

KARETA

ilość osób: 9

4 - to koła karety- prawe przednie, prawe tylne, lewe przednie, lewe tylne

2 - to konie – prawy koń, lewy koń

1 - to woźnica

Król - to Pan Młody

Królowa - to Pani Młoda

Kareta – 4 koła + 2 konie

Para królewska – to Król + Królowa

potrzebne jest odpowiednie opowiadanie, zabawa polega na szybkim reagowaniu na słowa opisujące poszczególne części lub osoby z karety (należy wstać i obejść krzesło) za nie zareagowanie na słowo grozi "kara" wypicie kieliszka

KARETA - TEKST 1:

Dawno, dawno temu żył sobie **Król i Królowa**.

Król i Królowa ze swoim **Woźnicą** bardzo lubili jeździć swoją **kareta**ą.

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 zaprzągnął **konie** i **karete**ą. 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**ą 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."

KARETA - TEKST 2:

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

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 królowa** 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 zemdląca, 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 odstawileś konie i karete?"** **Woźnica** odpowiada, że tak.

TEST DLA NOWOŻEŃCÓW (tablice ONA i ON)

- кто pierwszy podszedł i zagadał
- кто zaprosił na pierwsze spotkanie
- trudniejsze pytanie ... кто pierwszy pocałował
- кто pierwszy powiedział „kocham cię”
- pytanie z historii ... u kogo z was przebywało się najwięcej
- кто lepiej prowadzi samochód
- кто będzie trzymał kasę
- кто częściej się kłóci
- кто pierwszy wyciąga rękę po kłótni
- кто pierwszy zasypia w łóżku
- a kto dłużej śpi
- кто potrzebuje więcej miejsca w łóżku
- кто będzie miał decydujące zdanie na zakupach
- кто lepiej gotuje
- кто będzie zmywał po posiłkach
- кто jest bardziej zazdrosny
- кто częściej mówi kocham cię
- кто ma fajniejszych teściów
- кто bardziej kocha swoją teściową
- кто chce mieć więcej dzieci
- кто będzie wybierał imię pierwszego dziecka

WYCIECZKA DO ZOO

- ilość osób: 14
- Prowadzący powinien wybrać chętnych, na których składają się dwie drużyny: drużyna Panny Młodej i drużyna Pana Młodego.
- Skład każdej z nich wygląda następująco:

Mężczyzna – Tata

Kobieta - Mama

Mężczyzna – Witek

Mężczyzna – Jacek

Kobieta – Zosia

Mężczyzna – Azor

Mężczyzna – Słoń

- 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**.

POCIĄG

- ilość osób: maksymalna (najlepiej wszyscy goście)
- osoby ustawiają się jedna za drugą w "wagoniki", do muzyki "jedzie pociąg z daleka" zaczyna się taniec
- co pewien czas przerywa się muzykę, oznajmia do jakiej stacji w jakim kraju dojechaliśmy, w każdym kraju należy obowiązkowo zatańczyć taniec narodowy (Francja - kankan, Rosja - kazaczok, Wiedeń - walc,)

ZABAWA Z KRZESŁAMI

- ilość osób: dowolna
- osoby ustawiają się wokół krzeseł ustawionych w kole (krzesel jest zawsze o jedno mniej niż uczestników)
- gra muzyka, przy każdej przerwie "zawodnicy" zajmują wolne miejsce, osoba dla której zabraknie miejsca odpada z zabawy

KONKURS TAŃCA

- ilość osób: kilka par (sędziowie: Para Młoda, Świadkowie)
- konkurs wygrywa para, która najdłużej wytrwa na parkiecie
- w zależności do wersji tej zabawy może ona przyjąć następujące formy:
- taniec z balonem (para, która zgubi balon odpada)
- taniec z marynarką, w którym partnerzy na wybrany znak zamieniają się marynarkami (ostatnia para odpada)

ZAKRĘCONY

- ilość osób: kilku odważnych
- potrzebny kijek
- zasady zabawy: wypić kieliszek wódki, przykładając czoło do kijek obieć go 10 razy dookoła i szybko do Pary Młodej (za drugim końcu sali) po nagrodę

BALONY

- ilość osób: kilka par
- potrzebne balony, pompka do pompowania materacy
- zasady zabawy: panowie trzymają wężyki od pompki na które natknięte są baloniki, pompki leżą na krzesłach, Panie muszą jak najszybciej napompować balony przez siadanie na pompkę, do momentu jego pęknięcia

BALONY 2

- ilość osób: dowolna
- potrzebne balony
- zasady zabawy: pojedyncze osoby mają za zadanie nadmuchać balon do momentu jego pęknięcia, wygrywa ten, komu balon pęknie pierwszy

WÓZEK

- ilość osób: Para Młoda, Starości, wszyscy chętni
- potrzebne dwie miseczki
- zasady zabawy: Starości siadają pod sceną z miseczkami, Para Młoda rozpoczyna taniec, aby zatańczyć Panem lub Panią Młodą należy uiścić opłatę u Starostów, po tańcach następuje zliczanie pieniędzy

SZNUREK

- ilość osób: dowolna
- potrzebne są: butelka alkoholu, sznurek z ubrań, które mają na sobie
- zasady zabawy: na jednym końcu sali stawia się butelkę, na drugim ustawiają się zawodnicy, na znak orkiestry zawodnicy zaczynają na podłodze sznurek, wygrywa osoba, która pierwsza ułoży sznurek tak długi, aby sięgnął do postawionej po drugiej stronie butelki

POZNAJEMY SIĘ

- ilość osób: Para Młoda i kilka par
- potrzebne krzesła, chustka do zawiązania oczu
- zasady zabawy: na krzesłach siadają panie z Panią Młodą w środku, a Pan Młody musi ją rozpoznać (z zawiązanymi oczami po wymienionych częściach ciała: kolanach, nosie, udach, biuście), zabawa powtarza się, aż do rozpoznania partnerki, po odnalezieniu Pani Młodej role się zamieniają, Panna Młoda szuka swego wybranka spośród panów siedzących na krzesłach

KUSZENIE ADAMA

- ilość osób: 5 par
- potrzebne 5 jabłek, kawałek sznurka
- zasady zabawy: jabłka wiążemy na sznurkach za ogonki, Panie trzymają jabłka za sznurek, a Panowie mają za zadanie zjeść jabłka bez pomocy rąk

JAJKO

- ilość osób: Para Młoda i Świadkowie
- potrzebne 2 krzesła, 2 jajka (ugotowane na twardo)
- zasady zabawy: na krzesła stają Panowie, a Panie muszą przełożyć jajko z jednej nogawki do drugiej, po wykonaniu tej czynności role się zamieniają, Panie stają na krzesłach, a Panowie mają za zadanie przełożyć jajko od dołu pod sukienka i wyjąć je na wysokości dekoltu

WAŁEK

- ilość osób: dowolna
- potrzebny wałek
- zasady zabawy: goście stają w kółko na przemian Pan, Pani,zabawę rozpoczyna Para Młoda podając sobie wałek tak aby nie upadł na ziemię, wałek podawany jest bez używania rąk, pod brodą, pod pachą, pod kolanami, osoba, która zgubi wałek odpada z gry

TANIEC Z MARYNARKAMI

- ilość osób: 5 par
- Panowie muszą mieć założone marynarki
- zasady zabawy: Pary tańczące przy muzyce, w momencie kiedy orkiestra przestaje grać mężczyzna przekazuje marynarkę kobiecie, ostatnia para odpada, orkiestra gra ponownie, kiedy przestaje grać partnerka przekazuje marynarkę partnerowi, wygrywa para, która jako ostatnia zostanie na parkiecie
- można kazać zapinać guziki lub marynarkę zakładać na raz na lewą raz na prawą stronę

PRZECHODZENIE POD SZNURKIEM

- ilość osób: kilka par
- potrzebny sznurek (3-4m)
- zasady zabawy: dwóm osobom każemy stanąć na środku sali z rozciągniętym sznurkiem, pozostałe osoby stają po jednej stronie, gra muzyka, wszystkie pary tańczą i przechodzą pod rozciągniętym sznurkiem, raz w jedną, a raz w drugą stronę, osoby stojące ze sznurkiem obniżają go po każdym przejściu wszystkich par, tańczące pary nie mogą się puścić, odpada para, która dotknie sznurka

WYSCIG CEBULEK

- ilość osób: 5
- potrzebne: 5 nitek, 5 cebul, 5 pudełek
- zasady zabawy: do szlufki każdego uczestnika z tyłu przywiązuje się nitkę z cebulą (jak największą), ustawimy graczy w jednej linii i wyznaczamy dystans 3 m, przed graczami ustawiamy pudełka (po zapalkach), ruchami bioder należy rozkołysać cebulki tak, aby pudełka dotarły do mety

ZABAWA Z BALONAMI

- ilość osób: jak najwięcej
- potrzebne dużo balonów
- zasady zabawy: każda Pani przywiązuje sobie do obu nóg po jednym nadmuchanym balonie, zabawa polega na tym, aby goście podczas tańca nadeptywali balony innych, wygrywa para, która na parkiecie pozostała z kompletem lub ostatnim balonem

DŁUGOPIS I BUTELKA

Panu młodemu zawiązuje się oczy, a na sznureczku (długim do ziemi) uwiązuje się długopis i stawia się przed nim butelkę.. Panna młoda ma za zadanie tak pokierować młodym aby trafił do butelki długopisem...

ŚWISTAK

W tym konkursie niezbędna jest znajomość gwizdania. Uczestnicy dostają do wypicia kieliszek 100 gram, po którego uprzednim opróżnieniu muszą zagwizdać. Zawartością kieliszka powinna być drobno zmielona bułka tarta. Pierwszy, któremu ta sztuka się uda dostaje nagrodę.

TANIEC NA LEŻĄCO

Wybiera się ok. 5 chętnych par (może być więcej i nie koniecznie pary jako mąż i żona, mogą być nawet obcy dla siebie ludzie) do konkursu tańca. Każda z tych par określa się jaki rodzaj muzyki chce zatańczy np. dyskotekowa, czacze, kantry, tango lub walca (pełna dowolność - zależy co mają muzycy). Potem wszystkie pary oprócz jednej muszą wyjść za drzwi(tak żeby nic nie widzieli). Do pary podchodzi prowadzący, kładzie na podłodze kawałek(koca, prześcieradła lub obrusu) i muszą ten taniec jaki wybrali odtanńczyć na leżąco. Ubaw po pachy gwarantowany. Wszyscy są szalenie zdziwieni ale nikt nie odmówił. Potem para młoda obdarowuje zwycięzców butelką wódki.

GRA O 100 ZŁ

Zabawa polega na tym, że prowadzący 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 wspomniałam 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.

RAKIETA Z DOPALACZEM

W dwóch rzędach ustawiamy po 4 krzesła, jedno za drugim na których siadają odpowiednio w każdym z nich wybrane osoby ze strony Pani Młodej i Pana Młodego. Osoby te w każdym z rzędów otrzymują po kolei np.: jabłko, banana, kieliszek wódki, papierosa. Konkurs polega na jak najszybszym zjedzeniu jabłka przez zawodników z przodu, następnie zjedzeniu banana przez następnych, wypicia wódki, i spaleniu papierosa, na takiej zasadzie, że następny zawodnik zaczyna dopiero jak poprzedni skończy. Wygrywa oczywiście ta strona, która zrobiła to najszybciej, choć w tym przypadku werdykt jury może być różny.

FANTY

Orkiestra wybiera kilka osób - najlepiej 6 - 8. Następnie ustawiane są krzesła, na których siada Młoda Para. Zadaniem wybranych osób jest przyniesienie wymienionego przez prowadzących konkurs, przedmiotu i położenie go przed młodymi. Fanty są zależne od pomysłowości orkiestry. Mogą to być: począwszy od zapalek, zegarków, szminek, pasków do spodni, grzebieni, butów, marynarek, również różnego rodzaju warzywa i owoce, gaśnice, koła samochodów, teściowe. Każdy z uczestników musi przynieść takiego samego fanta, a osoba, która zrobi to ostatnia odpada z gry. Często tutaj zdarza się, że orkiestra zbyt daleko posuwa się w podsuwaniu niekonwencjonalnych zadań, co wprawia w zakłopotanie uczestników zabawy. Zdarzyło nam się, że kilku uczestników wesela zostało rozebranych do bielizny, co naszym zdaniem nie jest najlepszym pomysłem.

UBIERANIE NA CZAS

Zgłasza się na ochotnika czterech panów. Ustawia się 4 krzesła oparciami do siebie, tak, żeby oparcia tworzyły kwadrat. Każdy z Panów siada na krześle. Zdejmuje marynarkę i wieszka ją na oparciu. Orkiestra prosi, żeby panowie przeszli o dwa krzesła w prawo. Siadają, zdejmują krawat i wkładają do kieszonki marynarki (wiadomo, że nie własnej). Następnie przesuwają się o trzy krzesła w lewo, tam zdejmują but i zostawiają go obok krzesła. Dalej o 6 krzesel w prawo i tam zostawiają w bucie skarpetkę. Potem jeszcze robią ze dwa niepełne okrążenia. Który pierwszy się ubierze wygrywa nagrodę.

GORĄCE KRZESŁA

Na parkiecie pojawia się 12 krzesel. Do zabawy zapraszane jest pierwsze 12 chętnych osób. Wodzirej prosi uczestników o zajęcie miejsc na krzesłach. Pozostali goście proszeni są o gorący doping. Wodzirej prosi każdego z uczestników zabawy o znalezienie odpowiedniego rekwizytu, który powinien znajdować się w lokalu np. widelec. W trakcie gdy uczestnicy zabawy wybierają się w poszukiwaniu podanego rekwizytu, z parkietu znika jedno krzesło. W ten sposób osoba, która powróci najpóźniej nie ma już gdzie usiąść. Tym sposobem zostaje ona wyeliminowana z zabawy, a za karę, w pierwszym miesiącu po ślubie, ma wykonywać daną czynność dla Nowożeńców, wymyśloną przez Wodzireja np. wyprowadzać psa. Taki sposób eliminacji uczestników powtarzany jest jeszcze analogicznie 10 razy. Osoba, która pozostanie w zabawie najdłużej dostanie do wykonania najprzyjemniejszą czynność. W ten sposób przez kolejne 12 miesięcy przyjaciele Pary Młodej będą wykonywać dla nich wskazane czynności.

KONKURS DOKŁADNOŚCI

Do konkursu potrzebne są min. 2 pary. Panowie mają za zadanie umieścić pustą butelkę po piwie pomiędzy nogami, wiadomo...na odpowiedniej wysokości. Natomiast zadaniem pań jest przelać szklankę wody do butelek swoich partnerów. Jak łatwo się domyśleć są dwa sposoby przelewania wody - szybki - czyli ze szklanki wprost do butelki (i troszkę poza butelkę znaczy po spodniach) i dokładny - czyli woda jest nabierana w usta, a następnie przelewana do butelki (równie ciekawa opcja) oczywiście w tym, konkursie nie liczy się czas w jakim para wykona zadanie, tylko dokładność przelanej wody do butelki partnera. Drugim etapem zabawy jest to, że puste szklanki stawia się na podłodze a panowie bez użycia rąk muszą przelać zawartość butelki z powrotem do szklanki: po ilości przelanej wody w szklance widać która para była dokładniejsza i mniej rozlała wody.