

**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, 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 nicht 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  
PNEUWECHSEL  
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.