

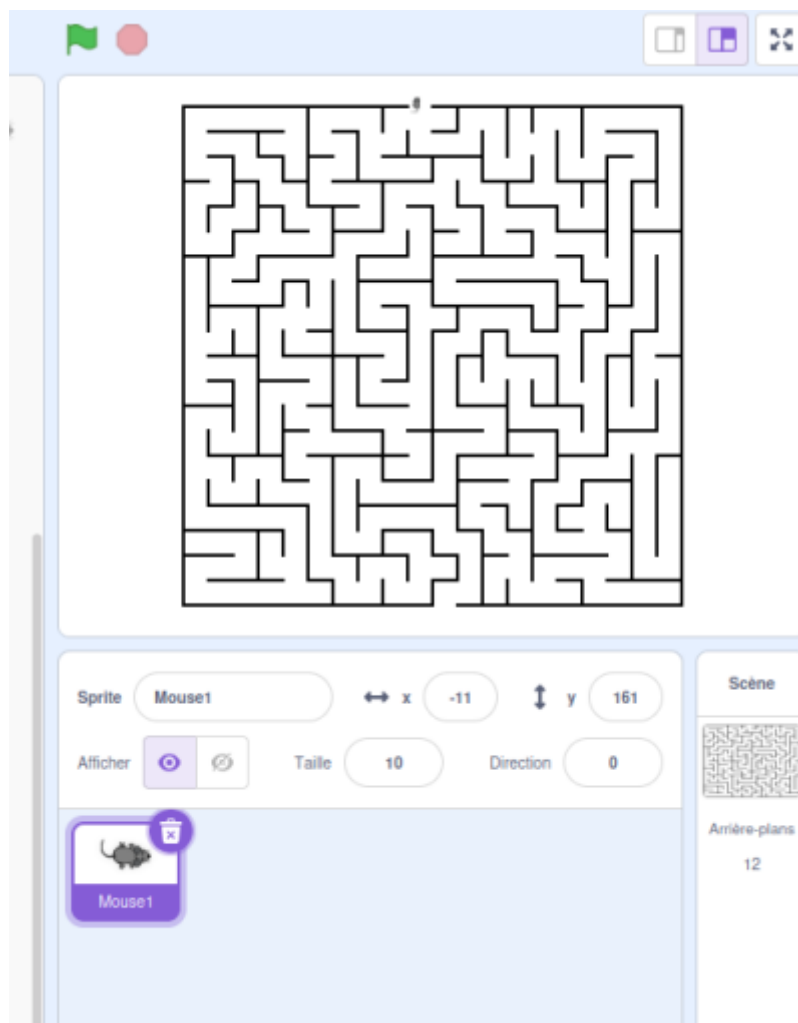
Création Jeux Scratch 3

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

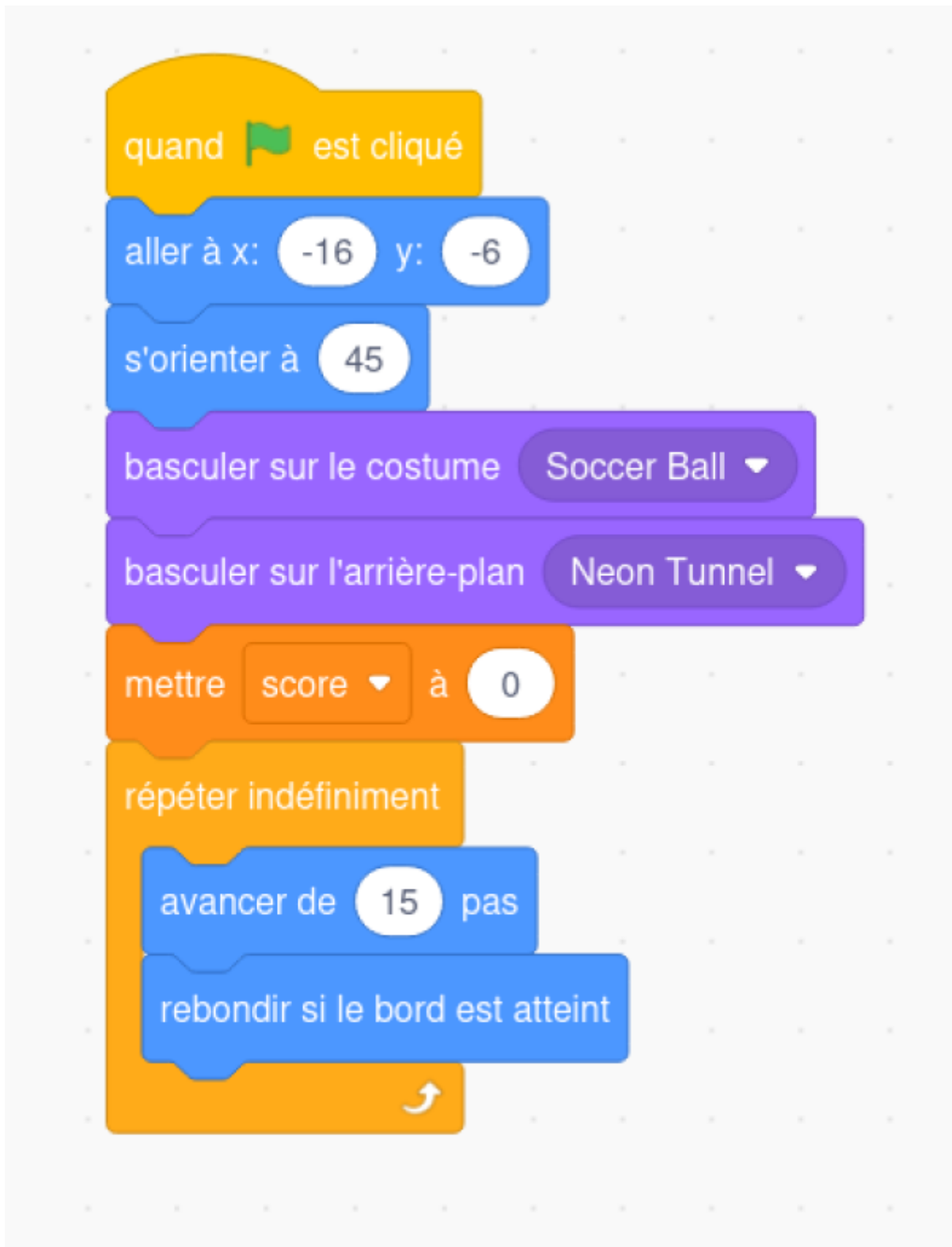
Jeux Pong simplifié

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

Programme ballon

```
quand [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 is clicked' event block. This is followed by an 'infinite loop' block. Inside the loop, the first block is 'show'. Then, there is an 'if touches Paddle?' block. If true, it adds 1 to the score, plays the 'Glug' sound, turns a random angle between 170 and 190 degrees, moves 15 steps forward, and waits for 0.5 seconds. After the wait, there are two 'if score = 5?' and 'if score = 10?' blocks. If either is true, it switches to the next background and plays the 'Rip' sound until it finishes. Finally, there is an 'if touches Line?' block. If true, it hides the object, plays the 'Oops' sound until it finishes, and then stops everything.



Programme raquette



Programme complet

pong003.sb3.tar

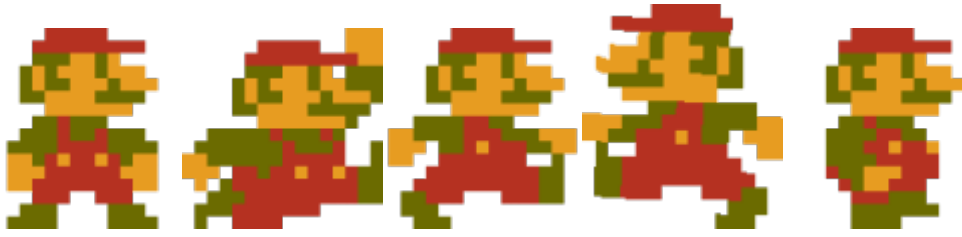
Enlever .tar

pong004.sb3.tar

Enlever .tar

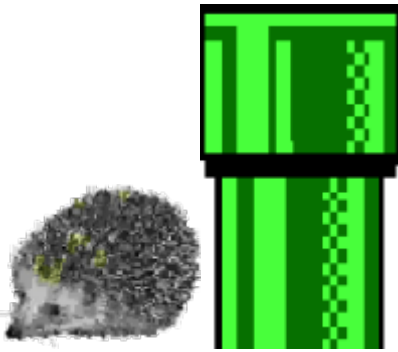
Jeu Mario simplifié

Costumes



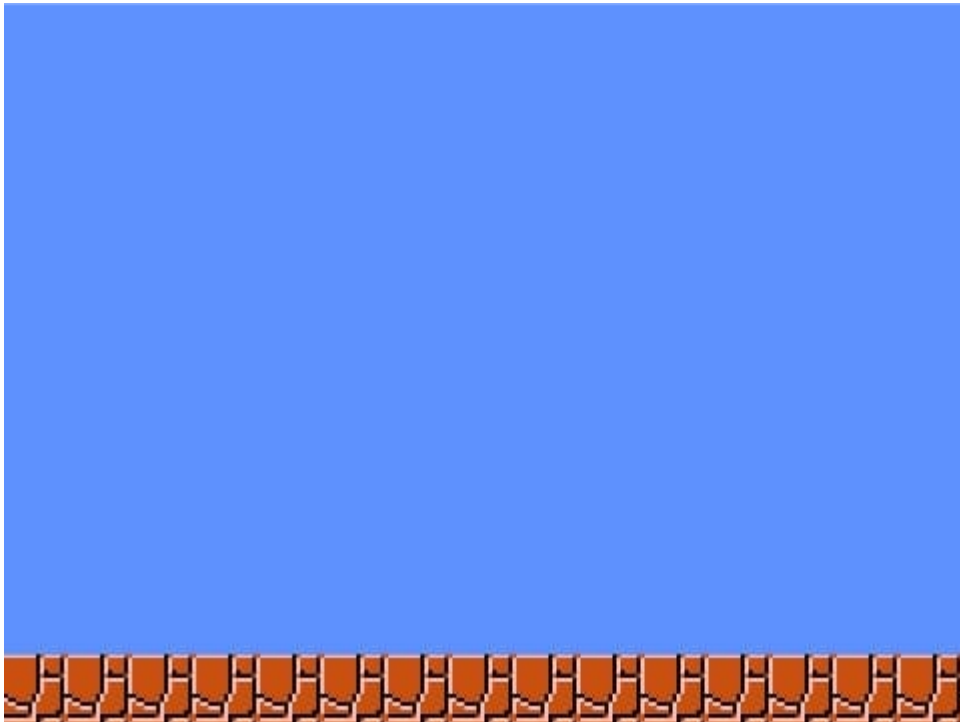
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



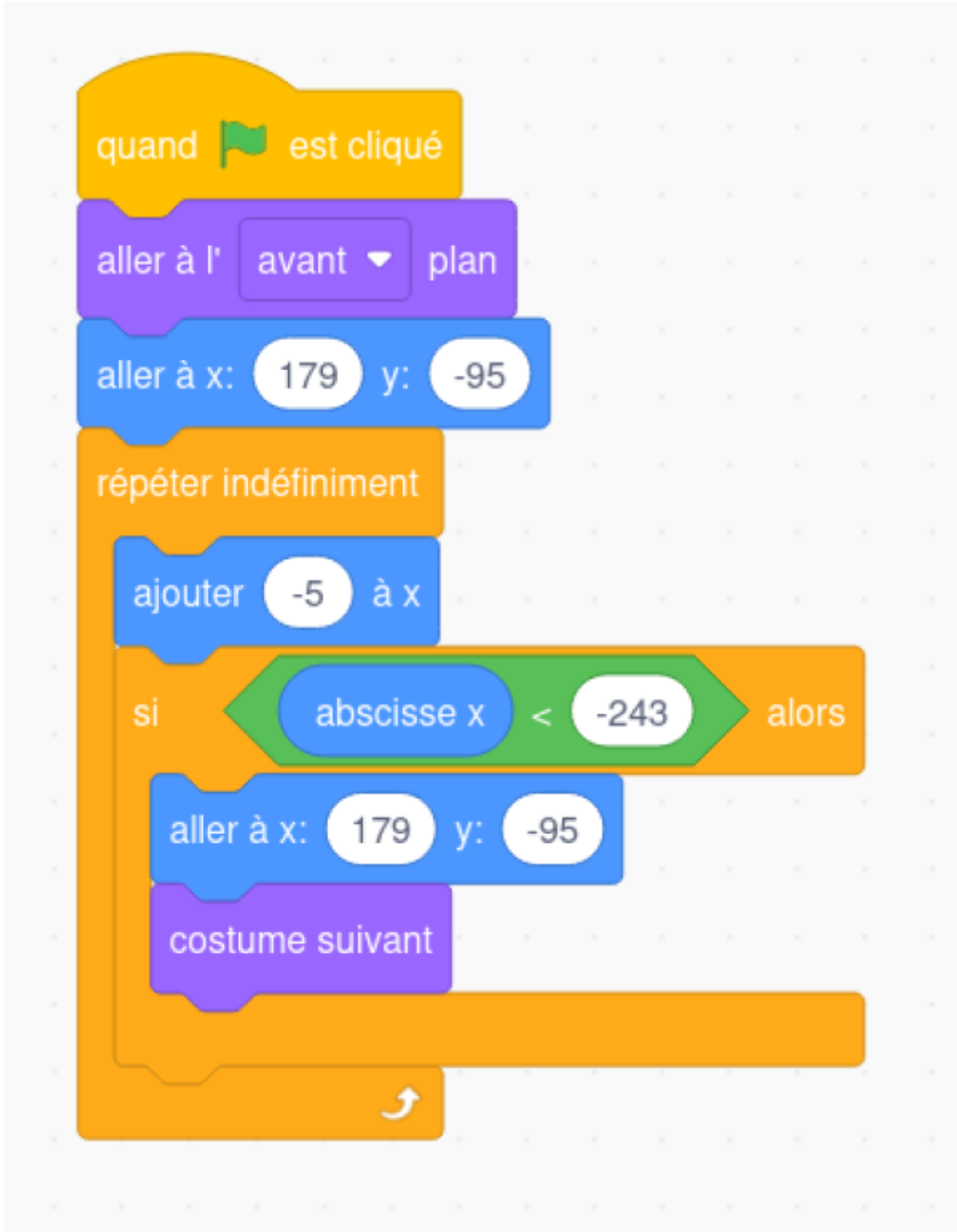
Programmes Mario

```
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 Obsctacles



Programmes Fond ecran 1



Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!



sous programme avance

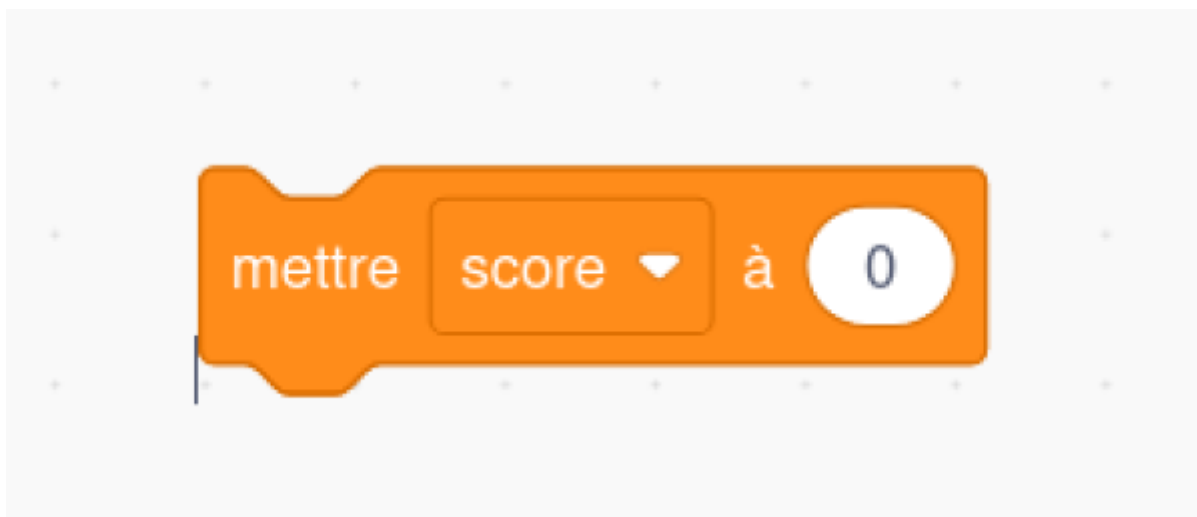


Score

Dans le programme obstacle



Ne pas oublier d'initialiser la variable score



From: <https://magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/> - **Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault**

Permanent link: https://magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:scratch:creation:creation_jeux&rev=1780576835

Last update: **2026/06/04 14:40**

