

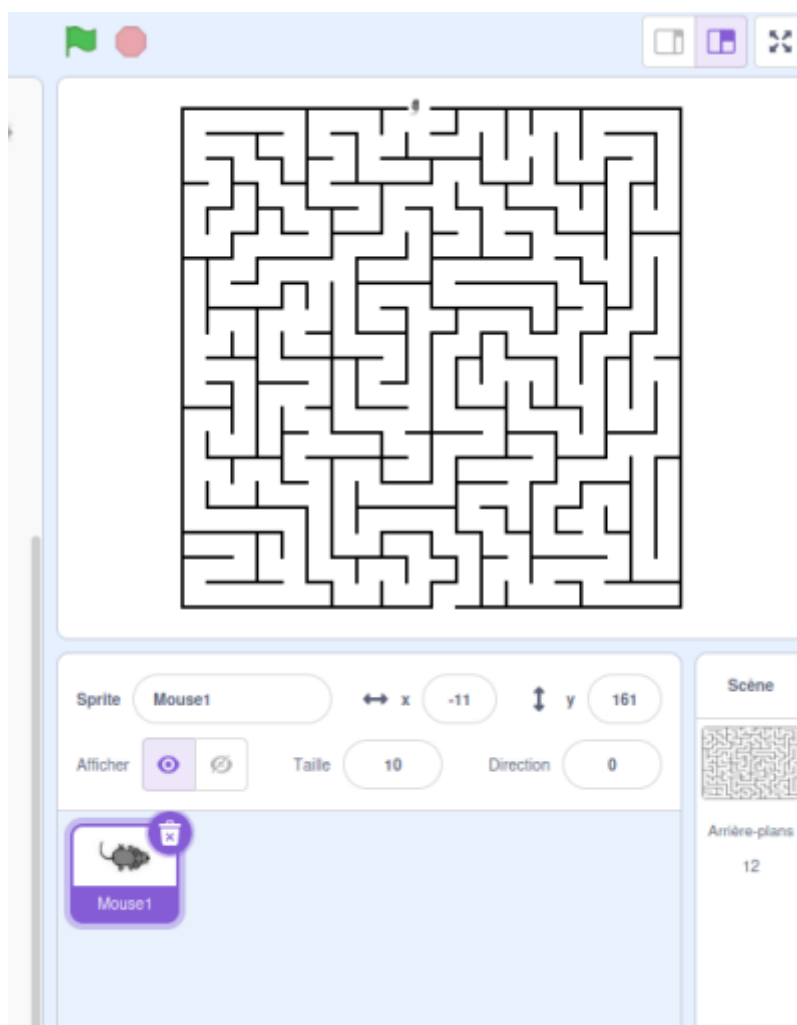
Création Jeux Scratch 3

Création d'un Labyrinthe scratch3

Exemples d'images de Labyrinthe

[Création de labyrinthes](#)

Taille du costume "Souris"



Programme en mode bloc


```
when green flag is clicked
  switch to back layer
  go to x: 7 y: -171
  set deplacementAv to 2
  set deplacementAR to -2
  repeat indefinitely
    if (touche flèche droite pressée ?) alors
      add deplacementAv to x
      if (couleur touchée ?) alors
        add deplacementAR to x
    if (touche flèche gauche pressée ?) alors
      add deplacementAR to x
      if (couleur touchée ?) alors
        add deplacementAv to x
    if (touche flèche haut pressée ?) alors
      add deplacementAv to y
      if (couleur touchée ?) alors
        add deplacementAR to y
    if (touche flèche bas pressée ?) alors
      add deplacementAR to y
      if (couleur touchée ?) alors
        add deplacementAv to y
    if (ordonnée y > 160) alors
      say C'est gagné! pendant 2 secondes
```

labyrinthe001.sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer001sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer002.sb3.tar

Enlever .tar

labyrinthetimer002t12.sb3.tar

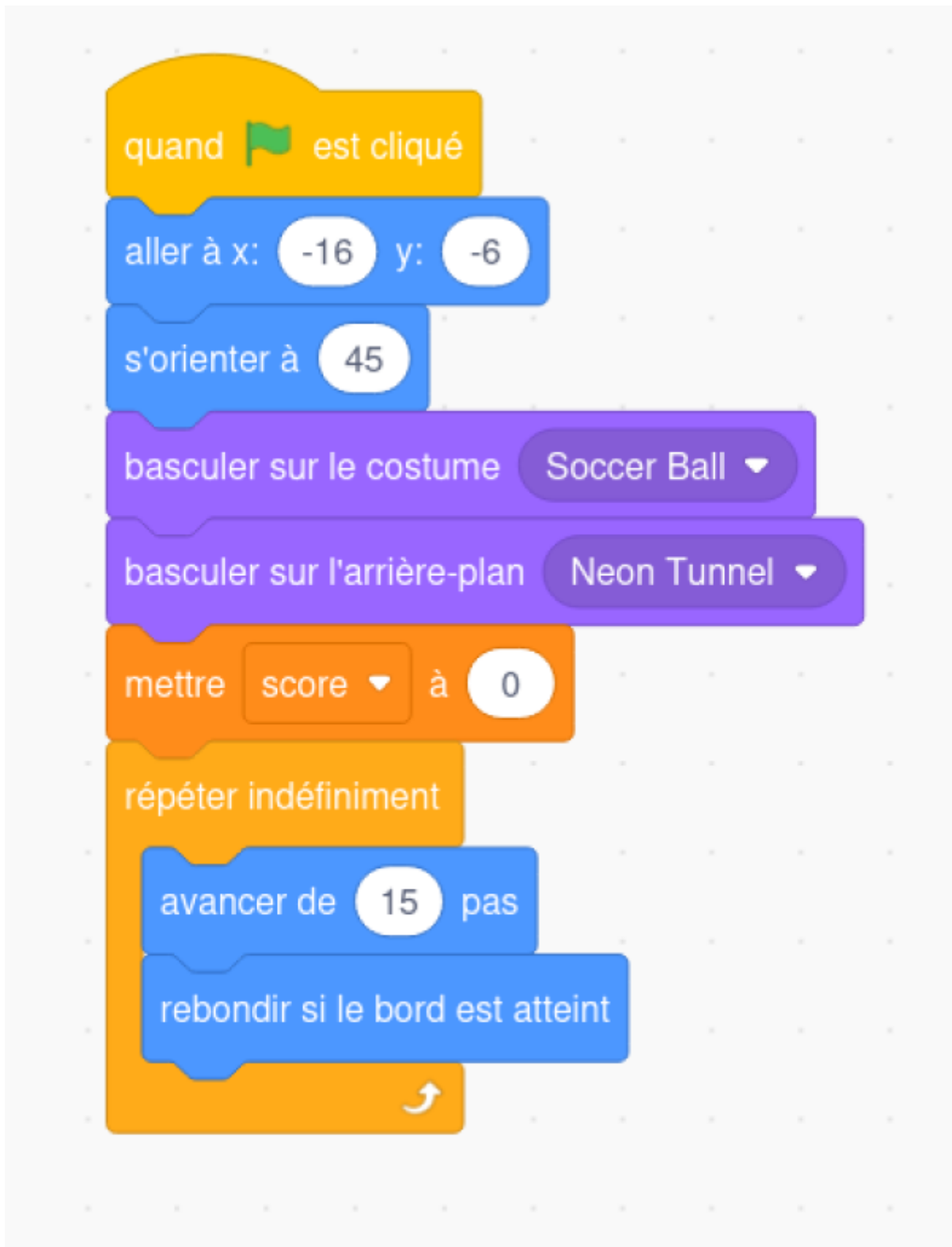
Enlever .tar

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
```



Programme raquette



Programme complet

pong003.sb3.tar

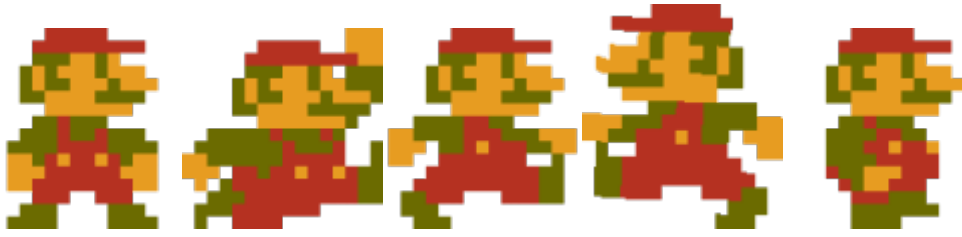
Enlever .tar

pong004.sb3.tar

Enlever .tar

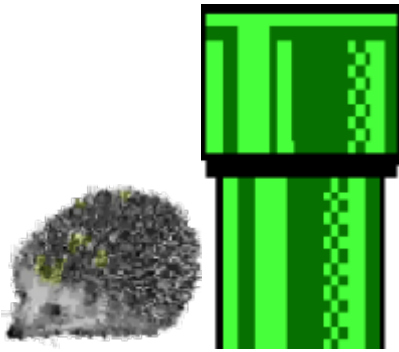
Jeu Mario simplifié

Costumes



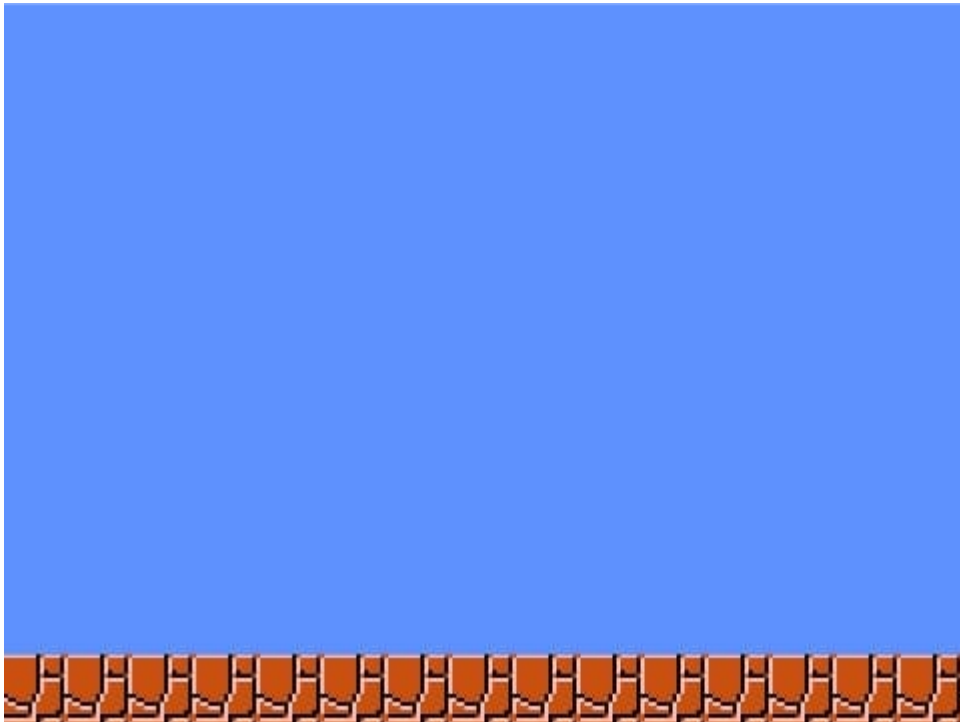
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



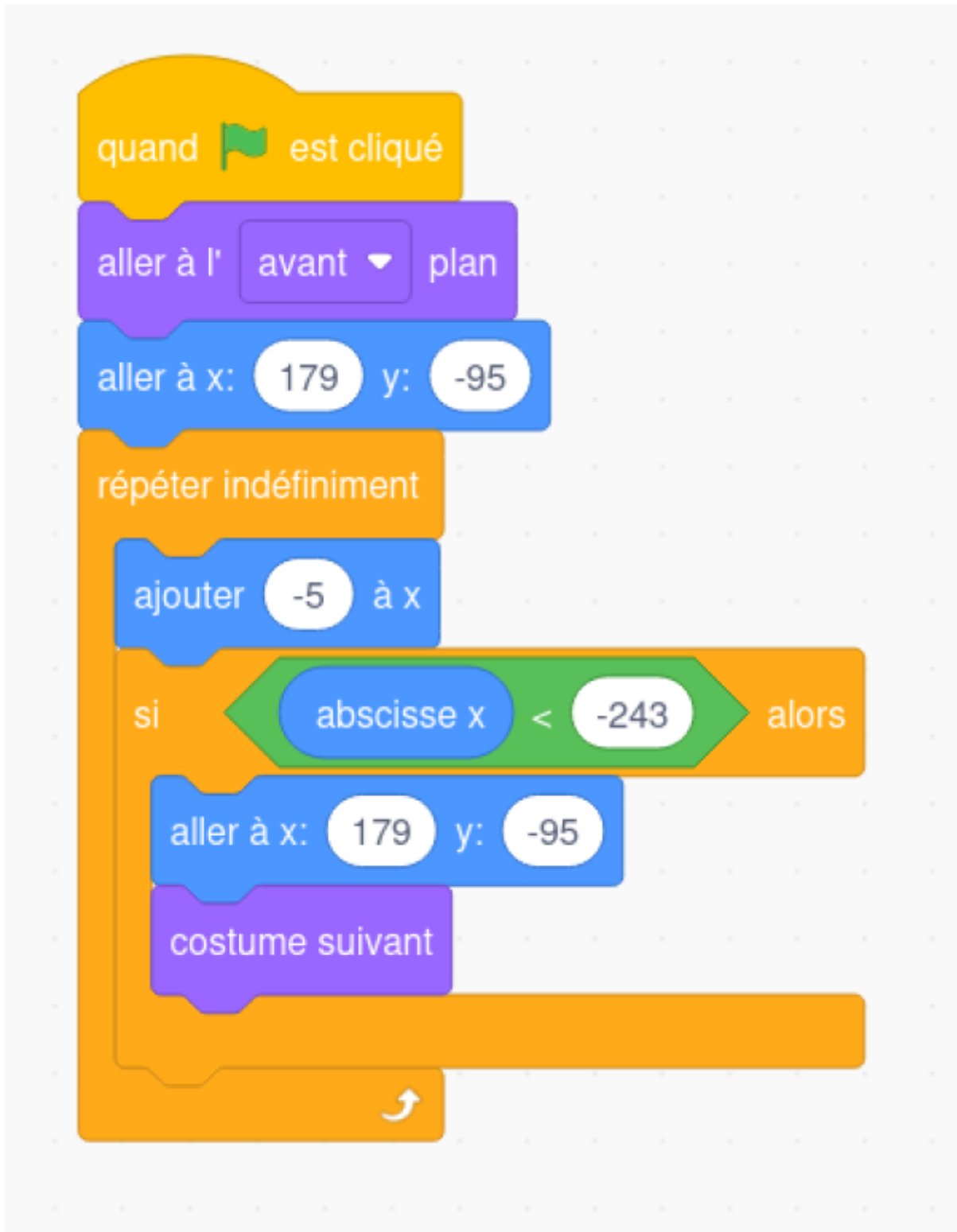
Programmes Mario

```
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
```

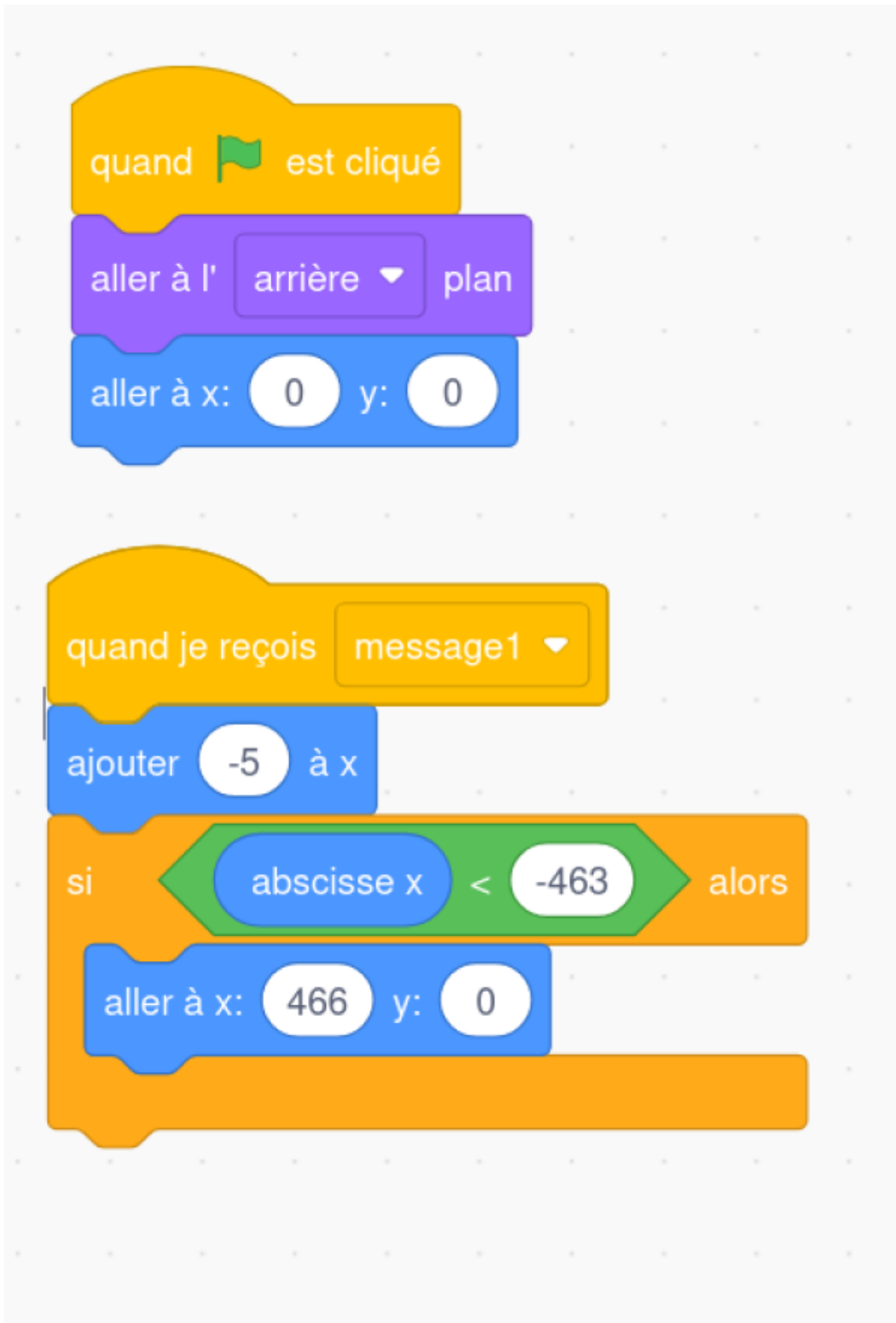
The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block. This is followed by a blue 'go to x: -186 y: -90' block, a purple 'switch to costume MarioR01_ATT' block, a purple 'go to front' block, and an orange 'set jump to 0' block. The script then enters an orange 'repeat indefinitely' loop. Inside the loop is a blue 'if touches obstacle002?' block. If the condition is true, it contains 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

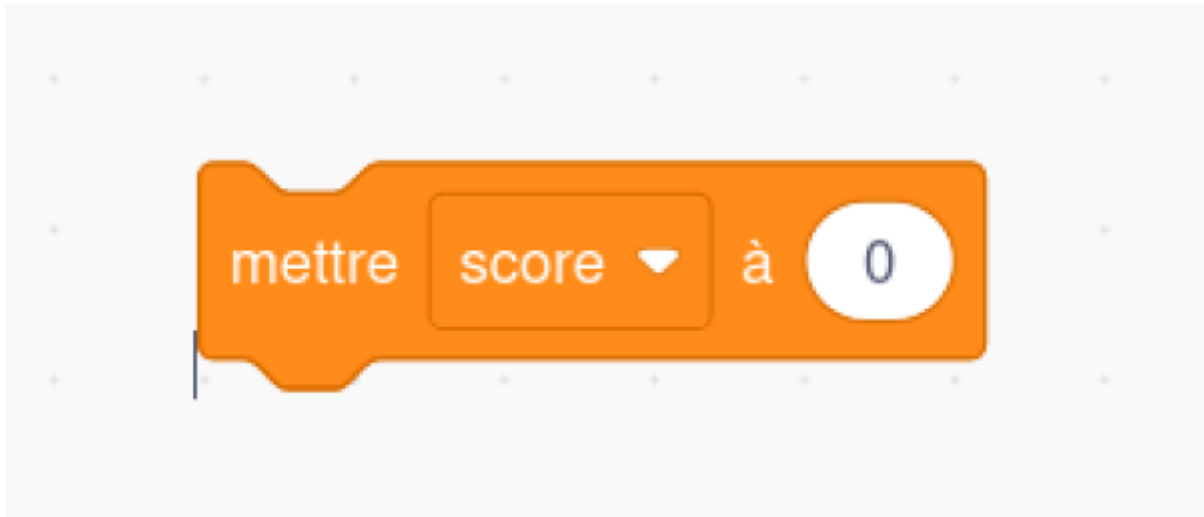


Score

Dans le programme obstacle



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

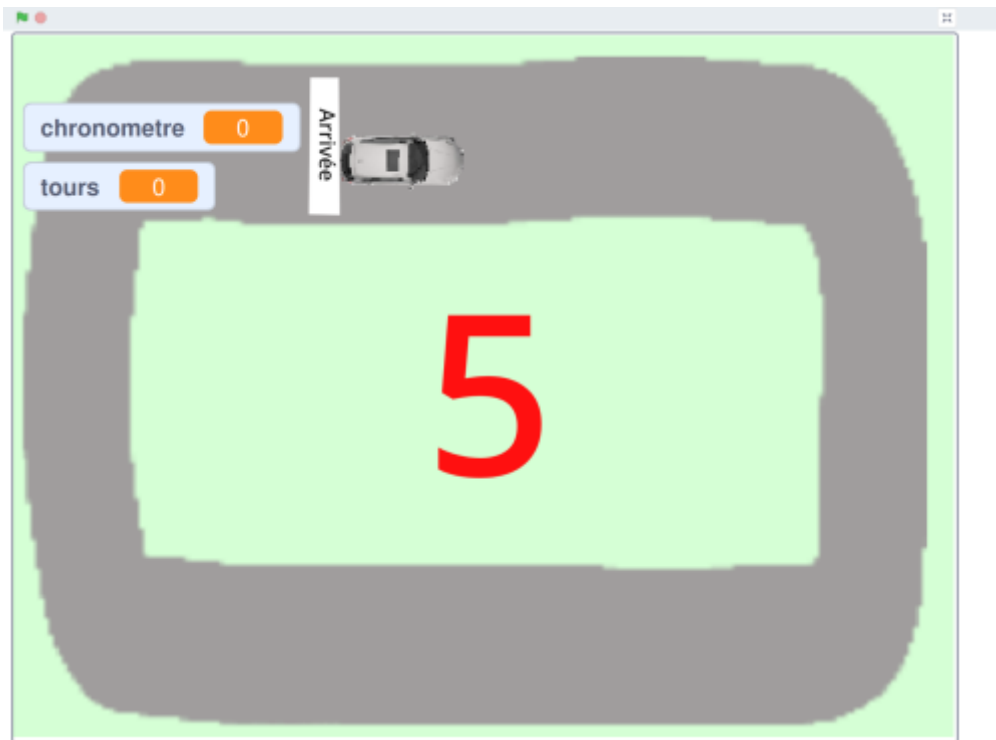


Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

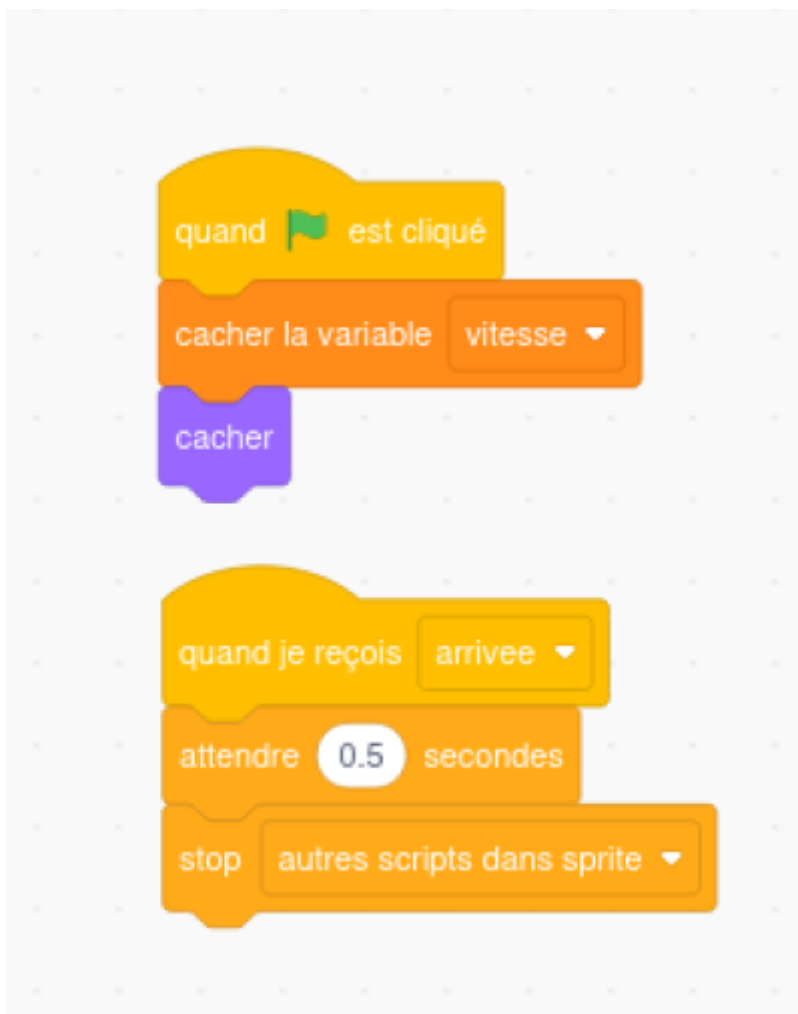
Programme Voiture



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 green flag clicked' event, followed by a 0.5-second wait, and then 'stop all scripts in this sprite'. It then moves the character to the front layer. A 'repeat forever' loop contains several conditional blocks: if the right arrow key is pressed, turn 5 degrees right; if the left arrow key is pressed, turn 5 degrees left; if the space key is pressed, increase speed by 1; if a specific color is touched, decrease speed by 0.5; otherwise, increase speed by 0.8. Finally, the character moves forward by 'speed' units.





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:
      broadcast: arrivee
```

image_voiture.zip

voiture001.sb3.tar

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=1780652896

Last update: **2026/06/05 11:48**

