

# Nowoczesne Wesele – zabawy

Rezerwacje na rok 2010 pod numerem telefonu: 509-522-933 lub  
info@nowoczesnewesele.pl  
www.nowoczesnewesele.pl

W ofercie podstawowej otrzymujecie 4 zabawy weselne, do wyboru z poniższych:

## 1. Buteleczka (zabawa dla Pana Młodego + kawalerów).

Każdemu mężczyźnie zostanie przywiązany na wstążce tampon. Ich zadaniem jest trafić nie używając rąk do butelek wypełnionych wodą tak by tampon nasiąknął i będzie można podnieść za niego butelkę. Pierwszy któremu się uda wygrywa.

## 2. Chłopiec czy dziewczynka (zabawa dla Młodej Pary).

Para Młoda siada na krzesłach zwracając się plecami do siebie. W tym czasie dj odtwarza wybrany utwór, w pewnym momencie gdy muzyka ucichnie Nowożeńcy odwracają się do siebie, jeżeli obydwójce 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.

## 3. Kalambury (zabawa dla Młodej Pary i gości).

(obecnie opcja nieaktywna)

## 4. Karetka (zabawa dla Młodej Pary i gości).

Uczestnicy siadają w kolejności: 2 konie obok siebie, woźnica, 2 koła przednie, król z królową, 2 koła tylne. Prowadzący czyta poniższą historię, Na dźwięk odpowiedniego słowa osoba przypisana danej funkcji musi wstać i obieć dookoła krzesła, jeżeli tego nie zrobi pije karniaka.

Funkcje łączone:

Karetka = woźnica + koła + Król + Królowa

konie = prawy koń + lewy koń

koła = wszystkie koła

*Opowiadanie:*

*"Dawno, dawno temu żył sobie Król i Królowa. Król i Królowa ze swoim Królem bardzo lubili jeździć swoją karetką. Karetka miała 4 koła: prawe przednie, lewe tylne, lewe przednie i praw tylne. Lewy koń był biały, a prawy koń był czarny. Pewnego dnia Królowa rzekła do swojego Króla: Królu mój, Królu mój wspaniały, drogi Królu, powiedz woźnicy żeby przygotował konie i sprawdził koła, bo na ostatnim spacerze był problem z prawym przednim kołem. Woźnica zaprzęgnął konie i karetkę. Sprawdził prawe przednie koło, rzucił okiem na lewe tylne koło, potem rzekł do Króla: Królu mój, najukochańszy Królu, Królu mój wspaniały, karetka i konie są gotowe. Królowa z Królem wsiadli do karetki i pojechali na piękną łąkę. W pewnym momencie Królowa rzekła do Króla: Usiądź sobie Królu, kochany Królu, mój ty najukochańszy Królu. Powiedz woźnicy by nakarmił oba konie i przygotował karetkę na następny dzień abyśmy mogli wybrać się jeszcze raz sami. Król rzekł do Królowej: Królowo moja, moja kochana Królowo, kocham Cię moja Królowo i dał jej słodkiego casusa".*

## 5. Karaoke (tylko przy okazji wypożyczeniu projektora multimedialnego).

Podczas odtwarzania podkładu muzycznego na ekranie wyświetlane będą teksty piosenek (tytuły piosenek do wyboru dostępne będą podczas imprezy na osobnej liście)

Chętni uczestnicy będą mogli skorzystać z 2 mikrofonów + podkładów karaoke wyświetlanych na ekranie.

## 6. Kuszenie Adama (zabawa Młodej Pary i gości).

Do zabawy potrzebnych jest kilka par i tyle samo jabłek, oraz kawałek sznurka. Jabłka zostaną zawiązane na sznurku za ogonki. Panie będą trzymać jabłka na sznurkach, a Panowie mają za zadanie zjeść jabłko bez pomocy rąk. Oczywiście im dłuższy sznurek i większe jabłko, tym większy będzie problem z jego zjedzeniem.

## 7. Marynarki (zabawa dla Młodej Pary i gości).

Wybieranych jest kilka par. Mężczyzna musi mieć ze sobą marynarkę. Zabawa polega na tym, iż wybrane pary tańczą, a na podany przez orkiestrę znak, mężczyzna zdejmuje z siebie marynarkę, przywleka ją na lewą stronę i zakłada ją ponownie. Partnerka może mu w tym pomagać. Para, która to wykona jako ostatnia, odpada. Konkurs kończy się, kiedy pozostanie tylko jedna para.

## 8. Oczepiny (zabawa dla Młodej Pary i gości).

Zabawa rozpoczyna się o północy, wówczas Pan Młody musi zdjąć welon z głowy Panny Młodej, zadanie to jest jednak utrudnione gdyż do Panny Młodej bronią wyposażone w drewniane łyżki Panny, które przeszkadzając delikatnie uderzają Pana Młodego po rękach. Następnym etapem jest sytuacja gdy Pani Młoda usiłuje zdjąć krawat Panu Młodemu jednak tutaj również nie będzie zbyt prosto gdyż Pana Młodego bronią kawalerowie przeszkadzając pannie młodej pocafunkami w ręce. Gdy welon i krawat zostaną pomyślnie zdjęte wówczas Młoda Para siada na krzesłkach a kawalerowie i panny tańczą wokół nich. Na określony znak Pani młoda rzuca za siebie welonem a pan

Młody krawatem. Kawaler i Panna którzy złapali krawat i welon tworzą nową parę. Następnie następuje wspólny taniec Młodej Pary i nowej świeżo stworzonej pary.

### 9. Pociąg (zabawa dla Młodej Pary i gości).

Dj zbiera maksymalną ilość gości. Goście ustawiają się w szeregu czyli wagonikach. Zalecane jest, aby w rolę maszynisty wcieliła się Panna Młoda. Mijając kolejnych gości łatwiej jej zachęcić gości, którzy jeszcze siedzą za stołem, zamiast stworzyć kolejny wagonik. Do zabawy warto wykorzystać atrybuty np.: kierownicę i gwizdek dla prowadzącego pociąg weselny. Jeśli to możliwe dj może przygotować peruki, czapki i inne stroje, by przyozdobić ludzkie wagoniki. Treść piosenki to oczywiście słynne: jedzie pociąg z daleka... Uatrakcyjnieniem zabawy są stacje do, których dojeżdża pociąg. Dj oznajmia w jakim kraju zatrzymał się pociąg a goście starają się odtąńczyć narodowy taniec danego kraju. Kolejne stacje to:

Francja - kankan

Grecja- zorba

Wiedeń – walc wiedeński

Hiszpania - labamba

Warszawa - polonez (z reguły na koniec)

### 10. Poznajmy się (zabawa dla Młodej Pary i gości).

Zabawa typowo oczepinowa przeznaczona dla Pary Młodej i gości. Po oddaniu welonu i muszki Nowożeńcy mają pokazać czy się dobrze zdążyli poznać w okresie narzeczeństwa. Do konkursu przystępuje Para Młoda i grupa osób płci obojga. Najpierw sadza się w rzędzie kilka Pań z Panną Młodą w środku a Pan Młody z zawiązanymi oczami ma ją rozpoznać po wymienionej części ciała. Najczęściej rozpoznaje małżonkę po kolanie, ale zdarzają się przypadki rozpoznawania po nosie, udach, lub biuście. Zabawę powtarza się, aż do rozpoznania osoby szukanej. Po odnalezieniu Panny młodej role się zamieniają Pan Młody siada wśród Panów na krzeselkach, a zadaniem Pani Młodej jest odnalezienie ukrytego małżonka, rozpoznając go po wymienionej części ciała. Najczęściej w tym przypadku tą częścią ciała jest nos, ale zdarzają się przypadki, gdzie rozpoznaje Pana młodego po pępku, pośladkach lub po pocałunku.

### 11. Przechodzenie pod sznurkiem (zabawa dla gości).

Dwie panie stojąc na przeciw siebie rozwijają sznurek na określonej wysokości. Chętni panowie mają za zadanie bez uginania nóg oraz bez podpierania ciała przechodzić pod sznurkiem, który zostaje rozwinięty na coraz mniejszej wysokości.

Wygrywa ten, który przejdzie pod najniższym zawieszonym sznurkiem.

### 12. Przepowiednia (zabawa dla Młodej Pary).

Do przygotowanych uprzednio balonów włożone zostaną karteczki z wróżbą.

Państwo Młodzi losują balony, następnie przekuwają je na przemian i na głos czytają (uroczyście przyrzekając) co wylosowali np. "Od dzisiaj to ja będę oddawać pensję małżonkowi", "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 będę słuchać mądrych rad teściowej". itp.

### 13. Świstak (zabawa dla Pana Młodego i kawalerów).

Każdy uczestnik otrzymuje kieliszek drobnej bułki tartej. Pierwszy - po opróżnieniu kieliszka - któremu uda się zagwizdać wygrywa

### 14. Taniec na gazecie (zabawa dla gości).

Chętne pary dostają gazety i tańczą na nich tak aby nie wyjść poza jej obszar. Po chwili składa się gazetę na pół i znowu na pół. Wygrywa para która dłużej utrzyma się na jak najmniejszym kawałku gazety.

### 15. Telegram do Pana Młodego ( zabawa dla kawalerów).

Czytają dwie osoby - napisane fonetycznie.

*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.*

*Dzień dobry drogi Hubercie*

*Bongiorno Hubertos frajeros*

*bardzo nas cieszy*

*Kontato schizofrenio*

*że się ożeniłeś*

*Liberta kaput*

*w tym uroczystym dla Ciebie dniu*

*Akademio kabaretto*

*życzymy Ci wiele radości i szczęścia*

*La dyscyplina dyktatore*

*pojąłeś piękną żonę*

*Paloma maszkarone*

*po weselu rozpoczniesz normalne życie*

*Katorga, galera, patoga*

*wasz związek będzie pełen miłości*

*Finito amore...*

*potem może przyjdą dzieci*

*Cinquecento bambini*  
zostaniesz ojcem  
*Padre Virgilius*  
będziesz się cieszyć tą perspektywą  
*Silencio mortale*  
dbaj o teściową  
*Arszenikos cyjankarei*  
o teścia  
*Piwencjo kuflozo*  
a zostaniesz doceniony  
*Vizitato prokuratore*  
życzymy Ci  
*Gratulacjone*  
miłej współpracy  
*Non kolaboracjone*  
dużo pieniędzy  
*Forsa finito*  
ładnego mieszkania  
*Apartamento sutereno*  
dobrego samochodu  
*Karocze sireno*  
udanych wakacji co roku  
*Prego ciao Italia Bongiorno ogródek, sekator, działka*  
Tego wszystkiego życzą Ci koledzy ze słonecznej Italii  
*Cavalieros Sicilianos Italianos*  
podpisano koledzy z Klubu Starych Kawalerów  
*Kumplos smutatos.*

#### 16. Test zgodności (zabawa dla Młodej Pary).

Parą młoda siada na krzesłach tyłem do siebie, w rękach mają kartki. Pani Młoda ma 2 kartki z napisem: "ja" i "on". Pan Młody ma z napisami: "ja", "ona".  
Dj 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

#### 17. Wałek (zabawa dla Młodej Pary i gości).

W zabawie biorą udział wszyscy chętni goście, stając w kółku na przemian pan, pani, pan, pani... Zabawę rozpoczyna Młoda Para. Celem zabawy jest podawanie sobie wałka od osoby do osoby w rytm muzyki, tak aby nie upadł na podłogę. Wałek trzymany jest w zależności od wersji: pod brodą, pod pachą, lub między kolanami. Do przekazywania wałka nie wolno używać rąk. Osoba która zgubi wałek odpada.

#### 18. Wierszyk (zabawa dla gości).

Zabawa polega na jak najszybszym przeczytaniu wylosowanego wierszyka bez popełnienia błędu. Za każdy błąd czytający musi wypić karny kieliszek wódki.  
np.

*Szczepan Szczygieł z Grzmiących Bystrzyc*  
*przed chrzcinami chciał się przystrzyc.*  
*Sam się strzyc nie przywykł wszakże,*  
*więc do szwagra skoczył: "Szwagrze!*  
*Szwagrze, ostrzyż mnie choć krzywą,*  
*bo mam chrzciny za godzinę."*  
*"Nic proszczego"-szwagier na to-*  
*Zono! Brzytwę daj szczerbatą,*  
*w rzyśko będzie strzechę Szczygła*  
*ta szczerbata brzytwa strzygła".*  
*Usłyszawszy straszną wieść*  
*Szczepan Szczygieł wrzasnął: "Cześć!"*  
*I przez grządkę poza szosą*  
*niestrzyżony czmychnął w proso.*

#### 19. Wózek (dla Młodej Pary i gości).

W zabawie bierze udział Para Młoda, Świadkowie i wszyscy chętni goście. Świadkowie dostają miseczki i siadają sobie pod sceną, Para młoda rozpoczyna taniec. Goście biorący udział w tej zabawie mogą tańczyć tylko z Parą Młodą, aby zatańczyć z Panem lub Panią Młodą należy uiścić opłatę u świadków. Zebrane pieniądze para młoda przeznacza na wózek dla swojego dziecka.

#### 20. Zabawa dla hazardzistów (Dla Pana Młodego i kawalerów).

Zabawa polega na tym, że dj proponuje dwóm chętnym grę o 100zł. Stawia na środku sali krzesło, na krześle kładzie banknot i na próbę mają go przedmuchać w tym samym momencie na stronę przeciwnika. Kto przedmucha, banknot jego. Ale jak wspominałem to była próba i dopiero teraz mogą wygrać te pieniądze, teraz zawiązuje się im oczy i gdy

klęczą znowu przed krzesłem gotowi do dmuchania, zabiera się banknot i stawia talerz z mąką. Na hasło start dmuchają co sił nie wiedząc, że są już cali w mące.

### **21. Zabawa w kotka i myszkę (zabawa dla Młodej Pary i panien).**

Pan Młody musi dostać się do Panny Młodej. Panna Młoda staje w kółku otoczona przez inne panie, które bronią dostępu do Panny Młodej. Najlepiej by ochronę stanowiły panny, ale gdy ich zabraknie mogą być też mężatki. Zabawa ma przewrotną nazwę gdyż myszka w tej grze nie ucieka. Mimo to kotek musi wykazać się sprytem, by dopaść myszkę.

### **22. Zabawa z krzesłami (zabawa dla Młodej Para i gości).**

Do konkursu staje kilka osób lub par, które ustawiają się wokół ustawionych krzesel. Krzesel 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 miejsca odpada. Ostatni pozostający na parkiecie wygrywa.

### **23. Zakręcony (zabawa dla kawalerów).**

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 szybciutko dobiec do oddalonej na drugim końcu sali Pary Młodej, która trzyma nagrodę.

**Jeśli macie swoje propozycje zabaw, prosimy poinformujcie nas o tym.**

**Opisy zabaw pochodzą z naszych autorskich zbiorów oraz informacji dostępnych w internecie.**