



# [Whiskeymixer und Wachsmaske]

[Kennenlernen] | **[WUP]** | [Kooperation] | [Reflexion] | [Vertrauen] | [Persönlichkeit] | [Aggression]  
[Erlebnispädagogik] | [Natur] | [CityBound] | [Kommunikation] | [FUN] |

**Kurzbeschreibung:** Spiel mit Lachgarantie. Spiel mit leichter Bewegung, gut zum Warmwerden. Fördert bei allen Altersgruppen indirekt das Verständnis, dass Fehler natürlich und lustig sind.

## **Material**

kein Material erforderlich

## **Safety**

keine gesonderten Hinweise erforderlich

## **Und so geht's:**

Die Gruppe steht im Kreis.

### **Stufe 1: Whiskeymixer**

In der ersten Runde wird nach rechts das Wort „Whiskeymixer“ von Person zu Person weitergesagt. Das Wort muss schnell, klar und laut gesprochen werden. Natürlich wird das nicht immer gelingen. Okay, es wird in den wenigsten Fällen gelingen ☺

### **Geahndet werden:**

- Versprecher wie „Whiximixi“.
- Zu langsames Aussprechen: „Wwwwwhhhiiiiissssskeeeeyyyymmmmmiiiiixeeeeerrrr“
- Zögern, vor dem Sprechen: „(Pause).....Whiskeymixer“
- Und jegliche Form von Lachen, während dem Sprechen. Nicht vergessen, das ist ein todernstes Spiel!

Und genau das ist der Reiz des Spiels! Wer lacht muss eine Runde um den Kreis laufen und sich dann wieder an seinen\*ihren Platz stellen.

### **Stufe 2: Wachsmaske**

Danach wird nach links das Wort „Wachsmaske“ nach den gleichen Regeln weitergeschickt. (Der Whiskeymixer ist so lange inaktiv.)

### **Stufe 3: Whiskeymixer & Wachsmaske**

Jetzt werden beide Worte gleichzeitig links und rechts weitergesagt. Es sind also „zwei Bälle“ im Spiel. Es kann und wird passieren, dass „Lücken“ entstehen, also dass der\*die Nachbar\*in, an die das Wort weitergesagt werden soll, gerade einen Strafrunde um den Kreis läuft. Dann wird das Wort über die Lücke hinweggesagt.

### **Stufe 4: Whiskeymixer & Wachsmaske mit Richtungswechsel**

Wie bei Stufe 1 und 2 gibt es nur wieder nur „einen Ball“. Eine Person darf anfangen und entweder den Whiskeymixer nach rechts, oder die Wachsmaske nach links in den Kreis geben. Jede Person kann nun entscheiden, ob sie das Wort annimmt (z. B. Whiskeymixer) und in der vorgesehenen Richtung (nach rechts) weitergibt, oder ob sie durch einen Konter mit dem anderen Wort (Wachsmaske) einen Richtungswechsel provoziert.