

RIFF RAFF

KONKURENCJA MUZYCZNA OPARTA NA POPULARNYCH PROGRAMACH TELEWIZYJNYCH 'JAKA TO MELODIA?', 'TAK TO LECIAŁO!'

Para Młoda wybiera członków dwóch przeciwnych drużyn. Zadaniem drużyn jest odgadnąć tytuły i autorów riffów wykonywanych przez gitarzystę. Uczestnicy mogą wykazać się przy tym znajomością utworów, dośpiewując fragmenty rozpoznanych przez siebie melodii. Para Młoda pełni rolę sędziów. Drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów, wygrywa i otrzymuje nagrodę z rąk Państwa Młodych.

TEST NA ZGODNOŚĆ

GŁÓWNĄ ROLĘ W ZABAWIE PEŁNI PARA MŁODA. CELEM ZABAWY JEST SPRAWDZENIE ZGODNOŚCI POMIĘDZY ŚWIEŻO UPIECZONYMI MAŁŻONKAMI

Para Młoda siada na krzesłach tyłem do siebie. Oboje otrzymują kartki z napisami: Pani Młoda – 'mąż' i 'ja', Pan Młody – 'żona' i 'ja'. W następnej kolejności osoba prowadząca zabawę zadaje pytania typu 'kto pierwszy powiedział kocham cię?', 'kto lepiej prowadzi samochód?', 'kto będzie trzymał kasę?'. Zadaniem Pary Młodej jest odpowiedzieć na pytania unosząc w górę jedną z otrzymanych kartek. Odpowiedzi często mają charakter zaskakujący i humorystyczny.

KONKURS TAŃCA Z FIGURAMI

ZABAWA TANECZNA DLA PAR MIESZANYCH

Konkurenci dobierają się w pary. Zespół gra rytmiczne melodie, do których uczestnicy zabawy tańczą. Gdy zespół przestaje grać, zadaniem konkurentów jest wykonanie komendy oznajmionej przez konferansjera. Prowadzący zabawę za każdym razem wymienia które części ciała tancerzy muszą znaleźć się w danej chwili na parkiecie ('trzy nogi i dwie ręce', 'dwie nogi i dwie ręce', itp.). Zabawa wymaga od uczestników dużej sprawności i sprytu.

KONKURS TAŃCA DLA SAMCÓW

ZABAWA TANECZNA DLA MĘŻCZYŹN

Konkurenci dobierają się w pary. Zespół gra melodie w różnych stylach muzycznych (m.in. tango, rock'n'roll, jive, disco, walc), do których uczestnicy zabawy tańczą, prezentując kunszt swoich tanecznych umiejętności. Po prezentacji wszystkich stylów tanecznych, publiczność na zasadzie systemu braw wybiera zwycięską parę.

KRZESEŁKA Z FANTAMI DLA PAŃ

ZABAWA DLA PAŃ

W zabawie udział bierze kilka pań. Na środku sali ustawia się krzesła ustawione tyłem do siebie w okręgu – w liczbie o jedno mniej niż liczy grupa konkurentek. W trakcie zabawy zespół gra melodię, w rytm której panie tańczą wokół krzesel. Gdy zespół przestaje grać, zadaniem konkurentek jest w pierwszej kolejności zdobycie fanta, o który prosi konferansjer (tę rolę może również pełnić Para Młoda) – może to być np. prawy męski but, zegarek, liść, łyżka, itp. Dopiero po zdobyciu fanta, można usiąść na krzeselku. Pani, dla której krzesła zabrakło, odpada z gry. Po każdej rundzie, odbiera się kręgu kolejne krzesło, aż po kilku rundach pozostanie tylko jedno, co pozwoli na wyłonienie zwyciężczyni.

WYCIECZKA DO ZOO

ZABAWA DLA CZTERNASTU OSÓB. PARA MŁODA PEŁNI AKTYWNA ROLĘ DOWÓDCÓW SWOICH DRUŻYN ORAZ SĘDZIÓW

Para Młoda oraz pozostali konkurenci siadają na ustawionych w dwóch rzędach krzesłach. Zostają im przydzielone role: TATY, MAMY, JACKA, WITKA, ZOSI, AZORA, SŁONIA. Zadaniem uczestników jest wykonać komendę w chwili, gdy konferansjer wyczyta przydzieloną im rolę. Wykonanie komendy polega na tym, że uczestnik powinien wstać z krzesła i biegiem okrążyć rząd swojej drużyny, po czym powrócić na swoje miejsce i usiąść. Ta drużyna, która najszybciej zakończy bieg, wygrywa.