

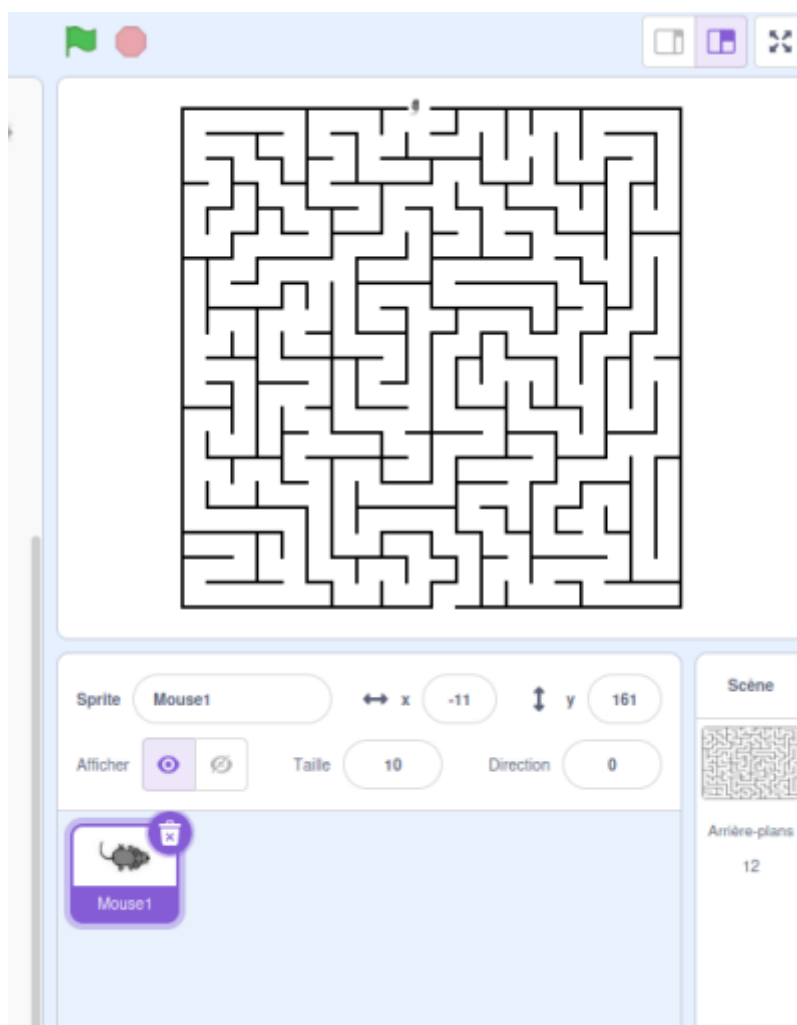
Création Jeux Scratch 3

Création d'un Labyrinthe scratch3

Exemples d'images de Labyrinthe

[Création de labyrinthes](#)

Taille du costume "Souris"



Programme en mode bloc


```
quand [drapeau] 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



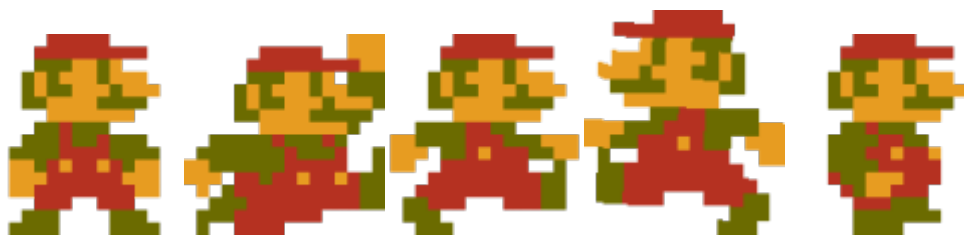
Programme complet

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

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

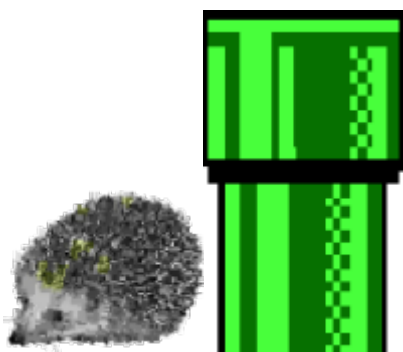
Jeu Mario simplifié

Costumes



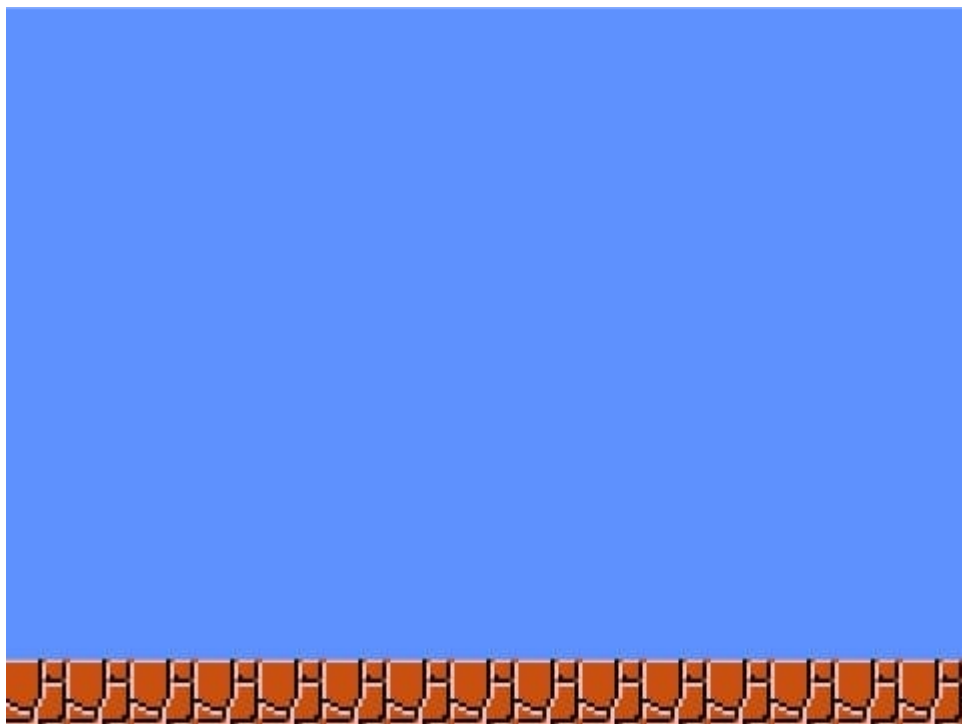
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



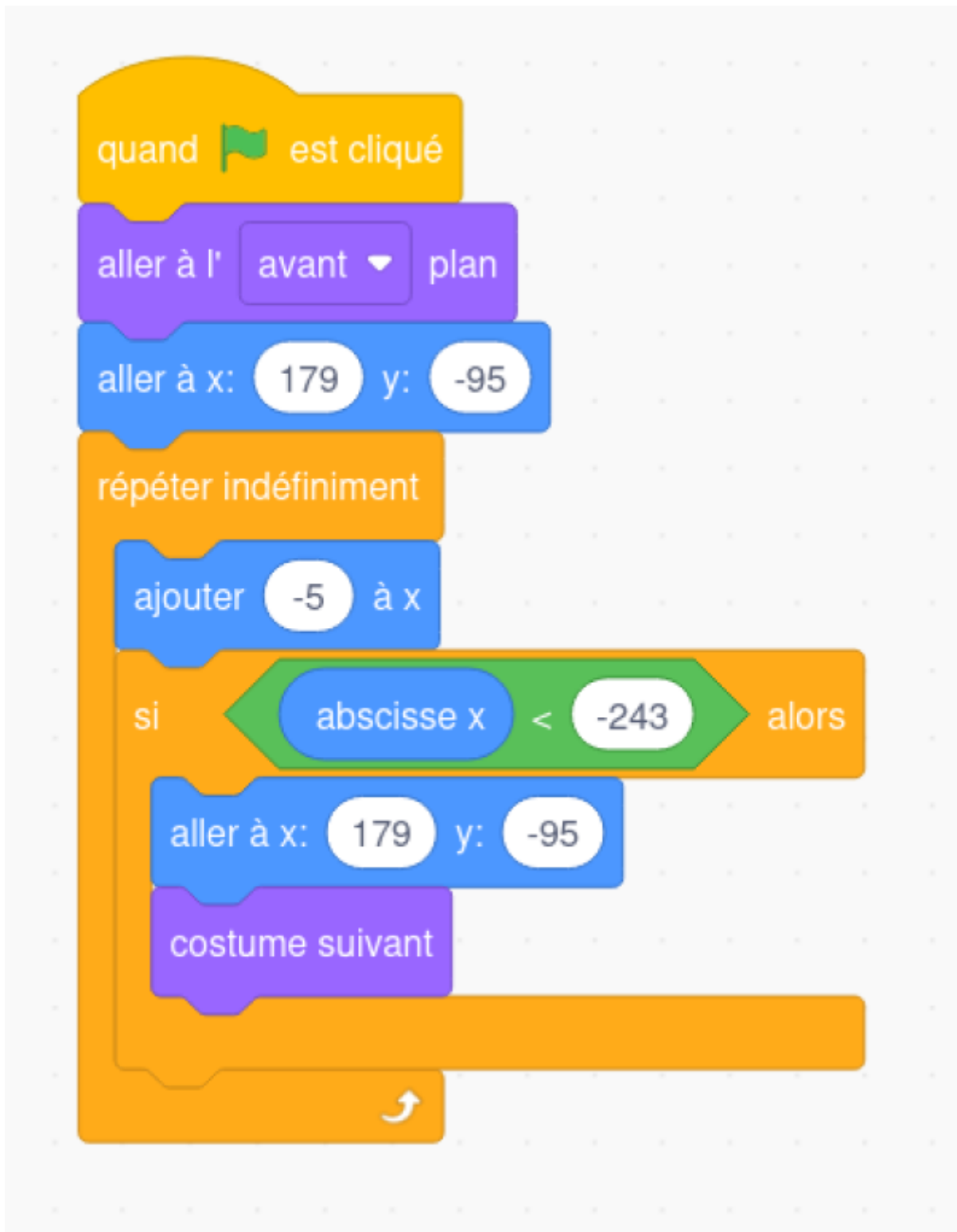
Programmes Mario

```
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 indefinitely' loop. Inside the loop is a blue 'if touches obstacle002?' block. If 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

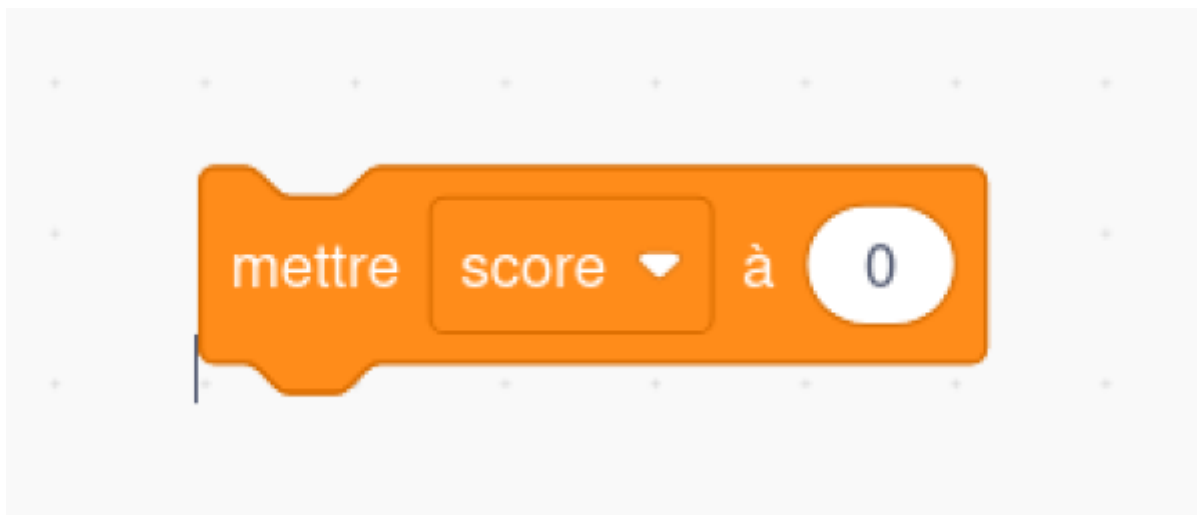


Score

Dans le programme obstacle



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

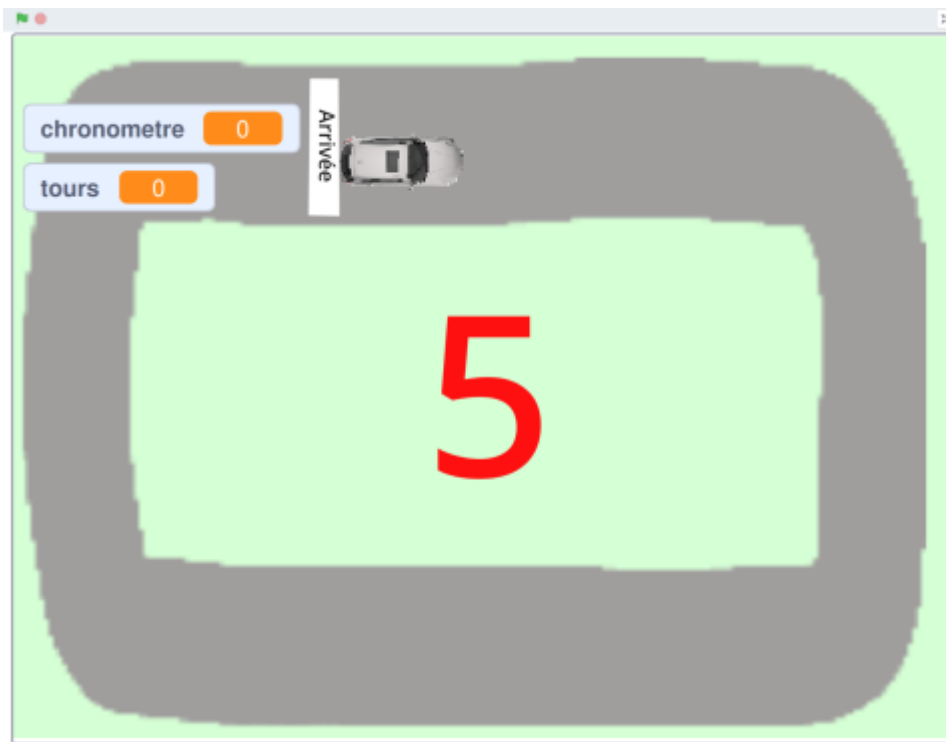


Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

Programme Voiture



Programme Voiture


```
when green flag clicked (v1)
  wait 0.5 seconds
  stop all scripts in this sprite
  go to front of stage
  loop
    if right arrow pressed then
      turn 5 degrees clockwise
    if left arrow pressed then
      turn 5 degrees counter-clockwise
    if spacebar pressed then
      add 1 to speed
      if green key touched then
        set speed to speed * 0.5
      else
        set speed to speed * 0.8
    move speed steps forward
```

The image shows a Scratch script for a character movement game. The script starts with a 'when green flag clicked' event block, followed by a 'wait 0.5 seconds' block, a 'stop all scripts in this sprite' block, and an 'go to front of stage' block. A 'loop' block contains several conditional blocks: 'if right arrow pressed' leading to 'turn 5 degrees clockwise', 'if left arrow pressed' leading to 'turn 5 degrees counter-clockwise', and 'if spacebar pressed' leading to 'add 1 to speed'. Inside the 'if spacebar pressed' block, there is a nested 'if green key touched' block that sets 'speed' to 'speed * 0.5', and an 'else' block that sets 'speed' to 'speed * 0.8'. The loop ends with an 'move speed steps forward' block.





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
```

Programme Décompte Depart



Programme Arrière plan



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=1780653176

Last update: 2026/06/05 11:52

