

# 10-Minuten-Übung: „Wachsmaske – Whiskeymixer“

## Spielbeschreibung:

Grundlage für das Spiel sind die drei Wörter "Wachsmaske", "Whiskeymixer" und "Messwechsel":  
Wachsmaske > nach rechts weitersagen; Whiskeymixer > nach links weitersagen; Messwechsel > Richtungswechsel

Es ist kein Material nötig.

## Spielregeln:

- Es ist erlaubt sich zu versprechen.
- Lachen ist verboten! Wer lacht, läuft eine Runde um den Kreis.
- Wer nicht aufpasst oder zu lange zögert, läuft auch eine Runde um den Kreis.
- Nach einer Runde kann man wieder in den Kreis zurückkommen und mitmachen.

## Ablauf:

- Alle stehen im Kreis.
- Die Spielleitung erklärt das Spiel und die Regeln.
- Die Spielleitung gibt das erste Wort "Wachsmaske" nach rechts in die Runde.
- Dieses Wort wird von Person zu Person nach rechts weitergesagt.
- Die Spielleitung gibt nach einer Weile das zweite Wort "Whiskeymixer" nach links in die Runde.
- Dieses Wort wird nach links von Person zu Person weitergesagt.
- Wer lachen muss oder zu lange zögert, tritt aus dem Kreis und läuft eine Runde um den Kreis. Danach kann er/sie wieder mitmachen.
- Wenn von der Person, die das jeweilige Wort empfangen soll, das Wort "Messwechsel" gesagt wird, ändert sich die Richtung. Man wendet sich also wieder der anderen Mitspielerin zu und schickt das Wort zurück in die Richtung, aus der es gekommen ist.

## Spielvarianten:

- Das Wort "Whiskeymixer" läuft immer in Uhrzeigerrichtung, das Wort "Wachsmaske" immer in die Gegenrichtung.  
Ablauf: Das Wort "Whiskeymixer" wird im Uhrzeigersinn möglichst schnell herum gegeben. Sagt ein Spieler "Messwechsel", wird die Richtung gewechselt und nun das Wort "Wachsmaske" gegen den Uhrzeigersinn weiter gesagt.
- Das Wort "Whiskeymixer" wird nach rechts weitergeben oder nach links das Wort: "Wachsmaske". Das muss möglichst schnell gehen. Jeder darf die Richtung jederzeit wechseln (ohne das Wort "Messwechsel" zu verwenden.) Beim Aussprechen sind Fehler erlaubt, allerdings darf nicht gelacht werden! Wer lacht, muss eine Runde um die ganze Gruppe rennen und dabei einen vorher vereinbarten Satz rufen, wie z. B. "I'm so sexy."

## Wirkung:

Das Spiel macht Spaß, lockert die Stimmung und bringt Schwung in die Gruppe. Wenn man als Spieler, als Spielerin das Ziel hat, möglichst lange nicht zu lachen und im Kreis zu bleiben, erfordert es Aufmerksamkeit und fördert die eigene Konzentrationsfähigkeit. Ansonsten ist es ein witziges Spiel ohne pädagogische Hintergedanken. Es läuft ab ganz nach der Philosophie des Improvisationstheaters "Fehler sind erlaubt und werden gefeiert".