

ZABAWY WESELNE ZESPOŁU TANGONETTA

Zabawy weselne najczęściej wykonywane są podczas oczepin, a także podczas przerw na parkiecie. Podstawowym celem takich zabaw jest rozbawienie i ośmielenie gości weselnych.

Wśród zabaw wyróżniamy:

- **Zabawy integracyjne**, dające możliwość bliższego poznania się gości
- **Zabawy oczepinowe**, służące podkreśleniu polskiej tradycji weselnej, związanej z przejściem Młodych ze stanu wolnego do małżeństwa
- **Skecze (gry) z udziałem gości**. Zabawy stanowią jednych z najważniejszych elementów wesela i są długo wspomniane przez gości.

Poniżej zebraliśmy opis różnego typu zabaw, które nadają się na wesele i nie tylko. Staraliśmy się aby te zabawy były jak najlepiej opracowane pod względem aranżacji, innowacyjności oraz pomysłów.



OCZEPINY

DLA MŁODYCH:

1. Tradycyjny rzut welonem/bukietem Pani Młodej i muszką/krawatem Pana Młodego w stronę drużby.

Szczęśliwcy, którzy złapią atrybuty ślubne Młodych, składają humorystyczną przysięgę i tańczą w parze do fragmentu muzycznego.

2. Podział obowiązków małżeńskich - badanie trybu zgodności Małżonków.

Młodzi siadają plecami do siebie na krzesłach, zdejmują obuwie, wymieniają się między sobą po jednym z pary i trzymają oba buty w dłoniach. Po wyczytaniu przez prowadzącego obowiązku domowego (np. będę sprzątać) każde z nich, nie widząc partnera, decyduje kto będzie za to odpowiadał, podnosi odpowiedni bucik, swój lub małżonka/i. Jak pójda do góry dwa takie same buty, zaliczamy to jako punkt za zgodność, jak wyjdą mieszane, jest możliwość domniemanych sporadycznych sprzeczek w domu i potrzeby pójścia na kompromis od czasu do czasu

3. List z dalekiej Italii

Są to Życzenia Dla Pana Młodego w języku włoskim od Włoskich Kawalerów z tłumaczeniem na język polski

Bongiorno(tutaj imię Pana Młodego)..... frajeri !

Dzień dobry drogi

(imię Pana Młodego)..... !

Kontato schizofrenio

bardzo nas cieszy

Liberta kaput

że się ożeniłeś

Akademio kabaretto

w tym uroczystym dla Ciebie dniu

La disciplina dyktatore

życzymy Ci wiele radości i szczęścia

Paloma maszkaronie

pojąłeś piękną żonę

Katorga, galera, patoga

po weselu rozpoczniesz normalne życie

Finito amore...

wasz związek będzie pełen miłości

Cinquecento bambini

potem może przyjdą dzieci

Padre Virgilius

zostaniesz ojcem

Silencio mortale!

będziesz się cieszyć tą perspektywą!

Arszenikos cyjankare

dbaj o teściową

Piwencjo kuflozo

i o teścia

Vizitato prokuratoro!

a zostaniesz doceniony!

Gratulacjone

życzymy Ci

Non kolaboracjone

młiej współpracy

Forsa finito

dużo pieniędzy

Apartamento sutereno

ładnego mieszkania

Karocze sireno

dobrego samochodu

Prego ciao Italia Bongiorno

ogródek, sekatore, działeczka: udanych wakacji co roku

Cavalieros Sicilianos Italianos!

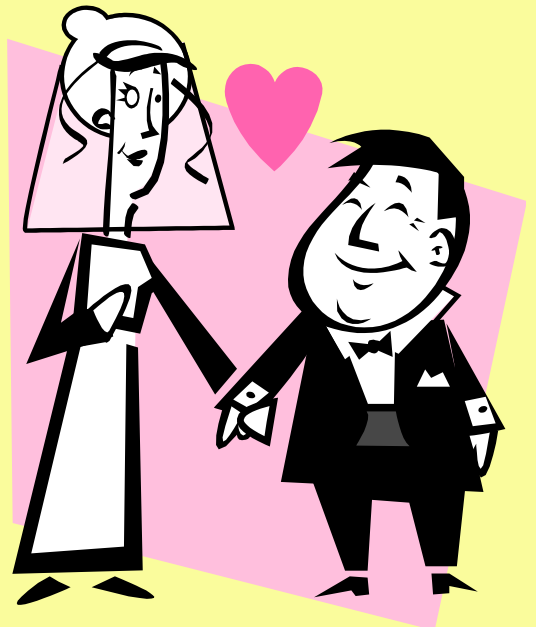
Tego wszystkiego życzą Ci koledzy ze słonecznej Italii!

Kumplos smutatos

podpisano koledzy z Klubu Włoskich Kawalerów

P.S. Saluto stonka inwazione!

P.S. Pozdrowienia dla gości weselnych!



INTEGRACYJNE ZABAWY WESELNE

Zabawy te są podstawowym elementem każdego wesela – to dzięki nim goście poluzowują krawat, mogą poczuć się swobodnie i poczuć klimat dobrej zabawy. Zabawy tego typu są przeważnie skierowane do dużej grupy osób. Najważniejszym elementem tych zabaw jest integracja gości weselnych. Poniżej zebrane są zabawy które doskonale nadają się do tego celu.

Zabawa za przyspiewką

Jej zadaniem jest poznanie się gości. Zabawę zaczyna prowadzący piosenką:
Kto w styczniu urodzony jest... lub inna wersja: A kto się w styczniu urodził...

(Cały tekst razem z akordami akompaniamentu prezentujemy poniżej)

Kto w styczniu urodzony jest, D A

Ma wstać, ma wstać, ma wstać! A7 D

Kieliszek swój do ręki wziąć D A

I wypić, aż do dna. A7 D

Jakieś wypł to se nalej, G D

A butelkę podaj dalej. A D D7

Jakieś wypł to se nalej, G D

A butelkę podaj dalej. A D

Następne zwrotki wyglądają bardzo podobnie, zmieniają się tylko miesiące: styczeń, luty, marzec, kwiecień, maj, czerwiec, lipiec, sierpień...

POZNAJMY SIĘ BLIŻEJ

Młodzi zapraszają na parkiet wszystkich gości i sami biorą udział w zabawie. Im więcej gości uda się namówić, tym lepiej. Dzielą się oni wg płci i tworzą dwa koła: panowie wewnętrzne, panie zewnętrzne. W trakcie muzyki koła obracają się w przeciwnych do siebie kierunkach, panowie odwróceni twarzami do pań. Na stop koła zatrzymują się, panowie odwracają się do pań kłaniają i pozdrawiają i wykonują wobec nich gest wyznaczony przez prowadzącego, po czym tańczą z nimi fragment utworu. Potem wracają z powrotem do koła i powtarzamy precedens losowania do czterech razy.

(w tle nagranie dowolne z mp3, o umiarkowanym tempie, np. z rep. Stiviego Wondera)

KRZESŁA

Jest to najbardziej popularna zabawa z krzesłami. Do zabawy tej wybiera się kilku-kilkunastu ochotników, którzy stają dookoła krzesel ułożonych w kółko na środku sali – krzesel jest o jedno mniej niż uczestników zabawy. Orkiestra zaczyna grać muzykę, – w tym czasie uczestnicy zabawy tańczą w okręgu utworzonym na zewnątrz krzesel. Gdy muzyka przestaje grać, każdy z ochotników musi zająć miejsce na krześle. Osoba, której nie uda znaleźć się wolnego krzesła odpada z gry. W czasie każdej przerwy muzycznej jest zabierane jedno krzesło. Ostatnia osoba, która zostanie na parkiecie, wygrywa.

ORKIESTRA

Zabawa polega na tym że tworzą się dwie drużyny na środku sali, wybierani są dwaj dyrygenci, a resztę osób ma naśladować instrumenty: skrzypce, bębny, obój, waltornie, trąbkę, kontrabas, talerze, flet etc..., Początkowo prowadzący daje minutę na poświęcenie, a następnie będzie udzielał możliwości grania na przemian zespołom, dyrygenci dyrygują - wskazują jaka osoba lub osoby które naśladowują konkretne instrumenty mają się odezwać. Orkiestry stają w pojedynkę, kiedy jedna milczy druga gra. Goście weselni wybierają przez aplauz lepszą orkiestrę.

Można podzielić uczestników na większą liczbę uczestników. Zamiast batuty można użyć pałeczek do jedzenia chińskiego, które doskonale imitują batutę.

WAŁEK

W zabawie biorą udział wszyscy chętni - goście weselnych ustawiamy w kółku na przemian pan, pani, pan, pani... Zabawę rozpoczyna Para Młoda. Celem zabawy jest podawanie sobie wałka od osoby do osoby tak, aby wałek 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 zabawy. Podczas tej zabawy gra orkiestra i wszyscy bawią się w rytm muzyki. Zamiast wałka do zabawy można użyć pustej butelki po napoju.

DIRTY DANCING

Dla par, które przyszły razem na wesele i są odważne. Wiek nie gra roli, liczy się chęć zabawy. Młodzi zapraszają 7-8 par na parkiet i wyznaczają pulę nagród (np. dwie butelki wódki). Pary tańczą podczas muzyki jakiegoś rock'n'rolla, na znak muzyka milknie i prowadzący wygłasza rozkaz, który pary muszą wykonać na czas, kto ostatni ten gąpa i żegna się z konkurencją. Podczas zabawy występuje wymiana garderoby - panie założą na siebie coś z ubioru swoich partnerów - w ramach kultury i dobrego smaku, bez wprowadzania w zakłopotanie. Zwycięska para, która wykona wszystkie rozkazy i zwycięży konkurencję, dostaje nagrodę sponsorowaną przez Młodych (dwie butelki wódki weselnej).

(w tle nagrania mp3, np. oryginalne z soundtracku Dirty Dancing, po kilkadziesiąt sekund).

PING-PONG-PĘKŁ

Młodzi zapraszają na parkiet 7 panów, panowie otrzymują zawieszony na gumkach piłki do tenisa, które mają przytwierdzić do klamry u spodni. Kładzie się przed nimi pudełka zapalek i za pomocą sterowanych biodrami piłek na gumce panowie mają doprowadzić pudełeczka przez cały parkiet do mety, na której czekają dwie nagrody fundowane przez Młodych (np. wódka weselna). Nagrodę otrzymują dwaj zawodnicy, którzy pierwsi dotrą do mety. Na mecie stoją i dopingują uczestników Młodzi, wraz z gośćmi.

(w tle nagranie mp3 "Eye of the Tiger" lub coś ze stylistyki podbijającej emocje sportowe)

SZALONE SPORTY

Ilość osób: 6 pań

6 pań wybieranych jest przez Panią Młodą. Następnie proszone są na środek oraz o dobranie się w pary. Potem każda para dokonuje losowanie sportu jaki ma przedstawić poprzez podanie cyfry od 1 do 5. Pod tymi numerami kryją się sporty:

- 1. Karate*
- 2. Rodeo*
- 3. Korrida (lub ujeżdżanie byka)*
- 4. Zapasy*
- 5. Jazda konna*

Po skończeniu wszystkich pokazów, publiczność jest proszona o głosowanie poprzez aplauz. Wygrywa para, która zbierze najgłośniejsze oklaski.

DZIESIĘĆ OBIETNIC

Jest to dziesięć punktów które Panna Młoda powtarza za wodzirejem.

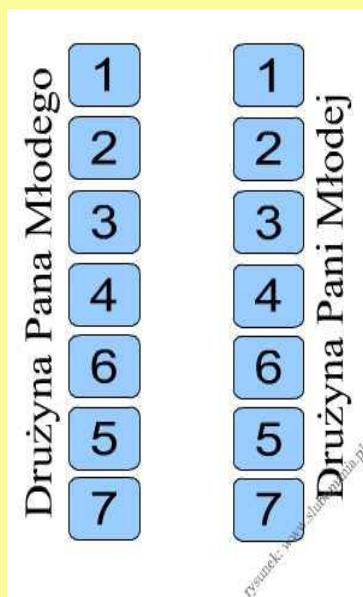
- 1. Jam jest twój mąż, który cię wywiódł z domu niewoli panińskiej zgryzot i cierpienia,*
- 2. Nie wymieniaj imienia męża twego ordynarnie, lecz zawsze pieszczotliwie i zdrobniale,*
- 3. Czcij Matkę i Ojca jego, albowiem obdarzyli Cię tak cudownym mężem,*
- 4. Nie kradnij pieniędzy z kieszeni swego męża, gdy wraca do domu pijany nocą i w złym humorze,*
- 5. Nie mów fałszywego świadectwa, jakoby twój mąż chodził po kawiarniach, pijąc wódkę, grał w karty; chociażby to była prawda,*
- 6. Nie zabijaj miłości jaką mąż twój będzie darzył pracę i piłkę nożną,*
- 7. Nie żądaj samochodów, futer i innych rzeczy, które by obciążały kieszeń męża twego,*
- 8. Nie wychwalaj cudzych mężów, chociażby byli lepsi od twojego,*
- 9. Bądź zawsze usłużna i cierpliwa bo twój mąż nie ma łatwego życia z Tobą,*
- 10. Młoda, nie żądaj więcej niż raz na dobę, bo są jeszcze kobiety, które mężów nie mają.*

TANIEC BELGIJSKI

Nauka tańca belgijskiego Prezentacja na stronie głównej www.tangetta.biz (wideo)



Wycieczka do cyrku



Młodzi zapraszają po 7 osób ze swojej rodziny na parkiet (po 3 kobiety i 4 mężczyzn). Osoby te przynoszą ze sobą swoje krzesła. Stawiają je w dwóch rzędach, tyłem do siebie, jak na rysunku. Prowadzący przydziela zawodnikom obu drużyn role i udziela instruktarzu BHP. Każda z rodzin Składa się z następujących postaci: 1. Mama 2. Tato 3. Jacuś 4. Agatka 5. Maciuś 6. Pies Azor 7. Słoń

Prowadzący czyta krótką historię, w trakcie której padają imiona postaci. Ilekroć uczestnik zabawy usłyszy imię swojej postaci, wstaje z krzesła, obiega rząd swojej drużyny i siada z powrotem. Punkt zdobywa drużyna, w której zawodnik szybciej usiądzie na swoim miejscu. Młodzi sędziują i liczą punkty swoim drużynom. Zwycięska drużyna, która zbiera więcej punktów, otrzymuje nagrodę od Młodych.

Pewnego razu **TATA** powiedział, że do miasta przyjechał cyrk. **WSZYSCY** bardzo się ucieszyli, ponieważ **TATA** obiecał, że jutro pójść na spektakl całą **RODZINĄ**. Świetnie! Zawołał **JACUŚ**. Bardzo chciałbym zobaczyć **SŁONIA**. E tam **SŁOŃ**, mały są o wiele ciekawsze, powiedział **MACIUŚ**. Ja tam najbardziej lubię naszego **AZORA**, powiedziała **AGATKA**, ale to tylko kundel. Pójdziemy **WSZYSCY** powiedział **TATA**, a **MAMA** go poparła. Następnego dnia **MAMA** kupiła bilety i **WSZYSCY** poszli do cyrku. Przedstawienie się zaczęło. Występowały mały, tygrysy, potem konie, a na końcu pocieszny klaun. Lecz **DZIECI** zaczęły się bardzo niepokoić, bo wciąż nie było **SŁONIA**. Ja chcę **SŁONIA!** - zaczął wołać **JACUŚ**, a ja chcę lody zmienił temat **TATA** i kupił lody. **RODZICE** spojrzeli na siebie, a **DZIECI** nadal czekały na **SŁONIA**, a **SŁONIA** wciąż nie było. Po paru innych występach wreszcie na arenie pojawił się **SŁOŃ**. **DZIECI** bardzo się ucieszyły. Czas szybko mijał, przedstawienie dobiegało końca. Cała **RODZINA** dobrze się bawiła, a najbardziej **DZIECI**. **WSZYSCY** zadowoleni wrócili do domu. Nawet **AZOR** czekał z radości. Przy kolacji **TATA** obiecał **DZIECIOM**, a **MAMA** potwierdziła, że jutro z **AZOREM**, jak będą grzeczne, to znowu **WSZYSCY** pójść do cyrku, aby zobaczyć jeszcze raz **SŁONIA** i inne **ZWIERZĘTA**. I tak zakończył się dzień."

Życzymy miłej zabawy

Zespół tangonetta

www.tangonetta.biz