

## Fiche de jeu

<b>Type d'activité :</b> Jeu de piste / compétition		<b>Age :</b> 9-12 ans
<b>Nom de l'activité :</b> Chasseurs de Pokémon		<b>Thème de la journée :</b> Pokémon
<b>Durée :</b> à adapter en fonction	<b>Lieu :</b> Tout le site de plaine	
<b>Objectifs :</b> Observer et rechercher	<b>Matériel :</b> Déguisements, photos des Pokémon, photos des endroits, carte	
<b>But :</b> Capturer un maximum de Pokémon		
<b>Magie (Costumes et personnages, Décors, espace, ...) :</b> 1 pokémon - 1 vieux chasseur - 1 jeune chasseur- 1 opposant		
<b>Introduction (équipe, histoire, ...) :</b> Nous sommes des chasseurs, On a perdu un pokémon rare que l'on doit retrouver.		
<b>Animation (déroulement, rôles, règles, étapes, postes, arbitrage, dynamiser, rythme, déplacement, ...) :</b>  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.		
<b>Conclusion :</b> La première équipe qui retrouve le Pokémon rare gagne.		

