

**MARIAGE**

**Plan de route et animations**

**Agence évènementielle :**

**KREAZIK**

4 Rue Emmanuel Mounier

93420 Villepinte

**Contact :**

David MEDELICE: 07 88 51 12 78

Stéphane MEDELICE: 06 29 88 53 08

Mail: kreazik@gmail.com

**SOMMAIRE**

1. ***Déroulement général du mariage***

**Invités :**

Nombre d’adulte :

Nombre d’enfant :

**Planning :**

Heure d’arrivée des DJs :

Heure d’arrivée des invités sur le lieu de l’évènement :

Heure d’arrivée des mariées :

Heure d’ouverture de bal :

Heure d’arrivés du gâteau :

Heure de fin de la soirée :

**Les musiques** :

Arrivée des mariées :

Ouverture du bal :

Arrivée du gâteau :

Styles de musique à favorisés :

Styles de musique à proscrire :

1. ***Animations***

*(Pour ne pas surcharger votre mariage nous vous conseillons 2 animations maximum)*

Différents types d’animations au choix :

* **Le Blind test:** L'animateur devra désigner les équipes.
Pour cela plusieurs choix possible : chacun pour soi, une équipe = 1 table, les hommes contre les femmes, les plus âgés contre les plus jeunes, les personnes mariés contre les célibataires...
Le but du « blind-test » (« test à l'aveugle ») est de retrouver le titre et l'artiste des musiques ou chansons diffusées par le DJ.
Donner un point par bonne réponse et inscrire les scores sur le tableau Veleda.
Les mariés peuvent servir d'arbitres pour le jeu.
* **Elle et Lui:** Demander au deux mariés de s'installer dos à dos au milieu de la salle (ou sur l'estrade).
Donner au marié les pancartes « Elle » et « Moi » et à la mariée « Lui » et « Moi ».
Le but du jeu est de poser des questions aux mariés sur leur vie pour voir s'ils se connaissent bien et surtout voir s'ils sont d'accord!
A chaque question ils devront chacun brandir la pancarte qu'ils jugent la plus appropriée. Le mieux est de prendre entre 15 à 20 questions pour ne pas lasser les invités.
Il peut être amusant de faire justifier certaines réponses
* **Les chaises musicales:**
*Le grand classique!*
Prévoir une chaise de moins que le nombre de participants (les deux mariés peuvent participer).
Disposer les chaises en cercle sur la piste de danse. Les participants se répartissent tout autour des chaises.
L'animateur ou le DJ lance alors la musique, ce qui équivaut au signal de départ. Les convives doivent alors danser le plus naturellement possible tout en tournant autour des chaises.

Dés que l'animateur stoppe la musique, les participants doivent rapidement trouver une chaise vide et s'y asseoir. Le joueur ne trouvant pas de chaise a perdu et quitte la piste de danse.
Une chaise est de nouveau retirée. Et ainsi de suite...
Le jeu se termine quand il ne reste qu'une seule chaise et deux joueurs qui tournent autour : le joueur qui réussi à s'assoir gagne la partie.

* **La jarretière:**
*La version traditionnelle*
La mariée doit se placer au centre de la salle ou sur l'estrade. Le principe est de mettre la jarretière de la mariée aux enchères.
Les hommes paient pour que la mariée remonte sa robe (ou sa jarretière) et les femmes paient pour que celle ci redescende.
Au bout d'un temps donné (pas trop long, 10 minutes par exemple), l'homme qui aura le plus participé au panier remporte le droit de retirer la jarretière de la jambe de la mariée.

Dans certaines familles cela doit se faire avec les dents!

*Le lancer de jarretière*

Cette version permet de ne pas faire dépenser d'argent aux invités.
L'animateur va définir deux équipes : les hommes et les femmes. Des questions ou des quizz sur la vie des mariés leur seront posées. L'équipe qui aura le mieux répondue aux questions devra se rendre au milieu de la salle. La mariée, se plaçant de dos par rapport à l'assistance, lancera alors sa jarretière. Le gagnant (ou la gagnante) étant celui qui aura réussi à la rattraper.

* **Les douze mois:**

Le jeu des 12 mois fonctionne sur le principe des chaises musicales.
Installer donc autant de chaises que de participants.
Demander au mariés de choisir treize invités (ou se présente qui veut)
Installer au milieu de la salle (ou sur l'estrade) autant de chaises que de participants.
Faire asseoir chaque joueur sur une chaise et leur expliquer la règle du "jeu des 12 mois".
Au « top » ou à l'arrêt de la musique, chaque joueur va devoir aller chercher un objet présent en grande quantité dans la salle (exemples ci dessous) mais à chaque retour des participants une chaise aura été préalablement enlevée. Celui qui ne pourra pas s'assoir se verra donc éliminé et aura de plus un gage (exemples de gages ci dessous). Et ainsi de suite jusqu'au duel final ou le gagnant recevra une récompense : Une invitation à diner chez les mariés!
Concernant les gages, si vous optez pour les douze mois de l'année, donnez les par ordre chronologique à chaque perdant.
Si vous opter pour les autres gages, donner la liste des douze gages aux mariés qui pourront choisir à qui donner les gages en fonction des perdants.
Petit conseil : Élaborer votre liste d'objets du plus facile à trouver au plus dur et éviter le couteau ou la fourchette...