

30 jeux dans le train pour enfants : idées sans écran par âge

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	3-12 ans
Durée	trajet de 30 minutes à une journée
Matériel	une pochette A5, un crayon et quelques cartes
Contenu	Mini-livret 30 jeux - format A5

30 jeux dans le train pour enfants : idées sans écran par âge 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 paysage

Durée : 8-10 min Matériel : grille 3x3, crayon

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

2. La chasse aux gares

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

Pour « La chasse aux gares », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'La chasse aux gares', 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.

3. Le jeu des lettres de ville

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

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

4. Le dessin de la fenêtre

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

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

5. Le compteur de ponts

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

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

6. Les catégories express

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

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

7. Le portrait du voyageur imaginaire

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

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

Durée : 5-8 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 : À deux âges différents, donnez des rôles complémentaires plutôt que le même niveau.

9. Le récit du prochain arrêt

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

Pour « Le récit du prochain arrêt », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Jouez oralement à 'Le récit du prochain arrêt' 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.

10. Le morpion de voyage

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

Pour « Le morpion 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 morpion 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.

11. La bataille de mots

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

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

12. Le jeu des couleurs

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

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

13. Le défi sans oui ni non

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

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

14. Le memory des billets

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

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

15. Le dessin en miroir

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

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

16. Le carnet des annonces

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

Pour « Le carnet des annonces », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Pour 'Le carnet des annonces', 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. La carte de France simplifiée

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

Pour « La carte de France simplifiée », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La carte de France simplifiée' 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 jeu des syllabes

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

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

19. Le défi des formes

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

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

20. La mission du contrôleur

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

Pour « La mission du contrôleur », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Lancez 'La mission du contrôleur' 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. Le classement des paysages

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

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

22. Le jeu de la valise

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

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

23. Les devinettes du wagon

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

Pour « Les devinettes du wagon », sortez seulement le matériel de la manche en cours et rangez-le avant d'annoncer la suivante. Jouez oralement à 'Les devinettes du wagon' 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.

24. Le bingo des objets

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

Pour « Le bingo des objets », 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.

25. Le dessin à compléter

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

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

26. La phrase la plus longue

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

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

27. Le jeu des initiales

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

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

28. Le défi observation

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

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

29. La météo du trajet

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

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

30. Le journal d'arrivée

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

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