



**Zespół Muzyczny Artyści** to wyjątkowi muzycy i wokaliści, którzy na scenie współpracują ze sobą od 6 lat. Posiadają wykształcenie i doświadczenie muzyczne, zdobywali wiedzę od takich mistrzów śpiewu jak Mariola Napieralska, Bartek Caboń, Magda Navarette czy Karina Majewska. Występowanie na scenie to ich pasja.

Są profesjonalistami, którzy stworzą niepowtarzalny i niezapomniany klimat na weselu, imprezie firmowej, bankiecie, balu sylwestrowym, koncercie czy studniówce. Ich doświadczenie sceniczne sprawia, że potrafią profesjonalnie poprowadzić każdą imprezę. W swoim repertuarze łączą różne style muzyczne, jest on za każdym razem dopasowywany do rodzaju uroczystości, wymagań i upodobań Klienta. Zespół posiada bardzo dobrej jakości sprzęt nagłośnieniowy i oświetleniowy, czym zapewnia doskonałą oprawę muzyczną i audiowizualną.

## Zabawy oczepinowe:

### Zabawa 1 - "Rzucanie welonem i muchą". Czas trwania 15-20 minut

Welon - Biorą udział panny i Pani Młoda. Panny tańczą w kółeczku a Pani Młoda w środku.

Na znak wodzireja Pani Młoda rzuca welon za siebie. Która panna złapie welon - zostaje nową Panną Młodą.

Mucha - Biorą udział kawalerowie i Pan Młody. Kawalerowie tańczą w kółeczku a Pan Młody w środku.

Na znak wodzireja Pan Młody rzuca muchę za siebie. Który kawaler muchę - zostaje nowym Panem Młodym.

Finał - Nowa Pani Młoda staje na krzeselku (symbolizuje królową na wieży). Nowy Pan Młody niczym rycerz ma za zadanie dojechać na krzeselku jak na koniu do niej i ją pocałować.

### Zabawa 2 - "Kareta". Czas trwania 20-30 minut

Rozsadzenie uczestników:

-----Koń lewy-----Koń prawy-----

-----woźnica-----

-----Koło lewe przednie-----Koło prawe przednie-----

-----Król-----Królowa-----

-----Koło lewe tylne-----Koło prawe tylne-----

## Zabawy oczepinowe Zespół Muzyczny Artyści

Na początku prowadzący rozdaje kieliszki, objaśnia zasady i tłumaczy każdemu kim jest. Czyta historię, która jest poniżej. Na dźwięk odpowiedniego słowa, osoba, której dana funkcja jest przypisana musi wstać i obejść dokoła krzesła. Jeśli tego nie zrobi - pije karniaka.

Uwaga!

Kareta = woźnica + koła + król + królowa

Zaprzęg= Kareta + konie

Tekst:

Dawno, dawno temu żył sobie Król i Królowa.

Król i Królowa ze swoim Królem 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 zaprzęgił konie i kareta.

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 kareta 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.

### Zabawa 3 - "Zbieranie na wózek". Czas trwania 10-15 minut

Na środku para młoda tańczy. Z boku stoją świadkowie i zbierają do koszyczków pieniążki za zatańczenie z panią, albo panem młodym. Każdy, kto chce "odbić" panią młodą musi wrzucić do koszyczka świadkowej pieniążek, a kto z panem młodym do świadka. Taka odbijanka trwa jakiś czas.

Po tańcu świadkowie liczą pieniążki i ten, kto "zarobił" ich więcej, będzie rządził pieniędzmi w małżeństwie.

Na koniec wszystkie pieniądże bierze do ręki pan młody, klęka przed żoną i oddaje pieniądże żonie

### Zabawa 4 - "Baloniki z życzeniami". Czas trwania 7-10 minut

Konkurs z "życzeniami" dla pani i pana młodego na dalsza drogę życia.

Życzenia były na karteczkach w balonach, każdy z młodych przebijał szpileczka balonik i odczytywał karteczkę i tak kilka razy.

A życzenia brzmiały np. tak:

"gotować obiady będę ja"

"prac bieliznę współmałżonka będę ja"

"wydawać pieniądże będę ja" itp.

### Zabawa 5 - "Marynarki". Czas trwania 15-20 minut

Do konkursu staje kilka par. Wodzirej prowadzący zabawę często dobiera sobie sędziów w postaci Pary Młodej.

Uczestnicy zabawy tańczą i na znak wodzireja partnerki zdejmują marynarki partnerom, przewracają ją na drugą stronę i zakładają partnerom.

Konkurs ten można urozmaicić, należy na przykład kazać osobie, która ubiera marynarkę zapiąć jeden guzik, można

kazać za każdą zmianą marynarki polecić, aby marynarkę odwracać raz na lewą stronę raz na prawą lub przód na tył itp.

Ostatnia para odpada. W zabawie wygrywa para, która najdłużej wytrzyma na parkiecie.

## Zabawy oczepinowe Zespół Muzyczny Artyści

### Zabawa 6 - "Rozpoznawanie po częściach ciała". Czas trwania 15-20 minut

Zawiązujemy opaskę na oczy Pana Młodego, który następnie ma rozpoznać swoją żonę spośród innych pań po kolanku. W drugiej części zabawy Pani Młoda powinna odnaleźć młodego po nosie lub torsie.

### Zabawa 7 - "Pociąg". Czas trwania 10-20 minut

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.

Wodzirej, co jakiś czas przerywa taniec i oznajmia, do jakiej stacji, w jakim kraju goście dojechali.

W każdym kraju obowiązkowo należy odtańczyć taniec narodowy, np.: we Francji Kankana, w Rosji Kazaczoka, w Wiedniu Walca, w Argentynie Tango itd. - ilość krajów i utworów, zależy tylko od inwencji twórczej wodzireja, no i wytrzymałości gości.

### Zabawa 8 - "Ilość dzieci". Czas trwania 5-7 minut

W zabawie bierze udział Para Młoda, która siada do siebie placami na krzeselkach, w tym czasie orkiestra przygrywa krótkie melodie. Na znak wodzireja lub po zakończeniu utworu Nowożeńcy odwracają się do siebie, jeżeli obydwójce obejrzą się w tę samą stronę to znaczy, że będzie chłopiec, jeśli w przeciwną to dziewczynka. Zabawa powtarzana jest tyle razy ile dzieci chce mieć Para Młoda.

### Zabawa 9 - "Przekładanie jajka". Czas trwania 7-10 minut

Ta zabawa wymaga dużej zręczności i delikatności podczas jej trwania. W zabawie biorą z reguły udział 3 - 4 dowolne pary.

Do zabawy potrzebne są dodatkowo krzeselka i jajka. Dla bezpieczeństwa jaja są przegotowane - ale nikt o tym nie wie. Na krzeselkach stają panowie, a panie mają za zadanie przełożyć jajko przesuwając je w nogawkach z jednej nogawki do drugiej.

Wygrywa para, która zrobi to najszybciej.

### Zabawa 10 - "Zakręcony-Zakręcona". Czas trwania 10-20 minut

Do tej zabawy niezbędny jest wałek i kilkoro odważnych.

Zasady zabawy są bardzo proste: należy trzymać wałek przy ziemi zakręcić się wokół niego 15 razy i szybko biec do Państwa młodych na "lufkę".

### Zabawa 11 - "Sznurek z ubrań". Czas trwania 5-15 minut

Zabawa wymagająca DUŻO odwagi. Na jednym końcu sali stawia się butelkę alkoholu, na drugim końcu ustawiają się zawodnicy. Na znak orkiestry zawodnicy zaczynają układać na podłodze sznurek z ubrań, które mają na sobie. Wygrywa osoba, która pierwsza ułoży sznurek tak długi żeby sięgnął do postawionej po drugiej stronie butelki lub jest jej najbliższy. Nagrodą jest oczywiście wspomniana butelka alkoholu.

Nie ma co ukrywać, dobrze jest mieć wtedy na sobie dużo ciuchów.

### Zabawa 12 - "Kuszenie Adama". Czas trwania 10-15 minut

Do zabawy potrzebne jest kilka par i tyle samo jabłek, oraz kawałek sznurka. Jabłka wiążemy na sznurku za ogonki. Panie trzymają jabłka na sznurkach, a Panowie mają za zadanie zjeść jabłko bez pomocy rąk. Czym dłuższy sznurek i większe jabłko, tym większy problem z jego zjedzeniem.

### Zabawa 13 - "Wykupienie bucików". Czas trwania 10-20 minut

Ta zabawa, jeśli, tak można ją nazwać ma swoje miejsce, gdy goście zabiorą buty Parze młodej.

Zadaniem Pana Młodego jest wykupienie bucików małżonki a Pani Młoda wykupuje buty męża.

Często do tej sytuacji można usłyszeć przygrywki orkiestry:

"Panie Młody nie bod Felek wykup Młodej pantofelek, pantofelek jest malutki i kosztuje litra wódki."

## Zabawa 14 - "Przechodzenie pod sznurkiem". Czas trwania 10-20 minut

W zabawie uczestniczą wszystkie pary na parkiecie. Potrzebny będzie kawałek sznurka, linki itp. długości około 3-4 m. Ustawiamy para za parą w koło sali jak do poloneza. Dwóm osobom każemy stanąć w poprzek koła ze sznurkiem rozciągniętym między sobą.

Zabawa polega na tym, że w takt muzyki, wszystkie pary idą w koło i przechodzą pod rozciągniętym sznurkiem. Osoby idące ze sobą muszą trzymać się cały czas za ręce, nie mogą się puścić.

Osoby, które trzymają sznurek, trzymają go na początku wysoko, ale za każdym przejściem wszystkich tańczących par na drugą stronę obniżają go coraz niżej.

Opada para, która dotknie sznurka, lub w trakcie przechodzenia pod sznurkiem nie będzie się trzymać za ręce.

Oczywiście wygrywa ta para, która zostanie na samym końcu.

## Zabawa 15 - "wyścig bolidów". Czas trwania 10-20 minut

Uczestniczą 3 pary. Panom przywiązujemy z przodu do paska u spodni piłkę tenisową na sznurku. Piłeczka musi wisieć około 10 cm nad podłogą. Partnerki ustawiamy 3-4 metry na przeciwko panów. Przed każdym panem ustawiamy paczkę zapalek (bolid). Zadaniem Panów jest tak rozbijać piłkę by trafić w bolid, który przesuwają się do przodu. Metą dla bolidu jest przejście między stopami partnerki. Kto pierwszy ten wygrywa.

## Zabawa 16 - "Przekładanie klucza". Czas trwania 10-15 minut

Potrzebny jest duży klucz z przywiązanym długim sznurkiem 7-8 metrów (najlepiej dwa takie komplety). Młoda wybiera drużynę ze swojej rodziny 5-6 osób, to samo młody. Zadaniem poszczególnych osób w drużynie jest przeciągnięcie klucza ze sznurkiem pod całym swoim ubraniem. Panowie przekładają pod nogawką u spodni i wyciągają koło szyi, panie przekładają pod sukienką wyjmując klucz przez dekollet. Oczywiście, która drużyna szybsza ta wygrywa. Żeby utrudnić można na końcu sznurka umocować jakiś większy przedmiot np. pluszową maskotkę.

## Zabawa 17 - "Krzesełka z fantami". Czas trwania 20-25 minut

Zabawa dla 5-6 kobiet i dla 5-6 panów. Rozgrywa się oddzielnie dla pań i panów

Najpierw panie siadają na krzesłach i mają za zadanie przynieść jakąś część ubioru męskiego i ją założyć (koszula, skarpetki, spodnie, krawat, buty, itp.). W międzyczasie usuwa się po kolei krzesła i panie kolejno odpadają z gry. Gdy zostanie 3 osoby, proszone są o przyprowadzenie partnerów. Na koniec ta Pani wygrywa, która szybciej się rozbierze z męskiej garderoby i ubierze w nią swego partnera.

Taką samą konkurencję rozgrywają panowie - z tym, że przynoszą oczywiście garderobę damską.

Występuje również wersja light dla tej zabawy - wtedy zamiast ubrań przynoszone są konkretne rzeczy np.: widelec, szklanka, banan, pomarańcza, zapasowe koło od samochodu, szminka, liść z drzewa, paczka papierosów itp.

## Zabawa 18 - "Taniec z balonikami". Czas trwania 7-15 minut

Do zabawy wybieramy 5-6 par. Na wysokości kostki u nogi każdej osoby przywiązujemy balonik. Żeby przyspieszyć wieszanie baloników możemy to zrobić za pomocą gumki recepturki. Wszystkie pary tańczą jednocześnie. Zadaniem par jest tak tańczyć, aby przebić balony innej parze a samemu ochraniać swoje. Pary, które nie mają już balonów po kolei odpadają. Wygrywa ostatnia para na parkiecie, przynajmniej z jednym balonem u nogi.

## Zabawa 19 - "Sztafeta". Czas trwania 10-20 minut

Pani Młoda wybiera drużynę ze swojej rodziny 5-6 osób, tak samo Pan Młody wybiera ze swojej rodziny. Osoby w drużynie mają wykonać określone czynności. Na przykład: zjeść duże ciastko, wypalić papierosa, wypić setkę wódki, zjeść pomarańczę, przynieść papier toaletowy z łazienki itp. Czynności są wykonywane po kolei na zasadzie sztafety. Która drużyna ukończy zadania szybciej ta wygrywa.

Spis traktujemy nie, jako dokładny zestaw zabaw oczepinowych, ale jedynie jako płynną informację dla klienta, by mógł się zorientować w charakterze naszych imprez.

Skontaktujcie się z nami jeśli macie jakiegokolwiek pytania do nas.

Pozdrawiamy

Zespół Muzyczny Artyści

Zespół Muzyczny Artyści  
Emilia Lubańska +48 692 486 415  
[kontakt@zespolartysci.pl](mailto:kontakt@zespolartysci.pl)

Z E S P Ó Ł M U Z Y C Z N Y

**ARTYŚCI**