

Animations pendant la soirée

Distribution de bracelets lumineux pendant la soirée dansante



Photo des invités « vu du ciel » en forme de cœur

Orchestrez à l'aide du photographe et si la salle le permet (balcon ou escabeau), une photo pendant le cocktail extérieur, de l'ensemble des invités que vous placez en forme de cœur avec les mariés (ou non) au milieu.

Le cadre photo

Voici une idée pour un souvenir photo pour les invités et les mariés ! A l'aide d'un grand cadre vide acheté au préalable, les invités et les mariés se feront un plaisir de se laisser prendre en photo, leur visage à l'intérieur du cadre.

Variante

- Si vous en avez les moyens, vous pouvez apporter un Polaroid et plusieurs recharges pour que les invités puissent se prendre en photo directement et emmener la photo en souvenir!

Cartes postales

Demandez aux mariés (ou témoins) de ramener des cartes postales amusantes (en prévoir 1 par famille invitée, timbrée ou non) où ils écriront sur chacune d'elle, une semaine différente (ex : « du 30 janvier au 5 février 2012 »). Orchestrez la distribution au hasard de chaque carte aux familles présentes au mariage, les cartes devront être envoyées aux mariés pendant la semaine indiquée sur la carte avec un petit mot à leur attention.

Le puzzle des mariés

Une petite animation originale à faire juste avant le repas, quand les invités seront installés à leurs places. Faire au préalable un puzzle avec une photo des mariés (<http://www.monpuzzlephoto.fr/>). L'animateur aura prit soin de mettre une pièce du puzzle dans/sous chaque assiette avant le début du repas. Quand tout le monde sera installé, il pourra alors prendre la parole et indiquer à tout le monde où se trouve le tableau qu'ils devront essayer de reconstituer pendant le temps de la soirée. L'animateur pourra d'ailleurs préciser qu'ils ont toute la soirée pour s'en occuper et qu'il n'est pas nécessaire que tout le monde y aille en même temps !

Lâcher de lanternes Thaïlandaise organisé par Arkevent

A la nuit tombée avec musique d'extérieur type Cirque du Soleil : Alegria



Origine/Histoire

Les lanternes volantes sont traditionnellement lâchées dans le nord de la Thaïlande durant le festival de la pleine lune (yee peng festival). Généralement, au moment de lâcher une lanterne, les Thaïlandais font un vœu, plus la lanterne s'envole haut et loin, plus le vœu aura de chances d'être exaucé. Pour les Thaïlandais, les lanternes volantes représentent une forme de connaissance et leur lumière qui s'élève est à même de les guider sur le chemin de leur vie. Actuellement le lâcher de lanternes est un véritable phénomène de société au Royaume-Uni, Etats-Unis et Brésil. Les lanternes sont souvent confondues avec des OVNI comme en témoigne les nombreux articles qui apparaissent depuis plusieurs mois dans la presse anglaise.

Sécurité

- A utiliser à l'extérieur seulement, et en dehors de tout confinement, dans un endroit dégagé, loin de toute matière et vapeur inflammables.
- Disposer d'un extincteur ou d'eau en quantité suffisante à proximité de la zone de lancement.
- Ne pas porter de vêtements ou accessoires susceptibles de s'enflammer rapidement.
- Au moins deux adultes sont nécessaires au lancement de chaque lanterne. Ne pas laisser des enfants sans surveillance lancer les lanternes.
- Bien observer les consignes de sécurité et réaliser le lâcher de lanterne conformément aux instructions de lancement.
- Vérifier que le vent ne dépasse pas 5 km/h. Pour connaître les prédictions de vent dans votre région, consulter un service de prévisions météo comme <http://www.meteofrance.com>
- Ne pas lancer sous une pluie soutenue.
- En prenant en compte le vent dominant, vérifier que la trajectoire de la lanterne est dégagée de tout obstacle (branches d'arbres, fils électriques...).
- Vérifier que la trajectoire des lanternes ne passe pas à proximité d'aéroport (ne pas lancer de lanternes à moins de 8km d'un aéroport ou d'un couloir d'atterrissage), immeuble de hauteur ou forêt.
- S'assurer que la lanterne est totalement ouverte et non pliée avant le lâcher.
- Vérifier la réglementation municipale et préfectorale relative au lancement d'un feu d'artifice.
- Ne pas lâcher les lanternes en période de sécheresse ou de risque d'incendie.
- Dans tous les cas, si les conditions ne vous paraissent pas optimales, abstenez-vous de lancer les lanternes.

Jeux adultes

Quiz musical ou blind test

Le jeu du quiz musical également appelé blind test permet de faire participer toute l'assistance (en général table par table). Ce jeu consiste à diffuser quelques secondes d'une musique connue, du refrain d'un tube, d'une musique de pub ... le premier qui trouve le titre ou l'artiste marque un point. Ce jeu ne nécessite que des extraits de chansons (musiques de séries TV, films, dessins animés, etc.) et est souvent proposé lorsque le buffet est ouvert : la table qui trouve peut aller se servir.

Quiz de culture générale sur le mariage

1er Quiz

Mariages célèbres

Réponses possibles à chaque fois :

Louis IX | Louis VII | Louis VIII | Louis X | Louis XI | Louis XII | Louis XIII | Louis XIV | Louis XV | Louis XVI

1. Quel futur Roi, alors dauphin, épousa à Versailles le 16 mai 1770 l'archiduchesse Marie-Antoinette ? Louis XVI
2. Charlotte de Savoie l'épousera après la mort de la première reine de France, Marguerite d'Ecosse. Quel est ce roi surnommé « l'universelle araigne » ? Louis XI
3. Qui, l'infante Marie-Thérèse, le 9 juin 1660 à Saint-Jean-de-Luz, prit-elle pour mari ? Louis XIV
4. La jeune Aliénor d'Aquitaine et lui s'unirent le 4 Juillet 1137 à Bordeaux, le mariage fut annulé en 1152. De qui s'agit-il ? Louis VII
5. A son grand étonnement, Stanislas Leczinski apprit à sa fille Marie qu'elle allait devenir Reine de France. Quel devait être son conjoint ? Louis XV
6. Quel est ce roi qui épousa en secondes noces la belle Clémence de Hongrie le 19 Avril 1315 en l'église de Saint Lyé. ? Louis X
7. A quel roi imposa-t-on, pour raisons politiques, le mariage avec la fille du roi d'Espagne, l'infante Anne d'Autriche le 28 novembre 1615, à Bordeaux ? Louis XIII
8. Quel roi Anne de Bretagne épousa-t-elle en secondes noces devenant ainsi Reine de France. ? Louis XII
9. Comment se nomme ce roi que Marguerite de Provence épousa le 27 mai 1234 à Sens et à qui elle donna onze enfants ? Louis IX
10. Quel futur roi épousa Blanche de Castille dans le but de devenir roi d'Angleterre comme le lui avait promis les barons anglais ? Louis VIII

2ème Quiz

Culture Générale

1. Quel est le nom des noces pour le premier anniversaire de mariage?

Les noces de porcelaine

Les noces de papier

-> Les noces de coton

2. D'après la tradition, la mariée doit porter le jour de son mariage quelque chose de neuf, quelque chose de vieux, quelque chose d'emprunté et...

-> Quelque chose de bleu

Quelque chose de rouge

Quelque chose de violet

3. Sur quelle main se porte l'alliance en France?

La main droite

-> La main gauche

Peu importe

4. Quelle est la couleur traditionnelle des tenues des mariées en Chine?

-> Rouge

Noire

Jaune

5. Pendant combien de temps doivent être publiés les bans?

-> 10 jours

30 jours

50 jours

Le publication des bans consiste à assurer la publicité du projet de mariage par affichage aux portes de la mairie.

6. Combien doit-il y avoir de témoins au MAXIMUM pendant la cérémonie civile?

Deux témoins

-> Quatre témoins

Six Témoins

Il doit y avoir 2 témoins minimum et 4 maximum au mariage civil.

7. Quelle actrice a dit « Le mariage en soi n'est pas une tare, tout dépend de ce qu'on en fait »?

Fanny Ardant

Jeanne Moreau

-> Catherine Deneuve

8. Qui a composé la célèbre « marche nuptiale », à l'origine musique de scène pour « Le songe d'une nuit d'été » (1843)?

-> Felix Mendelssohn

Gioachino Rossini

Johannes Brahms

Richard Wagner à également composée une « Marche nuptiale » très célèbre en 1850 inspiré de la première.

9. Quel couple célèbre ne s'est jamais marié?

-> Spencer Tracy et Katharine Hepburn

Humphrey Bogart et Lauren Bacall

Orson Wells et Rita Hayworth

Fervent catholique il ne voulu jamais divorcer de sa première femme. Il vécut cependant avec Katherine Hepburn.

10. Parmi ces contrats de mariage, lequel n'existe PAS?

La communauté universelle

La participation aux acquêts

-> La séparation d'immutabilité

Jeu "Elle/Lui" ou quiz des mariés

Ce jeu demande deux pancartes recto verso "Elle - Moi" et "Lui - Moi". Les mariés sont assis dos a dos, l'animateur (ou mieux les témoins) posent des questions aux mariés. Immédiatement chacun brandit l'une ou l'autre face de sa pancarte bien visible des invités. Les mariés pourront de temps en temps prendre le micros pour commenter leur réponse en cas de conflit !

Questions

- lequel des deux a parlé en premier du mariage ?
- lequel a décidé de la date ?
- lequel a le plus bossé pour tout préparer ?
- lequel est le plus patient des deux ?
- lequel est le plus ponctuel ?
- lequel est le plus (a le plus grand sens) pratique ?
- qui descend les poubelles ?
- et fait les courses ?
- qui prépare le petit le matin ?
- qui range le plus souvent ?
- qui s'occupe de l'administratif ?
- qui s'occupe du linge ?
- lequel est le plus râleur ?
- lequel est le plus boudeur ?
- lequel est le plus taquin ?
- lequel est le plus désordonné ?
- qui fait la cuisine le plus souvent ?
- qui fait le ménage ?
- et qui se lève la nuit si le petit appelle ?
- qui répond au téléphone ?
- qui passe le plus de temps à l'ordinateur ?
- lequel est le plus colérique ?
- lequel revient le premier après un désaccord ?
- qui court après les araignées ?
- lequel est le plus rapide à la salle de bains ?
- et le plus long aux toilettes ?
- qui fait le lit ?
- qui aura son permis en premier ?
- qui décide pour les lieux de vacances ?
- qui s'est déclaré le premier à l'autre ?
- qui a la meilleure mémoire ?
- et la plus mauvaise foi ?
- qui fait le plus de concessions ?
- qui cuisine le mieux les crêpes ?
- qui lit les horoscopes ?
- qui a le plus gros appétit ?
- qui coûte le plus cher à la Sécu ?
- qui aimerait avoir plus de tête-à-tête ?
- qui mettra de l'anti-rides le premier ?
- qui sait encore faire une opération (multiplication) à la main ?
- et enfin... qui était le plus sincère dans ses réponses ?

Quiz questions/réponses mariés (les Z'amours)

Questions pour M. au sujet de Mme :

Quand votre femme organisait votre mariage elle était plutôt :

- Comme une tortue, elle avançait doucement mais sûrement
- Comme un lièvre, tout à vive allure, quitte à tout refaire 10 fois
- Comme une lionne, la personne qui se met en travers de son chemin n'a qu'à bien se tenir.

Si vous ne pouviez pas partir en vacances avec votre femme, avec qui rêverait-elle de partir :

- Avec Brad Pitt, pour se prendre pour Jennifer Aniston
- Avec Sean Connery, pour être la nouvelle James Bond Girl
- Avec Gérard Jugnot, pour faire la Choriste

A la maison, votre femme est plutôt :

- Ordonnée, elle classe même les conserves par ordre alphabétique
- Désordonnée, elle ne trouve jamais rien
- Maniaque, elle a presque des TOCS

Si vous deviez donner le nom d'un plat à votre femme, ça serait plutôt :

- Salades et crudités, ça croustille mais ça met du temps à digérer
- Lasagnes, plein de couches surprises à découvrir
- Gigot d'agneau et purée, à l'ancienne mais indémodable

Le voyage de rêve de votre femme, ça serait plutôt :

- Plage cocktails et cocotiers pour se faire dorer comme un écrevisse
- Visite, découverte, sa à dos, la nouvelle Mac Gyver du 21ème siècle
- Plongée, vélo et canoë, histoire d'être musclée dans son déshabillé

Si votre femme était un film, elle serait :

- 9 semaines et demi, pleines de surprises pour votre homme
- Tatti Danielle, chiante mais attachante
- Amely Poulain, nostalgique, rêveuse et imaginative

La meilleure amie de votre femme est :

- Belle, sympa mais déjà prise
- Rigolote, intelligente et toujours la bienvenue
- Pleine d'enthousiasme mais elle vous épuise

Questions pour Mme au sujet de M. :

Pendant l'organisation du mariage votre homme était :

- Inspiré, vous aviez plein d'idées et vous n'aviez pas un mot à dire
- Concerné, il participait mais sporadiquement
- A dix milles lieux sous les mers, vous organisiez tout et lui RIEN !!!

Si vous deviez donner un nom d'animal à votre mari ça serait plutôt :

- Un lapin, chaud et nourri pour pas cher
- Un renard, à l'affût de la moindre occasion
- Un paresseux, trop fatigué pour tenir un aspirateur

La boisson préférée de votre mari c'est :

- La bière, entre amis devant un match et sa femme comme serveuse
- Cocktails, avec sa petite femme au bord de l'eau
- Whisky-coca, en discos à mâter

Si votre mari était un acteur, il serait :

- Georges Clooney, toute en urgence mais craquant
- Austin Power, poilu, hilarant mais irrésistible
- Kojak, chauve mais brillant et intelligent

En discothèque votre homme serait plutôt :

- John Travolta, avec un déhanché du tonnerre
- Columbo, à analyser le déhanché des autres filles
- L'homme invisible, ça n'est pas son monde, il partirait à la première occasion

Vous devez changer de voiture, votre homme opterait pour :

- Une Ferrari, voyante, il adore ça
- Une Peugeot, simple, fonctionnelle, tout lui
- Une Espace, grande famille et escapades familiales

Si votre homme devait aller à une émission de télévision ça serait :

- Qui veut gagner des millions, l'intelligence toute en puissance
- Auto-Motos, essayer des voitures et conseiller les autres
- Les Z'amours, des questions idiotes mais il aime vous faire plaisir .

Où est le marié/la mariée

A l'aide d'un foulard, bander les yeux de la mariées. Aligner ensuite une dizaine de chaises, et faire asseoir des invités (dont le marié) sur le dossier de la chaise en relevant leur pantalon jusqu'au genoux. La mariée doit reconnaître son mari uniquement en palpant les mollets des participants (qui bien sur ne doivent pas parler pour ne pas être reconnus). Si la mariée a des soupçons, les participants peuvent changer de place discrètement.

La jarretière

La mariée enfile la jarretière et s'installe au centre de la salle (parfois montée sur une table) en posant le pied sur une chaise. Deux équipent s'affrontent, d'un côté les hommes qui misent pour faire monter la robe et tenter de dévoiler la jarretière, de l'autre les femmes qui misent pour faire descendre la robe. L'animateur jouant le rôle du commissaire priseur pour faire monter les enchères. Les mises peuvent être récoltées dans des récipients type saladiers ou chapeaux, par un ou plusieurs assistants. A la fin du jeu, lorsque la jarretière est découverte, c'est l'homme (et oui, c'est toujours un homme qui gagne !) qui a le plus participé financièrement qui a l'honneur de venir retirer (parfois avec les dents) la jarretière.

Variantes

- En montrant la jambe de la mariée et en faisant monter/descendre la jarretière directement.
- Ce jeu n'étant pas apprécié de tous (rapport à l'argent), il peut être décliné de manière différente, en organisant une tombola ou le gagnant emporte la jarretière, en proposant un jeu questions/réponses aux hommes et aux femmes, les enchères peuvent également être faites sur le bouquet de la mariée.

Tombola pour gagner la jarretière

Récupérer avant le mariage ou au début de la soirée tous les noms des hommes sauf le marié que vous disposez, par table, dans des récipients. Au fur et à mesure de la soirée, des noms peuvent être enlevés si telle ou telle table/équipe perd à un jeu. Des noms peuvent être ajouté également pour les gagnants des jeux afin de multiplier les chances (prévoir pour cela plusieurs exemplaires de noms des hommes). A la fin du repas, regrouper tous les noms puis tirer (vous ou une âme charitable et innocente, un enfant par exemple) au sort le grand gagnant de la jarretière, du bouquet de la mariée ou d'un autre lot.

Jeu du SMS

Pendant la soirée, l'animateur pourra lancer un envoi massif de SMS, personnalisés avec un petit mot gentil, en direction du téléphone de la mariée, du marié ou de la personne qui fête son anniversaire. Au 10ème SMS par exemple (en fonction du nombre total d'invités), la personne à l'origine de ce SMS gagne une danse avec le destinataire.

L'homme aux abdos d'acier



Le jeu de mariage l'homme aux abdos d'acier dure entre 2 à 5 minutes suivant la sportivité des participants et permet à chaque participant de tester ses aptitudes physiques et plus particulièrement ses abdos.

2 équipes (ou plus) de 4 invités prennent place sur 4 chaises disposées en "carré", dossier vers l'extérieur. Avant le top départ du jeu, chaque invité se balance en arrière et vient reposer sa tête sur les genoux du voisin de derrière. Dès que les 4 participants sont stabilisés, les autres invités enlèvent les chaises et le chrono démarre ! A partir de maintenant, les participants doivent rester en équilibre le plus longtemps possible. Donnez plus de challenge en faisant combattre les jeunes contre les plus âgés, les membres des 2 familles, etc.

La surprise est dans 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 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'elph, cravates, chapeau, perruques, foulards, bas, mini jupe, chemises, etc.)

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 !



Cendrillon

Jeu faisant participer un nombre assez importants de convives sans matériel spécifique (éventuellement une boîte assez grande pour récupérer une dizaine de chaussures).

L'animateur demande à une dizaine de femmes dans l'assistance de lui confier une de leurs chaussures. Il appelle ensuite une dizaine d'hommes et leur remet à chacun une chaussure afin qu'il retrouve sa Cendrillon parmi les convives de la soirée... Chaque couple ainsi formé rejoint la piste de danse où tourne en boucle une valse ou un slow.



C'est un jeu qui peut se faire pendant le repas et qui fait participer un nombre variable de personnes. Il est intéressant de faire participer des célibataires ... qui pourraient trouver chaussure à leur pied ...

Les points communs

Les mariés trouveront-ils les points communs entre tous les invités debout ? Avant la soirée, imprimer les 10 points communs ci-dessous sur autant de feuilles qu'il y a de tables. L'animateur devra distribuer une liste à chaque table pour que tout le monde connaisse les affirmations ainsi que leur numéros. Lorsque l'animateur appellera « point commun n°1 levez vous », tous les invités concernés par cette affirmation devront se lever. Les mariés devront donc deviner quel est le point commun entre toutes les personnes debout.

Exemple de points communs

- Point commun n°1 : Toutes les femmes se lèvent
- Point commun n°2 : Toutes les personnes ayant des enfants se lèvent
- Point commun n°3 : Toutes les personnes avec une chemise bleue se lèvent (ou des lunettes...)
- Point commun n°4 : Toutes les personnes ayant moins de 40 ans se lèvent
- Point commun n°5 : Tous les retraités se lèvent
- Point commun n°6 : Toutes les personnes possédant un chien se lèvent
- Point commun n°7 : Toutes les personnes née le mois du mariage
- Point commun n°8 : Toutes les personnes appartenant à la famille du marié se lèvent
- Point commun n°9 : Tous les fumeurs se lèvent
- Point commun n°10 : Toutes les personnes mariés se lèvent (ou les célibataires)
- Dernier point commun : Toutes les personnes heureuses d'être là

Les bandes dessinées

Dans cette petite animation de mariage, les mariés auront un souvenir très amusant de la part de leurs invités. Rechercher (sur Internet, ou à la bibliothèque) avant le mariage deux planches de BD représentant un couple dans la vie quotidienne : par exemple une planche avec un jeune couple ou des jeunes mariés et une planche avec un couple d'âge mûr, de nombreuses années après le mariage (par exemple « Les Bidochons »). Photocopier ou scanner les planches pour pouvoir ensuite effacer les bulles. Faire ensuite autant de photocopies qu'il y aura de tables pour le mariage. Avant le début du repas, l'animateur devra faire une annonce générale pour préciser qu'il va passer distribuer les deux planches, à remplir en collaborant avec les autres invités de la table. Ce jeu à l'avantage de permettre des échanges parmi les invités d'une même table qui ne se connaissent pas tous, en les faisant participer à un petit jeu marrant et sympathique. Et cela laissera un souvenir papier aux mariés. Il faudra bien entendu prévoir des stylos pour chaque table.

Variantes

- Il est possible de récompenser la table ayant produit les planches les plus intéressantes (drôles voire émouvantes), par un lot, le jury étant composé des deux jeunes mariés.
- Pour éviter que cela ne soit trop long vous pouvez le faire avec une seule BD.
- Les prendre en photo, les basculer sur ordinateur et les diffuser sur vidéo-projecteur.

Le jeu du carrosse

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

Qui

Les mariés et les invités

Temps approximatif

20 minutes

Matériel

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



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

Jeux des 12 mois ou des 4 saisons

Le jeu des 12 mois, aussi appelé jeu des chaises musicales, est un grand classique des mariages. Ce sera l'occasion chaque mois pour les mariés de recevoir un petit cadeau de leurs amis et l'occasion d'un bon repas certainement.



Déroulement

1. Préparer la musique de Benny Hill pour diffuser à chaque objet à aller chercher
2. Énoncer les règles du jeu
3. Demander à un « adjoint » de vous aider à enlever les chaises au fur et à mesure (un ado par exemple)
4. Demander à 13 personnes, munies de leur chaise, de venir s'installer en ligne face au public
5. Répéter les règles du jeu
6. Au lancement de la musique, énoncer un objet à aller chercher, « l'adjoint » doit alors enlever une chaise
7. Au retour des invités, repérer celui qui a perdu, remettez lui son gage et lui donner le micro pour qu'il énonce son gage
 - a. en cas de triche, c'est celui qui a triché qui a le gage
 - b. en cas de conflit, remettez une chaise et recommencer la manche
8. Répéter cela jusqu'au grand gagnant et énoncer son gain

Objets à aller chercher

Un caillou, une fleur, une feuille d'arbre, une feuille de papier toilette, un ballon, une montre, une cravate, une chaussette, une chaussure à talon, un tube de rouge à lèvres ou gloss, une carte d'identité, un permis de conduire, une pièce de 1€, une femme mariée, une chaussure du marié/de la mariée...

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.

A savoir

- Règle à imposer : ne pas prendre les objets sur soit même.
- Ne pas demander des objets à risque (tout ce qui se trouve sur les tables par exemple) afin d'éviter les catastrophes
- Variante pour une animation plus courte : jeux des 4 saisons avec 5 personnes et un gage par saison