

1 - Cendrillon :

Demander à plusieurs hommes de se porter volontaires et les envoyer dans une pièce à côté ou dehors. Appeler le même nombre de femmes et leur demander de poser une de leurs chaussures soit sur l'estrade soit au milieu de la piste de danse.

Les faire s'asseoir en ligne, face à l'estrade (ou l'endroit où seront les chaussures !) puis faire entrer ces messieurs.

Le but du jeu est donc qu'ils retrouvent leur « cendrillon » pour l'ouverture du bal.

2 - Droit au but :

La mariée est assise sur une chaise, un anneau serré entre les genoux.

On coiffe le marié d'une ventouse à déboucher, manche vers le haut, maintenue par un élastique, et on lui bande les yeux. Le marié doit se mettre à 4 pattes à 10-15 mètres de la mariée, et on le fait tourner un peu sur lui même.

On donne un micro à la mariée (important pour la suite) et elle doit le guider jusqu'à ce qu'il arrive à attraper l'anneau avec le manche de la ventouse. On peut donner un temps limite, par exemple 2 minutes.

L'intérêt du jeu est qu'il permet de rebondir sur une autre animation, 1 heure ou 2 plus tard : On annonce que des amis des mariés ont essayé de placer une caméra dans leur chambre pour filmer leurs ébats nocturnes... mais que devant la difficulté technique, ils ont dû se contenter d'un micro.

On annonce que l'on va maintenant diffuser cet enregistrement, en insistant sur le fait que les dits ébats sont plutôt brefs et laborieux ! On fait traîner le suspense devant des mariés de plus en plus congestionnés... et on diffuse ce qu'a dit la mariée au jeu précédent, qu'on a pris soin d'enregistrer !

Normalement, ça devrait être pas mal (du genre : « oui, vas-y... non, plus à gauche, oui, avance, oui, plus haut, redresse-toi... ça y est, t'es dedans ! »).

3 - Les nombres :

Ce jeu nécessite quelques minutes de préparation. Incrire sur des feuilles de papier blanc (format A4) des chiffres 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc ... On mettra le même nombre de chiffres que le nombre de participants. Exemple : Pour une équipe de 6 personnes, on s'arrêtera au 5. (0,1,2,3,4,5), soit six chiffres. On fera de même pour la deuxième équipe.

Ensuite, préparer une liste de nombres utilisant le même nombre de chiffres que le nombre de participants et pour lesquels chaque chiffre ne se répète pas (exemple : 543210, 254130 ; 503214, 430215, 125403, etc...).

Commencer le jeu en sélectionnant deux équipes de 6 personnes (ou moins, ou plus). Cela peut être une équipe masculine et une équipe féminine, ou les jeunes contre les vieux, etc... On peut aussi sélectionner uniquement le meneur pour chaque équipe et le laisser choisir ses co-équipiers.

Ensuite, distribuer à chaque participant une feuille A4 avec un chiffre en 0 et le chiffre maximum choisi et leur demander de le tenir bien en vue sur la poitrine (on peut aussi les scotcher). Puis, faire aligner chaque équipe de sorte qu'on voit bien les nombres formés. Le but du jeu, pour chaque équipe de former le nombre annoncé par l'animateur le plus rapidement possible. L'équipe qui constitue le nombre demandé en premier marque un point. On peut faire le jeu sur 10 manches par exemple. L'équipe qui arrive à 10 points en premier gagne le jeu. L'équipe perdante reçoit un gage.

4 - Jeu de ballon :

C'est simple et hilarant. Placez quelques chaises au centre de la piste de danse.

Demandez à quelques couples de venir sur la piste.

Les messieurs devront prendre place sur les chaises. Les dames seront placées devant les hommes.

Apportez maintenant des ballons gonflés que vous placerez sur les jambes des hommes.

Les dames devront faire éclater les ballons avec leur postérieur en sautant sur les genoux de ces messieurs. A vous de préciser les règles pour le gagnant. Le premier ballon ou le dernier

5 - La ballade du bouchon :

Demander, par exemple la participation de 4 femmes et de 4 hommes (évités de prononcer le mot couple, afin de laisser aux participants et aux spectateurs la joie de la découverte.

Chaque homme monte sur une chaise, la femme se tenant debout devant lui. Celle-ci prend alors un bouchon et le fait passer à l'intérieur du pantalon par le bas de la jambe droite en le faisant remonter à travers le pantalon, jusqu'au bas de la jambe gauche. Arrivé en bas, on repart ensuite dans l'autre sens par le même chemin.

6 - La bise et le bouquet :

Pour détendre un peu l'atmosphère : La mariée tend son bouquet à une première personne et lui fait la bise, puis à son tour, cette dernière donne le bouquet à une autre, se présente et lui fait la bise, et ainsi de suite... La mariée peut commencer à « accompagner » les premiers en les présentant puis laisser aller naturellement le bouquet de main en main. Le dernier à l'avoir se doit d'être le marié... qui embrassera la mariée ! Petite phrase de clôture de jeu : « C'était notre façon de vous dire à tous merci d'être présents pour ce grand jour et vous témoigner toute notre affection ».

7 - La ronde :

Les dames formeront un large cercle en se donnant la main et en se tournant vers l'extérieur. Les hommes formeront également un cercle mais, en se mettant face aux dames.

Au signal du DJ, tout le monde tournera, les femmes dans un sens et les hommes dans l'autre.

Au second signal, tout le monde s'arrêtera, et chaque homme devra faire la bise (et c'est tout !) à la femme qui se trouvera en face de lui. Le nombre d'hommes et de femmes ne sera pas obligatoirement le même. Pour ce type de jeu, une musique entraînante comme une danse du balai par exemple est fortement recommandée.

8 - La course à l'orange :

Faire deux lignes de chaises alignées face à face. Sur l'une des femmes, sur l'autre des hommes. Voilà donc deux groupes de constitués !

Le premier de chaque équipe reçoit une orange sur ses genoux. Au top départ, il devra la faire passer à son voisin sans utiliser les mains.

9 - La pompe à vélo :

Faire plusieurs couples et mettre l'homme derrière la femme. Chaque homme tient entre ses jambes une pompe à vélo, la femme tient l'embout de la pompe adapté à un ballon.

L'homme doit alors gonfler le ballon jusqu'à l'éclater.

Le monsieur peut se faciliter la tâche en tenant les hanches de sa partenaire.

Le couple gagnant est bien sûr celui qui éclate son ballon le plus rapidement.

Vous avez dit suggestif ?

10 - La momie :

Choisir 5 couples, de préférence, avec un homme plus grand que la femme. Distribuer des rouleaux de papier toilette à chaque couple.

Les femmes devront complètement « momifier » les hommes. Le couple gagnant aura droit à un souvenir de votre voyage de noce.

11 - La robe de mariée :

Formez des équipes de trois personnes.

Chaque équipe reçoit quatre rouleaux de papier blanc de toilette et 20 minutes pour concevoir une robe de mariée.

Chaque équipe choisit une femme pour faire le mannequin et doit concevoir une robe dans le temps attribué. Chaque « mariée » défilera devant les invités qui voteront pour déterminer la plus jolie robe nuptiale.

12 - La statue :

Le principe est simple. Les invités dansent ou marchent au milieu de la pièce. Une personne doit s'occuper de la musique. Dès que la musique s'arrête, les invités ne doivent plus bouger (devenir des statues). Si une personne n'est pas immobilisée au moment où la musique s'arrête, elle est éliminée. Quand la musique reprend, les statues se réveillent et recommencent à danser. Vous pouvez continuer le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux ou trois personnes sur la piste...

13 - Le 45 tours :

Matériel : vieux 45Tours

Prendre 6 à 12 hommes ou femmes suivant le nombre d'invités et les mettre en ligne.

Chaque participant devra prendre le 45Tours sur le nez (dans le trou) et le passer à son voisin.

On peut faire deux équipes pour chauffer la salle.

14 - La jarretière :

La tradition de la jarretière, de nos jours en voie de disparition, est une tradition ancestrale qui était destinée à préparer la nuit de noces. On distingue plusieurs façons de pratiquer cette tradition. Tout dépend en fait de vos motivations. Désirez-vous récolter des fonds pour votre mariage ou animer tout simplement votre réception ?

La façon la plus commune de procéder est de vendre aux enchères la jarretière de la mariée. A chaque fois que les hommes montent les enchères, la mariée doit monter sa jarretière. Lorsque les dames montent les enchères, la mariée doit au contraire baisser sa jarretière. (ou d'un côté la famille de la mariée pour sauver l'honneur de celle-ci et faire redescendre la robe, de l'autre celui du marié pour voir remonter la dite robe!) (ou les amis de la mariée, les amis du marié, etc...)

Vous pouvez également:

Choisir deux "maîtres gages" !

Faire à l'avance toute une liste de questions sur les mariés, leur rencontre et leurs souvenirs (qu'ils soient communs ou non) auxquels devront répondre les équipes.

Par exemple: "comment se sont-ils rencontrés ?"

"quel est la passion du marié ?"

"quel est le surnom de la mariée donné par sa mère ?"

Pour chaque bonne réponse, l'équipe obligera le "maître gage" de l'autre équipe à faire un gage.

S'il réussit alors la robe pourra remonter ou redescendre s'il échoue ! Le gagnant qui

obtiendra la jarretière sera celui qui aura donné le plus de bonnes réponses, ou la dernière personne à donner la bonne réponse.

Ou, pourquoi pas:

Donner le nom d'un chanteur connu (ou d'un groupe) à chaque tablée, chaque chanteur devant être de la génération des gens de la table.

Par exemple :

pour les plus âgés : Yves Montand, Edith Piaf, Mistinguette, Francis Lemarque, Lucienne Boyer, ...

pour la génération parents : Brassens, Cloclo, Joé Dassin, Mike Brandt, ...

pour la génération suivante : Louise Attaque, Noir Désir, etc...

Le but est de faire chanter un "standard" tour à tour à chaque tablée à différents moments de la soirée...

La tablée ayant le mieux chanté gagnera la jarretière, découpée en autant de morceaux que de convives à cette table.

Ou encore:

La mariée s'assoit sur une chaise généralement placée au centre de la salle. Son époux retire la jarretière avec ses dents. Un groupe de célibataires mâles se forme autour des mariés pour attraper cette jarretière, lancée par le marié, dos tourné au groupe. Celui qui l'attrape sera ainsi le prochain à se marier!

15 - Le bouquet de la mariée :

Evidemment, vous pouvez le lancer (ou une copie) aux célibataires sur le parvis de l'église ou au vin d'honneur ou pendant la soirée ...

Mais vous pouvez également faire passer le bouquet de la mariée à une première personne qui se présente (« je suis la cousine du marié » par exemple) et qui passe ensuite le bouquet à une deuxième personne qu'elle ne connaît pas, etc.

C'est bien de faire ça avant le dîner : ça permet de faire les présentations.

16 - Le chapeau musical :

Ce jeu peut être improvisé au dernier moment, le succès est garanti, le seul matériel nécessaire est un chapeau, voire un foulard.

Réunir un groupe de huit à dix personnes en demi-cercle, assis face au public. Chaque participant sur lequel on dépose « le chapeau », doit interpréter le début d'une chanson (n'importe quoi).

Aucune chanson ne doit être interprétée deux fois, sous menace de voir le fautif éliminé.

Au début, vous pourrez accorder un peu de temps à chacun pour que l'inspiration vienne, mais au fur et à mesure que le jeu avance, il s'agira de raccourcir cette durée, de même que de changer l'ordre de passage des candidats.

17 - Le concours de danse :

Demandez à 5 ou 6 volontaires de venir auprès de l'animateur.

Chaque volontaire devra choisir un partenaire du sexe opposé.

Chaque couple ainsi formé se verra donner une orange qu'il faudra maintenir front contre front tout en dansant un slow. Pour compliquer le jeu, on peut danser les bras dans le dos.

*Le couple qui réussit à garder l'orange coincée le plus longtemps possible gagne..!!
(Jeux très apprécié des célibataires qui peuvent ainsi lier connaissance)*

18 - Le cri du coq :

Choisir trois jeunes filles célibataires (jury) et 5 à 6 hommes célibataires.

Chaque homme passera devant le jury en faisant de son mieux pour imiter le coq.

Après délibérations, les filles éliront un coq. Celui-ci devra à son tour choisir l'une d'entre elles (poulette) tout en faisant le coq.

Toutes les heures, le garçon « coq » devra chanter l'heure sur une chaise tandis que sa poulette devra à ses côtés battre des ailes.

Un jeu sympa pour la récurrence horaire qui vient relancer l'animation tout au long de la nuit, au cas où certains auraient tendance à s'assoupir...

En cas d'oubli, 1 gage (par exemple enlever un habit...)

19 - Le dictateur :

Accessoires : Autant de bouts de papier qu'il y a d'invités, des crayons et un sac.

Lorsque les invités arrivent, on leur demande d'écrire sur un bout de papier une action qu'ils accepteraient de faire pendant la soirée (raconter une histoire, chanter une chanson, faire quelques pas de danse, mimer quelque chose, faire une culbute, etc.).

Les bouts de papier sont tous mis dans un sac.

Pendant la soirée, chacun tire au sort un bout de papier et doit faire ce qui y est indiqué.

20 - Le gendarme et le voleur :

Préparation : Il faut installer plusieurs tables mises bout à bout (5 à 6 m de long). Écarter les chaises pour que deux personnes puissent courir autour. Choisir deux personnes dans l'assemblée (comiques de préférence), leur bander les yeux et les approcher de la table.

Règle du jeu à annoncer au public : « Vous avez devant vous deux personnes : un gendarme et un voleur. Mais pour l'instant personne ne sait qui est qui ; je vais le leur murmurer à l'oreille. Le but du jeu est que le gendarme attrape le voleur, sans lâcher ni l'un ni l'autre le bord de la table qui leur sert de repère ».

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à dire distinctement à l'oreille de chacun des deux acteurs du jeu qu'il est le voleur. Vous êtes le seul à savoir que les deux acteurs sont "voleur", chacun d'eux pensant que l'autre est le gendarme ! Eclats de rire assurés ! Vous pouvez aussi de temps en temps faire un peu de bruit à côté d'un des voleurs pour le faire changer brusquement de direction et rajouter du piment à la sauce.

21 - Le quizz musical :

Celui qui trouve le plus rapidement le titre d'une chanson gagne un point.

La table qui comptabilise le plus de points au bout d'un certain nombre de chansons gagne le droit d'aller se servir au buffet (permettant ainsi d'éviter la queue).

22 - Le rouleau de papier toilette et le bâton :

Les invités sont partagés en équipes de cinq personnes, quatre membres de l'équipe porteront un rouleau de papier toilette entre les jambes. Le dernier place un manche à balai entre ses jambes.

Les porteurs du bâton se placent d'un côté de la salle, les autres de l'autre côté de la pièce en file indienne en face du porteur du bâton.

Le but du jeu est, pour chaque membre de marcher vers leur équipier qui à le manche à balais entre les jambes et à enfiler le rouleau de papier toilette sur le manche (sans utiliser des mains!).

La première équipe qui placera les quatre rouleaux sur son bâton aura gagnée et se verra attribuer un prix.

23 - Le soulier de la mariée :

La mariée dépose son soulier au milieu de la salle, ou dans un coin de la pièce. L'animateur bande alors les yeux du marié qui devra alors aller chercher le soulier de sa moitié et lui remettre au pied.

La mariée aidera son époux dans sa tâche en le guidant du son de sa voix.

24 - Le sucre :

Prévoir des sucres ainsi que des petits carrés de papiers et de la ficelle (raphia,...).

Distribuer à chaque invité 1 morceau de sucre, 1 morceau de papier cadeau et 1 bout de ficelle.

Les invités devront écrire un petit mot à l'attention des mariés au dos du papier cadeau, puis emballer le sucre à l'intérieur.

Récupérez ensuite tous les sucres et offrez les aux mariés.

Ainsi, chaque matin, en utilisant un sucre dans leur café ils pourront lire le petit mot d'un des invités.

25 - Le tour du monde :

Le principe de ce jeu est de faire danser les invités sur plusieurs danses qui seront changées rapidement.

Commencer par exemple par la France avec une valse-musette, puis descendez en Auvergne pour une bourrée, plus au Sud maintenant, l'Espagne avec un paso-doble, l'Argentine avec un tango, la Grèce avec un sirtaki, l'Autriche avec une valse viennoise, les USA avec un rock'n'roll, le Brésil avec une samba, la Russie avec un cassatchock, et terminez la série en revenant en France avec un french-cancan.

26 - Les musiques de film :

Dans ce jeu, il faut faire reconnaître, dans un premier temps, des musiques de film par toute l'assistance.

Les six premières personnes ayant reconnu 2 titres, sont sélectionnées pour les 1/4 de finales.

Les trois premières ayant reconnu 1 titre sont ensuite retenues pour les 1/2 finales.

Les deux premières personnes ayant reconnu 2 titres iront en finale, le gagnant étant ensuite celui qui aura pu reconnaître trois titres.

27 - Ma moitié :

Le but de ce jeu est de trouver son cavalier. Au dos des marque-places, inscrire des énigmes.

Grâce à l'énigme, chacun devra trouver son partenaire de danse pour l'ouverture du bal.

Croyez-moi, ça aide les gens à parler entre eux (du genre, "moi je suis Lucky Luke, et toi t'es Joly Jumper?" - " Non, moi je suis Emma Peal, je cherche John Steed").

28 - Thérapie de groupe :

L'animateur demande aux participants d'être sincères et de dire toute la vérité pour ce jeu. Ceux-ci se placent en rond et l'animateur leur demande d'écrire un défaut qu'ils ont (UN VRAI) sur un petit papier.

On recueille ensuite ces petits papiers et le meneur en enlève discrètement deux qu'il remplace par deux autres qu'il aura écrits lui même avant de commencer le jeu.

Il aura écrit par exemple, des défauts gênants tels que: « je ne me lave jamais », où « je transpire des pieds », etc. On distribue ensuite les papiers au hasard, et chacun doit dire à qui appartient le défaut écrit sur le papier.

Imaginez ceux qui ont les papiers avec des défauts gênants et qui doivent nommer une personne !!

29 - Trouver son homme :

Prendre une jeune fille sans petit ami et lui bander les yeux.

Faire ensuite venir 6 hommes.

Vous aurez avec vous des coupons de papier qui feront office de point.

Le but sera maintenant de trouver l'homme de sa vie en lui posant des questions !

« Vous préférez, les bruns, les blonds, les moustachus ou pas, la couleur des yeux, la taille, etc. »

Donnez un point à chaque homme correspondant à la réponse de la jeune fille.

L'un après l'autre, la jeune fille ira tâter le mollet de ses prétendants et ira danser un slow.

L'homme ayant reçu le plus de points sera déclaré « l'homme de sa vie ».

30 - L'invitation :

Ce jeu est parfait pour commencer la soirée.

Un couple (de volontaires) commence à danser au milieu de la piste.

Sur une musique entraînante, et au signal du DJ, le couple va alors chercher chacun une autre personne et ainsi de suite ...

Faites durer le jeu aussi longtemps que vous trouverez cela nécessaire.

31 - Nourrir bébé ou jeu du nain :

4 participants sont choisis dans l'assemblée pour participer à cette animation. Pour ce jeu, il faut un grand drap qui aura été percé de 2 trous pour passer 2 têtes et 4 trous plus petits pour les mains. Le drap pourra être décoré avec des bavoirs, chapeaux de bébé, jambes et pieds ... Les personnes appelées forment 2 couples, l'un s'assoira sur les genoux de l'autre. L'animateur les couvrira alors du drap. Celui qui est dessus passera sa tête par le grand trou, celui qui est dessous passera ses mains. Cela fait deux bébés qui apprennent à se nourrir seuls. Il s'agit ensuite de leur donner de quoi manger. Celui du dessous devra nourrir celui du dessus. On leur donnera par exemple de la purée de carottes, des crèmes au chocolat, des aliments faciles à manger et qui donneront de belles tâches au drap. Une fois qu'ils auront mangé, il s'agira de les faire boire (vin ou eau) puis de les laver : gants de toilette, brosse à dent. C'est une animation très visuelle, qui provoque des fous rires pour les spectateurs, un peu moins peut-être pour les participants. Il s'agit donc de bien choisir les personnes. Certains réservent ce jeu aux retours de noces ou enterrement de vie de célibataire car il y a des risques de tâches sur les vêtements !

32 - Le Kangourou :

Faire sortir 5/6 personnes de la salle en leur expliquant qu'elles vont participer à un jeu. Des morceaux de papier auront été préparés avec le mot « kangourou » écrit sur chaque.

Expliquer discrètement à la salle que le but du jeu est de leur faire mimer à tous le

« kangourou » sans que personne n'arrive à deviner. Plus la salle joue le jeu du « on ne trouve pas », plus ce jeu est drôle car chaque personne passe à tour de rôle et aucun mime ne se ressemble. Ceux qui ont mimé vont s'asseoir parmi l'assemblée, on leur explique la règle et deviennent les plus amusant en faisant semblant de ne pas trouver. Il sera possible d'élire, à la fin, le meilleur kangourou à la clameur du public et de lui offrir un diplôme de « meilleur sauteur de la soirée ».

33 - A la recherche du mari perdu ou de la femme perdue :

L'animateur fait venir plusieurs hommes de l'assemblée (5-6) dont le marié. Ils montent sur l'estrade ou à défaut sur les chaises face aux invités. L'animateur leur demande de remonter leur pantalon jusqu'aux genoux. Pendant ce temps la mariée est occupée par une personne complice du jeu ou on lui demande simplement de quitter la salle quelques minutes. Elle revient les yeux bandés. Elle est conduite auprès des concurrents, et en tâtant les mollets, elle doit retrouver son mari. Il est bon de choisir des hommes de statures et de corpulences différentes afin d'assurer les éclats de rire ! Après on peut inverser les rôles, le marié a les yeux bandés et on fait venir des femmes de l'assemblée.

34 - Les 12 mois :

12 personnes participent au jeu. Elles sont prises au hasard dans l'assemblée ou choisies à l'avance si l'on connaît les invités. L'objectif est de faire participer tout le monde et d'offrir de bons moments aux mariés tout au long de leur première année de mariage. L'animateur installe douze chaises face à l'assemblée ou en rond selon la disposition de la salle et il appelle ensuite les différents candidats. Une fois tous assis, il leur annonce qu'ils doivent aller chercher des objets dans la salle mais à chaque retour il aura enlevé une chaise. Le dernier arrivé reçoit donc un gage, une attention particulière à porter aux mariés. Un diplôme est souvent donné au participant éliminé. Exemples d'objets à retrouver dans la salle : une fleur, une alliance, une chaussette blanche, une chaussure à talon, un tube de rouge à lèvres, un préservatif, un chapeau, un miroir de poche, un soutien gorge... Les objets sont énoncés dans un ordre précis : du plus facile à trouver au plus difficile. On peut improviser en fonction de ce qui se trouve dans la salle. Le dernier arrivé a un gage, il faut 11 gages, un gage par mois. Et pour le dernier mois, le candidat restant sera invité par les mariés à un repas.

35 - Les points communs :

C'est un jeu d'affirmation de points communs qui peut être utilisé pour lancer la soirée et où tous les invités peuvent participer. Les mariés doivent deviner le point commun que toutes les personnes qui se sont levées ont.

Ce jeu nécessite au préalable d'imprimer une liste d'affirmations et de la distribuer à tous les invités sauf aux mariés. Pour chaque point commun cité, sur la liste, correspond un numéro d'affirmation.

Chaque personne devra mémoriser les numéros d'affirmation qui la concerne et se lever à chaque fois que l'animateur appellera un de ces numéros.

Le jeu commence : Les mariés connaissent-ils leurs invités ? L'animateur annonce « toutes les personnes concernées par l'affirmation numéro 1 sont priées de se lever ! ». Les mariés doivent trouver le point commun entre toutes les personnes debout devant eux.

Affirmation test : Toutes les personnes portant un pantalon noir sont priées de se lever.

Exemple d'affirmations qui peuvent être écrites sur la feuille :

Affirmation n°1 : Toutes les personnes travaillant en milieu médical sont priées de se lever.

Affirmation n°2 : Tous les fumeurs sont priés de se lever.

Affirmation n°3 : Toutes les personnes portant des lunettes sont priées de se lever.

Affirmation n°4 : Tous les joueurs de foot sont priés de se lever.

Affirmation n°5 : Tous les agriculteurs sont priés de se lever.

Affirmation n°6 : Toutes les personnes nées en mars sont priées de se lever.

Affirmation n°7 : Tous les retraités sont priés de se lever.

Affirmation n°8 : Toutes les personnes possédant un chat sont priées de se lever.

Affirmation n°9 : Tous les gens heureux sont priés de se lever.

Affirmation n°10 : Toutes les personnes ayant fait l'amour hier au soir sont priées de se lever.

Affirmation n°11 : Toutes les femmes qui portent un string sont priées de se lever

Affirmation n°12 : Toutes les personnes célibataires sont priées de se lever.

Etc...

36 - Elle et Lui :

Ce jeu ELLE et LUI nécessite un animateur et plusieurs co-animatrices. Il s'agit de poser diverses questions aux mariés sur leur vie privée.

L'animateur explique aux nouveaux mariés qu'il va leur poser quelques questions auxquelles ils devront répondre en toute honnêteté.

Deux panneaux recto-verso seront préparés, l'un avec au recto MOI et au verso LUI, un autre avec au recto MOI et au verso ELLE. Les mariés seront assis dos à dos, chacun son panneau dans les mains.

Les co-animatrices circuleront parmi le public avec un panier dans lequel on aura écrit des questions sur des morceaux de papier. Ceci permettra de lancer le jeu. Ensuite, il n'est pas interdit de laisser les invités poser leur propre question.

L'animateur reprend la question afin que tout le monde l'entende bien et donne le signal aux mariés pour qu'ils répondent en même temps.

Voici quelques questions qui pourront être réécrites sur des papiers :

- ▶ *Qui passe l'aspirateur ?*
- ▶ *Qui fait la vaisselle ?*
- ▶ *Qui ronfle le plus ?*
- ▶ *Qui a dragué l'autre en premier ?*
- ▶ *Qui sort les poubelles ?*
- ▶ *Qui passe le plus de temps dans la salle de bain ?*
- ▶ *Qui a parlé en premier de mariage ?*
- ▶ *Qui rentre le plus tôt le soir ?*

Des petits cadeaux pourront être prévus et distribués par les animatrices, en fonction des réponses données : mini balai, couche, boules-quiès, sacs poubelles, liquide vaisselle, gants ménagers, rouleau à pâtisserie, brosse à « chiotes », etc...

Pour pimenter le jeu, on peut aussi, après les questions posées aux mariés, faire monter les belles-mères sur scène pour savoir si elles connaissent bien leurs beaux enfants !!

37 - Le carrosse :

Il faut un meneur de jeu, des chaises et des joueurs.

- 4 roues (avant gauche, avant droite, arrière gauche, arrière droite).
- 2 chevaux.
- 1 Roi (le Marié).
- 1 Reine (la Mariée).
- 1 cocher (la personne la plus comique des gens choisis)

A chaque fois qu'une personne entendra son nom ("roue avant, les roues") dans l'histoire, elle devra tourner autour de sa chaise. Lorsque c'est le mot « carrosse », tout le monde tourne autour de sa chaise. Il faut lire lentement en attendant que chacun puisse tourner autour de sa chaise.

Les personnages sont disposés comme suit:

Les chevaux tout devant.

Un rang derrière, le cocher.

Derrière le cochet, à sa gauche, la roue avant gauche, et à sa droite, la roue avant droite.

Tout au fond de la surface de jeu, et sur le même alignement, les roues arrières... Au milieu du carré formé par les roues, le Roi et la Reine.

Bien prendre soin de laisser de l'espace entre chaque personnage qui doivent pouvoir faire le tour de leur chaise simultanément.

Une fois que le meneur 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 lances, 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 et le **cocher** essaie tant bien que mal de se maintenir sur le 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** 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 devient de plus en plus hystérique 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** demande 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**, aussi bien 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** et il est très heureux et très fier.

Finalement, tous, sont contents d'en avoir réchappés, sains et saufs. La **Reine** remercie le **cocher**, le **Roi** le remercie aussi. Même les **chevaux** sont heureux que le **cocher** ne les fouette plus. Et comme ils ne sont pas morts, dorénavant, ils se promèneront toujours ensemble, le **Roi**, la **Reine**, le **carrosse**, les **roues** et les **chevaux** et bien sûr le **cocher**."

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 45 fois. Il mérite bien des applaudissements.

38 - Les mimes :

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.