

Tout savoir sur les Cartes Pokémon

Guide pour les
parents, éducateurs
et enseignants



Notes

La pédagogie Pokémon

Jouer/échanger/trier les cartes développe des **compétences scolaires** ainsi que des **Soft Skills** très utiles dans la vie. Les enfants auront du plaisir à “travailler” car cela part de leur intérêt et a donc du sens pour eux, à condition qu’ils y jouent librement dans un cadre **ludique**.

Collectionner des cartes, cela peut coûter cher, mais pas forcément, parfois un enfant s’amuse beaucoup à les regarder, les dessiner, les échanger, les trier, même avec 10 cartes. **Tout dépend de notre regard.**

Pokémon = Problèmes ? Avec ce guide, vous aurez toutes les connaissances pour **cadrer** et déterminer des règles cohérentes afin de canaliser l’envie de enfants de jouer avec. En échange, les enfants seront impressionnés et vous respecteront pour vous intéresser à leur passion.

Les bienfaits pour l'enfant

Socialisation : C'est un bon moyen pour se faire des amis et apprendre à gérer les conflits.

Trier : Les enfants adorent trier leurs cartes ! Par couleur, par rareté ou autre tri personnel.

Lecture : Dès 3 ans. Rien que le nombre de PV/HP en haut à droite, ou le nom du Pokémon, puis les différents textes, la taille / le poids, les règles, pour les plus grands.

Mathématiques : Dès 3 ans. Compter ses cartes, les couleurs, les chiffres qui apparaissent. Pour les plus grands, comparer le nombre de PV/HP lors de la bataille et des autres jeux.

Diplomatie et commerce : Lorsqu'on fait des échanges, il faut savoir être malin, faire preuve de diplomatie pour essayer de convaincre l'autre, et développer des notions d'équivalence.

Langues : Les enfants ont des cartes en anglais, en japonais et autres, lisez-les ! Comparez-les !

Dessin : Les enfants adorent reproduire les cartes, ils peuvent aussi inventer leur carte !

Estime de soi : Cela donne à l'enfant l'impression d'être un connaisseur et collectionneur.

Confiance en soi : L'enfant sait mieux que les adultes sur un domaine, quelle chance !

Autonomie : L'enfant peut jouer seul, avec sa famille, avec ses amis plus grands ou plus petits

Lien parent / enfant : Jouez avec votre enfant créé un lien qui restera toute la vie !

Argent : Cela peut donner à l'enfant un sens de la valeur des choses (prix des cartes...).

Scolaire : On peut utiliser cartes pour enseigner/stimuler la géographie, l'histoire, la science...

Un peu d'histoire

Années 1980 : Un jeune garçon japonais (Satoshi Tajiri) joue à capturer des insectes avec ses amis, ils se montrent leur découvertes à la cour de récré. Courses de criquets, astuces pour débusquer les scarabés sont des sujets quotidiens pour ces enfants. En grandissant, le jeune Satoshi s'intéresse aux jeux vidéos et leur programmation.

1990 : Satoshi imagine un monde rempli de créatures qu'on puisse capturer alors que l'urbanisation au Japon réduit les coins de forêt. Il invente "Pocket Monster" = POKE-MON et le développe avec 2 amis.

1996 : Pokémon sort sur GameBoy avec 151 Pokémon à capturer

1999 : Sortie des cartes Pokémon à échanger (et les contrefaçons)

2024 : Il existe 1'025 Pokémon - 1'220 épisodes à regarder - 32'350 cartes différentes dont la plus chère vaut 5 millions de Francs.

Lire une carte

Pokémon de "base"
ou "évolué"

Nom du Pokémon
(différent en anglais!)

Image du Pokémon

Numéro unique dans
le Pokédex (1 à 1025)

Énergies à associer pour
lancer l'attaque

Faiblesses et résistances à
d'autres types

Rareté de la carte



Type du Pokémon

PV = Points de vie
 HP = Heal Point

Taille et poids du Pokémon
(en anglais, les mesures
ne sont pas les mêmes)

Attaques et dégâts infligés
par l'attaque

Énergies à défausser pour
retirer le Pokémon du combat

Texte d'info sur le Pokémon



Types et énergies



Feu



Eau



Plante



Électrique



Psy



Combat



Normal



Acier



Ténèbres



Dragon



Fée

Chaque Pokémon a un **type** qu'on voit en haut à droite. Ce type peut varier selon l'édition, exemple : il existe des cartes Dracaufeu de type feu, dragon ou ténèbres.

Chaque type a des **cartes énergies** correspondantes qui servent à **lancer les attaques**. Le type associé à une attaque signifie qu'il faut associer la ou les cartes énergie de ce type pour lancer l'attaque. Le type "normal" (étoile) signifie qu'on peut associer n'importe quelle carte énergie des 10 autres types.



Exemple : Poussacha a besoin d'une carte énergie Plante + n'importe quelle autre pour lancer feuillage et infliger 20 dégâts à son adversaire

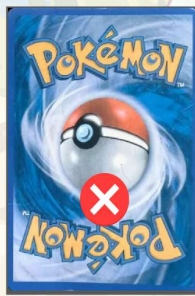
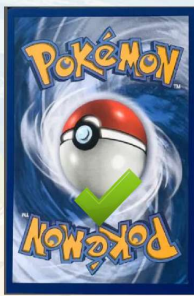
Les vraies et les fausses

Reconnaître les fausses n'est pas important pour tous les enfants, mais pour ceux qui sont engagés dans une collection, **cela peut être un sujet sérieux**. Lorsqu'un enfant est sérieux dans ses jeux, il faut voir qu'il veut **grandir** ! Les enfants qui développent cette **expertise** apprennent des **compétences** qui leurs serviront toute la vie ! Reconnaître les fausses est importants car elles ont des **PV** très haut (500 voire 3'000) ce qui rend tout combat **inégal**. Depuis 2024, les bords jaunes sont devenus gris, ce ne sont pas des fausses.

Les cartes dorées qui se vendent sur internet sont toutes fausses.



La plupart du temps, les fausses ont des couleurs délavées, plus sombres ou plus claires au dos.



Holographiques / VMAX...
Brillant vertical = Fausse
Brillant diagonal = Vraie



La rareté d'une carte

Reconnaître la **rareté** d'une carte est l'un des sujets les plus intéressants pour les enfants. Être un **connaisseur** de cartes Pokémon assure une **notoriété**, donne de la **confiance** en soi, permet de se faire des amis. Utilisez leurs **connaissances** pour vos **intérêts** de gestion de groupe et de vivre-ensemble !

En général, plus elle est belle plus elle est rare, plus elle est vieille plus elle est rare, et plus elle est forte plus elle est rare. Mais **la plupart des cartes brillantes des enfants sont fausses**. On peut aussi se fier au symbole en bas. Avec un peu d'entraînement, vous les connaîtrez !

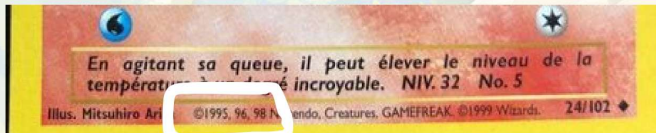
Les règles de rareté varient selon les enfants et les écoles. Souvenez-vous et souvenez-leur : **le plus important est de s'amuser !**

Reconnaître la rareté

Le symbole en bas de la carte

- : un cercle noir pour commune ;
- ◆ : un losange noir pour peu commune ;
- ★ : une étoile noire pour rare ;
- ★★ : deux étoiles noires pour double rare ;
- ★ ★ : deux étoiles argentées brillantes pour ultra rare ;
- ★ : une étoile dorée pour illustration rare ;
- ★ ★ : deux étoiles dorées pour illustration spéciale rare ;
- ★ ★ ★ : trois étoiles dorées hyper rare ;
- ☆ : le contour d'une étoile dorée pour chromatique rare ;
- ☆☆ : les contours de deux étoiles dorées pour chromatique ultra rare ;
- 🌈 M coloré = Pokémon Magnifique.

L'année d'impression, les "premières éditions" de 1995,96 sont plus rares car les plus anciennes



Classification des cartes

EX

EX apparues en 2013

GX

GX apparues en 2017

V

V apparues en 2019

VMAX

Vmax apparues en 2019

V-UNION

V-union apparues en 2019

VSTAR

Vstar apparues en 2021

"Holographique" = image brillante

"Full-art" = dessin sur toute la carte

Faire des échanges

Pour faire des échanges, il faut la plupart du temps que les PV / HP soient identiques, sauf :

- Si la **rareté** est différente (Une rare de 60 PV peut valoir une pas rare de 120 PV)
- Si une est fausse et l'autre vraie (cela peut arranger des enfants, mais **il faut l'annoncer**)
- Si l'enfant préfère l'une ou l'autre selon ses **goûts** ou pour **compléter sa collection**
- Si l'on propose plusieurs cartes faibles contre une forte

Comment éviter les conflits ?

- Avoir un minimum de connaissances ou **définir un enfant expert**.
- **Interdire les vols, et éventuellement les échanges de fausses.**
- Une infraction aux règles peut valoir de se voir confisquer ses cartes. Cela peut être un prétexte parfait pour une **réunion** de classe, un **cercle de parole**, un **atelier-philos** sur le thème du bonheur, sur "Pourquoi y a-t-il des règles dans la vie?" ...
- Si les enfants ne sont pas d'accord sur la rareté et que personne n'arrive à trancher, **autant qu'ils se séparent**

Jouer avec les cartes

J'ai développé de nombreuses qualités d'animation lors de mes ateliers Pokémon depuis 5 ans. Les enfants m'ont beaucoup appris et j'ai inventé **mes propres jeux** pour que **les petits jouent avec les grands (je valorise le multi-âge multi-niveau)**, pour que chacun puisse jouer avec ses cartes selon ses compétences.

Les jeux présentés ci-dessous s'adressent aux enfants de **3 ans** (avancés en lecture de chiffres / lettres), à **15 ans** (le jeu officiel avec toutes les règles est très compliqué et stratégique)

Développez vos propres variantes pour amener le **contenu** qui vous intéresse pour le cours, les **aptitudes** qui semblent importantes.

Les âges recommandés sont noté en haut à gauche.

3+

La bataille



2 joueurs

Comme la bataille normale, mais en utilisant le nombre en haut : PV / HP qui va de 30 à 350.

En cas d'égalité, on place une carte face cachée et une autre face visible et on compare de nouveau les PV / HP. Le gagnant prend tout.

Il faut garder ses plis et ne pas mélanger.

Lorsqu'on n'a plus de cartes, celui qui en a remporté le plus gagne la partie.

4+

UNO Pokémon



Plusieurs joueurs

Comme pour le jeu UNO, on peut jouer à son tour si l'on a une carte de la **même couleur** ou du **même nombre**. Dans l'exemple, on peut jouer une carte 70 ou une carte plante (verte).

On pioche si on ne peut pas jouer.

Le premier qui n'a plus de cartes gagne.

VARIANTE : Ajouter des cartes dresseurs pour inventer le changement de sens, les cartes +2 +4, changements de couleur ...

8+

Jeu officiel

POKÉMON™

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

2 joueurs

Le jeu officiel se joue avec des tas de **60 cartes** qu'on appelle **Deck**. On peut acheter des Decks tout faits dans les boutiques ou se constituer son propre Deck. Ce jeu dure **longtemps** et comporte des règles **compliquées**. **Simplifiez !** Voici mes **conseils** pour commencer :

- Ne pas compter les évolutions (de Salamèche à Reptincelle par exemple)
- Ne pas compter les faiblesses /résistance (qui augmentent ou réduisent les dégats)
- Ne pas compter les spécificités des cartes rares, les talents qui ajoutent des règles
- Ne pas compter les états (endormi, empoisonné, paralysé, confus)
- Ne pas compter les cartes dresseurs / stades / objets qui ajoutent des stratégies
- Réduire le nombre de cartes à 20.

Vous pourrez ajouter ces règles petit à petit après avoir compris les règles simplifiées !
Souvent, il suffit de lire les cartes pour comprendre, mais parfois c'est un peu tordu.

Préparer le plateau de jeu

1

Choisir 20 cartes
du même type
10x 10x



2

Mélanger



3

Piocher

5 cartes
en main

5 cartes
récompenses



(Si aucun Pokémon dans la main, re-piocher)

4

Choisir 1 Pokémon
Actif de sa main

Placer les 5 récompenses
l'une sur l'autre, face cachée

Choisir des Pokémon du banc
de sa main, face visible



Le reste du
DECK face
cachée

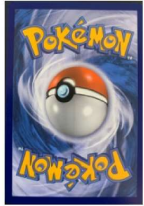
La défausse
est vide au
début

PRÊT ? Décider qui commencer avec un pile ou face.

Tour de jeu

5

**Piocher
1 carte**



Ajouter 1 énergie
(Au Pokémon actif ou du banc)



Attaquant

Lancer 1 attaque
(Si assez d'énergie ajoutées)



**Dire les dégâts
à l'adversaire**

Si il met K.O. :
-Prendre 1 carte
récompense

6

Défenseur

Placer les compteurs de dégâts / dés ou autre objet pour compter



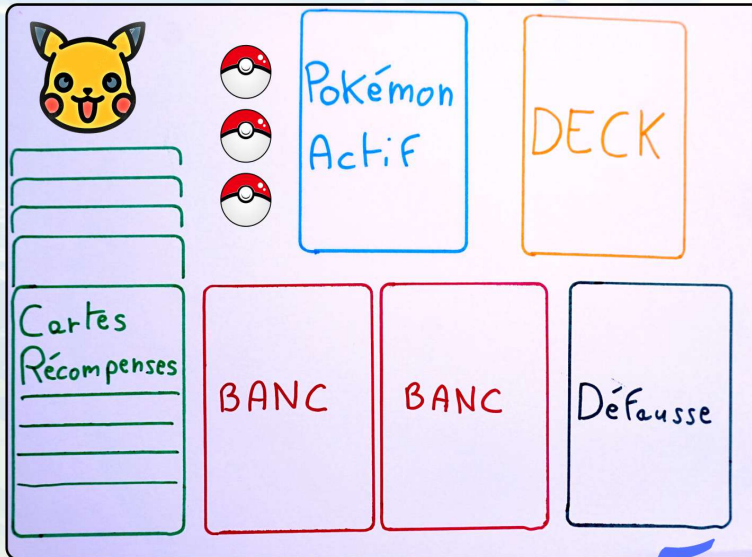
Si les dégâts = les PV :
1-Le Pokémon est K.O.
2-Pokémon + énergies
vont dans la défausse
3-Placer un Pokémon actif

FIN : Celui qui récupère ses 5 cartes récompenses en premier gagne la partie

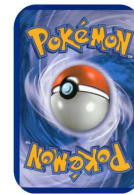
6+

Activité créative

Créer son plateau de jeu.
Cette activité développe la motricité fine !



Vous pouvez **créer** votre propre plateau de jeu au lieu d'en acheter un. Avec une feuille A4, des feutres / crayons / crayon de papier, il suffit de tracer le contour d'une carte. **Décorez et customisez-le !**



FEUILLE
A4

6+

Activité créative

Créer sa propre carte.
Cette activité développe l'imagination !



Vous pouvez **créer** votre propre carte en inventant votre Pokémon et ses aptitudes (PV, attaques, texte, poids, taille...). **Laissez les enfants exprimer leur créativité et leur humour !**

Prenez une carte exemple, coupez une feuille, tracez les lignes et c'est parti.



FEUILLE
A4
coupée
en A6/A7



8+

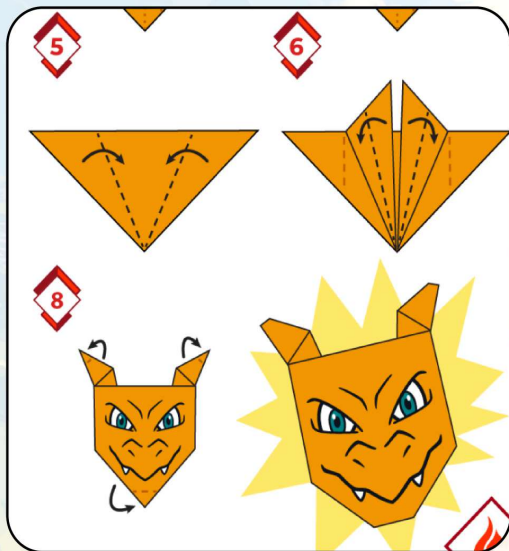
Activité créative



LIEN PDF

Origami Pokémon

Cette activité développe la dextérité !



Téléchargez le PDF et imprimez-le, découpez les feuilles et lancez-vous dans cet origami.

Âges recommandés :
6 ans accompagné, 8 ans seul.



Feuille
origami

Modèle
imprimé

4+

QUIZZ!

Les enfants peuvent utiliser leurs cartes pour répondre.



**Connaissez-vous
toutes les
évolutions d'Évoli ?**

**Quel Pokémon
ressemble à cet
animal ?**

Miaouss	Chat	Phanpy	Éléphant
Chenipan	Chenille	Tiplouf	Manchot
Carapuce	Tortue	Crabicoque	Bernard-l'hermite
Couaneton	Canard	Octillery	Pieuvre
Nosferapti	Chauve-souris	Kecleon	Caméléon
Dardargnan	Guêpe	Obalie	Phoque
Wailmer	Baleine	Mustébouée	Loutre
Keunotor	Castor	Yanmega	Libellule
Croâporal	Grenouille	Tiboudet	Âne
Hoothoot	Hibou	FlamBUSARD	Faucon
Sharpedo	Requin	Soporifik	Tapir
Démanta	Raie	Pashmilla	Chinchilla
Scarhino	Scarabée	Sapereau	Lapin
Bekipan	Pélican	Vigoroth	Paresseux
Wattouat	Mouton	Bargantua	Piranha
Arbok	Cobra		
Kaiminus	Crocodile		

7+

QUIZZ!



Plus de Quizz !

Question pour un champion Pokémon : "Je suis..."

Les enfants peuvent utiliser leurs cartes si c'est trop difficile.

Un Pokémon de type Feu / De la 1ère génération / J'ai 2 évolutions / Ma queue porte une flamme / Je deviens un dragon très célèbre

SALAMECHE

Un Pokémon de type normal / J'apparais à la 4ème génération / Ma première lettre est un A / J'ai façonné l'univers de mes mille bras

ARCHEUS

Un Pokémon de type eau / Je suis de la 3ème génération / Je pèse 130 Kg / Mon évolution pèse encore plus lourd que moi

WAILMER

Un Pokémon légendaire / On me découvre pour la 1ère fois à Johto / J'apparais dans les versions or et argent / Je vole et je suis en feu

HO-HO

Un objet dans l'univers Pokémon / Je sers à attraper des Pokémon / Je ne suis ni super, ni master / Je suis de couleur jaune et noir

HYPER BALL

Un pokémon de type feu / Ma 1ère lettre et un V / J'ai des oreilles pointues et des yeux bleus / J'apparais à la 5ème génération

VICTINI

8+

Leçon de Japonais



En savoir plus

Décrivez le nom de ces Pokémon avec l'alphabet Katakana

Plus d'idées sur <https://www.pinterest.fr/isschonipro>

a
i
u
e
o

	wa	ra	ya	ma	pa	ba	ha	na	da	ta	za	sa	ga	ka	a
	ワ	ラ	ヤ	マ	パ	バ	ハ	ナ	ダ	タ	ザ	サ	ガ	カ	ア
		ri		mi	pi	bi	hi	ni	di	chi	ji	shi	gi	ki	i
		リ		ミ	ピ	ビ	ヒ	ニ	チ	チ	ジ	シ	ギ	キ	イ
		ru	yu	mu	pu	bu	fu	nu	du	tsu	zu	su	gu	ku	u
		ル	ユ	ム	プ	ブ	フ	ヌ	ツ	ツ	ズ	ス	グ	ク	ウ
		re		me	pe	be	he	ne	de	te	ze	se	ge	ke	e
		レ		メ	ペ	ベ	ヘ	ネ	デ	テ	ゼ	セ	ゲ	ケ	エ
n	(o)	ro	yo	mo	po	bo	ho	no	do	to	zo	so	go	ko	o
ン	ヲ	ロ	ヨ	モ	ポ	ボ	ホ	ノ	ド	ト	ゾ	ソ	ゴ	コ	オ

SALAMECHE

ヒトカゲ
HitokageHi + Tokage
Feu Lézard

"Lézard de feu"

PIKACHŪ

ピカチュウ
PikachūPika + Chū
Bruit d'une Cri de la
étincelle souris

"Souris électrique"

À propos



Je suis un **animateur** passionné de pédagogie ludique, j'ai créé le concept du **Club Pokémon** en 2022 pour que les enfants partagent leur **passion** dans un cadre **bienveillant** et **coopératif**. J'interviens dans les **structures** de l'enfance pour donner des **ateliers Pokémon (CH/FR)**.

J'utilise la pédagogie du Flow afin de donner à chaque enfant un **défi** à la hauteur de sa **meilleure compétence**, ce qui lui apporte un maximum de **satisfaction** et de **concentration**. Pour plus d'informations :

info@nicoflow.ch

www.nicoflow.ch



[nicolas.delarose.flow](https://www.instagram.com/nicolas.delarose.flow)