

Grafissimo ist ein amüsanter, lehrreicher und sozialisierungsförderndes Spiel für Randstunden, End-of-Term-Situationen oder Klassenlager. Das Spiel ist auch für den Fremdsprachenunterricht geeignet.

Die Klasse wird in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt. Wenn das Spiel beginnt, sitzt der Spielleiter etwas abseits. Er ruft je einen Schüler aus den Gruppen zu sich und zeigt ihnen aus seiner **Wörterliste** einen bestimmten Begriff, z.B.



HANDSCHUH
LIPPENSTIFT
ZAHNSPANGE
TASCHENTUCH
HÜHNERAUGE
KATZENKLO
GEBURTSTAG



ZAHNARZT
KROKODILSTRÄNE
TASCHENLAMPE
WASSERFALL
STADTPARK
WERKZEUG
ROLLTREPPE

KINDERGARTEN
FROSKKÖNIG
LAUTSPRECHER
SIEGEREHRUNG
TEDDYBÄR
MAUSEFALLE
FEUERWEHR

Die Schüler gehen zurück zur Gruppe und beginnen zu zeichnen (an die Wandtafel, auf Packpapier, Papiertischtuch, Zeichnungsblock). Wenn eine Gruppe das Wort richtig erkannt hat, geht es in die nächste Runde, mit den gleichen oder mit neuen Zeichnern.

Bei HÜHNERAUGE werden die Zeichner wahrscheinlich versuchen, ein Huhn darzustellen. Wenn es schlecht gezeichnet ist, ergänzen sie es vielleicht mit einer Hühnerleiter oder einem Ei, dann zeichnen sie ein + und ein Auge. Wenn nun ein Gruppenmitglied meint, das richtige Wort gefunden zu haben, schreibt er es auf einen Zettel und zeigt ihn dem Lehrer. Ist der Ausdruck richtig erraten, bekommt die Gruppe 5 Punkte. Ist er falsch, gibt es einen Minuspunkt. Buchstaben dürfen keine verwendet werden, Ziffern eventuell. Entscheidend ist, dass in der Gruppe nicht gesprochen werden darf. Augenzwinkern, Nicken und Kopfschütteln können kaum vermieden werden, da müsste der Spielleiter tolerant sein - denn Grafissimo ist eh nur ein Spiel, auch wenn der Siegergruppe vielleicht ein kleiner Preis winkt. Nach einigen Runden geht das Erkennen immer rascher und sowohl die Zeichner wie die Rater legen sich Strategien zu. Je abstrakter die Begriffe, desto schwieriger das Darstellen. ABEND kann man mit einer Sonne am Horizont und einer Mondsichel darstellen. Ein ABENTEUER ist schwieriger zu zeichnen.

Mittlere Schwierigkeitsstufe:

SOUVENIR
HUNGER
TRAUM
GENIE
SCHIEDSRICHTER
FAHRPRÜFUNG
MITTELMEER

LOHNERHÖHUNG
MITTERNACHT
ROGER FEDERER
MÄRCHENERZÄHLER
MAX UND MORITZ
HARRY POTTER
FERIENBEGINN

FRÜHSTÜCK
LIEBESBRIEF
WASSERKRAFT
BÜCHERWURM
KREUZFAHRT
REIFENWECHSEL
PRIVATDETEKTIV

Verzwickte Wörter:

ALASKA
DEMOKRATIE
ERLEICHTERUNG
FARBENBLINDHEIT
FEIERABEND
GERÜCHTEKÜCHE
GOETHE

JUSTIZIRRTUM
LEISTUNGS AUSWEIS
NEBELSCHWADEN
RAMPENLICHT
SCHADENERSATZ
SCHNÄPPCHENJÄGER
SCHURKENSTAAT

SCHÜRZENJÄGER
SEGELREGATTA
SIMSALABIM
SUPPENKASPAR
URHEBERRECHT
VERSÄTUNG
ZAUNGAST

Geeignete Sprichwörter oder Redensarten:

Schwein haben.
Ohne Fleiß kein Preis.
Steter Tropfen höhlt den Stein.
Auf die Pauke hauen
Haare auf den Zähnen haben.

Wer andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
Den Teufel an die Wand malen.
Auf die Nase fallen.
Die Katze aus dem Sack lassen.
Ein Unglück kommt selten allein.