

GREGORY'S ANIMATIONS

JEUX PROPOSÉS POUR ANIMER VOTRE SOIREE :

Les jeux pour briser la glace

1. Jeu de la connaissance des invités par les mariés

Pour apprendre à se connaître dans le jeu :



Au préalable, il faut que l'organisateur donne une liste de 10 points communs à certains invités, sans que les mariés n'aient connaissance de cette liste. Par exemple : 1. Les hommes 2. Les trentenaires 3. Les personnes habillées en blanc 4. Les gens qui ont des enfants 5. Les personnes de la famille de l'épouse 6. Les

fumeurs 7. Les blonds 8. Les petits (moins d'1m70) 9. Les célibataires 10. Les personnes qui ne répondent à aucun des neuf premiers critères.

Lors du jeu, l'animateur demande aux personnes concernées par le point n°1 de se lever de table. Les mariés doivent alors deviner quel point tous ces gens ont en commun, et ainsi de suite pour chacun des 10 points. Ce jeu est apprécié lors des mariages car il permet aux convives qui ne se connaissent pas d'avoir quelques informations sur leurs voisins de table, et peuvent ainsi trouver des sujets de discussion plus facilement.

2. Jeu des binômes et couples célèbres

Faites connaissance :

Donnez à chaque invité un petit papier avec le nom d'une célébrité. Son but : retrouver sa moitié, qui sera, de préférence, un autre invité qu'il ne connaît pas encore. Ce jeu est un moyen idéal pour permettre aux inconnus de se rencontrer. Par exemple, l'invité avec le papier « Brad Pitt » devra retrouver la personne ayant reçu le papier « Angelina Jolie ». Eric devra retrouver Ramzy, Hansel devra rejoindre Gretel. Vous pouvez éventuellement former des trios (Atos, Portos, Aramis) etc... Pour ajouter un challenge, vous pouvez éventuellement récompenser les 5 premiers couples formés.

3. Le jeu de Cendrillon et jeu du balai

Pour faire danser tout le monde :



Demandez à toutes vos invitées de laisser une chaussure au milieu de la piste de danse. Demandez ensuite aux hommes de prendre une chaussure au hasard, de retrouver sa propriétaire, et de danser avec elle. Ce jeu est idéal pour décoincer l'ambiance et amener les participants sur le dance floor. Cela permettra aussi à chacun de rencontrer une personne du sexe opposé qu'il ne connaissait pas forcément avant le mariage.

Pour rendre le jeu drôle, vous pouvez faire en sorte qu'il y ait un homme de plus que le nombre de femmes (sans le dire aux hommes). L'homme qui n'aura pu ramasser de chaussure aura le gage de devoir danser avec un balai.

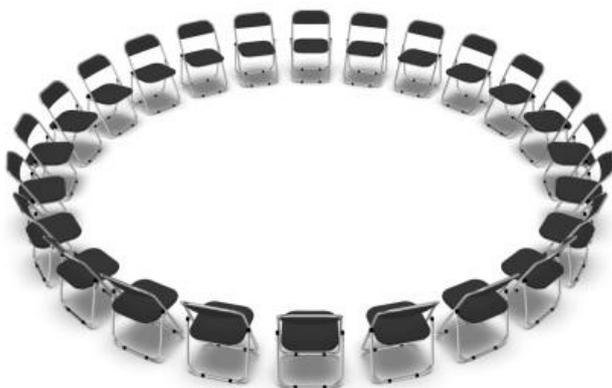
Ce n'est pas tout !

Ci-dessous, une liste de jeux pour animer la soirée qui peuvent aussi servir à briser la glace entre les invités, et les inciter à faire connaissance. Pour cela, veillez à former des équipes hétéroclites au sein desquelles les gens ne se connaissent pas tous.

Les jeux pour animer la soirée

4. La chaise musicale

Un jeu idéal pour s'amuser tous ensemble :



Ce jeu bien connu consiste à placer des chaises, en cercle, au milieu d'une pièce ou d'une piste de danse. Il faudra veiller à placer une chaise de moins que le nombre de participants à l'activité. Vos invités font le tour du cercle en musique. Lorsque le DJ arrête la musique, chaque invité doit s'asseoir précipitamment sur une des chaises. Le participant qui ne trouve aucune chaise où se mettre est éliminé. On enlève alors une chaise du cercle, et on recommence jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne qui sera déclarée vainqueur.

5. Le jeu des douze mois

Le jeu parfait pour décontracter les convives :

Ce jeu est un des plus connus et des plus appréciés lors des mariages ! La tradition veut qu'il y ait 13 participants. Le vainqueur reçoit une récompense tandis que les 12 perdants devront se partager douze gages répartis sur les douze mois de l'année. Le but est de demander aux concurrents d'aller chercher un objet dans l'assemblée (rouge à lèvres, stylo, clefs de voiture française, lunettes...). Le dernier participant à ramener l'objet en question est éliminé. A chaque tour de jeu, un participant est éliminé jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un qui est donc déclaré vainqueur.

6. Elle et lui

Pour tester les mariés dans la bonne humeur :



Les futurs époux doivent se tourner le dos et répondre à une série de questions. Ils doivent répondre à l'aide de petites pancartes que vous aurez confectionnées. Le mari doit avoir une pancarte « Elle » et une « Moi » tandis que l'épouse doit avoir des pancartes « Lui » et « Moi ». Posez-leur alors une vingtaine de questions pour savoir s'ils sont d'accord sur certains points ou pour savoir ce que chacun pense de l'autre. Les questions peuvent être : « Qui a fait le premier pas lors de votre rencontre ? », « Qui est le plus râleur ? », « Qui a tendance à prendre toute la place dans le lit ? », « Qui est le meilleur cuisinier ? », « Qui prend les initiatives au lit ? », « Qui n'a pas dit toute la vérité lors de ce jeu ? »...

7. Le jeu des adjectifs

Une variante du « Elle et lui » :

Ici, les mariés se tournent le dos et ont chacun 10 à 12 panneaux en leur possession avec 5 à 7 adjectifs positifs et 3 à 5 adjectifs négatifs. Par exemple : gentil, drôle, beau, attirant, attentionné, intelligent, fantastique, pas mal, radin, inintéressant, quelconque, affreux. Un animateur de jeu leur pose alors 8 à 10 questions comme par exemple :

« Quelle impression vous a-t-il/elle fait(e) la première fois que vous l'avez vu (e) ? », « Quel adjectif qualifie le mieux vos beaux-parents ? », « Que pensez-vous de vos invités de mariage ? », « Comment est-il/elle au lit ? » etc... Pour chaque question, le marié et la mariée choisissent, chacun de leur côté, un de leurs panneaux pour répondre, sachant qu'un panneau ne peut pas être utilisé plusieurs fois par la même personne au cours de la série de questions.

8. Quiz pour les invités sur les mariés

La convivialité avant tout :

Au début du repas, laissez un questionnaire à chaque invité, avec dix questions sur le marié, et dix questions sur la mariée. Une fois les quiz remplis, donnez les réponses, et vous pourrez récompenser l'invité ayant le plus grand nombre de bonnes réponses : c'est lui qui connaît le mieux les époux. Vous pouvez aussi donner un gage à la personne ayant le moins de bonnes réponses.

9. Les Z'amours

Un jeu pour tester les couples, mais pas que :

Comme dans la célèbre émission télévisée, posez de questions à des couples, puis faites deviner aux femmes la réponse de leur mari, puis vice-versa. Chaque fois qu'une femme et son conjoint donnent la même réponse, ils inscrivent des points. Pour faire participer tout le monde, vous pouvez aussi composer des équipes avec deux frères, deux amis, un enfant et sa mère etc...

10. Le jeu du nain

Fou rire garanti :

Ici, il s'agit de désigner deux personnes qui n'auront pas peur de se salir pour faire rire tous vos invités. Prenez un vieux drap, faites-y 3 trous. Un plus grand pour laisser passer une tête, et 2 plus petits pour des mains. Sur le drap, cousez des vêtements d'enfant. Derrière le drap, deux personnes s'assoient l'une sur l'autre. La première passera sa tête à travers le drap. La deuxième passe uniquement ses mains à travers le drap, de façon à nourrir la première personne. Avec un grand drap, il est possible de constituer 2 équipes, la première finissant son plat étant déclarée vainqueur.

11. Retrouvez votre mari

Un jeu amusant qui mettra la mariée à rude épreuve :

Bandez les yeux de la mariée, puis opposez-lui une dizaine d'hommes. Demandez à la future épouse de retrouver son mari parmi ces hommes en utilisant uniquement le toucher. Pour corser le jeu, vous pouvez forcer la mariée à ne toucher qu'une seule partie du corps des hommes, comme les mollets ou le visage.

12. Le jeu de la jarretière



Le jeu le plus traditionnel :

Il est de coutume que les hommes présents au mariage payent pour faire remonter la robe de la mariée et apercevoir sa jarretière tandis que les femmes payent pour faire redescendre la robe. Si un homme gagne les enchères, il gagne la possibilité d'enlever le ruban des cuisses de la mariée. Si vous ne souhaitez pas solliciter financièrement vos invités, vous pouvez confier l'enlèvement de la jarretière au vainqueur de l'un des jeux que vous organisez. Ce jeu est de moins en moins courant, notamment par respect pour la pudeur de l'épouse. Une solution possible est de faire une farce à celui qui est censé enlever la jarretière, en remplaçant la mariée par un homme aux jambes poilues.

13. Le jeu du mime

Pour rire et échanger :

Formez des équipes de 3 à 5 joueurs. Donnez à chaque équipe une liste de 15 mots. L'un des joueurs de chaque équipe doit mimer le premier des quinze mots à ses coéquipiers. Dès que le premier mot est trouvé, c'est un autre joueur de l'équipe qui fait deviner le 2e mot à son équipe, et ainsi de suite. Cette rotation permet à tous les joueurs d'une équipe de mimer quelques mots. La première équipe qui trouve les quinze mots est déclarée vainqueur.

14. La danse du limbo

La valeur sûre :



Cette animation très connue consiste à faire passer tous les invités, en musique, sous un bâton horizontal. Les participants n'ont pas le droit de poser leurs mains au sol et doivent garder le buste vers le ciel. L'invité qui touche le bâton est éliminé. Après que tout le monde soit passé sous le bâton, on baisse sa hauteur et on recommence jusqu'à ce que tout le monde ait touché le bâton. Le dernier à le toucher est déclaré vainqueur.

15. Le jeu du carrosse: règles, texte,...

Pour ce jeu de mariage, faites de vos invités et des mariés les fiers éléments d'un carrosse

Qui : Les mariés et les invités

Matériel :

- 9 Chaises
- optionnel : des déguisements (chapeau, cape...)

Temps approximatif : 20 minutes

La règle du jeu du carrosse / jeu du cocher :

Il faudra tout d'abord disposer 9 chaises en forme de carrosse au milieu de la salle (ou sur l'estrade), à savoir dans l'ordre : les deux chevaux devant puis le cocher, les deux roues avants, les mariés (le roi et la reine), les deux roues arrières.

L'animateur désignera 7 invités et leurs demandera de rejoindre les mariés déjà installé au centre de la salle.

Placer les joueurs sur une chaise (pour le cocher, choisir le plus bout-en-train). Donner à chaque joueur leur rôle

Chaque joueur représentera un personnage de l'histoire que vous aller lire :

- Un cheval de droite
- Un cheval de gauche
- Un cocher
- Une roue avant droite
- Une roue avant gauche
- Une reine (la mariée)
- Un roi (le marié)
- Une roue arrière droite
- Une roue arrière gauche.

L'animateur va commencer à lire tout doucement l'histoire (puis accélèrera en cours de jeu).

A chaque fois qu'une personne entendra son nom dans l'histoire, il devra

se lever et faire le tour de sa chaise rapidement.

Voici l'histoire à lire tout haut :

Je vais vous raconter l'histoire d'un carrosse royal à 4 roues, qui est tiré par deux chevaux, et qui part en promenade avec la Reine, le Roi et son cocher.

C'est la nuit noire, le carrosse passe alors dans un bois.

Le cocher dirige tranquillement les chevaux.

Les roues du carrosse étant bien graissées ne font pas de bruit, sauf pour la roue avant gauche qui grince beaucoup.

C'est alors qu'un énorme cri raisonne : «STOP! ».

Suite à un ordre du cocher les chevaux s'arrêtent.

Le Roi pose alors la question : « Cocher, cocher, mon très cher cocher, mais que se passe-t-il donc? ».

Tout à coup des bandits armés jusqu'au dents surgissent devant eux.

«Ce sont des brigands, mon Roi, annonce le cocher, ils veulent attaquer le carrosse, la Reine n'est pas en sûreté ! ».

Alors n'attendant pas davantage le retour de son Roi, le cocher lève son fouet et fouette les chevaux.

Tout d'abord le cheval qui se trouve à droite puis le cheval qui se trouve à gauche.

Les chevaux galopent le plus vite possible. Le carrosse va de plus en plus vite.

Le cocher a du mal à tenir sa position.

Le Roi s'écrie : «Cocher, cocher, cocher!».

Mais celui ci, c'est à dire le cocher n'entend rien.

Il y a trop de bruit

La Reine s'y met à son tour : «Cocher, cocher, cocher ! ».

Sa voix étant plus claire et plus stridente, le cocher répond : « Oui ma Reine ! ».

«Il faut maintenant rouler moins rapidement, cocher, sinon tout le carrosse va se renverser, et les roues droites et les roues gauches vont lâcher ! ».

Les chevaux sont fatigués.

Le Roi avertit la reine : « Je me fais du souci pour la roue avant gauche bien plus que pour toutes les autres roues ! ».

Le cocher, est lui aussi fatigué.

Il se retourne et constate que les brigands ne sont plus derrière eux.

Les chevaux trop fatigués, s'arrêtent.

En premier le cheval de gauche puis le cheval de droite.

Le cocher est appelé par le roi : « Cocher, cocher, cocher, pourquoi nous nous arrêtons? ».

Le cocher lui répond alors: « Mon très cher Roi, nous sommes sauvés, le carrosse et ses roues ont bien tout supporté, et surtout la roue avant gauche."

La Reine heureuse dit à son roi de mari : « Nous nommerons notre cher cocher au grade de cocher Suprême! ».

Suite à cette révélation de la reine au roi, le cocher est tout ému.

Après que la reine ait remercié le fier cocher, le Roi fait de même. Les chevaux sont contents eux aussi mais parce que le cocher ne leur jette plus son fouet.

Et comme il faut une fin à cette histoire, on sait qu'ils se promèneront toujours ensemble, qui?, la reine, le roi, leur carrosse, les roues, les chevaux et pour finir... le cocher.

16. Le jeu des adjectifs : règles, exemples d'adjectifs et de questions

Un jeu de mariage bien amusant où les mariés ne pourront qualifier certains événements qu'avec des adjectifs. Un jeu très amusant!

Qui : Les mariés

Matériel :

-20 pancartes (cartons) avec les différents adjectifs (10x2)

Temps approximatif : 15 minutes

La règle du jeu "Les adjectifs" :

L'animateur devra demander aux mariés de venir s'installer dos à dos au milieu de la salle (ou sur l'estrade).

Il leur donnera ensuite 10 pancartes chacun, où sont écrits 10 adjectifs (5 négatifs et 5 positifs par exemple). L'animateur leur posera alors une série de 10 questions auxquelles ils devront répondre en levant une pancarte en l'air.

Attention : une pancarte ne peut être utilisée qu'une seule fois. Les mariés devront donc bien choisir laquelle prendre.

Exemples d'adjectifs pour le jeu:

Les positifs : Sublime, Agréable, Superbe, Extraordinaire, Magnifique, Magique, Sensuel, Amusant...

Les négatifs : Ennuyeux, Minable, Nul, Étrange, Pourri, Immonde, Horrible, Ridicule, ...

Exemples de questions pour le jeu des adjectifs :

Comment décririez-vous votre conjoint le jour de votre rencontre?

Comment sont les repas chez vos beaux parents?

Comment avez-vous trouvé la cérémonie à la mairie?

Comment décririez-vous vos amis?

Comment décririez-vous vos invités?

Comment sont les pyjamas / sous-vêtements de votre conjoint?

Comment est votre conjoint au lit?

Comment avez vous trouvé votre premier repas en amoureux?
Comment pensez vous que va être votre nuit de noce?

17. Le jeu du mollet : règles, variantes,...

Pour ce jeu, la mariée reconnaitra-t-elle son mari parmi tous les joueurs?

Qui : mariés + certains invités

Materiel :

Aucun

Temps approximatif : 15 minutes

La règle du jeu du mollet:

Tout d'abord la mariée doit sortir quelques instants de la salle avec une personne chargée de lui bander les yeux.

Pendant ce temps, dans la salle, l'animateur choisi 6 hommes volontaires + le marié.

On installe autant de chaises que de participants au milieu de la salle (ou sur l'estrade) et chacun pose son pied sur la chaise et découvre son mollet.

La mariée entre à nouveau dans la pièce et doit essayer de trouver le mollet de son mari.

Variantes/Pour pimenter le jeu :

-Déplacer certains candidats pendant le jeu

-Ajouter une ou deux femmes lors de la sélection initiale.

-Faire participer d'autres femmes à la recherche du mollets de leurs compagnons.

-Existe aussi en version masculine : « jeu des mains », où il s'agit pour les hommes de retrouver la main de leur compagnes

18. Le jeux du Cerceau et de la balayette

La mariée est assise sur une chaise avec un cerceau dans les mains le marié aura quand a lui les yeux bandés avec une balayette sur la tête et qui aura fais au préalable 8 tours sur lui-même.

La mariée aura pour but d indiquer la route a suivre a son mari pour que celui-ci puisse la retrouver en lui donnant des ordres (tourne a droite, a gauche, avance, recule, etc.....).

Le marié bien sur n a pas le droit de se servir de ses main et n aura que pour repère la voix de sa douce et tendre.

Le but du jeu est que le bout de la balayette que le marié à sur la tête rentre dans le cerceau que la mariée a dans les mains. (Fou rire garantie).