

CHASSE AUX POKÉMON

Âge: dès 7 ans

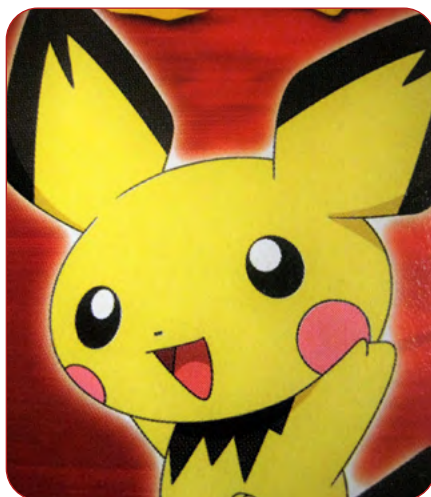
Durée: 1 heure

- Matériel:**
- des images des pokémons (avec un chiffre dans un coin)
 - des pokéballs en images plastifiées ou en capsules Kinder
 - des badges «dresseur»

DÉROULEMENT

Comme Sacha, tu rêves de devenir un maître Pokémon et de partir les chasser partout. Le professeur Chen (animateur) va t'expliquer les étapes pour trouver des Pokémon et pour ensuite pouvoir affronter les autres dresseurs dans l'arène afin de devenir le meilleur dresseur.

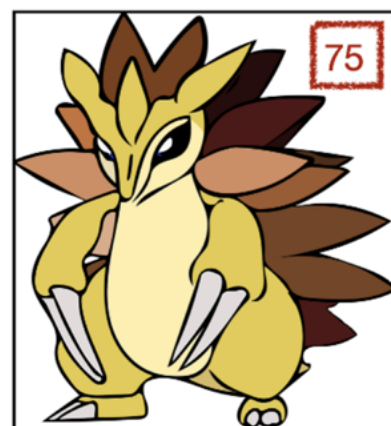
- **Étape 1: Speed Quiz:** Le professeur Chen pose des questions à tour de rôle aux enfants (sur l'univers Pokémon si l'ensemble des enfants connaît). Quand un enfant répond bien, il gagne des Pokéball. Celles-ci serviront à attraper des Pokémon par la suite. Un enfant qui gagne, par exemple, 7 Pokéball, pourra attraper 7 Pokémon maximum. **A prévoir:** des petits défis à réaliser pour ceux qui n'auraient pas su répondre, pour pouvoir quand même avoir un nombre suffisant de Pokéball.
- **Étape 2: Chasse aux Pokemon:** Visite des différents lieux pour attraper les Pokémon représentés par des cartes cachées. Attention, comme dit plus haut, un enfant peut attraper autant de Pokémon qu'il possède de Pokéball. Attention que chaque Pokémon doit être accompagné d'un chiffre, ce sera sa valeur pour les duels. Si un enfant touche la carte Pokémon, il est obligé de la prendre. Lors de la transition entre les différents lieux, le professeur Chen repose des questions afin de pouvoir récupérer des Pokéball.
- **Étape 3: Tournoi:** Une fois les Pokemon attrapés, les enfants s'affrontent dans un tournoi. Les différents joueurs s'affrontent en duel. Pour chaque duel, les



joueurs choisissent 3 de leurs cartes. La première carte est montrée et celui qui a la carte la plus forte (avec le plus haut chiffre) gagne la manche. La 2e carte est ensuite jouée puis la 3e. Après cette dernière, celui qui a gagné le plus de manches gagne le duel. Chaque joueur récupère ses cartes. Afin d'éviter tout contact,

la carte peut juste être montrée à l'adversaire. Si les cartes ont le même chiffre, il y a égalité et si à la fin des 3 manches, chaque joueur a remporté le même nombre de manches, il y a match nul. Le gagnant remporte 3 points, match nul 1 point. Quand on a joué l'ensemble des duels, celui qui a le plus de points gagne. Pour que les duels soient serrés, la valeur des cartes doit être proche.

- **Étape 4: Final:** À la fin du tournoi, le professeur Chen annonce le vainqueur final et lui remet son badge de dresseur.



Animagique

