

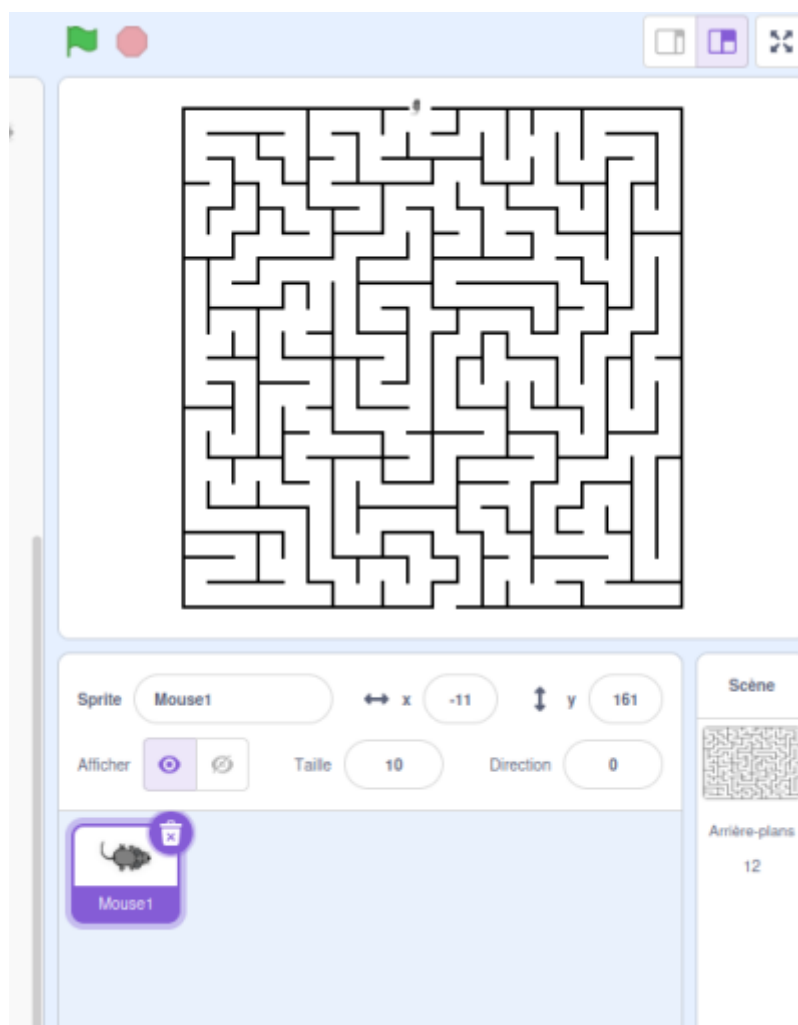
Création Jeux Scratch 3

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 deplacementAv à 2
  mettre deplacementAR à -2
  répéter indéfiniment
    si touche flèche droite pressée ? alors
      ajouter deplacementAv à x
      si couleur touchée ? alors
        ajouter deplacementAR à x
    si touche flèche gauche pressée ? alors
      ajouter deplacementAR à x
      si couleur touchée ? alors
        ajouter deplacementAv à x
    si touche flèche haut pressée ? alors
      ajouter deplacementAv à y
      si couleur touchée ? alors
        ajouter deplacementAR à y
    si touche flèche bas pressée ? alors
      ajouter deplacementAR à y
      si couleur touchée ? alors
        ajouter deplacementAv 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

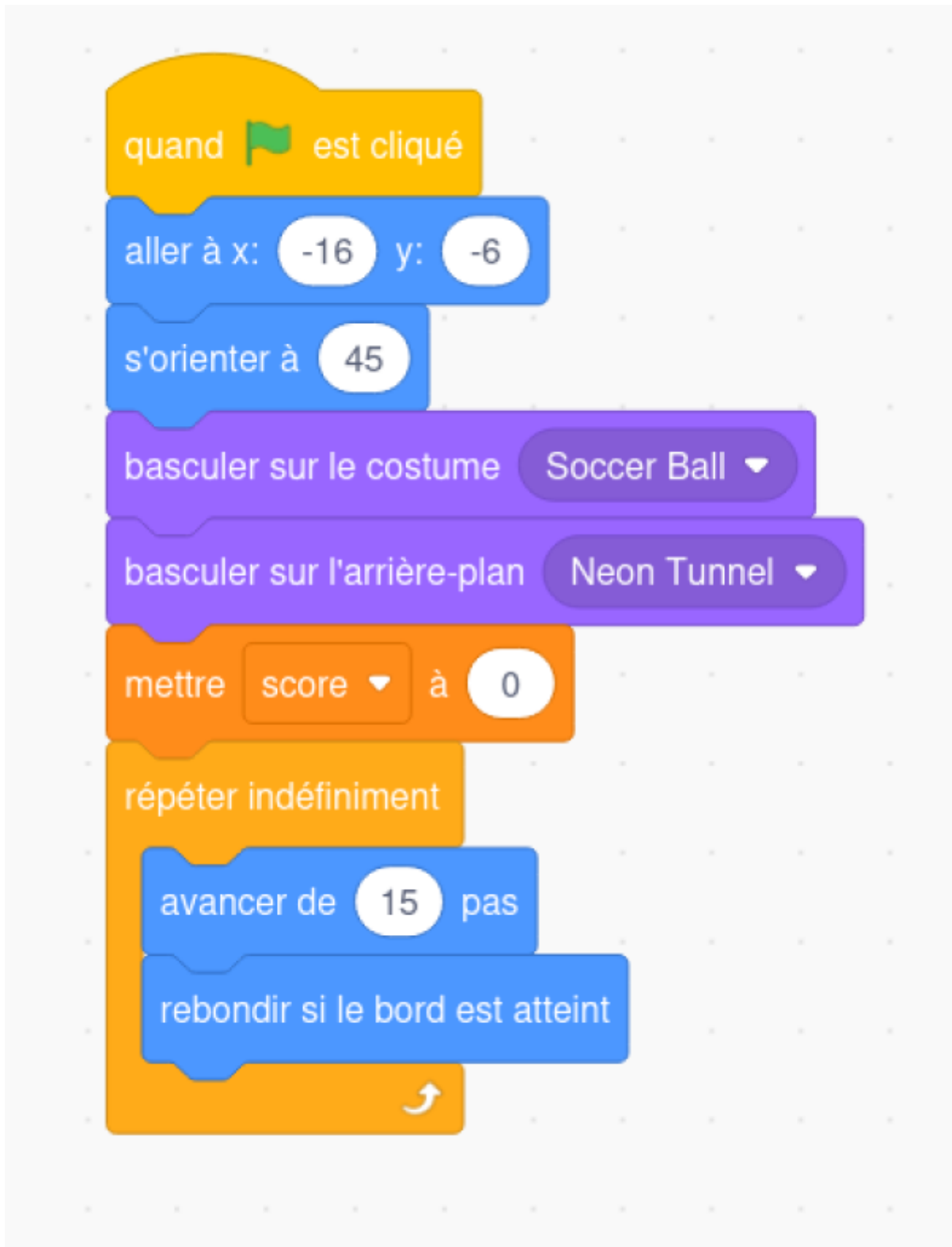
Jeux Pong simplifié

[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
```

The image shows a Scratch script for a game loop. It starts with a 'when green flag clicked' event block. This is followed by an 'infinite loop' block. Inside the loop, the first block is 'show'. Then, there is an 'if touches Paddle?' block. If true, it adds 1 to the score, plays the 'Glug' sound, rotates the object by a random angle between 170 and 190 degrees, moves forward 15 steps, and waits for 0.5 seconds. After the wait, there are two 'if score = 5?' and 'if score = 10?' blocks. If either is true, it switches to the next background and plays the 'Rip' sound until it finishes. Finally, there is an 'if touches Line?' block. If true, it hides the object, plays the 'Oops' sound until it finishes, and then stops everything.



Programme raquette



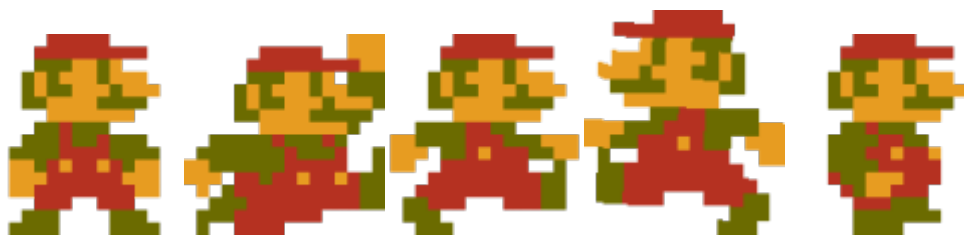
Programme complet

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

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

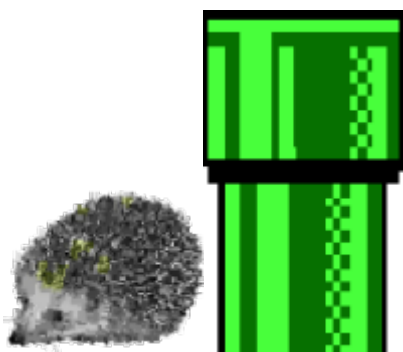
Jeu Mario simplifié

Costumes



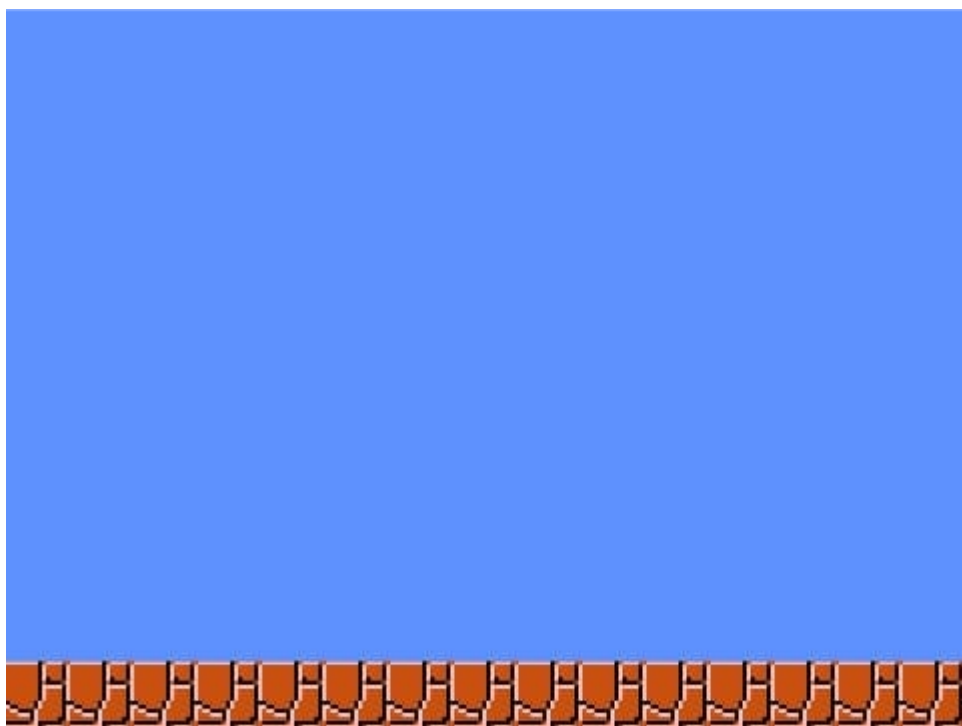
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



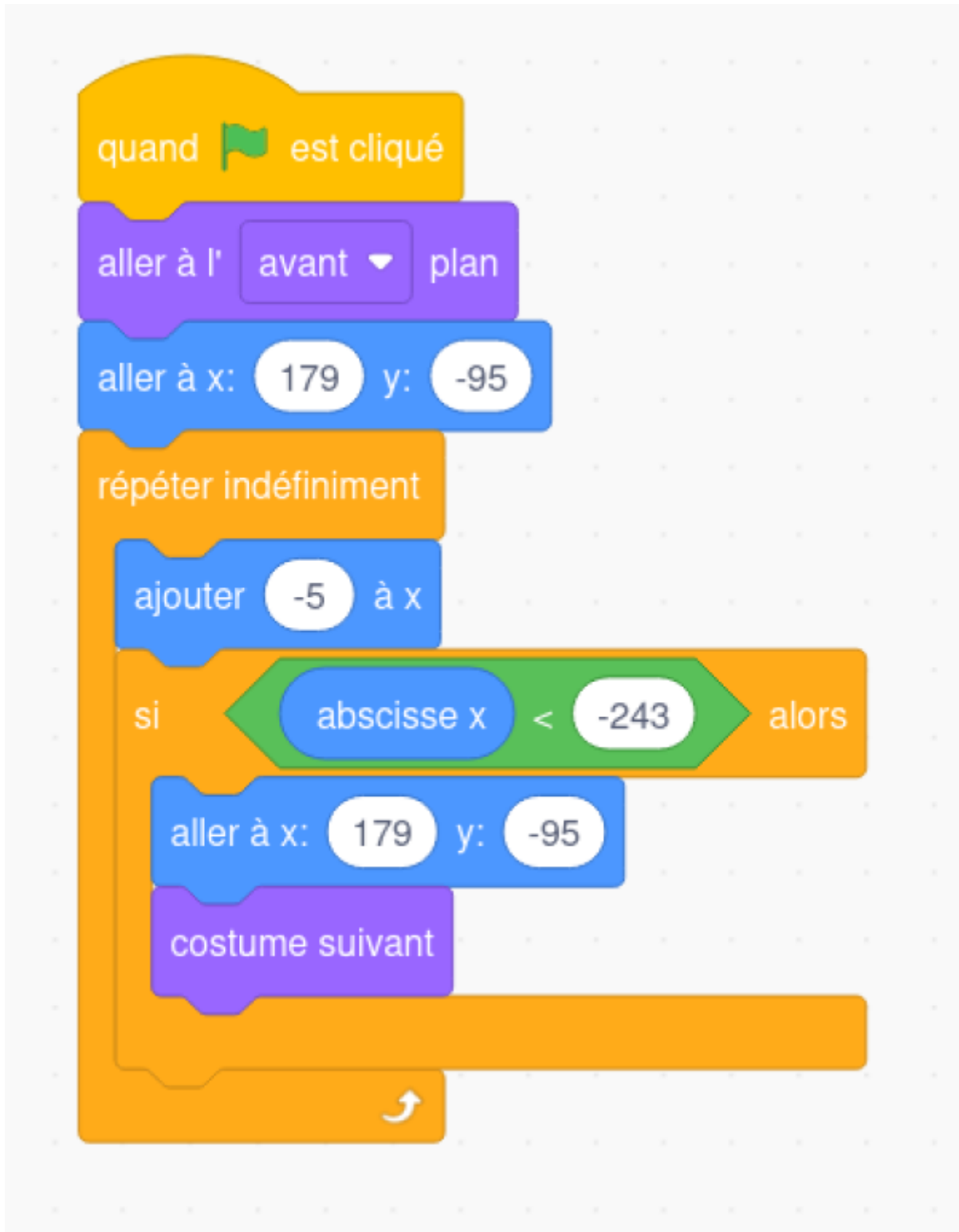
Programmes Mario

```
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

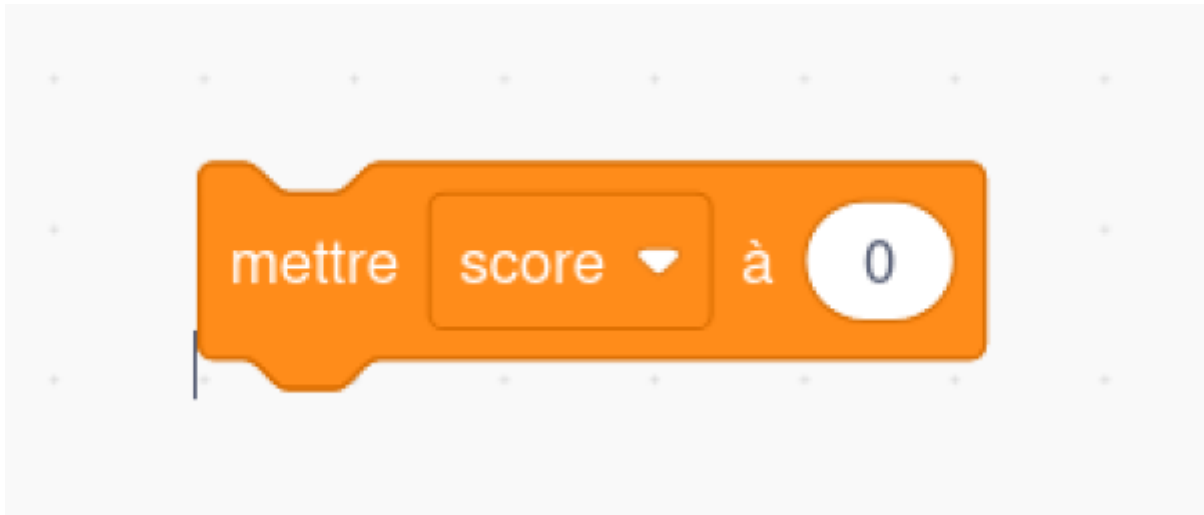


Score

Dans le programme obstacle



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

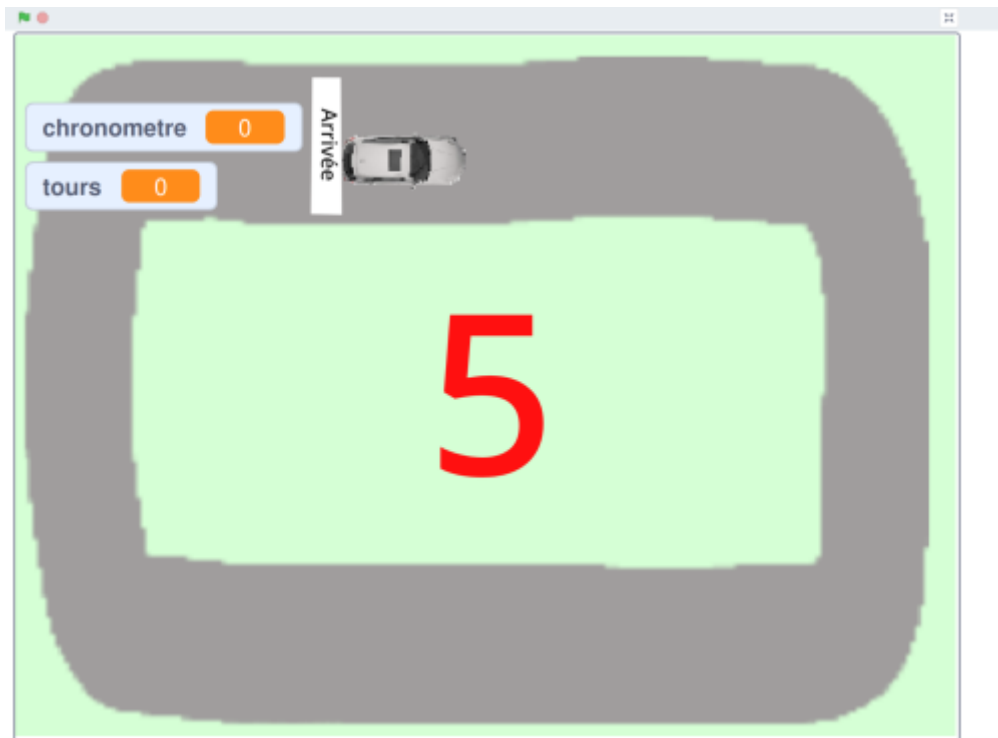


Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

Programme Voiture

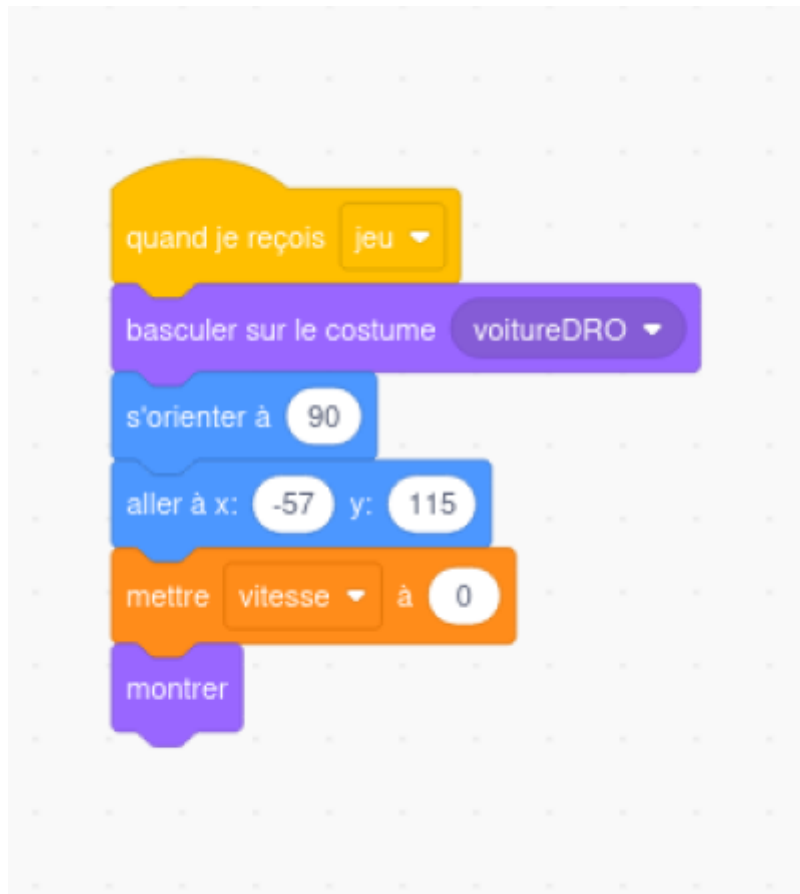


Programme Voiture

```
quand je reçois demarrer
attendre 0.5 secondes
stop autres scripts dans sprite
aller à l'avant plan
répéter indéfiniment
  si touche flèche droite pressée ? alors
    tourner de 5 degrés
  si touche flèche gauche pressée ? alors
    tourner de 5 degrés
  si touche espace pressée ? alors
    ajouter 1 à vitesse
    si couleur touchée ? alors
      mettre vitesse à vitesse * 0.5
    sinon
      mettre vitesse à vitesse * 0.8
  avancer de vitesse pas
```

The image shows a Scratch script for a character's movement and speed control. The script starts with a 'when I receive' block set to 'demarrer'. It then waits for 0.5 seconds and stops all other scripts in the sprite. Next, it moves the character to the front of the stage. A loop block labeled 'répéter indéfiniment' (repeat indefinitely) contains several conditional blocks. The first two are 'if' blocks: 'if the right arrow key is pressed, then turn 5 degrees' and 'if the left arrow key is pressed, then turn 5 degrees'. The third is another 'if' block: 'if the space key is pressed, then add 1 to speed'. This is followed by a nested 'if' block: 'if the green flag is touched, then set speed to speed * 0.5'. If the green flag is not touched, it goes to an 'else' block: 'set speed to speed * 0.8'. Finally, the loop ends with 'move speed steps'.





image_voiture.zip

voiture001.sb3.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=1780652820

Last update: 2026/06/05 11:47

