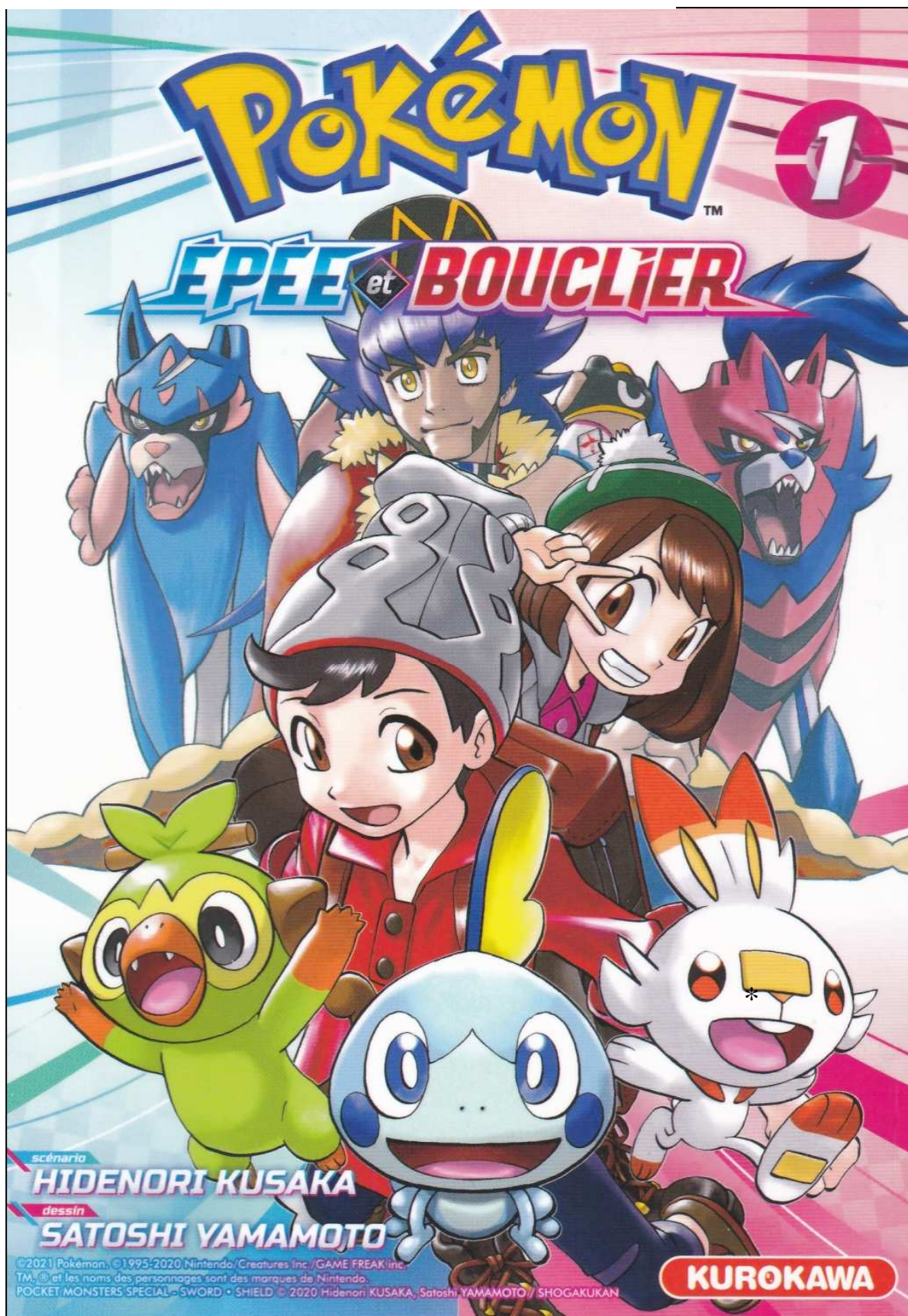


Pokémon Épée et bouclier

KUROKAWA



Pokémon 1 Epée et Bouclier

Chapitre 1

Réponds en faisant des phrases.

1/ Pourquoi Arnold part-il comme un fou vers le bord de la falaise ?

2/ Qui lui sauve la vie ?

3/ Quel genre d'oiseau géant l'aide à regagner le sol ?

4/ Une fillette lui fait une farce effrayante. Raconte.

5/ Mais d'où venait donc ce Pandarbare gigantesque ?

6/ Qui vit et travaille dans la caravane ?

7/ Quel est donc son métier ?

8/ Donne un exemple d'attirail.

9/ Que met Arnold sur sa tête ?

10/ Qui donc a découvert le phénomène Dynamax ?

Pokémon 1 Epée et Bouclier

Chapitre 1 Correction

Réponds en faisant des phrases.

1/ Pourquoi Arnold part-il comme un fou vers le bord de la falaise ?

Il veut attraper un Pandarbare de Galar.

2/ Qui lui sauve la vie ?

C'est un Palarticho de Galar, Pokémon de Giuseppe.

3/ Quel genre d'oiseau géant l'aide à regagner le sol ?

Une sorte de mouette géante.

4/ Une fillette lui fait une farce effrayante. Raconte.

Elle apparaît avec une tête gigantesque.

5/ Mais d'où venait donc ce Pandarbare gigantesque ?

C'est la fille qui l'avait créé avec son simulateur Dynamax.

6/ Qui vit et travaille dans la caravane ?

C'est Magnolia.

7/ Quel est donc son métier ?

Elle est professeure.

8/ Donne un exemple d'attirail.

Poireau de Palarticho, os d'Osselet, lame de Clamiral, baguette de Coupelin, poutre d'Ouvrifier.

9/ Que met Arnold sur sa tête ?

Un casque de réalité virtuelle.

10/ Qui donc a découvert le phénomène Dynamax ?

C'est la Professeure Magnolia.

Pokémon 1 Épée et Bouclier

Chapitre 2

*Trouve ces noms propres et place-les. Il n'y a qu'une disposition possible.
Commence par les plus courts, puis les plus longs.*

Lieu où est tournée l'émission.

Pokémon de Giuseppe.

Pokémon d'Arnold.

Pokémon de Bouclier.

Ultime compétition de combats.

On la lance sur un Pandarbare.

Elle est professeur.

Son surnom est *Bouclier*.

Maître de la ligue Pokémon.

Surnom de Giuseppe.

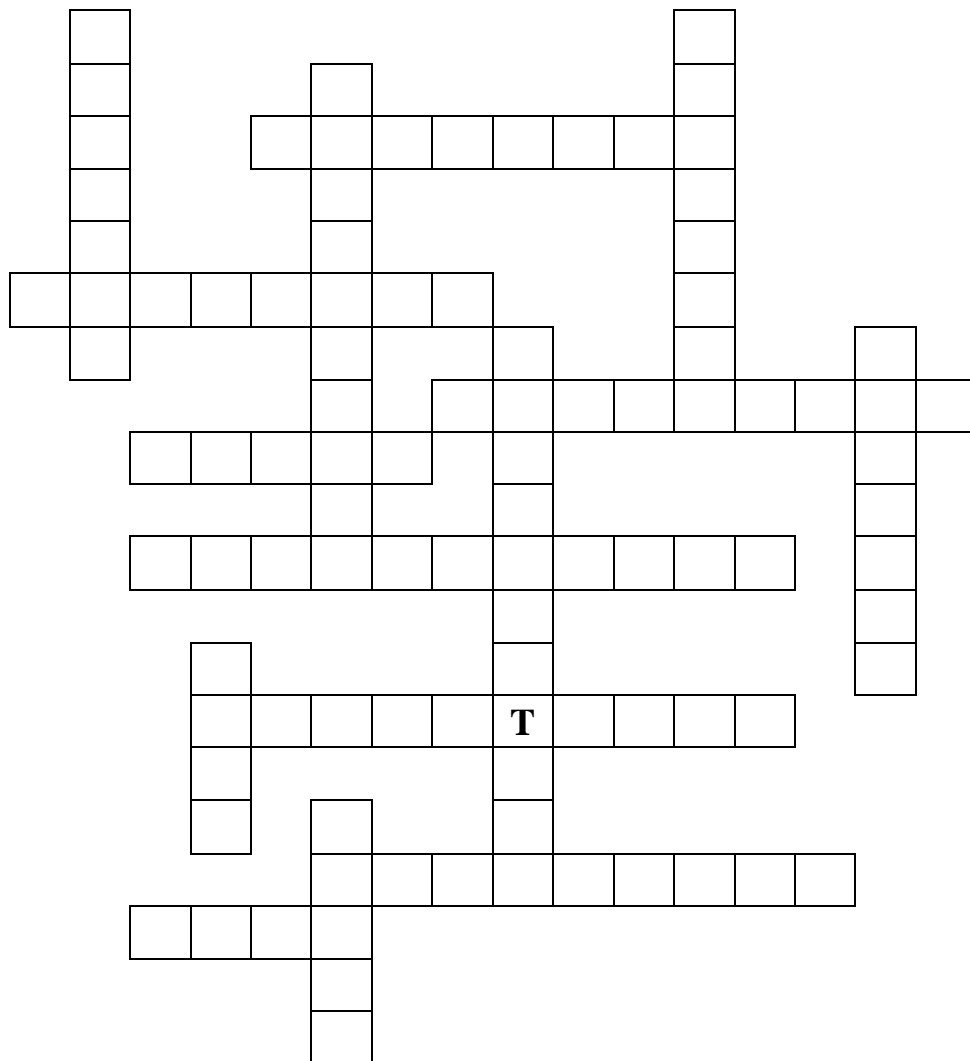
Président de Macro Cosmos.

Ils envahissent les rails.

Tarak demande de ses nouvelles.

C'est lui qui organise l'arrêt du train.

Arnold, aidé de Palarticho, l'affronte.



Pokémon 1 Épée et Bouclier

Chapitre 2 *Correction*

*Trouve ces noms propres et place-les. Il n'y a qu'une disposition possible.
Commence par les plus courts, puis les plus longs.*

Lieu où est tournée l'émission.

Pokémon de Giuseppe.

Pokémon d'Arnold.

Pokémon de Bouclier.

Ultime compétition de combats.

On la lance sur un Pandarbare.

Elle est professeur.

Son surnom est *Bouclier*.

Maître de la ligue Pokémon.

Surnom de Giuseppe.

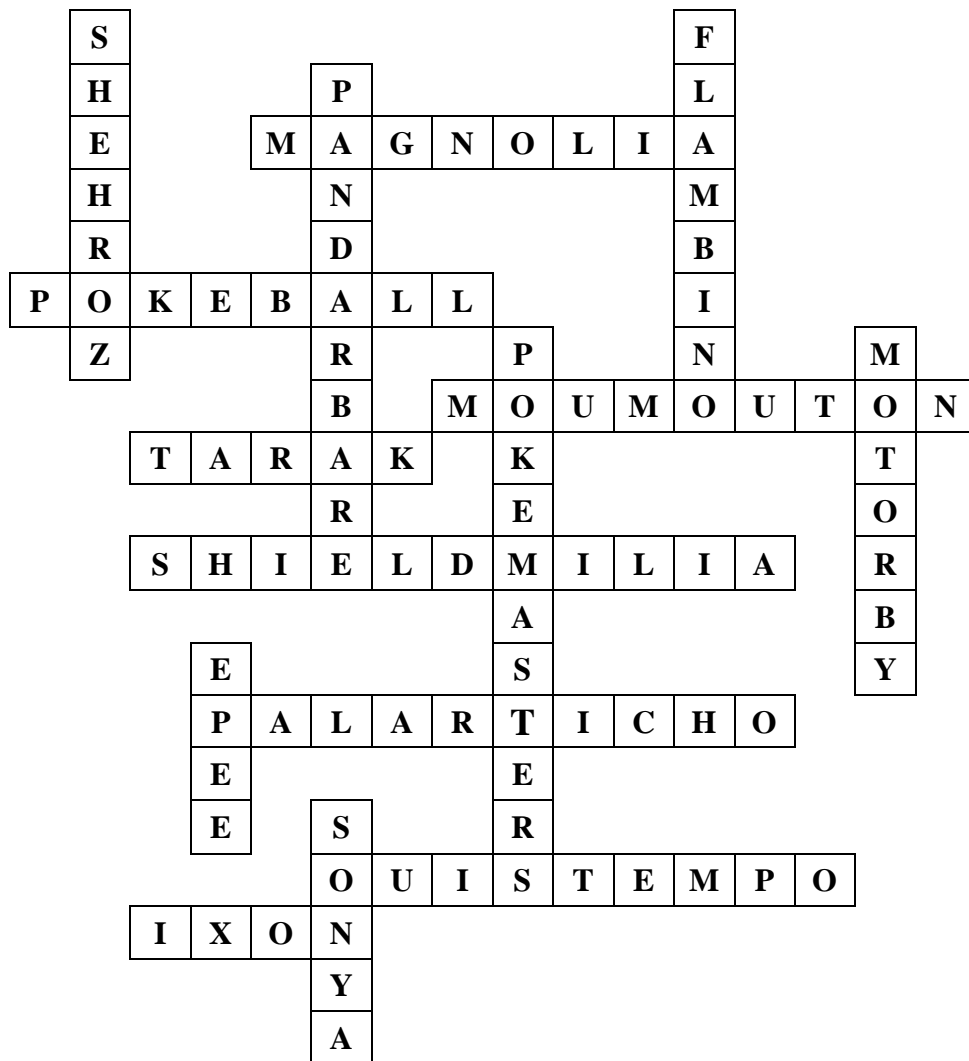
Président de Macro Cosmos.

Ils envahissent les rails.

Tarak demande de ses nouvelles.

C'est lui qui organise l'arrêt du train.

Arnold, aidé de Palarticho, l'affronte.



Pokémon 1 Epée et Bouclier

Chapitre 3

Vrai ou Faux ? Coche tes choix.

| | V | F |
|---|--------------------------|--------------------------|
| Quatorze minutes, c'est le temps qu'a mis Tarak pour disperser les Moumouton. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| La professeure a horreur de conduire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Le poireau de Palarticho a été aiguisé à l'eau de source. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Zut, les voilà en panne d'essence ! | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Larméléon n'a pas le droit de quitter le véhicule, il est trop jeune. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Quand il pleure, tout le monde pleure. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Le pneu a été abîmé par des clous posés sur la chaussée. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Soudain apparaît une dizaine de Torgamord. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| C'est eux qui ont crevé le pneu ! | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| L'arme de Flambino se tient dans ses pieds. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Les téléphones ont un pouvoir particulier : ils volent. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Les Torgamord s'enfuient dans l'obscurité. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Désormais, Arnold s'occupera de Larméléon. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Chaque arène possède son propre champion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tout le monde connaît le nom des champions recommandés par Tarak. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Pokémon 1 Epée et Bouclier

Chapitre 3 *Correction*

Vrai ou Faux ? Coche tes choix.

| | V | F |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Quatorze minutes, c'est le temps qu'a mis Tarak pour disperser les Moumouton. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| La professeure a horreur de conduire. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Le poireau de Palarticho a été aiguisé à l'eau de source. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Zut, les voilà en panne d'essence ! | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Larméléon n'a pas le droit de quitter le véhicule, il est trop jeune. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Quand il pleure, tout le monde pleure. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Le pneu a été abîmé par des clous posés sur la chaussée. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Soudain apparaît une dizaine de Torgamord. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| C'est eux qui ont crevé le pneu ! | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| L'arme de Flambino se tient dans ses pieds. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Les téléphones ont un pouvoir particulier : ils volent. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Les Torgamord s'enfuient dans l'obscurité. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Désormais, Arnold s'occupera de Larméléon. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Chaque arène possède son propre champion. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tout le monde connaît le nom des champions recommandés par Tarak. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Pokémon 1 Épée et Bouclier

Chapitre 4

Réponds en faisant des phrases.

1/ Qui peut-on trouver en quantité dans les Terres Sauvages ?

2/ Qui sont ces deux intrus et pourquoi sont-ils là ?

3/ Pour qui disent-ils agir ?

4/ Page 88, où se retrouvent-ils tous ?

5/ Pour quelle raison ce Pokémon est-il aussi gigantesque ?

6/ A quoi Flambino s'attaque-t-il ?

7/ Qui achève de vaincre Ouvrifier ?

8/ Il est capturé. Où est-il désormais ?

9/ Quel surnom Épée lui donne-t-il ?

10/ Des trois enfants, lequel n'a pas encore de poignet Dynamax ?

Pokémon 1 Epée et Bouclier

Chapitre 4 Correction

Réponds en faisant des phrases.

1/ Qui peut-on trouver en quantité dans les Terres Sauvages ?

Des Pokémon en liberté.

2/ Qui sont ces deux intrus et pourquoi sont-ils là ?

C'est la Team Yell, ils veulent empêcher les trois amis de participer au défi des Arènes.

3/ Pour qui disent-ils agir ?

Pour une certaine Rosemary.

4/ Page 88, où se retrouvent-ils tous ?

Au fond de l'antre.

5/ Pour quelle raison ce Pokémon est-il aussi gigantesque ?

Car il a été dynamaxé par l'énergie de l'antre.

6/ A quoi Flambino s'attaque-t-il ?

A la poutre métallique de son adversaire.

7/ Qui achève de vaincre Ouvrifier ?

C'est Palarticho.

8/ Il est capturé. Où est-il désormais ?

Dans la boule.

9/ Quel surnom Epée lui donne-t-il ?

Il s'appellera Métal.

10/ Des trois enfants, lequel n'a pas encore de poignet Dynamax ?

C'est Arnold.

Pokémon 1 Épée et Bouclier

Chapitre 5

Remets de l'ordre en numérotant. La bande noire est bien placée.

| | |
|---|---|
| | Giuseppe n'y connaît rien, il ne s'intéresse même pas à la Guilde... Mais le brouillard est |
| | chercher : une épée et un bouclier rouillés ! Un choc puissant, une lumière aveuglante... |
| | se trouvent des armes de légende, un bouclier et une épée. Il est lui-même le descendant |
| 4 | les Pokémon. La fillette, elle, est à l'affut d'une Etoile-Vœu. Justement, en voilà une. Grâce à |
| | tombé, on n'y voit rien, sauf de gigantesques créatures menaçantes mais immobiles. Seraient- |
| | d'une lignée de forgerons spécialisés dans l'entretien des attirails, ces équipements portés par |
| | un repos bien mérité avant l'action... |
| | elle. C'est pour retrouver les Pokémon perdus qu'ils souhaitent participer au défi des Arènes. |
| | Palarticho, elle est récupérée, il y en même deux. Shieldmilia se présente : elle étudie pour |
| | Bouclier a perdu ses Pokémon ! Depuis, les enfants ont rejoint Magnolia et voyagent avec |
| | Giuseppe a rencontré Shieldmilia devant la grille d'une mystérieuse propriété où il pense que |
| | Justement, ils sont arrivés. Chacun va retrouver sa chambre à l'hôtel Rozbouton d'Or, pour |
| | Quand les deux explorateurs reprennent conscience, ils sont seuls, les armes ont disparu et |
| | devenir l'assistante du professeur Magnolia. Elle sait tout de ses découvertes. Par contre, |
| | ce des illusions ? Giuseppe n'hésite pas et... passe à travers. Au-delà, repose ce qu'il est venu |

Pokémon 1 Épée et Bouclier

Chapitre 5 *Correction*

Remets de l'ordre en numérotant. La bande noire est bien placée.

| | |
|----|---|
| 7 | Giuseppe n'y connaît rien, il ne s'intéresse même pas à la Guilde... Mais le brouillard est |
| 10 | chercher : une épée et un bouclier rouillés ! Un choc puissant, une lumière aveuglante... |
| 2 | se trouvent des armes de légende, un bouclier et une épée. Il est lui-même le descendant |
| 4 | les Pokémon. La fillette, elle, est à l'affut d'une Etoile-Vœu. Justement, en voilà une. Grâce à |
| 8 | tombé, on n'y voit rien, sauf de gigantesques créatures menaçantes mais immobiles. Seraient- |
| 3 | d'une lignée de forgerons spécialisés dans l'entretien des attirails, ces équipements portés par |
| 15 | un repos bien mérité avant l'action... |
| 13 | elle. C'est pour retrouver les Pokémon perdus qu'ils souhaitent participer au défi des Arènes. |
| 5 | Palarticho, elle est récupérée, il y en même deux. Shieldmilia se présente : elle étudie pour |
| 12 | Bouclier a perdu ses Pokémon ! Depuis, les enfants ont rejoint Magnolia et voyagent avec |
| 1 | Giuseppe a rencontré Shieldmilia devant la grille d'une mystérieuse propriété où il pense que |
| 14 | Justement, ils sont arrivés. Chacun va retrouver sa chambre à l'hôtel Rozbouton d'Or, pour |
| 11 | Quand les deux explorateurs reprennent conscience, ils sont seuls, les armes ont disparu et |
| 6 | devenir l'assistante du professeur Magnolia. Elle sait tout de ses découvertes. Par contre, |
| 9 | ce des illusions ? Giuseppe n'hésite pas et... passe à travers. Au-delà, repose ce qu'il est venu |

Pokémon 1 Epée et Bouclier

Chapitre 6

Réponds par Vrai ou Faux. Si c'est faux, rétablis la vérité.

1/ Incroyable ! La statue du guerrier parle !

2/ Sonia est la fille de la professeure Magnolia.

3/ Il y a bien longtemps, un vortex a rendu les Pokémon gigantesques et destructeurs.

4/ Un inconnu armé d'un bouclier et d'une hache est parvenu à mettre fin au cataclysme.

5/ La camionnette ne démarre plus... C'est vrai qu'elle n'est pas toute jeune !

6/ Ils sont trois maintenant à se rendre à pied à Greenbury.

7/ Devant l'éboulement, se tiennent des futurs participants au défi des Arènes.

8/ Chacun leur tour, ils essaient leurs pouvoirs et se débarrassent du tas de rochers.

9/ Ils sont observés de loin par un Pokémon.

10/ Travis est recommandé par le président Macron lui-même.

11/ Percy est le champion du Roi.

12/ Travis complotte quelque chose avec Mademoiselle Liv.

Pokémon 1 Epée et Bouclier

Chapitre 6 *Correction*

Réponds par Vrai ou Faux. Si c'est faux, rétablis la vérité.

1/ Incroyable ! La statue du guerrier parle !

Faux, c'est Sonya qui est cachée derrière.

2/ Sonia est la fille de la professeure Magnolia.

Faux, c'est sa petite fille.

3/ Il y a bien longtemps, un vortex a rendu les Pokémon gigantesques et destructeurs.

Vrai.

4/ Un inconnu armé d'un bouclier et d'une hache est parvenu à mettre fin au cataclysme.

Faux, il avait une épée.

5/ La camionnette ne démarre plus... C'est vrai qu'elle n'est pas toute jeune !

Faux, elle a été sabotée par des Pokémon sauvages.

6/ Ils sont trois maintenant à se rendre à pied à Greenbury.

Faux, avec Sonya ils sont quatre.

7/ Devant l'éboulement, se tiennent des futurs participants au défi des Arènes.

Vrai.

8/ Chacun leur tour, ils essaient leurs pouvoirs et se débarrassent du tas de rochers.

Vrai.

9/ Ils sont observés de loin par un Pokémon.

Faux, il s'agit de Percy.

10/ Travis est recommandé par le président Macron lui-même.

Faux, c'est par le président Shehroz.

11/ Percy est le champion du Roi.

Faux, il est le champion de l'Arène.

12/ Travis complète quelque chose avec Mademoiselle Liv.

Vrai.

Pokémon 1 Épée et Bouclier

Chapitre 7

Retrouve ces mots grâce aux définitions et barre-les. Ils peuvent être écrits horizontalement ou verticalement.

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| J | W | P | R | B | P | X | G | Z | W | O | L | N | J | N |
| C | H | A | M | P | I | O | N | C | P | E | W | N | G | U |
| D | M | L | O | C | A | L | I | S | E | R | C | U | B | O |
| B | L | A | N | C | O | T | O | N | Y | P | Z | X | U | P |
| O | D | R | O | S | E | M | A | R | Y | B | A | M | V | X |
| U | R | T | H | C | H | A | L | L | E | N | G | E | R | S |
| C | G | I | G | A | N | T | E | S | Q | U | E | S | E | L |
| A | N | C | É | M | H | R | B | K | W | D | Q | T | V | O |
| N | R | H | O | I | T | W | N | I | X | U | I | K | I | D |
| E | N | O | G | O | Q | B | H | F | P | V | R | M | O | H |
| F | I | Z | L | N | K | A | X | F | E | E | G | W | Y | K |
| M | T | X | Y | N | T | Z | V | O | R | T | E | X | G | P |
| O | W | E | P | E | E | B | S | R | C | T | X | N | Z | Z |
| M | I | I | H | T | W | J | S | D | Y | L | V | W | Y | Q |
| E | F | J | E | T | W | D | E | O | C | F | P | A | V | P |
| T | N | V | Y | E | R | Z | R | N | D | P | W | C | S | T |
| R | I | K | V | I | Z | M | Z | N | Y | V | M | P | F | D |
| Q | H | Q | B | K | O | N | D | A | O | J | C | U | Q | I |

D'une taille exceptionnelle.

Tourbillon.

Lieu des prochains combats.

Experte en Pokémon type « eau ».

Ca y est, elle refonctionne.

Gravure sur pierre.

Bruit important.

Trouver l'endroit où quelque chose ou quelqu'un se trouve.

Pokémon d'Épée.

Chouchoute à encourager.

Ils défient le tenant du titre.

Très fines plumes.

C'est le champion en titre.

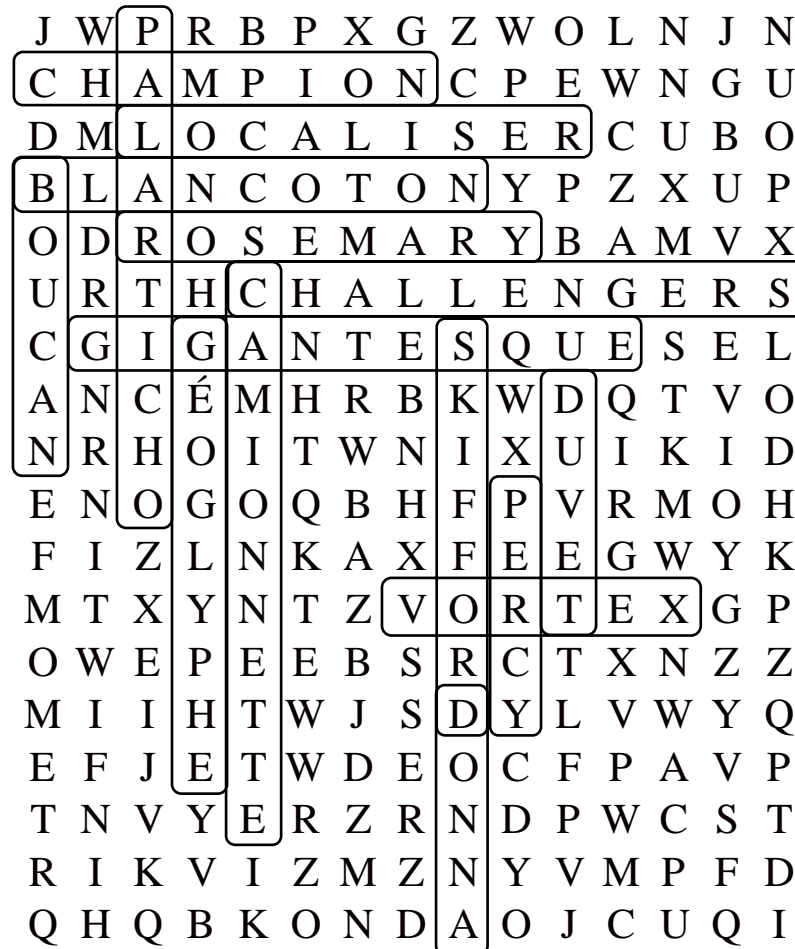
Il utilise son duvet comme arme.

C'est lui que les challengers affrontent.

Pokémon 1 Épée et Bouclier

Chapitre 7 Correction

Retrouve ces mots grâce aux définitions et barre-les. Ils peuvent être écrits horizontalement ou verticalement.



D'une taille exceptionnelle.

Pokémon d'Épée.

Tourbillon.

Chouchoute à encourager.

Lieu des prochains combats.

Ils défient le tenant du titre.

Experte en Pokémon type « eau ».

Très fines plumes.

Ca y est, elle refonctionne.

C'est le champion en titre.

Gravure sur pierre.

Il utilise son duvet comme arme.

Bruit important.

C'est lui que les challengers affrontent.

Trouver l'endroit où quelque chose ou
quelqu'un se trouve.