

## Zabawy Weselne / Do Imprez

### Nagrody:

Sugerujemy drobne nagrody za wygrane konkursy – słodczyce dla dzieci, tak aby każde dostało po równo, bo inaczej mogą się popłakać.

Luksusowe małe czekoladki / małe pamiątki / upominki lub buteleczki alkoholu dla dorosłych.

Przy wręczaniu nagród –

Efekty Dźwiękowe: - 3 różne rodzaje fanfarów na miejsce 3cie, 2gie i 1sze.

### Selekcja gości:

W zabawach dla dzieci za zwyczaj wybieramy kolejne trzy gry z naszej listy – **karne strzały, kręgle oraz budowanie pacholków.**

Zamiast ‘wyciągać na siłę’ gości weselnych, proponujemy kilka sposobów na dyskretne dobieranie gości do zabaw. Liczymy na wsparcie i zachęcenie młodej pary oraz starostów do tego by goście wzięli czynny udział w zabawach.

### **Losowanie kolorami / numerkami**

Piszemy numerki na kartkach od 1-10 i tworzymy stosik. Robimy to samo na innych kartkach i robimy drugi stosik. Rozdajemy stosik pierwszy gościom płci damskiej, a drugi stosik gościom płci męskiej.

Każemy potem gościom z kartkami dobrać się do par, jeśli to jest zabawa na pary.

\*Tutaj też jest opcja celowo dać jeden numer więcej jednej płci, by się zagubiła szukając swojej pary ;)

Dla zabaw nie dla par, możemy wymienić też osoby z danymi numerami lub kolorami do zabawy (nie koniecznie wszyscy)

Zbieramy kartki po wyborze.

## ZABAWY BEZ NAGRÓD

### 2 Kółeczka

- Wszyscy goście – dobra rozgrzewka do dalszych zabaw.

Panowie robią kółko w środku, panie robią kółko na zewnątrz i tańczą w przeciwnych kierunkach. Muzyka przestaje grać i panowie się odwracają by się dobrać w parę z kobietą. Wykonują zadania wodzireja:

- Ręce na ramiona drugiej osoby, i robią przysiady do rytmu perkusji granej przez klawiszowca.

Goście wracają do kółeczka i tak samo się obracają jak wcześniej jak przystaje grać muzyka.

2gie zadanie wodzireja:

- Odwracają się do siebie pary plecami. Przekładają ręce przez siebie i do rytmu perkusji robią wagę

Efekty Dźwiękowe: *'Bujanie się'*

Goście wracają do kółek, 3cie zadanie wodzireja:

- Odwracają się goście do siebie plecami, trzymają się za ręce, przekładając je przez nogi. 'Piłują' wszystko drzewa w okolicy ;)

Efekty Dźwiękowe: *Ręczna piła, która piłuje drzewa*

Goście wracają do kółek, 4te zadanie wodzireja:

- Odwraca się mężczyzna do kobiety plecami, wskakuje pani na barana i wracają do stołu 'na jednego'. Muzyka gra.

### 2 Kółeczka – alternatywna wersja

- Wszyscy goście – dobra rozgrzewka do dalszych zabaw.

Panowie robią kółko w środku, panie robią kółko na zewnątrz i tańczą w przeciwnych kierunkach. Muzyka przestaje grać i panowie się odwracają by się dobrać w parę z kobietą. Wodzirej karze parom się przedstawić sobie na wzajem, po czym pokazuje i opisuje w jaki sposób się tańczy walca.

- Goście wykonują taniec do muzyki.

Goście wracają do kółeczka i tak samo się obracają jak wcześniej jak przystaje grać muzyka. 2gie zadanie wodzireja:

- Goście wykonując taniec do muzyki Hip-Hop,

i w ten sposób dalej się toczy zabawa aż zostaną wykonane tańce do około 6 różnych gatunków muzyki

## Karoca:-

- 7 gości o mieszanej płci + młoda para.

Bardzo znana zabawa – 9 krzeseł rozłożonych po Sali, tak żeby się stworzyła ‘karoca’. 2 konie z przodu, woźnica, król i królowa (młoda para), 4 koła.

Czytano bajkę na głos, i kiedy wymieniono postać z bajki, gość musi wstać i zrobić rundę wokół krzesła i usiąść. Ten który się spóźni, pije ‘karniaka’ (wódkę z zapitką). Starości pilnują i trzymają wódkę i kieliszki przy sobie w razie czego.

## Efekty dźwiękowe

- Muzyka Renaissance jak w pałacu królewskim na starcie
- Efekty dźwiękowe jak na dworze (ptaszki, muchy, pszczołki, wiatr)
- Efekt dźwiękowy przy każdej postaci (koń, koła, karoca, woźnica, król, królowa),
- Efekty picia ze szklanki, połykanie, (grająca trąba przy ‘pije karniaczka’)
- Brzmienie całowania się przy ‘goszko, goszko’ na samym końcu.

## Taniec Labada

Goście ustawiają się pan/pani w kółku. Muszą tańczyć w kółku, za każdym razem chwytając się za inną część ciała osób z obu stron, według wskazówek wodzireja. Za każdym razem jest pytanie po tańcu ‘Rączki były? BYŁY! Uszka były? BYŁY! Noski były? BYŁY! itd...

Wskazówki wodzireja:

- Chwytny się za rączki
- Za uszka
- Za noski
- Za włoski
- Za bioderka
- Za uda
- Za kolana
- Za kostki (muzyka gra 3 razy zamiast 2 ;))
- Może jeszcze raz kostki?
- Za... ach, aż się wstydzę powiedzieć... ach, wiecie co - chwyćcie się za co chcecie! ☺

## **KONKURSY**

### **Limbo** –

- Dla wszystkich gości.

Para młoda / starości członkowie zespołu Inowacja trzymają w górę między sobą pałkę do mioty. Goście tańczą w kółko, i próbują przejść pod pałką która stopniowo się obniża.

### **ZASADY:**

- pałka jest trzymana sztywno przez cały czas. Opuszczona niżej tylko na rozkaz prowadzącego.
- nie wolno dotykać ziemię niczym innym po za stopami.

### **Taniec wokół pacholków** –

- Konkurs.
- 15 gości bierze udział w grze. Mieszana płeć.

5 krzesel jest rozłożonych po Sali tworząc pięciokąt. W grupkach po 3 gości, goście tańczą do muzyki wokół swojego krzesła. Muzyka przestaje grać, i muszą goście dobiec do kolejnego pacholka i prawą rękę trzymać na szczycie krzesła. Grupa która się spóźni odpada. Odkładamy jedno krzesło, tworzymy kwadrat i kontynuujemy aż zostaje jedna wygrywająca grupa.

**ZASADY:**- Uważnie słuchać prowadzącego jak tłumaczy zasady gry, by dobrze zrozumieć jak się w tą zabawę gra.

### **Budowanie pacholków** -

Dzielimy na dwie równe w liczbie grupy gości, i ich zadaniem jest by jak najszybciej zbudować pacholek z plastikowych części zanim zrobi to druga drużyna.

### **Kręgle** –

Rozstawione są na sali nasze plastikowe kręgle i do efektów dźwiękowych, goście (za zwyczaj dzieci) próbują je stoczyć miękką piłeczką. Goście stoją w kolejce i mają po jeden strzał.

### **Efekty dźwiękowe**

- Turlanie kuli
- Strzał w kręgle kulą

## Karne Strzały -

- 10 gości bierze udział w grze. Może być mieszana płeć, przeważnie męska gra.

Dwa krzesła rozłożone są tyłem do siebie by stworzyć 'bramkę' do piłki nożnej. Wyznaczono naklejką logiem zespołu Inowacja miejsce z którego trzeba kopnąć piłkę. Miękka piłka z gąbki jest położona na wyznaczonym miejscu. Goście po kolei próbują trafić gola. Ten kto nie trafi, odpada. Bramka może być zwężona po danej rundzie by utrudnić gościom, oraz zachęcamy do wypicia 'po jednym, by się lepiej strzelało'.

**ZASADY:-** Tylko jeden strzał na daną rundę.

### Efekty dźwiękowe

- Szum i śpiewanie dużej ilości ludzi jak na stadionie. (do atmosfery)
- Gwizdek na strzał
- 'Buu' tłumu jak nie trafi
- 'Hurrah' tłumu jak trafi

## Walka Kogutów –

- Wszyscy chętni mężczyźni

Każdy z mężczyzn dostaje jeden balon, i około 50cm sznurka. Każdy musi napowietrzyć swój balon, i zawiązać wokół lewej nogi.

Na znak wodzireja, mężczyźni próbują nadepnąć do pęknięcia balony innych mężczyzn, aż zostanie jeden, który wygrywa.

### Efekty dźwiękowe

- Bardzo dużo kurczaków (do atmosfery)
- Poleczka
- Gwizdek na start i zakończenie zabawy

## Dobieranie par

- Do 10 kobiet, i do 10 mężczyzn

Przygotujemy 2 stosiki po 10 kartek z 10 różnymi symbolami japońskimi / chińskimi.

Nie wolno patrzeć na kartkę. Członek zespołu Inowacja, przykleja do czoła gościa taśmą klejącą kartkę z symbolem tak, żeby były 10 różnych symbolów dla mężczyzn, i 10 różnych dla kobiet. Znaki są na tyle małe, że reszta gości ich nie widzi.

Goście muszą poruszać się po sali i porozmawiać ze sobą, by dobrać się w parę z odpowiednią osobą.

Nagradzane są pierwsze 3 miejsca, czyli pierwsze 3 dobrane pary.

**ZASADA: NIE WOLNO ZDEJMOWAĆ KARTEK**

### Efekty dźwiękowe

- Chińska / Japońska muzyka klubowa.
- Gwizdek na start i zakończenie zabawy

## Jaka To Melodia

- Do 10 gości, w parach albo 5 gości indywidualnych.

Zagrane są urywki oryginalnych utworów muzycznych popularnych na Polskim rynku. Mieszanka gatunków, raczej hity Polskie i zagraniczne. Goście muszą zgadnąć jaki to tytuł utworu i wykonawca.

Nagroda dla ostatniej pary uczestników.

ZASADA – Nie wolno podpowiadać.

## Kółko Krzesel

- 9 kobiet albo 9 mężczyzn.

8 krzesel jest na sali w kółku. Gra muzyka, goście tańczą. Muzyka jest przyciszona, i goście muszą wykonać polecenie wodzireja i usiąść na krzesle. Ten który się spóźni, odpada z gry.

Polecenia wodzireja:

- Zjeść *owoc* (banana, jabłko, gruszkę...) w całości.
- Ubrać się w męski krawat
- Pocałować pana młodego / pani młodą (która się gdzieś kryje po Sali)
- Przynieść kamyczek z dworu
- Przynieść kawałek papieru toaletowego
- Przynieść monete powyżej wartości 99 groszy
- Wypić kieliszek wódki
- Zrobić 5 pompek (dotykając nosem podłogę, można robić na kolana)
- Zrobić 5 przysiadów (pośladki muszą dotknąć kostki)

## Zawody Olimpijskie

- 10 par

Jest 10 kartek, na każdej kartce jest wymieniony jakiś sport. Zadanie pary jest żeby w jak najlepszy sposób przedstawić swój sport, aby goście weselni mogli odgadnąć co to za sport.

Nagradzane są 3 sporty które najbardziej się podobają gościom. Na zasadzie tym więcej klaskania i okrzyków gości – skala 1-10.

Efekty dźwiękowe - różne muzyki z różnych stron świata według klimatu sportu

## Kapelusze

- 9 kobiet albo 9 mężczyzn.

9 krzesel jest na Sali w kółku, twarzą do środka kółeczka. Każdy gość siedzi na jednym krzesle, i zakłada kapelusz. Do rytmu muzyki, każdy gość musi wziąć kapelusz z głowy swojego sąsiada z prawej strony i założyć na swoją głowę. Ten który pierwszy upuści kapelusz wypady z gry i zostaje 8 zawodników. Gra toczy się dalej aż zostaje jeden zwycięzca.

## Coś Od Dzieci

- Wszystkie dzieci na Sali

Para młoda siedzi na krzeselkach. Wszystkie dzieci znajdujące się na sali muszą zdobyć nagrodę od młodej pary. Mogą zaśpiewać na głos piosenkę przez mikrofon, albo mogą powiedzieć wierszyk na głos.

## Krasnoludek

Goście na sali stoją w kole, obracają się w prawą stronę, tańczą w rytm muzyki. Wykonują polecenia prowadzącego :

- kciuki do przodu
- ugiąć łokcie
- stopy na zewnątrz
- ugiąć kolana
- wypiąć tyłek
- głowa do góry
- język do przodu