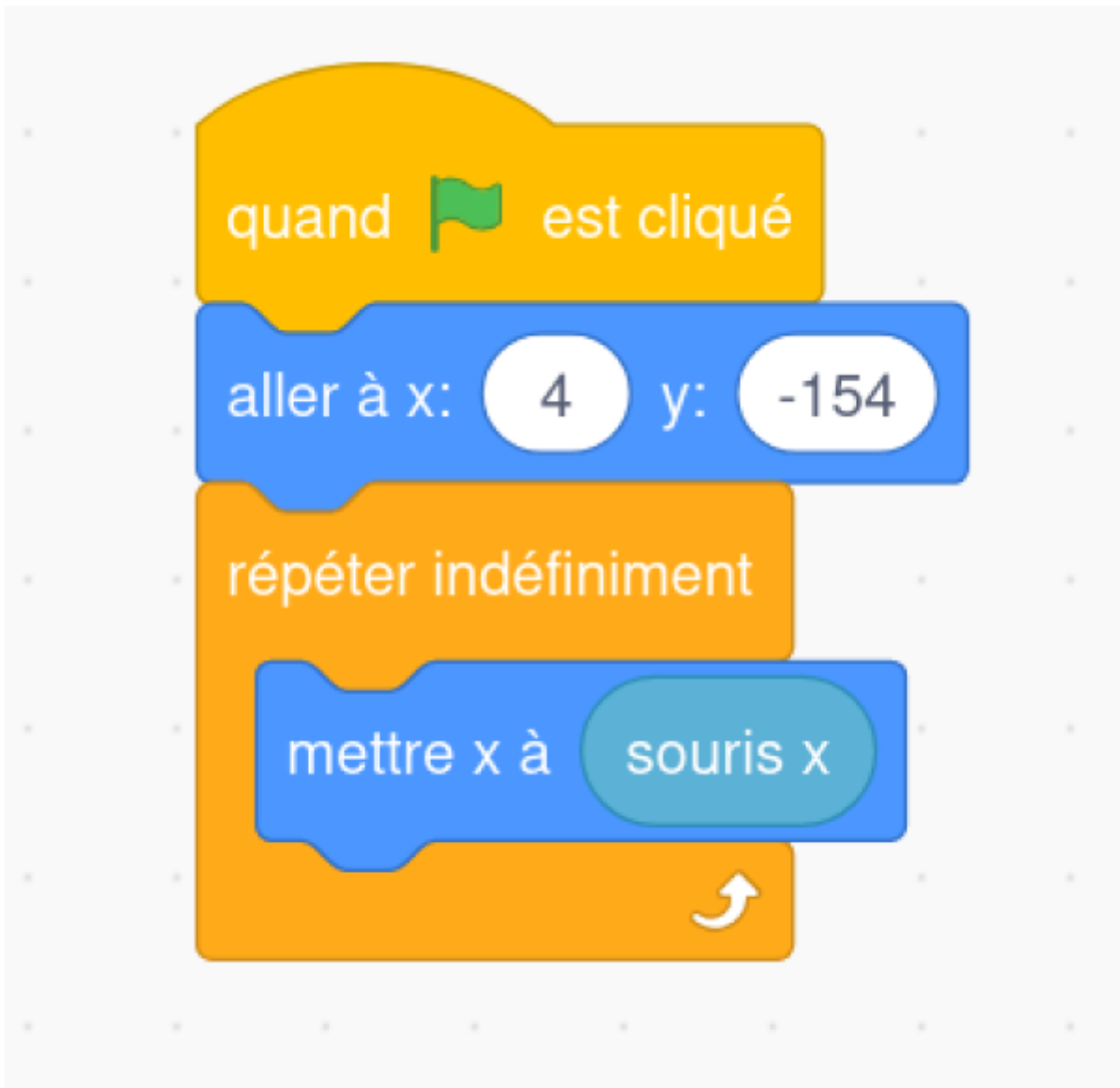
[Idées pour creer un jeu de pong FR](#)

Programme ballon

```
quand [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



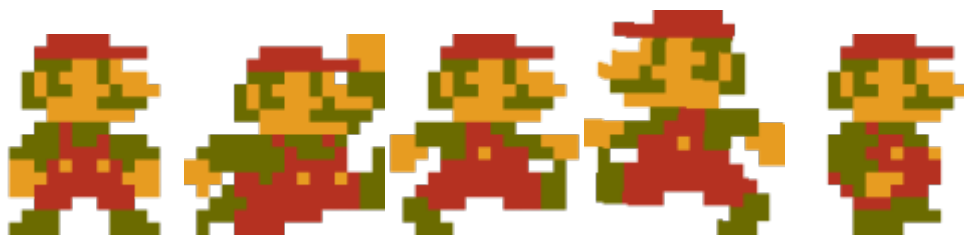
Programme complet

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

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

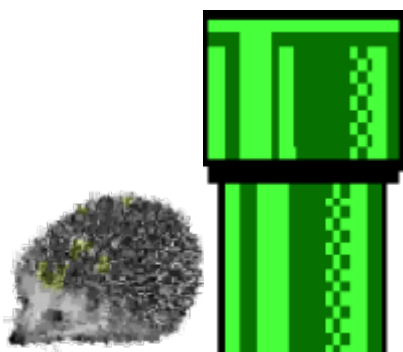
Jeu Mario simplifié

Costumes



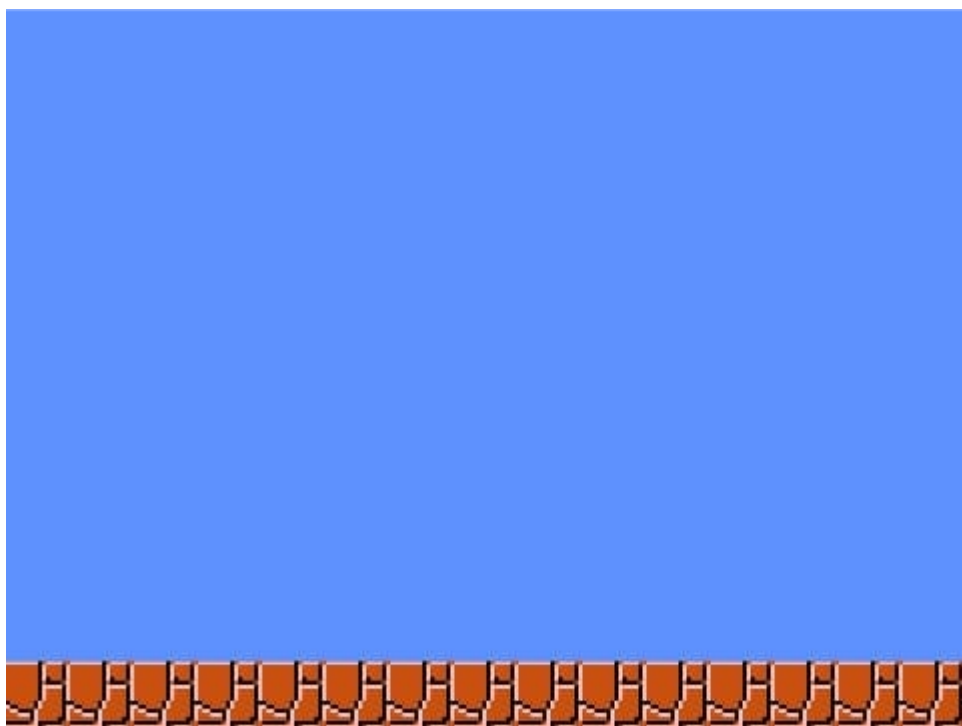
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



Programmes Mario

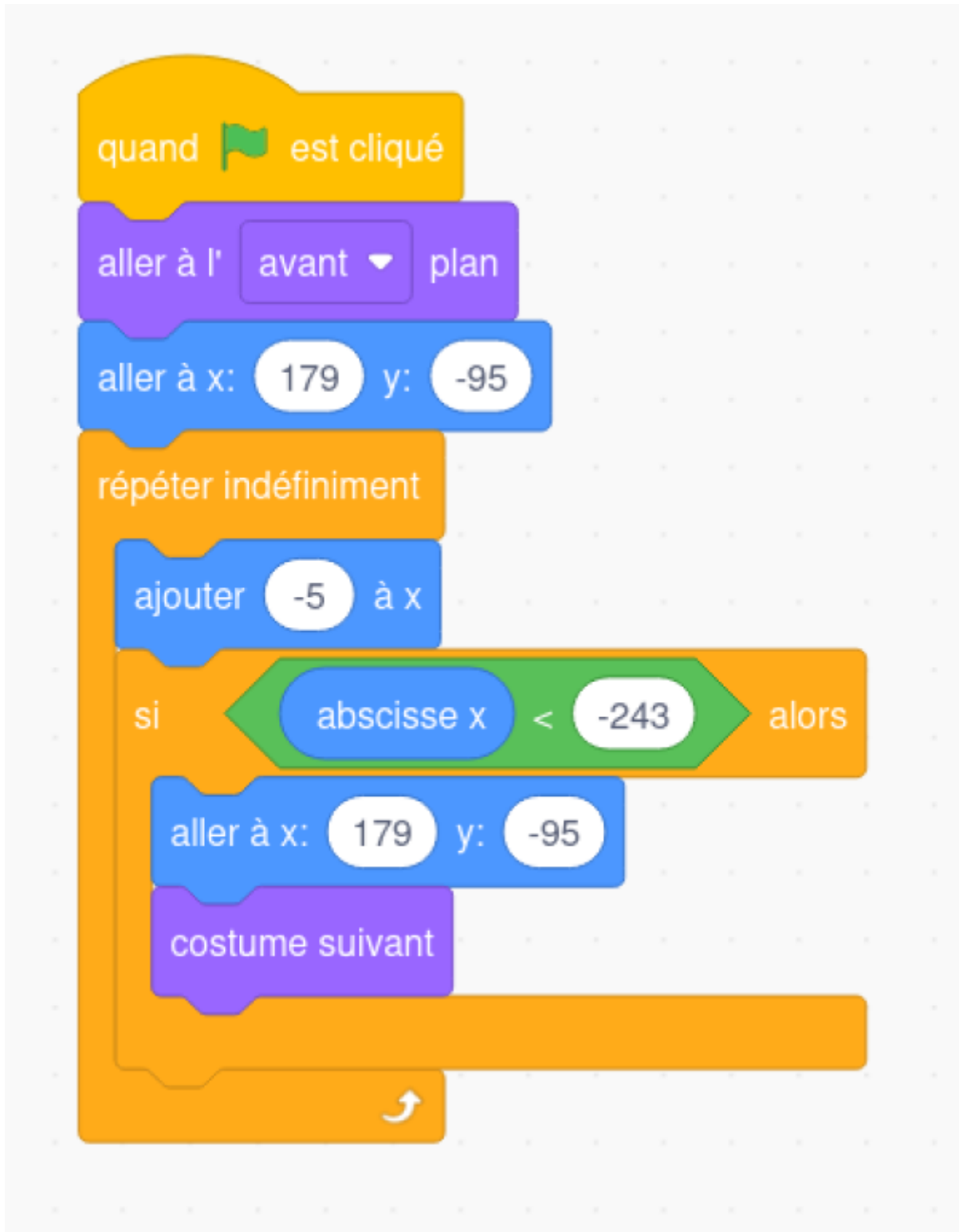
The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block. This is followed by a blue 'go to x: -186 y: -90' block. Next is a purple 'switch to costume' block with 'MarioR01_ATT' selected. Then a purple 'go to front view' block. An orange 'set jump to 0' block follows. The script then enters an orange 'repeat indefinitely' loop. Inside the loop is a blue 'if touches obstacle002?' block. If true, it contains an orange 'stop everything' block. The loop ends with a white arrow icon.

```
when green flag clicked
  go to x: -186 y: -90
  switch to costume MarioR01_ATT
  go to front view
  set jump to 0
  repeat indefinitely
    if touches obstacle002?
      stop everything
```

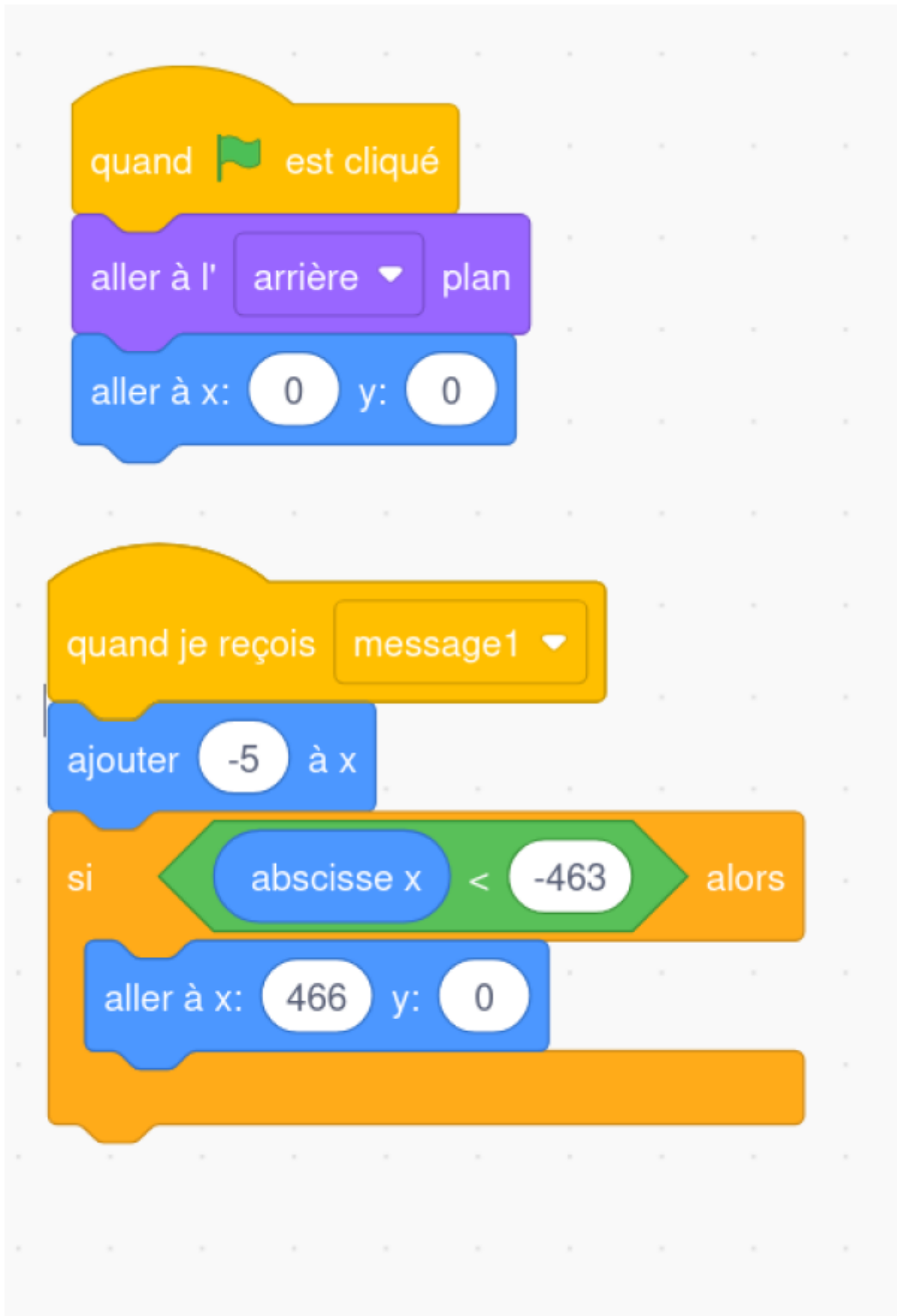


```
quand [drapeau] est cliqué
  répéter indéfiniment
    si [touche flèche haut ▼ pressée ?] alors
      mettre saut ▼ à 15
      basculer sur le costume MarioR02_SAUT ▼
      répéter 31 fois
        ajouter saut ▼ à y
        ajouter -1 à saut ▼
        ajouter 5 à x
      basculer sur le costume MarioR03_Av ▼
    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 !!!!

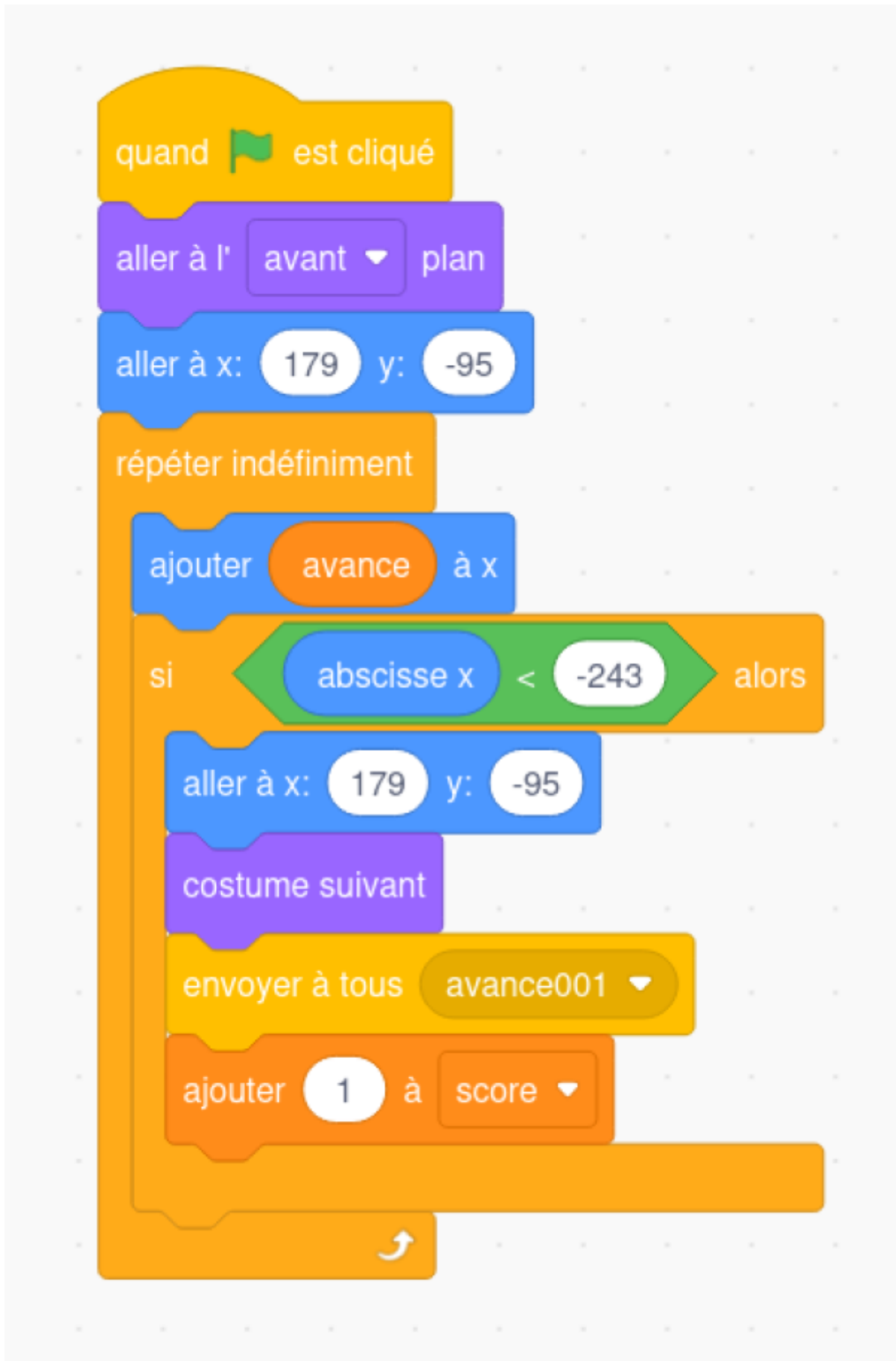


sous programme avance

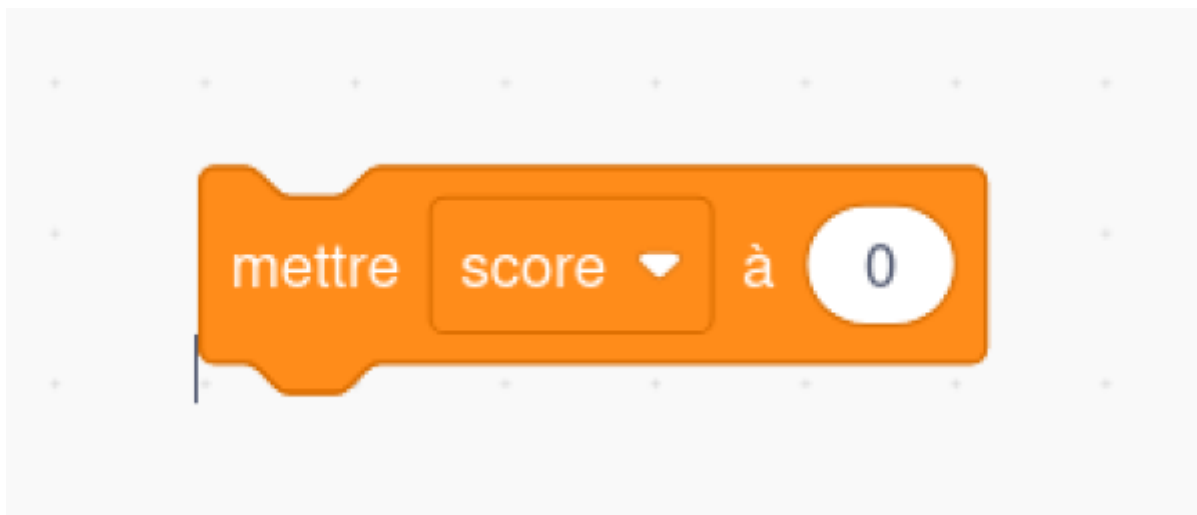


Score

Dans le programme obstacle



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



Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

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=1780649927

Last update: 2026/06/05 10:58

