

IDÉES D'ANIMATIONS

Liste d'animations populaires du moment, pour tous les goûts, pour un mariage, une fête ou un party de bureau.

POUR TOUT TYPE DE SOIRÉE

Trouver son cavalier (jeu des couples célèbres)

Au dos des marque-places seront inscrites des énigmes ou des noms de personnages. L'objectif est de trouver le plus rapidement possible la personne qui a une énigme ou un personnage complémentaire au vôtre parmi les invités. Les 5 ou 10 premiers duos à se présenter à l'animateur gagne un prix prévu à l'avance avec les organisateurs. Cette activité très simple est recommandée pour les groupes qui se connaissant peu, puisque ça aide énormément à briser la glace.

Exemple : « Je suis Mario, tu serais Luigi? Non, moi je suis Garfield et je cherche Odie. »

Quiz personnalisé

Les organisateurs préparent une liste de questions qu'ils aimeraient poser à chacune des tables présentes. L'animateur va de table en table, pose la question choisie à la table désignée et c'est la première personne de la table à avoir la bonne réponse qui remporte un prix.

Exemples de questions pour mariage :

- Où les mariés se sont-ils rencontrés ?
- Quel est le nom de leur chat ?
- Où les mariés iront-ils en lune de miel ?
- Quel artiste ont-ils vu à plusieurs reprises en spectacle ?
- À quel endroit ont-ils échangé leur premier baiser ?

Exemples de questions pour soirée corporative :

- En quelle année a été fondée l'entreprise ?
- Combien de bureaux avons-nous au Québec ?
- Quelles étaient les couleurs du premier logo de l'entreprise ?
- Combien de produits différents produisons-nous ?

Alternative : Quiz musical

Nous ferons jouer un extrait musical à chacune des tables et la première personne de chaque table à nous donner soit le titre ou l'interprète sera le gagnant. Les mariés peuvent choisir une thématique qui leur ressemble, par exemple : Musique de films, thème de téléseries, les années 70...

Une minute pour gagner

Il s'agit de courtes compétitions d'agilité d'une durée d'une minute. La personne la plus avancée dans le défi après la minute est le gagnant.

Exemple de défis :

- Monter la plus haute pyramide de verres de plastique d'une main;
- Retirer tous les M&M rouge d'un plat de bonbons à l'aide d'une paille;
- Faire tomber tous les verres de plastique en utilisant l'air d'un ballon;

Concours de danse

Nous demandons à un volontaire par table de se rendre sur le plancher de danse avant de leur expliquer en quoi consiste le jeu.

Nous ferons jouer 3 courts extraits musicaux et les participants devront nous montrer leurs talents de danse. Les participants devront se forcer pour être les plus déchaînés ou les plus originaux pour gagner. Par élimination, nous garderons les 3 meilleurs pour la grande finale.

On s'éclate

L'animateur donnera un bout de ficelle et un ballon à gonfler à tous les participants, pour qu'ils l'attachent à leur cheville. Au signal, les participants devront faire éclater les ballons des autres participants tout en protégeant le leur. Lorsque le ballon d'un participant est éclaté, il ne peut plus participer, mais doit rester en périphérie pour refermer le cercle sur les participants restants. Le dernier participant avec un ballon intact est le gagnant.

La traversée d'obstacles fantômes

Nous choisirons 1 à 3 participants et allons préparer un parcours à obstacles formé de chaises et d'une barre à limbo qu'il faudra éviter.

Nous proposerons aux participants de faire un premier essai les yeux non bandés pour bien mémoriser le parcours, ensuite ils devront recommencer les yeux bandés, sans savoir qu'entre-temps nous aurons retirés tous les obstacles. L'animateur ou un invité guidera les participants pour les aider à franchir tous les obstacles fantômes en le voyant se tortiller dans le vide sous les encouragements.

Concours de « air guitar »

Pour dynamiser un début de soirée, on demande aux participants de faire semblant de jouer de la guitare, sur un extrait de musique rock & roll, comme si ils étaient une vedette internationale. Les filles participantes seront les juges et détermineront quel guitariste aura fait la meilleure performance.

Le jeu du mime

Nous choisissons 3 personnes parmi les invités et on leur demande de sortir avec nous de la salle pour leur expliquer que nous allons faire un jeu de mime et que les invités devront deviner ce qu'ils miment. Il n'y aura qu'un seul mime à faire (par exemple singe, éléphant, kangourou...). La 1ere personne essaie de faire deviner l'animal aux invités pendant 30 secondes, s'il n'y arrive pas c'est au tour du second et s'il n'y parvient pas, ça sera le troisième qui essaie. Les "mimes" trouveront ça très facile mais, c'est sans savoir que, pendant ce temps dans la salle quelqu'un prévenait qu'un singe, kangourou ou éléphant allait être imité et qu'il fallait absolument faire semblant de ne pas trouver la solution et donner plein de noms d'animaux, sauf le bon.

Le bingo musical

L'animateur remettra à chacune des tables une carte à jouer de style Bingo sur laquelle seront indiqués des titres de chansons. Tout le long du souper, le DJ fera jouer les titres indiqués à intervalles irrégulières et les tables assez attentives pour reconnaître les chansons de leurs cartes et qui auront en premier un Bingo musical se mériteront un prix. Cette activité est pour les groupes qui désirent une activité plus passive durant le souper sans nécessairement couper les conversations aux tables.

Note : nous pouvons ajouter des questions à la grille pour augmenter le niveau de difficulté. (ex: questions sur les mariés ou sur l'entreprise)

Suivez le guide

Les yeux bandés, une personne par équipe de 3 devra récupérer un objet sur le plancher de danse, mais les commandes "droite", "gauche" et "devant" seront remplacés par des termes associés au nom de chacune des équipes. La première équipe qui récupère l'objet gagne.

Exemple :

- Nom d'équipe : "les Expos", droite = circuit, gauche = bâton, devant = marbre.

SEULEMENT POUR MARIAGE

Le micro ouvert (open mic)

Pour remplacer les techniques bruyantes pour faire s'embrasser les mariés, cette activité est très populaire et demeure spontanée pour les invités!

Tout au long du souper, les invités pourront venir au micro, disposé sur un pied à un endroit stratégique, afin de :

- Dédier une chanson pour les mariés;
- Féliciter les nouveaux mariés;
- Raconter une anecdote sur les mariés;
- Répondre à une question sur les mariés;
- Chanter une chanson d'amour pour les mariés;
- Démontrer à deux de quelle façon vous aimeriez qu'ils s'embrassent.

À chaque intervention, les mariés devront nous démontrer leur amour et appréciation face à l'intervention en échangeant un bec. En fonction de votre groupe vous pourrez déterminer à l'avance si vous souhaitez utilisé qu'une méthode ou en jumeler plusieurs.

La chanson des bisous (the kiss song)

Au début de la réception, nous choisirons une musique et chaque fois que l'extrait jouera les mariés devront donner un bec ou poignée de mains à tous les invités de la table que nous nommerons.

Les mariés ont 30 secondes pour le faire, sinon la table pourra déterminer de quelle manière originale ils voudront voir les mariés s'embrasser. Le jeu devient plus difficile et drôle quand l'extrait démarre et que les mariés sont chacun à un coin opposé de la salle.

Célébration des années de couples

Après une réception durant laquelle les mariés se seront embrassé de nombreuses fois, nous demanderons l'aide des invités pour inspirer les mariés pour leurs prochains becs.

Sur une musique romantique, l'animateur demandera aux couples de se lever lorsqu'ils seront concernés par la période de temps donnée et devront montrer simultanément aux mariés comment on s'embrasse, par exemple : "lorsque la passion est encore brulante et que nous sommes en couple depuis moins d'un an".

Les années défileront pour que tous les couples soient visés. S'il y a des anniversaires de mariages ou de couples, c'est le moment idéal pour les mentionner. Par expérience, plus les catégories avancent, plus les couples y mettent un effort supplémentaire pour montrer qu'ils s'aiment encore plus que ceux avant eux.

La course des nouveaux mariés / Course des t-shirts

Avant le début du 1er service, les mariés partent chacun de leur côté et doivent embrasser toutes les personnes de l'autre sexe le plus rapidement possible. Le 1er des deux qui a terminé devient "le boss du couple" pour les prochaines années.

Ce jeu se fait sur une musique joyeuse et rythmée et on indique aux invités qu'ils peuvent prendre parti pour l'un ou l'autre soit en se cachant ou en les retenant. Ce jeu est très rapide et est un bon "brise-glace" en début de réception, surtout après un long cocktail.

Version alternative : La course des t-shirts

Dans cette version, à la place de faire courir les mariés, une demoiselle d'honneur et un garçon d'honneur seront choisis pour représenter les mariés. Les 2 auront en main un t-shirt blanc et un stylo à encre indélébile et devront faire signer tous les invités du sexe opposé le plus rapidement possible. Le premier qui a toutes ses signatures et qui enfiler le t-shirt a gagné. Les t-shirts seront offerts en souvenir aux mariés. Un petit jeu original et également efficace pour briser la glace en début de réception.

Les mariés connaissent-ils bien leurs invités ?

Une liste d'énoncés sera préparée soit par un ami des mariés ou par l'animateur, pour que les mariés n'y aient pas accès. Au début de la soirée, chaque table recevra une copie de la liste d'énoncés pour qu'ils puissent en prendre connaissance. Lors du jeu, l'animateur demandera par exemple : " que toutes les personnes concernées par l'affirmation #5 se lèvent ". Les mariés devront par la suite déterminer ce qui rassemble toutes ces personnes. Courte animation originale pour laquelle tous les invités participent, sans être ridiculisés. Plus la personne qui prépare la liste connaît bien les mariés, plus nous pourrons avoir des affirmations personnalisées.

Exemples d'affirmations :

- Tous ceux qui portent du rouge
- Tous ceux qui demeurent sur la Rive-Nord;
- Tous les collègues de travail d'un des mariés;
- Tous ceux avec qui les mariés ont pratiqué un sport;
- Tous ceux qui portent une cravate...

Cendrillon

L'animateur demande à une dizaine de femmes dans l'assistance de lui confier une de leurs chaussures et l'animateur les place au centre de la piste de danse. Il appelle ensuite une dizaine d'hommes qui prennent chacun une chaussure et partent à la recherche de leur Cendrillon parmi les convives de la soirée. Chaque couple ainsi formé rejoint la piste de danse soit pour que les premiers couples gagnent un prix ou encore ces nouveaux couples doivent participer à une compétition de danse avant de gagner un prix.

Jeu ELLE et/ou LUI (newlywed game)

L'animateur explique aux nouveaux mariés qu'il va leur poser quelques questions auxquelles ils devront répondre en toute honnêteté. Les mariés retirent leurs souliers et en échantent un avec leur partenaire, pour qu'ils en aient un différent dans chaque main, leur permettant de répondre MOI ou LUI/ELLE avec les souliers aux questions qui vont suivre. Les mariés seront dos à dos, assis ou debout, de façon à être bien visible. La majorité des questions seront écrites à l'avance par un proche des mariés ou par l'animateur. Avant que les mariés répondent, nous demandons l'avis des invités à mains levées afin d'obtenir encore plus de réactions.

Ce jeu est un classique que tous ont sûrement déjà vu, mais ça demeure une bonne façon d'en savoir plus sur les mariés, avec une touche d'humour.

Voici quelques exemples de questions :

- Qui fait le plus souvent les repas ?
- Qui fait les meilleurs repas ?
- Qui fait le plus souvent la vaisselle ?
- Qui ronfle le plus ?
- Qui a remarqué l'autre en premier ?

Trouver son conjoint (jeu du mollet)

Nous demanderons à la mariée de se bander les yeux à l'écart des invités. Pendant ce temps, nous ferons assoir en rang une dizaine d'invités dont le marié et une ou deux femmes. Nous leur demanderons de lever leur pantalon jusqu'au genou et d'abaisser leur chaussette. La mariée devra retrouver son mari uniquement en touchant le mollet des concurrents.

Alternative : Trouver la mariée en demandant au marié de toucher les mains ou avant-bras des participantes.

Qui suis-je ?

Nous demanderons à 10 des meilleurs amis d'un des nouveaux mariés d'écrire sur un bout de papier, un court énoncé les décrivant. Le marié ou la mariée pigera les énoncés un à un et devra les associer à chaque participant, sans savoir que 4 des énoncés auront été remplacés par des énoncés cocasses de l'animateur.

Jeu du coq

Choisir trois filles célibataires (jury) et 5 à 6 hommes célibataires. Chaque homme passera devant le jury en faisant de son mieux pour imiter le cri du coq. Après délibérations, les filles éliront un coq. Celui-ci devra à son tour choisir l'une d'entre elles. Toutes les heures, le garçon devra chanter l'heure tandis que la fille devra à ses côtés battre des ailes.