

Originelle Wahl der Spielkandidaten oder Tanzpartner

Damit man die Mitspieler nicht aufrufen muss, können diese auch etwas anders bestimmt werden. Schon früh werden so viele Wäscheklammern verteilt, wie es Personen für das Spiel braucht. Jeder klemmt die Wäscheklammer unbemerkt einem anderen Gast an die Kleidung. Wenn zum nächsten Spiel aufgerufen wird, müssen die Personen mitspielen, an denen eine Wäscheklammer haftet. Sollten Pärchen benötigt werden, so lässt sich das mit den Farben der Wäscheklammern bestimmen, zum Beispiel rote Klammern für die Damen und blaue für die Herren. Variante: Diejenigen, die beim Befestigen der Wäscheklammern sofort erwischt werden, müssen eine kleine Spende in das Sparschwein für das Brautpaar werfen.

Zeitungstanz

Es werden «harmonische» Paare ausgesucht, mindestens 5 Paare plus das Hochzeitspaar. Jedes Paar muss sich zusammen auf eine ausgeklappte Zeitungsseite stellen. Bei Einsetzen der Musik müssen die Paare nun auf dieser Seite zusammen tanzen, ohne das Papier zu verlassen, dabei zählt als Verlassen des Papiers, dass ein Fuß ganz über das Papier kommt. Derjenige, der die Musikanlage bedient, sollte sich vorher mindestens 5 verschiedene Musikstücke zurechtlegen (von Schmuselied bis Rock 'n' Roll). Die Paare dürfen erst aufhören zu tanzen, wenn die Musik ausgemacht wird. Jetzt wird die Zeitung zur Hälfte abgeschnitten/gerissen/umgeklappt und das Paar darf auf dieser Hälfte der Fläche Aufstellung zum nächsten Tanz nehmen. Viel Spaß bei den Verrenkungen. Übrigens es ist auch erlaubt, «übereinander» zu tanzen, d. h. der Partner darf seine Partnerin auch auf den Arm nehmen!!!

Berühmte Liebespaare

Dieses Spiel ist besonders gut geeignet, um die Freunde und Verwandten untereinander ein bisschen zusammenzubringen. Zunächst werden Karten mit Namen von berühmten Liebespaaren (oder auch anderen, den Gästen bekannten Paaren) beschriftet. Die Karten mit den Namen der Frauen kommen nun in ein Gefäß und die Karten mit den Herren in ein anderes. Jeder der Gäste darf nun aus den Gefäßen eine Karte ziehen, natürlich die Frauen nur aus dem Frauentopf und umgekehrt. Daraus ergeben sich gemischte Paare. Der Spielleiter mit der Liste der «Liebespaare» ruft nun die einzelnen Partner auf die Tanzfläche (z. B. Romeo und Julia). Wenn alle Paare auf der Tanzfläche sind, muss natürlich eine passende Musik gespielt werden, bspw. der Zillertaler Hochzeitsmarsch oder Ähnliches. Wenn man es noch etwas lustiger und aufwendiger gestalten will, sollte man für jedes Paar ein typisches Utensil bereithalten, das zu dem aufgerufenen Paar passt. Beispiel: Für Adam und Eva würde ein Apfel passen. Als Erinnerung könnte man jedes «berühmte Liebespaar» nach dem Tanz oder auch während des Tanzes fotografieren.

Berühmte Liebespaare:

Robin Hood und Marian, Kermit und Miss Piggy, Fred Astaire und Ginger Rogers, die Schöne und das Biest, Rhett Butler und Scarlett O'Hara, J. F. Kennedy und Marilyn Monroe, Napoleon und Josephine, Ronald Reagan und Nancy, Tarzan und Jane, Daisy und Donald Duck, Minnie und Micky Maus, Schlumpf und Schlumpfine, Adam und Eva, Romeo und Julia, Cäsar und Cleopatra, Willi und Biene Maja, Helmut und Hannelore Kohl, Prinz Charles und Lady Diana, Rotkäppchen und der böse Wolf.

Unterhosen-Tanzspiel

Es werden Pärchen gebildet, von denen ein Partner eine Männerunterhose anziehen muss. Nun wird getanzt. Setzt die Musik aus, muss ganz schnell die Hose ausgezogen und dem Partner angezogen werden. Der Langsamste scheidet immer aus, bis nur noch das Siegerpaar übrig bleibt. – Am meisten Spaß macht dieses Spiel mit langen Unterhosen.

Kissenwalzer

Während eines Walzers wird einem der gerade nicht tanzenden Herren ein kleines Kissen überreicht. Dieser geht auf die Tanzfläche, sucht sich eine Dame aus, die ihm gefällt, und legt ihr das Kissen zu Füßen. Das betreffende Paar hört auf zu tanzen, die Dame kniet mit dem «störenden» Herrn auf dem Kissen nieder und bekommt einen Handkuss. Dann tanzt sie mit dem neuen Partner weiter. Ihr alter Partner nimmt das Kissen auf und stört auf die gleiche Weise ein anderes Paar.

Visitenkarten aufrufen

Die Gastgeber bereiten für jede Dame eine Visitenkarte vor, auf der ihr ein (möglichst ausgefallener und lustiger) Beruf angedichtet wird. Außerdem steht die Berufsbezeichnung eines Herrn darunter. Die Herrenberufe werden zusätzlich auf Visitenkarten für alle Tänzer übertragen. Zum Beispiel könnte auf einer Damen-Karte stehen: «Julischka, staatlich geprüfte Hinterhofsängerin/Leierkastendreher»; auf der dazugehörigen Herren-Karte würde nur «Leierkastendreher» stehen. Oder: «Alexa, städtisch konzessionierte Turmuhraufzieherin/Schornsteinfeger-Assistent». Die Karten werden verteilt, und die Damen rufen nun auf, was auf ihren Karten steht: «Ich bin Julischka, die staatlich geprüfte Hinterhofsängerin und suche meinen Leierkastendreher.» Der Herr mit der Leierkastendreher-Karte holt seine Partnerin nun ab, geht mit ihr zur Tanzfläche und wartet, bis sich alle Paare gefunden haben. Dann kann der Tanz beginnen.

Stuhltanz

Rund um die Tanzfläche stehen nur so viele Stühle, dass für ein Tanzpaar kein Stuhl bleibt. Wenn nun die Musik stoppt, versucht jedes Paar, einen Sitzplatz zu ergattern, indem der Herr auf dem Stuhl Platz nimmt und die Dame auf seinem Schoß sitzen lässt. Die Paare werden aufgefordert, den Walzer in einem großen Kreis im Uhrzeigersinn zu tanzen, damit alle die gleiche Chance haben. Wer nur den Stehplatz erwischt, muss ausscheiden und einen Stuhl aus dem Kreis mitnehmen. Der Sieger darf dann zur Belohnung sein «Schoßhäschen» an den Platz tragen. Tipp: Stabile Stühle wählen.

Aschenputteltanz

Jede Dame stellt einen ihrer Schuhe auf die Tanzfläche. Nun sind die Herren gefragt. Jeder kann sich aus diesem Berg einen Schuh aussuchen und versucht dann, sein Aschenputtel zu finden. Wenn der Schuh passt, kann das Tanzen beginnen!

Marschwalzer

Die Damen bilden einen Kreis (eine hinter der anderen), danach bilden die Herren (ebenfalls hintereinander) einen Kreis außen herum, jedoch in entgegengesetzter Richtung. Die Musik beginnt mit einem schnellen Foxtrott (beide Kreise setzen sich in entgegengesetzter Richtung in Bewegung). Nach einigen Takten bricht die Musik ab, um dann sofort in einen Walzer überzugehen. Die Herren wenden sich der Dame neben ihnen zu, und schon drehen sich die Paare im Walzertakt. Nach etwa 20 Takten wechselt die Musik wieder in einen Foxtrott über und das Spiel beginnt von vorne. Durch Kommandos wie «alles in die Knie» oder «hüpfen» kann der Marschwalzer lange fortgesetzt werden.

Schneeballtanz

Ein Herr fordert eine Dame auf und tanzt mit ihr eine halbe Runde. Danach fordert jeder einen neuen Tanzpartner bzw. eine Tanzpartnerin auf. Beide Paare tanzen erneut nur eine halbe Runde, trennen sich und holen erneut Damen und Herren vom Tisch. Dasselbe wiederholt sich, bis alle Paare auf dem Parkett sind.

Damenwahl

Eine gute Möglichkeit, seltener aufgeforderte Damen zu unterhalten, war und ist die Damenwahl. Ein kleiner Tipp am Rande: In dieser Tanzrunde sollte man keine allzu schweren Tänze spielen, damit den mehr oder weniger unfreiwillig beanspruchten Herren die Lust nicht zum Frust wird.

Apfeltanz

Die beiden Tanzpartner müssen mit der Stirn einen Apfel halten. Die Musik spielt dabei einen moderaten Foxtrott. Wer den Apfel verliert, scheidet aus, zum Ende hin spielt man etwas schnellere Musik, um das Halten des Apfels zu erschweren. Das Siegerpaar erhält einen Preis (oder einen Ehrentanz ohne Apfel).

Reise nach Jerusalem

In der Mitte der Tanzfläche werden Stühle paarweise mit der Lehne aneinandergestellt. Die Anzahl der Stühle ist jeweils um zwei geringer, als Personen an dem Spiel beteiligt sind. Die Gäste bewegen sich nun im Kreis (die Hände liegen hierbei auf den Schultern des Vordermannes) zu der Musik eines schnellen Foxtrotts in etwa 3 Meter Entfernung um die Stühle. Plötzlich bricht die Musik ab, nun muss jeder einen Stuhl besetzen (die Stühle dürfen dabei nicht verschoben werden). Die beiden, die keinen Stuhl erwischt haben, müssen ausscheiden, und gleichzeitig werden, ehe die Musik zu einem neuen Lied einsetzt, zwei Stühle entfernt. Das Spiel wiederholt sich so lange, bis nur noch ein Paar übrig bleibt. Bei kleiner Personenzahl kann man auch nur einen Stuhl entfernen.

Kettentanz

Beliebig viele Paare nehmen im Saal hintereinander Aufstellung. Die Damen bleiben stehen, während die Herren zwischen den Damen eine Kette bilden. Die Kette der Herren windet sich so lange schlangenartig zwischen den Damen durch, bis die Musik plötzlich kurz abbricht und dadurch zum Stillstand auffordert. Nun tanzt jeder Herr mit der vor ihm stehenden Dame einige Male durch den Saal.

Besentanz

Eine Dame erhält einen Besen und begibt sich damit in die Mitte eines großen Kreises, den die anderen Gäste um die Tanzfläche herum bilden. Nun sucht sie sich zwei Herren. Dem einen überreicht sie den Besen, mit dem anderen beginnt sie zu tanzen. Der Herr, der den Besen erhält, muss einen «Solotanz» mit dem Besen hinter dem tanzenden Paar ausführen. Nach einigen Takten (ein kleines Kommando der Musik wäre nicht schlecht) geht das Spiel von vorne los: Der Herr geht zu zwei Damen, die eine erhält den Besen und mit der anderen tanzt er. Nun muss die Dame mit dem Besen ein paar Takte hinterhertanzen. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Paare den Weg auf die Tanzfläche gefunden haben.

Ballonspiel

Man bindet den Herren einen Ballon mit einer Schnur auf den Rücken. Die Herren fordern danach eine Dame auf und beginnen zu tanzen. Auf ein Kommando hin versuchen sich die Paare gegenseitig den Luftballon mit den Händen zu zerdrücken. Wer als Letzter seinen Ballon noch auf dem Rücken hat, ist Sieger.
Eine Variation des Spiels: Man bindet sich den Luftballon ums Bein.

Hutspiel

Ehe die Musik einsetzt, wird einem Herrn auf der Tanzfläche ein Hut aufgesetzt. Während des Tanzes setzt seine Dame den Hut sofort einem anderen Herrn auf, dessen Partnerin wieder einem anderen und so weiter. Wenn die Musik dann plötzlich abbricht, muss der Herr, der den Hut gerade hat, mit seiner Dame ausscheiden. Das letzte Paar, das übrig bleibt, hat gewonnen.