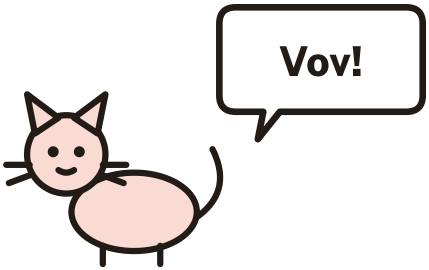
CREATIVE SYSTEM LAB

Latterhåndbogen

Start, drej og stop en joke

INDSKOLING · 0.–3. KLASSE



TIL DEN VOKSNE

Sådan bruger I bogen

Læs bogen højt sammen med børnene, ét kapitel ad gangen.

Hvert kapitel har en «Prøv selv». Bagest kan barnet tegne sin egen joke.

Bogen hører sammen med elevarkene i tre spor. Maskinerne har navne, børnene kan huske; i bøgerne til de ældre klasser hedder de tre-reglen, overdrivelse og bogstaveliggørelse.

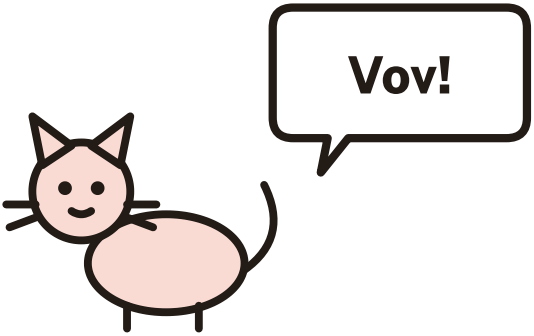
Kapitel 1 · Hvad er sjovt?	3
Kapitel 2 · Start, drej og stop	4
Kapitel 3 · Grin med, ikke af	5
Kapitel 4 · Fire maskiner	6
Kapitel 5 · Sådan fortæller du	10
Min joke	11

To ens og én skør **Kæmpe-maskinen** **Ord-maskinen**

Byt om

KAPITEL 1

Hvad er sjovt?



Katten åbner munden. Den siger: «Vov!»

Du troede, katten ville sige mjav. Men den sagde vov. Det er **drejningen**.

Noget er sjovt, når det går en anden vej, end du troede.

PRØV SELV

Find på et dyr, der siger en forkert lyd.

HUSK

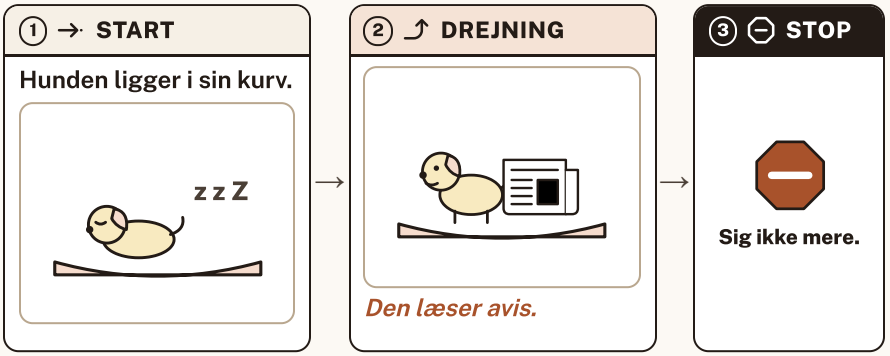
Det sjove kommer, når noget går en anden vej.

KAPITEL 2

Start, drej og stop

En joke har tre dele.

SE HER



Start: Fortæl, hvad der sker. **Drejning:** Lad det gå en anden vej. **Stop:** Sig ikke mere.

PRØV SELV

Sig: «Min hund …» Find selv på drejningen.

HUSK

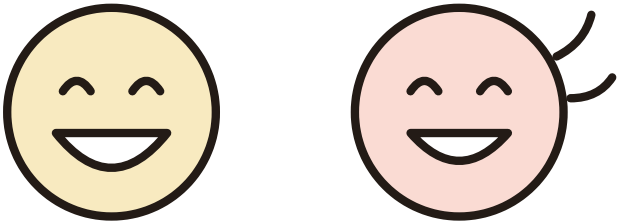
Stop, når det sjove er sagt.

KAPITEL 3

Grin med, ikke af

Grin med, ikke af

Joken handler om en ting, et dyr eller dig selv. Aldrig om en, der er her.



Før du siger din joke, så tænk:

- [ ] Handler joken om en ting, et dyr eller mig selv?
- [ ] Kan den, joken handler om, grine med?

Bliver nogen kede af det? Så sig undskyld, og find en ny joke.

HUSK

Det er kun sjovt, når alle kan grine med.

1 To ens og én skør

I de ældre klasser hedder den tre-reglen.

Sig to ting, der passer sammen. Den tredje passer ikke.

SE HER

START I køleskabet står der

① PASSER



en tallerken

,

② PASSER



en kop

og

③ DEN SKØRE



en pingvin

.

PRØV SELV

Sig to ting, man har i et køleskab. Find selv på den skøre.

HUSK

Den skøre ting kommer til sidst.

2 Kæmpe-maskinen

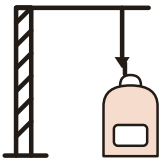
I de ældre klasser hedder den overdrivelse.

Gør noget meget større, end det er.

SE HER

① **HVEM ELLER HVAD?** Min skoletaske **er så** ② **HVORDAN?** tung **, at …**

③ **KÆMPE STORT**



jeg skal have en kran til at løfte den.

PRØV SELV

Gør det kæmpe stort: «Jeg er så træt, at …»

HUSK

Sig det, som om det var helt sandt.

3 Ord-maskinen

I de ældre klasser hedder den bogstaveliggørelse.

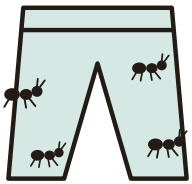
Nogle ord betyder noget andet, end de siger. «Han har myrer i bukserne» betyder, at han ikke kan sidde stille.

Ord-maskinen gør præcis det, ordene siger.

SE HER

① **DET, MAN SIGER**
«Han har myrer i bukserne.»

② **TEGN DET, ORDENE SIGER**



PRØV SELV

Tegn: «Hun har sommerfugle i maven.» Det betyder, at hun er nervøs.

HUSK

Spørg en voksen, hvad ordene plejer at betyde.

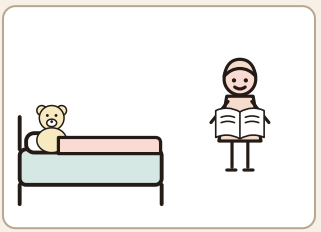
4 ⇄ Byt om

Lad to bytte plads. Den lille bestemmer over den store.

SE HER

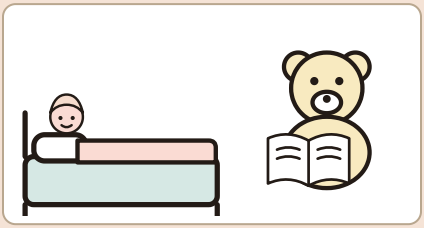
① **SÅDAN PLEJER DET AT VÆRE**

Ida læser godnathistorie for bamsen.



⇄

② **BYT OM**



Bamsen læser godnathistorie for Ida.

PRØV SELV

Hvem kan bytte plads? Prøv med en kat og en mus.

HUSK

Byt den, der plejer at bestemme, med en, der aldrig gør.

KAPITEL 5

Sådan fortæller du

1. Sig det langsomt.
2. Hold en lille pause før drejningen.
3. Stop. Lad de andre grine.

Prøv at holde masken, til du er færdig.

PRØV SELV

Sig din joke tre gange: hurtigt, langsomt og med en pause. Hvilken var bedst?

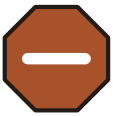
HUSK

En lille pause gør det sjove større.

TIL DIG

Min joke

Tegn din joke. Hvad sker der? Hvor drejer det?

① START	② DREJNING	③ STOP
		 Sig ikke mere.

Min maskine: To ens og én skør · Kæmpe-maskinen · Ord-maskinen · Byt om

En joke starter et sted.

Så drejer den en anden vej, end du troede.

Så stopper den.

Start. **Drej.** **Stop.**