

25 jeux de 2 à 5 minutes pour faire patienter un enfant

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	3-12 ans
Durée	2 à 5 minutes par jeu
Matériel	une pochette A5, un crayon et quelques cartes
Contenu	Mini-livret 25 jeux - format A5

25 jeux de 2 à 5 minutes pour faire patienter un enfant 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. Trois choses rouges

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

Pour « Trois choses rouges », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Trois choses rouges' 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.

2. Le mot interdit

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

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

3. La statue de dix secondes

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

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

4. Le dessin minute

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

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

5. Le jeu du miroir

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

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

6. La chaîne de mots

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

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

7. Le détail disparu

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

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

8. Le rythme frappé

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

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

9. Le chiffre secret

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

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

10. L'animal mystère

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

Pour « L'animal mystère », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'L'animal mystère' 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.

11. La météo mimée

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

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

Durée : 8-10 min Matériel : aucun matériel ou une petite carte aide-mémoire

Pour « Le défi alphabet », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Jouez oralement à 'Le défi alphabet' 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 : Gardez une variante inédite pour le dernier tiers du trajet ou de l'attente.

13. La mini-histoire

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

Pour « La mini-histoire », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Jouez oralement à 'La mini-histoire' 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.

14. Le classement express

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

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

15. La respiration étoile

Durée : 5-8 min Matériel : carte étoile ou main de l'adulte

Pour « La respiration étoile », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Tracez une étoile du doigt : inspirez en montant sur une branche, expirez en redescendant. Faites seulement trois tours; l'exercice reste une proposition calme et non une obligation de se détendre.

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.

16. Le portrait invisible

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

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

17. Le jeu des opposés

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

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

18. Le geste à copier

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

Pour « Le geste à copier », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'Le geste à copier' 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. La forme à trouver

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

Pour « La forme à trouver », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'La forme à trouver', 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.

20. Le son deviné

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

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

21. La suite logique orale

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

Pour « La suite logique orale », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La suite logique orale' 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 compliment minute

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

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

23. Le défi mémoire

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

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

24. La question surprise

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

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

25. Le compte à rebours calme

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

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

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.