

PROPOZYCJE ZABAW WESELNYCH

1. Test zgodności

Sadzamy Parę Młodą na krzesłach obok siebie, ale tyłem, aby się nie widzieli i nie mogli się ze sobą komunikować. Rozdajemy parze ślubnej po 2 kartki z napisem "ja" i "on" (dla Panny Młodej) i "ja" i "ona" (dla Pana Młodego) lub też Para Młoda zdejmuje buty i wymienia się między sobą jednym butem.

Lista możliwych pytań:

- kto pierwszy powiedział "kocham Cię"?
- kto lepiej prowadzi samochód?
- kto będzie trzymał kasę?
- kto ma fajniejszych teściów?
- kto pierwszy wyciąga rękę po kłótni?
- kto pierwszy zasypia w łóżku?
- kto pierwszy nawiązał znajomość?
- kto będzie zmywał po posiłkach?
- kto będzie rządził w sypialni?

Prowadzący zadaje pytania a Para Młoda podnosi karteczki lub odpowiedni but odpowiadając tym samym na pytania.

2. Taniec z balonikami

Do konkursu zazwyczaj zapraszamy kilka par. Sędziami mogą być goście weselni lub też para młoda. Zabawę wygrywają Ci, którzy najdłużej wytrwają na parkiecie.

Parom rozdajemy po balonie, który umieszczają między różnymi częściami ciała do wyboru: czoło, brzuch, kolana, ręce splatają z tyłu na plecach Orkiestra może też zmieniać natężenie i rodzaj muzyki przyspieszając rytm. Para, która najdłużej będzie tańczyć z balonem wygrywa. Jeżeli balon pęknie, wypadnie lub para będzie tańczyć za wolno to odpada z konkursu.

3. Kareta

Jedna z popularniejszych weselnych zabaw. Do gry zapraszamy 9 osób różnej płci, które wcielają się w kolejne role: 4 koła karety, 2 konie, 1 woźnica, no i oczywiście Król (Pan Młody) i Królowa (Pani Młoda). Każdy musi zostać poinformowany kim jest. Zabawa weselna polega na szybkim reagowaniu na słowa opisujące poszczególne części lub osoby z karety (należy wstać i obieć szybko krzesło, na którym się siedzi). Za niezareagowanie na słowo dostaje się karę. Karę otrzymuje ten który nie zareagował i nie obieć krzesła lub zrobił to z dużym opóźnieniem np. Król (czyli Pan Młody reprezentujący Króla). Winowajca za karę musi wypić kieliszek wódki bez popitki (choć warto przemyśleć rozwiązanie z plasterkiem cytryny, zwłaszcza dla króla i królowej).

Podpowiedź do czytanki:

Na słowo kareta muszą zareagować aż 4 części:

Kareta = woźnica + koła + król + królowa

Zaprzęg = woźnica + koła + król + królowa + konie

Oto 2 alternatywne teksty, które może przeczytać prowadzący zabawę:

Wersja 1

Dawno, dawno temu żyli sobie król z królową.

Mieli konie, karete 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 karete". Zadowolona i szczęśliwa królowa pyta po chwili:

"Woźnico czy odstawiłeś konie i karete?" Woźnica odpowiada, że tak.

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

Wersja 2

Dawno, dawno temu żył sobie Król i Królowa. Król i Królowa ze swoim woźnicą bardzo lubili jeździć swoją kareta. Kareta miała 4 koła: prawe przednie, lewe tylne, lewe przednie i prawe tylne. Lewy koń był biały, a prawy koń był czarny.

Pewnego dnia Królowa rzekła do swego Króla: "Królu mój, Królu mój wspaniały, Drogi Królu, powiedz woźnicy żeby przygotował konie i sprawdził koła, bo na ostatnim spacerze był problem z prawym tylnym kołem." Woźnica zaprzęgnął konie i karete. Sprawdził prawe tylne koło, rzucił okiem na lewe przednie koło, potem rzekł do Króla: "Królu mój, nasz wspaniały Królu, najukochańszy Królu, kareta i konie są gotowe."

Królowa z Królem wsiedli do karety 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 karete 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 całusa."

4. Taniec wykupny

Zabawa ma swoje miejsce najczęściej po oczepinach. W zabawie bierze udział Para Młoda, Świadkowie i wszyscy chętni goście. Świadkowie dostają miseczki lub welon, Para Młoda rozpoczyna taniec. Goście biorący udział w tej zabawie mogą tańczyć z Parą Młodą, aby zatańczyć z Panem lub Panią Młodą należy uiścić opłatę u świadków. Zebrane pieniądze para młoda przeznacza na wcześniej określony cel(np. kołyska, wózek lub podróż poślubna).

5. Marynarki

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.

6. Buteleczka

Panu Młodemu zawiązuje się oczy, a na sznureczku(długim do ziemi) uwiązuje się np: długopis i stawia się przed nim butelkę... młoda ma za zadanie tak pokierowac młodym aby trafił do butelki długopisem... jak już trafi Wodzirej mówi tak:"i tak będzie oto wyglądała noc poślubna".

7. 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 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.

8. Gorące krzesła

Powstało wiele odmian zabawy z krzesłami. Główne reguły pozostają jednak niezmiennie. Na środku sali ustawia się koło krzesel (np. 6 odwróconych do siebie tyłem,). Do zabawy zaprasza się od kilku do kilkunastu osób np 7. Za każdym razem jest o jedno krzesło mniej niż uczestników zabawy. Odpada osoba, która nie zdąży zająć wolnego miejsca.

1 wersja: goście weselni chodzą wokół krzesel; w momencie gdy muzyka przestaje grać jak najszybciej zajmują miejsca. Odpada osoba, która nie zdąży zająć wolnego miejsca.

2 wersja: uczestnicy mogą usiąść na krzesła tylko wtedy gdy znajdą wymagany przedmiot. Wodzirej wymienia kolejne przedmioty, które należy przynieść przed zajęciem wolnego miejsca. Przedmioty zależą od fantazji prowadzącego zabawę weselną, mogą to być np.: krawaty, widelce, butelki po piwie i inne.

9. Kuszenie Adama

Bardzo stara i zarazem grzeczna zabawa. W zabawie może wziąć udział kilka par. Każda para dostaje jabłko uwiązane na końcu sznurka. Panie trzymają jabłka a zadaniem panów jest zjedzenie jabłka w jak najkrótszym czasie bez pomocy rąk. Sznurki powinny być jednakowej długości. Im dłuższy sznurek i większe jabłko tym sztuka zjedzenia jabłka jest trudniejsza. Goście weselni zagrzewają uczestników zabawy do żartowej walki.