

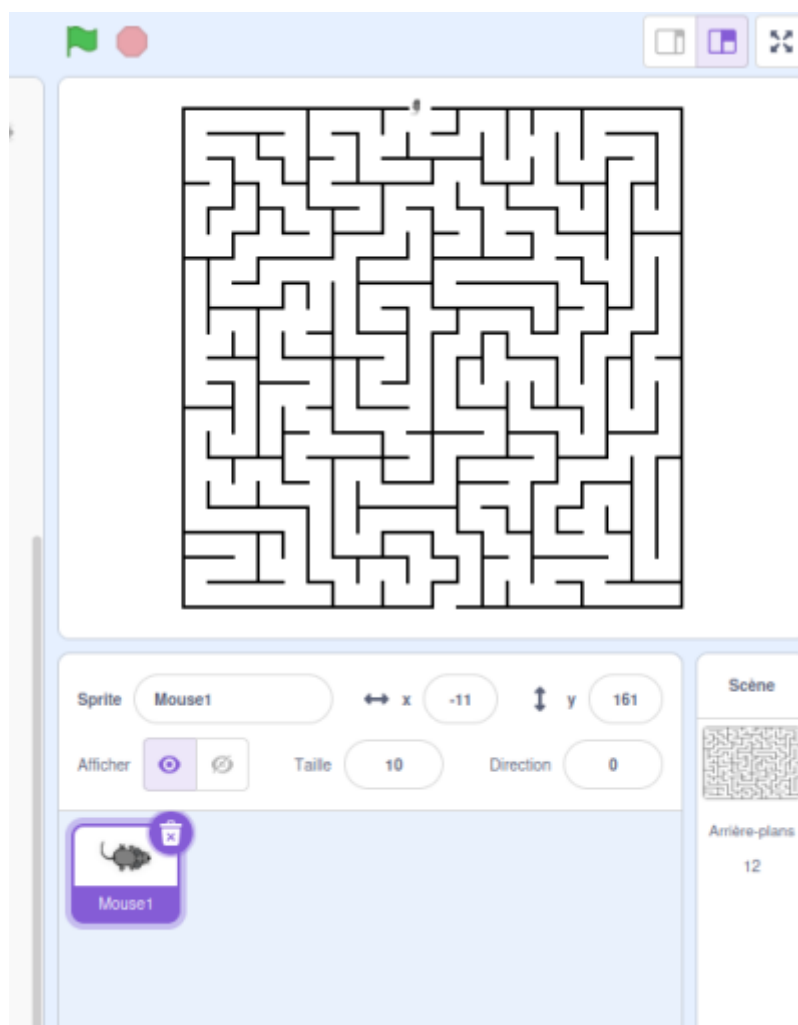
Création Jeux Scratch 3

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

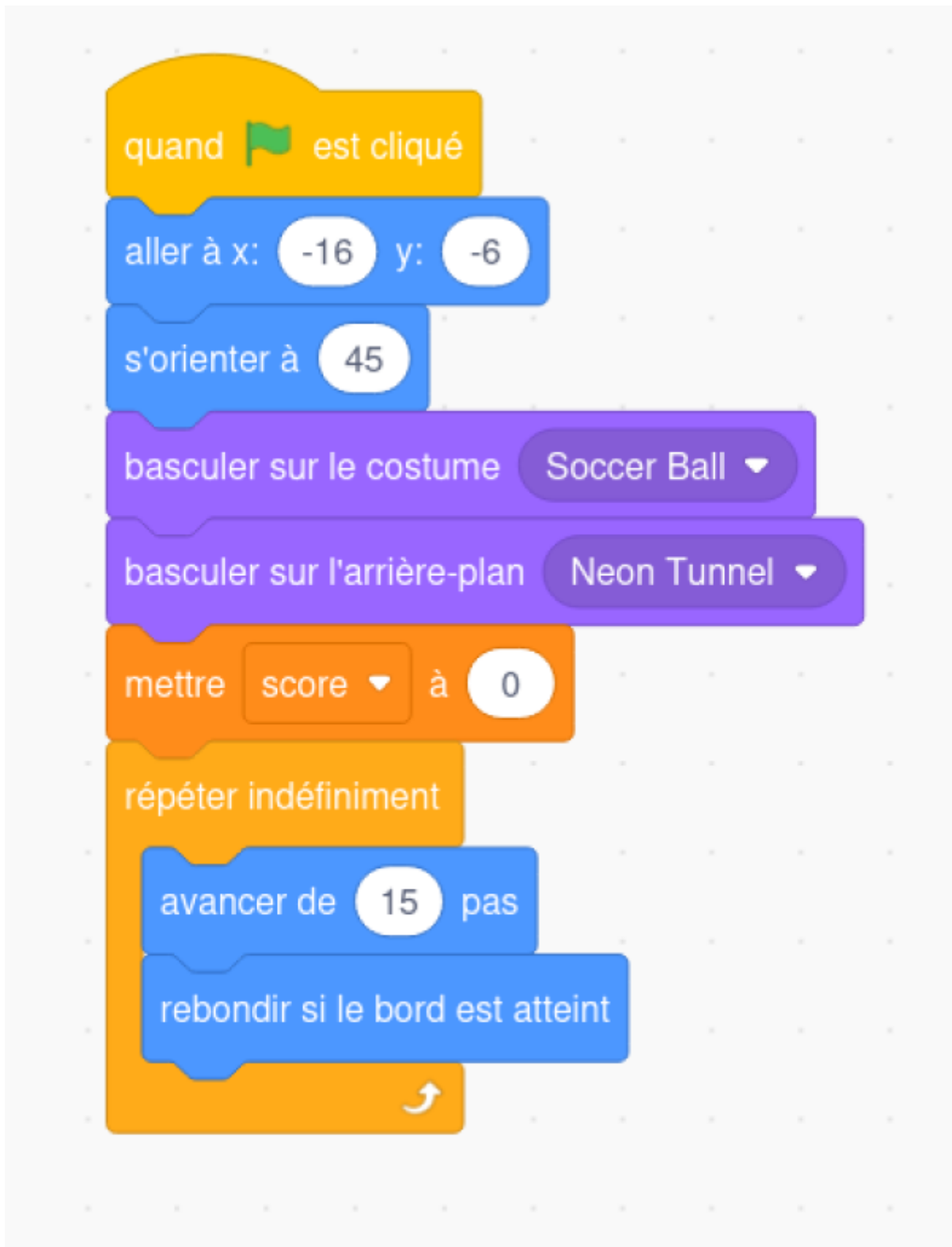
Enlever .tar

Jeux Pong simplifié

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

Programme ballon

```
quand 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

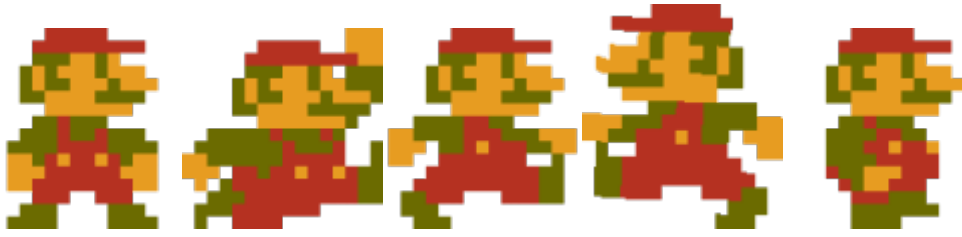
Enlever .tar

pong004.sb3.tar

Enlever .tar

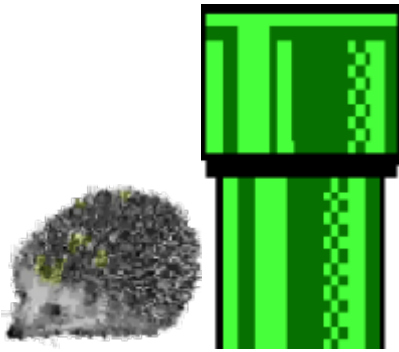
Jeu Mario simplifié

Costumes



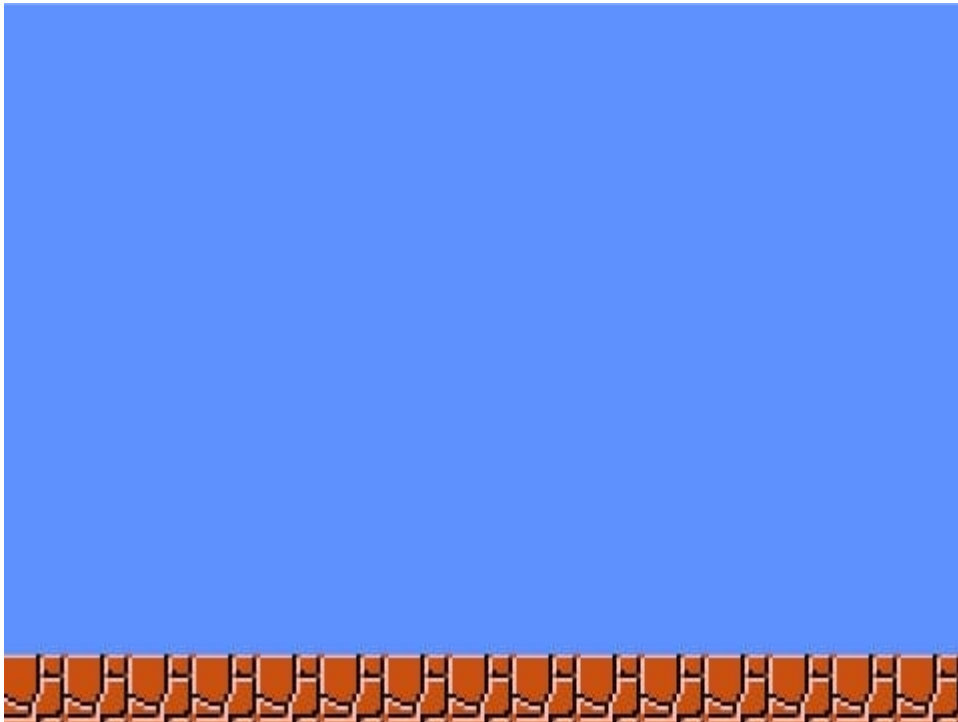
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



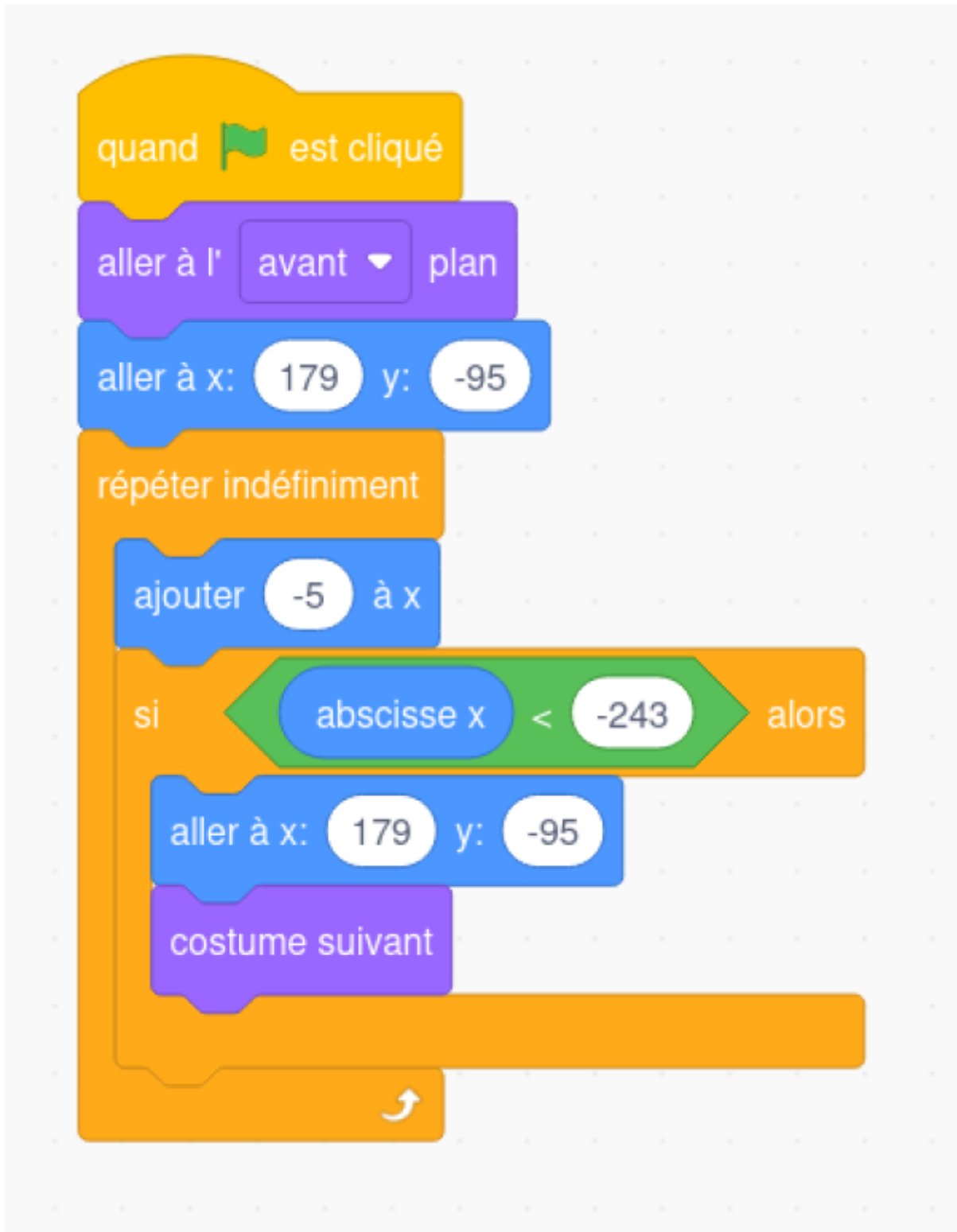
Programmes Mario

```
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. 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

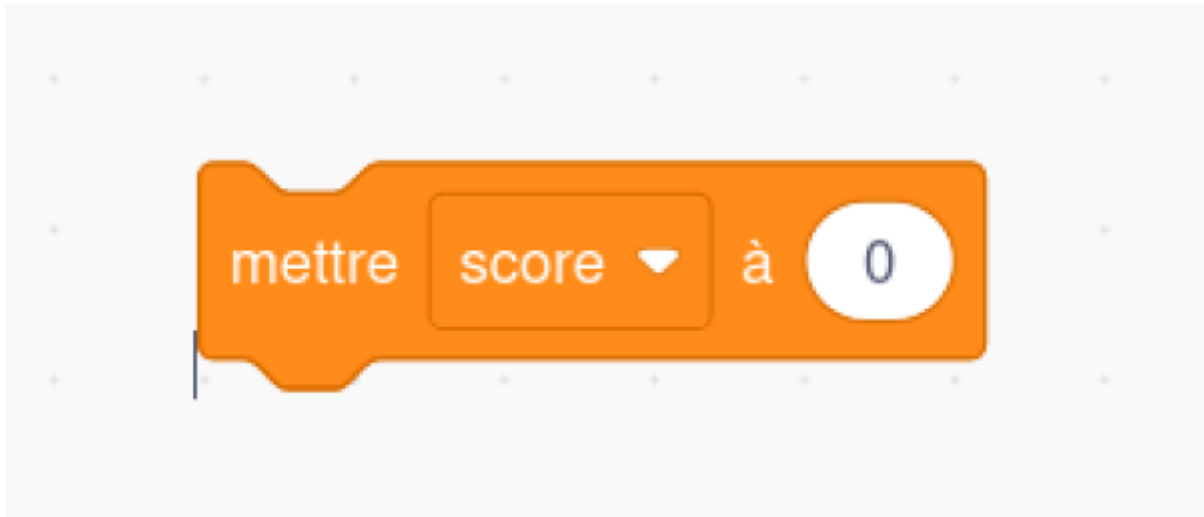


Score

Dans le programme obstacle



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

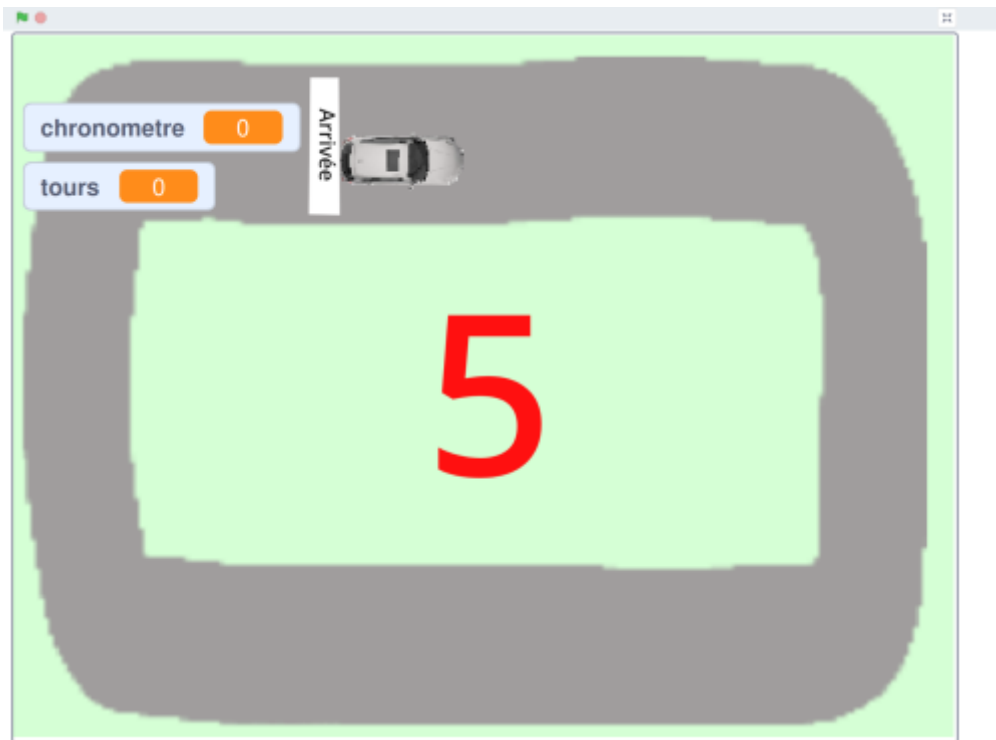


Programme complet

mariotestfablab007.sb3.tar

Enlever .tar

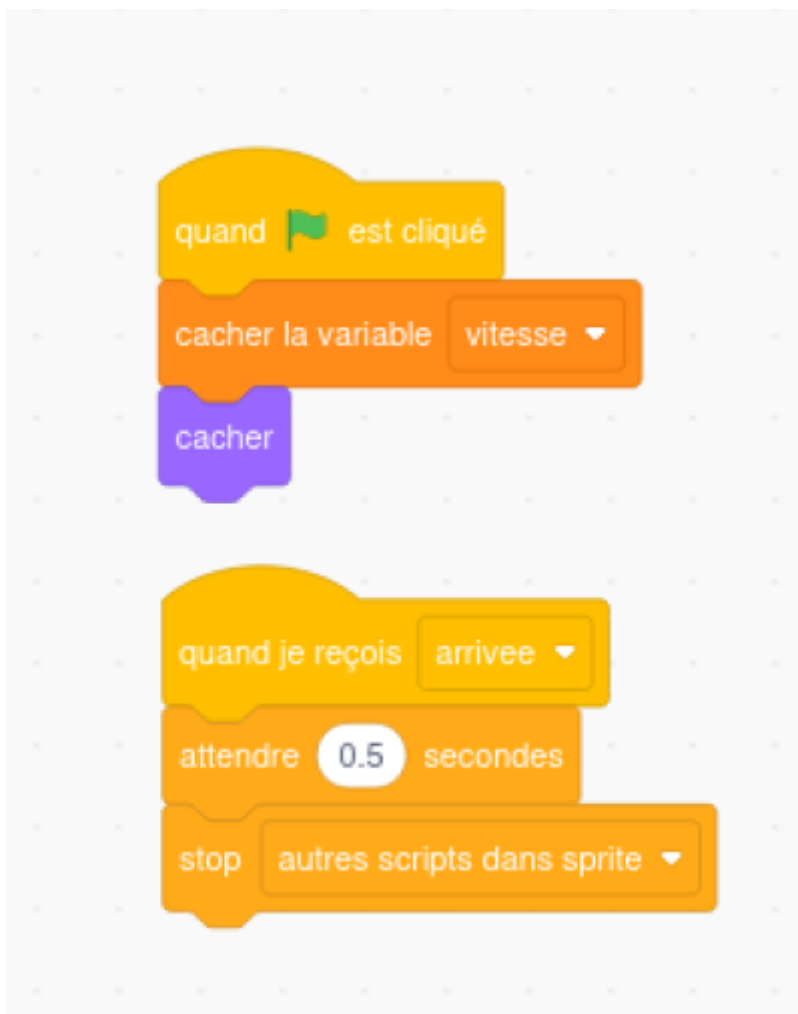
Programme Voiture



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. It starts with a 'when I receive' event block set to 'demarrer'. This is followed by an 'attendre' block for 0.5 seconds, then a 'stop' block for 'autres scripts dans sprite'. The script then moves to the 'avant' plan. A 'répéter indéfiniment' loop contains several conditional blocks: 'si touche flèche droite pressée ?' leads to 'tourner de 5 degrés'; 'si touche flèche gauche pressée ?' leads to 'tourner de 5 degrés'; 'si touche espace pressée ?' leads to 'ajouter 1 à vitesse', followed by a color check 'si couleur touchée ?'. If the color is touched, it sets 'vitesse' to 'vitesse * 0.5', otherwise it sets 'vitesse' to 'vitesse * 0.8'. Finally, the loop ends with 'avancer de vitesse pas'.





Programme Arrivée

The image shows a Scratch script with three main event-driven sections:

- When clicked:** A yellow 'when clicked' block followed by three orange blocks: 'cacher', 'cacher la variable chronometre', and 'cacher la variable tours'.
- When I receive 'jeu':** A yellow 'when I receive jeu' block followed by a blue 'go to x: -81 y: 127' block, two orange 'set to 0' blocks for 'chronometre' and 'tours', two orange 'show variable' blocks for 'chronometre' and 'tours', and a purple 'show' block.
- When I receive 'demarrer':** A yellow 'when I receive demarrer' block followed by an orange 'repeat indefinitely' loop containing:
 - An orange 'wait 0.1 seconds' block.
 - An orange 'add 0.1 to chronometre' block.
 - A green 'if chronometre > 60 then' block with an orange 'stop everything' block inside.
 - A blue 'if touche le voiture002 ? then' block with an orange 'add 1 to tours' block, an orange 'wait 1 seconds' block, and a yellow 'send to all arrivee' block.
 - A green 'if tours = 10 then' block.

Programme Décompte Depart



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=1780653022

Last update: **2026/06/05 11:50**

