

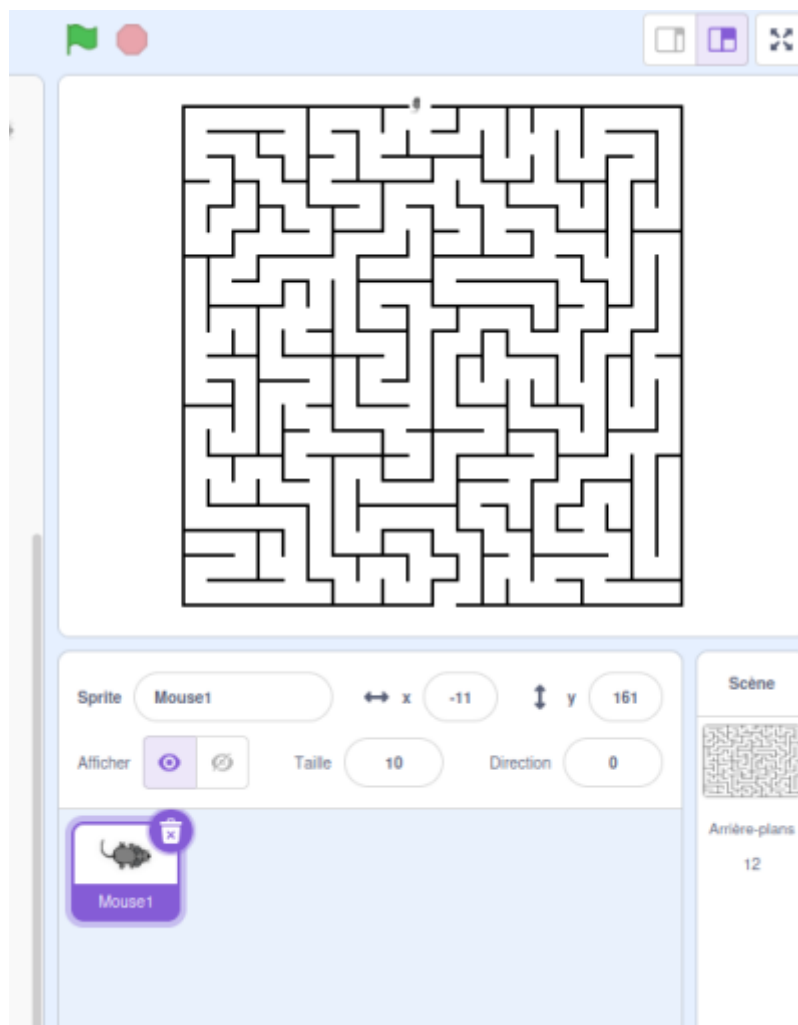
Création Jeux Scratch 3

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

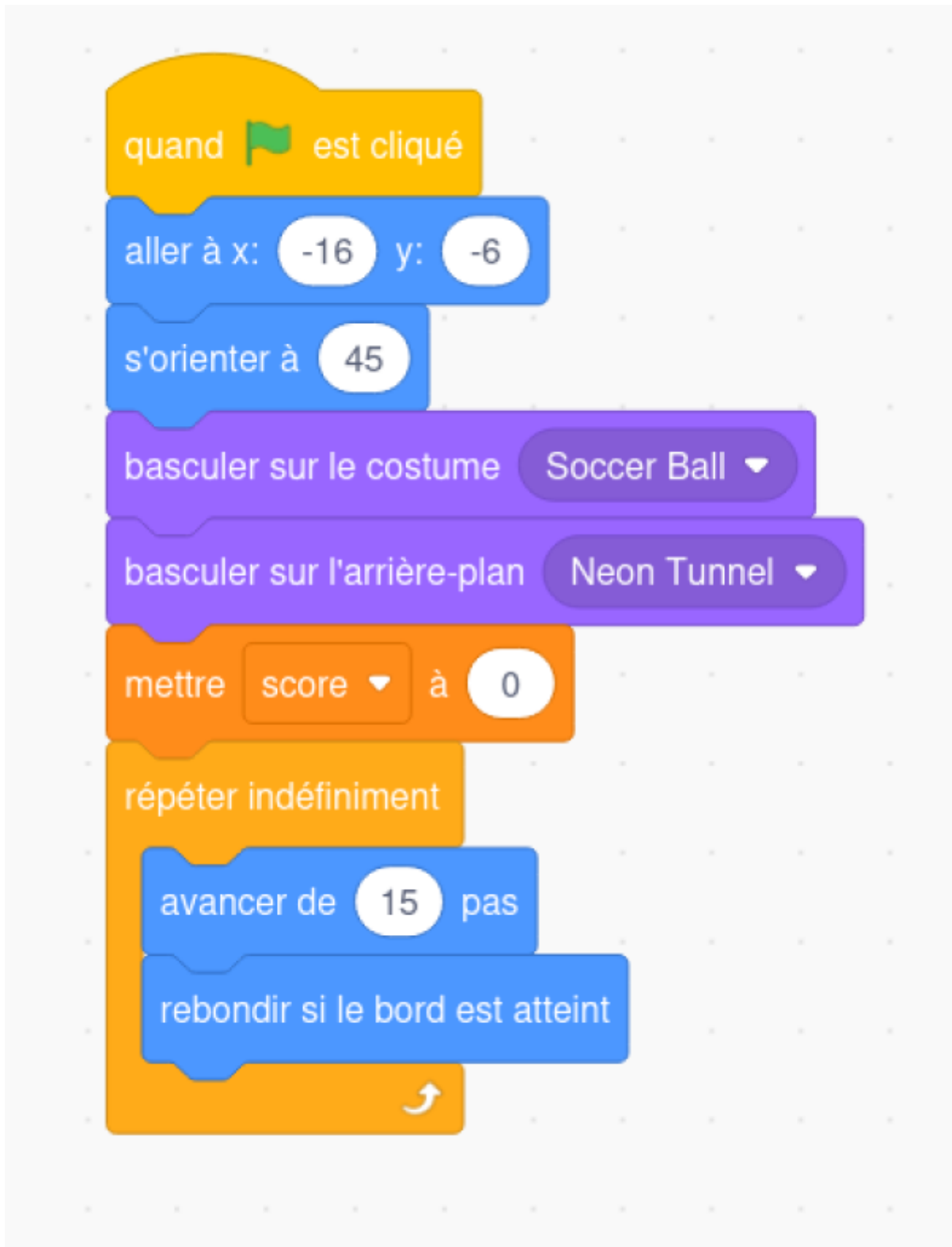
Enlever .tar

Jeux Pong simplifié

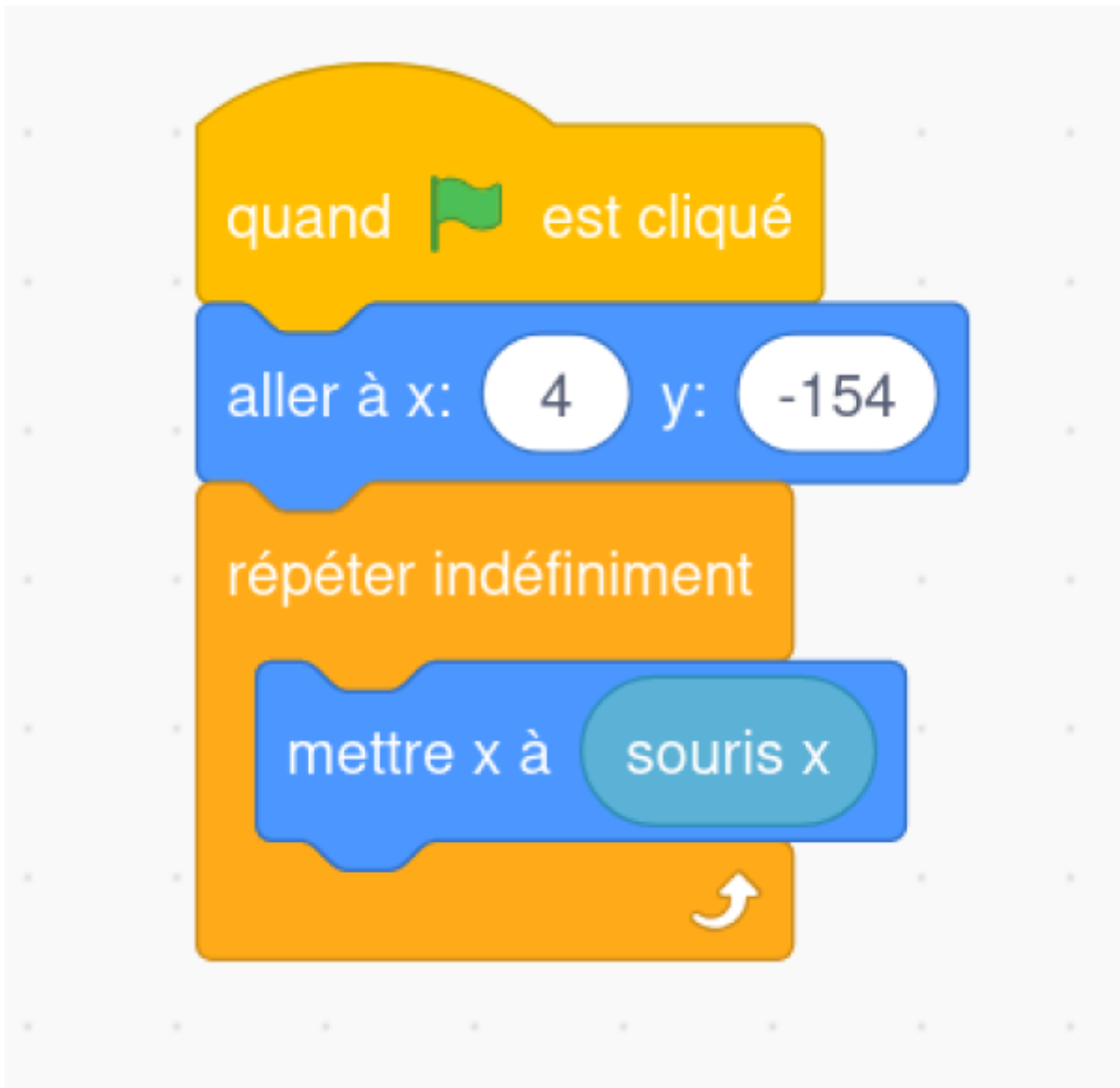
[Idées pour creer un jeu de pong FR](#)

Programme ballon

```
quand  est cliqué
  répéter indéfiniment
    montrer
    si touche le  ? alors
      ajouter 1 à score
      jouer le son 
      tourner de  nombre aléatoire entre 170 et 190 degrés
      avancer de 15 pas
      attendre 0.5 secondes
      si  alors
        arrière-plan suivant
        jouer le son  jusqu'au bout
      si  alors
        arrière-plan suivant
        jouer le son  jusqu'au bout
    si touche le  ? alors
      cacher
      jouer le son  jusqu'au bout
      stop tout
```



Programme raquette



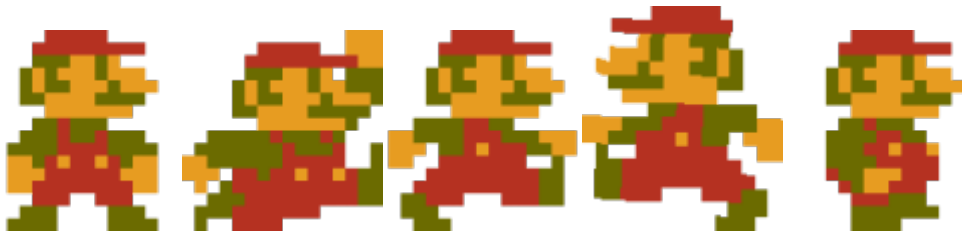
Programme complet

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

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

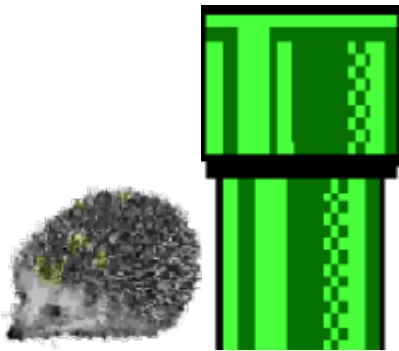
Jeu Mario simplifié

Costumes



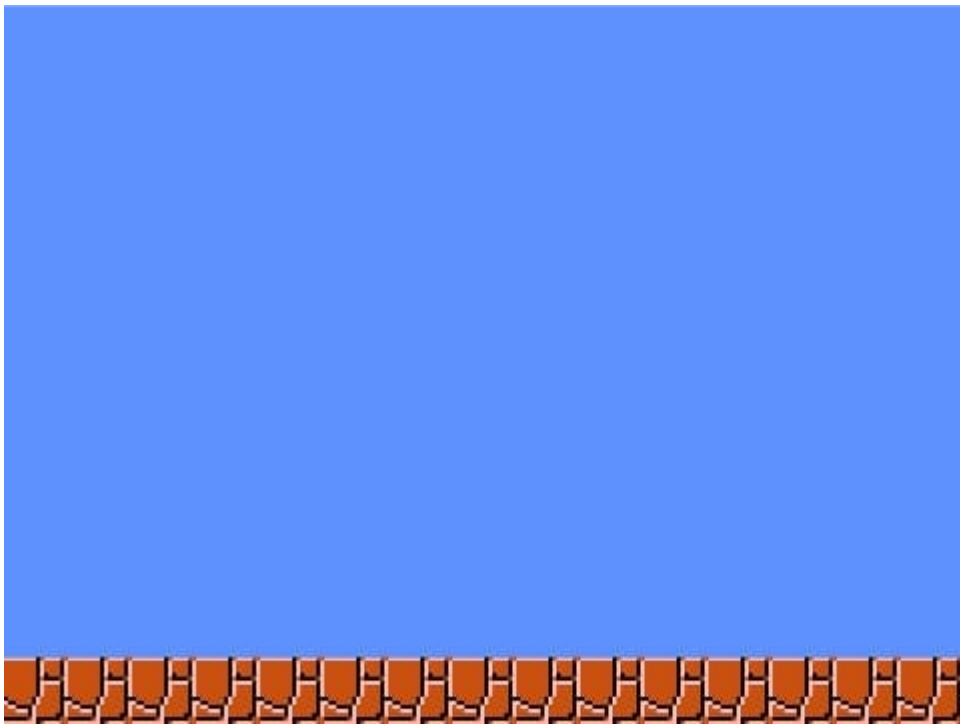
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



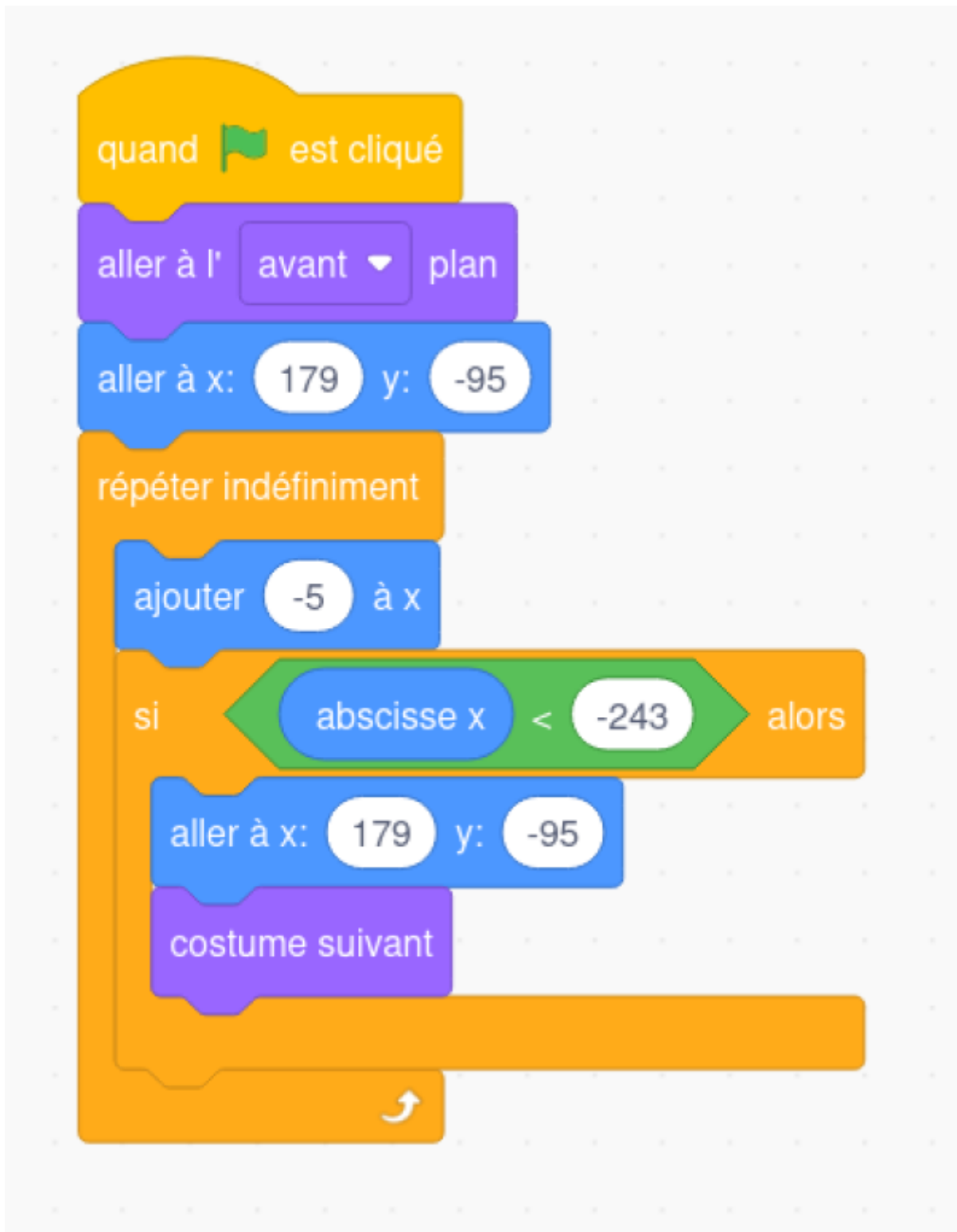
Programmes Mario

```
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, a purple 'switch to costume MarioR01_ATT' block, a purple 'go to front' 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 Obstacles



Programmes Fond ecran 1



Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!



sous programme avance

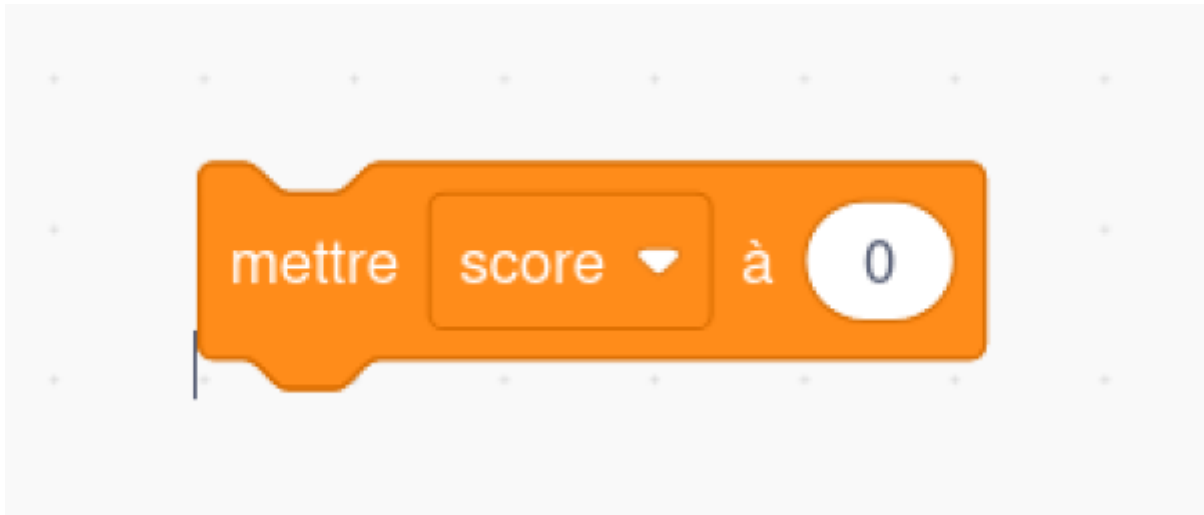


Score

Dans le programme obstacle



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

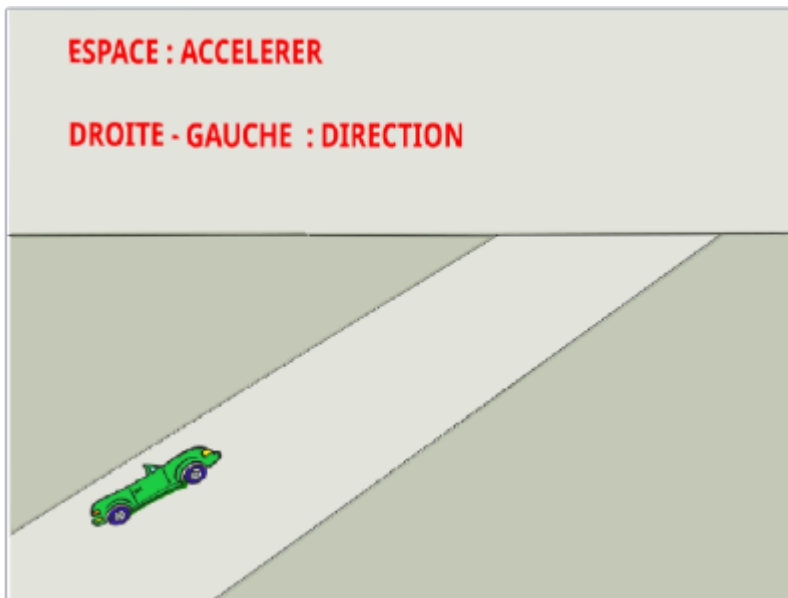


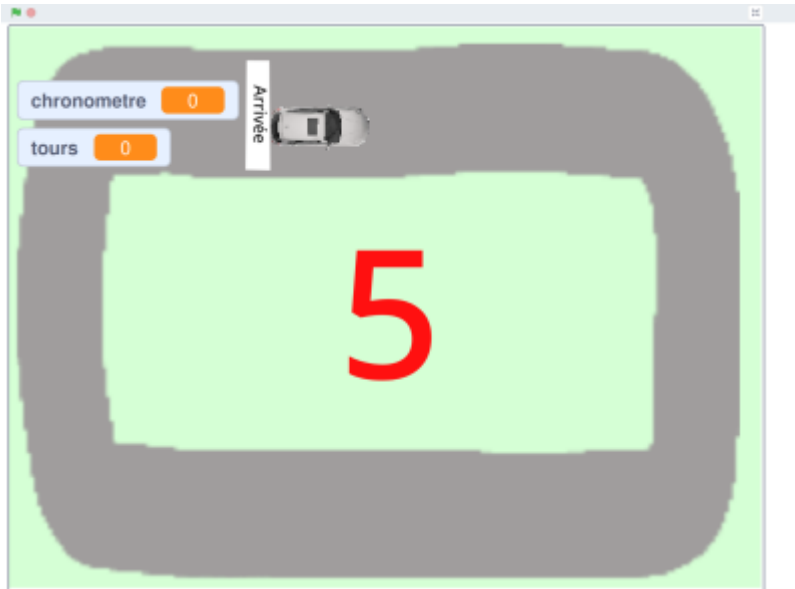
Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

Programme Voiture





Programme Voiture


```
when green flag clicked >> start
wait 0.5 seconds
stop all scripts in this sprite
go to front layer
repeat indefinitely
  if right arrow pressed? then
    turn 5 degrees clockwise
  if left arrow pressed? then
    turn 5 degrees counter-clockwise
  if space pressed? then
    add 1 to speed
    if green 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's movement and speed control. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block containing a 'demarrer' dropdown. This is followed by an orange 'attendre 0.5 secondes' block, then another orange 'stop' block with 'autres scripts dans sprite' selected. A purple 'aller à l'avant' block is next. The main logic is contained within an orange 'répéter indéfiniment' loop. Inside the loop, there are three 'si' (if) blocks. The first 'si' block checks 'touche flèche droite pressée?' and if true, it executes a blue 'tourner de 5 degrés' block with a clockwise rotation icon. The second 'si' block checks 'touche flèche gauche pressée?' and if true, it executes a blue 'tourner de 5 degrés' block with a counter-clockwise rotation icon. The third 'si' block checks 'touche espace pressée?'. If true, it adds 1 to the 'vitesse' variable. Below this, there is a nested 'si' block checking 'couleur touchée?'. If true, it sets 'vitesse' to 'vitesse * 0.5'. If false (the 'sinon' branch), it sets 'vitesse' to 'vitesse * 0.8'. Finally, a blue 'avancer de vitesse pas' block moves the character forward by the current speed value.





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=1780653221

Last update: 2026/06/05 11:53

