

137 jeux pour animer un mariage.

DEBOUT AUTOUR D'UN VERRE

1 la bise et le bouquet :

But du jeu :

Que le bouquet passe de main en main accompagné à chaque fois d'un baiser.

2 Le corbillon de la mariée :

But du jeu :

Faire passer la petite corbeille de main en main en prononçant à chaque fois un mot se terminant par le même son

3 Jacques a dit :

But du jeu :

Suivre les consignes données par le meneur sans se tromper.

4 Ni oui ni non :

but du jeu :

Répondre aux questions du meneur sans jamais dire « oui » et « non » .

5 Trois fois oui, trois fois non :

but du jeu :

pareil que le jeu « ni oui ni non » mais répondre trois fois de suite « oui » ou « non ».

6 J'aperçois :

but du jeu :

faire découvrir aux autres joueurs un invité par le détail de son accoutrement.

7 La mariée a perdu la clé de son trousseau :

but du jeu :

comprendre le truc que cache une phrase énigmatique.

8 Le garçon du café :

but du jeu :

retenir un maximum de consommations au milieu de la conversation.

9 Comment est mon mari? :

but du jeu :

poser des questions pour trouver un terme s'appliquant à la fois à une chose ou un animal et à un homme.

10 Les mariages :

but du jeu :

trouver deux mots, masculin et féminin, qui vont bien ensemble.

11 Tipoter :

but du jeu :

découvrir un verbe d'action caché derrière le mot « tipoter ».

12 Ma grand-mère m'a offert :

but du jeu :

trouver le truc que cache une phrase et se présenter.

13 Jeux de chats.

But du jeu :

Un joueur, le chat, doit attraper les autres joueurs, les souris.

14 Quatre coins :

But du jeu :

Prendre la place d'un joueur qui occupe un coin.

15 Devinettes de mariages.

16 Charades de mariages.

17 Charades mimées :

But du jeu :

Faire deviner la réponse à une charade en mimant.

18 Parler d'amour.

19 L'invité surprise.

ASSIS AUTOUR DES TABLES

20 je me présente :

But du jeu :

permettre aux personnes de faire connaissance en les faisant changer de place.

21 je m'appelle :

But du jeu :

Favoriser la communication entre les invités.

22 montrer du doigt :

But du jeu :

Faire connaissance.

23 citron, citron, citron :

But du jeu :

Faire connaissance.

24 tip, tap, top :

But du jeu :

Répéter un signe et un son correspondant sans se tromper.

25 Chacun son pot :

But du jeu :

Répéter un signe et un son correspondant sans se tromper.

26 aimes-tu tes voisins? :

But du jeu :

Changer de place.

27 Assis, debout :

But du jeu :

Changer de place.

28 ôte-toi de là que je m'y mette :

But du jeu :

Prendre la place d'une personne en justifiant d'une différence.

29 Le portrait :

But du jeu :

Deviner, à l'aide de questions, le personnage choisi par le meneur.

30 Portrait chinois :

But du jeu :

Deviner, à l'aide de questions, le personnage choisi par le meneur.

31 portrait initiales :

But du jeu :

Deviner, à l'aide de questions, le personnage choisi par le meneur.

32 Anneau sous la table :

But du jeu :

Faire circuler une bague de main en main sans que l'équipe adverse puisse deviner où elle se trouve.

33 Anneau furet :

But du jeu :

Faire circuler un anneau de main en main en le faisant glisser sur un fil.

34 Mare, canards, grand art :

But du jeu :

Marquer un maximum de points contre son adversaire en attrapant au bon moment un foulard posé sur ses genoux.

35 le chasseur et le canard :

But du jeu :

Que le chasseur touche le canard de sa main.

36 C'est toi, c'est vous :

But du jeu :

Dialoguer le plus rapidement possible en alternant tutoiement et vouvoiement.

37 Connaissez-vous Pierre :

But du jeu :

Reproduire sans se tromper les gestes et les phrases de l'animateur.

38 L'anneau et la paille :

But du jeu :

Faire passer de joueur en joueur une bague à l'aide d'une paille que l'on tient entre les dents .

39 La taupe :

But du jeu :

Répéter et faire passer une succession de phrases sans se tromper.

40 L'homme, la femme et le rouleau à pâtisserie :

But du jeu :

Répondre à un geste par un autre qui lui est supérieur.

41 Le téléphone arabe :

But du jeu :

Transmettre une phrase de bouche à oreille.

42 Grimaces :

But du jeu :

Détendre l'atmosphère en faisant des grimaces sans rire

43 Vraoum! :

But du jeu :

Mimer, avec le son en plus, une conduite sportive.

44 Majesté :

But du jeu :

Arriver à faire éclater de rire un joueur qui reste impassible.

45 Pauvre petit chat malade :

But du jeu :

Arriver à faire éclater de rire un joueur qui reste impassible.

46 La jarretière :

But du jeu :

Mettre les enchères pour récolter un maximum d'argent pour les mariés.

47 la panier garni :

But du jeu :

Récolter un maximum d'argent pour les mariés ou pour une autre cause.

POUR DANSER

48 Boule de neige :

49 Mots couplés :

But du jeu :

Des mots à piocher pour former des couples.

50 Tu l'as dans le dos :

But du jeu :

Les femmes vont choisir leur partenaire d'une danse après un jeu de questions - réponses .

51 Partenaire aléatoire :

But du jeu :

Choisir un partenaire de danse grâce à différentes petites formules.

52 Couples célèbres.

53 Le compte est bon :

But du jeu :

Tester sa souplesse en se baissant et en levant progressivement.

54 Danse vis-à-vis.

55 Le cerceau et le chapeau :

But du jeu :

Sans cesser de danser, se passer un cerceau et un chapeau et exécuter des gestes.

56 Whisky, Coca, Tonic :

But du jeu :

En fonction de la boisson annoncée, les joueurs prennent une position précise.

57 La danse du balai :

But du jeu :

Provoquer le changement de partenaires à l'aide d'un balai.

58 La danse du tapis :

But du jeu :

Déposer le tapis devant le partenaire de son choix pour qu'il vienne vous donner l'accolade.

59 Le chef d'orchestre :

But du jeu :

Deviner, parmi les joueurs, lequel fait mine de diriger l'orchestre.

60 Les doigts dans le nez :

But du jeu :

Répéter une formule sans se tromper, tout en dansant.

61 Les proverbes :

But du jeu :

Répéter les deux mêmes formules au milieu et à la fin de chaque proverbe énoncé.

62 Les chaises musicales :

But du jeu :

Tourner autour de chaise au son de la musique et tenter de s'asseoir quand celle-ci s'arrête.

63 Quelle famille :

But du jeu :

Faire changer les joueurs de place.

64 Assieds-toi sur moi :

But du jeu :

Former un cercle en s'asseyant sur les genoux de son voisin.

65 raaah, lovely :

But du jeu :

Mimer et inventer de nouvelles positions amoureuses.

66 Bon prince :

But du jeu :

Tenter, pour chaque garçon, de deviner quelle femme l'a choisi.

67 Les cruches musicales :

But du jeu :

Ne pas se retrouver sans cavalier.

POUR RIGOLER ENSEMBLE

68 Le noeud géant :

But du jeu :

Former et défaire un nœud humain.

69 Trio :

But du jeu :

Marcher à contresens, encadré par deux autres joueurs.

70 Roméo et Juliette :

But du jeu :

Roméo, les yeux bandés, doit retrouver Juliette qui a les pieds liés.

71 Couple confiant :

But du jeu :

Indiquer le chemin à son compagnon aveugle.

72 Les 2 voleurs :

But du jeu :

Ramasser le maximum de parts de gâteaux posés dans une assiette, sur des chaises.

73 Les jambes qui dépassent :

But du jeu :

Reconnaître aveuglement son compagnon en lui palpant les mollets.

74 Colin-maillard :

But du jeu :

Chercher à attraper d'autres joueurs en ayant les yeux bandés et les identifier au toucher.

75 Le noeud des amoureux :

But du jeu :

Chaque couple se défait du nœud qui les retient.

76 Relais ping-pong :

But du jeu :

Faire passer une balle à travers ses vêtements avant de la passer à son voisin ou à sa voisine.

77 Relais banane :

But du jeu :

Faire passer une banane à son voisin ou à sa voisine, sans les mains.

78 La bouteille :

But du jeu :

Faire passer une bouteille à son voisin ou à sa voisine, sans les mains.

79 De fil en fil :

But du jeu :

Faire passer le fil d'un joueur à l'autre, à travers une pièce de son vêtement et...

80 Sel ou poivre :

But du jeu :

Pour les filles, jouer un mauvais tour aux garçons.

81 La belle et le clochard :

But du jeu :

Se passer un spaghetti cru de bouche en bouche.

82 Un bonbon entre nous :

But du jeu :

Partager le même bonbon.

83 Course aux œufs :

But du jeu :

Transporter d'un point à un autre un œuf dur dans le creux d'une cuillère dont on tient le manche entre les dents.

84 Trimalle – tout :

But du jeu :

Se changer de tous les accessoires et se rendre d'un point à un autre.

85 La momie :

But du jeu :

Transformer son compagnon en momie en l'entortillant avec du papier toilette.

86 Statues :

But du jeu :

Manipuler délicatement un couple pour lui faire prendre des positions précises.

87 Ballon rasoir :

But du jeu :

Raser un ballon de baudruche recouvert de mousse à raser à l'aide d'un rasoir jetable... sans le faire éclater.

88 Ballon entre nous :

But du jeu :

Crever un ballon uniquement par les mouvements de son corps.

89 Avant, après :

But du jeu :

Deviner ce qui a changé dans la mise de l'un des invités.

90 La pièce cachée :

But du jeu :

Déterminer où le meneur vient de cacher une pièce de monnaie.

91 Cendrillon :

But du jeu :

Chaque homme doit retrouver la bonne paire de chaussures convenant à sa partenaire.

92 Un, deux, trois, soleil :

But du jeu :

Les joueurs doivent atteindre un mur en ne bougeant que lorsque le meneur a le dos tourné.

93 Mère; veux-tu ? :

But du jeu :

Atteindre le premier le mur où la mère détermine le mode de déplacement de chaque joueur.

94 Pomme de terre balance :

But du jeu :

Faire avancer une petite voiture en la poussant avec une pomme de terre suspendue à sa taille.

95 Pomme d'amour :

But du jeu :

Les filles doivent croquer la pomme de leur partenaire .

96 La bouteille et la bougie :

But du jeu :

Introduire une bougie suspendue à sa taille dans le goulot d'une bouteille uniquement par le mouvement de ses reins.

97 Les six assiettes :

But du jeu :

Prendre 4 appuis sur 4 assiettes désignées.

98 La bête à quatre jambes :

But du jeu :

Se relever dos à dos, les bras entrelacés.

99 Farandole sous un balai :

But du jeu :

Faire passer les joueurs sous un balai à l'horizontale.

100 Coucou cocu :

But du jeu :

Se déplacer pliés en deux et crier chaque fois que l'on se touche du cul.

101 Renvoi d'ascenseur :

But du jeu :

Obliger son partenaire à se détacher du sol en le tenant par les mains, assis pieds contre pieds.

102 Combat de coqs :

But du jeu :

Faire perdre l'équilibre à son adversaire.

103 Famille contre famille :

But du jeu :

Déplacement rapide des personnes composant deux colonnes parallèles.

104 Clochemerle :

But du jeu :

Répondre à des questions et gagner des points pour sa famille.

105 Travail, voiture, maison :

But du jeu :

Réagir rapidement à l'énoncé d'un lieu et se déplacer en conséquence.

106 Le champion du couteau :

But du jeu :

Trancher dans le vif du sujet.

JEUX ET TOURS SPECTACULAIRES

107 Bébé a faim :

But du jeu :

Nourrir son homme à la petite cuillère en ayant les yeux bandés.

108 Plate couture :

But du jeu :

Recoudre une pièce de tissu sur le pantalon de son mari.

109 Assis, debout, chapeau :

But du jeu :

Faire le geste contraire à celui de son partenaire.

110 La minute :

But du jeu :

Estimer la durée d'une minute.

111 Placer une phrase :

But du jeu :

Glisser une phrase prévue à l'avance dans une conversation passionnée.

112 Conversations secrètes :

But du jeu :

Trouver le sujet de conversation entre deux personnes.

113 Première rencontre :

But du jeu :

Savoir comment les mariés se sont rencontrés.

114 Questions dos à dos :

But du jeu :

En savoir un peu plus sur la vie de couple des mariés.

115 Quatre chaises :

But du jeu :

Petit exercice physique.

116 La leçon de conduite :

But du jeu :

Surprendre un joueur.

117 Dans le sac de la mariée :

But du jeu :

Retrouver de mémoire le maximum d'objets que contenait un sac à main.

118 Kim odeurs :

But du jeu :

Identifier différentes odeurs.

119 Kim audio :

But du jeu :

Identifier différents bruits.

120 Ecoutez ça! :

But du jeu :

Identifier des voix.

121 L'amiral Nelson :

But du jeu :

Surprendre le joueur alors qu'il croit exécuter une épreuve d'identification.

122 La pièce et l'entonnoir :

But du jeu :

Surprendre le joueur alors qu'il croit exécuter une épreuve de précision.

123 Le pari du pont des pièces :

But du jeu :

Le pari consiste à lancer une passerelle sur le bord d'un verre avec onze pièces de 1 €uro.

124 Le pari du tricolore :

But du jeu :

Reproduire les trois couleurs de notre drapeau français et proposer un délicieux cocktail à boire avec modération.

125 Le pari du son voyageur :

But du jeu :

Le pari consiste à transporter le son du pincement des dents d'une fourchette à l'intérieur d'un verre.

126 Le pari des trois verres :

But du jeu :

Le pari consiste à remettre trois verres en place en trois mouvements et en n'en retournant que deux à chaque fois.

127 Les paris stupides :

But du jeu :

Parier et gagner à tous les coups !

128 Deviner un nombre :

But du jeu :

Deviner un nombre.

129 Deviner l'âge de quelqu'un :

But du jeu :

Deviner l'âge de quelqu'un.

130 Deviner un objet choisi :

But du jeu :

Deviner un objet choisi par un spectateur sans avoir été présent au moment du choix.

131 Deviner des mots d'amour :

But du jeu :

Deviner une série de mots écrits par des spectateurs.

132 Deviner des chansons d'amour :

But du jeu :

Deviner la chanson d'un CD, avant qu'il ne soit enclenché.

133 Cartes sur table :

But du jeu :

Deviner deux cartes choisies par un spectateur.

134 Cartes en questions :

But du jeu :

Deviner deux cartes choisies par un spectateur, en orientant ses réponses.

JEUX EXCEPTIONNELS

135 Course au trésor :

But du jeu :

Rapporter un maximum d'objets à partir d'une liste.

136 Jeu de l'oie des mariés :

But du jeu :

Etre le premier à atteindre le but du jeu en ayant bien répondu aux questions.

137 Des gages sans aucun matériel .

138 Et avec un peu de matériel.