

## OPIS ZABAW

### Jaka to melodia

DJ puszcza znane utwory z różnych tematów muzycznych, goście zostaje 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 odtańczyć 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 woźnice, 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 wymieniony części ciała.

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

### **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 krzesła, tyle że zamiast krzesła 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 krzesła, 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..