

## 1. Jeu des points communs ou jeu des affirmations :

Pour apprendre à se connaître dans le jeu :



Au préalable, il faut que l'organisateur donne une liste de points communs aux 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 tatoués, etc...

Lors du jeu, l'animateur demande aux personnes concernées par l'affirmation 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 chacune des affirmations. 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. Jeu de Cendrillon ou danse 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 la piste de danse. Cela permettra aussi à chacun de rencontrer une personne du sexe opposé qu'il ne connaissait pas forcément avant le mariage.

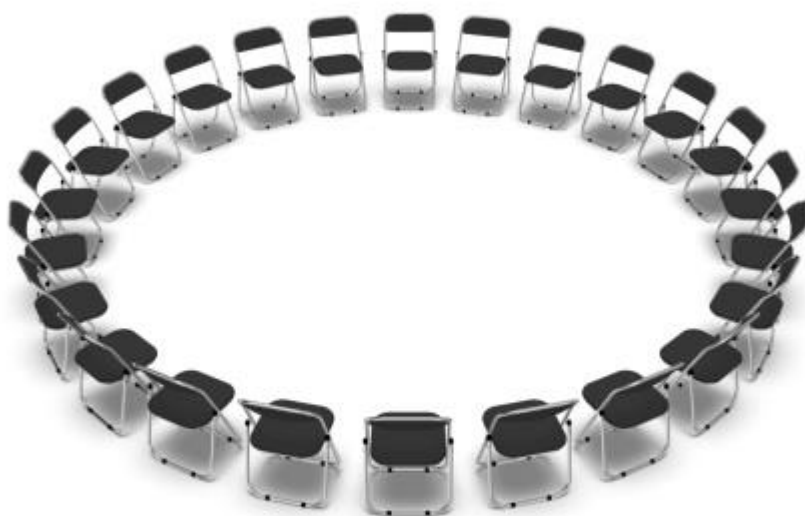
Pour rendre le jeu plus drôle, vous pouvez faire en sorte qu'il y ait un homme de plus que le nombre de femmes (sans le dire aux hommes). L'homme qui n'aura pu ramasser de chaussure aura le gage de devoir danser avec un balai.

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.

#### **4. Jeu des chaises musicales :**

Un jeu idéal pour s'amuser tous ensemble, et très apprécié des enfants :



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. Jeu des douze mois :

Le jeu le plus populaire, succès garanti, ambiance assurée :



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. Quiz 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.

## 7. Jeu du « 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 ? »...

## 8. 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.

### **9. Jeu des 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. Jeu du nain ou nourrir bébé :

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. Jeu recherche de votre mari ou jeu des mollets :

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. 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. 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. Jeu 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. Jeu pour faire danser tout le monde :**

L'animation qui va briser la glace.

Si personne n'ose se lancer sur la piste de danse, annoncez l'animation suivante à vos invités : les mariés (ou un autre couple) commencent à danser sur une musique. Pour la musique suivante, le couple se sépare : la mariée va choisir un autre partenaire avec qui danser, le marié va choisir une autre danseuse. A la fin de la musique, les couples se divisent à nouveau et vont choisir d'autres partenaires, et ainsi de suite. Ainsi, à chaque danse, le nombre de danseurs va doubler jusqu'à ce que tous les invités du mariage se retrouvent sur la piste de danse. Une fois l'objectif atteint, enchaînez avec des musiques entraînantes pour inciter les danseurs à continuer de danser.

### **16. Jeu de la patate chaude ou jeu du chapeau :**

Un jeu à suspense : malheur aux perdants !

Listez quelques gages sur des bouts de papier que vous mettrez dans un chapeau ou un petit sac. Sur la piste de danse, les invités se passent le chapeau de main en main. Au moment où le DJ stoppe la musique, l'invité en possession du chapeau doit tirer un gage et l'exécuter.

A la place des gages disposés dans un chapeau, vous pouvez aussi mettre des vêtements et accessoires dans une boîte. Les "perdants" se voient ainsi obligés de porter le vêtement qu'ils auront tiré dans la boîte pendant une heure.

### **17. Le karaoké :**



Classique mais efficace :

Si vos invités aiment chanter, proposez-leur un karaoké, ils se lâcheront avec grand plaisir.

### **18. Les rencontres sportives :**

Pour les mariages où les mariés sont de grands sportifs :

Si les époux et leurs invités adorent le sport, n'hésitez pas à proposer quelques activités sportives qui permettront à chacun de se détendre : petits buts de foot, panier de basket, filet de volley ou de badminton, boules de pétanque, babyfoot. Vous pouvez même

imaginer l'organisation de mini jeux olympiques avec des équipes représentant les pays du monde. Les épreuves peuvent être diverses et variées : tir à la corde, course en sac, concours de jongle (façon football ou façon cirque), course en binôme avec un guide et un aveugle, course avec une cuillère à la bouche et un œuf dans la cuillère...

## **19. Le casino :**



Pour une ambiance Las Vegas :

Si vous et vos invités aimez les jeux d'argent, rien de mieux que de créer un espace « casino ». Vous pouvez trouver, sur internet, des machines à sous, tables de roulettes ou de back jack neuves ou d'occasion à tous les prix.

## **20. Jeu du puzzle :**

Faire connaissance en collaborant :

Faites imprimer un puzzle personnalisé avec une photo des mariés. Ensuite, répartissez les pièces du puzzle parmi les invités (une à trois pièces par invité). Vos convives vont devoir collaborer entre eux, et donc faire connaissance, pour compléter le puzzle.

### 21. Jeu de l'autographe :

Créer des souvenirs en s'amusant :

Dans ce jeu, ce sont les femmes contre les hommes ! Nommez une personne de chaque sexe et donnez-leur un tee-shirt blanc. La femme devra y collecter la signature de toutes les femmes invitées tandis que l'homme devra en faire de même avec les hommes. Parmi les deux participants, le premier ayant collecté toutes les signatures des invités de même sexe l'emporte. Après le mariage, les mariés pourront conserver ces deux t-shirts comme souvenir.

### 22. L'arbre à empreintes et la montgolfière à empreintes :

Garder une empreinte de votre mariage :



Confiez à quelqu'un la tâche de dessiner un bel et grand arbre sans feuilles, sur un papier de qualité et de grande taille (format A1 ou A2). Lors du mariage, affichez cet arbre à côté de tampons encreur de couleur. Grâce aux tampons, chaque invité pourra ainsi laisser une empreinte de couleur sur l'arbre qui se garnira progressivement de dizaines de feuilles. Vous pouvez aussi appliquer le même principe à une montgolfière dont le poids sera supporté par des centaines de ballons.

## **23. Confessionnal pour une vidéo :**

Laissez vos invités s'exprimer...

Dans une salle fermée et à l'écart du lieu de réception, laissez une caméra tourner quelques heures, et laissez vos invités passer pour vous laisser un message. Dans la salle, pensez à laisser quelques masques, déguisements et/ou un rouge à lèvres pour que vos invités puissent aussi vous laisser des messages décalés ou humoristiques. Après le mariage, vous n'aurez plus qu'à réaliser un montage de la vidéo pour obtenir un film d'une valeur inestimable.

## **24. Les appareils photo :**

Vos invités vont tout enregistrer :

Achetez plusieurs appareils photo jetables pour quelques euros, puis disposez-en un sur chaque table. Vos invités auront l'occasion de s'amuser pour prendre différentes photos du mariage. A la fin de la fête, récupérez les photos et faites-les développer. Vous pourrez revivre le jour J sous différents angles !

## **25. Quiz musicaux et Blind Tests :**

Proposez à vos invités de tester leurs connaissances... L'ambiance est garantie !

Qu'ils soient musicaux, télévisuels, ou sur la culture générale, les quiz et les blinds tests sont des valeurs sûres qui sont très appréciés des invités.

Vous pouvez faire jouer les participants individuellement ou créer des équipes, ce qui augmentera encore la cohésion entre vos invités.

Et pour améliorer l'enjeu et la participation, vous pouvez mettre en jeu des petits lots à gagner, compter les points et annoncer à l'issue, les grands gagnants du jeu !!!

## 26. Jeu du carrosse :

Connaissez-vous le jeu du carrosse ? Si ce n'est pas encore le cas, en voici les règles. Elles sont toutes simples ! Pour mettre en place cette animation, vous aurez besoin de 9 chaises et d'un espace de jeu.

Deux chaises seront placées à l'avant pour symboliser les chevaux du carrosse. Elles seront suivies d'une chaise pour le cocher. On placera ensuite 4 chaises pour former les 4 roues du carrosse. En leur centre, on installera les 2 dernières chaises, celles du Roi et de la Reine.

Le marié et la mariée joueront les rôles du Roi et de la Reine et viendront donc s'asseoir sur les chaises correspondantes. Ils devront choisir 7 convives pour participer à l'activité et jouer le rôle des chevaux, du cocher et des roues.

On confiera à une autre personne, généralement le dj, la tâche de lire l'histoire que nous allons vous dévoiler plus bas.

Chaque fois que le dj prononcera le mot « carrosse », tous les participants devront se lever et faire le tour de leur chaise avant de se rasseoir.

Chaque fois que le dj prononcera le nom d'un des personnages, celui-ci devra aussi se lever et faire le tour de sa chaise.



Une fois que le meneur de jeu a expliqué les règles, voici l'histoire à raconter :

"C'est l'histoire d'un **carrosse** royal à quatre **roues**, tiré par deux **chevaux**, qui était en voyage avec la **Reine**, le **Roi** et un **cocher**. Il fait nuit, le **carrosse** roule dans la forêt. Sur le siège, le **cocher** guide les **chevaux**. Les **roues** du **carrosse** sont bien graissées et roulent sans bruit, sauf la **roue avant gauche** qui grince un peu.

Tout à coup, un grand cri raisonne dans la nuit : « Arrêtez ! ».

Le **cocher** tire sur les rênes et stoppe les **chevaux**. Le **Roi** demande : « **Cocher, cocher, cocher**, que se passe-t-il ? ».

Des hommes surgissent des fourrés brandissant des lames, des fourches et des bâtons. « Ce sont des bandits, mon **Roi**, s'écrie le **cocher**, ils attaquent le **carrosse** ! La **Reine** n'est plus en sécurité ! ». Alors sans attendre l'avis du **Roi**, le **cocher** se lève, brandit son fouet et fouette les **chevaux**. D'abord le **cheval de gauche** puis le **cheval de droite**. Les **chevaux** se mettent au galop dans un grand hennissement. Le **carrosse** prend de la vitesse alors que le **cocher** essaie tant bien que mal de se maintenir sur son siège. Le **Roi** crie : « **Cocher, cocher, cocher** ! ». Mais le **cocher** dans le vacarme du **carrosse** ne l'entend pas.

Alors la **Reine** appelle : « **Cocher, cocher, cocher** ! ». Sa voix si aiguë porte loin et le **cocher** lui répond : « Oui ma **Reine** ! ». « Roule plus lentement, **cocher**, sinon le **carrosse** va se renverser, tu vas briser les **roues gauches** et les **roues droites** ! ».

Les **chevaux**, qui sont toujours au grand galop, fouettés par le **cocher** sont presque à bout de force. La **Reine** qui est de plus en plus inquiète crie au **Roi** : « Espérons que ce foutu **carrosse** va supporter tout ça ! ». Le **Roi** lui répond : « la **roue avant gauche** me donne du souci, plus que toutes les **autres roues** ! ».

Le **cocher**, tout en sueur à la suite de ses efforts, regarde autour de lui et s'aperçoit qu'ils ont réussi à semer les bandits. Les **chevaux** du **carrosse** sont à présent au bord de l'épuisement. Ils s'arrêtent. Tout d'abord, le **cheval de droite** puis le **cheval de gauche**.

Le **Roi** crie au **cocher** : « **Cocher, cocher, cocher**, pourquoi nous arrêtons-nous ? ».

Le **cocher** répond : « Mon **Roi**, nous avons survécu, le **carrosse** et toutes les **roues** ont bien supporté la course, même la **roue avant gauche**. Les **chevaux**, autant le **cheval de droite** que le **cheval de gauche** méritent bien un peu de repos après cet effort ! ».

La **Reine** se réjouit et dit au **Roi** : « Le **cocher** a si bien fait son travail que nous le proclamons **cocher** supérieur ! ».

Le **cocher** a entendu ce que la **Reine** a dit au **Roi**, ce qui le rend heureux et fier !

Enfin, tous sont contents d'en avoir réchappés, sains et saufs. Le **Roi** et la **Reine** remercient le **cocher**. Même les **chevaux** sont heureux que le **cocher** ne les fouette plus. Et comme ils s'en sont sortis, dorénavant, ils se promèneront toujours ensemble, le **Roi**, la **Reine**, le **carrosse**, les **roues** et les **chevaux** et bien sûr le **cocher** !"

*Remarque : Le cocher a eu le rôle le plus astreignant dans ce jeu, non seulement il a dû conduire le carrosse, ce qu'il sait bien faire car c'est le travail d'un cocher, mais il a dû également se lever 42 fois. Il mérite bien des applaudissements.*