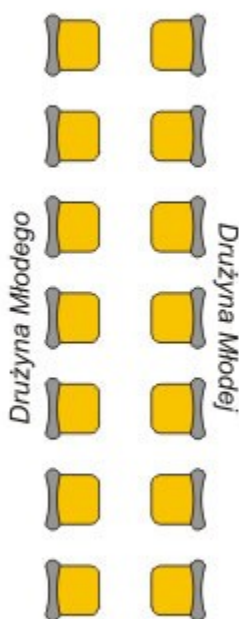


PIOSENKA, „KTO W STYCZNIU URODZONY” – wspólne śpiewanie z tekstem rozdany przez wodzireja. W czasie śpiewu wstają osoby, które urodziły się w danym wyśpiewanym miesiącu i następuje wypicie przez nich za swoje zdrowie.

ZOO

Ustawienie krzeseł w zabawie
Kareta



Jest to kolejna zabawa oparta na czytaniu historyjki, w której określone role odgrywają uczestniczący w niej goście. Prowadzący powinien wybrać chętnych, na których składają się dwie drużyny: drużyna Panny Młodej i drużyna Pana Młodego.

Skład każdej z nich wygląda następująco:

1. Mężczyzna – Tata
2. Kobieta - Mama
3. Mężczyzna – Witek
4. Mężczyzna – Jacek
5. Kobieta – Zosia
6. Mężczyzna – Azor
7. Mężczyzna – Słoń

Daje łącznie 14 uczestników zabawy. Chociaż również ta liczba nie jest sztywna i można ją na przykład zredukować na mniejszym weselu.

A oto tekst dla prowadzącego:

Był piękny dzień, więc TATO postanowił zabrać DZIECI do ZOO, by mogły zobaczyć SŁONIA.

DZIECI zapiszczały radośnie.

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 i radośnie zamerdał ogonem.

JACEK i WITEK, bardzo chcieli zobaczyć SŁONIA. RODZICE przygotowywali się do wyjazdu, a AZOR biegał między nogami swoich państwa. Pogoda dopisywała.

ZOSIA postanowiła zabrać AZORA na spacer przed wyjściem do ZOO, ale WITEK ubiegł ZOSIĘ i AZOR od dawna był na dworze.

W końcu późnym popołudniem cała RODZINA zapakowała się do auta i ruszyła w drogę. W ZOO stał dumnie SŁOŃ, rany jaka wielka trąba, wykrzyczały DZIECI. MAMA uciszała radosne piski swoich DZIECI.

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 chyba nie przypadły sobie do gustu.

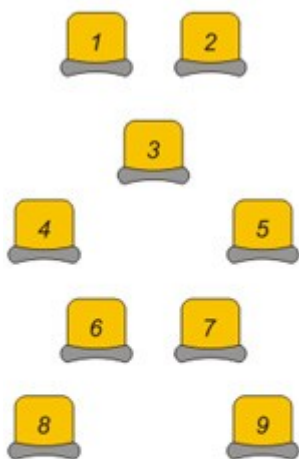
Po wszystkich piskach i wrzaskach radości, RODZINA pojechała do domu. Tylko SŁOŃ został tam gdzie stał. Tak, to był piękny rodzinny dzień dla wszystkich TATY, MAMY, WITKA, JACKA, ZOSI I AZORA.

Test zgodności

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". Orkiestra zadaje pytania typu: "kto pierwszy powiedział kocham cię", "kto lepiej prowadzi samochód", "Kto będzie trzymał kasę" "Kto pierwszy wyciąga rękę po klótni", "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

KARETA

Ustawienie krzeseł w zabawie Karetą



1. Koń lewy
2. Koń prawy
3. Woźnica
4. Koło przednie lewe
5. Koło przednie prawe
6. Król
7. Królowa
8. Koło tylne lewe
9. Koło tylne prawe

Na wielu przyjęciach weselnych w ramach oczepin, poza zwyczajowym rzucaniem welonu i muchy, pojawiają się zabawne konkursy skierowane do wszystkich gości weselnych. Jednym z nich jest zabawa w tzw. **Karetę**. Ponieważ ciągle otrzymujemy zapytania o tę zabawę, poniżej przedstawiamy jej właściwy przebieg oraz tekst, który czyta prowadzący.

Zacząć należy od przygotowania na parkiecie dziewięciu krzesełek, które rozmieszczamy jak na rysunku.

Dalej prowadzący wybiera na ochotnika Królową i Króla, choć te role mogą być zarezerwowane dla Młodych. Potem Królowa i Król dobierają sami resztę uczestników, a potrzeba ich jeszcze siedmiu.

Wybieramy gości którzy wcielą się w woźnicę, konie i koła karet i sadzamy ich na krzesłach przypisanych do konkretnych funkcji.

Kiedy wszyscy już siedzą ważne aby dobrze zapamiętali swoje role. Rozdajemy im po kieliszku i objaśniamy zasady zabawy:

Prowadzący czyta załączony poniżej tekst, a uczestnicy zabawy słuchają go uważnie, ponieważ ilekroć w tekście wymieniony zostaje uczestnik (np. Król albo prawe koło), musi on wstać obejść swoje krzesło dookoła i usiąść na miejscu. Jeżeli tego nie zrobi, musi wypić „karniaka”.

Ważna uwaga!

Słowo KARETA = WOŹNICA + KRÓLOWA + KRÓL + KOŁA

Dawno, dawno temu żyli sobie **król i królowa**.

Mieli **konie, karetę i woźnicę**. Kiedyś **król** zawołał **woźnicę** i tak mu powiedział: "**Woźnico** zaprzęgaj **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 zemdląła, 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 **karetę**". Zadowolona i szczęśliwa **królowa** pyta po chwili: "**Woźnico** czy odstawiłeś **konie** i **karetę**?" **Woźnica** odpowiada, że tak.

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

Pociąg

Zabawa organizowana jest z reguły tuż przed oczepinami lub w trakcie zabawy weselnej. Do zabawy należy zebrać maksymalną ilość osób, które ustawiają się jedna za drugą "w wagoniki" następnie do muzyki jedzie pociąg z daleka, zaczyna się taniec. Wodzirej, co jakiś czas przerywa taniec i oznajmia, do jakiej stacji, w jakim kraju goście dojechali. W każdym kraju obowiązkowo należy odtańczyć taniec narodowy, np.: we Francji Kankana, w Rosji Kazaczoka, w Wiedniu Walca itd. ilość krajów i utworów, zależy tylko od inwencji twórczej wodzireja, no i wytrzymałości gości.

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. Krzeseł jest zawsze o jedno mniej niż osób biorących udział w konkursie. Przy każdej przerwie w muzyce "zawodnicy" zajmują wolne miejsca, osoba, dla której nie starczy miejsc odpada. Ostatni pozostający na parkiecie wygrywa. W zależności od wersji zabawy może ona się odbywać w różny sposób np.: -Na krześle należy usiąść z osobą lub fanem, który wymieni

wodzirej (krawat, kucharka, but, rajstopy...)

- Przy zabawie z osobą towarzyszącą miejsce musi zająć Para tańcząca.

PODAJ DALEJ – Zabawa często organizowana na początku wesela, podobno pomaga szybciej poznać się wszystkim osobom znajdującym się na przyjęciu. Zabawę zaczyna Para Młoda przekazując sobie pocałunek, następnie pocałunek przekazywany jest dalej przez całą salę od jednego gościa do drugiego, aż wróci do Pary Młodej.

SZNUREK – Zabawa wymagająca dużo odwagi. Na jednym końcu sali stawia się butelkę alkoholu, na drugim końcu ustawiają się zawodnicy. Na znak orkiestry zawodnicy zaczynają układać na podłodze sznurek z ubrań, które mają na sobie. Wygrywa osoba, która pierwsza ułoży sznurek tak długi, żeby sięgnął do postawionej po drugiej stronie butelki.

KUSZENIE ADAMA - Do zabawy potrzebnych jest kilka par i tyle samo jabłek, oraz kawałek sznurka. Jabłka wiążemy na sznurku za ogonki. Panie trzymają jabłka na sznurkach, a Panowie mają za zadanie zjeść jabłko bez pomocy rąk. Czym dłuższy sznurek i większe jabłko, tym większy problem z jego zjedzeniem.

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.

KONKURS PLAYBACK – zabawa polega na naśladowaniu (markowaniu) wokalistki oraz gitarzysty do odtworzonego w tle podkładu muzycznego. W tym celu wyłaniamy spośród Gości kobietę i mężczyznę i wręczamy im rekwizyty zastępujące mikrofon oraz gitarę. Uczestnicy będą mieli za zadanie zaprezentować się publiczności podczas udawanego śpiewu (kobieta) oraz gry na gitarze (mężczyzna).

Konkurs może się odbyć również w formie kilkuosobowej a wtedy publiczność nagradzając uczestników intensywnością braw, zadecyduje o zwycięzcach z grona wokalistek oraz gitarzystów.

TANCE POKOLENIOWE – Państwo Młodzi dobierają po trzy pary ze starszego pokolenia i trzy pary z młodszego pokolenia. Konkurs polega na wyłonieniu najlepiej tańczącej pary ze starszej generacji, która będzie tańczyć do muzyki młodej generacji i odwrotnie – Młoda generacja będzie tańczyć do utworu z lat 60-70-tych. Wyłonienie zwycięzców odbywa się poprzez częstotliwość braw dla wskazanych przez wodzireja par, gdzie wygrywa jedna para ze starszego pokolenia i jedna z młodszego pokolenia i następuje wręczenie nagród.

OBIERANIE JABŁKA NA CZAS - Wybiera się 2-3 Panów. Ich zadaniem jest obrać jabłko nożykiem w taki sposób, aby obrana skórka była jak najdłuższa. Czas na wykonanie zadania ok. 1min. Wygrywa Pan, który do ukończenia odliczania czasu obierze jak najdłuższą skórkę. Po konkurencji częstuje się pokrojonym jabłkiem gości

TANIEC Z WAŁKIEM - Wszyscy goście weselni robią duże koło i tańczą. Panu młodemu, który stoi pośrodku koła wręczamy wałek do ciasta, który musi włożyć między nogi. Wałek ten musi przekazać kobiecie, tak, aby ta mogła go złapać kolanami. W momencie, kiedy przejmie wałek od pana młodego musi go przekazać innemu mężczyźnie. Oczywiście powinna obowiązywać zasada, że kobieta przekazuje wałek mężczyźnie, a mężczyzna kobiecie. Przy przekazywaniu wałka między sobą nie można używać rąk. Wałek trzymamy tylko kolanami.

ZABAWA Z JAJKIEM - Losowo wybiera się pary, które otrzymują następujące zadanie do wykonania: mężczyzna staje okrakiem na dwóch krzesłach, a kobieta ma przetoczyć mu przez nogawki spodni surowe jajko - musi to zrobić przy tym szybko i sprawnie, by jajka nie stłuc i wygrać konkurencję, osiągając najlepszy czas. Sala dopinguje zawodników okrzykami i oklaskami, a atmosfera robi się wtedy bardzo gorąca...

KONKURS Z MARYNARKAMI - 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, a w momencie, kiedy orkiestra przestanie grać, partnerzy muszą wymienić się marynarką (mężczyzna przekazuje marynarkę kobiecie). Ostatnia para odpada. Następnie orkiestra zaczyna ponownie grać, i tak samo w momencie, kiedy przerwą 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.

WRÓŻBY WESELNE – w balonikach znajdują się karteczki z obowiązkami, jakie będą należeć do Pary Młodej po Ślubie. Para Młoda na zmianę przekłuba baloniki i odczytuje treść wróżb do mikrofonu a wodzirej zadaje dodatkowe pytania związane w wróżbą – zabawa dobrze komponuje się w czasie Oczepin.

Przykładowe wróżby: „w samochodzie miejsce kierowcy jest moje”, „wydawać pieniądze będę ja”, „chodzić do kosmetyczki będę ja”...

TABLICZKI - Młodzi siadają tyłem do siebie. Pan Młody ma tabliczkę z jednej strony "ja" z drugiej "ona", a Panna 'ja', "on". Zadaje się im podchwytliwe pytania i muszą bez zastanowienia odpowiadać przez podniesienie tabliczki (kartki) np.:

- Kto bardziej kocha swoją Teściową? -- Kto częściej mówi "Kocham Cię"?-- Kto rządzi pieniędzmi?-- Kto dłużej śpi?-- Kto częściej się kłóci?

KRZESEŁKA INACZEJ

Na początek prowadzący prosi o ustawienie powiedzmy pięciu (można więcej, można mniej) krzesełek ustawionych kółkiem oparciami do siebie. Następnie zaprasza do gry sześciu panów. Zwykle w takiej sytuacji z sali dobywa się chóralne „achaaaa”, które oznacza, że wszyscy już wiedzą... „O jedno krzeselko mniej, będą chodźć dookoła, siadać, a kto nie zdąży odpada itd.”. I to właściwa „zasłona dymna”.

Kiedy mamy już sześciu ochotników, wodzirej nieoczekiwanie prosi o dostawienie jeszcze jednego krzeselka, co zwykle wywołuje konsternację zawodników i zdziwienie publiki.

Następnie zaprasza zawodników aby usiedli. Kiedy panowie już sobie wygodnie siedzą prowadzący prosi ich o zdjęcie jednego dowolnego elementu odzieży i odłożenie go np. przed krzeselkiem, lub na krzeselku jak kto woli, i przesiedli o jedno krzeselko w prawo.. Zwykle w takiej sytuacji panowie zdejmują marynarki.

Wtedy konferansjer zwraca się do publiki (szczególnie żeńskiej) czy panowie powinni coś jeszcze zdjąć. Nie zdarza się, żeby goście nie krzyknęli „tak” powoli łapiąc o co w zabawie chodzi. Ale to jest druga „zasłona dymna” bo w zasadzie o to właśnie chodzi, żeby ludzie pomyśleli że będziemy ich rozbierać a wygra najodważniejszy.

I tu niesłychanie istotny jest dobry smak prowadzącego, nie chodzi przecież o zażenowanie kogokolwiek. Kiedy bowiem tak panowie zdejmują z siebie, a to skarpetkę, a to koszulę, a to zegarek i przesiadają się cały czas o jedno krzeselko, należy rzecz przerwać w chwili kiedy uczestnicy są już mocno rozebrani i mogłoby być niesmacznie.

Finał powinien zaskoczyć najbardziej. I zwykle zaskakuje. Wodzirej ogłasza bowiem, że dalej się nie rozbieramy (zwykle przy protestach publiczności), ale ... Teraz zawodnicy będą się z powrotem ubierać, jednak nie wolno im po prostu zebrać rzeczy i się ubrać. Muszą założyć jedną rzecz by móc sięgnąć po następną., A kto zrobi to najszybciej i przybiegnie do wodzireja otrzymuje nagrodę (powiedzmy zwyczajową butelkę wesołej).

TĄNCZ Z BALONAMI - Wybieramy kilka par i zapraszamy je na parkiet. Każda para otrzymuje Balonika i jej zadaniem jest przetańczenie wiązanki kilku tańców towarzyskich w taki sposób, aby balonik utrzymany był pomiędzy ich czołami. Para, której uda się utrzymać balonik w tej pozycji do samego końca trwania utworów – wygrywa!

PIOSENKI BIESIADNE – rozdajemy teksty do piosenek („Ore, Ore”, Hej, Sokoly”) i acapella wszyscy goście śpiewają z pomocą wodzireja

KONKURS TAŃCA DLA PANÓW – Zapraszamy na środek parkietu ośmiu panów i ustawiamy w dwuszeregu przed Parą Młodą. Następnie panowie stojący w pierwszym rzędzie podwijają nogawki spodni do kolan. A następnie prowadzący informuje, że panowie w pierwszym rzędzie będą partnerkami panów w drugim rzędzie.

Do odtarczenia są skrótkowe wersje różnych tańców: tango, walc, twist i jeden nowoczesny a Para Młoda ocenia występy i wręcza nagrody

LA BA DA - Do zabawy dobiera się dowolnie dużą grupę osób obojga płci i ustawia się je na przemian Pan, Pani... w kółku. Następnie płaśając rozpoczyna się taniec w kółko trzymając się za rączki. Wodzirej w trakcie zabawy przerywa, co chwilę taniec i pyta o poszczególne części ciała (np. rączki były?, ramiona były?, etc.) na co biorący udział w zabawie odpowiadają stosownie do sytuacji. Po każdym pytaniu następuje zmiana części ciała, za którą biorący udział w zabawie się trzymają.

MARZENIA - Pani młoda wybiera 6 Pań a Pan młody 6 Panów. Ustawia się dwa rzędy naprzeciw siebie. Panowie mówią, co im się podoba w Pani na przeciwko a Panie, co w panach (np.: oczy, nogi, szyja, krawat itd.) ·W następnej rundzie każdy podchodzi do osoby naprzeciw i ma za zadanie pocałować to, co mu się najbardziej podoba.

TANIEC Z FIGURAMI - Wodzirej zaprasza do tańca w kółeczku - Panowie okręcają Panie; Panowie kłękają a Panie tańczą wokół Panów, itp.- A żeby było sprawiedliwie, to w pewnym momencie wodzirej każe uklęknąć Paniom (Panie myślą że teraz Panowie będą tańczyć wkoło nich), a wodzirej mówi: Panowie stają naprzeciwko kłęczących Pań (muzyka cichnie) i mówi, że tak właśnie panie chciałyby podziękować Panom za taniec.

ZABAWA W DWA KÓŁKA - Na środku sali tworzymy dwa kółka - Panie tworzą wewnętrzne kółko, a Panowie zewnętrzne większe koło. (Oczywiście Para Młoda również może uczestniczyć w zabawie.) Kółka zaczynają krążyć w przeciwnych kierunkach, w czasie, kiedy gra muzyka. Kiedy muzyka przestanie grać, Panie odwracają się do Panów i witają się z nimi. Muzyka zaczyna grać i za chwilę znów Stop i tak samo kilka razy. Czasami Młoda Para może trafić na siebie, wtedy oczywiście " gorzko, gorzko!"

RODZINNE STO LAT - Po kilku pierwszych tańcach, w czasie przerwy, prosimy całą rodzinę Pana młodego o powstanie. Panowie nalewają wódkę, następnie cała Rodzina śpiewa „Sto lat” i pije za zdrowie Rodziny Pani młodej. Dziękujemy rodzinie Pana młodego i o to samo prosimy Rodzinę Pani młodej. Później śpiewamy ogólne „Sto lat” dla Pary młodej. (Jeżeli wesele jest filmowane możemy umówić się z kamerzystą, aby stanął na podwyższeniu, tak, aby objąć cały parkiet a my prosimy gości po jakimś wesołym tańcu, aby na nasze raz, dwa, trzy bardzo głośno krzyknęli w kierunku kamery swoje imię!)

TANIEC NA GAZECIE - Para dostaje gazetę i tańczy na niej po chwili składa się gazetę na pół i znowu na pół. Wygrywa para, która dłużej utrzyma się na jak najmniejszym kawałku gazety.