

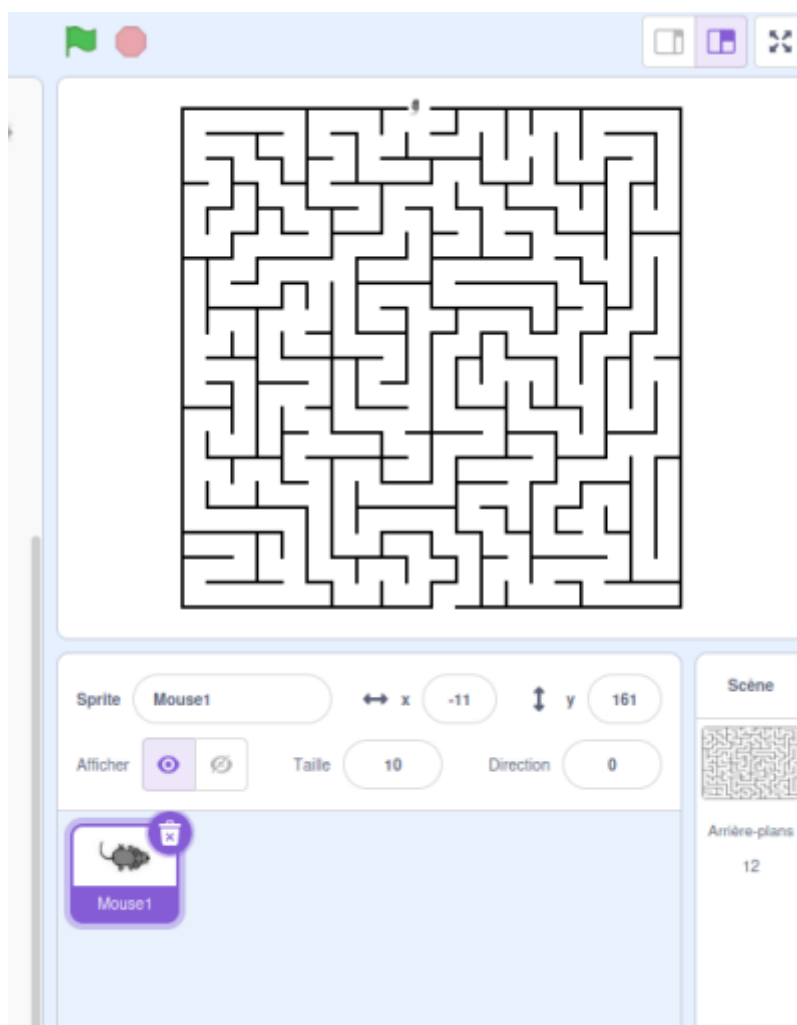
Création Jeux Scratch 3

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

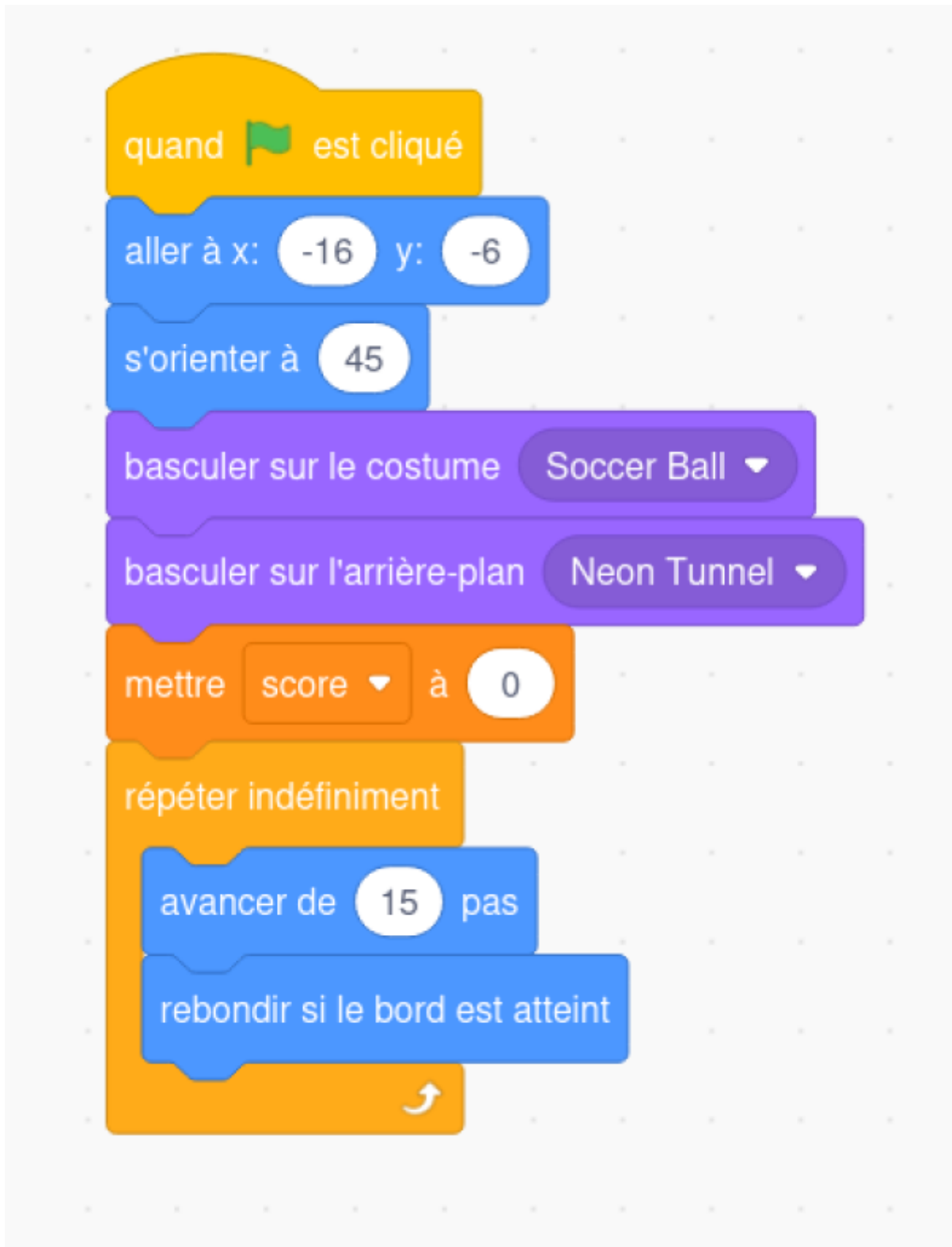
Jeux Pong simplifié

[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
```

The image shows a Scratch script starting with a 'when green flag clicked' event. It enters an 'infinite loop' containing several actions: 'show', a conditional 'if touches Paddle?' block, and a conditional 'if touches Line?' block. The 'Paddle' block includes adding 1 to the score, playing a 'Glug' sound, rotating a random angle between 170 and 190 degrees, moving 15 steps, and waiting 0.5 seconds. It also has two nested 'if score = 5' and 'if score = 10' blocks, each leading to 'next background' and a 'Rip' sound. The 'Line' block leads to 'hide', an 'Oops' sound, and 'stop all'.



Programme raquette



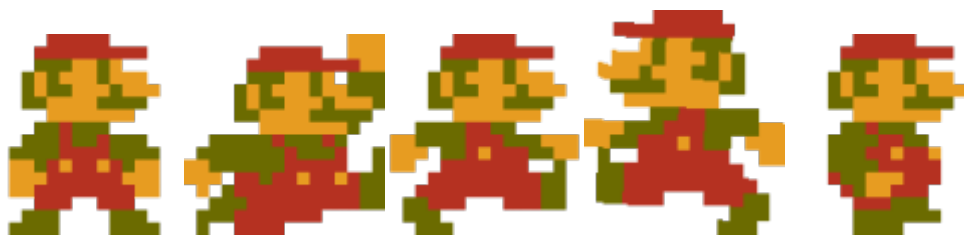
Programme complet

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

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

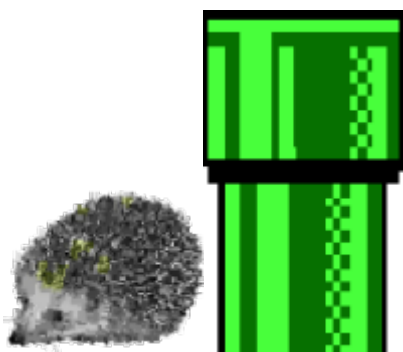
Jeu Mario simplifié

Costumes



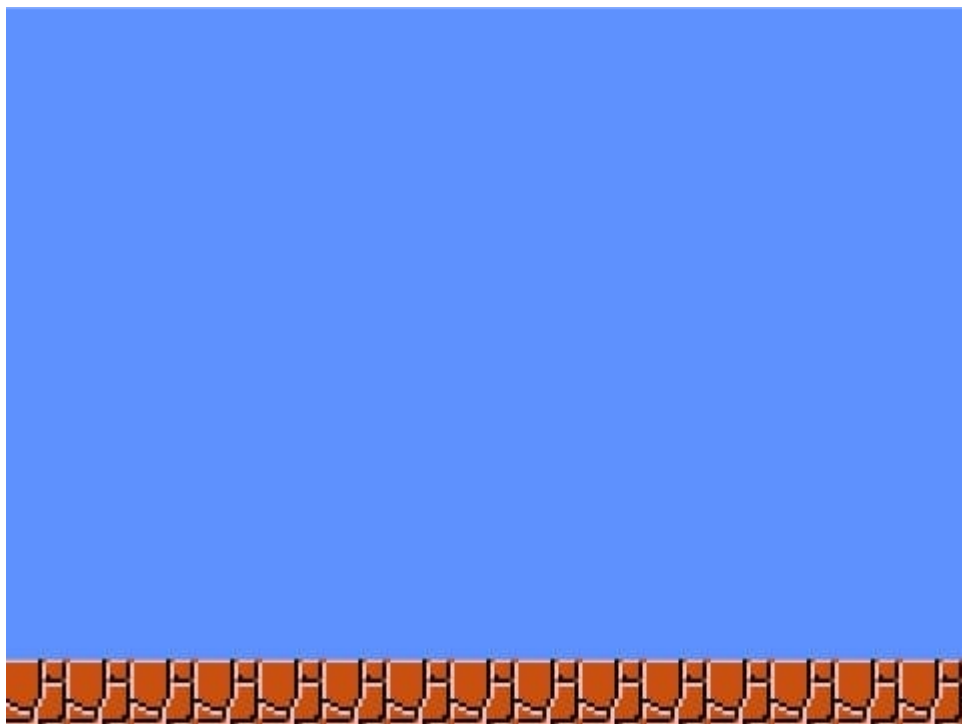
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



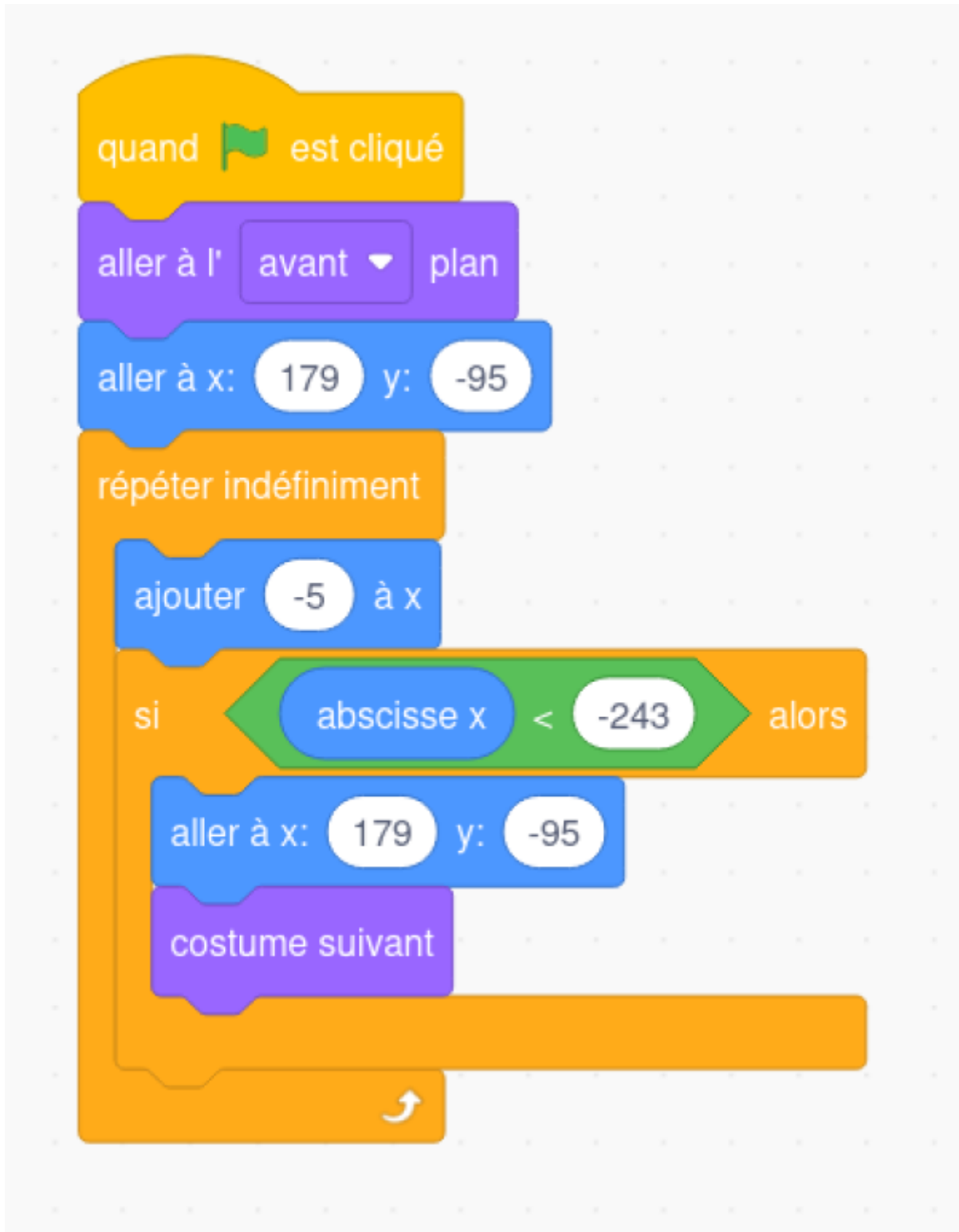
Programmes Mario

```
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, a purple 'switch costume to MarioR01_ATT' block, a purple 'go to front view' block, and an orange 'set jump to 0' block. The script then enters an orange 'repeat indefinitely' loop. Inside the loop is a blue 'if touches obstacle002?' block. If the condition is true, it contains a white '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

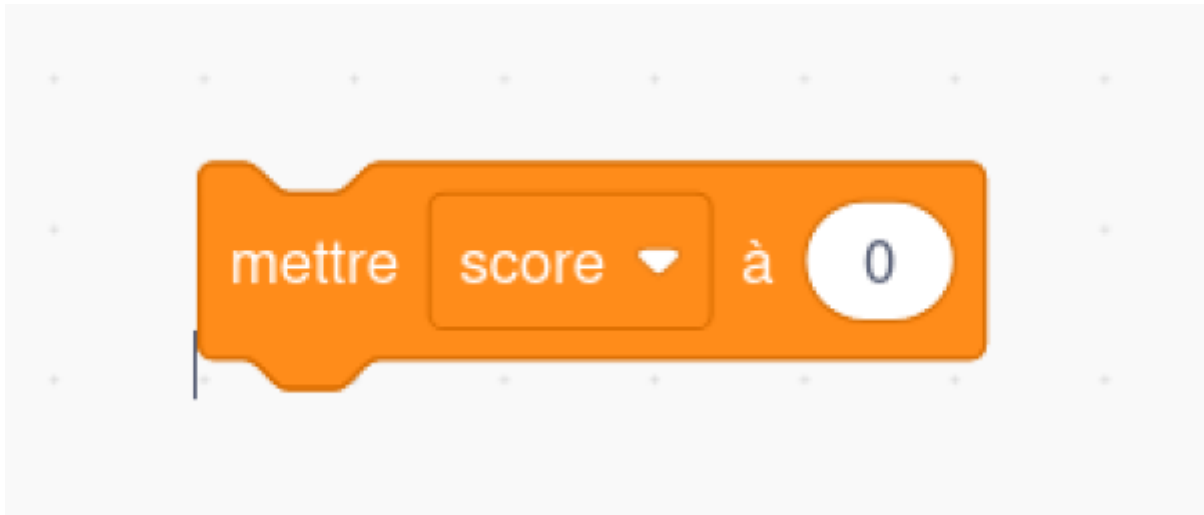


Score

Dans le programme obstacle



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

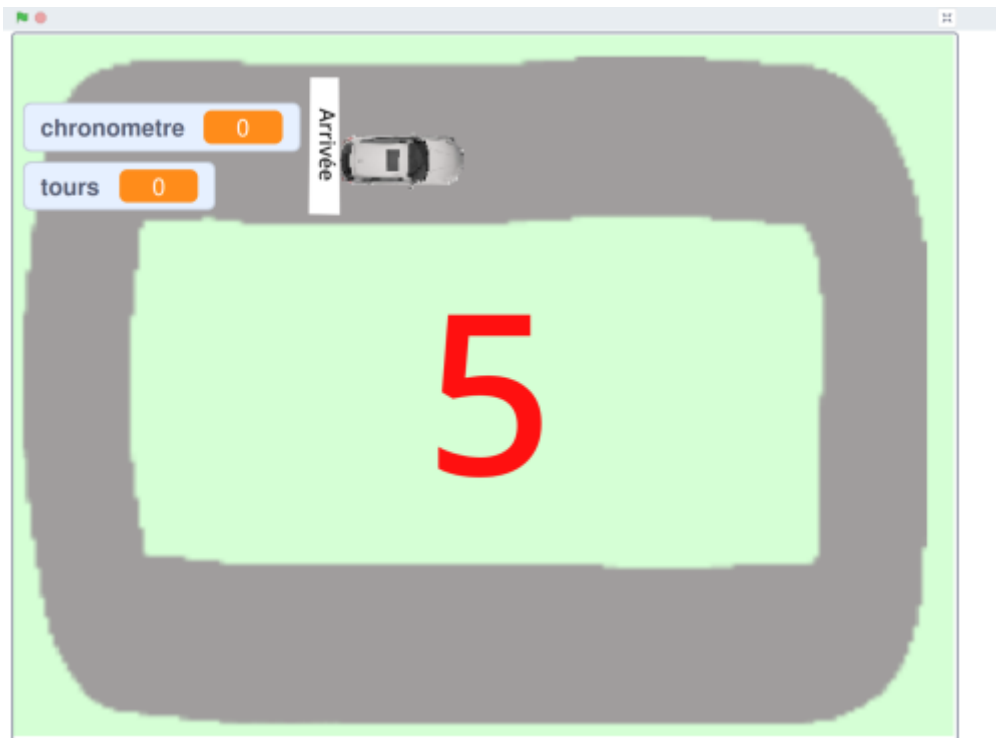


Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

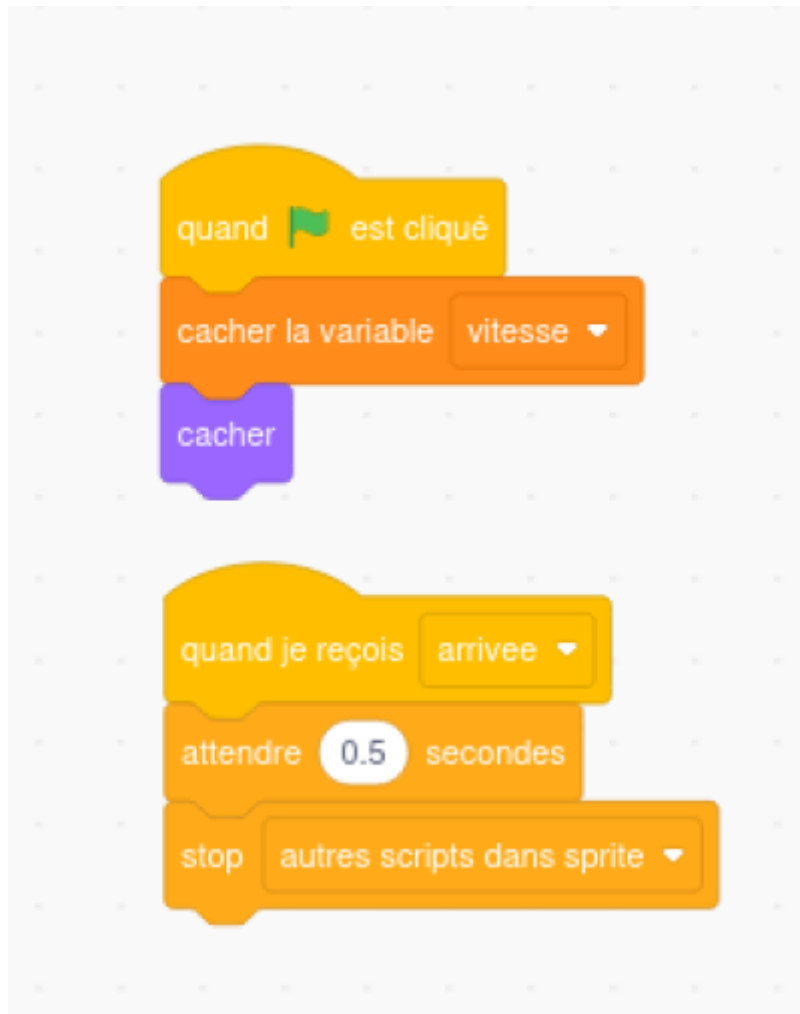
Programme Voiture



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' event block set to 'demarrer'. This is followed by an 'attendre' block for 0.5 seconds, then a 'stop' block for 'autres scripts dans sprite'. The script then moves to the 'avant' plan. A 'répéter indéfiniment' loop contains three conditional blocks. The first two check for 'flèche droite' and 'flèche gauche' key presses, each leading to a 'tourner de 5 degrés' block. The third conditional block checks for the 'espace' key press. If pressed, it adds 1 to the 'vitesse' variable. It then checks for a 'couleur touchée' condition. If true, it sets 'vitesse' to 'vitesse * 0.5'. If false, it sets 'vitesse' to 'vitesse * 0.8'. Finally, an 'avancer de vitesse pas' block moves the character forward based on the current speed.





Programme Arrivée


```
when clicked
  hide
  hide variable chronometre
  hide variable tours

when I receive jeu
  go to x: -81 y: 127
  set chronometre to 0
  set tours to 0
  show variable chronometre
  show variable tours
  show

when I receive demarrer
  loop forever
    wait 0.1 seconds
    add 0.1 to chronometre
    if chronometre > 60 then
      stop everything
    if touche le voiture002 ? then
      add 1 to tours
      wait 1 seconds
    if tours = 10 then
      send message arrivee to all
```

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=1780652896

Last update: **2026/06/05 11:48**

