

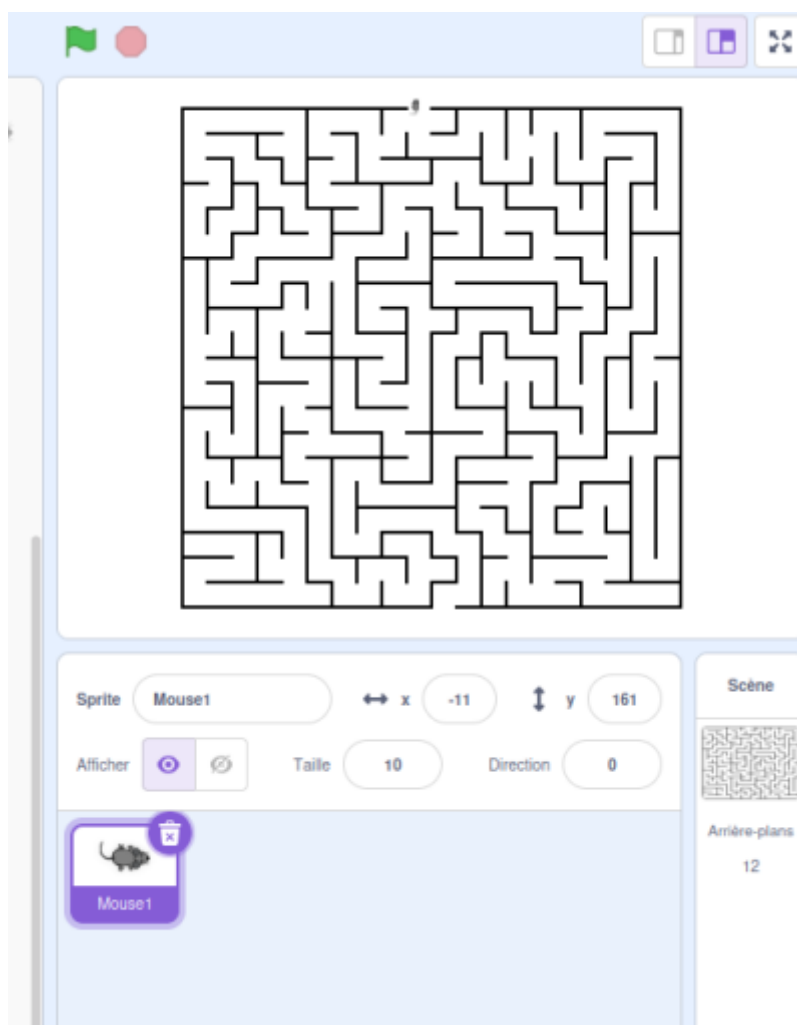
# Création Jeux Scratch 3

## 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**

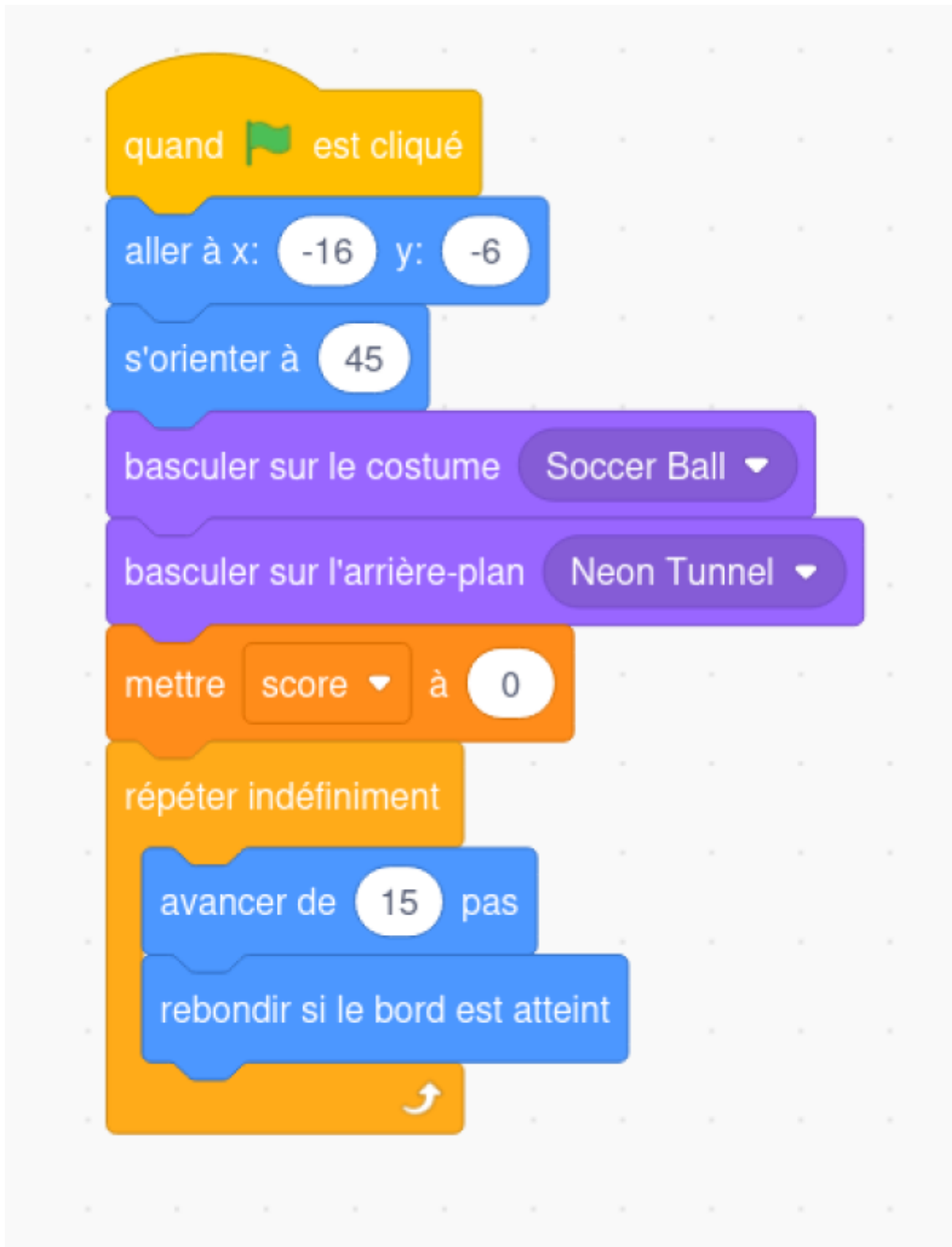
## **Jeux Pong simplifié**

[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. Inside a 'repeat forever' loop, the script performs several actions: it shows the paddle, checks if it touches the 'Paddle' object. If it does, it adds 1 to the score, plays a 'Glug' sound, rotates the paddle a random angle between 170 and 190 degrees, moves it forward by 15 pixels, and waits for 0.5 seconds. It then checks if the score is 5. If so, it changes the background and plays a 'Rip' sound. It checks again if the score is 10, and if so, it changes the background and plays a 'Rip' sound. Finally, it checks if the paddle touches the 'Line' object. If it does, it hides the paddle, plays an 'Oops' sound, and stops the script.



## Programme raquette



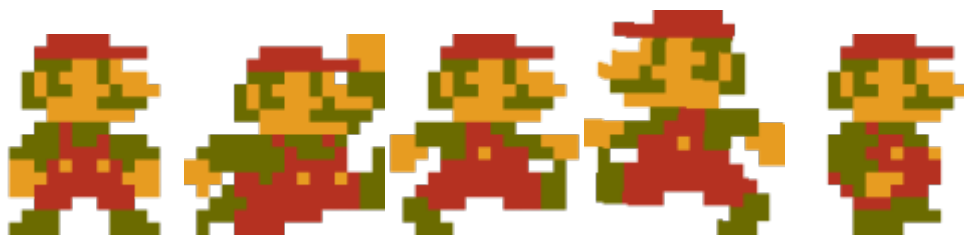
### Programme complet

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

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

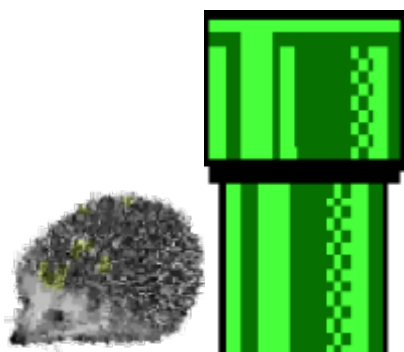
## Jeu Mario simplifié

### Costumes



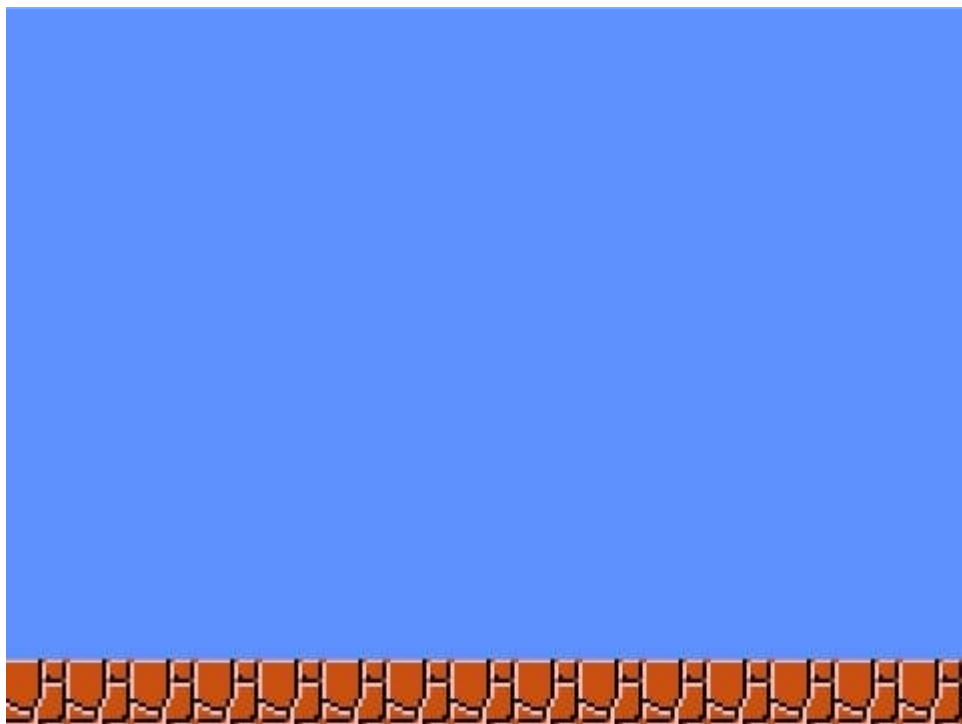
mario.zip

## Obstacles



obstacles.zip

## Fond ecran



## Programmes Mario

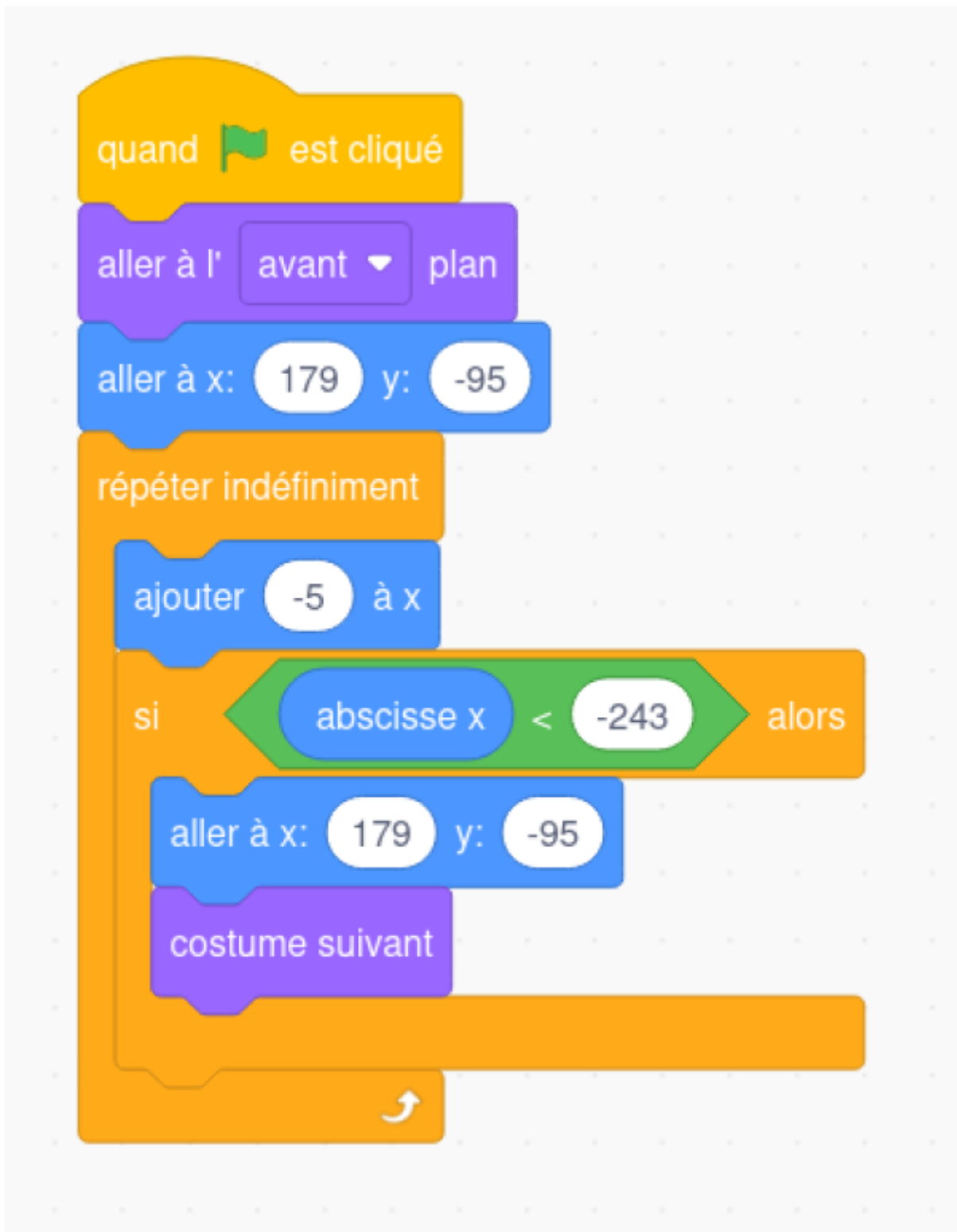
```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -186 y: -90
  basculer sur le costume [MarioR01_ATT]
  aller à l'avant plan
  mettre saut à 0
  répéter indéfiniment
    si touche le [obstacle002] ? alors
      stop tout
```

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.

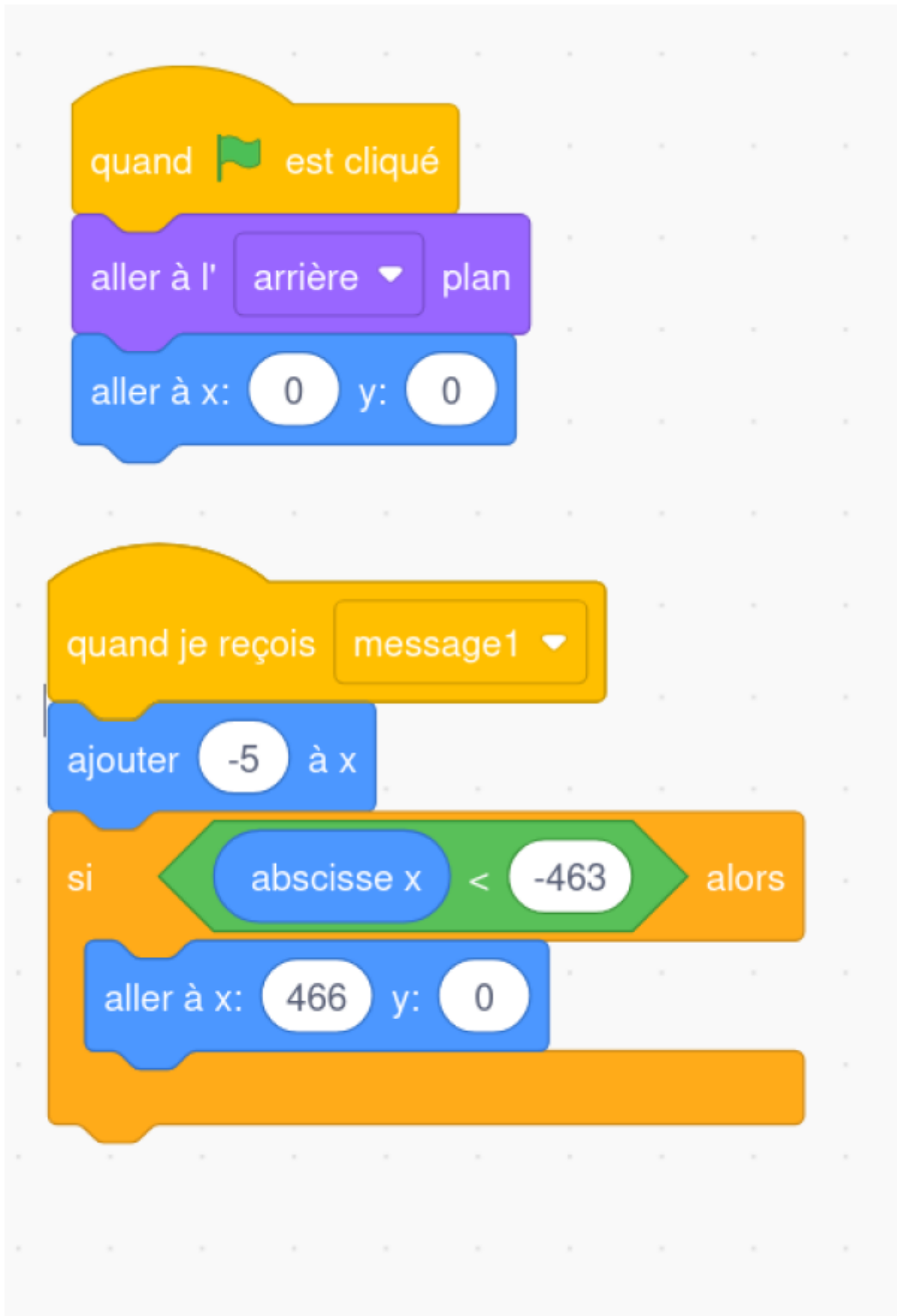


```
quand le drapeau est cliqué
répéter indéfiniment
  si touche flèche haut pressée ? alors
    mettre saut à 15
    basculer sur le costume MarioR02_SAUT
    répéter 31 fois
      ajouter saut à y
      ajouter -1 à saut
      ajouter 5 à x
    basculer sur le costume MarioR03_Av
  si touche flèche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

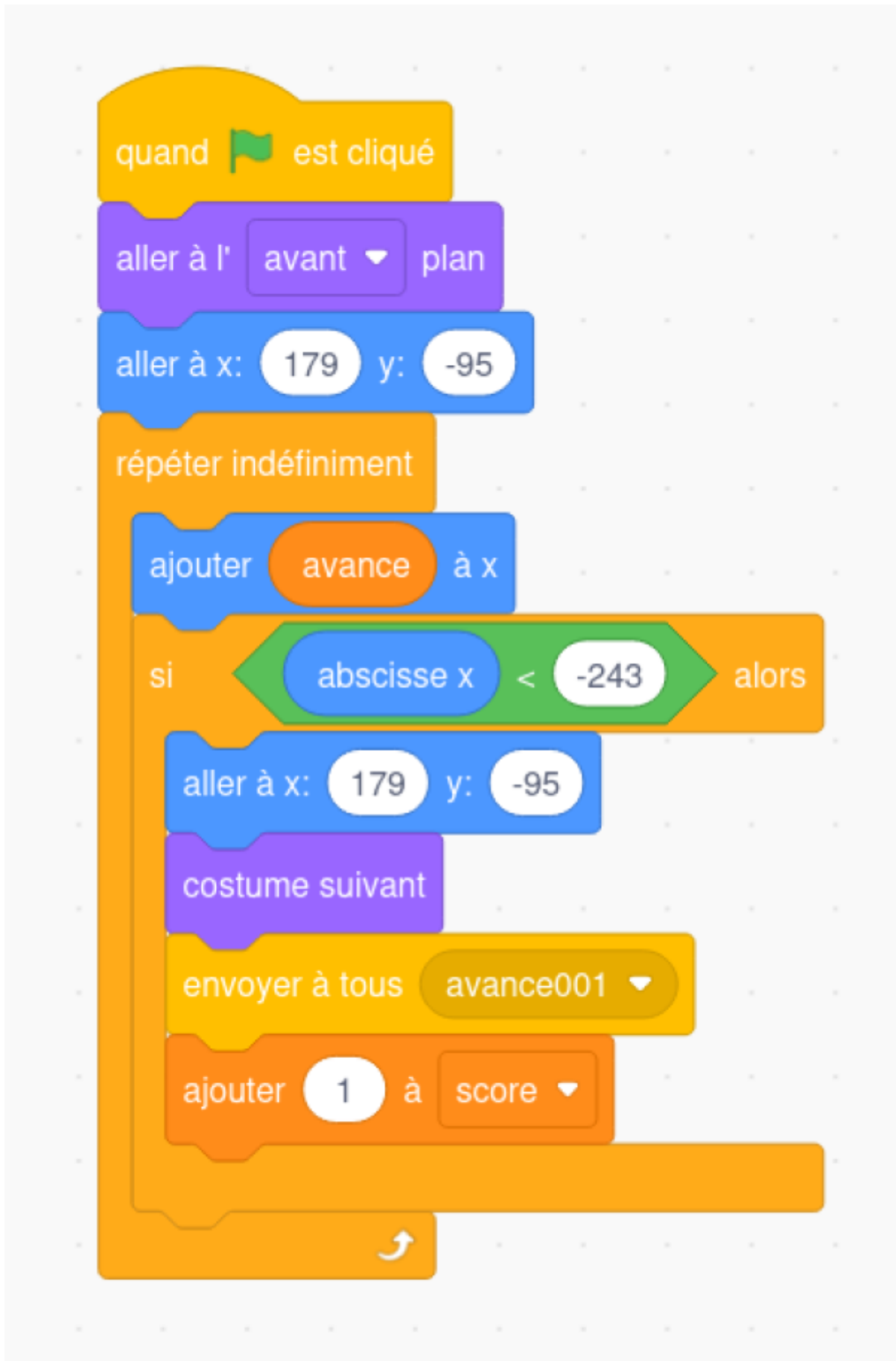


sous programme avance

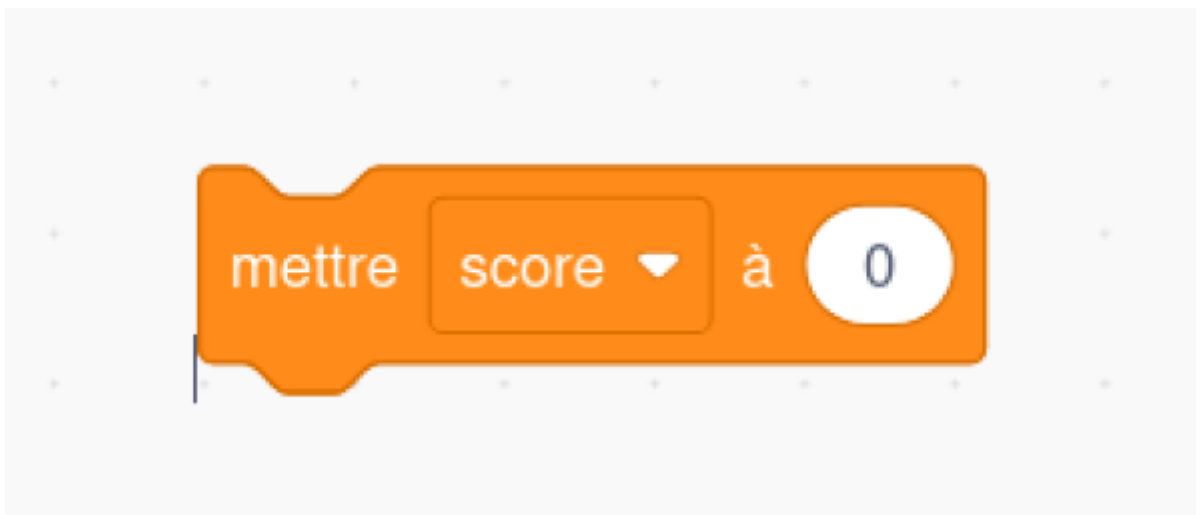


## Score

Dans le programme obstacle



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

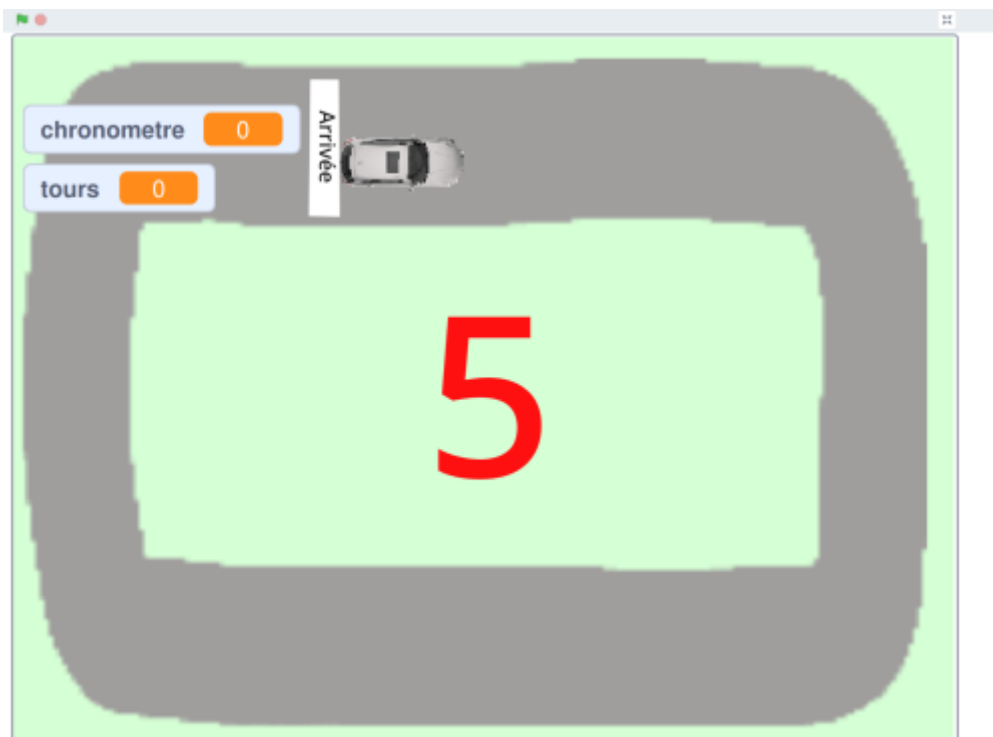


## Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

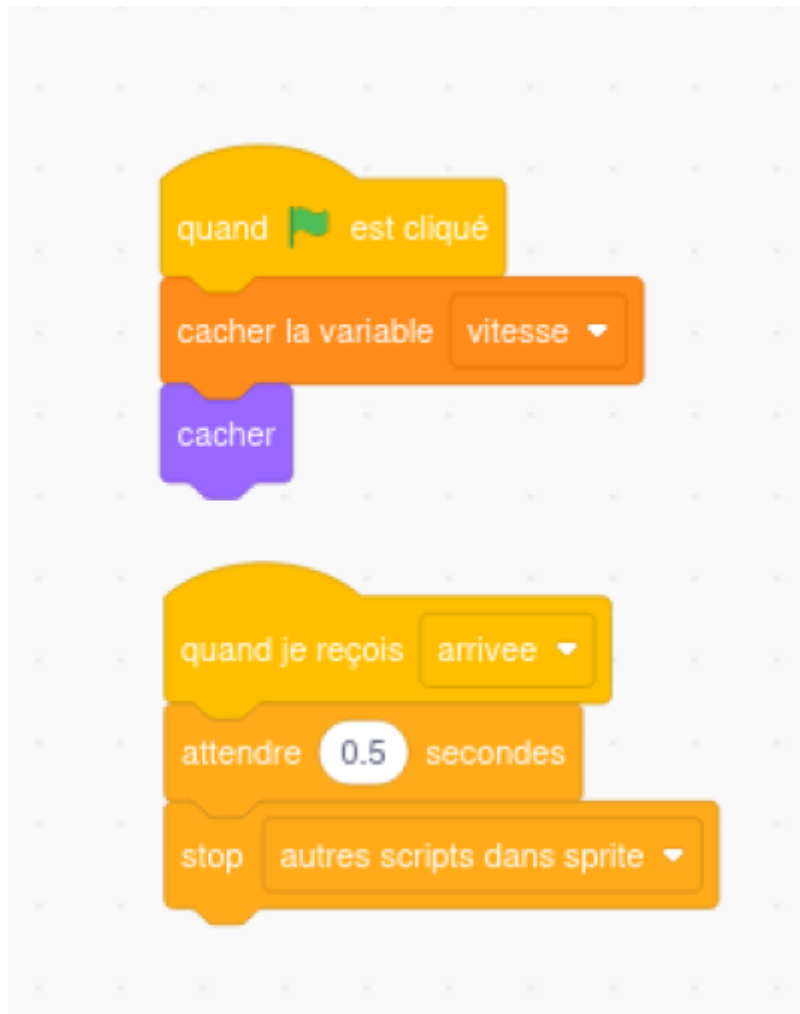
## Programme Voiture



## 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 'avant' (front) plan. The main logic is contained within an 'indefinitely repeat' loop. Inside this loop, there are three conditional blocks: 1) If the 'right arrow' key is pressed, the character turns 5 degrees clockwise. 2) If the 'left arrow' key is pressed, the character turns 5 degrees counter-clockwise. 3) If the 'space' key is pressed, the character's speed is increased by 1. Following this, there is a color check: if a light green color is touched, the speed is multiplied by 0.5; otherwise, the speed is multiplied by 0.8. Finally, the character moves forward by a distance equal to the current speed.





## Programme Arrivée



```
quand est cliqué
  cacher
  cacher la variable chronometre
  cacher la variable tours

quand je reçois jeu
  aller à x: -81 y: 127
  mettre chronometre à 0
  mettre tours à 0
  montrer la variable chronometre
  montrer la variable tours
  montrer

quand je reçois demarrer
  répéter indéfiniment
    attendre 0.1 secondes
    ajouter 0.1 à chronometre
    si chronometre > 60 alors
      stop tout
    si touche le voiture002 ? alors
      ajouter 1 à tours
      attendre 1 secondes
    si tours = 10 alors
      envoyer à tous arrivee
```

image\_voiture.zip

voiture001.sb3.tar

## **Programme Décompte Depart**

```
when green flag clicked
  go to x: 0 y: 0
  hide

when I receive jeu
  switch to costume costume1
  show
  wait 1 seconds
  repeat 4 times
    next costume
    wait 1 seconds
  hide
  send message demarrer to all
```

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=1780652989](https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation_jeux&rev=1780652989)

Last update: 2026/06/05 11:49

