

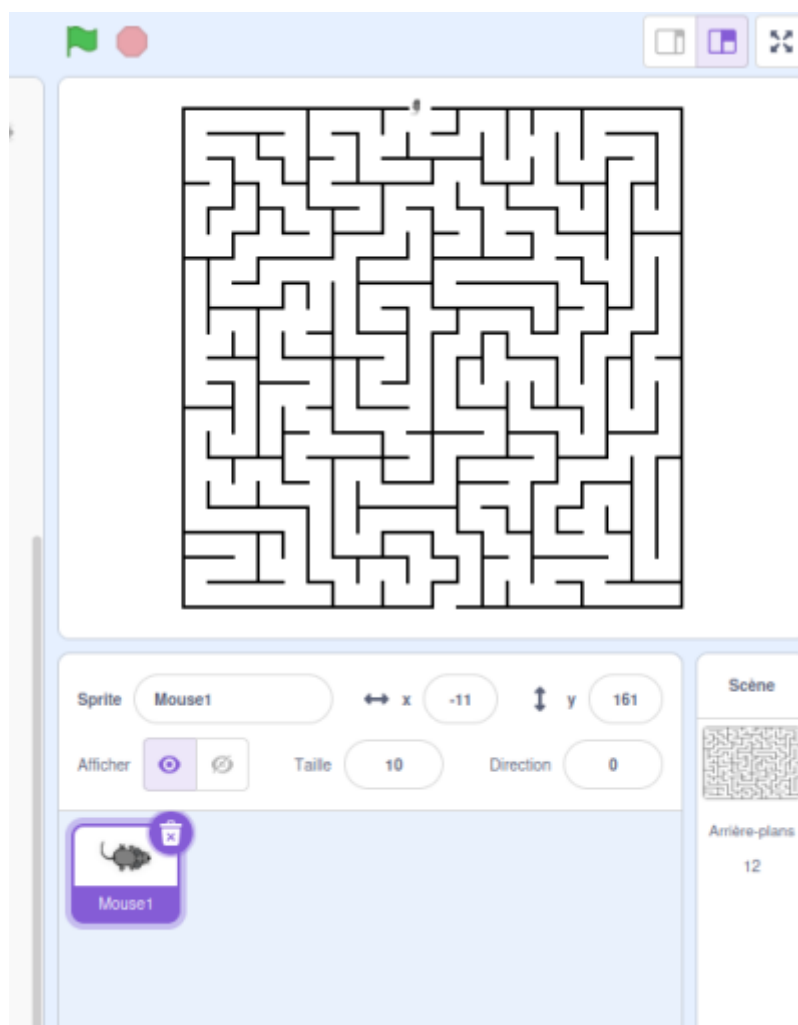
Création Jeux Scratch 3

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 deplacementAv à 2
  mettre deplacementAR à -2
  répéter indéfiniment
    si touche flèche droite pressée ? alors
      ajouter deplacementAv à x
      si couleur touchée ? alors
        ajouter deplacementAR à x
    si touche flèche gauche pressée ? alors
      ajouter deplacementAR à x
      si couleur touchée ? alors
        ajouter deplacementAv à x
    si touche flèche haut pressée ? alors
      ajouter deplacementAv à y
      si couleur touchée ? alors
        ajouter deplacementAR à y
    si touche flèche bas pressée ? alors
      ajouter deplacementAR à y
      si couleur touchée ? alors
        ajouter deplacementAv 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

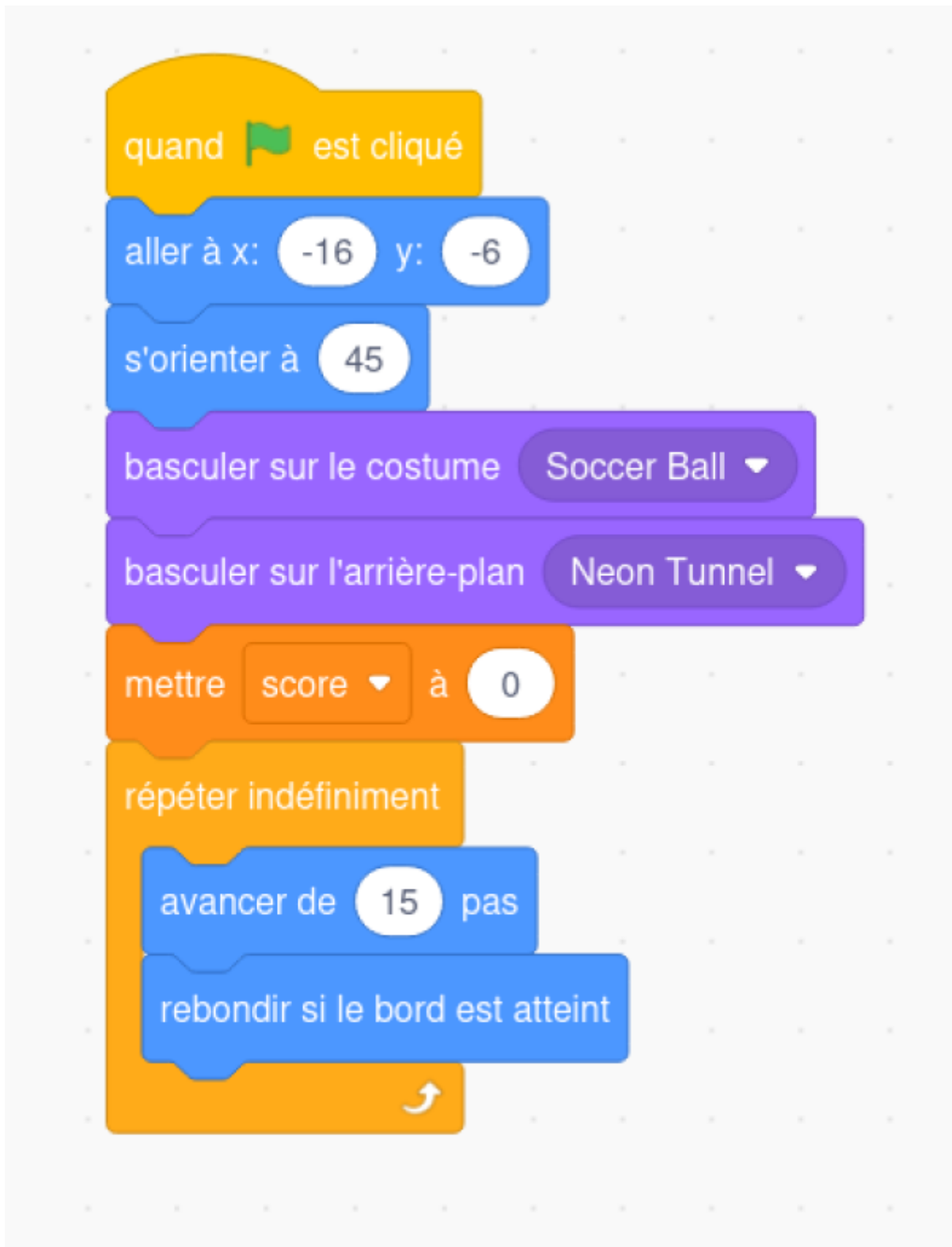
Enlever .tar

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



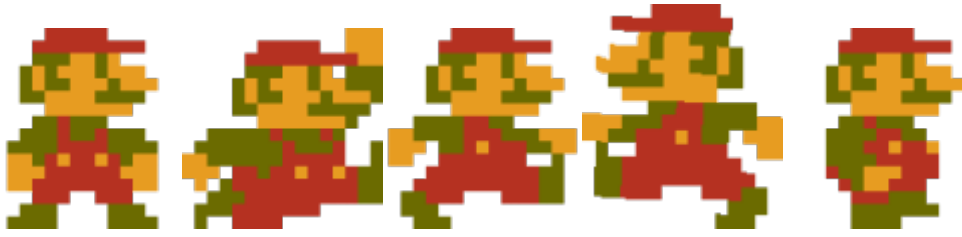
Programme complet

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

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

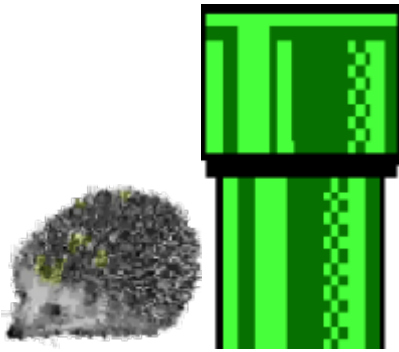
Jeu Mario simplifié

Costumes



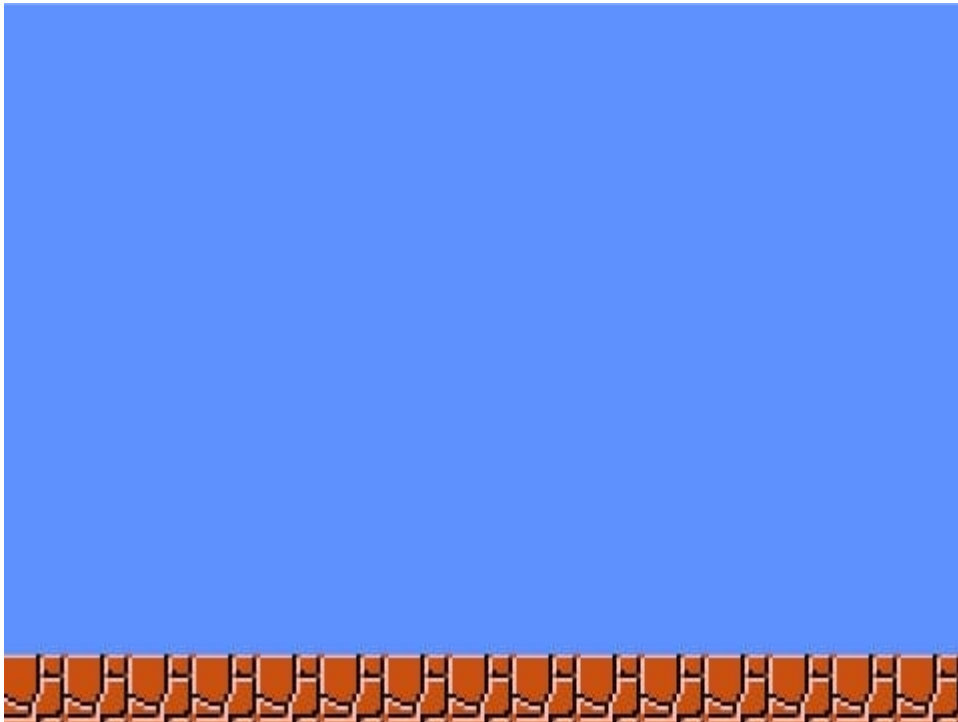
mario.zip

Obstacles



obstacles.zip

Fond ecran



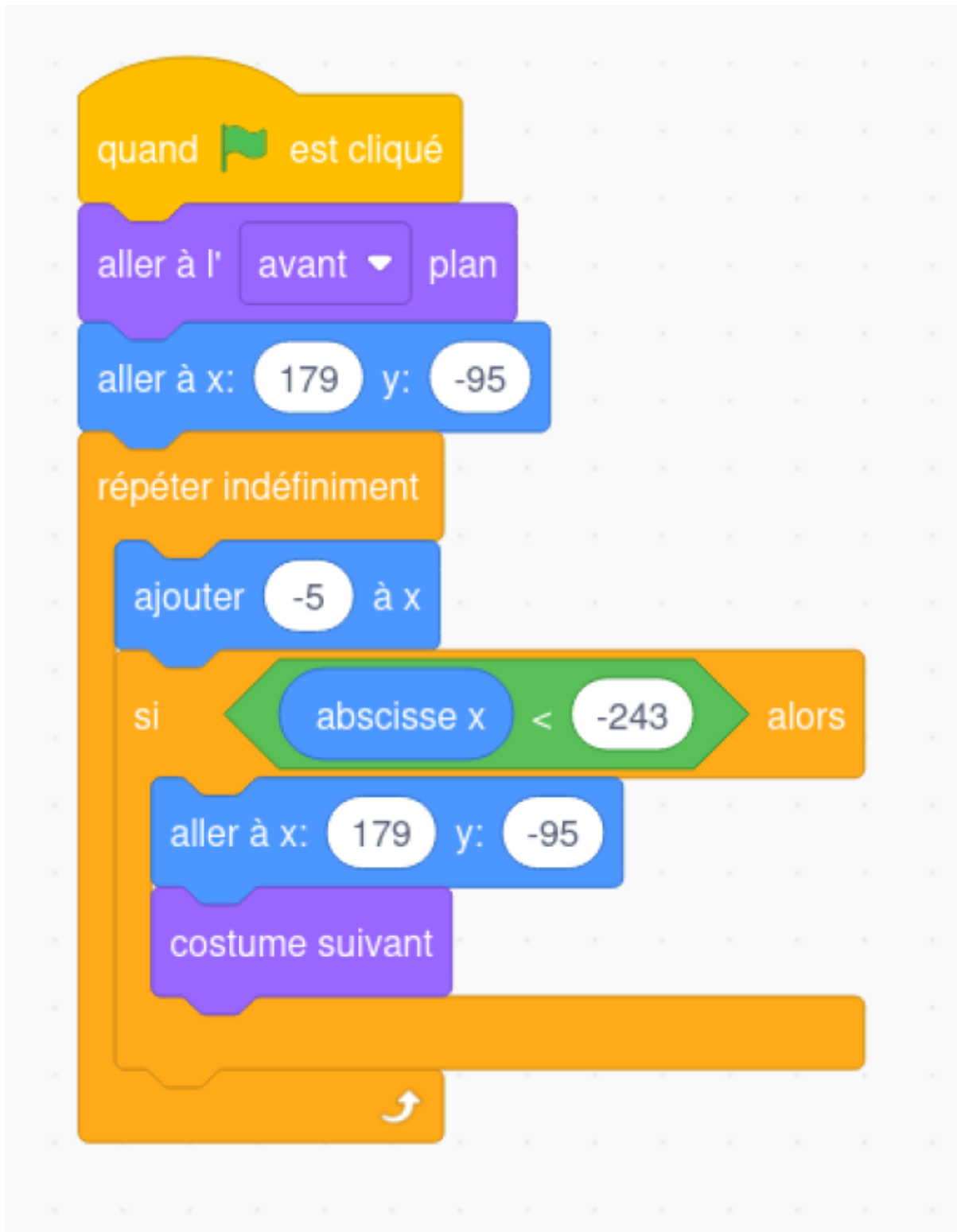
Programmes Mario

```
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 view' block. An orange 'set jump to 0' block follows. The script then enters an orange 'repeat indefinitely' 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 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 Obsctacles



Programmes Fond ecran 1



Avance aleatoire

à inserer au bon endroit !!!!



sous programme avance

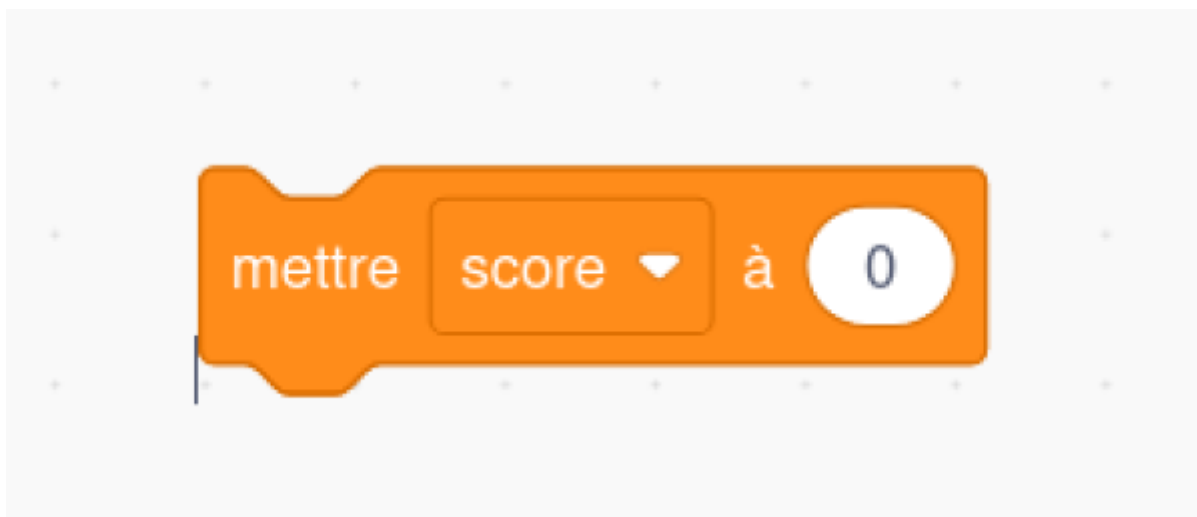


Score

Dans le programme obstacle



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

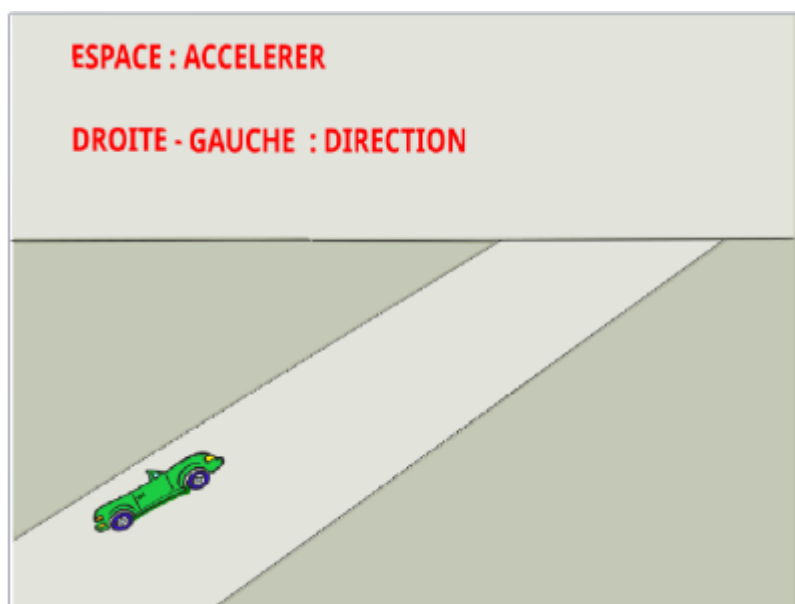


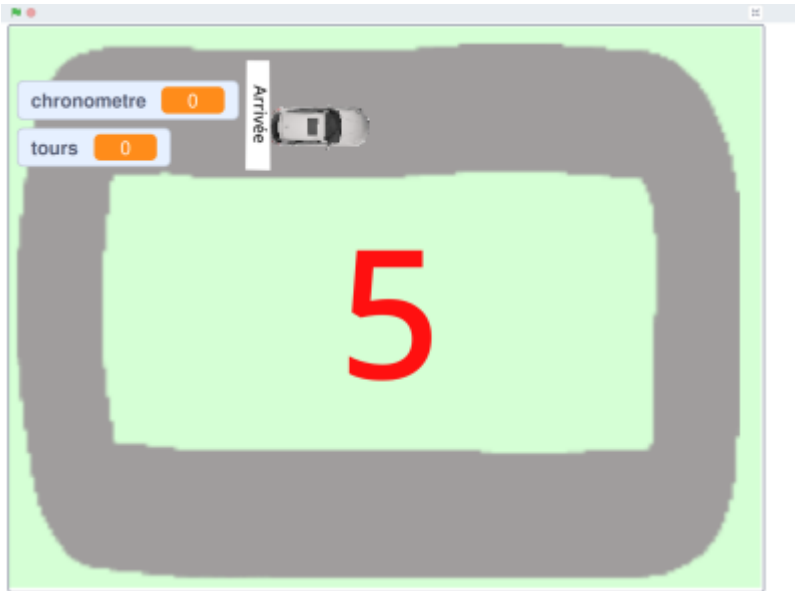
Programme complet

[mariotestfablab007.sb3.tar](#)

Enlever .tar

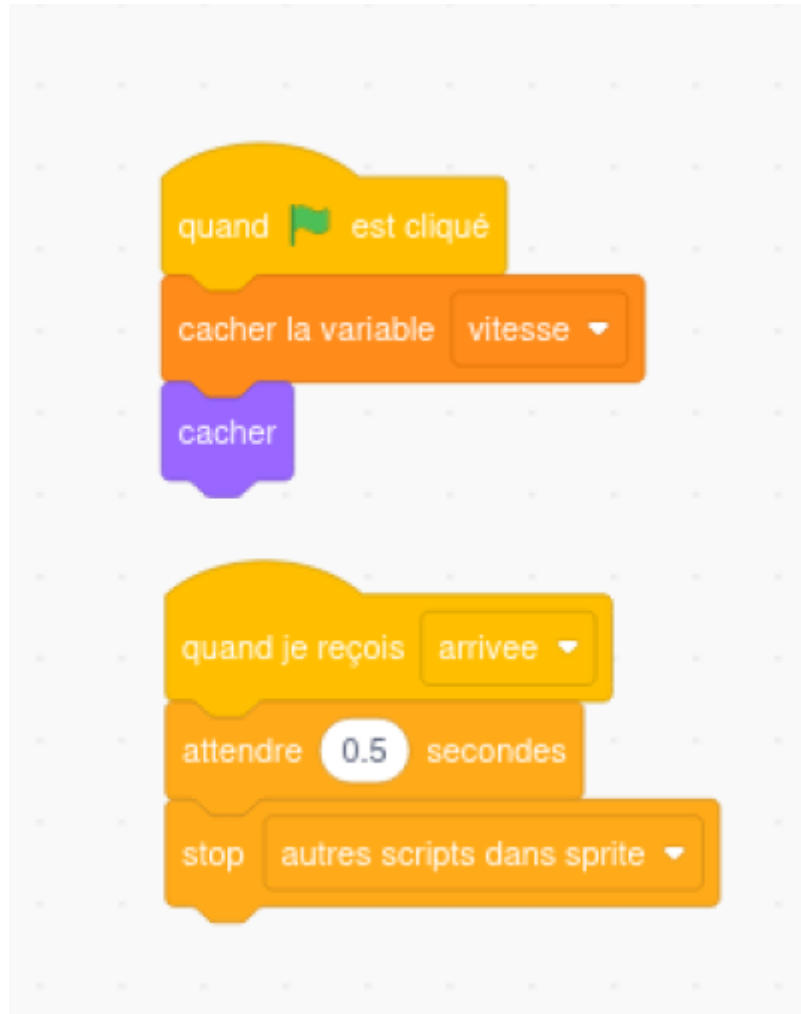
Programme Voiture





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
```





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://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=1780653221

Last update: 2026/06/05 11:53

