

Fiche de jeu

Type d'activité : Jeu de piste / compétition		Age : 9-12 ans
Nom de l'activité : Chasseurs de Pokémon		Thème de la journée : Pokémon
Durée : à adapter en fonction	Lieu : Tout le site de plaine	
Objectifs : Observer et rechercher	Matériel : Déguisements, photos des Pokémon, photos des endroits, carte	
But : Capturer un maximum de Pokémon		
Magie (Costumes et personnages, Décors, espace, ...) : 1 pokémon - 1 vieux chasseur - 1 jeune chasseur- 1 opposant		
Introduction (équipe, histoire, ...) : Nous sommes des chasseurs, On a perdu un pokémon rare que l'on doit retrouver.		
Animation (déroulement, rôles, règles, étapes, postes, arbitrage, dynamiser, rythme, déplacement, ...) : Nous recevons des cartes pokémon par équipe. (nombre équipes indéterminées) Les groupes reçoivent une carte avec les différents endroits où aller. Chaque endroit a une couleur. De plus, ils reçoivent 5 photos d'endroits avec une couleur (les mêmes que sur la carte). Les enfants doivent trouver l'endroit et s'y rendre afin de chercher le pokémon caché sur place. Une fois que celui-ci est trouvé, ils doivent combattre le Pokémon (via l'animateur) et s'ils gagnent, ils reçoivent une lettre. Un opposant passe pour leur lancer des défis, avec le risque de perdre des cartes Pokémon. Quand les équipes se croisent, elles doivent se défier et donc garder ou perdre une carte. A la fin du parcours, les lettres formeront l'endroit où se trouve le pokémon rare.		
Conclusion : La première équipe qui retrouve le Pokémon rare gagne.		

