**🎮 1. Game Bắt Rơi (Catch the Fruit)**

**Ý tưởng chính:**  
Người chơi điều khiển một chiếc giỏ (hoặc nhân vật) để hứng các quả rơi từ trên xuống. Mỗi quả hứng được cộng điểm, nếu để rơi quá 3 quả → thua.

**Cách lập trình:**

* Sử dụng **sprite giỏ** điều khiển bằng phím mũi tên trái/phải.
* Tạo **sprite quả**, dùng lệnh go to random x position và fall down.
* Kiểm tra va chạm giữa quả và giỏ để tăng điểm.
* Dừng game khi biến “mất quả” đạt 3.

**Cải tiến:**

* Thêm **nhiều loại quả** (tốc độ khác nhau).
* Thêm **âm thanh vui nhộn** và bảng điểm cao.
* Dùng **Teachable Machine** để điều khiển giỏ bằng chuyển động tay!

**🚀 2. Game Phi Thuyền Tránh Thiên Thạch**

**Ý tưởng chính:**  
Điều khiển phi thuyền bay giữa không gian, né các thiên thạch đang lao tới.

**Cách lập trình:**

* Sprite chính là **phi thuyền**, di chuyển bằng phím.
* Thiên thạch rơi ngẫu nhiên từ trên xuống bằng vòng lặp forever.
* Khi va chạm → “Game Over” và phát âm thanh nổ.

**Cải tiến:**

* Thêm **cấp độ tăng dần tốc độ rơi**.
* Dùng **hiệu ứng nổ & điểm thưởng** khi tránh được 10 thiên thạch.
* Có thể dùng **AI (TM)** để điều khiển bằng đầu hoặc tay.

**🧩 3. Game Ghép Hình Động Vật**

**Ý tưởng chính:**  
Người chơi kéo các mảnh ghép để hoàn thành hình con vật.

**Cách lập trình:**

* Dùng **block “when sprite clicked”** để kéo thả.
* Khi tất cả mảnh ghép đúng vị trí → hiển thị thông báo chiến thắng.

**Cải tiến:**

* Thêm **thời gian đếm ngược** để tăng độ khó.
* Tạo **hiệu ứng âm thanh** khi ghép đúng.
* Cho phép **AI nhận diện tiếng nói** (nói tên con vật để mở khóa mảnh).

**🏃 4. Game Vượt Chướng Ngại Vật**

**Ý tưởng chính:**  
Nhân vật tự chạy, người chơi nhấn phím cách (space) để nhảy qua vật cản.

**Cách lập trình:**

* Dùng sprite **nhân vật chạy animation**.
* Vật cản di chuyển liên tục bằng vòng lặp.
* Dùng lệnh if touching obstacle → thua.

**Cải tiến:**

* Thêm **điểm và tốc độ tăng dần theo thời gian**.
* Dùng **AI nhận diện động tác nhảy thật** (tay hoặc đầu gật).
* Thêm **nền và nhạc nền thay đổi theo cấp độ**.

**⚽ 5. Game Bắn Bóng Gôn (Mini Football)**

**Ý tưởng chính:**  
Người chơi điều khiển cầu thủ bắn bóng vào khung thành trong giới hạn thời gian.

**Cách lập trình:**

* Sprite **cầu thủ** xoay hướng bằng chuột.
* Khi nhấn chuột → bóng bay về hướng đó.
* Khi bóng chạm khung thành → +1 điểm.

**Cải tiến:**

* Thêm **thủ môn di chuyển ngẫu nhiên**.
* Tăng độ khó theo điểm.
* Dùng **AI nhận diện động tác đá chân** để sút bóng!