

## Exemple de jeux pour Soirée :

### 1-Quizz musical

Deux équipes : celle de la Mariée et celle du Marié ou d'une invitée et d'un invité  
Les équipes doivent trouver les titres d'extraits de séries d'émissions télévisées connues, des musiques de films ou des musiques de Pub, voir même des musiques des Années 80.  
Les perdants ont un gage

---

### 2-Quizz Sport / Culture générale / ...à déterminer

Deux équipes : celle de la Mariée et celle du Marié ou autre  
Les équipes doivent s'affrontent sur des questions de sport, culture générale ou différents thèmes.  
Les perdants ont un gage

---

### 3-Qui veut gagner des Cadeaux

Copier coller de l'Emission Qui veut gagner des millions.  
Une phase de qualification avec 6 questions et 1 question Bonus pour départager les éventuels ex aequos  
Le vainqueur devra passer 12 paliers pour gagner(1 cadeau par paliers). Questions de culture générale  
Les Jokers sont : 2x50/50 , 1xAide d'un ami, 1xaide de l'audience.

---

### 4-Enigmes Fort Boyart

Par équipe ou en solo  
20 secondes par énigme, pour trouver 21 Enigmes dignes de celle du Père Fouras  
Cadeau à l'équipe ou au vainqueur

---

### 5-Jeu des Mimes

Deux équipes soit Femmes contre Hommes , soit Mixtes, soit Jeunes contre Anciens  
La première équipe commence. Face à l'écran le premier mimeur doit faire deviner aux membres de son équipe l'image qui apparaît. Si le membre trouve il prend la place du mimeur, s'il ne trouve pas il reprend sa place derrière la queue et le mimeur tente de faire deviner l'image suivante à un autre de ses coéquipiers.

Temps imparti = 3 minutes, nombre max d'images à trouver =40

1 pts par image trouvée

---

### 6-jeu des Films

Deux équipes : celle de la Mariée et celle du Marié ou Femmes contre Hommes ou Mixte  
A l'écran le nom d'un film en utilisant des synonymes ou contraires. Ex : Une « guenon en été ».  
Les équipes devront trouver « Un singe en hiver » ou les « 13 Boulots d'Obélix » pour « Les 12 Travaux d'Astérix »

## 7-Le Ballon

*Les participants se passent un ballon qu'ils ont entre les genoux.  
Quand la musique s'arrête, celui qu'il l'a entre les jambes est éliminé.  
Cadeau pour le vainqueur.*

---

## **8-Jeu des mois de l'année**

*12 personnes participent au jeu pris au hasard dans l'assemblée ou choisis 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 du jeu installe douze chaises face à l'assemblée ou en rond selon la disposition de la salle. Il appelle ensuite les différents candidats. Une fois tous assis sur leur chaise, il annonce qu'il faut aller chercher des objets dans la salle mais à chaque retour il enlève une chaise, le dernier arrivé est éliminé et reçoit un gage, à l'attention des 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 ... 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.*

*Il faut 12 gages, un gage par mois.*

*Nous proposons ici quelques gages, à adapter en fonction de la personnalité des mariés, de la région ... :*

- ▶ *Janvier : offrir la galette des rois aux mariés*
- ▶ *Février : inviter les mariés à la crêperie pour la chandeleur*
- ▶ *Mars : aider les mariés à faire leur jardin*
- ▶ *Avril : offrir des chocolats de Pâques*
- ▶ *Mai : offrir un bouquet de muguet*
- ▶ *Juin : les accompagner à la fête de la musique*
- ▶ *Juillet : les invités à une soirée barbecue*
- ▶ *Août : les inviter une journée à la plage*
- ▶ *Septembre : inviter les mariés au restaurant*
- ▶ *Octobre : leur organiser une surprise Halloween*
- ▶ *Novembre : offrir une caisse de beaujolais*
- ▶ *Décembre : leur offrir leur sapin de Noël*

*Le mois de leur mariage : leur offrir le champagne pour fêter leur 1 an de mariage*

---

## 9-Les Déguisements

*4 ou 5 participants. Dans un premier temps, une énigme est proposée à chaque participant pour qu'il découvre le personnage qu'il doit incarner (Napoléon, Surcouf, Zorro, Mickey, Aladin, Cléopâtre ...). Puis il se dirige vers une malle d'où il doit s'habiller avec le maximum d'effets (vêtements, accessoires) relatifs à son personnage.*

---

## 10-Le chant d'amour de la basse cour

*10 hommes et 10 femmes sont sélectionnés.*

*Chacun tirera au sort dans la série homme ou la série femme, un nom d'animal d'un côté mâle, de l'autre femelle exemple :*

- *coq et poule*
- *âne et ânesse*
- *cheval et jument*
- *taureau et vache*
- *canard et canne*
- *cochon et truie*
- *bouc et chèvre*
- *pigeon et ...pigeon*
- *mouton et ...mouton*

*Les yeux bandés, les hommes et les femmes sont répartis dans la salle.*

*Bien sûr, le jeu est que le couple se retrouve !*

*Au top, chacun appelle par son cri sa chacune ... et réciproquement !*

*Le plus drôle est quand les autres participants s'en mêlent ...*

---

## 11-Je danse avec ma moitié

*Le but : Faire venir tous vos invités sur la piste de danse.*

- *Vous découperez en deux des cœurs de différentes tailles, et de différentes couleurs.*
- *Vous en mettez une moitié dans un panier (celui des hommes) et l'autre moitié dans un autre (celui des femmes).*
- *Chacun en piochera un le but est donc de retrouver l'autre moitié de son cœur.*
- *Ainsi chacun doit se trouver un cavalier ou une cavalière après une minute de danse environs (mettez vous d'accord au préalable avec le D-J), il pourra vous aidez à animer ce jeu).*
- *Les deux partenaires vérifient leur moitié de cœur : " si elles correspondent les deux partenaires renouvellent la danse (ou se mettent sur le coté au choix) " sinon change de partenaires et ainsi de suite.*

*Variantes : le jeu peut être fait avec des noms de couples célèbres*

---

## 12-Mon nom est .....(a faire en début de soirée)

*Le but : favoriser la communication entre les invités*

*Le jeu peut se jouer sur fond sonore avec un nombre infini de convives quoique cela risque de prendre du temps...*

*Mieux vaut alors le faire par table ou groupe de 10.*

- *Le premier joueur dit son nom : " Mon nom est Estelle "*
- *Puis le premier joueur désigne un deuxième joueur et lui passe une balle en disant: " Merci Estelle je suis Christian. " puis ainsi de suite avec tous les convives*
- *Quand la musique s'arrête, la personne qui a la balle raconte une anecdote concernant les Mariés la, le ou les organisateurs de la soirée.*

*Cela permet à tous de connaître le nom de chacun. Les personnes qui se connaissent entre elles doivent jouer le jeu, en s'imaginant qu'elle se rencontre pour la première fois.*

### 13-La course au trésor

*Et oui, pour les plus grand aussi cette activité est possible mais ne faites pas durer le plaisir, confiez un ou plusieurs indices à chaque équipe qui les guideront vers un objet à ramener aux mariés.*

*Le but: rapporter celui-ci le plus rapidement possible.*

- *Chaque équipe de trois ou deux personnes maximum (couples ou non) doit donc rapporter l'objet le plus rapidement possible.*
- *Vous aurez dissimulé pour plus de commodité les objets dans un espace restreint.*
- *Prévoyez un jury pour délibérer sur les trois gagnants et les trois perdants.*
- *Ceux-ci auront soit une récompense soit un gage.*

*Les récompenses pourront être un repas chez les mariés (ou manger la premier galette des rois avec eux, une raclette...) pour les gages cela sera l'inverse les perdants devront inviter les mariés.*

---

### 14-Les Mariés connaissent-ils leurs invités ? (Adaptable à une personne qui fête son anniversaire ou qui part à la retraite par exemple). Appelé aussi Jeu des Affirmations

*Jeu nécessitant d'imprimer une liste d'affirmations et de la remettre à tous les invités à l'insu des mariés.*

*Tous les invités y participent.*

*Cette liste est remise à tous les invités. Sophie et Gilles ne la connaissent pas. Retenez le ou les numéros d'affirmation pour lesquels vous êtes concernés. Lorsque l'animateur appellera les personnes concernées par les différentes affirmations, merci de vous lever. Sophie et Gilles devront trouver le point commun, entre toutes les personnes debout devant eux.*

*Test : Toutes les personnes portant un pantalon noir sont priées de se lever.*

*Affirmation n°1 : Toutes les personnes travaillant dans le 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.*

*Etc etc*

---

### 15- Quizz des Mariés

*Les Mariés sont assis dos à dos. Ils ont en main des panneaux (Elle/Moi et Lui/Moi). Ils doivent lever les panneaux au fur à mesure qu'on leur pose des questions sur leur vie de couple. Les réponses sont parfois divergentes et surprenantes !*

## 16-Calcul mental

*Demandez aux invités de se munir d'un crayon et d'un bout de papier ou de nappe en papier si c'est le cas. Chacun devra faire un rapide calcul.*

*Tout d'abord il s'agit d'écrire sa pointure puis de la multiplier par 2*

*On ajoute 5 et l'on multiplie par 50*

*On soustrait son année de naissance à 4 chiffres.*

*On ajoute 1774 en ces années 2024, et 1775 pour l'année prochaine.*

*Le total est égal à sa pointure (2 premiers chiffres) et à son âge (deux derniers chiffres)*

---

## 17-A la recherche du mari perdu

*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 (...)*

---

## 18-Le jeu de la valise

*Voici un jeu collectif qui peut être mis en scène simplement dans n'importe quelle circonstance. Il s'agit de faire circuler une valise remplie de vêtements et d'accessoires devant une dizaine ou une quinzaine de personnes choisies au hasard.*

*Il faudra trouver une vieille valise, y faire un trou sur le dessus, juste de quoi passer la main, puis la remplir de vêtements démodés et d'accessoires (lingerie, pattes d'éléphant, cravates, chapeau, perruques, foulards, bas, mini jupe, chemises ...)*

*Des personnes sont appelées au hasard dans l'assemblée pour participer au jeu, elles s'alignent debout face à la salle et doivent se passer la valise. Une musique accompagne cette chaîne et dès que la musique s'arrête, la valise s'arrête et la personne devant qui la valise s'est arrêtée doit plonger sa main dans la valise, en retirer un vêtement et le vêtir. A la fin, les participants défilent dans des accoutrements des plus surprenants !*

---

## 19-Le sucre

*Faire écrire par les invités un petit message sur un petit bout de papier et emballer un sucre avec (distribuer le matériel nécessaire avant (papier et sucre en morceaux). Les récupérer dans une corbeille et les mariés devront en ouvrir 1 ou 2 par jour.*

---

## 20-Imagine...

*Scanner une page de BD sympa et effacer le contenu des bulles. Il y en a une par table. Chaque table doit ensuite remplir les bulles et la BD la plus drôle est désignée par les mariés. La table gagne un prix.*

## 21-La lettre de l'ex :

*Certainement que l'un ou l'une de vos invités avait une poupée ou une peluche fétiche lorsqu'elle était petite. Essayez de vous la procurer.*

*Alors, préparez une lettre que vous lirez pendant la soirée. Il faut simplement dire que les autres invités ont reçus un message de quelqu'un d'important et qu'il a été demandé de le lire à haute voix.*

*Julie,*

*Toi et moi avons partagés des moments forts ensemble. Nous avons vécu des choses extraordinaires ensemble et les plus beaux moments de ma vie je les ai passés dans tes bras, quand tu me serrais fort. J'adorais l'odeur de tes cheveux et la douceur de tes bras.*

*J'ai partagé tes peines et vu tes larmes couler et je t'ai toujours consolé du mieux que je pouvais. Je pense que tu ne pourras plus jamais revivre cela avec qui que ce soit et je dis cela sans prétention aucune. Et pourtant, un jour, tu as décidé de partir et de me quitter. J'ai vécu les moments les plus durs de ma vie mais je n'ai rien dit.*

*Et malgré ça, je pense à toi et je t'aime toujours et je cherche maintenant à revivre des moments extraordinaires avec une personne qui te ressemblera.*

*Alors je t'offre ce beau présent et j'espère que tu l'offriras à l'un de tes enfants (emballer sa vieille poupée ou sa peluche et la lui offrir)*

*Signé : Ton nounours*

---

## 22- Le Partenaire de danse "Surprise"

*Le principe de ce jeu est que les invités se mélangent afin de mieux faire connaissance et de mettre de l'ambiance. Le but est donc de créer des couples improvisés. Il faudrait donc créer des couples célèbres (par exemple Laurel et Hardy, Jacques Dutronc et Françoise Hardy, Roméo et Juliette, etc...) ou de diviser des noms connus en 2 (par exemple sur un papier Charly et sur l'autre Chaplin).*

*Juste avant d'ouvrir le bal, l'animateur demande aux gens de prendre leur billet sous la chaise (par exemple) et demande aux gens de se lever pour danser dès que le nom sur leur papier sera appelé. Les mariés débutent le bal et l'animateur appelle les gens. Par exemple, lorsqu'il appellera Roméo et Juliette, la personne qui a le papier Roméo et la personne qui a le papier Juliette se retrouvent sur la piste, etc...*

*C'est sympa, original et cela remplira immédiatement la piste de danse. Il suffira ensuite à l'animateur de passer des chansons entraînantes pour les faire rester sur la piste (Claude François, etc...)*

---

## 23-Brainstorm

*Les participants doivent trouver 10 mots figurant sur une liste et se rapportant à un thème bien précis. Cadeau pour les vainqueurs.*

---

## 24-Limbo

*Des couples doivent passer sous une barre de plus en plus basse. Cadeau pour les vainqueurs*

### 25-Balle de Ping Pong

*La femme fait passer une balle de ping pong dans la manche droite de la chemise de son mari et la fait ressortir par le bas de la jambe gauche du pantalon.  
Cadeau pour les vainqueurs.*

---

### 26-A taton

*Les participants doivent reconnaître leurs conjoints en ayant les yeux bandés.  
Cadeaux pour les 3 premiers couples.*

---

### 27-Jeux des mimes(vidéo projection)

*2 équipes. Chaque participant doit faire deviner à un de ses coéquipiers une image ou dessin ou photo projetés sur l'écran...Maximum à trouver pendant un temps limite.  
Gage pour perdant.*

---

### 28-A la ferme

*Nous passons des cris de bêtes. Les couples doivent imiter du mieux possible les animaux qui correspondent à ces cris. Cadeau pour le couple le plus performant.*

---

### 29 -Shows Déguisés (frais supp)

*On déguise 4 participant(e)s à qui on fait faire un show (Brésiliennes, Tahitiennes, Rockeu(s)rs, .....)*

---

### 30-Jeu du dictionnaire

*Voici un jeu qui se joue à tout âge ... et à tout moment !*

*Le principe : on divise le groupe en deux. Chaque groupe reçoit le dictionnaire pendant un temps limité, par exemple 7 minutes pour trouver un mot rare et lui créer 3 définitions.*

*A partir de mots rares ou dont le sens n'est pas directement celui que l'on imagine, trouvés dans le dictionnaire, il s'agit soit de trouver directement la définition du mot, soit de choisir parmi 3 définitions.  
Exemple de mots : jèze, jocrisse, joul, joubarbe, phylétique, phrygane, uxorilocal, vaccinostyle, vagotonique, valérianelle, etc.*

*On peut adapter une variante à savoir : 2 équipes de 3 joueurs ou chacun donne une définition d'un mot trouvé dans le dictionnaire.*



## JEUX DANSANT

### 31-Ballon ou coussin

*Deux danseurs sont dos à dos ou face à face.  
Entre eux, ils retiennent un ballon ou un coussin.  
Les mains sont en l'air. Il faut danser au rythme de la musique.  
Lorsque le ballon ou le coussin tombe, les danseurs sont éliminés.  
Le gagnant est ... la paire restante !*

---

### 32-Immobilisation

*Un grand classique.  
Lorsque la musique s'arrête, les danseurs s'immobilisent.  
Le premier qui bouge est éliminé.  
La musique reprend. On convient au début du jeu si les faux départs de la  
musique sont acceptés.  
Et ainsi de suite jusqu'au dernier danseur sur la piste qui a donc gagné.*

---

### 33-L'invitation

*Un couple (de volontaire) 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 ...*

---

34-Changeement de cavaliers *Afin de permettre à un maximum de personne de se rencontrer, pendant  
que les gens dansent, au signal du DJ les couples se séparent et se reforment  
aussitôt.*

---

### 35-Le mélange

*Pour poursuivre, au signal du DJ les invités danseront par 4, puis 8, puis 16  
jusqu'à former un seul groupe.  
Pour terminer séparer les invités en les faisant danser par nombres impairs.*

---

### 36-La valse

*Jeu très simple, tout le monde à l'habitude de danser la valse dans le sens  
des aiguilles d'une montre.  
Pour ce jeu, faites danser vos invités dans le sens contraire.*

---

### 37-On change

*Sans prévenir personne, lorsque la piste est bien remplie, changez de danse  
plusieurs fois.*

### 38-Le monôme

*Voici quelques figures "imposées" que vous demanderez aux invités d'effectuer tout en continuant à danser.  
(Demi-tour, en arrière, sur un pied, les mains sur les yeux, sur les genoux ... et pourquoi pas à des endroits que la pudeur et la décence m'interdisent de citer ici).*

---

### 39-Dos à dos

*Pendant une danse (un slow par exemple), faites danser les couples dos à dos, mais attention, cette figure doit être exécutée pendant un espace de temps relativement court.*

---

### 40-Danse du monde

*2 participants ne se connaissant pas ou n'étant pas en couple doivent danser ensemble sur une musique du monde tirée au sort (exemple : Danse Portugaise, Danse Allemande, Danse Grecque, Danse Italienne, .....)*

## JEUX CHANTANT

### 41-Voix Pitchée

*On met un casque sur les oreilles du participant avec une musique connue. On lui demande de chanter. Sans qu'il ne s'en rende compte, on lui transforme sa voix de façon à ce que tous les invités l'entendent.*

### 42-Chant

*Le participant chante une parodie de chanson connue*

### 43-Voix + echo

*On met un casque sur les oreilles du participant avec une chanson et sa voix en écho  
Compte tenu du décalage provoqué par l'écho, le participant a généralement bien du mal à s'en sortir. Bien entendu, tous les invités entendent la chanson et la voix naturelle du participant qui forcément chante faux.*

### 44-Mélange

*Le participant doit faire reconnaître à son partenaire 2 titres de chansons en chantant à capella. Le problème est qu'il doit interpréter le texte de l'une sur la mélodie de l'autre (exemple : chanter « la foule » sur l'air de « on ira tous au paradis »).*

### 45-Karaoké

*Une session karaoké si il y a des chanteurs dans la salle !  
Attention : Dans une soirée différente d'une soirée karaoké, la durée doit être limitée (30/40 minutes max)  
Au-delà cela risque d'ennuyer les autres invités qui ne participent pas  
On peut prévoir une ou deux chansons « collégiales » c'est-à-dire chantées par l'ensemble de l'assistance*

