

OPIS ZABAW

Jaka to melodia

DJ puszcza znane utwory z różnych tematów muzycznych, goście zostają podzieleni na dwie drużyny. Drużyna Pani Młodej kontra drużyna Pana Młodego lub Drużyna Pań i Drużyna Panów. Obie drużyny mają zadanie, aby odgadnąć wykonawcę i tytuł utworu. DJ odtwarza kilkanaście utworów muzycznych z czego każdy trwa ok. kilku sekund. Tematy muzyczne są bardzo zróżnicowane, więc udział z zabawie biorą osoby z różnych grup wiekowych od 10 do 100 lat. Zabawa ta jest pełna rywalizacji i każdy kto posiada odrobinę wiedzy muzycznej ma szansę zdobyć punkty dla swojej drużyny i przyczynić do jej zwycięstwa. Podczas zabawy jest też miejsce na potańczenie i śpiewanie. Nie było wesela, na którym byśmy nie robili tej zabawy, może poza jednym, gdy zabrakło czasu, bo my bardzo dużo gramy. Zabawa zawsze się sprawdza ☺

Muzycznym pociągiem po Europie

Do zabawy należy zebrać maksymalną ilość osób, które ustawiają się jedna za drugą w "wagoniki", następnie do piosenki "Jedzie pociąg z daleka", zaczyna się taniec. Prowadząca, co jakiś czas przerywa taniec i oznajmia, do jakiej stacji, w jakim kraju goście dojechali. W każdym Państwie obowiązkowo należy odtńczyć charakterystyczny taniec, np.: we Francji kankana, w Austrii walca, w Hiszpanii flamenco, w Grecji Zorbę. W końcu pociąg dojeżdża do Warszawy, gdzie tańczymy poloneza. To jedna z najbardziej integracyjnych zabaw. Jeśli na weselu są osoby, które się nie znają to po tej zabawie większość z gości jest już zintegrowana.

Zabawa w karete

Organizowana jest zazwyczaj w trakcie oczepin - do zabawy potrzeba 9 osób, które reprezentują: 4 koła karety, 2 konie, 1 woźnicę, no i oczywiście Króla (Pan Młody) i Królową (Pani Młoda). Zabawa polega na szybkim reagowaniu na słowa opisujące poszczególne części lub osoby z karety (należy wstać i obieć krzesło). Za niezareagowanie na słowo np. Król, Pan Młody reprezentujący Króla musi wypić kieliszek wódki bez popitki. Przy odpowiednio dobranym opowiadaniu zabawa potrafi rozweselić do łez zebranych gości.

Test na zgodność

Parą młoda siada na krzesłach tyłem do siebie, trzymając w dłoniach swoje buciki. Konferansjer zadaje pytania typu: "kto pierwszy powiedział Kocham cię", "kto lepiej prowadzi samochód", "kto rządził w sypialni", "kto jest większym bałaganiarzem", "kto nawiązał znajomość pierwszy", "kto pierwszy wybacz po kłótni", "kto więcej wydaje na ubrania" itd..

Para odpowiada na pytania podnosząc do góry odpowiednie buty.

Ręka, noga...

5-6 par tańczy do muzyki. Gdy muzyka ucichnie to prowadząca rzuca hasło np. 2 nogi, 1 ręka – para musi przyjąć taką pozę by na ziemi były tylko i wyłącznie wymienione części ciała.

Odpada para, która najpóźniej wykona daną pozę – Jurorami są Państwo Młodzi oraz prowadząca.

CZADERSI

Music Group

t. +48 609 797 213

e. kontakt@czadersi.eu

www.czadersi.eu



Czytanie z ruchu warg

Jest to zabawa przede wszystkim dla par, sprawdzająca ich umiejętność porozumiewania się ze sobą. Jedna osoba z pary dostaje na uszy słuchawki z grającą muzyką, jej zadaniem jest odczytanie z ruchu warg słów, wyczytanych przez partnera. Gra jest na czas, ta para, która odgadnie więcej haseł wygrywa. Patrząc z boku na tę rywalizację ciężko jest powstrzymać się od płaczu, ze śmiechu oczywiście ;)

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.

Ratuj się kto może

Prowadzący zaprasza na środek 10 par, sam zaś prosi jedną kobietę o uczestnictwo w zabawie wspólnie z nim. Zabawa podobna do krzesel, tyle że zamiast krzesel ustawiają się w kole Panowie. Wokół nich w kolejnym kole są Panie. Gdy już zasady zostaną wytłumaczone, prowadzący uprzejmie przeprosza swoją partnerkę i pozostawia ją samą (kobiet musi być o jedną więcej). Gdy zespół zaczyna grać, oba koła tańczą w wężyku, jednak w odwrotnych kierunkach. W momencie, gdy zespół przestaje grać, Panie muszą wskoczyć w ramiona najbliższego mężczyzny, Ta kobieta, która pozostanie na parkiecie odpada razem z ówczynie wybranym partnerem (na przegranych zwykle czeka Para Młoda z kieliszkiem wódki na pocieszenie). Jeśli odpadnie partnerka prowadzącego, musi pociągnąć za sobą któregoś z Panów itd. Wygrywa Pani, która dłużej utrzyma się na ramieniu ostatniego z mężczyzn.

Przynoszenie fantów

7-10 osób spaceruje w rytm muzyki wokół ustawionych w krąg krzesel, których jest zawsze o jedno mniej niż uczestników zabawy. Gdy ucichnie muzyka prowadząca prosi by każdy przyniósł fant, np.: kieliszek wódki i usiadł na krześle – ostatnia osoba, dla której nie ma wolnego krzesła odpada z gry. Zabiera się jedno krzesło itd..