Facit · Fire veje til en joke

Gåderne, trapperne og formerne har ét rigtigt svar; bogstaverne og tallene er regnet ud fra rækkefølgen på arket. Ordenes betydninger er eksempler: andre rigtige betydninger tæller også. De andre opgaver er åbne: de har kriterier og et eksempel. Vurdér konstruktionen, ikke hvor sjov joken er.

Spor ● (fx 4. klasse)

Side 1 · To betydninger

1. **Find de to betydninger:** pære: en frugt · det, der lyser i en lampe (den første står på arket) blad: det grønne på et træ · et blad, man læser · et ugeblad · en side i en bog (den første står på arket)
2. **Byg en ordspilsjoke:** Åben opgave. Godt, hvis ordet har to betydninger, og eleven kan sige begge; setup bruger den ene betydning, drejningen den anden; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Vores kat sidder altid ved computeren. Den prøver at fange musen.»

Side 2 · Gåder

1. **Forbind gåde og svar:** 1 C (Et bord) 2 A (En flaske) 3 B (En nål)
2. **Lav din egen gåde:** Åben opgave. Godt, hvis spørgsmålet har formen «Hvad har …, men kan ikke …?»; ordet i spørgsmålet har to betydninger; svaret bruger den anden betydning. Fx: «Hvad har tænder, men kan ikke bide? En kam.»

Side 3 · Ordkort

1. **Fyld ordkortene:** Åben opgave. Godt, hvis der står fire ord på hvert kort; broen forbinder et ord fra hvert kort; de to ord på broen kan blive til en joke. Fx: «hamster: hjul, gnaver, kinder, løber. klassen: lektier, tavle, frikvarter, lærer. Broen: gnaver + lektier.»
2. **Byg joken over broen:** Åben opgave. Godt, hvis setup handler om det ene ord, drejningen om det andet; drejningen ændrer retningen og giver stadig mening; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Vores klassehamster gnaver i alt. Nu har nogen endelig spist mine lektier.»

Side 4 · Hvad nu hvis?

1. **Sæt trinnene i rækkefølge:** «Alle tandlæger fik travlt.» = 2 · «Børnene løb ud med åben mund.» = 1 · «Nu kører tandlægen i en ny sportsvogn.» = 3 Godt, hvis eleven kan sige, hvorfor hvert trin følger af det før.
2. **Byg din egen trappe:** Åben opgave. Godt, hvis præmissen er en skør idé, der tages for givet; hvert trin følger logisk af det før og er lidt større; det tredje trin er joken og står sidst. Fx: «Hvad nu hvis vores kat kunne tale? Først sagde den bare tak for maden. Så begyndte den at klage over maden. Nu har den givet vores køkken to stjerner på nettet.»

Side 5 · Parodi

1. **Hvilken form er det?:** 1 B (opskrift) · 2 C (vejrudsigt) · 3 A (brugsanvisning)
2. **Skriv en opskrift på noget, der ikke er mad:** Åben opgave. Godt, hvis titlen er en opskrift på noget, der ikke er mad; listen og trinnene ligner en rigtig opskrift; det sidste trin er drejningen. Fx: «Opskrift på en mandag morgen. 1 vækkeur, der ringer for tidligt, 2 sokker, der ikke passer sammen, 1 madpakke, der bliver glemt. 1. Tryk på snooze tre gange. 2. Løb hele vejen til skolen. 3. Opdag, at det er søndag.»

Spor ●● (fx 5.–6. klasse)

Side 1 · To betydninger

1. **Find de to betydninger:** kort: ikke langt · et spillekort · et landkort · et postkort · et kort at betale med nøgle: den, man låser op med · et nøgle garn · løsningen på en gåde
2. **Byg en ordspilsjoke:** Åben opgave. Godt, hvis ordet har to betydninger, og eleven kan sige begge; setup bruger den ene betydning, drejningen den anden; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Vores kat sidder altid ved computeren. Den prøver at fange musen.»

Side 2 · Gåder

1. **Forbind gåde og svar:** 1 D (Et bord) 2 A (En flaske) 3 B (En nål) 4 C (Et bjerg)
2. **Lav din egen gåde:** Åben opgave. Godt, hvis spørgsmålet har formen «Hvad har …, men kan ikke …?»; ordet i spørgsmålet har to betydninger; svaret bruger den anden betydning. Fx: «Hvad har tænder, men kan ikke bide? En kam.»

Side 3 · Ordkort

1. **Fyld ordkortene:** Åben opgave. Godt, hvis der står fire ord på hvert kort; broen forbinder et ord fra hvert kort; de to ord på broen kan blive til en joke. Fx: «hamster: hjul, gnaver, kinder, løber. klassen: lektier, tavle, frikvarter, lærer. Broen: gnaver + lektier.»
2. **Byg joken over broen:** Åben opgave. Godt, hvis setup handler om det ene ord, drejningen om det andet; drejningen ændrer retningen og giver stadig mening; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Vores klassehamster gnaver i alt. Nu har nogen endelig spist mine lektier.»

Side 4 · Hvad nu hvis?

1. **Sæt trinnene i rækkefølge:** «Hun blev aldrig træt.» = 2 · «Hun rettede alle opgaver på ét sekund.» = 1 · «Nu har vi matematik om natten.» = 3 Godt, hvis eleven kan sige, hvorfor hvert trin følger af det før.
2. **Byg din egen trappe:** Åben opgave. Godt, hvis præmissen er en skør idé, der tages for givet; hvert trin følger logisk af det før og er lidt større; det tredje trin er joken og står sidst. Fx: «Hvad nu hvis vores kat kunne tale? Først sagde den bare tak for maden. Så begyndte den at klage over maden. Nu har den givet vores køkken to stjerner på nettet.»

Side 5 · Parodi

1. **Hvilken form er det?:** 1 C (opskrift) · 2 D (vejrudsigt) · 3 A (brugsanvisning) · 4 B (eventyr)
2. **Skriv en opskrift på noget, der ikke er mad:** Åben opgave. Godt, hvis titlen er en opskrift på noget, der ikke er mad; listen og trinnene ligner en rigtig opskrift; det sidste trin er drejningen. Fx: «Opskrift på en mandag morgen. 1 vækkeur, der ringer for tidligt, 2 sokker, der ikke passer sammen, 1 madpakke, der bliver glemt. 1. Tryk på snooze tre gange. 2. Løb hele vejen til skolen. 3. Opdag, at det er søndag.»

Spor ●●● (fx 6.–7. klasse)

Side 1 · To betydninger

1. **Find de to betydninger:** ret: en ret mad · ikke skæv · rigtig · retfærdig · en ret, man har · en domstol stige: den, man klatrer på · at blive højere · at gå op
2. **Byg en ordspilsjoke:** Åben opgave. Godt, hvis ordet har to betydninger, og eleven kan sige begge; setup bruger den ene betydning, drejningen den anden; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Vores kat sidder altid ved computeren. Den prøver at fange musen.»

Side 2 · Gåder

1. **Forbind gåde og svar:** 1 B (En nål) · ordet: øje 2 C (Et bjerg) · ordet: fod 3 D (Et søm) · ordet: hoved 4 A (En bog) · ordet: ryg
2. **Lav din egen gåde:** Åben opgave. Godt, hvis spørgsmålet har formen «Hvad har …, men kan ikke …?»; ordet i spørgsmålet har to betydninger; svaret bruger den anden betydning. Fx: «Hvad har tænder, men kan ikke bide? En kam.»

Side 3 · Ordkort

1. **Fyld ordkortene:** Åben opgave. Godt, hvis der står fire ord på hvert kort; broen forbinder et ord fra hvert kort; de to ord på broen kan blive til en joke. Fx: «hamster: hjul, gnaver, kinder, løber. klassen: lektier, tavle, frikvarter, lærer. Broen: gnaver + lektier.»
2. **Byg joken over broen:** Åben opgave. Godt, hvis setup handler om det ene ord, drejningen om det andet; drejningen ændrer retningen og giver stadig mening; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Vores klassehamster gnaver i alt. Nu har nogen endelig spist mine lektier.»

Side 4 · Hvad nu hvis?

1. **Sæt trinnene i rækkefølge:** «Idrætstimen blev holdt oppe under loftet.» = 2 · «Nu ligger vores bold et sted over Sverige.» = 3 · «Vi bandt skoene fast til gulvet.» = 1 Godt, hvis eleven kan sige, hvorfor hvert trin følger af det før.
2. **Byg din egen trappe:** Åben opgave. Godt, hvis præmissen er en skør idé, der tages for givet; hvert trin følger logisk af det før og er lidt større; det tredje trin er joken og står sidst. Fx: «Hvad nu hvis vores kat kunne tale? Først sagde den bare tak for maden. Så begyndte den at klage over maden. Nu har den givet vores køkken to stjerner på nettet.»

Side 5 · Parodi

1. **Hvilken form er det?:** 1 C (opskrift) · 2 D (vejrudsigt) · 3 A (brugsanvisning) · 4 B (eventyr) Formord: «pisk», «sammen med» (opskrift); «i morgen», «overskyet», «byger» (vejrudsigt); «tryk på», «i tre sekunder» (brugsanvisning); «der var engang» (eventyr).
2. **Skriv en opskrift på noget, der ikke er mad:** Åben opgave. Godt, hvis titlen er en opskrift på noget, der ikke er mad; listen og trinnene ligner en rigtig opskrift; det sidste trin er drejningen. Fx: «Opskrift på en mandag morgen. 1 vækkeur, der ringer for tidligt, 2 sokker, der ikke passer sammen, 1 madpakke, der bliver glemt. 1. Tryk på snooze tre gange. 2. Løb hele vejen til skolen. 3. Opdag, at det er søndag.»

Side 6 · Tænk efter

1. **Kun én betydning:** Godt, hvis eleven skriver, at spørgsmålet skal få os til at tænke på den ene betydning; svaret viser den anden betydning, og det er drejningen; med kun én betydning er der intet at dreje.
2. **Mange ord:** Godt, hvis eleven skriver, at flere ord giver flere mulige broer; de første ord er ofte de mest almindelige, de senere er mere overraskende.
3. **Trappe eller overdrivelse:** Godt, hvis eleven skriver, at en overdrivelse gør én ting større på én gang; trappen bygger trin for trin, og hvert trin følger logisk af det før.
4. **Ligner den?:** Godt, hvis eleven skriver, at vi skal kunne genkende formen; jo mere den ligner, jo tydeligere bliver det, der ikke passer.
5. **Din vej:** Godt, hvis eleven skriver, at eleven vælger en vej og giver en grund; der er intet forkert svar.