

REPAS ANNIVERSAIRE – Quelques petits jeux à mettre en place

Le jeu des 12 jours :

12 invités, assis au milieu de la salle, doivent se procurer le plus rapidement possible un objet que leur indique le meneur (obligation de se lever de la chaise). Pendant qu'ils courent à travers la salle à la recherche de l'objet demandé on retire une chaise. Le dernier joueur revenu a un gage à exécuter le jour suivant le repas d'anniversaire. Ainsi de suite... jusqu'au gagnant à qui l'enfant on remet un diplôme, un cadeau, une belle photo de vainqueur qui sera exposé dans le centre pendant quelques jours.....

La tombola :

Quelque petit lot, on distribue des billets avec des numéros et on fait un tirage au sort.

Trouver son cavalier :

Au dos des marque-places, inscrire des énigmes. L'objectif est, grâce à l'énigme, de trouver le partenaire de danse pour l'ouverture du bal. Ceci permet aux enfants de se 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).

La Momie :

Choisir 5 binômes avec, de préférence, un grand et un petit. Distribuer des rouleaux de papier toilette à chaque binôme et les « petit » doivent complètement momifier les grands. Le binôme gagnant a droit à un lot, un diplôme, une belle photo de vainqueur qui sera exposé dans le centre pendant quelques jours....

Jeu des bonbons :

Choisir 3 à 4 binômes. L'un des partenaires a les yeux bandés, et va devoir essayer de manger un bonbon qui sera tenu au bout d'une ligne par l'autre partenaire (comme une canne à pêche). On peut garnir le bonbon de pâte à tartiner au chocolat... Prévoir des poches poubelles pour vêtir les participants ainsi que des gants, serviettes et savons afin qu'ils puissent se nettoyer à la fin du jeu. Pédagogiquement, ce jeu est discutable, il ne présente pas trop d'intérêts, mais il existe.

Jeu des Séries TV ou quizz musical :

Le jeu consiste à trouver le nom de la série télé en écoutant un morceau du générique. C'est sympa tout le monde se lève pour crier le nom et que l'animateur le sélectionne comme gagnant. On peut jouer plusieurs fois à deux.

La Basse-Cour :

Choisir 6 binômes. A l'oreille, on leur donne le nom de l'animal qu'ils doivent représenter. On leur bande les yeux et on les « mélange ». C'est au cri de leur animal que les couples devront se reformer. Ils n'auront le droit d'enlever le bandeau qui leur cache les yeux qu'après un baiser et pourront ainsi quitter la piste. Mais l'âne aura perdu son ânesse (elle sera sorti du jeu dès le départ sans que « l'âne » ne soit au courant). L'âne se retrouve ainsi seul à la fin du jeu.

Passage de ballon de baudruche :

Le jeu consiste à se passer un ballon de baudruche de personne en personne sans utiliser les mains, les bras dans le dos. Au départ le ballon sera mis contre la poitrine des deux premiers participants. Une variante de ce jeu et de crever des ballons en les écrasant, poitrine contre poitrine...

Le sac à puce :

Dans un sac mettre des vêtements usagés et sous-vêtements, tous propres, évidemment... Tout le monde danse en rond et se passe le sac de main en main. Quand la musique s'arrête celui qui a le sac doit plonger sa main dans le sac afin de sortir un vêtement sans choisir. Il devra ensuite enfiler obligatoirement ce vêtement. Lorsque la plupart des enfants à un vêtement sur lui le jeu peut s'arrêter et les fous rires sont garantis, notamment pour les sous-vêtements de type soutien-gorge, culotte, chaussettes, ou encore les bonnets, Richard, perruque, lunettes etc. Si le sac est trop lourd, on peut se passer un témoin comme une bouteille d'eau, un bâton, une serviette...

La course à l'orange :

Faire deux lignes de chaises alignées face à face. Sur l'une des filles, sur l'autre des garçons (par exemple). Voilà donc deux groupes de constitués ! Le premier de chaque équipe reçoit une orange sur les genoux. Au top départ, il devra le faire passer à son voisin sans utiliser les mains.

Le chapeau musical :

Réunir un groupe de huit à dix participants 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. On peut donner un petit gage à chaque fois que quelqu'un perd et faire une photo du gagnant.

La chaise musicale :

Disposez en cercle, l'assise de la chaise vers l'extérieur du cercle, autant de chaises qu'il y a de joueurs. Les joueurs prennent place sur des chaises, assis. Lorsque la musique se met en marche, on enlève une chaise. Dès que la musique s'arrête chaque joueur doit s'asseoir sur une chaise. Le joueur qui n'est pas assis a perdu. Il est éliminé. On reprend alors en enlevant une chaise de que la musique commence et ainsi de suite. À la fin il reste deux joueurs pour une seule chaise, c'est en fait le DJ qui choisit le gagnant.

Etc.