

AFTER SIX - SKŁAD SARY



Wybierając zabawy na Wasze wesele proszę wziąć pod uwagę kilka istotnych uwag:

1. Sugerujemy nie więcej niż 2 zabawy w trakcie oczepin i ewentualnie maksymalnie 2 zabawy wplecione w sety muzyczne, każdorazowo prosimy o ustalenie z zespołem zakresu i rodzaju zabaw przed imprezą, abyśmy nie byli niczym zaskoczeni.
2. Prosimy o dostosowanie rodzaju zabaw do preferencji gości – Państwo znają swoich gości najlepiej, więc zdajemy się na Państwa sugestie.
3. Jeżeli mają Państwo konkretne oczekiwania i sugestie – na pewno je uwzględnimy, być może znają Państwo ciekawe zabawy, których my nie znamy. Postaramy się je poprowadzić w miarę możliwości, proszę jednak mieć na uwadze, że trzymamy się dwóch zasad w naszej pracy:
 - nikogo nie zmuszamy do zabaw i nie wywołujemy na siłę,
 - unikamy zabaw biesiadnych, przekraczających granice dobrego smaku, z mocnymi seksualnymi podtekstami itp.

KATALOG ZABAW TOWARZYSKICH

INTEGRACJA - 2 kółka :

Na początek proponujemy integracyjną zabawę, aby na początku rodziny z obu stron mogły się poznać. Zapraszamy wszystkich gości na parkiet. Tworzą oni dwa kółka według płci. Panie w środku, panowie na zewnątrz. Zespół gra dowolną piosenkę, a gdy przerwie, osoby z wewnętrznego kółka odwracają się i witają z osobą stojącą z tyłu. Opcjonalnie może w tym momencie następować kilkunastosekundowy taniec w parach. Następnie goście wracają do kółeczek i zabawa trwa dalej. Takich przerywników i powitań powinno być kilka (zależnie od liczby gości), tak aby poznało się jak najwięcej osób.

Czas trwania: ok. 5-10 minut.

BELGIJKA:

Taniec integracyjny, składający się z dwóch części do którego jest potrzebnych jak najwięcej par, mogą być pary mieszane wtedy jest jeszcze zabawniej. Uczymy układu powtarzając po kolei każdą partię. Celem jest powrót do ustawienia pierwotnego (każdy pan musi zatańczyć z każdą panią, aż do powrotu swojej partnerki). Zabawa wpleciona w set muzyczny (drugi lub trzeci z kolei, niedługo po rozpoczęciu części tanecznej wesela), goście dobierają się parami, następnie ustawiają się w kole, gdzie uczą się kroków tanecznych.

Czas trwania w zależności od ilości osób: 10-20 minut, przykładowy film pokazujący taniec: <https://www.youtube.com/watch?v=VSE0FSneuVY>

POCIĄG:

Zabawa organizowana jest w formie seta muzycznego, gdy maksymalna ilość gości jest na parkiecie. Pociąg najczęściej prowadzi Pan Młody, za nim Panna Młoda których proszę również o zabieranie po drodze reszty gości. Goście ustawiają się jeden za drugim, jedna osoba prowadzi, zespół gra utwór „Jedzie pociąg z daleka”, co jakiś czas przerywając taniec i oznajmiając, do jakiego kraju dojechał pociąg, po czym goście tańczą taniec charakterystyczny dla danego kraju (np. Grecja – Zorba, Francja – Kan Kan itp.).

Czas trwania: ok. 20-30 minut (zależnie od kondycji gości).

ZABAWA W MIESIĄCE/ Kto się w styczniu urodził (przy stołach):

Zabawa organizowana w dowolnym momencie imprezy (sugerowany czas to początek wesela).

Zespół gra piosenkę „Kto się w styczniu urodził ma wstać..”, goście urodzeni w styczniu wstają i piją trunek, a potem analogicznie dla każdego miesiąca w roku. W wersji alternatywnej goście wychodzą na środek sali, osoby z poszczególnych miesięcy mają okazję się przy tym poznać, a wódkę do kieliszków nalewają np. świadkowie.

Czas trwania: ok. 15 minut.

KONKURS TAŃCA W MARYNARKACH:

Zabawa organizowana w dowolnym momencie. Zapraszamy kilka par, panowie muszą mieć na sobie marynarki. Pary tańczą do muzyki, gdy zespół przerywa grę, panowie zdejmują marynarki i zakładają je paniom. Odpada para, która zrobi to najwolniej. Następna runda to zdjęcie marynarek przez panie i założenie ich panom, aż do wyłonienia ostatniej zwycięskiej pary. Im mniej par, tym zasady trudniejsze (odwrócić marynarkę na lewą stronę, zapiąć guziki marynarki itp.).

Czas trwania: ok. 15 minut.

JAKA TO MELODIA:

Zabawa organizowana w okolicach oczepin. W zabawie wybieramy dwie drużyny, drużynę Pani Młodej i drużynę Pana Młodego. Panna Młoda i Pan Młody siadają na krzesłach w otoczeniu swoich drużyn. Orkiestra zaczyna grać fragment znanego utworu - drużyny mają za zadanie zgadnąć tytuł utworu. Osoba, która zna odpowiedź podnosi rękę i udziela odpowiedzi. Drużyna, która rozpozna więcej utworów muzycznych wygrywa. Zwycięska drużyna otrzymuje nagrodę od Pary Młodej. *Czas trwania: ok. 15-20 minut.*

OCZEPINY:

TEST ZGODNOŚCI MŁODEJ PARY:

Zabawa organizowana w trakcie oczepin. Nowożeńcy siadają na krzesłach odwrócen do siebie plecami, dostają do rąk rekwizyty utożsamiające kobietę i mężczyznę, następnie odpowiadają na pytania (np. Kto pierwszy powiedział „Kocham Cię”?, Kto lepiej gotuje? itp.) podnosząc do góry odpowiedni rekwizyt. Za każdą zgodną odpowiedź Młoda Para otrzymuje punkt.

Czas trwania: ok. 5 minut.

RZUT WELONEM/BUKIETEM ORAZ MUCHĄ:

Klasyczny element oczepin, podczas którego wybieramy „nową” Młodą Parę, a następnie dedykujemy jej wspólny taniec.

Czas trwania: ok. 10 minut.

WYCIECZKA DO ZOO:

Zabawa organizowana w okolicach oczepin. W zabawie biorą udział dwie drużyny po siedem osób, które wybiera Para Młoda. Drużyny rywalizują ze sobą w trakcie rozgrywki, która polega na odczytaniu historii. Każda osoba ma określoną rolę i jeśli usłyszy swoją rolę ma obieć rząd krzesełek swojej drużyny i wrócić na swoje miejsce.

Para Młoda obserwuje i liczy punkty.

Czas trwania: ok. 15 minut.

TANIEC Z FIGURAMI:

Zabawa organizowana w trakcie oczepin, w parach. Kiedy muzyka gra uczestnicy tańczą, a gdy muzyka ustaje para musi utworzyć figurę i wytrzymać w niej kilka sekund: na parkiecie zostają tylko wybrane części ciała, np. 2 nogi - uczestnicy muszą stanąć na 1 nodze lub pan musi wziąć panią na rękę. Albo pani pana 😊. Kreatywność mile widziana, para młoda jako jury decyduje, która para odpada w danej rundzie.

Czas trwania: ok. 15 minut

FANTY:

Idealna ilość uczestników zabawy - od pięciu do dziesięciu. Z doświadczenia wiemy, że mężczyźni bardziej pasują do tej gry. Zadaniem graczy jest przynoszenie fantów wymienionych przez prowadzącego imprezę. Co może być fantem? Praktycznie wszystko. Zabawę zaczyna od najprostszych fantów: zapałki, zegarki, szminki, paski od spodni, buty, staniki, dzbany, marynarki, świece. Osoba, która ostatnia doniesie przedmiot, odpada z gry.

Gdy zmniejsza się liczba uczestników zabawy weselnej podnosimy poprzeczkę żądając coraz bardziej wyszukanych przedmiotów. Wodzirej wydaje polecenie przyniesienia: gaśnicy, największego garnka z kuchni, koła od samochodu, teścia (gdy zostały trzy osoby) i innych ciekawych atrybutów.

By zabawa miała swój punkt centralny, fanty powinny być znoszone w jedno miejsce np. na środek sali lub obok stołu Panny i Pana Młodego.

Zabawa wypada zwykle lepiej gdy mężczyźni kosztowali już weselnego alkoholu.
Łatwiej przychodzi im śmiałość w zdobywaniu fantów, zwłaszcza gdy poziom
trudności się zwiększa.

Czas trwania. ok 20 minut