

Witamy,

Prezentujemy Państwu polecane przez nasz zespół zabawy. Oczepiny rozpoczynamy wybierając nową Parę Młodą (rzut muchą i welonem). Z naszego doświadczenia wynika, że optymalny jest wybór 2-3 dodatkowych zabaw. Jeśli jednak mają Państwo własne pomysły, z przyjemnością je zrealizujemy.... do zobaczenia! :)

LISTA ZABAW WESELNYCH:

1. CHŁOPIEC CZY DZIEWCZYNKĄ



Tej zabawy powinniście nie znać! Jednak skoro mówimy tu o planowaniu wesela to macie prawo wiedzieć wszystko. W zabawie bierze udział tylko Para Młoda. Młodzi siadają na 2 krzesłach odwróconych do siebie tyłem. W tym czasie zespół przygrywa krótkie melodie. Na znak wodzireja para odwraca się do siebie. Jeżeli para odwróci się w tą samą stronę - będzie chłopczyk. Jeżeli odwrócicie się inaczej - urodzi się Wam dziewczynka. Zabawa trwa tak długo ile dzieci planują Pan Młody i Panna Młoda.

2. TEST ZGODNOŚCI



Młodzi siadają na 2 krzesłach odwróconych do siebie tyłem tak, aby się nie widzieli i nie mogli się ze sobą komunikować. Rozdajemy parze ślubnej po 2 kartki z napisem "ja" i "on" (dla Panny Młodej) i "ja" i "ona" (dla Pana Młodego). Lista przykładowych pytań:

- kto pierwszy powiedział "kocham Cię"?
- kto lepiej prowadzi samochód?
- kto będzie trzymał kasę?
- kto pierwszy wyciąga rękę na zgodę po kłótni?
- kto pierwszy zasypia w łóżku?
- kto będzie zmywał po posiłkach?
- kto będzie rządził w sypialni?

Prowadzący zadaje pytania a Para Młoda podnosi karteczki odpowiadając tym samym na pytania.

3. SZNUREK I TANIEC



Przyjemna zabawa połączona z tańcem. Dwie osoby rozciągają linę w poprzek sali. Pary uczestniczące w zabawie tańczą, a ich zadaniem jest przechodzenie pod liną nie przerywając tańca. Pary przechodzą pod liną w miarę jednocześnie. Ważne by każda para przeszła pod sznurkiem tą samą ilość razy. W trakcie gry, 2 osoby trzymające sznurek z czasem obniżają wysokość sznurka, zwiększając przy tym poziom trudności. Odpadają pary, które przewrócą się lub dotkną sznurka. W trakcie przechodzenia pod sznurkiem pary muszą trzymać się blisko siebie.

4. FANTY - KREATYWNA ZABAWA WESELNA



Idealna ilość uczestników zabawy - od pięciu do siedmiu. Zadaniem graczy jest przynoszenie fantów wymienionych przez prowadzącego imprezę. Co może być fantem? Praktycznie wszystko. Zabawę zaczyna od najprostszych fantów, np. paski od spodni, buty, marynarki. Osoba, która ostatnia doniesie przedmiot, odpada z gry.

Gdy zmniejsza się liczba uczestników zabawy weselnej podnosimy poprzeczkę żądając coraz bardziej wyszukanych przedmiotów.

By zabawa miała swój punkt centralny, fanty powinny być znoszone w jedno miejsce np. na środek Sali.

Zabawę „Fanty” można połączyć z kolejną zabawą „Gorące krzesła”. Goście najpierw biegną po dany atrybut i z nim wracają na krzesła ustawione na sali. Za każdym razem jest o jedno krzesło mniej. Kto nie zdąży zająć miejsca – odpada z gry.

5. GORĄCE KRZESŁA - BARDZO POPULARNA ZABAWA WESELNA



Powstało wiele odmian zabawy z krzesłami. Główne reguły pozostają jednak niezmiennie.

Na środku sali ustawia się krzesła. Do zabawy zaprasza się od kilku do kilkunastu osób. Za każdym razem jest o jedno krzesło mniej niż uczestników zabawy. Goście weselni chodzą wokół krzesła; w momencie gdy muzyka przestaje grać jak najszybciej zajmują miejsca. Odpada osoba, która nie zdąży zająć wolnego miejsca.

6. ZBIERANIE NA WÓZEK - 'CENNA' ZABAWA WESELNA



Tradycyjna i piękna zabawa weselna. Szczytny cel i dobra zabawa. W zabawie obowiązkowo bierze udział Panna Młoda i Pan Młody. Każdy kto chce zatańczyć z Panną lub Panem Młodym musi wnieść opłatę. Pieniądze zbierają najczęściej świadkowie. Grę można urozmaicić oznajmiając, że grę wygrywa ten, który ostatni zatańczy z Parą Młodą.

Wymagana świetna kondycja Panny Młodej gdyż chętnych jest zazwyczaj wielu!

Zebrane pieniądze Para Młoda przeznaczają na symboliczny wózek dla nienarodzonego niemowlaka, podróż poślubną lub nowe auto.

7. BALONIKI



Przywiązujemy graczom balonik do lewej nogi. Zasada jest taka, że tej nogi nie można oderwać od ziemi. Osoba która to uczyni odpada z gry. Lewą nogą można jedynie szurać po parkiecie. Prawa noga służy do zbijania baloników współuczestników zabawy. Wygrywa ten, który zostanie sam z nienaruszonym balonikiem. Zabawa bardziej męska bo wymaga dużo biegania, ale panie też mogą spróbować.

8. KUSZENIE ADAMA



Bardzo stara i zarazem grzeczna zabawa. W zabawie może wziąć udział kilka par. Każda para dostaje jabłko uwiązane na końcu sznurka. Panie trzymają jabłka a zadaniem panów jest zjedzenie jabłka w jak najkrótszym czasie bez pomocy rąk. Sznurki powinny być jednakowej długości. Im dłuższy sznurek i większe jabłko tym sztuka zjedzenia jabłka jest trudniejsza. Goście weselni zagrzewają uczestników zabawy do zażartej walki.

9. TANIEC NA GAZECIE - BARDZO POPULARNA ZABAWA WESELNA



Do zabawy zapraszamy od kilku do kilkunastu par. Każdej rozdajemy duży format rozłożonej gazety tej samej wielkości. Pary zaczynają tańczyć. Pary odpadają z gry, gdy wypadną poza swój kawałek gazety. Muzyka przygrywa różne melodie. Co jakiś czas **składamy gazetę na pół** podnosząc w ten sposób poziom trudności. Tańczymy do momentu aż na parkiecie zostanie 1 para na jak najmniejszym kawałku papieru. Zwycięzcy otrzymują gromkie brawa od pozostałych gości weselnych.

10. TANIEC W KÓŁECZKU – POZNAJMY SIĘ



Zaczynamy od stworzenia z par dużego koła, a w czasie tańczenia pary wykonują kolejne polecenia prowadzącego zabawę:

- panowie biorą na ręce swoje partnerki
- łączymy się w 2 pary
- łączymy się w kolejne 2 pary (czyli razem po cztery pary)
- panie tańczą w środku stworzonych kółek
- panowie łąpią się i trzymają mocno za ręce
- panie siadają na rękach panów i łąpią panów za szyje
- panowie tańczą w środku stworzonych kół

Na koniec panowie dziękują za taniec swoim partnerkom klękając na jedno kolano.

Grę można urozmaicić tworząc dwa oddzielne koła. Środkowe – sami mężczyźni, zewnętrzne – tylko kobiety. Goście są odwróceny do siebie tyłem. Gdy muzyka przestanie grać, goście odwracają się do siebie i tańczą z osobą, którą wylosowali lub wykonują zadania wypisane powyżej.

11. KONKURS TAŃCA WESELNEGO DLA PAR



Powstało wiele odmian konkursów tanecznych na weselach. Prezentujemy poniżej te które najlepiej się sprawdzają, na większości wesel ślubnych.

Do konkursu zazwyczaj zapraszamy kilka par. Zabawę wygrywają Ci, którzy najdłużej wytrwają na parkiecie. Trzy główne formy zabawy, które proponujemy, to:

TWISTER

Prowadzący zmusza pary do stworzenia coraz trudniejszych figur. Podłogi muszą dotykać tylko wybrane części ciała, np:

- 4 nogi, 4 ręce
- 2 nogi, 2 ręce
- 1 noga, itd.

MARYNARKI

Wybieracie kilka par. Mężczyzna musi mieć na sobie marynarkę. Pary rywalizują ze sobą. Para tańczy ze sobą, a na sygnał wodzireja zaczyna się konkurs na szybkość. Zadaniem par jest jak najszybsze zdjęcie marynarki z mężczyzny, odwrócenie jej na drugą stronę i ponowne założenie. Partnerki mogą pomagać. Para, która zrobi to najwolniej, odpada. Konkurs uznajemy za zakończony gdy na parkiecie zostanie jedna para.

TURNIEJ TAŃCA MICHAELA JACKSONA

Do walki staje kilku panów. Każdy z nich prezentuje swoje zdolności taneczne do muzyki Michaela Jacksona. Po pierwszej rundzie para wybiera 3 panów. Wybrani panowie w finale prezentują się wszystkim gościom. Gdy muzyka przestanie grać – goście weselni wybierają swojego faworyta. Zwycięża osoba, która otrzyma najwięcej braw lub za którą stanie najwięcej gości weselnych.

12. KARETA - WIDOWISKOWA I POPULARNA ZABAWA WESELNA



Jedna z popularniejszych weselnych zabaw. Do gry zapraszamy 9 osób różnej płci, które wcielają się w kolejne role: 4 koła karety, 2 konie, 1 woźnica, no i oczywiście Król (Pan Młody) i Królowa (Pani Młoda). Każdy musi zostać poinformowany kim jest. Zabawa weselna polega na szybkim reagowaniu na słowa opisujące poszczególne części lub osoby z karety (należy wstać i obieć szybko krzesło, na którym się siedzi). Za niezareagowanie na słowo dostaje się karę. Karę otrzymuje ten który nie zareagował i nie obieć krzesła lub zrobił to z dużym opóźnieniem np. Król (czyli Pan Młody reprezentujący Króla). Winowajca za karę musi wypić kieliszek wódki bez popitki (choć warto przemyśleć rozwiązanie z plasterkiem cytryny, zwłaszcza dla króla i królowej).

Na słowo kareta muszą zareagować aż 4 części:

Kareta = woźnica + koła + król + królowa

Zaprzęg = woźnica + koła + król + królowa + konie

Oto 2 alternatywne teksty, które może przeczytać prowadzący zabawę:

Wersja 1

Dawno, dawno temu żyli sobie król z królową.

Mieli konie, karete i woźnicę. Kiedyś król zawołał woźnicę i tak mu powiedział: "Woźnico zaprzęgać konie do karety, bo królowa chce pojechać na spacer". Posłuszny woźnica poszedł i zapiął konie do karety. Kiedy król z królową wsiedli do karety, król zawołał: "Woźnico daj koniom znak do jazdy". I pojechali.

Para królewska jedzie w swej pięknej karecie przez okolicę, nagle prawy koń okulał, lewemu koniowi nic się nie stało. Przestraszony król zawołał: "Woźnico, woźnico, mój drogi woźnico, sprawdź, co się stało".

Królowa ze strachu zemdląca, a woźnica znalazł w kopycie prawego konia gwóźdź i go wyciągnął. W kopycie lewego konia nie znalazł nic.

Po chwili zniecierpliwiony król zwraca się z pytaniem do woźnicy: "Woźnico, woźnico, mój drogi woźnico czy wszystko w porządku?" Woźnica odpowiada, że tak. Siada na koźle i daje koniom znak do jazdy.

Para królewska w swej pięknej karecie, złotej karecie jedzie dalej. Po chwili król wychyla się z okna karety i mówi do woźnicy: "Woźnico, woźnico, mój drogi woźnico, zatrzymaj konie, bo królowa chce zaczerpnąć świeżego powietrza". Woźnica zatrzymuje konie i kareta staje. Z karety wysiada król i królowa. Nagle w oddali słychać grzmot - zaczyna padać deszcz, wszyscy są mokrzy, nie ma co czekać - król zarządza powrót na zamek. Po przybyciu na zamek konie zatrzymują się i król i królowa wysiadają z karety. Król woła do woźnicy: "Woźnico, mój drogi woźnico wyprzęgnij konie i odstaw karete". Zadowolona i szczęśliwa królowa pyta po chwili:

"Woźnico czy odstawiłeś konie i karete?" Woźnica odpowiada, że tak.

"Dziękuję ci woźnico, mój drogi woźnico" - odpowiada królowa.

Wersja 2

Dawno, dawno temu żył sobie Król i Królowa. Król i Królowa ze swoim woźnicą bardzo lubili jeździć swoją karete. Kareta miała 4 koła: prawe przednie, lewe tylne, lewe przednie i prawe tylne. Lewy koń był biały, a prawy koń był czarny.

Pewnego dnia Królowa rzekła do swego Króla: "Królu mój, Królu mój wspaniały, Drogi Królu, powiedz woźnicy żeby przygotował konie i sprawdził koła, bo na ostatnim spacerze był problem z prawym tylnym kołem."

Woźnica zaprzęgał konie i karete. Sprawdził prawe tylne koło, rzucił okiem na lewe przednie koło, potem rzekł do Króla: "Królu mój, nasz wspaniały Królu, najukochańszy Królu, kareta i konie są gotowe." Królowa z Królem wsiedli do karety i pojechali na piękną łąkę.

W pewnym momencie Królowa rzekła do Króla: "Usiądź sobie Królu, kochany Królu, mój ty najukochańszy Królu. Powiedz woźnicy, by nakarmił oba konie i przygotował karete na następny dzień abyśmy mogli wybrać się jeszcze raz sami."

Król rzekł do Królowej: "Królowo moja, moja kochana Królowo, Kocham Cię moja Królowo i dał jej słodkiego całusa."

13. ZOO - JEDNA Z POPULARNIEJSZYCH ZABAW ŚLUBNYCH



Zabawa, która stylem bardzo przypomina "Karetę". Tak jak w poprzedniej zabawie goście weselni wcielają się w poszczególnych bohaterów. Uczestnicy zabawy (7 osób): tata, mama, dzieci (Witek, Jacek, Zosia), piesek Azor i słoń.

Tekst, który czyta prowadzący:

Był piękny dzień, więc TATO postanowił zabrać DZIECI do zoo, by mogły zobaczyć SŁONIA. Poszedł więc do MAMY żeby obwieścić jej tę wiadomość. DZIECI bardzo się ucieszyły, a najbardziej ZOSIA. WITEK powiedział: zabierzmy też AZORA. AZOR, jak to AZOR, ucieszył się jak przystało na PSA - radośnie zamerdał ogonem. JACEK i WITEK bardzo chcieli zobaczyć SŁONIA. DZIECI zapiszczały radośnie. RODZICE (czyli mama i tata bieżną) przygotowywali się do wyjazdu, a AZOR biegał między nogami swoich PANÓW. Pogoda dopisywała, ZOSIA postanowiła zabrać AZORA na spacer przed wyjściem do zoo, ale WITEK ubiegł ZOSIĘ, i AZOR od dawna był na spacerze. W końcu późnym popołudniem cała RODZINA zapakowała się w trabanta i ruszyła w kierunku zoo. W zoo stał dumnie SŁOŃ. Rany jaka wielka trąba, wykrzyczały DZIECI. MAMA uciszała radosne piski swoich POCIECH. TATA, głowa RODZINY opowiadał o tym czym żywi się SŁOŃ. DZIECI słuchały zainteresowane. Tylko AZOR, jak to nasz kochany AZOR, merdał ogonem zainteresowany bardziej motylem niż SŁONIEM. ZWIERZĘTA (tu bieżnie słoń i pies) chyba nie przypadły sobie do gustu. Po wszystkich piskach i wrzaskach radości, RODZINA pojechała do domu, tylko SŁOŃ został tam gdzie stał. Tak, to był piękny rodzinny dzień dla wszystkich TATY, MAMY, WITKA, JACKA, ZOSI I AZORA.

LEGENDA:

UDZIAŁ PARY MŁODEJ



para młoda obowiązkowo



panna młoda obowiązkowo



pan młody obowiązkowo



para młoda opcjonalnie

ALKOHOL



alkohol jest niepotrzebny



zalecana mała ilość alkoholu



zalecana średnia ilość alkoholu



zalecana duża ilość alkoholu

LICZBA GOŚCI



goście nie biorą udziału



zalecana mała ilość osób



zalecana średnia ilość osób



zalecana duża ilość osób

WIDOWISKOWOŚĆ



zabawa spokojna/elegancka



zabawa średnio widowiskowa



zabawa śmiała/rozrywkowa/widowiskowa