



ZABAWY

- 1. Zbieramy na wózek** - odbijany taniec z Młodą Parą. Zabawa kończąca oczepiny polegająca na zbieraniu pieniędzy na wózek dla dziecka. Zespół gra, a chętni zatańczyć z Panią Młodą rzucają pieniądze do koszyka druhny. Z kolei chętni zatańczyć z Panem Młodym rzucają datki do koszyka drużby.
- 2. Rozpoznaj mnie po twarzy (lub innej części ciała)** - zabawa w jednakowy sposób przebiega zarówno w wersji dla Panny Młodej jak i dla Pana Młodego. Przedstawimy więc jedynie wersję dla Panny Młodej. Ustawia się rząd krzesel, Pannie Młodej zawiązuje się oczy, a na krzesłach siadają kawalerowie i Pan Młody. Rolą Pani Młodej jest rozpoznać swojego Męża, dotykając jedynie dłonią twarzy. Gdy Panna Młoda jest już zdecydowana – mówi głośno „Mój Ci On!” („Mojaś Ty!” – w wersji dla Pana Młodego). Następnie zdejmuje się Młodej opaskę z oczu i jeśli wybrała dobrze, kończymy zabawę, jeśli nie, szuka dalej. Tymczasem Panowie zmieniają miejsca.
- 3. Test dialogu małżeńskiego** - Wiadomo, żeby się dobrze dogadać, trzeba się dobrze zrozumieć. Młodzi otrzymują po dwie kartki i dwa mazaki. Siadają w pewnej odległości od siebie. W pierwszej kolejności mają niezależnie od siebie narysować dwa różne rysunki, ilustrujące określone przez Wodzireja rzeczy (np. wymarzony samochód, wymarzony dom itp.). Rysunki powinny mieć możliwie dużo szczegółów. Następnie Młodzi kolejno opisują słowami swoje rysunki. Zadaniem drugiej osoby jest narysować (odwzorować) na podstawie słów to, co jest opisywane. Na koniec porównuje się obie wersje rysunków: pierwotną i powstałą na bazie opisów. Im rysunki będą bardziej podobne, tym będzie Młodym łatwiej się w przyszłości dogadać. Podobieństwo rysunków oceniają goście.
- 4. Przepowiednia** - Młodzi siadają na krzesłach, tyłem do siebie. Na znak Wodzireja odwracają głowy w swoją stronę. Jeżeli oboje odwrócili przez te samo ramię (np. prawe) – kolejnym (lub

pierwszym) dzieckiem będzie córeczka. Jeśli ramiona są różne – będzie chłopak. Zabawę powtarza się tyle razy, ile Młodzi chcą mieć dzieci.

5. **Zakręcony** - Trzech (lub więcej) panów staje na jednym końcu sali. Na drugim końcu ich partnerki siedzą na krzesłach. Panowie opierają jedną rękę na ziemi i na znak Wodzireja robią czternaście kółek wokół jej osi, a następnie muszą jak najszybciej dobiec do swojej partnerki. Wygrywa ten, który dobiegnie pierwszy.
6. **Konkurs recytatorski** - Poszczególne osoby, biorące udział w zabawie otrzymują tekst. Ich zadaniem jest jak najciekawsze zarecytowanie tego tekstu w stylu narzuconym przez Wodzireja. Zwycięzcę wskazują goście.
7. **Gorące krzesła** - Do zabawy tej wybiera się około siedmiu ochotników, którzy stają dookoła krzesel ułożonych w kółko na środku sali - krzesel jest o jedno mniej niż uczestników zabawy. Zespół zaczyna grać muzykę, a uczestnicy zabawy tańczą wokół krzesel. Gdy muzyka przestaje grać, każdy z ochotników musi zająć miejsce na krześle. Osoba, której się nie uda odpada z gry. W czasie każdej przerwy muzycznej jest zabierane jedno krzesło. Ostatnia osoba, która zostanie na parkiecie, wygrywa. Polecamy również zabawę z krzesłami w wersji zmodyfikowanej: zanim zasiądzie się na krzesło, trzeba przynieść ze sobą wskazany przez Wodzireja przedmiot. Wygrywa osoba, która jako ostatnia zostanie na krześle.
8. **List do Pana Młodego od kolegów z Włoch** - Odczytujemy list do Pana Młodego, który dotarł na przyjęcie weselne ze słonecznej Italii, od przyjaciół z klubu starszych kawalerów. Fragment:

Bongiorno (imię Młodego) frajeri	Dzień dobry drogi.....
Kontanto schizofrenio	Bardzo nas cieszy
Liberta kaput	Że się ożeniłeś
Akademio kabaretto	W tym uroczystym dla Ciebie dniu
La dyscyplina dyktatore	Życzymy Ci wiele radości i szczęścia
9. **Test zgodności** - Na środku Sali ustawiamy dwa krzesła odwrócone do siebie plecami, po czym zapraszamy na nie Nowożeńców. Pan Młody dostaje od nas dwie kartki, a na nich napisy JA, ONA. Pani Młoda w tym samym czasie dostaje kartki z napisami JA, ON. Wodzirej czyta pytania np. - kto pierwszy powiedział Kocham Cię, kto ma lepszych teściów itp. Po usłyszeniu pytania Młodzi podnoszą do góry karteczkę zgodną z prawdą.
10. **Rodzinka/ZOO** - W zabawie bierze udział 14 osób. Naprzeciw siebie ustawiamy po 7 krzesel. W ten sposób powstają dwie rodziny. Zadaniem zgłoszonych osób jest bieganie dookoła swojej rodziny w momencie kiedy wodzirej wywoła daną osobę poprzez czytanie bajki. W rodzinie jest: Wszyscy-TATA, MAMA, Dzieci- WITUŚ, WACUŚ, GOSIA, BUREK, SŁOŃ. Kiedy w bajce padnie imię Gosia, wtedy wstaje i biegnie. Za nieprzestrzeganie zasad następuje kara w postaci kieliszka wódki, coli lub dodatkowego kółka.

11. Konkurs tańca - Do konkursu wybieranych jest kilka par, które zgłaszają się na ochotnika. Orkiestra dobiera także sędziów w postaci Pary Młodej lub Świadców. W zabawie wygrywa para, która najdłużej wytrwa na parkiecie. W celu urozmaicenia konkursu można wprowadzić następujące modyfikacje:

- taniec z gwiazdami – Panowie są wybierani przez Pana Młodego, następnie proszeni są o dobranie się w pary. Każda z par losuje stanik, jedna osoba ma grać rolę kobiety w parze (dostaje stanik, spódnice i perukę). Następnie orkiestra gra kilka kawałków muzyki prosząc aby nasze pary tańczyły do nich.

- taniec połamaniec - orkiestra podczas grania sugeruje coraz trudniejsze figury (np.: w przysiadzie, Panie na rękach Panów, Para dotyka ziemi (w sumie) dwoma nogami i jedną ręką, Para dotyka ziemi (w sumie) dwoma kolanami i dwoma łokciami, Panowie robią jaskółkę, Para dotyka się prawymi kolanami i lewymi łokciami itp.)

- tańce tematyczne – każda para ma za zadanie przedstawić wylosowaną dziedzinę sportu

- tańce pokoleniowe - Orkiestra, bądź Państwo Młodzi wybierają spośród gości po trzy pary ze starszego i młodszego pokolenia. Zabawa polega na wyłonieniu najlepiej tańczącej pary z młodszego pokolenia, która będzie tańczyła w takt muzyki starszej generacji i pary ze starszej generacji, która będzie tańczyć do muzyki nowoczesnej (hip-hop, techno, house).

Ocenę par prowadzi się przeważnie przez aplauz gości weselnych.

12. Przechodzenie pod sznurkiem - Kawałek sznurka o długości ok. 2 m. Kilka par lub pojedyncze osoby. Dwie osoby trzymają sznurek. W takt muzyki, wszystkie pary tańczą przechodząc pod sznurkiem. Z każdym przejściem obniżamy sznurek. Pary muszą trzymać się cały czas. Odpada para, która dotknie sznurka, podłogi inną częścią ciała niż stopami lub w trakcie przechodzenia nie będzie się trzymać razem.

13. Playback - Zabawa polega na naśladowaniu np. wokalistki oraz gitarzysty do odtworzonego podkładu muzycznego. Publiczność brawami decyduje kto wygrał.

14. Kareta - Do zabawy zapraszamy 9 osób, które wcielają się w kolejne role: 4 koła karety, 2 konie, 1 woźnica, Król (Pan Młody) i Królowa (Pani Młoda). Za nieprzestrzeganie zasad następuje kara w postaci kieliszka wódki, coli lub dodatkowego kółka.

15. Orkiestra - Dwie drużyny na środku sali, wybierani są dwaj dyrygenci, a resztę osób ma za zadanie naśladować instrumenty: skrzypce, bębny, obój, waltornie, trąbkę, kontrabas, talerze, flet itd., Początkowo prowadzący daje minutę na poćwiczenie, a następnie będzie udzielał możliwości grania na przemian zespołom, dyrygenci dyrygują - wskazują jaka osoba lub osoby które naśladowują konkretne instrumenty mają się odezwać. Orkiestry stają w pojedynkę, kiedy jedna milczy druga gra. Goście weselni wybierają przez aplauz lepszą orkiestrę.

16. Świstak - W zabawie tej uczestniczy dziesięć osób, które potrafią gwizdać. Ochotnicy stają w dwóch rzędach po pięć osób. Zabawa polega na wykonywaniu odpowiednich czynności przez

poszczególne osoby. Osoba która wykona czynność klepie następną osobę po ramieniu, a tamta zaczyna wykonywać swoją. Wygrywa zespół który jak najszybciej skończy. Czynności mogą być różne np. zjedanie tortu weselnego bez łyżeczki i pomocy rąk. Wygrywa ten zespół, który pierwszy wykonała wszystkie czynności .

17. Jaka to melodia - W tej zabawie wybieramy ochotników do dwóch drużyn - jedną drużynę stanowi rodzina oraz znajomi Panny Młodej wraz z Panną Młodą - drużyna przeciwna to rodzina i znajomi Pana Młodego z Panem Młodym na czele. Panna Młoda i Pan Młody siadają na krzesłach w otoczeniu swoich drużyn. Zaczyna grać fragment znanego utworu - drużyny mają za zadanie zgadnąć Jaka to melodia? Jeżeli ktoś z drużyny zna odpowiedź podnosi rękę do góry, a prowadzący zabawę podchodzi do niego z mikrofonem i prosi o udzielenie odpowiedzi. Ta drużyna, która rozpozna więcej utworów muzycznych wygrywa.

Wersja II

Tak samo jak w wersji pierwszej wybieramy dwie drużyny. Każda osoba z drużyny odsłuchuje na słuchawkach utwór po czym musi go zanucić gościom. Oni natomiast mają odgadnąć tytuł utworu. Wygrywa drużyna, która będzie miała jak najwięcej odgadniętych utworów. W przypadku remisu o wygranej zadecyduje aplauz.

W trakcie wesela możemy przeprowadzić następujące zabawy taneczne:

- Zabawa zapoznawcza - dwa kółeczka, panie i panowie, muzyka "stop", przedstawiamy się i poznajemy, zmieniamy partnerów, partnerki, odbijamy
- Kaczuchy
- Jedzie pociąg
- Kankan
- Zorba
- Biesiada z akordeonem przy stołach (opcjonalnie)