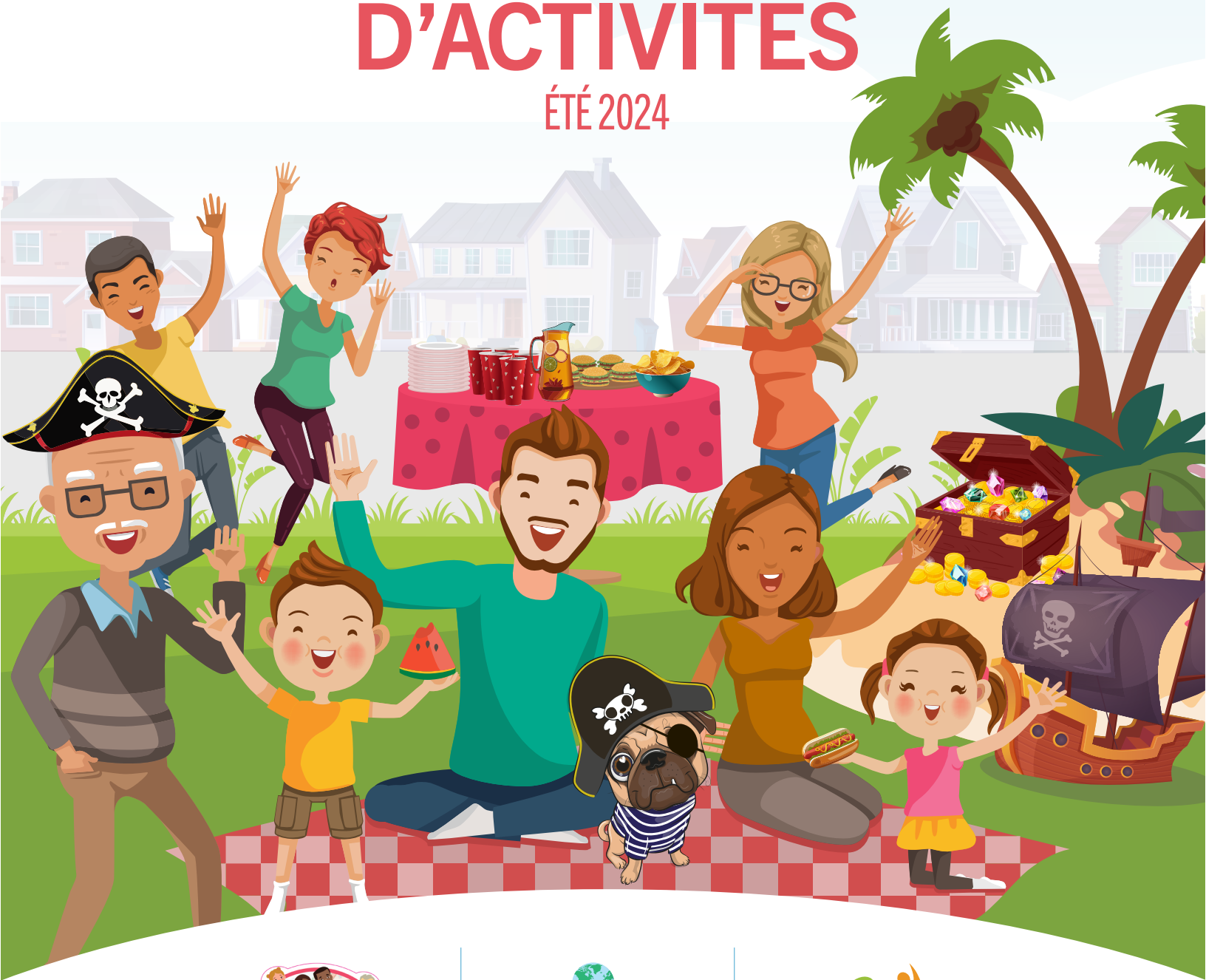


Ville de Beaconsfield

FÊTE DE QUARTIER GUIDE DE THÈMES ET D'ACTIVITÉS

ÉTÉ 2024



CONTENU

3 Introduction

4 Soirée disco

5 Tapis rouge

6 Western

7 Tour du monde

8 Coups de cœur

9 Super héros

10 Pirates

11 Déjeuner en pyjamas

12 Luau

13 Mystère et intrigue

14 Plus d'idées

15 Activités

16-18 Idées de jeux



INTRODUCTION

Ce guide propose des idées de thèmes, de plats, d'activités et de jeux afin de rendre votre fête plus facile à organiser et encore plus amusante.

L'équipe Connectons a préparé des boîtes remplies de matériel et d'accessoires pour votre fête. Il s'agit de troussees prêtées pour les fêtes de quartier. Elles devront être restituées après la fête, avec tout le matériel. Certaines boîtes contiennent des décorations et des jeux amusants, tandis que d'autres ont des thèmes spécifiques inspirés de ce guide. *(Ce graphique indique qu'une boîte à thème est disponible.)*



Voici-ci ce qu'elles contiennent :

- Décorations thématiques
- Photobooth portatif
- Jeu serpents et échelles, spécial fêtes de quartier Beaconsfield
- Craies pour trottoir



Et une sélection de 3 jeux parmi les suivants:

- Twister
- Bocce
- Sacs de pommes de terre pour la course
- Kit de bulles géantes
- Filet de volleyball
- Jeu de dames géant
- Parachute géant
- Cordes à sauter
- Jeu de croquet
- Jenga géant
- Et bien d'autres!



Jetez un coup d'oeil aux autres ressources de Connectons Beaconsfield pour les fêtes de quartier en visitant beaconsfield.ca/fete-de-quartier

Pour plus d'informations, contactez l'équipe Connectons : connectons-connecting@beaconsfield.ca ou 514-428-4400, poste 4473.



SOIRÉE DISCO



Sortez la boule disco et dansez avec vos voisins.



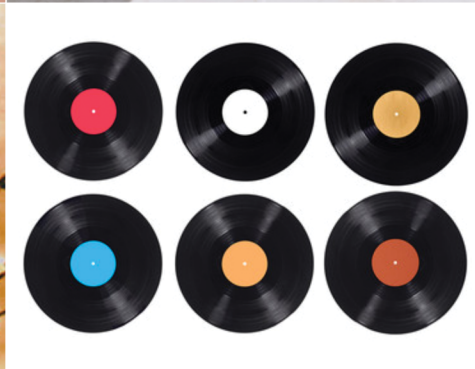
Idées alimentaires

- Brownies cosmiques
- Puffs au fromage (comme boules disco)



Idées d'activités

- Dansez
- Encouragez les gens à se déguiser et organisez un concours du meilleur costume
- Invitez les gens à montrer leur talent secret en organisant un concours de talents
- Karaké (voir p. 15)
- Statue musicale (voir p. 15)



TAPIS ROUGE

BOÎTE
EN FÊTE

Invitez vos voisins à une soirée d'élégance et de sophistication dans votre quartier.



Idées alimentaires

- Amuse-bouches
- Sandwiches
- Maïs soufflé: préparez différents saveurs et garnitures
- Bar à bonbons : préparez des bonbons de cinéma



Idées d'activités

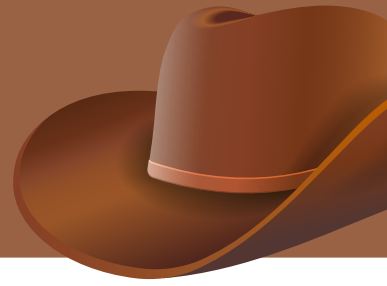
- Encouragez les gens à se déguiser
- Faites défiler les gens sur un tapis rouge et prenez des photos
- Tout au long de l'événement, demandez aux participants de voter pour la personne qui est la plus probable de... et distribuez des prix à la fin de l'événement



WESTERN



Allons-y les cow-boys! Prenez vos chapeaux et vos voisins pour en apprendre plus sur eux!



Idées alimentaires

- BBQ hamburgers et hot-dogs (voir p. 14)
- Bière de racinette
- Rice Crispies (comme balle de foin)



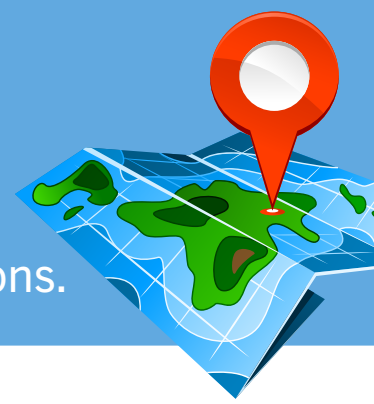
Idées d'activités

- Concours de lancer du lasso
- Tir de pistolet à l'eau
- Lancer de poches
- Lancer d'anneaux
- Apprenez une danse en ligne



TOUR DU MONDE

Célébrez la diversité de votre communauté en mettant en valeur vos différentes cultures et traditions.



Idées alimentaires

- Chaque résidence apporte un plat de leur(s) culture(s)



Idées d'activités

- Partagez vos récits de voyage préférés
- Jeu-questionnaire sur le monde (livres disponibles pour emprunt)
- Jeux style olympique



COUPS DE CŒUR

Apprenez à connaître vos voisins en partageant vos choses favorites.



Idées alimentaires

- Demandez à chaque résidence d'apporter le plat préféré de leur famille



Idées d'activités

- Invitez les gens à montrer leur talent secret en organisant un concours de talents
- Jeux de société (disponibles pour emprunt)
- La guerre des clans (voir p. 15)



SUPER HÉROS

Invitez vos voisins pour sauver la mise avec vous et célébrez les héros de votre communauté!



Idées alimentaires

- Pizza décorée comme un bouclier (voir photo plus bas)
- Maïs ÉCLATÉ
- Sandwiches italiennes Hero
- Plateau de légumes SUPERpuissants



Idées d'activités

- Lancer de frisbee
- Lancer de poches (disponible pour emprunt)
- Bricolage de masques de super héros



PIRATES

Ohé les voisins ! Venez découvrir les trésors cachés que sont les relations plus étroites avec vos voisins.



Idées alimentaires

- Jell-O bleu avec des jujubes requins
- Chocolat en pièces d'or
- Bateaux hot-dogs



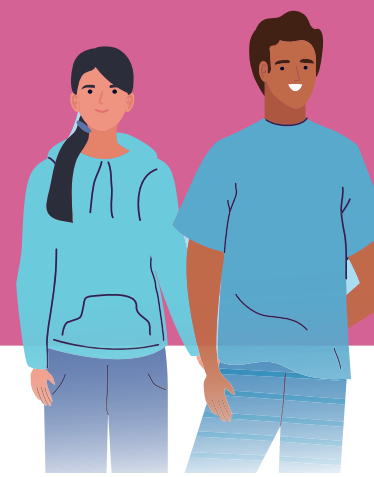
Idées d'activités

- Lancer d'anneaux
- Pêche
- Chasse au trésor
- Bricolage Capt'n Hook



DÉJEUNER EN PYJAMAS

Vous souhaitez passer un moment de détente avec vos voisins, pourquoi ne pas venir en pyjama?



Idées alimentaires

- Repas petit-déjeuner
- Céréales
- Bar à coupe glacée
- Pizza



Idées d'activités

- Film en plein air
- Concours de mangeurs de beignets
- Concours du meilleur pyjama



LUAU



Aloha! Si vous ne pouvez pas partir en vacances dans les tropiques, apportez-les à vous et à vos voisins.



Idées alimentaires

- Salade de fruits
- Brochettes Kebab
- Gâteaux à la noix de coco
- Popsicles



Idées d'activités

- Limbo
- Jeu de quilles de noix de coco
- Course de relais de bracelets Lei
- Concours de la meilleure chemise hawaiienne



MYSTÈRE & INTRIGUE

BOÎTE
EN FÊTE

Le jeu est en marche! Rassemblez-vous pour dévoiler des informations sur vos voisins.



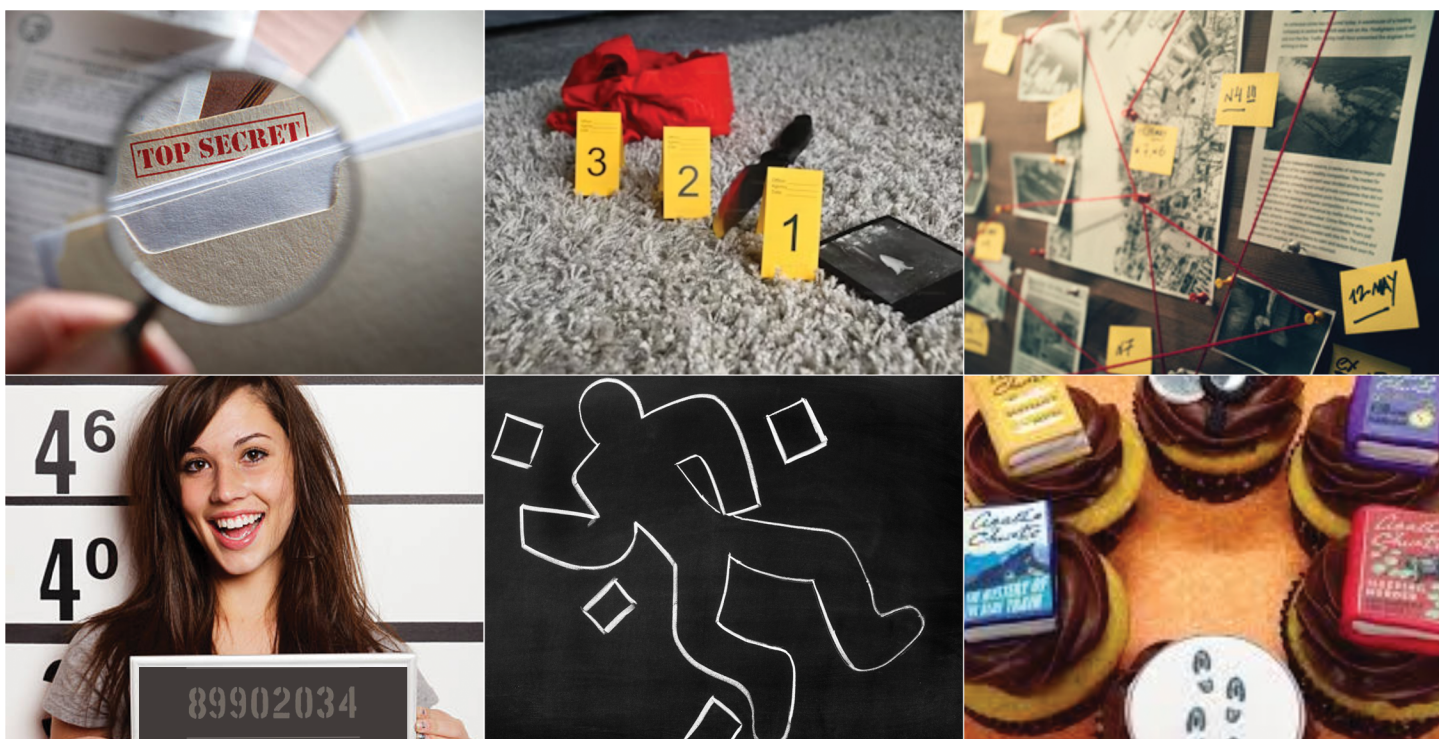
Idées alimentaires

- Repas mystères



Idées d'activités

- Jeu d'évasion (disponible pour emprunt)
- Photobooth
- Jeu Hedbanz style (voir p. 15)



PLUS D'IDÉES



Idées alimentaires*

Voici quelques suggestions de plats simples à préparer :

- Hamburgers et hot-dogs - demandez à chacun d'apporter sa propre nourriture et/ou son barbecue pour faciliter le processus
- Salade de pâtes
- Maïs
- Mini-sandwiches
- Salade
- Salade de fruits
- Plateau de légumes
- Chips et trempettes
- Tacos en sachet - au lieu d'utiliser des tortillas, placez tous les éléments dans un sac de chips
- Sandwiches à la broche

**N'oubliez pas de demander pour les restrictions alimentaires.*



Plus de thèmes

- Zombies
- Fluo
- L'espace
- Noir et blanc
- Un voyage dans le futur
- Jungle
- Fête de chapeaux
- Mascarade
- Mensonges blancs (white lies)
- Sous la mer

Astuces pour la conservation des aliments:

- Gardez les aliments à l'intérieur jusqu'à ce que vous en ayez besoin.
- Sachez quels aliments froids servir sur de la glace.
- Utilisez une glacière - demandez à vos voisins d'apporter leurs glacières.
- Fabriquez une boîte chauffante portable - transformez une glacière en boîte chauffante en la tapissant de serviettes propres et en plaçant des briques chauffantes enveloppées dans le fond.



ACTIVITÉS

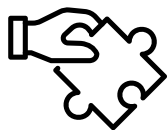


- **Karoké** : de nombreuses applications existent : *Yokee Karaoke*, *Smule*, *Star Maker*, et bien d'autres. (N'oubliez pas que le niveau sonore (incluant la musique) doit rester dans les limites de l'acceptabilité et ne doit pas dépasser 22 h, en respect du Règlement BEAC-033)
- **Statue musicale** : Lorsque la musique commence, les joueurs doivent danser; lorsque la musique s'arrête, ils doivent s'immobiliser. Tout joueur qui bouge alors que la musique s'est arrêtée est exclu du jeu.
- **Jeu Hedbanz** : écrivez le nom de personnes célèbres sur des feuilles de papier et distribuez-les à tout le monde. Au cours de la fête, chacun pose des questions sur le nom qu'il a reçu afin de deviner de qui il s'agit.
- **La guerre des clans** : Ce jeu met en scène deux équipes qui s'affrontent pour trouver les réponses les plus populaires aux questions d'un sondage afin de gagner. Utilisez des modèles gratuits pour **créer votre propre jeu** (lifewire.com)
- **Lancer de ballounes d'eau** (des ballounes d'eau réutilisables disponibles pour emprunt).
- **Jeux "une minute pour gagner"** (idées : playpartyplan.com)
- **Course au seau plein** : séparez les participants en équipes. Un joueur de chaque équipe prend son éponge, court jusqu'au seau plein, remplit l'éponge d'eau et revient en courant pour presser autant d'eau que possible dans le seau vide. Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'eau ou que le temps s'écoule (éponges et seaux disponibles pour emprunt).
- **Twister de pelouse** (disponible pour emprunt)
- **Jeu de quilles** sur la pelouse
- **Course en sac de pommes de terre** (disponible pour emprunt)
- **Course à 3 jambes** : épreuve de course à pied impliquant des paires de participants qui courent avec la jambe gauche d'un coureur attachée à la jambe droite d'un autre coureur. L'objectif est pour les partenaires de battre les autres paires de concurrents jusqu'à la ligne d'arrivée.
- **Limbo**
- **Station de bulles** (possibilité d'emprunter une trousse à bulles géante)
- **Jeux olympiques**
- **Soirée cinéma en plein air**



IDÉES DE JEUX

Si les jeux que vous avez prévus selon votre thématique ne fonctionnent pas comme vous l'auriez souhaité, jetez un coup d'œil à la liste à la fin du document.



Le vent d'ouest souffle

Les participants sont debout en cercle (ou assis sur des chaises). Une personne est placée au milieu, et dit « Le vent d'ouest souffle.... ». Elle doit terminer cette phrase par quelque chose qui la concerne (par exemple : pour tous ceux qui aiment la couleur bleue). Si quelqu'un dans le cercle aime la couleur bleue, il doit trouver une nouvelle place dans le cercle. La personne au milieu doit également trouver une place vide. La personne qui ne se trouve pas de place se retrouve au milieu.

Nœud humain

Le groupe se tient en cercle serré. Les membres du groupe tendent la main à différentes personnes. Ils doivent démêler le groupe sans le lâcher. Si nécessaire, le défi peut être réinitialisé.

Clin d'œil au sommeil

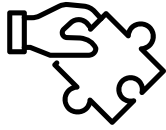
Tout le monde s'assoit en cercle. Une personne est désignée pour jouer le rôle de détective. Pendant son absence, choisissez une personne qui fera un clin d'œil (ou tirera la langue) pour endormir les gens. Rappelez le détective. Il a trois essais pour deviner qui fait ce clin d'œil.

Le jeu de l'alignement

Séparez tout le monde en équipes de 5 ou 6. Une personne est le meneur de jeu. Il appelle « Tout le monde peut maintenant s'aligner... » et remplit le vide d'un énoncé tel que les suggestions ci-dessous. Tous les joueurs font la course pour trouver le bon ordre et crient lorsqu'ils ont terminé. Idées :

- Tout le monde s'aligne dans l'ordre de l'âge, le plus âgé à l'avant, le plus jeune à l'arrière.
- Tout le monde se place dans l'ordre alphabétique des prénoms.
- Tout le monde se met maintenant en rang par taille, le plus petit en premier.
- Tout le monde se met dans l'ordre des anniversaires, le premier de l'année en premier.





Feu rouge/feu vert

Au départ, tous les participants forment une ligne à une quinzaine de mètres du feu rouge (participant). Le feu rouge fait face à la ligne des participants et dit « feu vert ». À ce moment-là les participants sont autorisés à se diriger vers le feu rouge. À tout moment, le feu peut dire « feu rouge » et faire demi-tour. Si l'un des participants est surpris en train de bouger après cela, il est éliminé. Le jeu reprend lorsque le feu rouge fait demi-tour et dit feu vert. Le feu rouge gagne si tous les participants sont sortis avant que quelqu'un ne puisse le toucher. Sinon, le premier joueur à toucher le feu gagne la partie et devient le feu pour la partie suivante.

Pieuvre

Une personne est la pieuvre et se tient au milieu, l'autre groupe doit se rendre de l'autre côté sans se faire toucher par la pieuvre. Si vous êtes touché, vous vous asseyez à l'endroit où vous avez été touché et vous devenez des algues! En tant qu'algue, vous pouvez tendre la main pour toucher d'autres personnes qui deviendront des algues avec vous. La dernière personne debout devient la nouvelle pieuvre.

Évolution

Ceci est un jeu fou de pierre-papier-ciseaux. Chacun commence comme un poulet et doit se promener et agir comme un poulet lorsqu'il trouve un partenaire. Ils jouent à roche-papier-ciseaux. Le gagnant devient un humain et le perdant reste un poulet. Les poulets doivent jouer avec des poulets, et ainsi de suite. Si vous perdez un jeu en tant qu'humain, vous redevenez un poulet et si vous gagnez, vous devenez un dinosaure. Poulet-> humain-> dinosaure. Chaque fois que vous perdez, vous descendez d'un niveau.

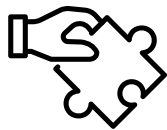
Chevaux, Chevaliers et Princesse

Se diviser en paires. 3 ordres : **Chevaux** - une personne s'assoit sur une autre personne qui est à genoux. **Chevaliers** - une personne sur un genou, l'autre assise. **Princesse** - l'un des partenaires soulève son partenaire en princesse. Laissez les participants se promener en groupe, mais ils doivent s'éloigner de leur partenaire avant que vous n'annonciez le commandement. La dernière équipe qui se met en position est éliminée. Si l'équipe se trompe, elle est aussi éliminée.

Atomes

Les participants courent dans toute la salle jusqu'à ce que l'animateur crie « Atomes (insérer le numéro ici) ». Les participants doivent alors joindre leurs bras en groupe jusqu'au numéro appelé. Celui qui ne trouve pas de groupe assez rapidement rejoint l'appelant.





Jeux de tag

- Vaches - Quand on vous attrape, baissez-vous et meuglez comme une vache. Un ami doit vous faire rouler doucement pour que vous puissiez revenir dans le jeu.
- Jeu des toilettes - Accroupis avec un bras en l'air. Un ami doit tirer la chasse d'eau et vous devez tourner pour revenir dans le jeu.
- Hot Dog Tag- Lorsque vous êtes attrapé, allongez-vous sur le sol. 2 amis doivent être de chaque côté de vous pour vous dégager.
- Tag gelée ordinaire - si peu créatif..... Il suffit de geler si l'on est attrapé.

Boucle Huckle

Formez des groupes de deux. Faites deux lignes face à votre partenaire à environ 20 pas l'une de l'autre. L'animateur annonce « Huckle, Buckle (insérer deux parties du corps ici) ». (Ex : pied à main.) Les paires doivent courir l'une vers l'autre et relier les parties du corps. La dernière paire peut être éliminée.

Ninja

Tout le monde se tient debout en cercle serré. Chacun compte jusqu'à trois et saute en arrière aussi grand que possible pour agrandir le cercle. Un joueur à la fois fait un seul mouvement de ninja. Il essaie de toucher les bras ou les jambes des autres joueurs. La personne qui serait touchée peut essayer d'éviter le coup du joueur en un seul mouvement. Si un autre joueur est touché, il est éliminé. Continuez à tourner autour du cercle jusqu'à ce qu'il reste qu'une seule personne.

Squirt

Placez-vous en cercle et placez l'animateur au centre. Il désigne une personne et dit « SQUIRT ». Cette personne doit se baisser pendant que les personnes situées de part et d'autre font la course pour se pointer l'une l'autre. Ils doivent soit dire « SQUIRT », soit crier le nom de la personne. La dernière personne à pointer ou dire « SQUIRT » est éliminée. Si la personne désignée par l'animateur ne se baisse pas, elle est éliminée.

Les orteils qui crient

Formez un cercle, épaule à épaule. Un chef d'équipe crie « Les yeux baissés » et tout le monde regarde ses orteils. À trois, tout le monde lève les yeux et regarde quelqu'un. Si la personne que vous regardez vous regarde aussi ou établit un contact visuel, vous êtes éliminé et vous sortez. La dernière personne restante gagne.

Miroir, miroir

Deux lignes se font face à l'écart du meneur, à l'exception de la première personne de la ligne. Ils regardent le meneur faire 3 mouvements de danse, puis passent le relais à la personne suivante, comme un téléphone cassé.

