



Exemple de jeux :

1. Jeu de course

Objectif : Atteindre la ligne d'arrivée en évitant des obstacles.

Personnages et éléments :

- Sprite du joueur (ex : voiture ou personnage)
- Sprite(s) obstacle(s) (ex : rochers, barrières)
- Fond de piste

Déroulé :

- Le joueur contrôle le personnage avec les flèches gauche/droite.
- Les obstacles apparaissent et se déplacent vers le joueur (ou le joueur se déplace dans un décor fixe).
- Si le joueur touche un obstacle, le jeu recommence ou perd une vie.
- Le joueur gagne s'il atteint la ligne d'arrivée.

Programme Scratch :

- Déplacement du joueur :

quand drapeau vert cliqué

pour toujours

si touche flèche droite pressée

changer x de 10

si touche flèche gauche pressée

changer x de -10

- Obstacle qui tombe ou avance :

quand drapeau vert cliqué

pour toujours

changer y de -5

si y < -180

aller à y=180 x=(position aléatoire)

- Collision :

pour toujours

si touche [joueur v]

dire "Game Over !" pendant 2 sec

revenir à la position de départ



2. Jeu de labyrinthe

Objectif : Sortir du labyrinthe.

Personnages et éléments :

- Sprite joueur (ex : bonhomme)
- Sprite ou fond représentant le labyrinthe
- Couleur des murs pour la détection

Déroulé :

- Le joueur se déplace avec les flèches.
- S'il touche un mur (couleur spécifique), il revient au départ.
- Il gagne s'il touche la zone de sortie.

Programme Scratch :

- Déplacement du joueur :
quand drapeau vert cliqué
pour toujours

- si touche flèche droite
changer x de 5
 - si touche flèche gauche
changer x de -5
 - si touche flèche haut
changer y de 5
 - si touche flèche bas
changer y de -5

- Collision avec mur :

pour toujours
si touche couleur [mur v]
revenir à x=0 y=0

- Arrivée :

pour toujours
si touche couleur [sortie v]
dire "Bravo !" pendant 2 sec



3. Jeu "Attrape les objets"

Objectif : Attraper des objets qui tombent du ciel pour gagner des points.

Personnages et éléments :

- Sprite joueur (panier, personnage)
- Sprite objet (ex : pomme)
- Variable score

Déroulé :

-
- L'objet tombe du haut de l'écran.
- Le joueur se déplace à gauche/droite pour l'attraper.
- Chaque objet attrapé ajoute 1 point au score.
- Si l'objet touche le bas, il disparaît et réapparaît en haut.

Programme Scratch :

- Déplacement joueur :

quand drapeau vert cliqué
pour toujours
 si touche flèche droite
 changer x de 10
 si touche flèche gauche
 changer x de -10

- Objet qui tombe :

quand drapeau vert cliqué
pour toujours
 changer y de -5
 si y < -180
 aller à x=(position aléatoire) y=180

- Attraper l'objet :

pour toujours
 si touche [joueur v]
 changer score de 1
 aller à x=(position aléatoire) y=180

4. Jeu de plateforme

Objectif : Atteindre la fin du niveau en sautant sur des plateformes.

Personnages et éléments :

- Sprite joueur
- Sprites plateformes
- Fond de niveau

Déroulé :

- Le joueur se déplace à gauche/droite et saute avec la barre espace.
- La gravité fait redescendre le joueur s'il n'est pas sur une plateforme.
- Arriver au bout du niveau fait gagner le joueur.

Programme Scratch :

- Déplacement :

quand drapeau vert cliqué
pour toujours

si touche flèche droite

changer x de 5

si touche flèche gauche

changer x de -5

- Saut :

quand [espace v] pressé

changer y de 10

Gravité et sol :

pour toujours

si pas en contact avec [plateforme v]

changer y de -5

- Arrivée :

pour toujours

si touche [fin du niveau v]

dire "Bravo !" pendant 2 sec



5. Quiz interactif

Objectif : Répondre correctement à des questions pour gagner des points.

Personnages et éléments :

- Sprite question
- Sprites réponses (boutons)
- Variable score

Déroulé :

- Afficher la question et 2-3 réponses.
- Cliquer sur la bonne réponse augmente le score.
- Cliquer sur la mauvaise affiche un message d'erreur.

Programme Scratch :

- Question :

quand drapeau vert cliqué
dire "Quelle est la capitale de la France ?" pendant 2 sec

- Réponses :

quand sprite [Paris v] cliqué
changer score de 1
dire "Bonne réponse !" pendant 2 sec

quand sprite [Londres v] cliqué
dire "Mauvaise réponse !" pendant 2 sec

6. Jeu de mémoire

Objectif : Retrouver les paires d'images identiques.

Personnages et éléments :

- Plusieurs sprites représentant les cartes
- Variable score

Déroulé :

- Les cartes sont retournées face cachée.
- Cliquer sur une carte la retourne.
- Si deux cartes identiques sont retournées, elles restent visibles et le joueur gagne un point.
- Sinon, elles se retournent à nouveau.

Programme Scratch :

- Cliquer sur la carte :

quand ce sprite cliqué
changer costume pour [face v]

- Vérifier paire :

si costume de ce sprite = costume d'un autre sprite sélectionné

changer score de 1

sinon

attendre 1 sec

changer costume pour [dos v]

