Grafissimo

Grafissimo ist ein amüsantes, lehrreiches 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	ZAHNARZT	KINDERGARTEN
LIPPENSTIFT	KROKODILSTRÄNE	FROSCHKÖNIG
ZAHNSPANGE	TASCHENLAMPE	LAUTSPRECHER
TASCHENTUCH	WASSERFALL	SIEGEREHRUNG
HÜHNERAUGE	STADTPARK	TEDDYBÄR
KATZENKLO	WERKZEUG	MAUSEFALLE
GEBURTSTAG	ROLLTREPPE	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, es mit einer Hühnerleiter oder einem Ei zu ergänzen, dann ein + schreiben und ein Auge zeichnen. 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	LOHNERHÖHUNG	FRÜHSTÜCK
HUNGER	MITTERNACHT	LIEBESBRIEF
TRAUM	ROGER FEDERER	WASSERKRAFT
GENIE	MÄRCHENERZÄHLER	BÜCHERWURM
SCHIEDSRICHTER	MAX UND MORITZ	KREUZFAHRT
FAHRPRÜFUNG	HARRY POTTER	REIFENWECHSEL
MITTELMEER	FERIENBEGINN	PRIVATDETEKTIV

Verzwickte Wörter:

ALASKA	JUSTIZIRRTUM	SCHÜRZENJÄGER
DEMOKRATIE	LEISTUNGSAUSWEIS	SEGELREGATTA
ERLEICHTERUNG	NEBELSCHWADEN	SIMSALABIM
FARBENBLINDHEIT	RAMPENLICHT	SUPPENKASPAR
FEIERABEND	SCHADENERSATZ	URHEBERRECHT
GERÜCHTEKÜCHE	SCHNÄPPCHENJÄGER	VERSPÄTUNG
GOETHE	SCHURKENSTAAT	ZAUNGAST

Geeignete Sprichwörter oder Redensarten:

Schwein haben.	Wer andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
Ohne Fleiß kein Preis.	Den Teufel an die Wand malen.
Steter Tropfen höhlt den Stein.	Auf die Nase fallen.
Auf die Pauke hauen	Die Katze aus dem Sack lassen.
Haare auf den Zähnen haben.	Ein Unglück kommt selten allein.