

20 jeux pour occuper un enfant en salle d'attente, sans écran

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	3-12 ans
Durée	5 à 45 minutes
Matériel	une pochette A5, un crayon et quelques cartes
Contenu	Mini-livret 20 jeux - format A5

20 jeux pour occuper un enfant en salle d'attente, sans écran 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 carré des couleurs

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

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

2. Le cherche-et-trouve de la pièce

Durée : 5-8 min Matériel : carte de mission facultative

Pour « Le cherche-et-trouve de la pièce », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le cherche-et-trouve de la pièce', 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 : À deux âges différents, donnez des rôles complémentaires plutôt que le même niveau.

3. Le dessin à deux mains

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

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

4. Le mini-labyrinthe

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

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

5. Le jeu des silhouettes

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

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

6. La phrase à continuer

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

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

7. Le bingo silencieux

Durée : 5-8 min Matériel : grille 3x3, crayon

Pour « Le bingo silencieux », 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 : À deux âges différents, donnez des rôles complémentaires plutôt que le même niveau.

8. Le défi des cinq détails

Durée : 8-10 min Matériel : carte de mission facultative

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

9. Le portrait imaginaire

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

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

10. Le jeu des émotions

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

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

11. Le classement éclair

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

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

12. Le morpion

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

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

13. Le dessin pixel

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

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

14. La devinette visuelle

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

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

15. Le chemin des formes

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

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

16. Le jeu des catégories

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

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

17. Le memory de poche

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

Pour « Le memory de poche », 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 poche' 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.

18. La carte à raconter

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

Pour « La carte à raconter », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La carte à raconter' 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 défi respiration

Durée : 8-10 min Matériel : carte étoile ou main de l'adulte

Pour « Le défi respiration », 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 : Gardez une variante inédite pour le dernier tiers du trajet ou de l'attente.

20. Le carnet de sortie

Durée : 5-8 min Matériel : petit carnet, crayon, support rigide

Pour « Le carnet de sortie », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le carnet de sortie', 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 : À deux âges différents, donnez des rôles complémentaires plutôt que le même niveau.

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.