

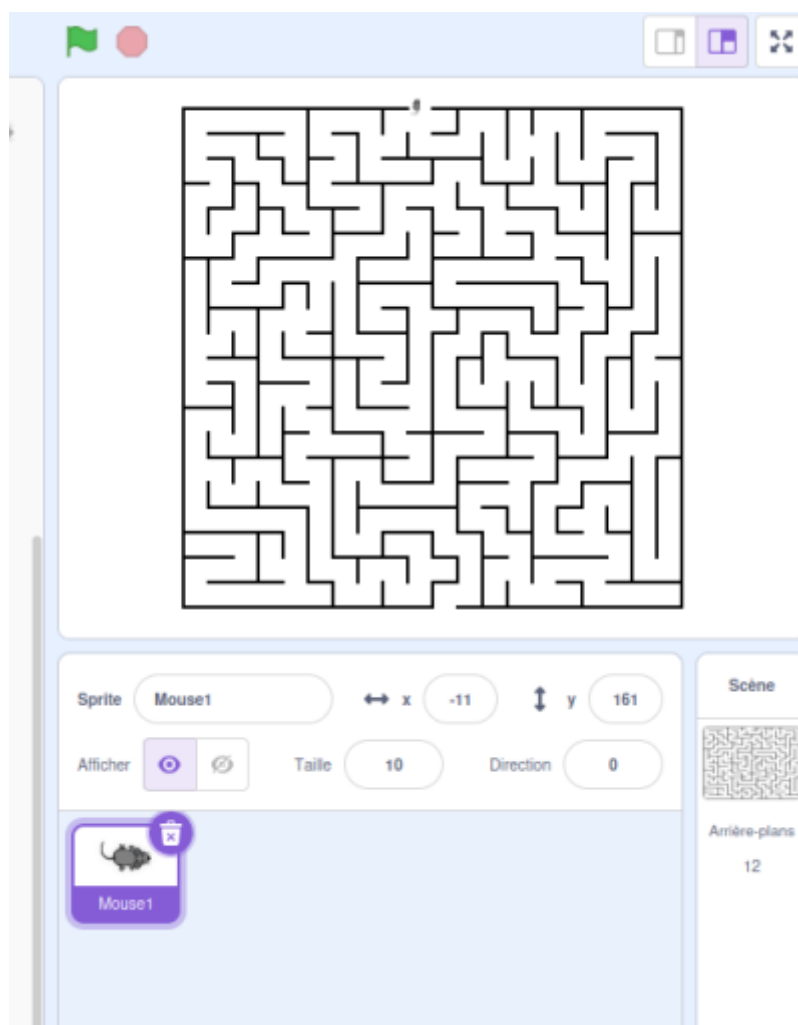
# Création Jeux Scratch 3

## 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  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



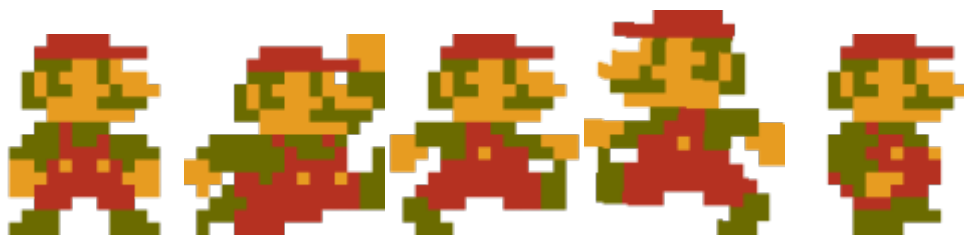
### Programme complet

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

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

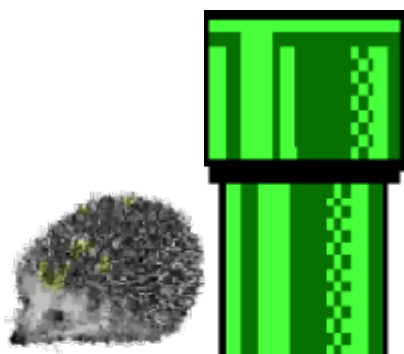
## Jeu Mario simplifié

### Costumes



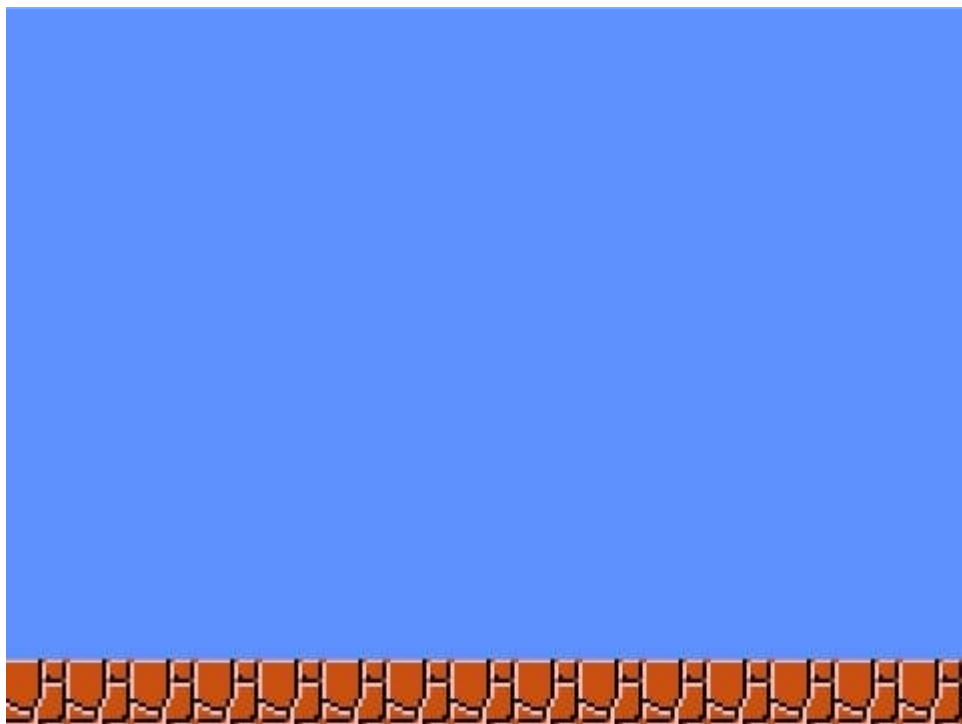
mario.zip

## Obstacles



obstacles.zip

## Fond ecran



## Programmes Mario

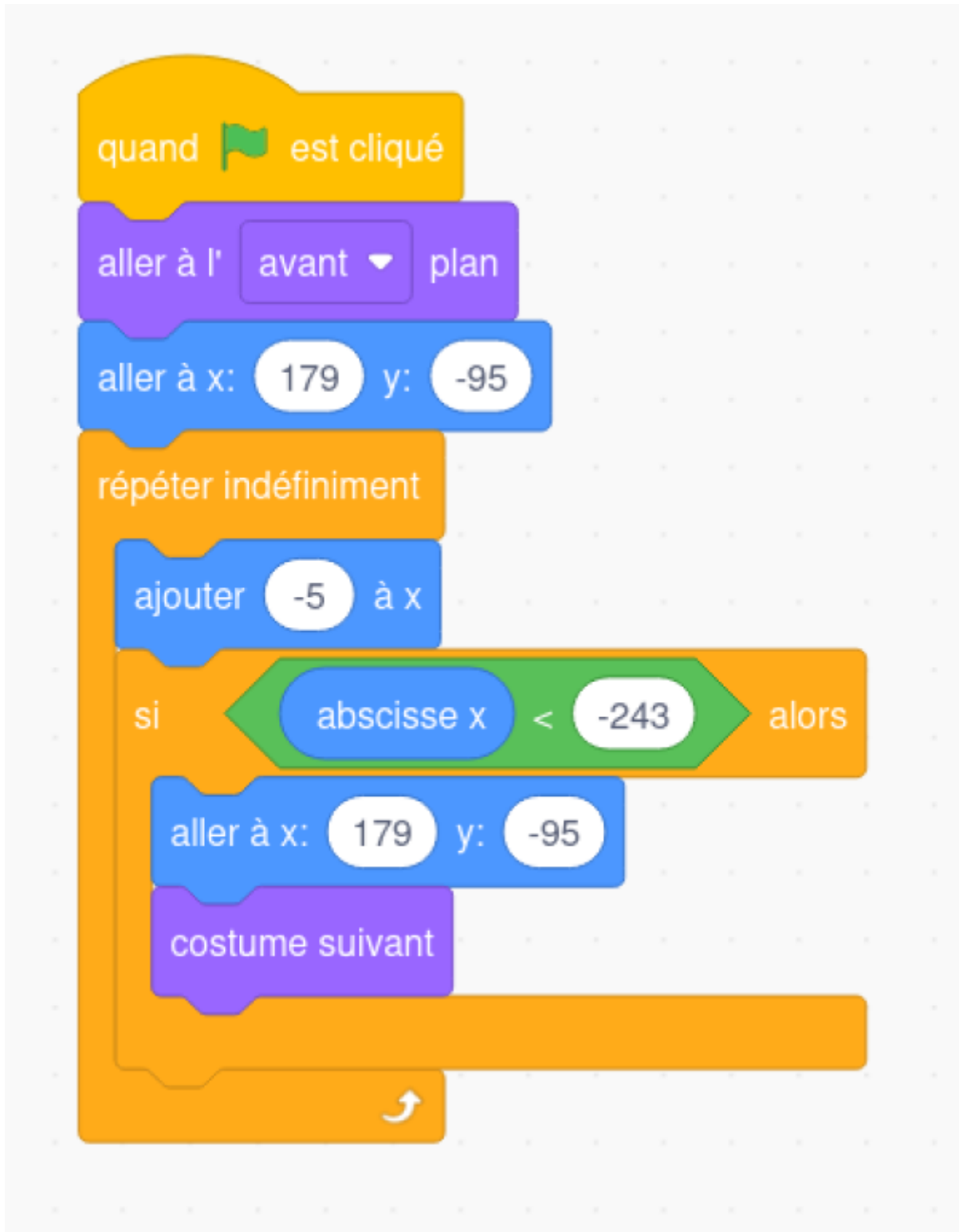
```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -186 y: -90
  basculer sur le costume MarioR01_ATT
  aller à l'avant plan
  mettre saut à 0
  répéter indéfiniment
    si touche le obstacle002 ? alors
      stop tout
```

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. 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.

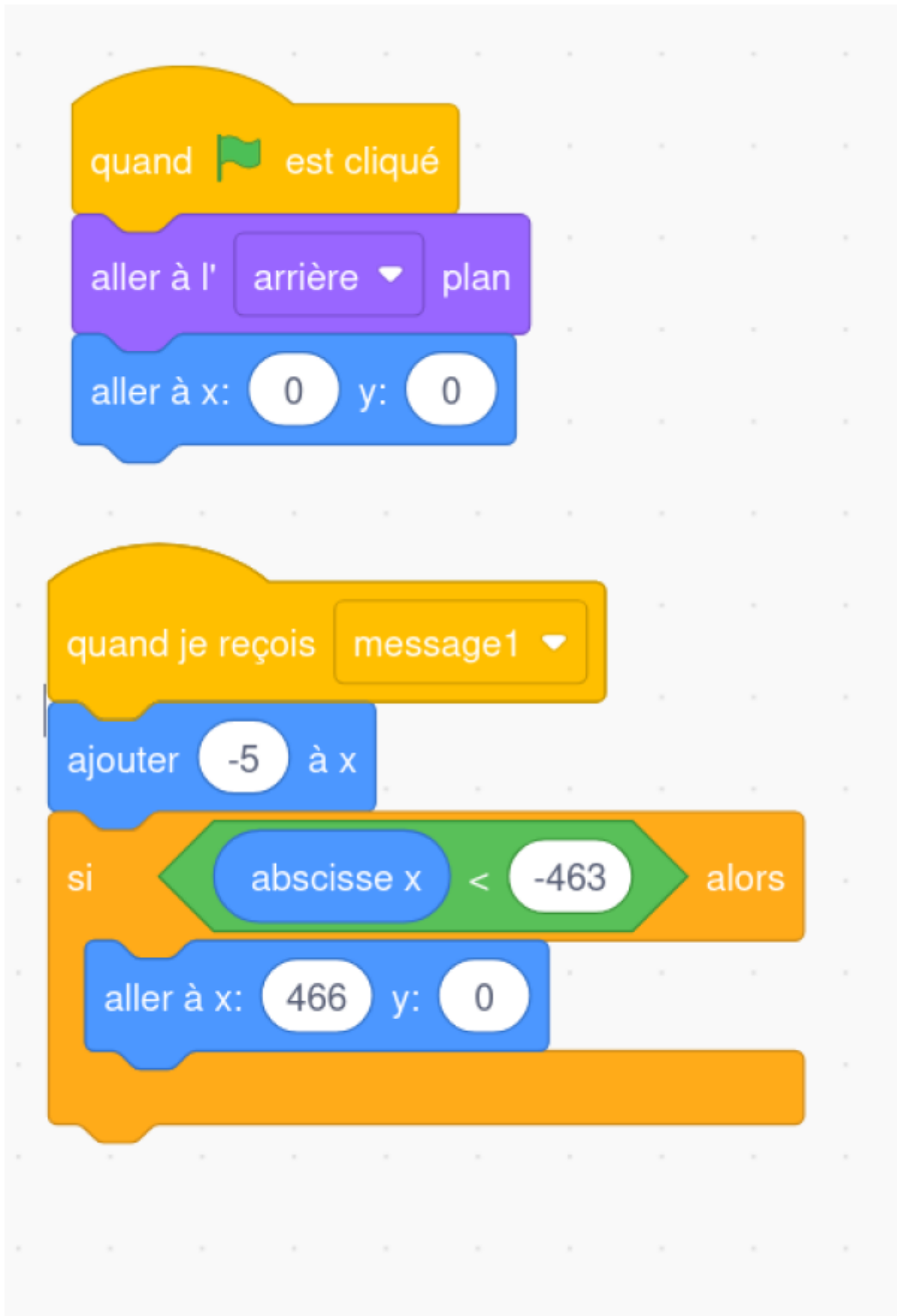


```
quand [drapeau] est cliqué
  répéter indéfiniment
    si [touche flèche haut ▼ pressée ?] alors
      mettre saut ▼ à 15
      basculer sur le costume MarioR02_SAUT ▼
      répéter 31 fois
        ajouter saut ▼ à y
        ajouter -1 à saut ▼
        ajouter 5 à x
      basculer sur le costume MarioR03_Av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

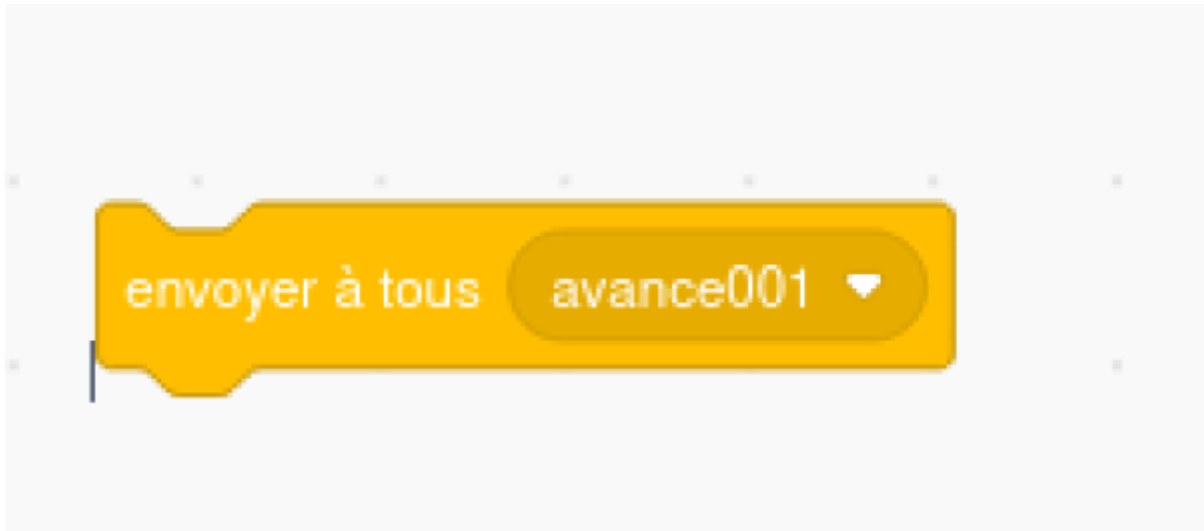


## Programmes Fond ecran 1



### Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!

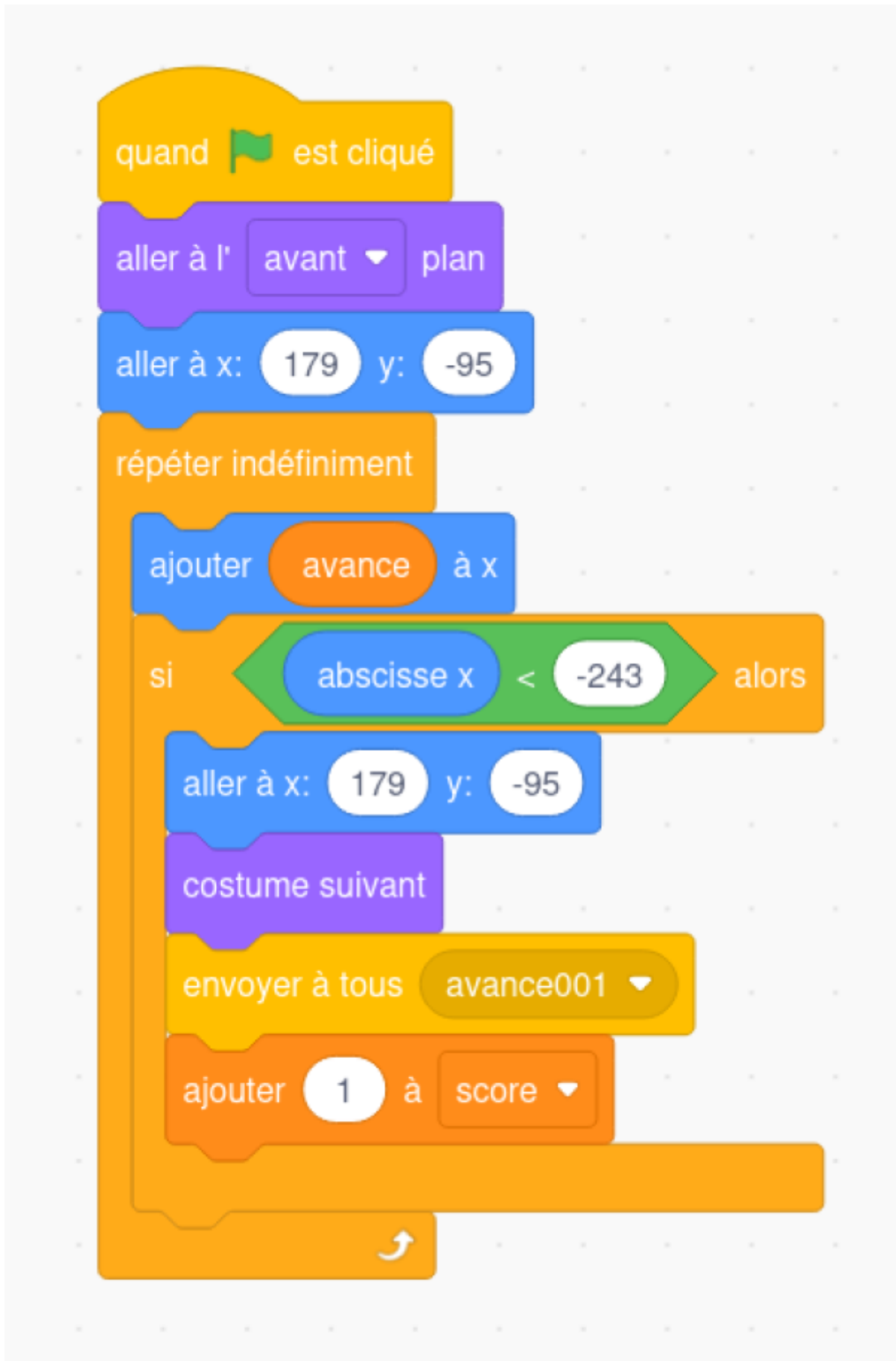


sous programme avance

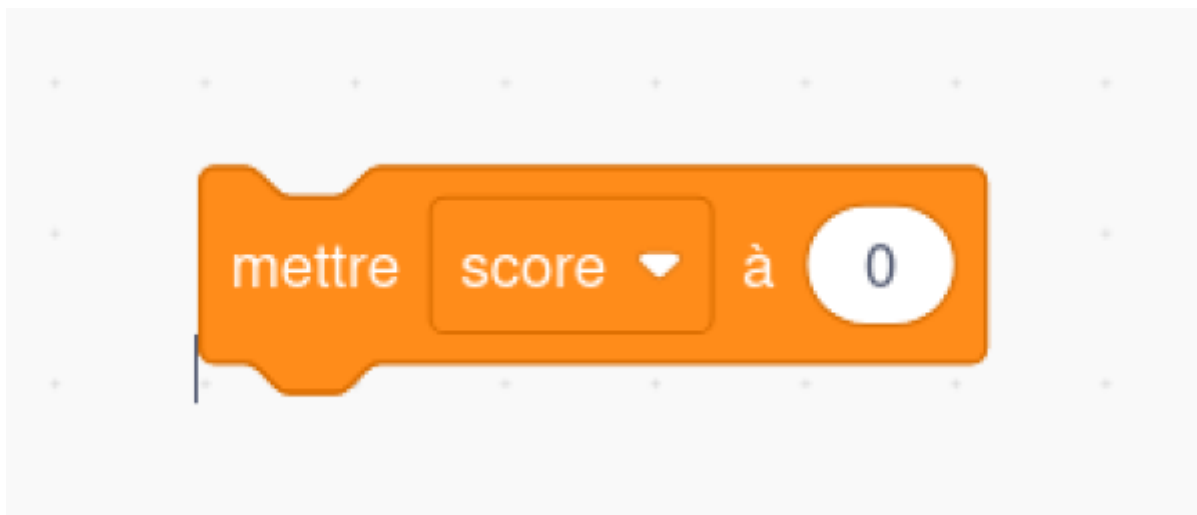


## Score

Dans le programme obstacle



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

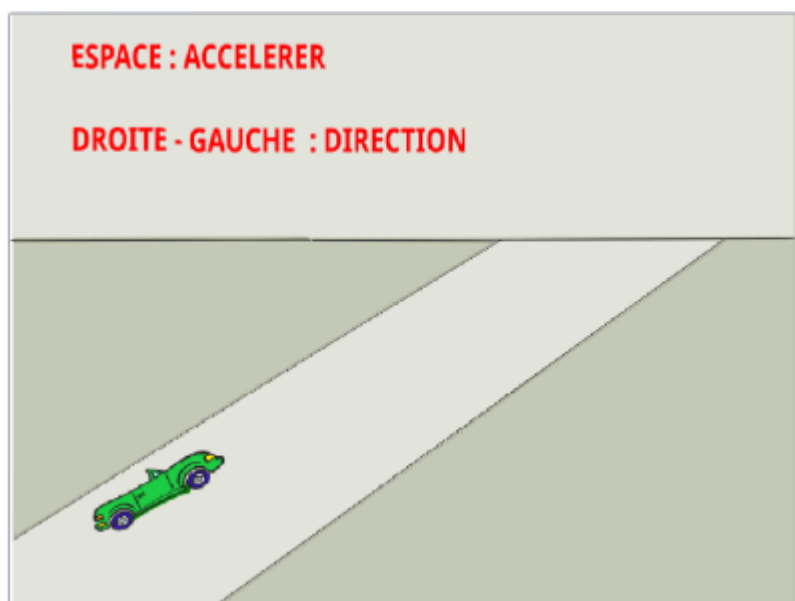


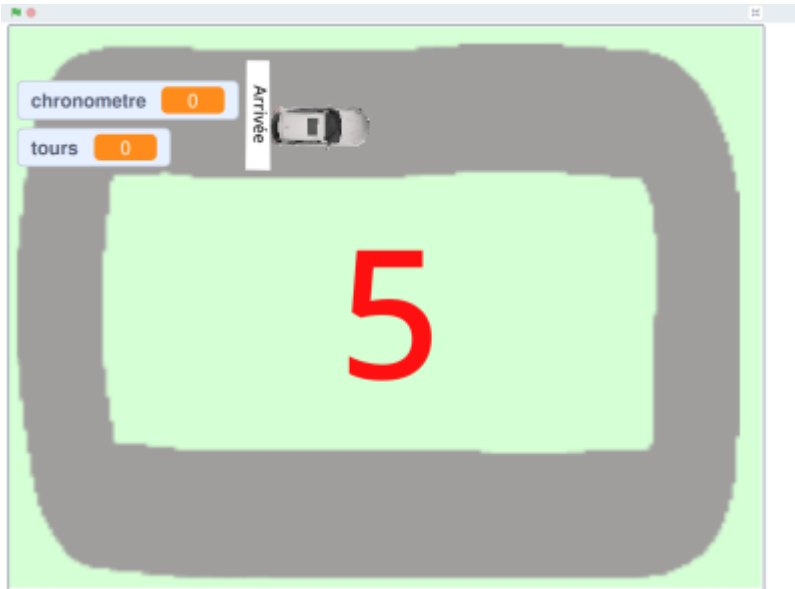
## Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

## Programme Voiture



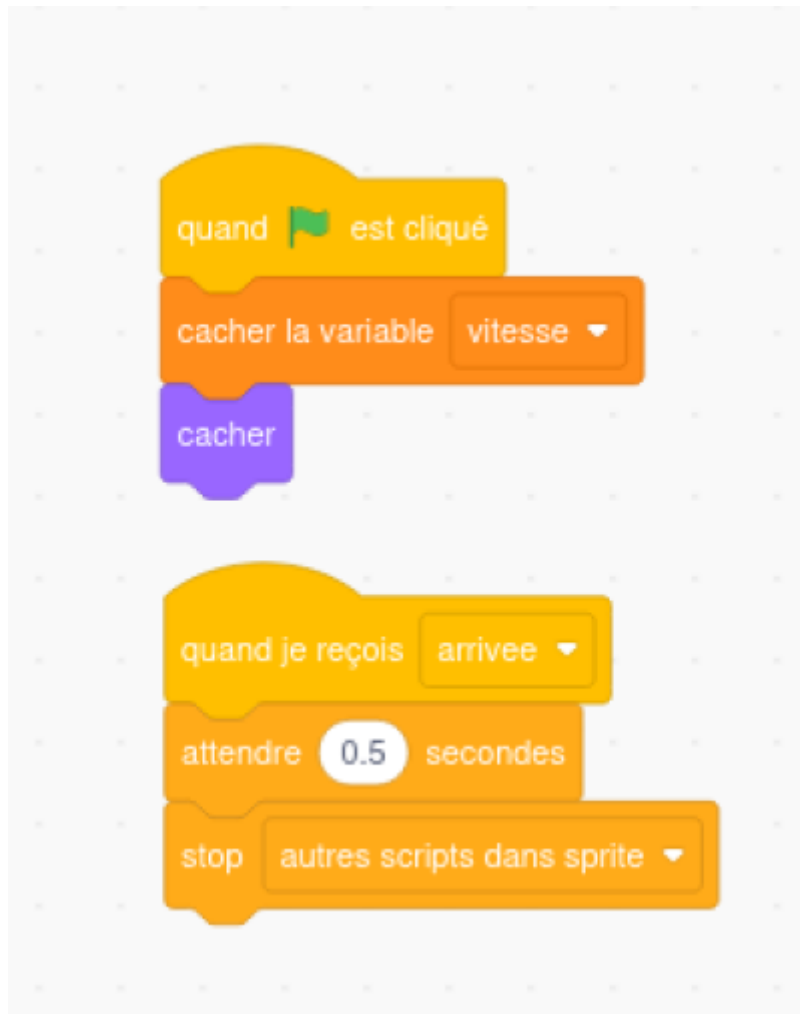


## Programme Voiture



```
when green flag clicked
  wait 0.5 seconds
  stop all scripts in this sprite
  go to front
  repeat indefinitely
    if right arrow pressed
      turn 5 degrees
    if left arrow pressed
      turn -5 degrees
    if space pressed
      add 1 to speed
      if green touched
        set speed to speed * 0.5
      else
        set speed to speed * 0.8
    move speed steps
```

The image shows a Scratch script for a game character. It 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 a 'go to front' block. The main logic is contained within a 'repeat indefinitely' loop. Inside the loop, there are three conditional blocks: 'if right arrow pressed' which turns the character 5 degrees clockwise, 'if left arrow pressed' which turns the character 5 degrees counter-clockwise, and 'if space pressed' which adds 1 to the 'speed' variable. Following the space key check, there is an 'if green touched' block that sets the speed to 'speed \* 0.5', and an 'else' block that sets the speed to 'speed \* 0.8'. Finally, the loop ends with an 'move speed steps' block.





## Programme Arrivée



```
whenClicked:
  hide
  hideVariable: chronometre
  hideVariable: tours

whenReceived: jeu
  goTo: x: -81, y: 127
  setVariable: chronometre to 0
  setVariable: tours to 0
  showVariable: chronometre
  showVariable: tours
  show

whenReceived: demarrer
  loopForever:
    wait: 0.1 seconds
    add: 0.1 to chronometre
    if: chronometre > 60 then:
      stopEverything
    if: touche le voiture002 ? then:
      add: 1 to tours
      wait: 1 seconds
    if: tours = 10 then:
      sendToAll: arrivee
```

## Programme Décompte Depart



## Programme Arrière plan



## Programme complet

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=1780653297](https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation_jeux&rev=1780653297)

Last update: 2026/06/05 11:54

