



10 JEUX POUR JOUER DANS LE TRAIN OU LE CAR, EN SÉJOUR DE VACANCES, COLO, CAMP D'ADOS, VOYAGE SCOLAIRE

Cette fiche pratique est offerte aux responsables et animateurs de séjours d'enfants ou d'ados : colonies de vacances, camps ou mini-camps, voyages pédagogiques, séjours associatifs ou sportifs...

10 jeux de groupe y sont expliqués. Ils peuvent tous être organisés durant les trajets, en train ou en car.

Izeedor propose une ludothèque, en ligne et gratuite. Plus de 100 jeux et activités, classés par thèmes, y sont présentés.

Pour en profiter facilement : www.izeedor.fr/jeux-activites/

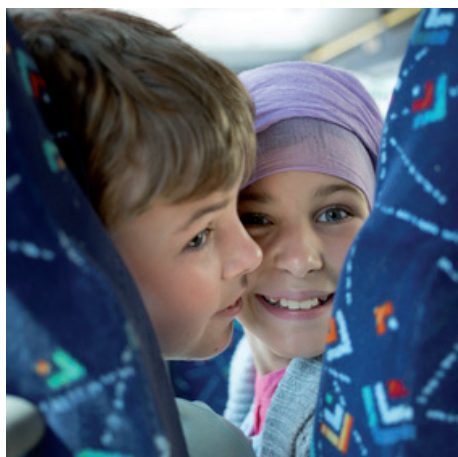
Izeedor est le portail consacré aux séjours pour enfants et ados : voyages scolaires, colonies de vacances, séjours linguistiques, etc.

 www.izeedor.fr

Pour préparer un voyage scolaire ou un séjour de vacances.

 www.sejours.izeedor.fr

Pour trouver un organisateur de séjours, un hébergement de groupe, une colo...



10 JEUX POUR JOUER DANS LE TRAIN OU LE CAR, EN SÉJOUR DE VACANCES, COLO, CAMP D'ADOS, VOYAGE SCOLAIRE

Ces jeux présentés sont faciles à organiser lors de trajets effectués en car ou train, durant une colo, un camp d'ados ou un voyage scolaire.

Ils ne nécessitent pas de matériel, ou un matériel de base (papier, crayon). Ils permettent d'occuper les enfants ou ados dans le calme, en évitant de déranger le conducteur ou les autres voyageurs.

Forme des mots

Objectifs du jeu.

- Utiliser et enrichir son vocabulaire.
- Jouer avec les mots.
- Se concentrer.

| | |
|---------------|-----------------------------------|
| Age | 8 ans et + |
| Nb de joueurs | 6 à 30 |
| Durée du jeu | 15 à 60 minutes |
| Préparation | 3 minutes |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | • Papier • 1 crayon par joueur |

Déroulement et règles du jeu.

On donne à chaque joueur une feuille vierge et un crayon ou stylo. Chacun trace sur sa feuille une grille – identique à une grille de mots croisés vierge – de format 4 x 4, 5 x 5, et jusqu'à 10 x 10 si les participants sont plus âgés.

L'un après l'autre, les joueurs choisissent et annoncent une lettre. Chaque participant doit placer la lettre annoncée sur sa grille, dans une case et une seule, au choix. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cases (16, 25, 36, 49, 64,...) soient remplies.

L'objectif est de composer le maximum de mots, soit horizontalement de gauche à droite, soit verticalement de haut en bas. Lorsque toutes les cases sont remplies, on compte le nombre de mots contenus dans chaque grille, et le nombre de points obtenus par chaque joueur.

Variantes.

Il est possible au départ de définir un thème : les villes, les animaux, les aliments, les prénoms,... Seuls les mots appartenant au thème défini sont alors comptabilisés.

Pour compter les points, plusieurs possibilités :

- tous les mots sans distinction rapportent 1 point.
- ou : 1 mot trouvé par plusieurs joueurs rapporte 1 point à chacun ; un mot trouvé par un seul joueur lui rapporte 2 points.
- ou encore : les mots de 2 ou 3 lettres rapportent 1 points, ceux de 4 à 6 lettres rapportent 2 points, ceux de 7 lettres ou plus rapportent 5 points.

Conseils.

Lors d'un trajet en car ou en train, ce jeu peut facilement être organisé en répartissant les joueurs en plusieurs groupes : 3 rangs de car ou train, un wagon, etc... Si les joueurs ont moins de 10 ans, il est préférable de débiter avec une grille simple comportant 16 ou 25 cases (4 x 4 ou 5 x 5).



Le petit bac

Objectifs du jeu.

- Utiliser et enrichir son vocabulaire.
- Faire preuve de rapidité.

| | |
|---------------|-----------------------------------|
| Age | 8 ans et + |
| Nb de joueurs | 4 à 10 |
| Durée du jeu | 15 à 60 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | • Papier • 1 crayon par joueur |

Déroulement et règles du jeu.

Le petit bac est un indémodable, qui a l'avantage de pouvoir être joué partout, et à tout âge.

Le principe est simple : chaque joueur dispose d'une feuille et d'un crayon. On définit en début de partie plusieurs catégories, par exemple : animaux, prénoms féminins, pays, couleurs, confiserie, sports, objets, célébrités. Chaque joueur note sur sa feuille les catégories choisies.

Le meneur du jeu annonce une lettre, ou on la tire au hasard si lui-même joue. Les joueurs doivent, le plus vite possible, trouver pour chaque catégorie un mot commençant par la lettre tirée au sort.

Par exemple, avec les catégories citées, si la lettre est B :

- **Animaux** : Bison
- **Prénoms féminins** : Bertille
- **Pays** : Birmanie
- **Couleur** : Bleu
- Etc...

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs annonce avoir trouvé un mot correspondant à chaque catégorie, ou au bout d'un déterminé à l'avance (3 à 5 minutes) si personne ne trouve toutes les réponses.

On compte les points de la façon suivante :

- **1 mot trouvé par un seul joueur lui rapporte 2 points.**
- **1 mot trouvé par plusieurs joueurs rapporte 1 point à chacun d'entre eux.**
- **Le joueur qui trouve en premier un mot correspondant à chaque catégorie bénéficie d'un point de bonus.**

Variante.

Selon l'âge des joueurs, on peut adapter les catégories, et même en inventer de totalement farfelues. Voici quelques exemples :

- Les prénoms : masculins, féminins
- Les lieux : pays, département, ville
- Les aliments : fruits, légumes, confiseries, boissons,...
- Les titres de films ou de chansons,
- Les personnages connus : acteurs, chanteurs, sportifs,...
- Les animaux : domestiques, sauvages, d'élevage, à poil, à plume,...
- Les végétaux : plantes, fleurs, arbres, arbustes,...
- Les minéraux : pierres, pierres précieuses,...
- Les métiers,
- Les marques,
- Les mots de 3 (ou 4 ou 5) lettres,...
- Les personnages de fiction : de film, de roman, de théâtre,...
- Les séries télé,...
- ...



Le jeu du dictionnaire

Objectifs du jeu.

- Faire preuve d'imagination de déduction.

Déroulement et règles du jeu.

Un grand classique des jeux de vocabulaire, qui permet à chacun d'inventer de nouvelles définitions, sérieuses ou farfelues.

Chaque joueur dispose d'une feuille et d'un crayon. Un joueur est désigné pour être maître du jeu et commence : il choisit un mot dans le dictionnaire, mot qu'il estime être inconnu des autres joueurs, et leur propose. En se cachant de ses voisins, chaque joueur inscrit sur une feuille de papier une définition, inventée mais la plus crédible possible, du mot choisi. Le maître du jeu écrit, lui, la définition exacte. Il ne doit pas en modifier le sens, mais peut la simplifier pour éviter qu'elle soit immédiatement reconnaissable.

Lorsque tout le monde a fini, les feuilles sont ramassées, mélangées, et le maître du jeu lit une à une et sans faire le moindre commentaire les différentes définitions proposées, y compris la définition exacte qu'il a lui-même écrite.

Un par un, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et en partant du joueur situé à gauche du maître du jeu, **chaque participant vote pour la définition qu'il estime être la bonne. Il est interdit de voter pour la définition qu'on a soi-même proposée.**

Lorsque tout le monde s'est exprimé, le maître du jeu indique quelle était la définition exacte.

On compte les points de la façon suivante : **un joueur marque un point s'il a trouvé la bonne définition, mais aussi à chaque fois qu'un autre joueur a voté pour sa proposition.** On note les scores

Si, lorsque le maître du jeu propose un mot, un des joueurs connaît sa définition, il le signale, et un autre mot est choisi.

Qui suis-je ?

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de réactivité et d'esprit de déduction.

Déroulement et règles du jeu.

L'un des joueurs s'éloigne un moment du groupe ou se bouche les oreilles. Durant ce temps, les autres joueurs se concertent et lui attribuent une identité : il sera un personnage de dessin animé, un animal, un objet, un sportif, un chanteur,...

Le joueur revient et doit deviner le plus rapidement possible son identité en posant autant de questions qu'il souhaite. Les autres joueurs ne peuvent lui répondre que par oui ou non.

Variante.

Si on dispose de papier, scotch et crayon, un animateur prépare des bandeaux qu'il pose sur la tête de chaque joueur. Sur le bandeau est écrit le nom du personnage choisi, de telle façon que tous les participants le voient, sauf celui qui le porte.

| | |
|---------------|---|
| Age | 8 ans et + |
| Nb de joueurs | 4 à 10 |
| Durée du jeu | 15 à 60 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | • 1 crayon par joueur • 1 dictionnaire |

| | |
|---------------|-----------------|
| Age | 6 ans et + |
| Nb de joueurs | 6 à 10 |
| Durée du jeu | 10 à 20 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | Aucun |



Si j'étais...

Objectifs du jeu.

- Faire preuve d'imagination.
- S'amuser !

| | |
|---------------|-----------------------------------|
| Age | 8 ans et + |
| Nb de joueurs | 8 à 20 |
| Durée du jeu | 10 à 20 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | • Papier • 1 crayon par joueur |

Déroulement et règles du jeu.

Chaque joueur dispose de deux petites feuilles de papier (1 feuille A4 coupée en 2).

Sur la première il écrit et complète la question : « **Qu'est ce que je ferais si j'étais... ?** », en laissant libre cours à son imagination (*astronaute, joueur de foot, président(e) de la république, danseuse étoile, cuisinier,...*).

Sur la seconde, il répond à sa propre question, en donnant autant que possible des détails.

Chaque joueur passe alors sa première feuille (la question) au joueur placé devant lui, et sa seconde feuille (la réponse) à celui placé derrière. Ou à droite et à gauche.

A tour de rôle, chacun lit à voix haute la question, puis la réponse, qu'il a reçues.

Personne ne gagne, personne ne perd, mais tout le monde rit.

Le jeu du portrait (ou jeu du mot mystère)

Objectifs du jeu.

- Mémoriser.
- Adopter une démarche logique et déductive.

| | |
|---------------|-----------------|
| Age | 5 ans et + |
| Nb de joueurs | 4 à 10 |
| Durée du jeu | 10 à 30 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | Aucun |

Déroulement et règles du jeu.

Le jeu du portrait (ou du mot mystère) est un grand classique, très facile à organiser lors des trajets, que cela soit en voiture, car, train, avion...

Un joueur commence en choisissant un mot secret, qu'il ne dit surtout pas. Les autres joueurs doivent deviner le mot, mais ne peuvent pour cela poser que des questions fermées (auxquelles on ne peut répondre que par oui ou non) : « *C'est un être vivant ?* » ; « *C'est un animal ?* » ; « *Il vole ?* » ; « *Il nage ?* » ; « *On peut en manger ?* » ; ...

Le premier joueur qui trouve le mot marque un point, et choisit le mot suivant.

Conseil.

Le jeu du portrait peut être joué de 5 à 105 ans ! Pour les plus jeunes, un animateur s'assurera que le mot choisit est connu de tous, ou définira un thème : les animaux, les chanteurs, les sportifs, la cuisine, ... Pour les plus âgés, rien n'interdit de choisir un personnage de roman, un outil ou un opéra rock !



Madame, Monsieur, que mettez-vous dans votre pot ?

Objectifs du jeu.

- Passer le temps.
- S'amuser.
- Jouer avec les mots.

| | |
|---------------|-----------------|
| Age | 5 à 9 ans |
| Nb de joueurs | 6 à 10 |
| Durée du jeu | 10 à 20 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | Aucun |

Déroulement et règles du jeu.

« **Madame, Monsieur, que mettez-vous dans votre pot ?** » est un petit jeu de rime, apprécié des plus jeunes, et très pratique pour passer le temps durant les voyages.

Un animateur pose la question : « *Madame, Monsieur, que mettez-vous dans votre pot ?* ».

Les joueurs, à tour de rôle, doivent répondre à la question en finissant par un mot qui rime avec « pot » :

- Dans mon pot, je mets un escargot
- Dans mon pot, je mets un poireau,
- Dans mon pot, je mets des berlingots,
- Dans mon pot, je mets un manteau,
- etc...

Lorsque les joueurs n'ont plus d'idées, on peut recommencer en modifiant la question. « *Et que mettez-vous dans votre valise ?* » (des chemises, des balises, des cerises,...), « *...dans votre balluchon ?* », « *... dans votre panier ?* », « *dans votre chariot ?* », « *... dans votre paquet ?* »,...

Variantes.

Si l'on dispose de quelques feuilles de papier, et avec des enfants de 8 ans et plus, on peut augmenter la difficulté et leur proposer d'inventer une petite histoire dans laquelle tous les mots proposés doivent être repris. Chaque joueur lit sa proposition, et l'on vote alors pour l'histoire la plus originale... avec interdiction de voter pour soi-même.

Le téléphone arabe

Objectifs du jeu.

- Passer le temps en s'amusant

| | |
|---------------|------------|
| Age | 6 ans et + |
| Nb de joueurs | 8 à 20 |
| Durée du jeu | 10 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | Aucun |

Déroulement et règles du jeu.

Le téléphone arabe est un indémodable qui aboutit souvent à des fous rires.

Un animateur, ou le premier joueur, invente une phrase simple qu'il chuchote à l'oreille de son voisin. Lequel la chuchote à son tour à un autre joueur, et ainsi de suite jusqu'au dernier participant. Lorsque la phrase arrive au dernier joueur, celui-ci répète à voix haute ce qu'il a entendu... et l'on compare alors avec la phrase initiale.

Variante.

Dans un bus ou un train, on fera passer la phrase d'un joueur à l'autre d'un même rang, puis au rang derrière... et ce jusqu'à la fin du bus ou du wagon.



J'aime, j'aime pas...

Objectifs du jeu.

- Découvrir les autres.
- Se présenter.

| | |
|---------------|-----------------------------------|
| Age | 7 ans et + |
| Nb de joueurs | 6 à 20 |
| Durée du jeu | 15 à 30 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | • papier • 1 crayon par joueur |

Déroulement et règles du jeu.

« *J'aime, j'aime pas* » est très facile à organiser. Lors d'un départ en colonie de vacances ou camps, il permet à chacun de se présenter, facilement, durant le trajet. Il aide les enfants ou ados qui ne se connaissent pas encore à « rompre la glace ».

Chaque participant écrit sur une feuille de papier son prénom, puis 5 choses qu'il aime, et 5 choses qu'il n'aime pas. Le meneur de jeu ramasse les feuilles, les mélange, puis les lit à haute voix une à une sans indiquer les prénoms.

Les joueurs doivent deviner à qui correspond chaque portrait.

Conseil.

Si les participants sont nombreux, il est préférable d'organiser des groupes de 8 à 12 joueurs : par exemple 3 rangées si le jeu se déroule lors d'un trajet en car ou en train.

Le chimpanzé

Objectifs du jeu.

- Passer le temps en jouant avec les mots.
- S'amuser.

| | |
|---------------|-----------------|
| Age | 8 à 98 |
| Nb de joueurs | 6 à 10 |
| Durée du jeu | 15 à 30 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Intérieur |
| Matériel | Aucun |

Déroulement et règles du jeu.

Le jeu du chimpanzé consiste très simplement à assembler des lettres pour former le mot le plus long possible.

Un premier joueur choisit un mot, sans le dire, et annonce juste à voix haute la première lettre du mot. Le joueur placé à sa droite (ou gauche, qu'importe du moment qu'un sens est défini), annonce une deuxième lettre en ayant lui-même en tête un mot commençant par ces deux lettres. Le troisième joueur annonce une troisième lettre en pensant à un mot commençant par ces 3 lettres, et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur ne trouve pas de nouvelle lettre à ajouter à la chaîne de lettres existante, il arrête le jeu. Le joueur précédent (celui qui a donné la dernière lettre) doit dire le mot auquel il pensait. Deux cas de figure :

- Soit la réponse est juste – c'est-à-dire que le mot proposé par le joueur ayant ajouté la dernière lettre existe réellement dans le dictionnaire et s'écrit bien avec les lettres de la chaîne – et le joueur qui a arrêté le jeu perd alors 1 point.
- Soit la réponse est fautive – le joueur précédent ne pensait à aucun mot, ou à un mot dont l'orthographe ne correspond pas à la chaîne de lettres – et c'est alors lui qui perd un point

Dans les deux cas, le joueur qui a perdu un point relance la partie et propose une nouvelle lettre.



Exemple de partie, avec 4 joueurs :

- Joueur 1 : **T** (pense à « train »)
- Joueur 2 : **tO** (pense à « tordu »)
- Joueur 3 : **toU** (pense à « tour»)
- Joueur 4 : **touR** (pense à « tourner »)
- Joueur 1 : **tourN** (pense à « tournage »)
- Joueur 2 : Aucune lettre proposée

Le joueur 1 peut proposer « tournage » ; le joueur 2 perd donc un point.

Variante.

Une variante consiste à attribuer à chaque joueur en début de partie un certain nombre de chimpanzés, 5 par exemple. A chaque fois qu'un joueur perd, il perd un chimpanzé. Un joueur qui n'a plus aucun chimpanzé est éliminé.