



contact@animationkiss.com

MATERIEL SON et LUMIERES
VIDEO sur ECRAN GEANT
ORGANISATION de SPECTACLES, SHOWS
COMITE D'ENTREPRISE etc...
RESEAU DE PARTENAIRES SUR TOUTE LA FRANCE
Professionnels de l'Animation et du Spectacle,
Denis ROUILLER 07290 « Les Sinfontes » Quintenas
Tel : 04 75 34 36 86 et 06 72 76 60 52

- **Cendrillon**

Demander à plusieurs hommes de se porter volontaires et les envoyer dans une pièce à côté ou dehors.

Appeler le même nombre de femmes

Leur demander de poser une de leurs chaussures soit sur l'estrade soit au milieu de la piste de danse;

les faire s'asseoir en ligne, face à l'estrade (ou l'endroit où seront les chaussures !). Faire entrer ces messieurs.

Le but du jeu est donc qu'ils retrouvent leur "cendrillon" pour l'ouverture du bal.

- **Droit au but**

La mariée est assise sur une chaise, un anneau serré entre les genoux.

On coiffe le marié d'une ventouse à déboucher, manche vers le haut, maintenue par un élastique, et on lui bande les yeux. Le marié doit se mettre à 4 pattes à 10-15 mètres de la mariée, et on le fait tourner un peu sur lui même.

On donne un micro à la mariée (important pour la suite) et elle doit le guider jusqu'à ce qu'il arrive à attraper l'anneau avec le manche de la ventouse. On peut donner un temps limite, par exemple 2 minutes.

L'intérêt du jeu est qu'il permet de rebondir sur une autre animation, 1 heure ou 2 plus tard : On annonce que des amis des mariés ont essayé de placer une caméra dans leur chambre pour filmer leurs ébats nocturnes... mais que devant la difficulté technique, ils ont dû se contenter d'un micro.

On annonce que l'on va maintenant diffuser cet enregistrement, en insistant sur le fait que les dits ébats sont plutôt brefs et laborieux ! On fait traîner le suspense devant des mariés de plus en plus congestionnés... et on diffuse ce qu'a dit la mariée au jeu précédent, qu'on a pris soin d'enregistrer !

Normalement, ça devrait être pas mal (du genre : "oui, vas-y... non, plus à gauche, oui, avance, oui, plus haut, redresse-toi... ça y est, t'es dedans !").

- **A bout de souffle**

Ce jeu (très suggestif) se pratique en couple.

Les hommes et les femmes se mettent en ligne, face à face. Les hommes auront prêté soin de mettre un ballon dans leur pantalon en faisant sortir l'embout par leur braguette. Ils montent sur une chaise et les femmes doivent souffler dans le ballon jusqu'à ce que le ballon explose.

- ***Jeu de ballon***

C'est simple et hilarant. Placez quelques chaises au centre de la piste de danse.

Demandez à quelques couples de venir sur la piste.

Les messieurs devront prendre place sur les chaises. Les dames seront placées devant les hommes.

Apportez maintenant des ballons gonflés que vous placerez sur les jambes des hommes.

Les dames devront faire éclater les ballons avec leur postérieur en sautant sur les genoux de ces messieurs. A vous de préciser les règles pour le gagnant. Le premier ballon ou le dernier ballon éclaté.

- ***Jeu de ballon 2***

Jeu du ballon (variante) Mettre le ballon sur le sol à droite avec les hommes en ligne devant, face à eux les femmes assises sur les chaises. Au top départ les hommes prennent un ballon avec les dents et courent le poser sur les genoux de leur cavalière pour ensuite le faire exploser avec leur postérieur. Après on inverse les hommes sur les chaises et les femmes avec les ballons.

- ***La ballade du bouchon***

Demander, par exemple la participation de 4 femmes et de 4 hommes (évitiez de prononcé le mot couple, afin de laisser aux participants et au spectateurs la joie de la découverte.

Chaque monte sur une chaise et la femme restant debout devant lui.. La femme prend un bouchon et le fait passer à l'intérieur du pantalon par le bas de la jambe droite en le faisant remonter à travers le pantalon, jusqu'au bas de la jambe gauche. arrivée en bas on repars ensuite dans l'autre sens par le même chemin.

- ***La bise et le bouquet***

Pour détendre un peu l'atmosphère. La mariée tend son bouquet à une première personne et lui fait la bise. Ensuite cette personne doit donner le bouquet à une autre en se présentant et lui faire la bise. La mariée peut commencer à "accompagner" les premiers en les présentant puis laisser naturellement le bouquet de main en main. Le dernier à l'avoir se doit d'être le marié... qui embrassera la mariée ! Petite phrase de clôture de jeu : "C'était notre façon de vous dire à tous merci d'être présents pour ce grand jour et vous témoigner toute notre affection".

- **La boîte à surprises**

Tous les invités forment un cercle et se passe, en musique, une boîte de mains en mains contenant différents vêtements suggestifs (slip, string, soutien gorge, etc) Quiconque possède la boîte quand la musique s'arrête, doit porter le contenu de la boîte durant 1 heure.

- **La chasse au trésor**

Il faut prendre 12 invités (Correspondant aux 12 mois de l'année) avec leur chaise, et les aligner.

L'animateur du jeu va les envoyer chercher quelque chose dans la salle (objets obligatoirement présents en grande quantité, style montre, menu, serviette, cravate, ceinture...)

Les invités ont l'obligation de ramener un objet que ne leur appartient pas. Par exemple : aller chercher un menu. On prendra soin de retirer une chaise avant le retour des joueurs. La personne arrivée dernière, et qui se retrouve debout, est éliminée et reçoit un gage : Inviter les mariés pour une soirée. Le vainqueur du jeu sera invité par les mariés à venir fêter leurs 1 an de mariage. Exemple de gage : soirée pizza, soirée jeux, soirée raclette, soirée gaufre, soirée crêpes, soirée fondue...

- **La course à l'orange**

Faire deux lignes de chaises alignées face à face. Sur l'une des femmes, sur l'autre des hommes. Voilà donc deux groupes constitués !

Le premier de chaque équipe reçoit une orange sur les genoux. Au top départ, il devra la faire passer à son voisin sans utiliser les mains.

- **La jarretière**

La tradition de la jarretière, de nos jours en voie de disparition, est une tradition ancestrale qui était destinée à préparer la nuit de noces. On distingue plusieurs façons de pratiquer cette tradition. Tout dépend en fait de vos motivations. Désirez-vous récolter des fonds pour votre mariage ou animer tout simplement votre réception ?

La façon la plus commune de procéder est de vendre aux enchères la jarretière de la mariée. A chaque fois que les hommes montent les enchères, la mariée doit monter sa jarretière. Lorsque les dames montent les enchères, la mariée doit au contraire baisser sa jarretière.

ou

D'un côté la famille de la mariée pour sauver l'honneur de celle-ci et faire redescendre la robe, De l'autre celui du marié pour voir remonter la dite robe!

ou

Les amies de la mariée, les amis du marié.

ect...

Vous pouvez également:

Choisir deux "maîtres gages" !

Faire à l'avance toute une liste de questions sur les mariés, leur rencontre et leurs souvenirs (qu'ils soient communs ou non) auxquels devront répondre les équipes.

Par exemple: "comment se sont-ils rencontrés ?"

"quel est la passion du marié ?"

"quel est le surnom de la mariée donné par sa mère ?"

Pour chaque bonne réponse, l'équipe obligera le "maître gage" de l'autre équipe à faire un gage.

S'il réussit alors la robe pourra remonter ou redescendre selon ! Le gagnant qui obtiendra la jarrettière sera celle qui aura donnée le plus de bonne réponse, ou la dernière personne à donner la bonne réponse.

Ou, pourquoi pas:

Donner le nom d'un chanteur connu (ou d'un groupe) à chaque tablée, chaque chanteur devant être de la génération des gens de la table.

Par exemple :

pour les plus âgés : Yves Montand, Edith Piaf, Mistinguett, Francis Lemarque, Lucienne Boyer, ...

pour la génération parents : Brassens, Cloclo, Joé Dassin, Mike Brandt, ...

pour la génération suivante : Louise Attaque, Noir Dés', ...

Le but est de faire chanter un "standard" tour à tour à chaque tablée à différents moments de la soirée...

La tablée ayant le mieux chanté gagnera la jarrettière, découpée en autant de morceaux que de convives à cette table.

Ou encore:

La mariée s'assoit sur une chaise généralement placée au centre de la salle. Son époux retire la jarrettière avec ses dents. Un groupe de célibataires mâles se forme autour des mariés pour attraper cette jarrettière, lancée par le marié, dos tourné au groupe. Celui qui l'attrape sera ainsi le prochain à se marier.

- **La momie**

Choisir 5 couples avec, de préférence, un homme plus grand que la femme. Distribuer des rouleaux de papier toilette à chaque couple.

Les femmes devons complètement 'momifier' les hommes. Le couple gagnant aura droit à un souvenir de votre voyage de noce.

- **La pompe à vélo**

Faire plusieurs couples et mettre l'homme derrière la femme. Chaque homme tient entre ses jambes une pompe à

vélo, la femme tient l'embout de la pompe adapté à un ballon. L'homme doit alors gonfler le ballon jusqu'à l'éclater. Le monsieur peut se faciliter la tâche en tenant les hanches de sa partenaire. Le couple gagnant est bien sûr celui qui éclate son ballon le plus rapidement. Vous avez dit suggestif ?

- **La robe de marié**

Formez des équipes de trois personnes.

Chaque équipe reçoit quatre rouleaux de papier blanc de toilette et 20 minutes pour concevoir une robe de mariée.

Chaque équipe choisit une femme pour faire le mannequin et doit concevoir une robe dans le temps attribué. Chaque " mariée " défilera devant les invités qui voteront pour déterminer la plus jolie robe nuptiale.

- **La ronde**

Les dames formeront un large cercle en se donnant la main et en se tournant vers l'extérieur.

Les hommes formeront également un cercle mais, en se mettant face aux dames.

Au signal du DJ, tout le monde tournera, les femmes dans un sens et les hommes en sens inverse.

Au second signal, tout le monde s'arrêtera et, chaque homme devra faire la bise (et c'est tout !) à la femme qui se trouvera en face de lui. Le nombre d'hommes et de femmes ne sera pas obligatoirement le même. Pour ce type de jeu, une musique entraînante comme une danse du balai par exemple est fortement recommandée.

- **La statue**

Le principe est simple. Les invités dansent ou marchent au milieu de la pièce. Une personne doit s'occuper de la musique. Dès que la musique s'arrête, les invités ne doivent plus bouger (devenir des statues). Si une personne n'est pas immobilisée au moment où la musique s'arrête, elle est éliminée. Quand la musique reprend, les statues se réveillent et recommencent à danser. Vous pouvez continuer le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux ou trois personnes sur la piste... Petit conseil: prévoyez quelques cadeaux sympas pour les gagnants, cela les encouragera à participer aux autres jeux.

- **Le 45 tours**

Matériel : vieux 45Tours

Prendre 6 à 12 hommes ou femmes suivant le nombres d'invités et les mettre en ligne.
Chaque participant devra prendre le 45Tours sur le nez (dans le trou) et le passer à son voisin.
On peut faire deux équipes pour chauffer la salle.

- ***Le bouquet de la marié***

Evidemment, vous pouvez le lancer (ou une copie) aux célibataires sur le parvis de l'église ou au vin d'honneur ou pendant la soirée ...

Mais vous pouvez également faire passer le bouquet de la mariée à une première personne qui se présente ("je suis la cousine du marié" par exemple) et qui passe ensuite le bouquet à une deuxième personne qu'elle ne connaît pas etc.

C'est bien de faire ça avant le dîner : ça permet de faire les présentations.

- ***Le chapeau musical***

Ce jeu peut être improvisé au dernier moment, le succès est garanti, le seul matériel nécessaire est un chapeau, voire un foulard.

Réunir un groupe de huit à dix personnes 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.

Le gagnant peut se voir attribuer un gage.

- ***Le concours de danses***

Demandez à 5 ou 6 volontaires de venir auprès de l'animateur.

Chaque volontaire devra choisir un partenaire du sexe opposé.

Chaque couple ainsi formé se verra donner une orange qu'il faudra maintenir front contre front tout en dansant un slow. Pour compliquer le jeu, on peut danser les bras dans le dos.

Le couple qui réussit à garder l'orange coincée le plus longtemps possible gagne...!!

(Jeux très apprécié des célibataires qui peuvent ainsi lier connaissance)

- **Le cri du coq**

Choisir trois jeunes filles célibataires (jury) et 5 à 6 hommes célibataires.

Chaque homme passera devant le jury en faisant de son mieux pour imiter le coq.

Après délibérations, les filles éliront un coq. Celui-ci devra à son tour choisir l'une d'entre elles (poulette) tout en faisant le coq.

Toutes les heures, le garçon " coq " devra chanter l'heure sur une chaise tandis que sa poulette devra à ses côtés battre des ailes.

Un jeu sympa pour la récurrence horaire qui vient relancer l'animation tout au long de la nuit, au cas où certains auraient tendance à s'assoupir...

En cas d'oubli, 1 gage (par exemple enlever un habit...)

- **Le dictateur**

Accessoires : Autant de bouts de papier qu'il y a d'invités, des crayons et un sac.

Lorsque les invites arrivent, on leur demande d'écrire sur un bout de papier une action qu'ils accepteraient de faire pendant la soirée (raconter une histoire, chanter une chanson, faire quelques pas de danse, mimer quelque chose, faire une culbute, etc...).

Les bouts de papier sont tous mis dans un sac.

Pendant la soirée, chacun tire au sort un bout de papier et doit faire ce qui y est indiqué.

- **Le gendarme et le voleur**

Préparation : Il faut installer plusieurs tables mises bout à bout (5 à 6 m de long) et débarrassées du couvert, nappes, etc. Écarter les chaises pour que deux personnes puissent courir autour. Choisir deux personnes dans l'assemblée (comiques de préférence) , leur bander les yeux et les approcher de la table. Règle du jeu à annoncer au public :

"Vous avez devant vous deux personnes un gendarme et un voleur mais pour l'instant, personne ne sait qui est qui. Je vais le leur murmurer à l'oreille. Bien sûr le but du jeu est que le gendarme attrape le voleur et le voleur ne doit pas se laisser attraper par le gendarme. Le tout sans lâcher le bord de la table qui leur sert de repère." Maintenant, il ne vous reste plus qu'à dire distinctement à l'oreille de chacun des deux acteurs du jeu qu'il est le voleur. Vous êtes le seul à savoir que les deux acteurs sont "voleur", chacun d'eux pensant que l'autre est le gendarme, cela se passe de commentaires. Vous pouvez aussi de temps en temps faire un peu de bruit à coté d'un des voleurs pour le faire changer brusquement de direction et rajouter du piment à la sauce.

- ***Le jeu des mollets***

Prendre des couples et bander les yeux des femmes. Positionner les hommes sur des chaises et leur demander de lever leur pantalon pour faire découvrir leurs mollets.

Les femmes doivent toucher tous les mollets et découvrir ceux de leur chéri.

- ***Le quizz musical***

Celui qui trouve le plus rapidement le titre d'une chanson gagne un point.

La table qui comptabilise le plus de points au bout d'un certain nombre de chansons gagne le droit d'aller se servir au buffet (permettant ainsi d'éviter la queue).

- ***Le rouleau de papier toilette et le bâton***

Les invités sont partagés en équipes de cinq personnes, quatre membres de l'équipe porteront un rouleau de papier toilette entre les jambes. Le dernier place un manche à balai entre ses jambes.

Les porteurs du bâton se placent d'un côté de la salle, les autres de l'autre côté de la pièce en file indienne en face du porteur du bâton.

Le but du jeu est, pour chaque membre de marcher vers leur équipier qui à le manche à balais entre les jambes et à enfiler le rouleau de papier toilette sur le manche (sans utiliser des mains!).

La première équipe qui placera les quatre rouleaux sur son bâton aura gagnée et se verra attribué un prix.

- ***Le soulier de la mariée***

La mariée dépose son soulier au milieu de la salle, ou dans un coin de la pièce. L'animateur bande alors les yeux du marié qui devra alors aller chercher le soulier de sa moitié et lui remettre au pied.

La mariée aidera son époux dans sa tâche en le guidant du son de sa voix.

- **Le sucre**

Prévoir des sucres ainsi que des petits carrés de papiers et de la ficelle (raphia,...).

Distribuer à chaque invité 1 morceau de sucre, 1 morceau de papier cadeau et 1 bout de ficelle.

Les invités devront écrire un petit mot à l'attention des mariés au dos du papier cadeau, puis emballer le sucre à l'intérieur.

Récupérer ensuite tous les sucres et offrez les aux mariés.

Ainsi, chaque matin, en utilisant un sucre dans leur café ils pourront lire le petit mot d'un des invités.

- **Le tour du monde**

Le principe de ce jeu est de faire danser les invités sur plusieurs danses qui seront changées rapidement.

Commencer par exemple par la France avec une Valse Musette, puis descendez en Auvergne pour une bourrée, plus au Sud maintenant, l'Espagne avec un paso-doble, l'Argentine avec un tango, la Grèce avec un sirtaki, l'Autriche avec une valse viennoise, les USA avec un rock'n'roll, le Brésil avec une samba, la Russie avec un cassatchock, et terminez la série en revenant en France avec un french cancan.

- **Les musiques de film**

Dans ce jeu, il faut faire reconnaître, dans un premier temps, des musiques de film par toute l'assistance.

Les six premières personnes ayant reconnu 2 titres sont sélectionnées pour les 1/4 de final.

Les trois premiers ayant reconnu 1 titre sont ensuite retenues pour les 1/2 finales.

Les deux premières personnes ayant reconnu 2 titres iront en final, le gagnant étant ensuite celui qui aura pu reconnaître trois titres.

- **L'invitation**

Ce jeu est parfait pour commencer la soirée.

Un couple (de volontaires) commence à danser au milieu de la piste.

Sur une musique entraînante, et au signal du DJ, le couple va alors chercher chacun une autre personne et ainsi de suite ...

Faites durer le jeu aussi longtemps que vous trouvez cela nécessaire.

- **Ma moitié**

Le but de ce jeu sera de trouver son cavalier. Au dos des marque places, inscrire des énigmes.

Grâce à l'énigme, chacun devra trouver son partenaire de danse pour l'ouverture du bal.

Croyez-moi, ça aide les gens à 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")

- **Thérapie de groupe**

Le meneur demande à l'assistance d'être sérieux et de dire la vérité pour ce jeu.

Les participants se placent en rond et le meneur leur demande d'écrire en lettre carré un défaut qu'ils ont (UN VRAI) sur un bout de papier.

On recueille ensuite les papiers et le meneur enlève discrètement deux papiers qu'il remplace par deux autres papiers qu'il aura écrit lui même avant de commencer le jeu.

Il aura écrit des défauts gênants tels que: je ne me lave jamais, où je transpire des pieds...etc... On distribue ensuite les papiers au hasard, et chacun doit dire à qui appartient le défaut écrit sur le papier.

Imaginez ceux qui ont les papiers avec des défauts gênants et qui doivent nommer une personne.

- **Trouver son homme**

Prendre une jeune fille sans petit ami et lui bander les yeux.

Faire ensuite venir 6 hommes.

Vous aurez avec vous des coupons de papier qui feront office de point.

Le but sera maintenant de trouver l'homme de sa vie en lui posant des questions !

"Vous préférez, les bruns, les blonds, les moustachus ou pas, la couleur des yeux, la taille, etc ..."

Donnez un point à chaque homme correspondant à la réponse de la jeune fille.

L'un après l'autre, la jeune fille ira tâter le mollet des ses prétendants et ira danser un slow.

L'homme ayant reçu le plus de point sera déclaré "l'homme de sa vie".

- **Le jeu de sa Majesté**

Choisir un invité connu pour rire très facilement, voire partir dans des fous rires impossibles à contrôler

Le faire s'installer sur une chaise au milieu de la salle, de la piste de danse, ou mieux encore sur la scène si scène il y a.

Il a pour consigne de se retenir de rire.

Choisir une dizaine d'invités.

Chacun leur tour, ils devront venir apporter un "présent" à la Majesté.

Bien sûr, ce cadeau restera imaginaire et l'invité devra le décrire avec beaucoup de formules pompeuses, et de grimaces, le but étant de faire exploser de rire la Majesté.

Au bout d'un moment, la Majesté finira par exploser, surtout si les invités ont un peu d'imagination (offrir en cadeau une jolie vache rose qui miaule... faire des courbettes...).

Une fois que la Majesté a explosé de rire, elle est déchue et remplacée par celui qui l'a faite rire.

L'ambiance aidant, le remplaçant aura du mal à tenir longtemps

Idée complémentaire : choisir comme première majesté un enfant.

Il adorera que les adultes viennent se prosterner à ses pieds pour lui offrir des bonbons au jambon et au ketchup

Et c'est tellement communicatif un rire d'enfant !

- **Le jeu des ballons (3)**

Choisir 6 couples ou plus. Les hommes doivent mettre un ballon dans leur braguette. Ils montent sur une chaise et les femmes doivent souffler dans le ballon jusqu'à ce que le ballon explose

- **Le jeu du tee-shirt**

Au moment de l'apéritif, une fille et un garçon d'honneurs ont chacun un tee-shirt. La fille doit le faire signer par tous les hommes présents et le garçon par toutes les filles présentes. Le premier qui a terminé a gagné. Les tee-shirts sont offerts en souvenir aux mariés.

- **Quiz Lui / Elle**

Lui a 2 petits panneaux avec les inscriptions "moi" et "elle". Elle aussi possède les siens avec "lui" et "moi". Il peut n'y avoir qu'un panneau écrit sur chaque face. Dos à dos et sans tricher, chacun brandit l'une ou l'autre des faces en fonction des questions posées. Vous pouvez compliquer en impliquant la famille et les témoins et en leur donnant des pancartes " c'est lui " ou " c'est elle ". Idées de questions :

- qui va chercher les croissants ?
- qui se lève(ra) la nuit pour endormir le petit ?
- qui sort le plus avec ses copain(e)s ?
- qui ronfle ?
- qui fait la vaisselle ?
- qui a parlé en 1er du mariage
- qui se lève le premier le week-end
- qui porte la culotte
- qui regarde le plus la télé
- qui passe le plus de temps dans la salle de bain
- qui est le plus dépensier
- qui a le plus mauvais caractère
- qui a dragué l'autre le premier
- qui sort les poubelles !!

- **Le jeu des chaussures**

(aide au départ des mariés incognito) A la fin de la soirée ou quand les mariés souhaitent partir : (ça marche!!!) Toutes les personnes présentes se rassemblent en cercle sur la piste. Elles enlèvent leurs chaussures et les mettent en tas au centre du cercle. Elles se mettent en ronde. Le DJ met en route la chanson ("la maladie d'amour", " pour un flirt avec toi "). A chaque fois que le DJ stoppera la chanson, les personnes devront essayer de retrouver leurs chaussures et de les mettre. Le premier qui les a remises a gagné !! De plus, le DJ peut très bien arrêter la musique et éteindre la lumière de la salle en même temps !!! C'est là que les mariés peuvent en profiter pour s'éclipser !!

- **La danse du parapluie**

Pendant le bal un slow est choisi soit par les mariées soit par les témoins.

On ouvre un parapluie au dessus des mariés qui dansent alors en le tenant.

ne fois ceux-ci protégés sous leur parapluie les invités leur lance des serpentins et des confettis.

Cette danse symbolise le couple protégé des agressions extérieures par leur amour .

- **Le test de dictions**

Faire lire ou faire dire ces phrases de plus en plus vite.

- -Pruneau cru, pruneau cuit
- -Les chaussettes de l'archiduchesses sont-elles sèches ou archi-sèche ?
- -Voici six chasseur se séchant et sachant chasser sans chien
- -L'assassin sur son sein suçait son sang sans cesse.
- -Il était une fois une marchande de foies dans la ville de Foix qui se dit " ma foi, c'est la première fois que je vends du foie dans la ville de Foix "
- -Combien ces six saucissons-ci ? C'est six sous, ces six saucissons-ci.
- -T'as deux tas : tas de riz, tas de rats. Tas de riz tenta tas de rats. Tas de rats tenté. Tas de rats tenté tâta tas de riz. Tas de riz tâté.
Donc t'as un tas tentant, tentant un tas tenté, tâté par le tas tentant.
- -Ciel ! si ceci se sait, ces soins sont sans succès.
- -La pie niche haut, la canne niche bas. Ou niche l'hibou ? L'hibou niche ni haut ni bas.
- -Didon dîna, dit-on, de deux dodus dindons.
- -Ton thé t'a-t-il ôté ta toux