

**ZESPÓŁ MUZYCZNY „BE FREE” – PROPONOWANE ZABAWY WESELNE**  
(obsługa muzyczna wesel, wieczorków tanecznych, balów sylwestrowych, studniówek,  
balów dla gimnazjalistów i innych imprez okolicznościowych).

### **Taniec wykupny**

Zabawa ma swoje miejsce najczęściej po oczepinach. 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 z Parą Młodą, aby zatańczyć z Panem lub Panią Młodą należy uiścić opłatę u świadków. Zebrane pieniądze para młoda przeznaczają na wcześniej określony cel (np. kołyska, wózek lub podróż poślubna).

### **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.

### **Butelczka**

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 pokierować młodym aby trafił do butelki długopisem... jak już trafi Wodzirej mówi tak:" i tak będzie oto wyglądała noc poślubna".

### **Taniec na gazecie**

Para dostaje gazetę i tańczy na niej, po chwili składa się gazetę na pół i znowu na pół. Wygrywa para, która dłużej utrzyma się na jak najmniejszym kawałku gazety.

### **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 taki sam fant, 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.

### **Rodzinne sto lat**

Po kilku pierwszych tańcach, w czasie przerwy, prosimy całą rodzinę pana młodego o powstanie. Panowie nalewają wódkę, następnie cała rodzina śpiewa sto lat i pije za zdrowie rodziny pani młodej. Dziękujemy rodzinie pana młodego i o to samo prosimy rodzinę pani młodej. Później śpiewamy ogólne sto lat dla pary młodej. Jeżeli wesele jest filmowane możemy umówić się z kamerzystą aby stanął na podwyższeniu, tak aby objąć cały parkiet, a my prosimy gości po jakimś wesołym tańcu aby na nasze raz, dwa, trzy bardzo głośno krzyknęli w kierunku kamery swoje imię!

### **Pociąg**

Zabawa organizowana jest z reguły tuż przed oczepinami lub w trakcie zabawy weselnej. Do zabawy należy zebrać maksymalną ilość osób, które ustawiają się jedna za drugą "w wagoniki" następnie do muzyki jedzie pociąg z daleka, zaczyna się taniec. Orkiestra, co jakiś czas przerywa taniec i oznajmia, do jakiej stacji, w jakim kraju goście dojechali. W każdym kraju obowiązkowo należy odtńczyć taniec narodowy, np.: we Francji - Kankana, w Rosji - Kazaczoka, w Wiedniu Walca itd. (w rytm odpowiedniej muzyki) ilość krajów i utworów, zależy zarówno od inwencji twórczej naszej orkiestry (której z pewnością nie braknie!), no i wytrzymałości gości.

### **Zakręcony**

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

### **Świstaki**

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.

## 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.

## Kareta

Zabawa w karete - organizowana jest zazwyczaj w trakcie oczepin - do zabawy weselnej potrzeba 9 osób, które reprezentują: 4 koła karety, 2 konie, 1 woźnicę, no i oczywiście Króla (Pan Młody) i Królową (Pani Młoda). Ta zabawa weselna polega na szybkim reagowaniu na słowa opisujące poszczególne części lub osoby z karety (należy wstać i obieć krzesło). Za niezareagowanie na słowo np. Król, Pan Młody reprezentujący Króla musi wypić kieliszek wódki bez popitki. Przy odpowiednio dobranym opowiadaniu zabawa potrafi rozweselić do łez zebranych gości.

## Wałek

Zabawa weselna podobna trochę do wcześniej opisanego LAMBADA. W zabawie biorą udział wszyscy chętni goście, stając w kółku na przemian pan, pani, pan, pani... Zabawę rozpoczyna Para Młoda. Celem zabawy jest podawanie sobie wałka od osoby do osoby 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 z gry.

## Test zgodności

Sadzamy Parę Młodą na krzesłach obok siebie, ale oddzielamy ich kotarą tak, 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). Lista możliwych pytań:

- kto pierwszy powiedział "kocham Cię"?
- kto lepiej prowadzi samochód?

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

## Spinacze

W zabawie uczestniczą 2 pary (lepiej by miały poczucie humoru). Panom zawiązujemy opaski na oczach, a na paniach zaczepiamy po 10 spinaczy. Podmieniamy partnerki i każemy panom zdjąć jak najszybciej wszystkie spinacze z nowych partnerek.

## Zabawa w ZOO

Uczestnicy zabawy siadają na krzesłach (krzesła należy ułożyć jak na rysunku powyżej). Prowadzący zabawę ma za zadanie czytać tekst, a uczestnicy zabawy powinni go uważnie słuchać i stosować się do wskazówek. W momencie gdy usłyszą imię, które zostało przyporządkowane im w zabawie wstają ze swojego krzesła i biegną tak, aby jak najszybciej okrążyć wszystkich z własnej drużyny. Wygrywa drużyna, która pierwsza skończy bieg. Na słowo **RODZINA** wstają wszyscy uczestnicy zabawy i okrążają krzesła ze swojej drużyny. Na słowo **DZIECI** wstają **JACEK**, **WITEK** i **ZOSIA**, a na słowo **ZWIERZĘTA - AZOR** i **SŁOŃ**.

## Sztafeta

W zabawie bierze udział od 5 do 7 osób z każdej rodziny. Pani Młoda wybiera 5 osób ze swojej rodziny i Pan Młody wybiera 5 osób ze swojej rodziny. Uczestnicy stają naprzeciwko siebie w szeregu. Każdy uczestnik otrzymuje zadanie do wykonania (np. nadmuchiwanie balona aż pęknie). Najpierw swoje zadanie wykonuje osoba nr 1. Gdy osoba nr 1 wykona swoje zadanie dopiero wtedy osoba nr 2 może rozpocząć. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza zakończy wszystkie zadania. Oczywiście zadania do wykonania ustalane są indywidualnie z młodymi ☺