

BASTI & SEIN POKEMON ABENTEUER

POKEMON GEBURTSTAG SPIELE



ca. 3 Stunden



6 - 12 Jahre



3 - 10 Personen



moderat

KURZBESCHREIBUNG

Basti, ein junger Pokemon-Trainer, begibt sich auf ein Abenteuer, um die Welt zu erkunden und seltene Pokemon zu fangen. Mit dem Rat und der Anleitung von Professor Eich erlangt Basti bald einen guten Ruf unter den anderen Trainern, denn er weiß, wie man die richtigen Pokemon für den Kampf auswählt und effektive Strategien entwickelt. Schließlich wurde Basti ein großer Pokemon-Trainer und forderte die stärksten Trainer der Welt.

Seine Reise ist voller aufregender Erlebnisse und er lernte auf seinem Weg viel über die Welt der Pokemon.

Viel Spaß!

INHALT

1. Geschichte	3
2. Pokeball basteln	5
3. Pokemon fangen	7
4. Die Pokemon Suche	9
5. Pokemon Kampf	10
6. Pokemon Quiz	11

Autor: IDEEN-KINDER.de

Bilder: pixabay, unsplash, vecteezy und ideen-kinder.de

Die Geschichten und Bilder sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Teile die Inhalte gerne mit Freunden, Familie und Bekannten. Nett wäre wenn du beim Teilen auf **ideen-kinder.de** verweist. Ansonsten fühl dich frei die Geschichten, Spiele und Bastelideen zu verändern wie du willst.

Hast du Fragen dann melde dich einfach bei **hallo@ideen-kinder.de**.



BASTI & SEIN POKEMON ABENTEUER

POKEMON KINDERGEBURTSTAG

Basti war ein Junge, der schon immer davon geträumt hatte, die Welt zu bereisen und die seltensten Pokemon zu fangen. Als er alt genug war packte er seine Sachen und brach auf, um seinen Traum zu verwirklichen.

Die erste Station seiner Reise war die Stadt Alabastia. Basti war aufgeregt, denn er wusste, dass dies die Geburtsstadt von Professor Eich war, einem der führenden Pokemon-Forscher der Welt. Basti hatte gehört, dass Eich immer noch Pokemon an junge Trainer vergab, die bereit waren, auf Abenteuer zu gehen.

Als Basti in Alabastia ankamen, eilten er zum Labor des Professors. Er klopfte an die Tür und wartete gespannt darauf, dass jemand öffnete. Plötzlich öffnete sich die Tür und Basti sah sich einem älteren Mann mit einem weißen Kittel und einer Brille gegenüber.

„Willkommen, junger Trainer“, sagte der Professor. „Du bist bestimmt auf der Suche nach Abenteuern. Ich habe eine Aufgabe für dich, die deine Fähigkeiten als Pokemon-Trainer auf die Probe stellen wird.“

„Als erstes werde ich dir zeigen wie man Pokemon fängt, dazu musst du wissen, dass es die unterschiedlichsten Pokebälle für die unterschiedlichsten Pokemons gibt“, sagte Professor Eich. Dann bat er Basti, sich einen Pokeball auszusuchen und gab ihm einige Ratschläge, welchen er für verschiedene Situationen verwenden sollte.

» 1. BASTEL DEINEN EIGENEN POKEBALL « (SIEHE S. 5)

„Wenn du ein Pokemon findest, welches du fangen willst, dann musst du den Pokeball nach ihm werfen“, sagte Professor Eich. Als erste Übung schickte ihn Eich los um sein erstes Pokemon zu fangen.

Basti war begeistert von seinem ersten Abenteuer als Pokemon-Trainer. Er verließ Alabastia und suchte in der Wildnis, nach wilden Pokemons. Nach einiger Zeit fand er eines und warf seinen Pokeball. Mit einem lauten PING! schloss sich der Pokeball und hielt es darin gefangen. Er hatte es geschafft!

Basti war erstaunt über seine Leistung und erkannte, dass dies erst der Anfang seiner Reise war. Er ging zurück zu Professor Eich um ihm das gefangene Pokemon zu zeigen.

» 2. KOMM SCHNAPP ES DIR « (SIEHE S. 7)

„Das Pokemon, welches du gefangen hast, ist ein Pikachu“, erklärte ihm Eich. „Jetzt wird Pikachu dich auf deinen Abenteuern begleiten. Ich bin gespannt, wie du dich als Trainer schlagen wirst.“

Professor Eich gab Basti eine Pokedex mit und schickte ihn auf Reisen. Mit dem Pokedex und Pikachu an seiner Seite, war Basti bereit, die Welt zu erkunden und die seltensten Pokemon zu fangen. Er hatte endlich seinen Traum erreicht und konnte es kaum erwarten, loszulegen!

Basti begann, die Welt auf der Suche nach neuen Pokemon zu erkunden. Überall, wo er hinkam, hielt er



Ausschau nach seltenen und ungewöhnlichen Pokemons, die er fangen konnte. Er lernte schnell, dass jedes Gebiet seine eigene, einzigartige Mischung von Pokemon hatte, und dass einige Gebiete besser waren als andere. Durch Versuch und Irrtum meisterte er schließlich die Kunst, und schaffte es verschiedenste Pokemon zu finden.

» 3. FINDE ALLE POKEMONS « (SIEHE S. 9)

Mit der Zeit wurden Bastis Fähigkeiten als Pokemon-Trainer immer besser. Er wurde immer selbstbewusster in seinen Fähigkeiten und wollte unbedingt gegen andere Trainer kämpfen. Er stellte fest, dass die Kämpfe zwar anstrengend, aber auch spannend und lohnend waren. Als er mehr und mehr Kämpfe gewann, wuchs sein Ansehen bei den anderen Trainern. Auch den ein oder anderen Orden schaffte er in den bereisten Pokemon Arenen zu ergattern.

Bei Pokemon-Kämpfen ist es enorm wichtig etwas über Pokemon-Typen und Ihren Stärken und Schwächen zu lernen. Basti studierte die Pokemon-Typen und wurde bald ein Experte darin, die richtigen Pokemon für den Kampf auszuwählen. Nach einer Weile begann er sogar, Strategien zu entwickeln, die er gegen seine Gegner einsetzen konnte.

Bastis Reise als Pokemon-Trainer war voller Spannung und Aufregung. Er reiste durch die ganze Welt, fing seltene Pokemon und kämpfte gegen andere Trainer. So wurde er immer besser!

» 4. POKEMON KAMPF « (SIEHE S. 10)

Er wurde nicht nur besser, er wurde ein Experte für Pokemons, sein Wissen und seine Erfahrung wuchs jeden Tag. Er beobachtete die Pokemons sorgsam und studierte ihre Lebensweise als auch ihr Verhalten.

» 5. KENNST DU DICH MIT POKEMON AUS? « (SIEHE S. 11)

Basti hatte etwas erreicht, wovon die meisten Menschen nur träumen können – ein großer Pokemon-Trainer zu werden. Mit seinem neu gewonnenen Selbstvertrauen beschloss er, noch mehr über Pokemons zu erfahren und sein Wissen mit anderen zu teilen.

ENDE



1. POKEBALL BASTELN

Klar ohne Pokeball, kann man auch keine Pokemons fangen! Bastelt hier eure eigenen Pokebälle und lernt etwas darüber, welche verschiedenen Arten an Pokebällen es gibt.

Anweisung:

Styropor-Kugeln /Styroporbälle eignen sich perfekt zum basteln von Pokebällen. Sie sind leicht, es gibt sie in unterschiedlichen Größen und man kann sie mit den passenden Acrylstiften perfekt bemalen. In den Downloads findet Ihr eine Übersicht mit Pokeball-Arten und für was sie gut sind. Jedes Kind kann sich hier ein Motiv aussuchen oder aber auch einen eigenen Pokeball ausdenken. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Tipp:

Mit einem schwarzen Edding kann man die schwarze Umrandung im Vorfeld schon vor malen, dann können sich die Kinder auf Ober- und Unterseite konzentrieren.



Pokébälle für alle Fälle

Ihre Fangquoten* und Besonderheiten

Pokéball



Fangquote: 1
Standardball

Superball



1,5
gute
Erfolgsquote

Hyperball



2
hohe
Erfolgsquote

Meisterball



maximal
Garantierter Fang

Safari-Ball



1,5
nur in der
Safari-Zone

Freundesball



1
steigert schneller
die Freundschaft

Köderball



3
beim Angeln

Levelball



8 bis 1
abhängig von
Pokémons
Levelabstand

Mondball



4 oder 1
Pokémon, die
Mondstein
brauchen

Schwerball



mit Gewicht steigend
geeignet für
Pokémon mit
hohem Gewicht

Sympaball



8 oder 1
für Pokémon
anderen
Geschlechts

Turboball



4 oder 1
für Pokémon,
mit hohem
Initiative-Wert

Turnierball



1,5
nur bei Käfer-
turnieren in Johto
verfügbar

Luxusball



1
Zuneigung
steigt
schneller

Nestball



3 bis 1
Erfolgsquote
bei schwächeren
Pokémon sehr hoch

Netzball



3 oder 1
für Wasser-
oder Käfer-
Pokémon

Premierball



1
Reminiszenz an
Ereignis

Tauchball



3,5 oder 1
für den
Meeresgrund

Timerball



4 bis 1
wird mit
zunehmender
Kampfdauer
effektiver

Wiederball



3 oder 1
wenn Pokémon
bereits gefangen

Finsterball



3,5 oder 1
Für Einsätze in
der Nacht oder
an dunklen Orten

Flottball



5 oder 1
ungewöhnlicher
Ball

Heilball



1
füllt alle KP des
gefangenen
Pokémon auf

Jubelball



1
Reminiszenz an
Ereignis

Parkball



maximal
nur im Park
der Freunde

Trauball



maximal
Nur im Kontakt-
ebenenhain und
Traumradar
erfügbar

Ultraball



5 oder 0,1
besonderer Ball
zum Fangen von
Ultrabestien

*Je höher die Fangquote,
desto wahrscheinlicher gelingt
der Fang eines Pokémon

info.BILD.de | Quelle: pokefans.net | Stand: 2018 (bis 7. Generation)

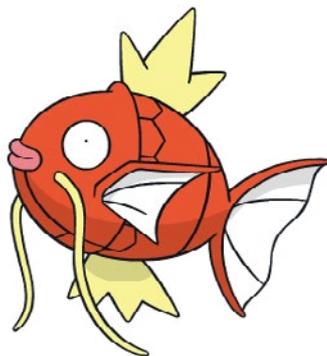
2. KOMM SCHNAPP ES DIR!

Jetzt musst du dir nur noch dein eigenes Pokemon fangen. Den Pokeball hast du ja bereits ...

Anweisung:

Drucke dir Pokemons aus und Klebe sie auf Plastikbecher, danach können die Kinder versuchen, die Pokemons abzuwerfen. So wie man es vom Dosenwerfen kennt. Als Belohnung können die Kinder je eine kleine Pokemonfigur bekommen oder du laminierst die ausgeschnittenen Pokemons ein und jeder darf das abgeworfene Bild als eigenes Pokemon behalten.





3. FINDE ALLE POKEMONS

Wie gut bist du im finden von Pokemons?

Anweisung:

Drucke dir Pokemons aus und laminiere sie ein. Während die Kinder warten, versteckst du die Pokemons im ganzen Haus, Garten oder Wohnung. mit einem kleinen Streifen Klebeband, kann man sie fast überall hinhängen. Am besten versteckst du die Pokemons passend zu ihrem Typ, d.h. Elektro-Pokemons neben Lichtschaltern, Wasser-Typ im Bad oder am Waschbecken, Typ Geist im dunklem Schrank, Pflanzen-Pokemons z.B. bei Pflanzen. usw.

Sind alle Pokemons versteckt, dann geht die wilde Suche los. Alle Kinder dürfen zeitgleich auf Pokemon-Suche gehen. Haben sie eins gefunden, bringen sie es zum Spielleiter.

Wurden alle Pokemons gefunden, dann könnt ihr euch die Pokemons gemeinsam anschauen und zusammen Informationen darüber austauschen.

Tipp:

Du könntest hier auch ein paar Pokemon-Karten kaufen und diese verstecken



4. POKEMON KAMPF

Gekämpft wird hier in alter Schere, Stein, Papier Manier:

Anweisung:

Anweisung:

Statt Schere, Stein und Papier gibt es

Feuer-Attacke, Wasser-Attacke, Pflanzen-Attacke

Bei Feuer dreht man die Hand auf den Handrücken und lässt mit den Fingern die Flammen fackeln.

Bei Wasser nimmt man die Hand seitlich und macht mit der Hand eine Wellenbewegung

Bei Pflanze legt man die Hand auf den Handrücken und bildet mit den Fingern eine Knospe

Wer gewinnt?

Feuer gewinnt gegen Pflanze

Wasser gewinnt gegen Feuer

Pflanze gewinnt gegen Wasser

Alternative zu Handzeichen

Ihr könnt hierzu auch Pokemon Karten nehmen, z.B. Glumanda (Feuer), Bisasam (Pflanze), Schiggy (Wasser).

Dann Braucht ihr allerdings jeder Karte 2 mal bzw. je 2 Karten pro Typ. Die Kinder suchen sich verdeckt eine Karte raus und legen sie neben einander, auf 1,2,3 werden die Karten umgedreht und nach oben genanntem „Wer gewinnt“ ausgewertet.



5. KENNST DU DICH MIT POKEMON AUS?

Dieses Spiel ist an 1, 2 oder 3 angelehnt und kann auch mit sehr vielen Kindern gut gespielt werden.

Was wird benötigt?

- Einlamierte A4 Blätter mit je der Zahl 1,2 und 3 drauf
- Fragen mit 3 Antwortmöglichkeiten

Anweisung:

Legt die drei Blätter mit den Zahlen 1,2 und 3 nebeneinander (aber mit genug Abstand) hin. Lest die Frage vor und die 3 Antwortmöglichkeiten. Die Kinder haben jetzt Zeit sich für eine Antwort zu entscheiden. Sie stellen sich vor die Zahl, bei der sie glauben, dass es die richtige Antwort ist. Der Fragen-Vorleser schließt die Spielrunde mit den Worten „Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr wenn das Blatt sich dreht.“ Alle Kinder müssen jetzt dort stehen bleiben, wo sie stehen und der Vorleser dreht das Blatt mit der richtigen Nummer einmal rum. Bei diesem Spiel kann man alle falsch gelegenen Kinder ausscheiden lassen oder je richtiger Antwort Punkte verteilen.



<p>Frage: Welches Pokemon hat den Typ Elektro?</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bisasam 2. Glumanda 3. Pikachu* 	<p>Frage: Welches Pokemon kann Fliegen</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Turtok 2. Smettbo* 3. Endivie 
<p>Frage: Warum ist Ashs Pikachu nie im Pokeball?</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Es mag seinen Pokeball nicht* 2. Es hat gar keinen Pokeball 3. Der Pokeball ist kaputt gegangen 	<p>Frage: Welches ist die 3. Entwicklungsstufe von Glumanda?</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tornupto 2. Liberlo 3. Glurak* 
<p>Frage: Wer begleitet Ash auf seinen Reisen und will der beste Pokemon-Züchter werden?</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rokko* 2. Gary 3. Goh 	<p>Frage: Was ist der größte Traum von Ash Ketchum?</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Pokemon von jeder Art fangen 2. Der beste Pokemontrainer der Welt werden* 3. Pokemon-Professor werden 
<p>Frage: In welcher Region wird Ash Champion</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kanto und Johto 2. Alola* 3. Paldea 	<p>Frage: Wie heißt die 2. Entwicklungsstufe von Bisasam?</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bisafrost 2. Bisaknosp* 3. Baldrian 
<p>Frage: Wie heißen die zwei Bösewichte von Team Rocket</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jessy & James* 2. Heidi & Peter 3. Bonny & Clyde 	<p>Frage: Für was ist die Galar-Region bekannt?</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Z-Attacken 2. Gigadynamax* 3. Megaentwicklungen 

<p>Frage: Welches Pokemon ist vom typ Geist?</p> <p>Antworten: 1. Hornliu 2. Knackrack 3. Genga*</p> 	<p>Frage: Zu was entwickelz soch Karpador weiter?</p> <p>Antworten: 1. Goldini 2. Garados* 3. Iglo</p> 
<p>Frage: Was hält Kadabra in seiner Hand</p> <p>Antworten: 1. Löffel* 2. Buch 3. Stock</p> 	<p>Frage: Welches ist die 3. Entwicklungsstufe von Feurigel?</p> <p>Antworten: 1. Tornupto* 2. Knackrack 3. Magmar</p> 
<p>Frage: Wie heißt der Champion aus der Kanto & Jotho Region?</p> <p>Antworten: 1. Ash 2. Siegfried* 3. Prof. Eich</p> 	<p>Frage: Was sagt Mauzi von Team Rocket immer?</p> <p>Antworten: 1. Miauz, genau!* 2. Aber bitte mit Sahnel 3. Ich weiß, dass ich nichts weiß...</p> 
<p>Frage: Wer ist Ashs Rivale?</p> <p>Antworten: 1. Gary* 2. Misty 3. Lucia</p> 	<p>Frage: Aus was entwickelt sich Austos?</p> <p>Antworten: 1. Enton 2. Quapsel 3. Muschas</p> 
<p>Frage: Welches ist ein Pokemon vom Type-Kampf</p> <p>Antworten: 1. Nokchan* 2. Mewtu 3. Fynx</p> 	<p>Frage: Was kann man in einem PokeCentre nicht machen?</p> <p>Antworten: 1. Schlafen, Ausruhen 2. Kämpfen* 3. Pokemon heilen</p> 





3



