

20 jeux de soirée entre amis

Les règles en trois lignes, le nombre de joueurs et la durée de chaque jeu, puis une feuille de score à remplir. À imprimer avant l'arrivée des invités : personne n'aura à chercher une règle sur son téléphone.

JEUX DE SOIRÉE SANS MATÉRIEL

Jeu	Joueurs	Durée	La règle en trois lignes
Le jeu du psy	6 à 12	15 min	Un joueur sort. Le groupe choisit un trouble commun, par exemple répondre à la place de son voisin de gauche. Le psy revient, interroge chacun et doit deviner la règle.
Ni oui ni non	2 et plus	5 min par manche	Un joueur répond à une rafale de questions sans jamais dire oui, non, ni hocher la tête. À la première faute, il passe la main.
Deux vérités, un mensonge	4 à 10	15 min	Chacun énonce trois affirmations sur lui, dont une fausse. Les autres votent pour le mensonge. Un point par joueur trompé.
Je n'ai jamais	4 et plus	10 à 20 min	À tour de rôle, on lance une phrase qui commence par ces trois mots : je n'ai jamais. Ceux qui l'ont déjà fait lèvent la main, ou perdent un point sur leurs dix doigts.
Le 21	4 à 10	10 min	On compte à voix haute jusqu'à 21, chacun annonçant un, deux ou trois nombres. Celui qui prononce 21 invente une règle, par exemple remplacer le 7 par un bruit. On recommence avec toutes les règles cumulées.
Dans ma valise	4 à 10	10 min	Le premier joueur dit ce qu'il met dans sa valise. Le suivant répète et ajoute un objet, et ainsi de suite. Une erreur dans la liste et on est éliminé.
Les films mimés	6 à 16, en équipes	20 min	Un joueur mime un titre de film à son équipe, sans parler ni montrer d'objet. Trente secondes par titre, un point par film trouvé.
Le téléphone sans fil	6 et plus	5 min	Une phrase longue est chuchotée de joueur en joueur, une seule fois. Le dernier l'annonce à voix haute, puis on compare avec l'originale.

JEUX DE SOIRÉE AVEC DU PAPIER ET UN STYLO

Jeu	Joueurs	Durée	La règle en trois lignes
Le jeu du saladier	6 à 16, en équipes	30 min	Chacun écrit cinq noms sur des papiers, mélangés dans un saladier. Trois manches de trente secondes par joueur : faire deviner en parlant, puis avec un seul mot, puis en mimant.
Le Post-it sur le front	4 à 10	20 min	Chacun colle sur le front de son voisin le nom d'un personnage. À tour de rôle, on pose des questions fermées pour deviner qui l'on est. Un non, et la main passe.
Le petit bac	3 à 10	20 min	On fixe six catégories, on tire une lettre, et chacun remplit sa grille le plus vite possible. Deux points pour une réponse unique, un point si elle est partagée.
Le cadavre exquis	4 à 8	10 min	Chacun écrit un début de phrase, plie la feuille et la passe à son voisin, qui écrit la suite sans lire. Sujet, verbe, complément, lieu : on déplie et on lit à voix haute.
Le téléphone dessiné	5 à 10	15 min	Chacun écrit une phrase, puis passe sa feuille. Le voisin la dessine, cache la phrase et passe. Le suivant décrit le dessin par une phrase, et ainsi de suite jusqu'au tour complet.
Les mots interdits	4 à 12, en équipes	20 min	Chaque équipe prépare des cartes : un mot à faire deviner et trois mots interdits. L'adversaire a une minute pour en faire deviner le plus possible sans les prononcer.

JEUX DE SOIRÉE EN MUSIQUE ET EN MOUVEMENT

Jeu	Joueurs	Durée	La règle en trois lignes
Le blind test	6 à 30, en équipes	30 min	Trente extraits de dix secondes. Un point pour le titre, un point pour l'interprète. La première équipe qui lève la main répond.
Le quiz des invités	6 à 20	20 min	L'hôte prépare quinze questions sur les personnes présentes : premier métier, pire coupe de cheveux, destination de rêve. Les équipes répondent par écrit.
Le défi photo	6 à 30, en équipes	20 min	Chaque équipe reçoit une liste de dix photos à rapporter : une pyramide humaine, un inconnu qui sourit, tout le monde dans la même veste. Vingt minutes, puis projection et vote.
Le karaoké roulette	6 à 20	30 min	Les titres sont tirés au sort, personne ne choisit sa chanson. Le public note sur dix, l'interprétation compte plus que la justesse.
Les statues musicales	6 à 20	10 min	Tout le monde danse. Quand la musique coupe, on se fige. Celui qui bouge est éliminé et devient juge avec le maître du son.
La course des gobelets	4 à 12	10 min	Alignez des gobelets au bord d'une table. Chaque joueur gonfle un ballon et utilise l'air qui s'en échappe pour pousser ses gobelets jusqu'à l'autre bord.

FEUILLE DE SCORE : ÉQUIPES CONTRE ÉQUIPES

Une ligne par équipe, une colonne par jeu. Le total se fait à la fin, jamais avant : le suspense fait partie de la soirée.

Équipe	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5	Total

LE DÉROULÉ D'UNE SOIRÉE QUI NE RETOMBE PAS

- ☐ Un brise-glace pour commencer : deux vérités un mensonge, ou le Post-it
- ☐ Un jeu d'équipes quand tout le monde est arrivé : saladier, blind test
- ☐ Un jeu calme pendant le repas : ni oui ni non, dans ma valise
- ☐ Un jeu qui fait lever tout le monde après le dessert : statues, défi photo
- ☐ Des séquences de 15 à 20 minutes : on arrête un jeu quand il marche encore
- ☐ Un lot symbolique pour l'équipe gagnante

MON PROGRAMME

Jeu d'ouverture

Jeu d'équipes

Jeu de table

Jeu final

Matériel à préparer