

25 jeux dans l'avion pour enfants, sans écran et sans gêner les voisins

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	3-12 ans
Durée	vol de 45 minutes à 8 heures
Matériel	une pochette A5, un crayon et quelques cartes
Contenu	Mini-livret 25 jeux - format A5

25 jeux dans l'avion pour enfants, sans écran et sans gêner les voisins 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 bingo du hublot

Durée : 4-6 min Matériel : grille 3x3, crayon

Pour « Le bingo du hublot », 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 grand, ajoutez une contrainte de temps ou de vocabulaire.

2. Le dessin en un trait

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

Pour « Le dessin en un trait », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le dessin en un trait', 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.

3. L'alphabet du voyage

Durée : 5-8 min Matériel : aucun matériel ou une petite carte aide-mémoire

Pour « L'alphabet du voyage », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Jouez oralement à 'L'alphabet du voyage' à voix basse. Chacun propose un mot ou une phrase à tour de rôle; on peut passer sans perdre de point, ce qui évite de transformer l'attente en interrogation.

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 défi des nuages

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

Pour « Le défi des nuages », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le défi des nuages' 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.

5. Qui suis-je silencieux

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

Pour « Qui suis-je silencieux », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Qui suis-je silencieux' 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 mini-morpion

Durée : 4-6 min Matériel : pochette A5, mini-grille ou cartes

Pour « Le mini-morpion », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Utilisez une version mini de 'Le mini-morpion' avec des cartes ou une grille qui ne débord 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 : Pour un plus grand, ajoutez une contrainte de temps ou de vocabulaire.

7. La carte postale imaginaire

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

Pour « La carte postale imaginaire », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'La carte postale imaginaire', 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.

8. Le jeu des catégories chuchotées

Durée : 4-6 min Matériel : aucun matériel ou une petite carte aide-mémoire

Pour « Le jeu des catégories chuchotées », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Jouez oralement à 'Le jeu des catégories chuchotées' à voix basse. Chacun propose un mot ou une phrase à tour de rôle; on peut passer sans perdre de point, ce qui évite de transformer l'attente en interrogation.

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.

9. Le cherche-et-trouve cabine

Durée : 2-4 min Matériel : carte de mission facultative

Pour « Le cherche-et-trouve cabine », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le cherche-et-trouve cabine', 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 jeune, remplacez l'écriture par des images.

10. La bataille navale miniature

Durée : 2-4 min Matériel : pochette A5, mini-grille ou cartes

Pour « La bataille navale miniature », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Utilisez une version mini de 'La bataille navale miniature' avec des cartes ou une grille qui ne débord 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 : Pour un plus jeune, remplacez l'écriture par des images.

11. Le défi symétrie

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

Pour « Le défi symétrie », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le défi symétrie' 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.

12. Le récit à trois mots

Durée : 4-6 min Matériel : aucun matériel ou une petite carte aide-mémoire

Pour « Le récit à trois mots », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Jouez oralement à 'Le récit à trois mots' à voix basse. Chacun propose un mot ou une phrase à tour de rôle; on peut passer sans perdre de point, ce qui évite de transformer l'attente en interrogation.

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.

13. Le comptage des couleurs

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

Pour « Le comptage des couleurs », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le comptage des couleurs', 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.

14. Le puzzle de papier

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

Pour « Le puzzle de papier », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Utilisez une version mini de 'Le puzzle de papier' 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.

15. Le dessin plié

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

Pour « Le dessin plié », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le dessin plié', 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.

16. Le memory de voyage

Durée : 2-4 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 : Pour un plus jeune, remplacez l'écriture par des images.

17. Le jeu du détail

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

Pour « Le jeu du détail », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le jeu du détail', 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.

18. Le plan de l'aéroport

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

Pour « Le plan de l'aéroport », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le plan de l'aéroport' 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.

19. Le défi de la main non dominante

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

Pour « Le défi de la main non dominante », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le défi de la main non dominante' 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.

20. Les histoires minute

Durée : 2-4 min Matériel : aucun matériel ou une petite carte aide-mémoire

Pour « Les histoires minute », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Jouez oralement à 'Les histoires minute' à voix basse. Chacun propose un mot ou une phrase à tour de rôle; on peut passer sans perdre de point, ce qui évite de transformer l'attente en interrogation.

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.

21. Le code des sièges

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

Pour « Le code des sièges », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le code des sièges' 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.

22. Le classement impossible

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

Pour « Le classement impossible », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le classement impossible' 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.

23. Le carnet météo

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

Pour « Le carnet météo », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le carnet météo', 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.

24. Le jeu des sons discrets

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

Pour « Le jeu des sons discrets », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le jeu des sons discrets' 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.

25. La mission d'atterrissage

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

Pour « La mission d'atterrissage », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La mission d'atterrissage' 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.