

# CLUB 100 JEUX



# LES CONSEILS DE PASQUAL ROMANO

- Préparez votre animation en classant vos cartes et vos accessoires dans l'ordre des tours que vous allez exécuter, pour éviter cafouillage et temps morts.
- Les cartes „Histoires drôles” servent d'intermèdes pour rythmer votre spectacle. Apprenez-les par coeur.
- Faites toujours face au public.
- Les deux atouts de l'animateur: souriez, soyez naturel.
- Les gages donnent du piment à votre représen-

tation. N'en abusez pas: respectez votre public, il vous respectera.

- Vos tours doivent surprendre et charmer le public; entraînez-vous bien pour les réaliser à la perfection.
- Les cartes imprimées ne sont qu'un aide-mémoire pour vous dépanner si vous êtes à court d'idées. Ne les consultez pas sans arrêt: vos tours doivent laisser une impression d'aisance et de légèreté.



## 1. Saute!

**Matériel:**  
la baguette magique

**Participants:**  
1

**Préparation:**  
aucune

**Humour:**  
Vous invitez un spectateur à venir à vos côtés. Vous lui présentez la baguette magique puis vous la posez sur le sol. Montrez-lui que vous, «Animateur», vous savez sauter au-dessus de la baguette. Et assurez-lui qu'il en sera incapable! Il vous rira au nez. Alors vous placez votre baguette au sol contre un mur et vous lui dites: «Allez, saute!» ...Impossible! ...A se taper la tête dans les murs! Mais le public s'amusera bien.

## 2. Retournez-vous

**Matériel:**  
un jeu de cartes

**Participants:**  
1

**Préparation:**  
Posez secrètement 6 cartes quelconques, faces en bas, sur la table et les unes sur les autres. Au-dessus, posez un 7 de carreau face en l'air et sur le tout, le reste du jeu.

**Présentation:**  
Demandez à un spectateur de vous donner un chiffre entre 1 et 20. Ex.: 12, comptez 12 cartes à partir du dessus du jeu et posez-les une à une sur la table faces en bas, formant un petit tas. Arrivé à la 12ème, vous lui demandez de montrer sa carte au public. Pendant ce temps, vous ramassez les 11 cartes qui sont sur la table et vous les remettez sur le reste du jeu que vous tenez en main. Ensuite, vous le priez de remettre sa carte sur le tout sans vous la montrer. Vous coupez le jeu et vous égalisez bien. La carte du spectateur sera automatiquement positionnée en 7ème place après le 7 de carreau. Annoncez que seule sa carte va se retourner dans le jeu grâce à votre passe magique. Eventaillez légèrement le jeu pour que les spectateurs puissent voir une carte retournée, coupez le jeu à cet endroit: «le 7 de carreau» et annoncez: «c'est celle-ci!». Le spectateur tout fier vous dira que non! A vous de crâner en disant que c'était une blague; en effet, cette carte est votre complice, elle vous indique où se trouve sa carte. Comptez 7 cartes suivant le 7 de carreau, la 7ème sera la sienne...

### 3. \_\_\_\_\_

## Qu'est-ce que c'est

**Matériel:**

Divers objets de la maison ou de votre boîte

**Participants:**

le public

**Préparation:**

Cachez dans votre boîte, préalablement vidée, un objet (une boule, une carte, une cuillère etc...)

**Jeu:**

Vous présentez votre boîte fermée. Le public doit deviner l'objet qui est caché à l'intérieur: chaque participant pourra à son tour poser une question à laquelle vous répondrez par oui ou non. Si vous répondez par l'affirmative, le participant qui a posé la question pourra proposer le nom d'un objet.

Le gagnant, celui qui trouvera ce que vous avez caché, aura une carte sourire.

### 4. \_\_\_\_\_

## Passé Passe

**Matériel:**

3 petites balles

**Participants:**

6 ou plus

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Invitez les participants à former un grand cercle de 2 m de diamètre. Vous lancez une balle à un participant, la 2ème à un autre, la 3ème à un autre. Vous les invitez à se passer les balles en les faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui fait tomber une balle est éliminé (le premier qui commet cette faute reçoit une carte gage). Au fur et à mesure que les balles passent de mains en mains donnez des ordres: «Plus vite!» ... «Tous sur 1 pied» ...etc...

Le dernier participant en piste aura une carte sourire, s'il n'a pas perdu la boule!

**Observation:**

Quand il ne restera plus que 3 candidats, vous enlèverez une balle.

### 5. \_\_\_\_\_

## Jeu de la baguette

**Matériel:**

une baguette magique + fiche «baguette magique»

**Participants:**

1

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous donnez la baguette à votre participant et vous lui demandez de citer au moins 10 objets que cette baguette peut symboliser (ex: brosse à dent etc...)

**Observation:**

Vous pouvez appeler d'autres participants mais ils devront attendre leur tour dans une autre pièce pour ne rien voir ni entendre. Le gagnant sera celui qui aura le plus d'imagination, il aura une carte sourire.

### 6. \_\_\_\_\_

## A qui?

**Matériel:**

aucun

**Participants:**

une dizaine

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Invitez les 10 participants à vous rejoindre. Demandez 3 volontaires qui devront bien observer les 7 autres pendant une minute. Quand c'est chose faite, vous leur demandez de se retourner. Pendant ce temps les 7 autres participants vont enlever leurs pulls ou vestes ou chemises et les déposer à terre. Vous mélangez bien le paquet de vêtements. Vous faites retourner le premier volontaire vers les 7 participants déshabillés et alignés. Demandez-lui de restituer telle veste, tel pull, telle chemise... à son propriétaire. A la moindre faute: un gage. S'il fait un sans

faute, il aura droit à une carte sourire. Il quitte la scène. Les participants se déshabillent de nouveau, vous mélangez, et vous faites de même avec le 2ème volontaire, puis avec le 3ème. Quant aux 7 participants qui ont eu la bonne volonté de se transformer en mannequin, vous pouvez éventuellement les récompenser d'une carte sourire.

## 7.

### Vive la chanson

**Matériel:**

aucun

**Participants:**

5 ou 6

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Appelez 5 ou 6 participants et demandez-leur de chanter leur chanson préférée. Le public, après avoir écouté, doit applaudir plus ou moins fort selon la qualité de la prestation. Celui qui est le plus applaudi est le gagnant.

**Observation:**

Bien entendu, il n'y a pas de perdant... Nous ne sommes pas tous des Callas ou des Pavarotti!

## 8.

### L'affaire est dans le sac

**Matériel:**

2 sacs-poubelles vides et une vingtaine de ballons de baudruche gonflés

**Participants:**

2

**Préparation:**

Gonflez tous les ballons

**Jeu:**

Les 2 participants sont debout face au public. A votre signal, Top Départ! chacun devra mettre

dans son sac-poubelle le plus possible de ballons, fermer le sac et vous l'apporter. Vous ouvrez ensuite les sacs, faites les comptes et désignez le gagnant qui a droit à une carte sourire. Le perdant choisira une carte gage... De quoi lui dégonfler le moral!

## 9.

### Attention danger

**Matériel:**

4 chaises et un foulard

**Participants:**

un

**Préparation:**

Renversez 4 chaises, espacées d'environ un mètre les unes des autres

**Blague:**

Invitez un participant. Dites lui qu'il devra franchir les 4 chaises en chevauchant chacune d'elles sans les toucher. Jusque là rien d'effrayant! il exécute l'ordre sans difficulté. Maintenant ça va se corser, vous lui demandez de refaire la même chose les yeux bandés. Le public pourra l'aider en lui criant ce qu'il doit faire (lever la jambe droite... marcher etc...). Vous lui bandez les yeux et le rodéo commence. Sans qu'il soupçonne votre geste, vous retirez silencieusement les chaises et faites signe au public de ne rien dire. Quand le participant arrive là où était la première chaise, criez avec le public: Attention, Stop! lève la jambe droite... plus haut, etc... Le participant se contorsionne pour un obstacle qui n'existe pas, ce qui amuse bien les autres. Conduisez-le ainsi de chaise en chaise (absentes). Quand il arrive au bout du parcours il est fier de lui, vous le félicitez et vous lui débandez les yeux. Il découvrira que les chaises étaient rangées sur le côté... Imaginez sa mine! Récompensez-le quand même d'une carte sourire car il vous a gratifié de quelques minutes de spectacle!

## 10.

### Beau parleur

**Matériel:**

fiche «BEAU PARLEUR»

**Participants:**

1 à 5 maximum

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Le jeu consiste à faire répéter aux participants, individuellement, à haute voix et de plus en plus vite, les phrases qui sont proposées sur la fiche, phrases que vous aurez énoncées lentement au préalable... De quoi perdre son latin... Rires assurés!

**Observation:**

Attention! changez de phrase pour chaque participant et ne leur faites pas lire votre fiche... Ils doivent la retenir!

## 11. — L'orchestre

**Matériel:**

aucun

**Participants:**

6 ou 7

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous appelez 7 participants à vos côtés. Vous demandez à 6 d'entre eux de mimer un instrument de musique (piano, violon...). Chacun fait donc semblant de jouer d'un instrument pendant que le septième les observe. (Attention, les 6 instruments sont différents). Annoncez au bout d'une minute que le participant observateur va se retourner et que pendant ce temps, l'un des membres de l'orchestre va changer d'instrument. A charge pour lui, en regardant à nouveau, de repérer celui qui a changé. S'il se révèle un bon chef d'orchestre en trouvant l'instrument qui a été modifié, il aura une carte sourire; s'il se trompe, en avant la musique pour une carte gage. Vous pouvez continuer le jeu en faisant rentrer dans les rangs le chef d'orchestre qui devient musicien, et l'un des musiciens devient chef d'orchestre.

## 12. — Les statues

**Matériel:**

La K7 audio, morceau N° 3

**Participants:**

5 ou plus

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Chaque participant doit danser sur un rythme assez soutenu dès que vous lancez la musique. Mais attention, au moment précis où vous stoppez la musique, les danseurs doivent arrêter de danser et rester figés sur place dans la position où ils étaient. Personne n'a le droit de bouger pendant la pause, sinon c'est l'élimination. Les participants se retrouveront dans des positions tout à fait étonnantes et burlesques, ce qui fera bien rire le public. Les participants qui ne se seront pas fait éliminer auront une carte sourire... et tant pis s'ils passent pour des tordus!

## 13. — Bonne longueur

**Matériel:**

la corde

**Participants:**

tout le public

**Préparation:**

mesurer exactement la longueur de la corde.

**Jeu:**

Présentez vous face aux spectateurs en tenant la corde d'une main et demandez si l'un d'eux est capable de donner la longueur exacte de la corde. Celui qui trouve gagne une carte sourire.

**Observation:**

A chaque annonce du public, répondez très brièvement afin de ne pas donner d'informations. Pour troubler l'estimation, secouez la corde sur elle-même... arrêtez... recommencez...

## 14. \_\_\_\_\_

### Une chance sur 52

**Effet:**

Un invité choisit une carte dans le jeu, la replace face en bas au-dessus du jeu et coupe celui-ci autant de fois qu'il le désire. Pourtant, sans problème, vous allez nommer cette carte en touchant à peine le jeu.

**Matériel:**

un jeu de cartes

**Préparation:**

aucune

**Présentation:**

Faites mélanger le jeu par votre invité. Lorsqu'il vous le rend, vous faites mine de l'égaliser et vous en profitez pour regarder furtivement la dernière carte, celle qui est sous le jeu (ex: 6 de coeur). Eventaillez les cartes et faites-lui choisir l'une d'entre elles. Demandez-lui de la regarder et de la mettre sur le jeu face en bas. Proposez-lui de couper le jeu autant de fois qu'il le désire. La carte de votre invité viendra donc se placer immédiatement en dessous du 6 de coeur. Lorsqu'il a fini de couper, demandez-lui de tenir le jeu faces en bas et de retourner les cartes une à une face en l'air: dès qu'il arrive au 6 de coeur, vous savez que sa carte est la suivante; tout était dans le coup d'oeil!

## 15. \_\_\_\_\_

### Quel oeil

**Matériel:**

un jeu de cartes

**Participants:**

1 à 5 maximum

**Préparation:**

Sortez de votre jeu 10 cartes et posez-les en vrac sur la table, faces en l'air.

**Jeu:**

Invitez les participants à venir examiner pendant une minute les 10 cartes posées sur la table. Demandez-leur de bien les mémoriser. Vous les invitez ensuite à se retourner, et, pendant ce

temps, vous prenez l'une des 10 cartes que vous placez dans votre poche. A votre signal, un des participants peut se retourner et doit nommer à haute voix la carte manquante (s'il le peut!). Vous reposez la carte que vous aviez subtilisée et vous en prenez une autre. Vous appelez le second participant et vous le soumettez à la même épreuve. Même chose avec le 3ème, le 4ème et le 5ème participant. Chacun de ceux qui auront répondu correctement aura droit à une carte sourire; les autres se verront infliger un gage.

## 16. \_\_\_\_\_

### Les danseurs

**Matériel:**

La K7 audio et 4 balles

**Participants:**

4 couples

**Préparation:**

Sur la K7 audio, choisissez le morceau N° 4

**Jeu:**

Chaque couple coince une balle entre leurs deux fronts. Ils doivent danser jusqu'à la fin du morceau sans faire tomber la balle. S'ils y parviennent, ils choisissent une carte sourire. Ceux qui font tomber la balle sont éliminés et prennent une carte gage.

## 17. \_\_\_\_\_

### Le ni-oui ni-non

**Matériel:**

aucun

**Participants:**

1 à 5 maximum

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Voici un grand classique, qui, bien présenté, amusera à coup sûr la salle. Les participants doivent répondre à vos questions sans jamais utiliser

le oui ou le non. Prenez les participants à tour de rôle et arrosez-les de questions pendant une minute chacun. Chaque gagnant a droit à une carte sourire, chaque perdant a la joie de prendre une carte gage.

**Observation:**

Posez vos questions à un rythme très rapide, ne laissez aucun temps de réflexion. Bien entendu le participant ne peut répondre à chaque fois par le même mot (style: absolument).

## 18. Flair

**Matériel:**

4 balles

**Participants:**

4 maximum

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Demandez à vos participants de se mettre à genoux et de poser les deux mains devant eux sur le sol: position du chien. Vous placez devant chacun d'eux une balle. Le jeu consiste à pousser la balle à l'aide de son nez d'un point de la pièce à un autre point que vous aurez déterminé (environ 5 mètres); le gagnant est le premier arrivé, il a droit une carte sourire... la course continue néanmoins car le dernier aura une carte gage!

**Observation:**

Si un participant touche la balle de la main, il est éliminé et a d'office une carte gage. Quelle vie de chien!

## 19. Décollage

**Matériel:**

2 dés à jouer

**Participants:**

le public

**Préparation:**

aucune

**Casse-tête:**

Vous posez un dé sur la table, l'autre est dans votre main. Vous lancez le défi suivant au public: Comment puis-je soulever le dé qui est sur la table sans le toucher avec la main, en me servant uniquement du dé que je tiens?

Laissez le temps au public de proposer des solutions qui n'en sont pas! Vous, vous savez: il faut mouiller de salive l'une des faces du dé que vous avez en main, vous l'appliquez ensuite sur le dé posé, il adhèrera et vous pourrez le soulever! Joli coup de dé!

## 20. Dansez maintenant

**Matériel:**

la K7 audio

**Participants:**

le public

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Invitez un garçon et une fille à danser sur une musique douce. Lorsque vous arrêtez la musique (toutes les 20 secondes environ) le couple se sépare et le garçon va inviter une autre fille et la fille un autre garçon... relancez la musique... recoupez... les couples se séparent et invitent d'autres cavaliers... Voilà comment faire pour faire danser une salle entière... A bas ceux et celles qui font tapisserie car si l'un d'entre eux refuse de venir danser, il se voit infliger un gage!

## 21. Quel poids?

**Matériel:**

4 feuilles de papier de 10 cm x 29 cm, 4 élastiques et un dictionnaire

**Participants:**  
le public

**Préparation:**  
aucune

**Casse-tête:**

Vous annoncez: «à l'aide de ces 4 feuilles, je peux réaliser un support capable de porter le dictionnaire, sans que celui-ci ne touche la table et sans plier les feuilles» Le public peut alors proposer ses solutions... Attention, ne les mettez pas en pratique car plus de feuilles et plus de dictionnaire... Vous retrouverez un amas de papiers chiffonnés... A moins qu'un petit ingénieur ne trouve la bonne réponse qui lui donnerait droit à une carte sourire. MAIS le roi du casse-tête, c'est vous! Après avoir laissé chauffer les matières grises, vous annoncez la solution: il vous suffit de rouler les feuilles de papier sur elles-mêmes pour former 4 cylindres de 3 cm de diamètre, de maintenir ces 4 rouleaux ensemble avec l'élastique: voilà un superbe pilier formé de 4 colonnes. Vous n'avez plus qu'à poser le dictionnaire religieusement dessus! Vous êtes vraiment un puits de science!

## 22. \_\_\_\_\_

### Complètement marteau

**Matériel:**  
une feuille de papier et un stylo

**Participants:**  
1

**Préparation:**  
écrivez sur la feuille «MARTEAU»

**Présentation:**

Sortez la feuille de votre poche et posez-la sur la table de telle façon qu'on ne voit pas ce qui est inscrit dessus. Invitez un spectateur. Demandez-lui combien font 1 + 1, puis 2 + 2, puis 3 + 3, 8 + 8... Vous n'aurez que de bonnes réponses et surtout félicitez-le. En fait, le but est de stopper chez lui toute réflexion! Sans laisser de pause, vous enchaînez «donnez-moi le nom d'un outil... Il vous répondra par automatisme: «MARTEAU». Vous dépliez ou retournez la feuille qui est sur la table... Vous le saviez! Il sera aussi stupéfait que s'il avait reçu un coup... de marteau sur la tête!

## 23. \_\_\_\_\_

### Les intrus

**Matériel:**  
fiche «INTRUS»

**Participants:**  
3 ou 4

**Préparation:**  
aucune

**Jeu:**

Vous proposez une liste de 6 noms ou 6 chiffres et les participants doivent trouver l'intrus.

**Observation:**

selon la difficulté ou l'âge des participants, vous pouvez annoncer des règles: par exemple, celui qui donne le plus de bonnes réponses est le gagnant et a droit à une carte sourire. Autre exemple: les participants n'ont que 10 secondes pour répondre. Ou encore: celui qui donne trois fausses réponses a un gage, etc...

## 24. \_\_\_\_\_

### A grimper aux arbres

**Matériel:**  
3 bandes de papier de 10 cm x 29 cm – du scotch en rouleau – des ciseaux – un élastique

**Participants:**  
aucun

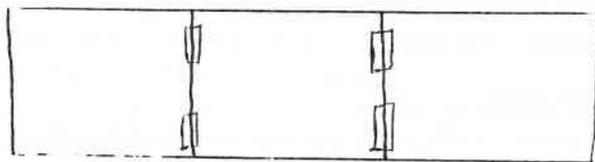
**Préparation:**  
Collez bout à bout les 3 bandes de papier (dessin N° 1)

**Présentation:**

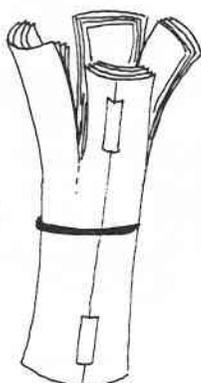
Plus qu'un tour de magie, voilà un joli gag magique! Montrez la longue bande de papier et roulez-la de façon à obtenir un petit rouleau que vous maintenez ensuite avec l'élastique. A l'aide des ciseaux, vous faites 4 incisions verticales de 5 cm à 4 endroits différents du rouleau. Rabattez alors les 4 parties ainsi découpées vers l'extérieur (dessin N° 2). Glissez votre index dans le centre du rouleau et avec votre pouce, tirez tout doucement vers le haut... Apparition d'un gentil petit arbuste (dessin N° 3). Histoire de souhaiter la bienvenue au public, offrez-le à l'un de ses membres.

**Observation:**

Vous pouvez obtenir davantage de couleur: il vous suffit de préparer 3 bandes de papier de couleurs différentes.



1



2



3

## 25. \_\_\_\_\_

### Le grand bond

**Matériel:**

un jeu de cartes

**Participants:**

le public

**Préparation:**

(secrètement), vous placez sur l'as de coeur une carte quelconque, vous égalisez bien ces 2 cartes et vous les tenez en main droite. Le reste du jeu est tenu faces en bas en main gauche.

**Présentation:**

Vous allez sous les yeux inquisiteurs du public faire voyager l'as de coeur dans le jeu. Vous montrez de la main droite l'as de coeur au public (en réalité, vous avez 2 cartes en main). Vous dites: «voici l'as de coeur, je le pose sur le dessus du jeu» (en fait vous avez posé les 2 cartes tenues en main droite). Vous annoncez que vous allez maintenant placer l'as de coeur au centre du jeu. Joignant le geste à la parole, vous prenez

la carte du dessus du jeu (pour le public c'est l'as de coeur, en fait c'est la carte quelconque placée lors de la préparation). Vous placez cette carte au beau milieu du jeu (surtout ne la retournez pas face en l'air). Egalisez le jeu. Passe magique!... Dites que vous sentez l'as remonter dans le jeu. Retournez la carte du dessus: c'est bien l'as de coeur! Quel magnétisme!

## 26. \_\_\_\_\_

### Bon pied bon oeil

**Matériel:**

10 ballons de baudruche gonflés

**Participants:**

10 (même nombre que de ballons)

**Préparation:**

gonflez tous les ballons

**Jeu:**

les ballons sont posés à terre. Vous demandez aux participants de se déchausser et d'enlever leur chaussette uniquement du pied droit. Ils doivent ensuite attraper des ballons un à un en les coinçant à l'aide des orteils du pied droit. Le gagnant sera celui qui aura ramassé un maximum de ballons. Il aura une carte sourire. Celui qui n'aura pas ramassé de ballons aura une carte gage.

**Observation:**

Pour saisir les ballons, les doigts de pied doivent les agripper au niveau du col.

## 27. \_\_\_\_\_

### Plus, toujours plus!

**Matériel:**

Le bloc et un crayon

**Participants:**

le public

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous inscrivez sur le bloc le chiffre 1 et les membres du public vont venir à tour de rôle ajouter un chiffre compris entre 1 et 20 pour augmenter la mise. Mais attention, il ne faut pas atteindre 500. Celui qui atteint cette somme a un gage. Bien entendu, le passage se fait à la queue leu leu dans un ordre obligatoire.

## 28. \_\_\_\_\_

### Le «pas pied peint»

**Matériel:**

le bloc et un crayon

**Participants:**

4

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Le joueur est assis à terre, un pied nu. Devant lui se trouve le bloc. Il doit se coincer le crayon entre les orteils et exécuter les exercices que vous lui imposez (dessins, inscriptions...) Interdit de mettre les mains sur le crayon. Le public donne une note. Puis c'est le tour des autres joueurs; le meilleur gagne une carte sourire et le plus maladroit a un gage.

## 29. \_\_\_\_\_

### Le piège

**Matériel:**

un dé à jouer et une corde

**Participants:**

2 assistants et 3 joueurs

**Préparation:**

Faites un noeud très largement coulant au centre de la corde

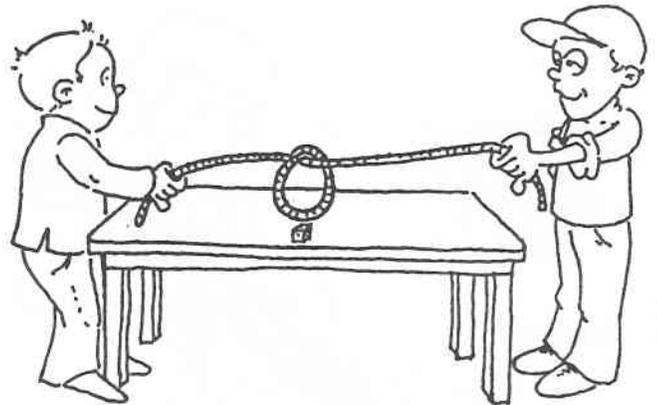
**Jeu:**

Appelez deux participants et demandez leur de tenir chacun une extrémité de la corde. Sur la table, déposez un dé. Les assistants se rappro-

chent de façon à placer le noeud au-dessus du dé. Le premier joueurs s'avance et passe un bras de son choix à travers la boucle pour essayer de saisir le dé... Attention, il doit faire vite car les assistants vont essayer de le prendre au piège en resserrant le noeud. Alors, c'est un gage! Sinon c'est une carte sourire.

**Observation:**

A la place du dé, vous pouvez mettre un bonbon.



## 30.

### Et voilà

**Matériel:**

6 ballons de baudruche non gonflés (2 rouges – 2 jaunes – 2 verts). Les couleurs ne sont pas impératives mais il faut 3 fois 2 ballons de même couleur.

**Participants:**

1

**Préparation:**

(secrète) vous coincez sous votre ceinture, dans le dos, 3 ballons non gonflés (un rouge, un jaune et un vert): retenez bien l'ordre dans lequel vous les disposez. Exemple: à gauche, le jaune; au centre: le rouge et à droite: le vert. Enfilez votre veste ou votre pull pour cacher le tout.

**Présentation:**

Donnez les 3 autres ballons à un participant. Demandez-lui de les disposer dans un certain ordre, sans vous le montrer, et de les mettre dans vos mains, qui sont placées dans le dos. Demandez-lui de revenir face à vous et de vous demander un ballon d'une couleur précise... Vous avez compris, vous ne vous occupez pas des

ballons qu'il vous a remis, vous allez chercher sous votre veste ou pull le ballon correspondant à la couleur demandée (ex: s'il vous dit rouge, vous prenez celui placé au centre). Il peut ainsi vous demander les 3 couleurs dans l'ordre qu'il souhaite et vous sortez la bonne couleur à chaque fois (en même temps, vous en profitez pour cacher les ballons qu'il vous a donnés au début dans votre ceinture pour les faire disparaître... Il n'y verra que du BLEU!

## 31. — Hic...Hic

**Matériel:**  
une bouteille vide

**Participants:**  
1

**Préparation:**  
aucune

**Humour:**  
Placez la bouteille au sol au centre de la pièce. Invitez le participant à poser son index sur le goulot de la bouteille et à tourner autour une dizaine de fois en fixant bien la bouteille. Vous dites «STOP». Vous prenez la bouteille vide et vous priez le participant de rejoindre sa place... Bien sûr il ne marche pas très droit... Alors vous pouvez vous flatter devant tous de savoir enivrer une personne avec une bouteille vide!

## 32. — Transpercé

**Matériel:**  
2 ballons de boudruche gonflés – 2 aiguilles à coudre – du ruban adhésif invisible

**Participants:**  
1

**Préparation:**  
Vous collez secrètement sur un des ballons un morceau de ruban adhésif. Vous placez les 2 ballons l'un à côté de l'autre en repérant bien celui qui a le ruban.

**Présentation:**  
Appelez un membre du public pour vous aider. Donnez-lui un ballon (celui qui n'est pas préparé). Donnez-lui aussi une aiguille et dites lui de faire la même chose que vous: planter l'aiguille dans le ballon. Vous, vous la plantez là où se trouve le ruban adhésif... résultat: son ballon explose et pas le vôtre...

## 33. — Ancestral

**Matériel:**  
un livre, que vous recouvrez d'un papier sur lequel vous aurez inscrit: «MAGIE», et du talc.

**Participants:**  
aucun

**Préparation:**  
Saupoudrez quelques pages d'un peu de talc

**Humour:**  
Ce gag peut être utilisé pendant la présentation d'un tour de magie. Vous annoncez que vous avez oublié la formule magique. Alors vous devez regarder dans votre vieux livre de magie... Vous feuillotez brutalement le livre que vous avez préparé... il en sort plein de poussière!

## 34. — Le fantôme

**Matériel:**  
un grand drap

**Participants:**  
1 + public

**Préparation:**  
Vous placez sous le drap, à l'insu du public, un ami connu de tous (un camarade d'école, une personnalité du village ou même le Père Noël).

**Jeu:**  
Vous annoncez au public que sous le drap se trouve une personne connue de tous. A partir de là, le public peut vous poser des questions

auxquelles vous répondez par OUI ou NON. (A-t-il des cheveux frisés? Est-il grand?...). Le premier qui trouve de qui il s'agit a gagné la carte sourire et le droit d'embrasser le fantôme.

**Observation:**

A défaut d'un grand drap, vous pouvez cacher le fantôme derrière une porte.

## 35. — Et hop!

**Matériel:**

un ballon de baudruche

**Participants:**

un (de façon involontaire)

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Vous appelez une personne sans citer ou montrer quelqu'un en particulier... personne ne se désignera! Prenez un air dépité en annonçant: «Tant pis, je ferai le jeu moi-même!» et vous gonflez votre ballon. Vous mimez une maladresse pour laisser échapper le ballon dans la salle. Le public pense que vous avez raté un tour de magie. Une personne va ramasser votre ballon et aussitôt, vous lui demandez de venir vous le rapporter... Le tour est joué... Vous remerciez la personne et vous lui dites que maintenant qu'elle est face au public elle pourra vous servir de partenaire au jeu suivant! De quoi dérider les plus timides!

## 36. — Blaguons

**Matériel:**

les fiches «Histoires drôles»

**Participants:**

le public

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Entre deux animations, pendant que vos participants se préparent, une petite blague fera l'affaire et détendra l'atmosphère. Mais n'oubliez pas: les plus courtes sont toujours les meilleures!

## 37. — A l'arraché

**Matériel:**

une feuille de papier de 10 cm x 29 cm et une paire de ciseaux

**Participants:**

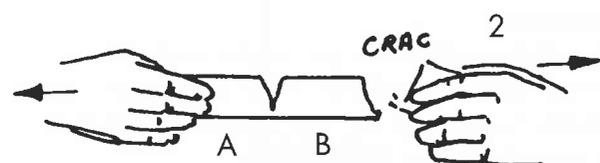
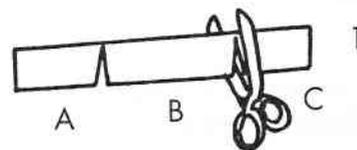
1

**Préparation:**

Découpez 2 fentes d'environ 5 à 6 centimètres de long à 10 cm des 2 côtés (dessin N° 1) Appelons A, B et C les morceaux de part et d'autre des fentes.

**Casse-tête:**

Invitez un participant à tenir la bande de papier entre le pouce et l'index de chaque main: A dans une main et C dans l'autre. Demandez lui de faire tomber la partie centrale (B) de la feuille en déchirant A et C en un seul coup. Impossible: il lui restera toujours soit B et C dans une main et A dans l'autre main, soit A et B dans une main et C dans l'autre. A vous de jouer: vous prenez A dans une main, C dans l'autre et B dans la bouche. Déchirez et ouvrez la bouche: B tombera seule au sol.



# 38. Explosif

## Matériel:

un ballon de baudruche gonflé et une petite aiguille

## Participants:

1

## Préparation:

cachez l'aiguille pincée entre l'index et le majeur de la main gauche. Laissez dépasser seulement la pointe. Tenez le ballon de la main droite.

## Humour:

Demandez à un membre du public de se lever, dites-lui de simuler la forme d'un pistolet avec sa main (en tendant l'index et le majeur et en levant le pouce). Dites-lui de viser le ballon. Posez le ballon sur votre tête et tenez le coincé entre les 2 mains (attention de ne pas le faire éclater!). A trois le spectateur devra tirer. Comptez un, deux, trois et seulement à cet instant appliquez fermement la main gauche sur le ballon pour le faire éclater; discrètement, laissez tomber l'aiguille au sol. Le joueur n'en reviendra pas, quant au public... il sera hilare! Et une carte sourire pour le tireur d'élite!

S'il y parvient... ce qui serait bien étonnant, il a droit à une carte sourire... sinon... vous lui montrez: vous tapez sèchement la main qui tient l'allumette sur la table et elle se brise! A vous bientôt la ceinture noire!



# 39. Karaté

## Matériel:

une allumette

## Participants:

1

## Préparation:

aucune

## Casse-tête:

Vous coincez une allumette de la façon suivante: majeur dessous, index et annulaire au-dessus. Vous invitez un participant à faire la même chose (dessin N° 1) et vous lui dites qu'il doit casser l'allumette sans l'aide de l'autre main et sans bouger les doigts de la main qui tient l'allumette.

# 40. Hop!

## Matériel:

6 jetons ou pièces

## Participants:

1

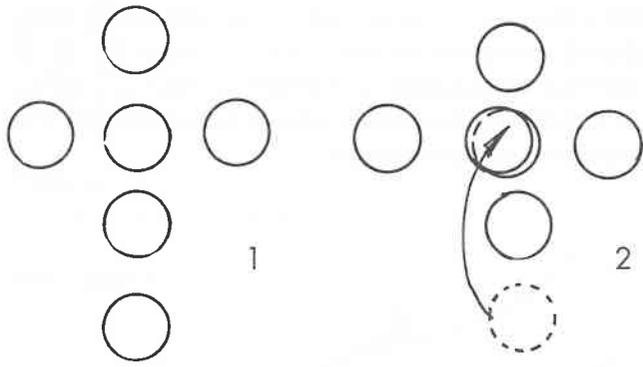
## Préparation:

Vous posez vos 6 jetons en croix (dessin N° 1)

## Casse-tête:

Le participant doit transformer la croix en 2 rangées de 4 jetons en ne bougeant qu'un seul jeton. S'il réussit: il aura une carte sourire, sinon... à vous de jouer!

Vous posez la pièce du bas sur la pièce du milieu... le tour est joué! (dessin N° 2)



## 41. \_\_\_\_\_ C'est l'heure

### Matériel:

un réveil électronique ou mécanique et un foulard.

### Participants:

3 ou 4

### Préparation:

Vous cachez un réveil dans la pièce. Placez le réveil sur alarme, de telle sorte qu'il se mette à sonner.

### Jeu:

Bandez les yeux d'un participant. Demandez-lui de trouver le réveil en se fiant à son ouïe. Vous chronométrez le temps qu'il met. Vous cachez de nouveau le réveil, vous réglez l'alarme et vous faites intervenir le participant suivant, etc... Le gagnant sera celui qui aura mis le moins de temps à trouver le réveil. Il aura une carte sourire. Vous offrirez au dernier une carte gage ou des oreilles d'âne!

### Observation:

Pour éviter toute chute, il ne doit y avoir aucun obstacle entre le réveil et le participant.

## 42. \_\_\_\_\_ Télécommande

### Matériel:

la baguette magique et un foulard

### Participants:

4 ou 6

### Préparation:

Posez la baguette magique sur la table

### Jeu:

Vous groupez les participants par deux, vous avez donc 2 ou 3 couples. Vous annoncez que vous allez bander les yeux d'un joueur de chaque couple à tour de rôle.

Le jeu consistera à aller chercher la baguette magique, qui se trouve sur la table, avec les yeux bandés. Bien entendu, le partenaire va le guider, de la manière suivante: s'il siffle, il doit aller vers la gauche, s'il tape dans les mains: il doit aller vers la droite; s'il tape des pieds: c'est tout droit. Avant de faire commencer le joueur, vous le faites tourner plusieurs fois sur lui-même pour le désorienter. Vous chronométrez le temps qu'il met à trouver la baguette. Le couple gagnant est le plus rapide et a droit à une carte sourire et... à une bise!

## 43. \_\_\_\_\_ Quel As!

### Matériel:

4 as

### Participants:

1

### Préparation:

(secrètement), vous placez 4 as à divers endroits de la pièce et gardez bien en mémoire l'emplacement de chaque as.

Exemple: l'as de coeur sera dans le tiroir de la commode

l'as de pique sera sous une assiette à gâteaux

l'as de trèfle sera sous une bouteille de jus de fruit

l'as de carreau sera sous la nappe

### Présentation:

Annoncez à vos amis que vous allez présenter un tour de télépathie. Demandez un volontaire et invitez-le à vous nommer un as au choix (ex: l'as de pique) Dites que vous saviez qu'il choisirait cet as car vous l'avez caché auparavant.

Demandez-lui de soulever l'assiette à gâteaux, il y trouvera l'as de pique, qu'il montrera à ses amis!... ce qui mérite bien un bravo.

# 44. \_\_\_\_\_

## Quelle Photo!

### Matériel:

la carte du bébé

### Participants:

le public

### Préparation:

Posez l'image contre vous de façon que personne ne voie ce que vous tenez.

### Humour:

Demandez à un membre du public de penser fortement à une personne célèbre qu'il admire particulièrement (chanteur, acteur, homme politique, sportif...) Vous annoncez que vous le saviez car vous tenez son portrait! Le participant est alors sceptique... Demandez-lui d'annoncer son choix: vous retournez le dessin et vous dites «le voici... il y a quelques années, bien sûr!» Le public éclatera de rire... et il aura bien raison... la vie est si courte!

# 45. \_\_\_\_\_

## Les beaux dés

### Matériel:

2 dés à jouer et un bandeau

### Participants:

1

### Préparation:

aucune

### Présentation:

Vous invitez un spectateur à vos côtés. Vous lui donnez 2 dés et vous lui demandez de les lancer sur la table après qu'il vous aura bandé les yeux et que, de plus, vous vous serez retourné. Il suit alors vos instructions. Vous lui dites:

- 1) multipliez le nombre de points indiqué par le premier dé par 2.
- 2) ajoutez 5 à ce résultat
- 3) multipliez ce nouveau résultat par 5
- 4) au montant obtenu, ajoutez le nombre de points figurant sur le 2ème dé.

Le spectateur calcule tout cela silencieusement en s'aidant s'il le veut d'une calculatrice ou d'un

papier et d'un stylo. Le résultat final vous est communiqué... et, stupéfaction générale! vous pouvez annoncer le nombre de points indiqués sur chaque dé. En effet, soustrayez 25 du montant annoncé: le nombre obtenu vous donne un résultat à 2 chiffres, ces 2 chiffres sont les nombres de points de chacun des dés.

Ex: les dés sont jetés: l'un indique 5 et l'autre 3

Voici les calculs du spectateur:  $5 \times 2 = 10$

$$10 + 5 = 15$$

$$15 \times 5 = 75$$

$$75 + 3 = 78$$

Il annonce 78.

Votre calcul mental:  $78 - 25 = 53$ : l'un des dés est un 5, l'autre est un 3.

Bien sûr si le spectateur commence ses calculs avec le 3 et termine avec le 5... Il vous donnera un résultat qui correspond quand même à la bonne combinaison...

# 46. \_\_\_\_\_

## Pair ou impair?

### Matériel:

7 jetons et un foulard

### Participants:

1

### Préparation:

aucune

### Présentation:

Donnez les 7 jetons au participant et demandez lui d'en placer un certain nombre dans sa main droite et un certain nombre dans sa main gauche (ceci à votre insu). Vous avez les yeux bandés et vous lui tournez le dos. Lorsqu'il a terminé, vous restez dos au participant et vous lui faites faire 2 opérations:

– multiplie le nombre de jetons tenus en main droite par 2

– ajoutez le résultat obtenu au nombre de jetons tenus en main gauche.

Demandez-lui de vous dire le total auquel il arrive. Si c'est un nombre pair vous saurez qu'il a un nombre pair de jetons en main gauche et impair en main droite. Si c'est un nombre impair, cela signifie qu'il a un nombre impair de jetons en main gauche et pair en main droite. Pas de problème, vous êtes un vrai voyant.

## 47. \_\_\_\_\_ En tête à tête

**Matériel:**

une balle et une chaise

**Participants:**

3 ou 4 couples

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

un partenaire s'installe sur une chaise, l'autre se tient debout en face, la balle à la main. Le jeu consiste à envoyer la balle sur la tête du partenaire assis. Celui-ci doit la renvoyer d'un coup de tête (interdit de la toucher des mains) autant de fois que possible en un temps défini. Chaque couple fait la même chose à tour de rôle. Le vainqueur est bien sûr celui qui aura donné le plus de bons coups de tête: il aura une carte sourire... Quant aux perdants, ne leur faites pas la tête!

## 48. \_\_\_\_\_ Souffler n'est pas jouer

**Matériel:**

une bougie et un foulard

**Participants:**

3 ou 4

**Préparation:**

Allumez la bougie

**Jeu:**

Bandez les yeux d'un participant, faites-le tourner sur lui-même à 1 mètre environ de la bougie allumée et posée sur la table. Invitez le participant à souffler la bougie: il a un temps bien défini. Vous imaginez... il soufflera dans tous les sens... Vous faites ensuite éteindre la bougie par les autres participants à tour de rôle. Celui qui y sera parvenu aura une carte sourire.

Attention: Soyez vigilant au cours du jeu, veillez à ce que le joueur ne se brûle pas!

## 49. \_\_\_\_\_ Disparu

**Matériel:**

une grande serviette

**Participants:**

le public

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous tenez la grande serviette devant vous de telle sorte qu'elle cache vos jambes jusqu'au sol. Vous démarrez donc du niveau du bassin. Levez une première fois la serviette tout doucement jusqu'à hauteur de poitrine: le public voit vos 2 jambes... Rabaissez la serviette. Alors vous pliez une jambe en maintenant le genou contre l'autre jambe (vous êtes sur un pied). Levez de nouveau la serviette à la poitrine, le public vous voit avec une jambe. Rabaissez la serviette... et la jambe, recommencez le même scénario avec l'autre jambe... Vous pouvez ensuite recommencer en laissant la chaussure au sol, puis l'autre... Rires assurés et bravo à l'équilibriste!

**Observation:**

Il faut vous entraîner pour bien coordonner vos mouvements, le tout doit être harmonieux, vous ne devez pas vous arrêter et la serviette doit bien suivre les mouvements de jambe (par exemple, ne pas montrer le genou plié!). Un conseil: entraînez-vous devant une glace. Si vous ajoutez la variation dans laquelle la chaussure reste au sol, il vous faut des chaussures sans lacets. Vous profitez du moment où vous rabaissez la serviette pour vous aider de l'autre pied pour vous déchausser.

## 50. \_\_\_\_\_ Le rouge et le noir

**Matériel:**

un jeu de cartes

**Participants:**

le public

**Préparation:**

Sortez de votre jeu 8 cartes: 4 rouges et 4 noires.

Posez-les sur la table, faces en l'air, les unes sur les autres, pour former un petit tas ainsi disposé: une rouge – une rouge – une noire – une rouge – une rouge – une noire – une noire – une noire. Retournez le paquet faces en bas sur la table car cette préparation doit rester secrète

**Casse-tête:**

Tenez votre paquet de cartes faces en bas dans votre main. Annoncez que dans ce paquet se trouvent 4 cartes rouges et 4 cartes noires, rangées dans un certain ordre. Vous prenez la 1ère carte du dessus et vous la retournez face en l'air, vous la posez sur la table face en l'air: «c'est une rouge». Prenez la 2ème carte du paquet et placez la sous le paquet, sans la retourner. Vous prenez la 3ème carte en la retournant sur la table, vous annoncez: «C'est une noire!». Elle se met à côté de la rouge. Vous passez la 4ème carte du dessus au dessous du paquet, toujours sans la retourner. Vous retournez la 5ème carte que vous posez face en l'air sur la table à côté des 2 autres: c'est une rouge. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous n'ayez plus de cartes en main. Vous aurez une alignement de 8 cartes: une rouge – une noire – une rouge – une noire – une rouge – une noire – une rouge – une noire. Maintenant vous distribuez à quelques spectateurs 8 cartes, 4 rouges et 4 noires et vous leur demandez de faire la même chose... Ils auront bien des difficultés car ils n'ont pas la carte de la solution.

## 51. **Le mime**

**Matériel:**  
cartes «MIME»

**Participants:**  
1 à 5 maximum

**Jeu:**  
Invitez un à 5 participants à prendre chacun une carte. Ils doivent prendre connaissance du mime qui est indiqué sur leur carte sans le citer à haute voix. A tour de rôle ils exécutent le mime durant une minute au plus afin de faire découvrir le métier, l'animal etc... au public. Si celui-ci trouve, le joueur a droit à une carte sourire, sinon il doit prendre une carte gage.

Bien entendu, durant le mime, aucun son ne doit sortir de la bouche du participant; seuls les gestes sont admis.

## 52. **La récréation**

**Matériel:**  
aucun

**Participants:**  
5, 6 ou plus

**Préparation:**  
aucune

**Jeu:**  
Invitez les participants à venir vous rejoindre: vous allez créer une ambiance de récré avec cris, interrogations, émeutes... et fou rire dans la salle. Quand tous les participants sont là, vous annoncez: «retirez vos pullovers»... Déjà le sourire vire au jaune! Annoncez ensuite: «enlevez vos chaussures», puis «ôtez vos chemises» et enfin: «retirez vos chaussettes». Saisissez alors le tout et formez un gros tas au centre de la piste, mélangez bien le tout... Vos invités se demandent s'ils ont bien fait de venir!... Vous leur demandez de s'aligner face au tas à environ 3 mètres du méli-mélo. A votre signal, ils devront se ruer sur cet amas et se rhabiller avec leur propres effets le plus rapidement possible... Le premier prêt a droit à une carte sourire, et celui qui reste dévêtu le dernier devra prendre une carte gage.

**Observation:**  
Le public pourra pendant l'action soutenir un ou plusieurs participants, ce qui ajoutera à l'ambiance.

## 53. **Mon plus beau tour de cartes**

**Matériel:**  
un jeu de cartes

**Préparation:**  
aucune

**Blague:**  
Vous annoncez à votre public que vous allez présenter votre plus beau tour de cartes. Aussitôt dit, aussitôt fait: vous posez le jeu de cartes au sol et vous tournez autour et répétant: «Voici mon plus beau tour de cartes!»

# 54. \_\_\_\_\_

## Plumes ou poils

**Matériel:**

fiches «PLUMES OU POILS»

**Nombre de participants:**

1 à 6 maximum

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Il s'agit d'énoncer à vos participants une liste d'animaux; chacun à leur tour, ils devront dire si c'est un animal à plumes ou à poils.

**Observation:**

Vous devez laisser un très court temps de réflexion à vos participants pour que ce soit comique. Il y a dans la liste 4 pièges: BARBEAU – CONGRE – LIMANDE – RAIE qui n'ont ni plumes, ni poils... ce sont des poissons, ils ont donc des écailles.

Le gagnant est celui qui a donné le plus de bonnes réponses, il tire donc une carte sourire. Le joueur ayant le moins de réponses exactes tirera une carte gage.

# 55. \_\_\_\_\_

## Attention piège

**Matériel:**

fiche «attention piège»

**Participants:**

1 à 6 maximum

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Les participants sont invités à vous rejoindre. Vous les placez face à vous. Ils doivent obéir à vos ordres. MAIS... seulement lorsque vous commencez par: «VOUS»... Sinon ils ne doivent pas répondre à l'ordre.

EX.: si vous dites: «Vous vous penchez vers l'avant», ils doivent obéir  
si vous dites: «Penchez-vous vers l'avant», ils ne doivent pas bouger.

**Observation:**

Si l'un des participants désobéit, il est exclu. Le dernier en course est le gagnant: il a droit à une carte sourire. Allez vite dans la succession des ordres, ne laissez pas de temps mort et surveillez les moindres gestes.

# 56. \_\_\_\_\_

## Lévitiation

**Matériel:**

une chaise

**Préparation:**

aucune

**Blague:**

Vous demandez à un participant de venir à vos côtés (avec sa chaise). Vous annoncez au public que votre invité, assis sur sa chaise, va devoir se lever quand vous aurez tourné 3 fois autour de lui et pourtant vous n'allez ni toucher à la chaise, ni toucher à votre invité. C'est parti! Vous faites un premier tour en annonçant: «1 tour!», vous continuez «2 tours!», et vous stoppez: suspense... Vous annoncez: «J'ai décidé que le 3ème tour, je le ferai dans un mois!»... éclats de rire dans le public et bien sûr le participant se lèvera car la patience a des limites... et les plus courtes sont les meilleures!

# 57. \_\_\_\_\_

## A qui la chaise?

**Matériel:**

la K7 audio et 6 chaises

**Participants:**

7 (toujours le même nombre que les chaises plus un)

**Préparation:**

sur la K7 audio, positionnez le morceau N° 2

**Jeu:**

Vous placez les chaises en cercle. Les dossiers des chaises sont tournés vers le centre du cercle

(si l'on s'assoit, on tourne le dos au centre du cercle). Lancez la musique, les participants qui sont debout devant les chaises commencent à tourner à la queue leu leu en marchant. Lorsque vous stoppez la musique, chacun doit se trouver une place assise. Mais problème! il manque une chaise. Le joueur qui n'a pas trouvé de chaise est éliminé. On enlève une chaise, et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur: le gagnant, qui aura droit à une carte sourire et qui pourra se reposer ASSIS.

## 58. \_\_\_\_\_ «Avec» interdit

**Matériel:**

aucun

**Participants:**

1 à 5 maximum

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous poserez à chaque participant à tour de rôle une question; celui-ci ne peut jamais utiliser le mot «avec» pour répondre, sinon c'est l'élimination AVEC un gage. Le dernier en piste est le gagnant AVEC une carte sourire.

Exemple de question: Comment vas-tu à l'école?

**Observation:**

Posez vos questions à jet continu et exigez une réponse rapide.

## 59. \_\_\_\_\_ Non Merci

**Matériel:**

la K7 audio, morceau N° 1

**Participants:**

6 ou 7 couples

**Préparation:**

positionnez la K7 audio sur le morceau N° 1

**Jeu:**

Vous faites danser vos participants sur un joli slow et vous donnez à l'un des danseurs votre baguette magique. Durant le slow, il passera la baguette à un autre danseur qui la passera à un autre etc... A un moment, vous arrêtez net la musique; le couple possédant la baguette en main est éliminé. La musique repart, les danseurs aussi et la baguette recommence à voyager de main en main. Vous coupez de nouveau la musique, un couple sera éliminé etc... jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un couple en piste: le gagnant, qui aura droit à une carte sourire.

## 60. \_\_\_\_\_ Touche à tout

**Matériel:**

La baguette magique et un foulard

**Participants:**

5 ou plus

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous bandez les yeux d'un joueur et vous lui confiez la baguette magique. Avec la baguette il doit toucher, caresser, contourner le visage, les cheveux etc... des autres participants qui sont alignés et dire si la personne touchée est un garçon ou une fille. Après avoir passé en revue tous les participants, on comptabilise le nombre de bonnes réponses et le joueur rentre dans les rangs pour laisser sa place à un autre participant à qui on va bander les yeux. Ainsi, tous passeront à leur tour et le gagnant sera celui qui aura le plus de bonnes réponses. Il pourra prendre une carte sourire.

**Observation:**

Bien entendu, lorsque vous aurez bandé les yeux du participant suivant, les autres se mélangent pour ne pas être à leur position initiale.

Si les enfants se connaissent bien on peut lui demander de dire le prénom du camarade qu'il aura scruté. Amitié oblige!

# 61.

## Eclair

**Matériel:**

une bougie et une lampe de poche

**Participants:**

aucune

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Vous allumez une bougie tenue de la main gauche; lorsque vous la soufflez, actionnez discrètement l'interrupteur de votre lampe de poche tenue en main droite pour qu'elle s'allume... Vous savez modifier l'énergie... Faites vous applaudir comme un maître de la magie.

# 62. —

## L'alphabet

**Matériel:**

fiche ALPHABET

**Participants:**

5 ou 6

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous demandez à un participant de vous nommer un chiffre entre 1 et 26 compris. Vous verrez sur votre fiche que ce chiffre correspond à une lettre de l'alphabet et à une question qui lui correspond. Si la réponse est correcte: carte sourire. Si le participant ne peut répondre: carte gage. C'est le B.A.BA du jeu!

# 63. —

## Quel pied!

**Matériel:**

5 ballons de baudruche

**Participants:**

5

**Préparation:**

Gonflez les 5 ballons

**Jeu:**

Délimitez un parcours autour de la salle. Chaque participant se déchausse un pied, enlève sa chaussette et se coince un ballon gonflé entre les orteils. En sautant sur le pied chaussé, il doit parcourir le tracé choisi. Bien sûr, s'il fait éclater le ballon, il est éliminé avec en prime une carte gage. Le premier arrivé est le gagnant et repart avec une carte sourire. Le dernier a une carte gage et les autres ont le droit de s'envoler à leurs places après s'être rechaussés.

# 64. —

## C'est quoi?

**Matériel:**

la K7 audio (morceau N° 5) et la fiche «C'EST QUOI?»

**Participants:**

le public

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Au fur et à mesure de l'avancement du morceau N° 5, les spectateurs doivent reconnaître les bruits qu'ils entendent. Les participants qui auront découvert au moins 3 bruits reçoivent une carte sourire.

**Observation:**

Demandez au public de lever la main avant de donner la réponse, sinon que de bruit, que de bruit! Allez dans l'ordre précis donné dans le morceau N° 5.

# 65. —

## Rayon X

**Matériel:**

un jeu de cartes

**Participants:**

le public

**Préparation:**

Avant l'arrivée du public, choisissez-vous un complice avec lequel vous conviendrez du code suivant: s'il ouvre la bouche, la carte est rouge et s'il ferme la bouche, la carte est noire.

**Présentation:**

Donnez votre jeu de cartes à mélanger par un membre du public. Reprenez le jeu et tournez-le vers le public de telle sorte qu'il voie les faces des cartes. Annoncez que sans voir les cartes, vous êtes capable de deviner la couleur de chacune. Saisissez une carte, sans la retourner vers vous... jetez un coup d'oeil sur votre complice, et surtout sur les mouvements de sa bouche... Vous pouvez annoncer la couleur de la carte au public. Vous pouvez recommencer l'expérience plusieurs fois... jusqu'à ce que vous passiez pour un excellent medium!

## 66. \_\_\_\_\_

### Dring - Dring

**Matériel:**

La baguette magique

**Participants:**

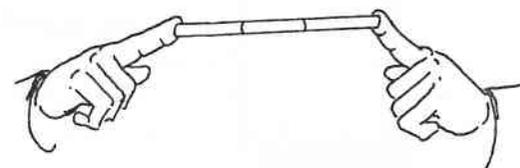
1

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Appelez un participant et demandez-lui de tenir la baguette magique coincée horizontalement par le bout de chacun de ses index. Exigez le calme dans l'assistance, écartez-vous et demandez au participant de répéter plusieurs fois: DRING... DRING... plus fort... DRING... DRING..., alors, vous vous approchez de lui et vous prenez la baguette magique comme s'il s'agissait d'un combiné de téléphone et vous dites: «ALLO, j'écoute...» RIRES ASSURES... Une solution économique pour un «accro» du téléphone!



## 67. \_\_\_\_\_

### T'es gonflé

**Matériel:**

5 ou 6 ballons de baudruche

**Participants:**

le même nombre que de ballons

**Préparation:**

Vous attachez à l'une des chevilles de chaque participant une ficelle de 40 cm environ au bout de laquelle est noué un ballon gonflé.

**Jeu:**

Bonjour l'ambiance! Chaque participant doit, à l'aide de son pied libre, crever le ballon des autres; le vainqueur sera celui qui restera le dernier avec son ballon gonflé, il aura droit à une carte sourire. Bien entendu, dès qu'un participant a son ballon crevé, il doit se retirer du jeu, car s'il creve un autre ballon alors que le sien est crevé, il se voit attribuer une carte gage.

## 68. \_\_\_\_\_

### Les gonfleurs

**Matériel:**

5 à 6 ballons de baudruche

**Participants:**

Le même nombre que de ballons

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

A votre signal, tous les participants commencent à gonfler leur ballon. Le premier qui réussit à le faire exploser est gagnant: il a droit à une carte sourire... histoire de reprendre son souffle!

## 69. \_\_\_\_\_

### La chemise du capitaine

**Matériel:**

une feuille de papier journal

## Participants:

1

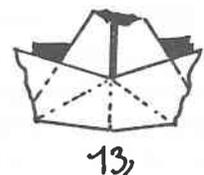
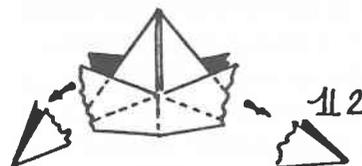
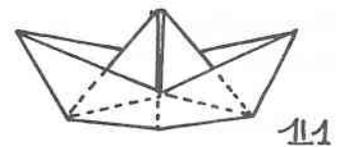
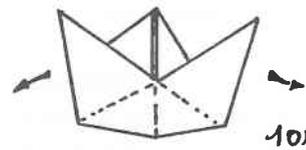
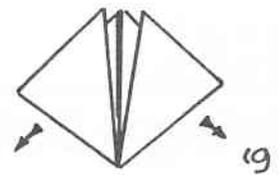
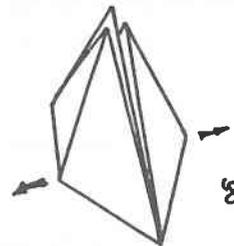
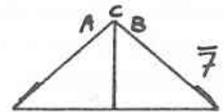
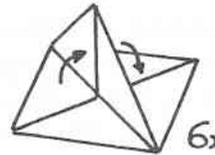
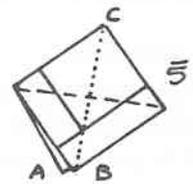
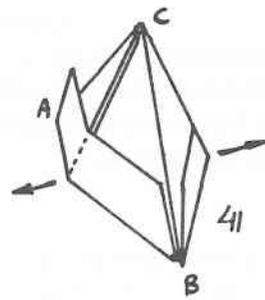
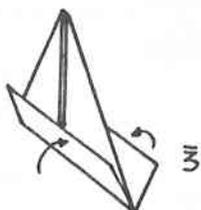
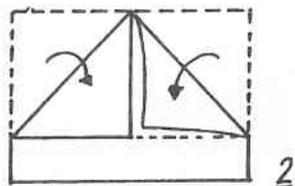
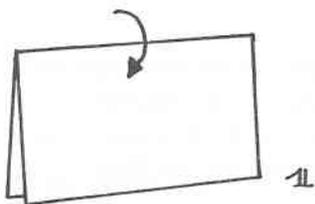
## Préparation:

Fabriquez le bateau en suivant les dessins ci-après:

- 1) Pliez la feuille en 2
- 2) Rabattez les 2 angles supérieurs
- 3) Relevez les bandes inférieures et pliez les chacune de leur côté (3)
- 4) Ouvrez le pliage, vous avez un semblant de chapeau! Aplatissez-le pour que les pointes A et B se superposent. Vous avez un carré (5)
- 5) Ramenez les pointes A et B chacune de leur côté sur C
- 6) Ouvrez une nouvelle fois le pliage comme un chapeau, puis aplatissez.
- 7) Au sommet, pincez chaque côté entre le pouce et l'index (10)  
Tirez délicatement et... vous obtenez le petit navire (11)

## Humour:

Invitez un participant. Racontez-lui l'histoire du capitaine malheureux et de son navire: «Une tempête dans la mer du Nord précipite le navire contre un écueil!» (vous tapez le bateau contre le ventre du participant et vous déchirez l'avant du bateau) «De nouveau, le navire est jeté contre un autre récif» (vous tapez le bateau dans le dos du participant et vous déchirez l'arrière du bateau car la poupe est démolie). «Pauvre navire, voilà que maintenant son mât est arraché» Vous tapez le bateau sur la tête du participant et vous arrachez la pointe du bateau (FIG. 13). «Il ne reste rien de ce navire, le capitaine est malheureux, il n'a plus rien»... «Mais si! il n'y a pas laissé sa chemise!» A ce moment vous dépliez les restes du bateau pour la montrer au public! (FIG. 14).



## 70. **Picasso**

**Matériel:**

Le bloc et un feutre

**Participants:**

4 ou plus

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Les participants vont jouer à tour de rôle. Vous présentez le bloc et le feutre au premier après y avoir griffonné courbes, traits, cercles, selon votre imagination. A partir de là, le joueur doit terminer le dessin de façon à obtenir une représentation concrète (visage, voiture, paysage...) Bien sûr, le temps imparti à chaque participant est identique. Les suivants jouent à leur tour. Le meilleur aura une carte sourire, le plus mauvais aura un gage.

## 71. **Une bonne mémoire**

**Matériel:**

Le bloc et un crayon

**Participants:**

3 couples

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Demandez au garçon d'examiner avec attention sa jolie partenaire pendant 30 secondes... cela fait, vous confiez l'ardoise à la fille, elle doit la tenir devant son visage et le garçon doit dessiner son portrait en 2 minutes. Le temps terminé, faites retourner l'ardoise et le public donne son verdict en annonçant une note. Ensuite, vient le tour du 2ème puis du 3ème couple. A chaque fois, arrangez-vous pour que l'ardoise ne soit pas à la vue du public avant la fin du temps. La surprise n'en sera que meilleure et les rires plus forts!

## 72. **Quelle histoire**

**Matériel:**

Imaginez ou cherchez dans un de vos livres, un passage d'une vingtaine de lignes riche en détails (style: Sophie, qui avait **8 ans**, portait une robe **rouge** pour aller chez sa tante **ALINE** le dimanche. Elle y jouait **du piano** etc...)

**Participants:**

1 à 5 maximum

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous lisez à haute voix et lentement l'histoire. Ensuite vous posez des questions très précises. Les participants doivent y répondre le plus vite possible. Si l'un d'eux donne une mauvaise réponse, il est éliminé avec en prime un gage. Le dernier en piste est le gagnant et aura une carte sourire. Jouez les conteurs de charme!

## 73. **La brouette**

**Matériel:**

aucun

**Participants:**

un nombre pair de joueurs

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Les joueurs se groupent deux par deux. Chaque duo forme une brouette ainsi: l'un prend les chevilles de l'autre, qui pose les deux mains au sol et tient en équilibre. A vous de déterminer le circuit à courir, de donner le top départ. La première brouette qui arrive au but a gagné et mérite bien une carte sourire!

## 74. **Les quatre coins**

**Matériel:**

une craie

**Participants:**

5

**Préparation:**

délimitez un carré au sol de quelques mètres de côté (5 mètres env.) et tracez les deux diagonales du carré.

**Jeu:**

4 joueurs se placent chacun dans l'un des coins, le cinquième se place au centre des deux diagonales. A chaque fois que vous donnez le signal, les 4 joueurs doivent changer de coin, en sachant que le joueur qui est au centre va essayer de prendre un coin libéré. La rapidité est donc de rigueur. Vous décidez, par exemple, de donner 10 signaux: celui qui est au centre du carré à la fin a perdu et prend une carte gage.

## 75.

### Saute

**Matériel:**

une baguette magique et 5 ballons de baudruche gonflés.

**Participants:**

5

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Un à un, les participants doivent aller de la ligne de départ à la ligne d'arrivée (que vous aurez déterminées au préalable) en faisant sautiller leur ballon de baudruche sur la baguette magique. Celui qui réalise l'épreuve le plus rapidement a gagné; attention: chaque fois que le ballon tombe, c'est une pénalité de 5 secondes. Le gagnant a en cadeau une carte sourire et son ballon!

## 76.

### Plus 2

**Matériel:**

une feuille de papier et 7 jetons

**Participants:**

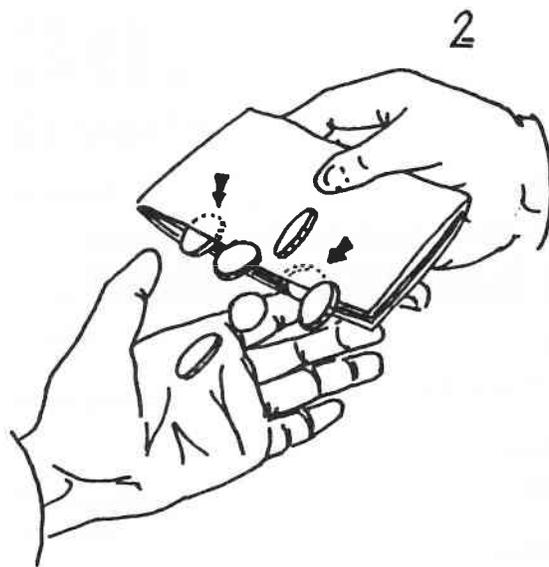
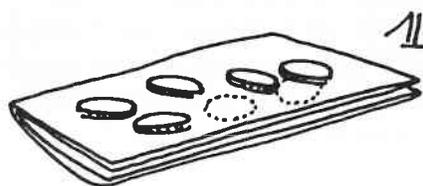
1

**Préparation:**

Pliez la feuille en 4 et placez 2 jetons dans les plis. (dessin N° 1)

**Présentation:**

Placez 5 jetons au dessus de la feuille que vous tenez sur votre main comme un plateau. Le public ignore bien sûr que 2 jetons sont à l'intérieur. Appelez un participant, demandez lui de compter les jetons se trouvant sur la feuille et d'ouvrir la main. Vous basculez le tout dans la main du participant. Vous lui dites de refermer très vite la main (dessin N° 2.). Passe magique... Le public pense que 5 jetons sont dans sa main. Vous lui faites compter... Il y en a 7... et pourtant, il ne voit pas double.



## 77.

### De toutes les couleurs

**Matériel:**

un stylo et une feuille de papier

**Participants:**

aucun

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Présentez à vos amis votre stylo bleu et annoncez leur qu'il est magique! En effet, il peut écrire de n'importe quelle couleur selon les désirs du public. Demandez au public de vous donner une couleur au hasard, par exemple «rouge»... Pas de problème, vous prononcez la formule magique: SAM BILI DAM! et vous écrivez sur votre feuille «ROUGE»... Montrez le résultat au public... le tour est joué.

# 78.

## La trottinette

**Matériel:**

une boîte d'allumettes

**Participants:**

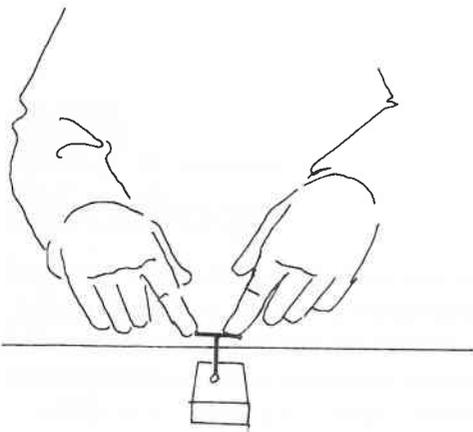
1

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Présentez ce gag d'une manière très sérieuse au départ et même un peu tragique. Demandez à un participant de tenir une allumette horizontalement en équilibre sur une allumette verticale qui elle-même est posée sur la boîte, et ceci à l'aide des 2 mains. BRAVO! Il y parvient! Maintenant, vous corsez la difficulté, vous lui demandez de lever la jambe gauche et de la bouger d'avant en arrière (il s'exécute)... A cet instant vous pouvez bien rire en lui disant que c'est très bien de faire encore de la trottinette à son âge! Pour avoir fait rire tout le monde, il a bien droit à une carte sourire.



# 79.

## Voyage

**Matériel:**

2 jetons de couleur identique et une boîte d'allumettes.

**Participants:**

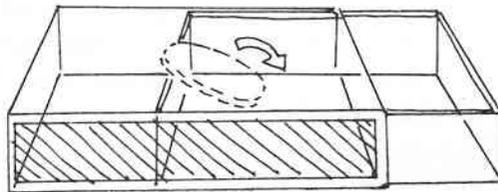
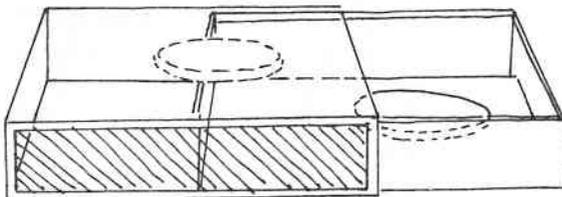
1

**Préparation:**

Cachez un jeton secrètement au fond de la boîte, coincé entre le tiroir et le couvercle (dessin N° 1)... Laissez le tiroir entrouvert et déposez l'autre jeton au fond du tiroir.

**Présentation:**

Invitez votre participant à saisir le jeton se trouvant à l'intérieur de la boîte (celui-ci ignore la présence de l'autre jeton coincé). Refermez la boîte ce qui entraîne la chute du jeton coincé (dessin N° 2). Posez la boîte sur la table. Saisissez le jeton du participant et placez le dans votre poche. Passe magique... Formule magique «SAM BILI DAM»... Dites que le jeton est passé de votre poche dans la boîte... Le participant peut vérifier: il ouvre la boîte et y trouve le jeton.



# 80.

## L'étau

**Matériel:**

un jeton

**Participants:**

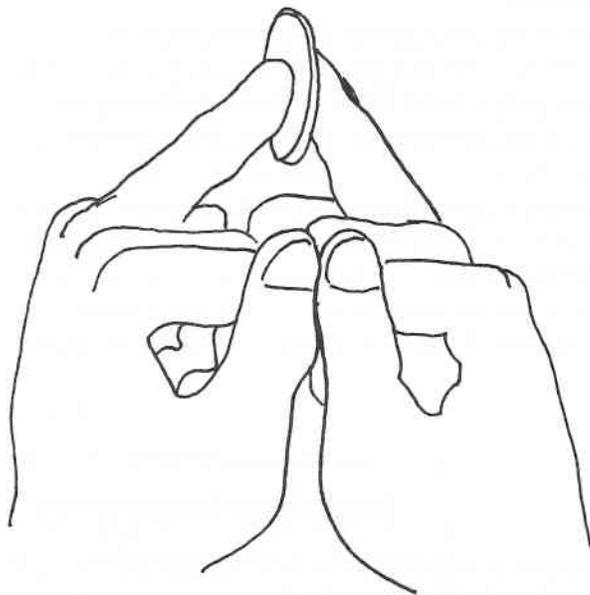
1

**Préparation:**

aucune

**Présentation:**

Placez un jeton coincé entre les bouts des 2 annulaires de votre participant, les autres doigts devant être pliés et se toucher aux jointures; les pouces, eux, sont l'un à côté de l'autre (dessin). Dites au participant qu'il doit faire tomber la pièce en écartant les 2 annulaires sans séparer ses 2 mains, après que vous ayez fait quelques passes magiques... Même s'il possède une grande dextérité, vous verrez qu'il sera totalement paralysé... Mission non accomplie!



## 81. \_\_\_\_\_

### Quelle main!

**Matériel:**

un dé à jouer

**Participants:**

5

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous présentez aux participants, qui sont alignés, un dé à jouer. Vous placez ensuite ce dé dans votre dos. Vous promenez le dé d'une main à

l'autre, toujours dans votre dos, puis vous vous placez devant le premier candidat et vous lui demandez dans quelle main est le dé. S'il trouve, il reste, sinon, il est éliminé. Vous agissez ainsi avec chacun des participants et le dernier en piste aura une carte sourire.

## 82.

### L'ABC

**Matériel:**

La carte sur laquelle est écrit «l'abc»

**Participants:**

5 ou 6

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Tout le monde pense connaître l'alphabet et pourtant... Au premier candidat, vous donnez une lettre au hasard, «L», vous lui demandez la lettre qui précède... il n'a que deux secondes pour répondre. S'il répond correctement, vous passez au deuxième candidat et vous lui posez une autre «colle»... vous continuez ainsi. Si un candidat se trompe, il est éliminé... le dernier en piste a gagné, avec en prime une carte sourire.

## 83. \_

### Certitude

**Matériel:**

un jeu de cartes

**Participants:**

7

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous mélangez votre jeu de cartes. Vous retournez la première carte face en l'air. Vous la présentez au premier joueur et vous lui demandez si la carte suivante aura une valeur supérieure ou inférieure à celle-ci; retournez cette carte. S'il a

bon, vous passez au joueur suivant et agissez de même, sinon, il est éliminé et vous passez au joueur suivant. Le dernier en ligne gagne une carte sourire.

## 84. — Impossible

**Matériel:**

un jeu de cartes.

**Participants:**

un

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Demandez au participant s'il connaît la valeur des cartes, il vous répondra bien sûr que oui. Vous lui annoncez qu'il se trompe et que d'ailleurs vous allez le lui prouver. Retirez du jeu que vous tenez en main gauche, face en bas, une carte quelconque et, sans la retourner, présentez la lui... Il ne peut pas vous dire la valeur de la carte... Moralité, vous aviez bien raison!

## 85. — La momie

**Matériel:**

3 rouleaux de papier hygiénique.

**Participants:**

3 couples, soit 3 garçons et 3 filles.

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Donnez un rouleau de papier hygiénique à chaque fille. A votre signal de départ, elle devra emballer son partenaire, le plus joliment possible, de la tête au pied sans laisser un bout de vêtement apparent. Le couple gagnant est celui qui réussira le plus vite une momie parfaite. A vous de leur offrir une carte sourire.

## 86. — Cache-tampon

**Matériel:**

un objet de votre choix, petite cuillère, peigne, pièce, dé etc...

**Participants:**

tous

**Préparation:**

Vous placez à l'insu des joueurs l'objet dans la pièce, bien caché.

**Jeu:**

Les joueurs sont invités à retrouver l'objet que vous avez caché et, au cours des recherches, vous les aidez individuellement en disant: «tu chauffes» lorsque le joueur se rapproche de l'objet ou: «tu brûles» si celui-ci est tout près, ou «tu refroidis» s'il s'en éloigne, enfin: «tu gèles», s'il en est très éloigné. Celui qui trouve remporte une carte sourire et... éventuellement l'objet!

## 87. — L'équilibriste

**Matériel:**

une craie et un foulard

**Participants:**

6

**Préparation:**

Tracez sur le sol une longue ligne pour symboliser le fil d'un équilibriste.

**Jeu:**

Placez le premier participant à l'origine du trait de craie. Bandez lui les yeux, faites le tourner sur lui-même et demandez-lui d'avancer sur «le fil» pour se rendre de l'autre côté de ce tracé. Attention, à chaque fois que le participant pose un pied à côté du fil, vous faites une marque. Le vainqueur sera celui qui sera parvenu à l'autre bout avec le moins de marques au sol. Il recevra sa carte sourire.

## 88. \_\_\_\_\_

### Matérialisation

**Matériel:**

2 jetons

**Participants:**

aucun

**Préparation:**

Placez dans chacune de vos manches un jeton et tenez les bras légèrement pliés afin de ne pas faire tomber les jetons.

**Présentation:**

Montrez vos mains vides au public, abaissez naturellement le bras gauche pendant que vous attirez l'attention sur votre main droite (le jeton gauche tombe ainsi dans votre main gauche). Puis levez le bras gauche et montrez que vous avez fait apparaître un jeton. Profitez de ce moment pour baisser le bras droit et faire tomber le jeton en main droite. Vous pouvez montrer ensuite vos deux jetons mystères.

## 89. \_\_\_\_\_

### Dancez maintenant

**Matériel:**

6 feuilles de papier journal, la cassette (morceau N° 3)

**Participants:**

6

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous disposez au sol 6 feuilles de papier journal. Sur chaque feuille, un participant doit se placer. A votre TOP DEPART, vous lancez la musique. Chaque participant doit danser sur sa feuille et ne peut en sortir, sinon, il est éliminé. Lorsque vous arrêtez la musique, il doit plier sa feuille en 2 et recommencer à danser avec la musique. Vous continuez ainsi plusieurs fois à faire plier la feuille des participants. Celui qui restera en piste le dernier, c'est à dire, celui qui aura le plus d'équilibre et qui sera donc bon danseur aura gagné et recevra non pas une médaille mais une carte sourire.

## 90. \_\_\_\_\_

### Pas à pas

**Matériel:**

une dizaine de feuilles de papier cartonné  
format: 21 cm x 29,7 cm

**Participants:**

5

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous donnez à chaque participant 2 cartons. Au top départ, ceux-ci doivent parcourir une distance que aurez déterminée, le plus vite possible et de la manière suivante: à chaque pas, le participant met un carton devant lui pour y poser le pied, reprend le carton de derrière pour le poser devant et progresser ainsi. Le vainqueur est le premier arrivé, il a droit à sa carte sourire. Mais si un participant pose les pieds en dehors de ses cartons, il a une carte gage.

## 91. \_\_\_\_\_

### L'addition s.v.p.

**Matériel:**

2 dés à jouer

**Participants:**

5

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous donnez 2 dés au premier participant, il les lance; vous totalisez ce qu'indiquent les dés et annoncez la somme obtenue. Même chose avec le deuxième, puis le troisième... chaque participant aura donc un total. Le gagnant est celui qui a réalisé le meilleur score, il tire une carte sourire et le plus petit score est celui du perdant qui se voit dans l'obligation de prendre une carte gage.

## 92. \_\_\_\_\_

### A la une

**Matériel:**

un journal et 5 ou 6 stylos.

**Participants:**

5 ou 6

**Préparation:**

Préparez autant de feuilles de papier journal que de joueurs (5 ou 6)

**Jeu:**

Donnez à chaque participant une feuille et un stylo. A votre signal de départ ceux-ci doivent entourer tous les mots commençant par «D». Une minute leur est impartie. Le gagnant est celui qui a entouré le plus de mots correspondant à la consigne. Il gagne une carte sourire. Le perdant... le plus lent... qui a entouré le plus petit nombre de mots a une carte gage. Cependant si un joueur commet une faute et entoure un mot qui ne commence pas par «D», sa pénalité consiste à lui décompter un mot bien entouré.

## 93.

### Fil à fil

**Matériel:**

une bobine de fil blanc et une aiguille.

**Participants:**

un ami au hasard de la fête.

**Préparation:**

Glissez dans votre poche intérieure de veste ou dans la poche de votre pantalon, une bobine de fil blanc. Enfilez l'extrémité du fil libre et passez le fil au travers de votre revers de veste, laissez dépasser 3 cm de fil environ, enlevez l'aiguille.

**Humour:**

Vous arrivez à une soirée BC BG, vous tomberez forcément sur une âme gentille qui vous fera remarquer que sur votre élégante tenue se trouve un fil disgracieux. Cette charmante personne se fera un plaisir de vous l'enlever... Mais quelle sera sa déconvenue quand elle s'apercevra que ce fil est sans fin...

## 94. \_\_\_\_\_

### Quelle vie de chien!

**Matériel:**

aucun

**Participants:**

1

**Préparation:**

aucune

**Humour:**

Vous êtes attablé avec des amis ou la famille... Chacun raconte des histoires, des anecdotes... C'est alors que vous expliquez que vous avez rencontré dernièrement une voyante qui a lu dans votre main votre passé et non votre avenir... Elle y a lu qu'avant d'être un homme, vous étiez un chien! Vous expliquez que vous ne l'avez pas crue. «C'est alors», dites-vous, «que cette dame m'a demandé de toucher mon épaule droite et de constater que mon os était différent de celui de l'épaule gauche parce que tout simplement c'est un os de chien.» Bien entendu, vos amis vont sourire. Alors choisissez l'une des charmantes dames de la table et demandez lui de venir toucher votre épaule. Au moment où elle effleure votre épaule, retournez vous brutalement et aboyez! Elle sera verte de peur puis morte de rire!

## 95. \_\_\_\_\_

### Passé passe

**Matériel:**

4 balles et 8 petites cuillères

**Participants:**

8 (4 garçons et 4 filles si possible)

**Préparation:**

Les garçons se trouvent debout face aux filles. Les 8 participants ont les mains derrière le dos et une petite cuillère dans la bouche (le manche serré entre les dents). Dans les cuillères des garçons, vous déposez à chacun une balle.

**Jeu:**

A votre signal, le jeu commence: les garçons doivent déposer leur balle dans la cuillère de leur partenaire sans se servir des mains et sans la faire tomber. Le premier qui réussit a une carte sourire puisqu'il est l'heureux gagnant. Cette carte sourire s'adresse aussi à sa partenaire car l'exploit n'a pas été réalisé seul! Celui qui fait tomber sa balle a une carte gage (mais pas la partenaire: galanterie oblige!) et le couple est éliminé.

## 96. \_\_\_\_\_ Grand couturier

**Matériel:**

Plusieurs journaux et du scotch

**Participants:**

4 couples (4 garçons et 4 filles)

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

A votre signal, et dans un temps déterminé, chaque garçon doit confectionner une belle jupe ou une robe ou un pantalon. Libre choix... avec le papier journal, en faisant tenir le tout avec du scotch pour sa jolie partenaire. Une fois la séance d'essayage terminée, vous faites voter le public... Le meilleur couturier reçoit une carte sourire, ainsi que le plus joli mannequin... cela va de soi!

## 97. \_\_\_\_\_ Le journaliste

**Matériel:**

un journal

**Participants:**

5

**Préparation:**

Retirez 5 feuilles du journal et notez sur un papier une phrase se trouvant sur chacune de ces feuilles.

Exemples: première feuille: Rue de la paix  
deuxième feuille: L'homme était grand  
troisième feuille: La voiture roulait vite  
quatrième feuille: la pluie tombait abondamment  
cinquième feuille: La montagne était très enneigée.

**Jeu:**

Donnez à chaque participant une feuille de journal. Vous annoncez les 5 phrases. Les participants les cherchent dans leur texte. Le premier qui trouve gagne une carte sourire et peut se vanter d'avoir des talents de détective!

## 98. \_\_\_\_\_ Le corbillon

**Matériel:**

aucun

**Participants:**

tout le monde

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Tous les joueurs forment le cercle et se posent, à tour de rôle, la même question: «dans mon corbillon, qu'y met-on?» Il faut répondre très vite par un objet qui se termine par ON: marron, jupon, talon, cochon, bouton...

Les joueurs qui ne répondent pas immédiatement ou répètent un mot cité sont éliminés. Le dernier en piste gagne un SOURIRE!

## 99. \_\_\_\_\_ Bouche bée

**Matériel:**

Le bloc et un crayon

**Participants:**

3 ou 4

**Préparation:**

aucune

**Jeu:**

Vous donnez au premier participant au creux de l'oreille (afin que le public n'entende pas) une phrase, un nom ou une citation célèbre. Il doit l'écrire à 4 pattes, le crayon dans la bouche, le bloc posé sur le sol. Le bloc est ensuite montré au public; celui des 3 ou 4 joueurs qui aura su se faire lire aura une carte sourire, les autres une carte «gage».

## 100. \_\_\_\_\_ Confetti

– un final de fête: avant le spectacle, vous aurez gonflé plusieurs ballons de baudruche après les avoir remplis de confetti. Avant de finir la soirée, ces ballons pendus au plafond depuis le début seront éclatés pour une pluie de fête... Soyez gentil jusqu'au bout... Vous penserez à passer l'aspirateur, une fois les invités partis!