

PRZYKŁADOWE ZABAWY WESELNE I OCZEPINOWE

Test zgodności

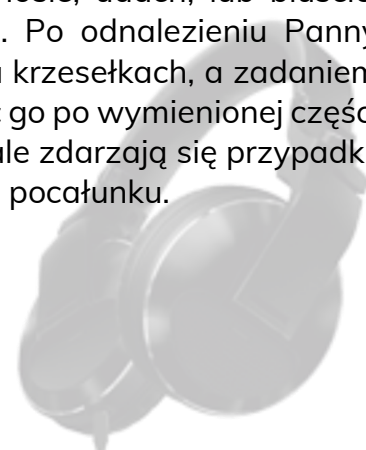
Para Młoda siada na krzesłach tyłem do siebie, aby się nie widzieli i nie mogli się ze sobą komunikować. Rozdajemy parze ślubnej po 2 tabliczki z napisem "ja" i "on" (dla Panny Młodej) i "ja" i "ona" (dla Pana Młodego).

Przykładowe pytania w teście zgodności:

- kto pierwszy podszedł i zagadał?
- kto zaprosił na pierwsze spotkanie?
- kto pierwszy pocałował?
- kto pierwszy powiedział „kocham cię”?
- u kogo z was przebywało się najczęściej?
- kto lepiej prowadzi samochód?
- kto będzie trzymał kasę?
- kto częściej się kłóci?
- kto pierwszy wyciąga rękę po kłótni?
- kto pierwszy zasypia w łóżku?
- a kto dłużej śpi?

Poznajmy się

Zabawa typowo oczepinowa przeznaczona dla Pary Młodej. 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 krzesłkach, 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.



Rozpoznawanie Pana młodego po odgłosie zwierząt

Na pannę młodą czeka miejsce na środku sali. Kilka metrów za nią ustawia się rząd uczestników. Ważne jest to, by zgadująca panna młoda nie oglądała się za siebie, bo wtedy konkurencja zwyczajnie się nie powiedzie. Uczestnicy losują kartki z nazwami zwierząt. Muszą to być takie stworzenia, które wydają charakterystyczne odgłosy, na przykład lew, baran, osioł, pies, wilk, kot itd.

Każdy z uczestników wydaje określony dźwięk, a zadaniem Panny Młodej jest rozszyfrowanie, który głos należy do jej męża. Do zabawy można też podejść w inny sposób. panna młoda musi odgadnąć, jakie zwierzęta naśladują uczestnicy. Trudność polega na tym, że goście mogą odgrywać swoje role dość nieudolnie, co na pewno rozbawi pozostałych weselników.

Gorące krzesła - bardzo popularna zabawa weselna

Zabawa polega na ustawieniu na środku sali rząd krzeseł lub w kształcie koła (np. 12: po 6 odwróconych do siebie tyłem. Do zabawy zaprasza się od kilka osób. Za każdym razem jest o jedno krzesło mniej niż uczestników zabawy. Odpada ostatnia osoba, która nie zdąży zająć wolnego krzesła. Dopuszczalne są dwie wersje tej zabawy:

- Wersja I: goście weselni chodzą wokół krzeseł; w momencie gdy muzyka przestaje grać jak najszybciej zajmują wolne miejsce. Odpada osoba, która nie zdąży zająć wolnego miejsca.
- Wersja II: uczestnicy siadają na krzesła tylko wtedy gdy znajdą wymieniony przez Dj-a przedmiot.

Dj wymienia kolejno przedmioty, które należy przynieść przed zajęciem wolnego miejsca. Przedmioty zależą od fantazji prowadzącego zabawę weselną, mogą to być np.:

krawaty, widelec, zapalniczka, kamień i Panna Młoda 😊.

Sztafeta

Tworzy się dwa zespoły po od 4-6 osób. Najlepiej będą to zespoły ze strony Panny Młodej i Pana Młodego by zaostriżyć rywalizację. W takim zestawieniu dużo łatwiej o doping dla uczestników zabawy.

Zespoły siadają obok siebie w dwóch równoległych rzędach. Wygrywa zespół, który pierwszy wykona wszystkie zadania. Zadania wykonywane są po kolei przez każdego z członków drużyny. Po wykonaniu zadania osoba, która je wykonała

daje sygnał koledze z drużyny (np. poprzez klepięcie w ramię), że może już zacząć swoje zadanie

Przykładowe zadania:

Pierwsza osoba z każdej drużyny pije kieliszek wódki. Po wykonaniu zadania klepię kolejną osobę, dając jej znak by wykonała swoje zadanie.

Osoba nr 2 zjada banana

Osoba nr 3 pompuje balonik tak, aby pękł

Osoba nr 4 robi 10 przysiadów

Osoba nr 5 ma najtrudniejsze i najśmieszniejsze zadanie. Musi „wypić” kieliszek butki tartej, a następnie zagwizdać przez mikrofon. Pozornie zadanie wygląda na banalne, ale takie wcale nie jest. Dobra zabawa gwarantowana. Bułka tarta wysusza ślinę i przez około 2-3 minuty żaden mężczyzna nie będzie dał rady zagwizdać!

Kto pierwszy ten lepszy!

Taniec z figurami

Do udziału w zabawie zapraszamy kilka par. Zabawa polega tym, że pary tańczą do muzyki którą prezentuje DJ, w pewnym momencie muzyka cichnie i Wodzirej wydaje polecenie w jakie pozycji para ma stanąć tzn. ile i które kończyny muszą dotykać podłogi. Np. trzy ręce i dwie nogi. Para która przybierze pozę jako ostatnia odpada z gry. Zabawę kontynuujemy do momentu kiedy na parkiecie pozostanie jedna Para która wygrywa zabawę. Jako oceniających poprawne wykonywanie figur możemy wyznaczyć Parę Młodych.

Jedzie pociąg

Goście ustawiają się za Parą Młodą. Panna Młoda jako „lokomotywa” z przodu pociągu, za nią Pan Młody jako maszynista. Pan młody ma na głowie czapkę konduktora pociągu. Pociąg porusza się przy dźwiękach utworu Ryszarda Rynkowskiego - Jedzie pociąg. Może on jechać dookoła sali, manewrować pomiędzy stołami, zajeżdżać do innych pomieszczeń a nawet na zewnątrz. Do pociągu powinni dołączać się nowi pasażerowie siedzący za stołami. Zabawa kończy się wraz z zakończeniem się piosenki.

Vivat Para Młoda

Do zabawy proszone są wszystkie osoby chętne. W zależności od ilości osób ustawiamy krzeselka w rzędzie. Dj objaśnia na czym będzie polegała zabawa. Wszystkie osoby biorące udział w konkursie siedzą na krzeselkach. Do pokonania będą cztery punkty. Na polecenie Dj na polecenie 1 – na siedząco wszystkie osoby zakładają prawą nogę na drugą (na kolanko), na polecenie 2 – wkręcają

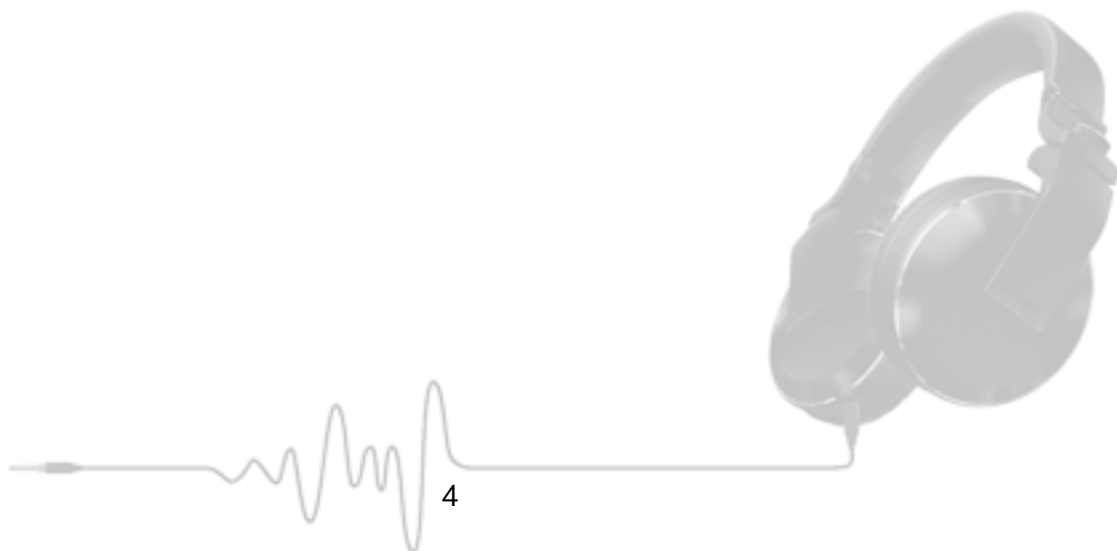


żaróweczki (unosimy dwie ręce i kręcimy dłońmi w lewo i prawo), na polecenie 3 – wstajemy i tańczymy bioderkami, na polecenie 4 – wstajemy z rączkami do góry i krzyczymy „Vivat Para Młoda. Po każdym poleceniu pozycja wyjściowa – siedząca. Osoba która wykonała polecenie ostatnia lub się pomyli – odpada.

Deptany

Zabawa polega na **deptaniu baloników** tak, aby pękły. Nadmuchane małe baloniki są przywiązywane sznurkiem do każdej nogi z osobna. Zadaniem uczestniczących par jest zdeptanie balonów innych par tak, aby pękły podczas grania muzyki. Wygrywa para, która na parkiecie pozostanie z kompletem lub ostatnim balonem. Dla utrudnienia można wprowadzić zasadę, że DJ ma prawo przerywać muzykę, wtedy nie wolno przebijać balonów innym parom. Kto złamie tą zasadę i przebije balon gdy muzyka nie będzie grać za karę odpada – lub depcze jednego swojego balona.

Zapraszam do zabawy!



@djmikethepool



Dj-Mike-The-Pool



djmikethepool@gmail.com



793 020 278



DJ MIKE
THE POOL

djmike.pl