

# Banque de jeux

## Thématique : Pokémon

Bacs mobiles de jeux en activités physiques et sportives  
Une idée originale de Loisir Sport Centre-du-Québec



### Nos partenaires :



**AU  
CENTRE-DU-  
QUÉBEC,  
ON BOUGE!**



## But du jeu

Retenir la position des cartes à l'aide de sa mémoire.



---

## Matériel requis

- ♦ Jeu de mémoire Pokémon

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (ou par terre si on préfère jouer par terre). Un premier joueur retourne deux cartes. Si les deux cartes sont identiques, le joueur gagne les cartes et en retourne deux autres. Si les deux cartes sont différentes, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient. C'est au joueur suivant de retourner deux cartes. Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire. Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

## Variantes

- ♦ Vous pouvez donner une limite de temps par joueur ou pour une partie et calculer qui a le plus de cartes en sa possession.
- ♦ Vous pouvez mettre les cartes éparpillées dans un grand espace (gymnase, corridor, cour extérieure, etc.) et rendre le jeu plus dynamique.

# Pokémon eau-feu-terre

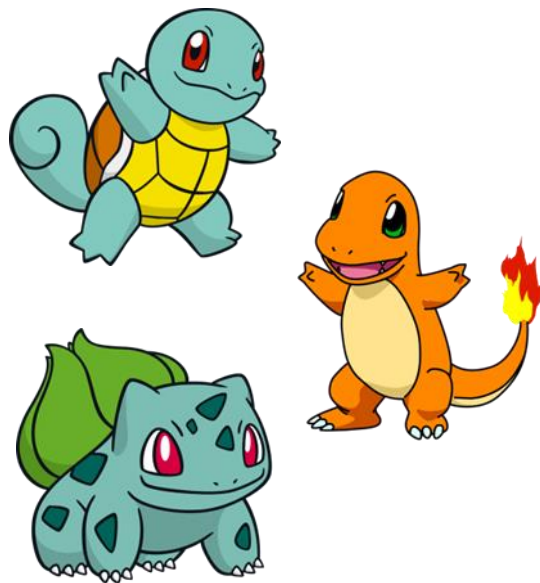
Pokémon

## But du jeu

Inspirer du jeu roche-papier-ciseaux, il faudra user de stratégie pour remporter la partie.

## Matériel requis

- ♦ Aucun



Ce jeu est similaire au Roche-Papier-Ciseau. Deux rangées d'enfants sont formées à une distance donnée par l'animateur (idéalement à l'extrémité d'un gymnase). Chaque équipe devra se choisir un élément de type eau, feu ou terre. Les deux équipes choisies se rapprochent face à face l'une contre l'autre (environ 1 mètre de distance), puis font le décompte tout le monde ensemble - 3, 2, 1. Les deux équipes crient le nom de leur élément. L'équipe ayant l'élément gagnant sur l'autre doit se mettre à courir dans la direction de l'équipe adverse afin de les toucher. L'équipe perdante doit courir jusqu'à la ligne de fond sans se faire toucher. Tout

enfant touché devra se rendre dans l'équipe adverse et participera dorénavant avec cette nouvelle équipe. La partie se termine lorsque tous les joueurs d'une même équipe se font toucher.

De façon générale, l'eau bat le feu, le feu bat la terre et la terre bat l'eau.

## Variantes

- ◆ Vous pouvez dire le nom de Pokémon au lieu des éléments.
- ◆ Vous pouvez vous déplacer à quatre pattes pour la course.

# Chasse aux Pokémon

Pokémon

## But du jeu

Retrouver les Pokémon lors  
d'une chasse aux trésors

## Matériel requis

- ♦ Cartes Pokémon



Telle une chasse aux trésors, l'animateur s'amusera à cacher un nombre de Pokémon à l'intérieur ou à l'extérieur. Ce jeu peut être animé de sorte que certains animateurs donnent des indices tels que Chaud/froid ou sous forme d'indice réel (ex. : un Pokémon est près d'un arbre). Vous avez une possibilité de cacher 150 Pokémon.

**\*\*Attention de ne pas perdre de Pokémon. Il est préférable de noter les cachettes afin de tous les retrouver. \*\***

## Variantes

- ◆ Vous pouvez faire plusieurs équipes d'enfants et l'animer sous forme de compétition : qui trouvera le plus de Pokémon?
- ◆ Vous pouvez vous demander aux gagnants de cacher les Pokémon.



# Trouve mon espèce

Pokémon

## But du jeu

Placer les Pokémon dans la bonne catégorie d'espèces

## Matériel requis

- ♦ Fiches Pokémon,
- ♦ 2 planches à roulettes.



Deux équipes sont placées à l'opposé du gymnase (local, corridor ou endroit limité à l'extérieur). Les 150 Pokémon sont éparpillés au sol ou sur une table face ouverte au centre de l'endroit choisi, entre les deux équipes. Lorsque l'animateur donne le coup de départ, un enfant par équipe s'occupe de courir et pousser son partenaire assis sur la planche à roulettes et d'aller chercher un Pokémon. Une fois que l'enfant a choisi **UN** Pokémon, il devra l'apporter à son équipe. L'équipe qui recevra le Pokémon devra le placer dans la bonne catégorie d'espèces. Le coureur devra répéter cette action jusqu'à ce que tous les Pokémon soient amassés ou jusqu'à ce que le temps déterminé par l'animateur soit écoulé. Une fois le temps écoulé ou une

fois que tous les Pokémon ont été placés, l'animateur devra vérifier si les Pokémon sont bel et bien dans la bonne catégorie d'espèces. Un point sera donné par Pokémon bien placé et cinq points seront donnés à l'équipe si tous les membres d'une même espèce se retrouvent sur la carte.

**\*\*Attention de ne pas perdre de Pokémon.\*\***

## Variantes

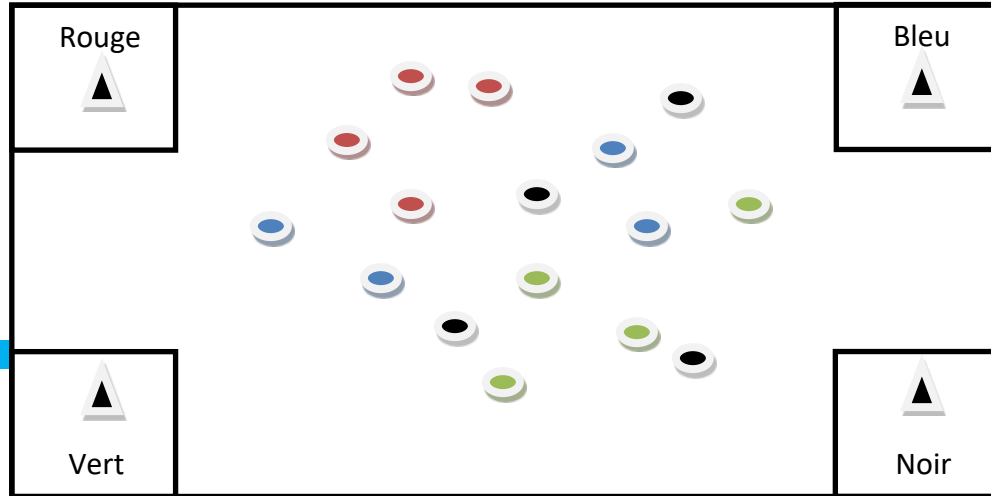
- \* Vous pouvez faire plus de deux équipes.
- \* Vous pouvez en faire une course à relais au lieu de prendre le même coureur.

## But du jeu

Dresser le plus grand nombre de Pokémon possibles

## Matériel requis

- ♦ 200 balles de plastique;
- ♦ 16 dossards;
- ♦ 4 chaudières.



Quatre dresseurs Pokémon seront décidés au début du jeu soit un dresseur rouge, jaune, vert et bleu. Les pokéballs seront des balles de plastique. Chaque dresseur, aura dans un lieu déterminé, une chaudière avec ses propres pokéballs. Au signal de l'animateur, les autres enfants devront réussir à se déplacer dans le gymnase sans se faire toucher par une balle de couleur. Advenant le cas où un enfant est touché par une balle, il deviendra alors le Pokémon du dresseur qui l'aura touché et il devra donc aller chercher un dossard de la bonne couleur (soit de la couleur par laquelle il aura été touché). Lorsqu'un enfant est touché et qu'il a enfilé son dossard, il devient l'aide du dresseur c'est-à-dire qu'il doit aller récupérer les pokéballs lancées par son propre dresseur et lui fournir les balles. Il est important de noter que le dresseur ne peut avoir qu'une seule pokéball dans les mains. Il est impossible pour lui de se déplacer avec une balle

dans les mains. Il est permis de lancer la balle dans les airs afin d'avancer. La partie prendra fin lorsque chaque enfant aura été touché et sera devenu un Pokémon. Lorsqu'un enfant attrape une balle, il garde sa propre vie et pourra se débarrasser de la balle en la lançant n'importe où dans le gymnase. Le gagnant sera celui avec le plus de Pokémon dans son équipe.

## Variantes

- \* Vous pouvez mettre un maximum de temps de sortie. Les enfants non touchés auront également une chance de gagner.
- \* Demander aux dresseurs de lancer de leur mauvaise main.

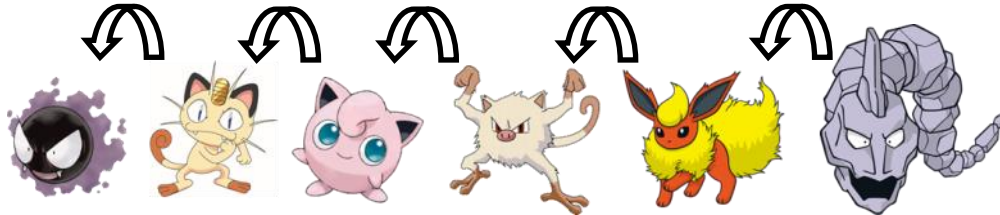
# Statégo - Pokémon

Grand jeu

## But du jeu

Pour ce Grand Jeu, il est préférable d'être à l'extérieur, et ce, dans un grand espace tel un parc ou une grande cour. L'animateur devra séparer le groupe en deux (idéalement, avoir un animateur par équipe). L'animateur de chacune des équipes devra remettre un Pokémon à chacun des enfants. Chaque équipe aura un *Fantominus*. Le but du jeu est de trouver le *Fantominus* de l'autre équipe. Seuls les *Miaouss* pourront battre le *Fantominus*. Les *Rondoudou* pourront battre les *Miaouss*. Les *Férosinge* pourront battre les *Miaouss* et les *Rondoudou*. Les *Pyroli* pourront battre les *Miaouss*, les *Rondoudou* et les *Féro-*

*singe*. Les *Onix* pourront battre les *Miaouss*, les *Rondoudou*, les *Férosinge* et les *Pyroli*. Lorsque l'animateur donne le coup de départ, tous les enfants se mettent à courir en direction de l'autre équipe. Lorsqu'un enfant touche un autre enfant, ceux-ci montrent leur personnage. Le perdant devra retourner voir son animateur et lui remettre son personnage afin que celui-ci lui remette un nouveau personnage. Il repart donc à la chasse au *Fantominus*. Une fois trouvé, les équipes se rassemblent et l'animateur distribue à nouveau des personnages à son équipe. La partie peut durer jusqu'à cinq manches.



# Statégo - Pokémon

Grand jeu

## Variantes :

- \* Deux *Fantominus* peuvent être donnés par équipe.
- \* On peut jouer à quatre pattes ou sur un seul pied (imagination de l'animateur).

## Matériel nécessaire :

- ◆ Jeu de cartes Stratégio

## Nos partenaires :

