

20 activités à faire avec des enfants dans une chambre d'hôtel

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	3-12 ans
Durée	10 à 45 minutes
Matériel	une pochette A5, un crayon et quelques cartes
Contenu	Mini-livret 20 jeux - format A5

20 activités à faire avec des enfants dans une chambre d'hôtel rassemble des activités qui tiennent dans peu d'espace, démarrent vite et peuvent s'arrêter immédiatement. L'objectif n'est pas d'occuper chaque minute, mais d'avoir plusieurs mécaniques simples à sortir au bon moment sans gêner les autres.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. Le plan de la chambre

Durée : 4-6 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le plan de la chambre », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le plan de la chambre' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus grand, ajoutez une contrainte de temps ou de vocabulaire.

2. La chasse aux formes

Durée : 4-6 min Matériel : carte de mission facultative

Pour « La chasse aux formes », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'La chasse aux formes', annoncez trois éléments à repérer puis regardez l'environnement sans se déplacer. La manche se termine dès que les trois indices sont trouvés ou après trois minutes.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus grand, ajoutez une contrainte de temps ou de vocabulaire.

3. Le théâtre d'ombres

Durée : 5-8 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le théâtre d'ombres », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le théâtre d'ombres' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : À deux âges différents, donnez des rôles complémentaires plutôt que le même niveau.

4. Le bowling de chaussettes

Durée : 2-4 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le bowling de chaussettes », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le bowling de chaussettes' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus jeune, remplacez l'écriture par des images.

5. La cabane sans déplacer les meubles

Durée : 5-8 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « La cabane sans déplacer les meubles », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La cabane sans déplacer les meubles' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : À deux âges différents, donnez des rôles complémentaires plutôt que le même niveau.

6. Le bingo de l'hôtel

Durée : 2-4 min Matériel : grille 3x3, crayon

Pour « Le bingo de l'hôtel », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Choisissez neuf éléments réellement observables dans l'environnement et cochez-les sans se lever. Si le décor change, remplacez une case plutôt que de sortir une nouvelle activité. Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus jeune, remplacez l'écriture par des images.

7. Le dessin de la vue

Durée : 2-4 min Matériel : petit carnet, crayon, support rigide

Pour « Le dessin de la vue », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le dessin de la vue', sortez une seule feuille et un crayon. Donnez une contrainte courte - trois détails observés, un seul trait continu ou une légende de cinq mots - afin que l'activité tienne dans l'espace du siège ou de la table.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus jeune, remplacez l'écriture par des images.

8. Le jeu du réceptionniste

Durée : 8-10 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le jeu du réceptionniste », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le jeu du réceptionniste' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Gardez une variante inédite pour le dernier tiers du trajet ou de l'attente.

9. La valise à classer

Durée : 4-6 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « La valise à classer », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La valise à classer' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus grand, ajoutez une contrainte de temps ou de vocabulaire.

10. Le parcours au ralenti

Durée : 4-6 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le parcours au ralenti », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le parcours au ralenti' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus grand, ajoutez une contrainte de temps ou de vocabulaire.

11. Le restaurant imaginaire

Durée : 5-8 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le restaurant imaginaire », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le restaurant imaginaire' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : À deux âges différents, donnez des rôles complémentaires plutôt que le même niveau.

12. La carte postale

Durée : 8-10 min Matériel : petit carnet, crayon, support rigide

Pour « La carte postale », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'La carte postale', sortez une seule feuille et un crayon. Donnez une contrainte courte - trois détails observés, un seul trait continu ou une légende de cinq mots - afin que l'activité tienne dans l'espace du siège ou de la table.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Gardez une variante inédite pour le dernier tiers du trajet ou de l'attente.

13. Le photobooth papier

Durée : 8-10 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le photobooth papier », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le photobooth papier' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Gardez une variante inédite pour le dernier tiers du trajet ou de l'attente.

14. Le défi des serviettes

Durée : 8-10 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le défi des serviettes », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le défi des serviettes' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Gardez une variante inédite pour le dernier tiers du trajet ou de l'attente.

15. Le jeu des sons lointains

Durée : 2-4 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le jeu des sons lointains », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le jeu des sons lointains' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus jeune, remplacez l'écriture par des images.

16. Le mini-cinéma muet

Durée : 2-4 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « Le mini-cinéma muet », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le mini-cinéma muet' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus jeune, remplacez l'écriture par des images.

17. Le memory de voyage

Durée : 8-10 min Matériel : pochette A5, mini-grille ou cartes

Pour « Le memory de voyage », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Utilisez une version mini de 'Le memory de voyage' avec des cartes ou une grille qui ne déborde pas de la tablette. Une manche doit pouvoir être rangée en moins de dix secondes lors d'une annonce, d'un service ou d'un déplacement.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Gardez une variante inédite pour le dernier tiers du trajet ou de l'attente.

18. La mission rangement

Durée : 5-8 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « La mission rangement », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La mission rangement' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : À deux âges différents, donnez des rôles complémentaires plutôt que le même niveau.

19. Le carnet des souvenirs

Durée : 4-6 min Matériel : petit carnet, crayon, support rigide

Pour « Le carnet des souvenirs », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le carnet des souvenirs', sortez une seule feuille et un crayon. Donnez une contrainte courte - trois détails observés, un seul trait continu ou une légende de cinq mots - afin que l'activité tienne dans l'espace du siège ou de la table.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus grand, ajoutez une contrainte de temps ou de vocabulaire.

20. La veillée chuchotée

Durée : 4-6 min Matériel : pochette A5, crayon, quelques cartes

Pour « La veillée chuchotée », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La veillée chuchotée' avec une consigne unique et un matériel qui tient dans une pochette A5. Faites une manche courte, rangez immédiatement ce qui roule ou peut tomber, puis décidez seulement ensuite si le groupe en veut une seconde.

Repère : Le jeu reste compatible avec le lieu : pas de déplacement inutile, volume sonore bas et rangement immédiat.

Variante : Pour un plus grand, ajoutez une contrainte de temps ou de vocabulaire.

Pochette de trajet - checklist

☐ 1 crayon par enfant ☐ feuilles pliées ☐ cartes du dossier ☐ support rigide ☐ petite pochette refermable

Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.