

## ZABAWY I KONKURSY NA WESELE (do wyboru 3-4)

### 1. KARETA

Zabawa w karetę - 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 nie zareagowanie 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.

### 2. DZIEŃ Z ŻYCIA RODZINY (INNA WERSJA KARETY)

Wybiera się dwie takie same grupy. Jedną wybiera Panna Młoda ze swojej rodziny, drugą Pan Młody ze swojej rodziny. Następnie czytane jest opowiadanie a wyczytane osoby lub grupy osób mają za zadanie szybko obieć swoją rodzinę i usiąść na swoim krześle. Państwo Młodzi oceniają która rodzina wygrywa w konkurencji.

### 3. ZABAWA Z KRZESŁAMI

Ten konkurs organizowany jest w kilku wersjach, zasada jest jednak jedna: do konkursu staje kilka osób lub par które ustawiają się wokół ustawionych krzeseł. Krzesło jest zawsze o jedno mniej niż osób biorących udział w konkursie. Przy każdej przerwie w muzyce "zawodnicy" zajmują wolne miejsca. Odpada osoba, dla której nie wystarczy miejsc. Ostatni pozostający na parkiecie wygrywa.

### 4. KONKURS TAŃCA

Do konkursu staje kilka par. Wodzirej prowadzący zabawę często dobiera sobie sędziów w postaci Pary Młodej lub Świadków. Zasady podobne to tych z profesjonalnych konkursów tańca połączone z konkursem typu „taniec z gwiazdami”

### 5. TANIEC Z MARYNARKĄ

Wybieramy 5 par (może być więcej). Podstawą tego konkursu jest to że panowie muszą mieć założone marynarki. Konkurs polega na tym, że pary mężczyzna i kobieta tańczą przy muzyce, w momencie kiedy DJ przestanie grać, partnerzy muszą wymienić się marynarką (mężczyzna przekazuje marynarkę kobiecie). Ostatnia para odpada. Następnie DJ zaczyna ponownie grać, i tak samo w momencie, kiedy przewzię muzykę partnerka przekazuje marynarkę partnerowi. Oczywiście ostatnia para odpada. Wygrywa para, która zostanie ostatnia na parkiecie. Konkurs ten można urozmaicić, można na przykład kazać osobie, która ubiera marynarkę zapiąć jeden guzik, można kazać za każdą zmianą marynarki polecić aby marynarkę odwracać raz na lewą stronę raz na prawą lub przód na tył itp.

### 6. MAM CHUSTECZKE HAWTOWANA..

W tej zabawie mogą brać udział nawet wszyscy goście weselni. Wodzirej daje po jednej chusteczce Pani i Panu Młodemu ci wchodzi w jedno wielkie koło zrobione przez gości i w rytm muzyki chodząc wybierają kogo chcą zaprosić na swoje miejsce, gdy już osoba z chusteczką „wypatrzy” sobie swojego ulubieńca klęka przed nim na chusteczce, całuje go i zaprasza na swoje miejsce, zabawa trwa do końca trwania piosenki.

### 7. A KTO SIĘ W STYCZNIU URODZIŁ... /zabawa do zorganizowania tylko wtedy gdy wesele jest na jednej Sali / parkiet jest połączony ze stołami/

Para młoda siada na środku Sali dostaje do rąk butelkę wódki i kieliszki. W tym momencie odtwarzany jest utwór, dobrze jak goście weselni również go śpiewają : "a kto się w styczniu urodził ma wstać ma wstać ma wstać ma wziąć do ręki kielich swój i wypić aż do dna" wtedy osoby urodzone w danym miesiącu wstają, przedstawiają się i piją za zdrowie pary młodej... Po wypiciu przez dane osoby - Pozostali im śpiewają : „Jakżeś wypił to se nalej a butelkę podaj dalej” ... "a kto się w lutym urodził?"... I tak do końca roku. W miesiącach, w których wstają Młodzi muszą się Oni pocałować ...

## 8. PRZEPOWIEDNIA– DLA PARY MŁODEJ PRZED OCZEPINAMI

Jest 10 balonów w których ukryte są karteczki z wypisanymi rzeczami, które po ślubie mąż albo żona będzie robić, czyli np. "Od dzisiaj to ja będę zmywał(a) naczynia", "Od dzisiaj będę Ci codziennie masował(a) stópki", "Od dzisiaj to ja będę głową rodziny", "Od dzisiaj to ja będę oddawać pensję małżonkowi", "Od dzisiaj będę słuchać mądrych rad teściowej". itp. Młoda Para przekuwa na przemian balony i na głos czytają co wylosowali Wszystko zależy od pomysłowości organizatorów.

## 9. TEST ZGODNOŚCI – DLA PARY MŁODEJ PRZED OCZEPINAMI

Parą młoda siada na krzesłach tyłem do siebie, w rękach mają kartki. Ona ma 2 kartki z napisem: "ja" i "on". Młody ma z napisami: "ja", "ona". Wodzirej zadaje pytania typu: "kto pierwszy powiedział Kocham cię", "kto lepiej prowadzi samochód", "Kto będzie trzymał kasę" "Kto pierwszy wyciąga rękę po kłótni", "Kto pierwszy zasypia w łóżku" "Kto będzie zmywał po posiłkach?", "kto będzie rządził w sypialni" "kto ma fajniejszych teściów", "kto nawiązał znajomość pierwszy" itd., para odpowiada na pytania podnosząc do góry kartki jednocześnie, z wskazaniem JA lub ON/ONA

## 10. CHŁOPIEC CZY DZIEWCZYNKĄ– DLA PARY MŁODEJ PRZED OCZEPINAMI

Jeszcze jedna zabawa w cyklu zabaw oczepinowych. W zabawie bierze udział Para Młoda, która siada do siebie placami na krzesłkach, w tym czasie DJ gra krótkie melodie. Na znak DJ'a lub po zakończeniu utworu Nowożeńcy odwracają się do siebie, jeżeli oboje obejrzą się w tą samą stronę to znaczy że będzie chłopiec jeśli w przeciwną to dziewczynka. Zabawa powtarzana jest tyle razy ile dzieci chce mieć Para Młoda.

## 11. ZABAWA W KOTKA I MYSZKĘ– DLA PARY MŁODEJ PRZED OCZEPINAMI

Panna młoda staje w kółku otoczona przez inne panny (jeśli jest ich za mało mogą być mężatki) Zadaniem pana młodego jest przedostać się do żony, a zadaniem panien nie dopuścić go - taka zabawa w kotka i myszkę, tylko myszka nie ucieka.

## 12. LIST OD KOLEGÓW

Potrzebne są dwie osoby, 1sza czyta tekst po „włosku” 2ga tłumaczy po polsku Nie każdy wie, że Pan Młody przed ślubem należał do Klubu Starych Kawalerów. Cały klub przebywa teraz we Włoszech i przesyła telegram z życzeniami. Żeby udowodnić, że naprawdę przebywają we Włoszech będziemy czytać w oryginale i tłumaczyć. ...

## 13. GORĄCE KRZESŁA

Na parkiecie pojawia się 12 krzeseł. Do zabawy zapraszane jest pierwsze 12 chętnych osób. Wodzirej prosi uczestników o zajęcie miejsc na krzesłach. Pozostali goście proszeni są o gorący doping. Wodzirej prosi każdego z uczestników zabawy o znalezienie odpowiedniego rekwizytu, który powinien znajdować się w lokalu np. widelec. W trakcie gdy uczestnicy zabawy wybierają się w poszukiwaniu podanego rekwizytu, z parkietu znika jedno krzesło. W ten sposób osoba, która powróci najpóźniej nie ma już gdzie usiąść. Tym sposobem zostaje ona wyeliminowana z zabawy, a za karę, w pierwszym miesiącu po ślubie, ma wykonywać daną czynność dla Nowożeńców, wymyśloną przez Wodzireja np. wyprowadzać psa. Taki sposób eliminacji uczestników powtarzany jest jeszcze analogicznie 10 razy. Osoba, która pozostanie w zabawie najdłużej dostanie do wykonania najprzyjemniejszą czynność. W ten sposób przez kolejne 12 miesięcy przyjaciele Pary Młodej będą wykonywać dla nich wskazane czynności.

## 14. ZAKRĘCONY

Do tej zabawy niezbędny jest kijek np. od szczotki no i kilku odważnych. Zasady zabawy są bardzo proste: należy wypić setkę wódki, przykładając czoło do kijka obieć go 10 razy dookoła, a następnie szybko dobiec do oddalonej na drugim końcu sali Pary Młodej, która trzyma nagrodę.

## 15. ŚWISTAK

W tym konkursie niezbędna jest znajomość gwizdania. Uczestnicy dostają do wypicia kieliszek 100 gram, po którego uprzednim opróżnieniu muszą zagwizdać. Zawartością kieliszka powinna być drobno zmielona bułka tarta. Pierwszy, któremu ta sztuka się uda dostaje nagrodę.

## 16. JEZIORO ŁABĘDZIE

Prowadzący zaprasza na środek sali panny i kawalerów. Panowie muszą zdjąć marynarki i podwinąć do kolan spodnie a następnie po kolei odtańczyć „Jezioro łabędzi” oczywiście przy odpowiednim akompaniamencie. Wygrywał ten który otrzymał największe owacje od panien.

## 17. DŁUGOPIS I BUTELKA

Panu młodemu zawiązuje się oczy, a na sznureczku (długim do ziemi) uwiązuje się długopis i stawia się przed nim butelkę.. Panna młoda ma za zadanie tak pokierować młodym aby trafił do butelki długopisem...

## 18.BOKSER

Zabawa wymagająca dwóch zawodników – ewentualnie 2 panów a potem 2 pań. Panowie zakładają rękawice bokserskie i mają za zadanie wypić jak najszybciej kieliszek wódki (szampana, napoju, oranżady itp.), zjeść banana, wypić kieliszek łyżeczką od herbaty ... Wygrywa ten kto pierwszy skończy i powie JUŻ. Dla pań inny zestaw pokarmów

## 19.KAPELUSZE

Kilku mężczyzn ustawia się w kółeczku. Prawe ręce są trzymane w kieszeniach, lewe trzymają kapelusze, znajdujące się na głowach uczestników. Kiedy DJ zaczyna grać, w rytm muzyki, zawodnicy przekładają je ze swojej głowy na głowę stojącego obok. W pewnym momencie zespół przestaje grać, a osoba, która jako ostatnia „zakapeluszuje” sąsiada odpada z gry. I tak dalej do wyłonienia zwycięzcy

## 20. SZTAFETA

Spośród panów wybieramy dwie drużyny, co najmniej 4 osobowe. Na końcu sali ustawiamy dwa krzesła, na każdym z nich znajduje się taca z ciastem oraz duża butelka napoju. Po drugiej stronie sali drużyny ustawiają się w 2 rzędach, jeden za drugim. Kiedy DJ zaczyna grać, znajdujący się na początku rzędu ściągają jakiś fant( np. zegarek, skarpetkę, okulary), biegną do krzeseł, wypijają kieliszek napoju, przegryzają kawałkiem ciasta, wracają szybko i klepieniem w ramie „uruchamiają” następnego zawodnika w rzędzie. Wygrywa ta drużyna, która pierwsza zje ciasto i wypije butelkę napoju. Panie gorąco dopingują panów.

## 21.DYSCYPLINY

Wybrane pary losują karteczki, na których są wypisane dyscypliny sportów:- łyżwiarstwo Figurowe- jazda konna- walka karate- wyścigi formuły 1(można jeszcze coś wymyślić) pary mają zadanie zaprezentować te dyscypliny. Jako rekwizyty mogą służyć np.: krzesło.

## 22.PRZEBIERAŃCY

W worku przygotowanym przez wodzireja znajdują się różne śmieszne przebrania, nakrycia głowy itp. Wszystkie osoby stają w kółku. W momencie gdy DJ zacznie grać utwór, worek zaczyna krążyć z rąk do rąk uczestników. W momencie gdy muzyka ucichnie , na tym na którym z uczestników zatrzymał się worek-ma za zadanie nie patrząc wylosować coś z worka i oczywiście ubrać. Zabawa powtarzana jest do czasu aż zostanie wyczerpany zapas przebrań.

## 23.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.Lub dróżyna kobiet oraz drużyna mężczyzn. Panna Młoda i Pan Młody siadają na krzesłach w otoczeniu swoich drużyn. Dj 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 prosi o udzielenie odpowiedzi. Ta drużyna, która rozpozna więcej utworów muzycznych wygrywa.

druga bardziej rozrywkowa wersja tej zabawy to umieszczenie krzesła kilka metrów przed drużynami, kto z drużyn zna odpowiedź biegnie do krzesła i gdy usiądzie udziela odpowiedzi, dodać jeszcze można np. za złą odpowiedź - wypicie karniaka ..