Byg en joke

Tre klodser. Byg dem i rækkefølge.

① → SETUP	Fortæl, hvad der sker. Så tror vi, at vi ved, hvor det går hen.
② ⤴ DREJNING	Drej retningen, så det stadig giver mening.
③ ⊖ STOP	Slut med det sjoveste. Sig ikke mere.

Mangler du en drejning? Brug en maskine.



Tre-reglen

To ting laver et mønster. Den tredje bryder det.



Overdrivelse

Gør noget lille lidt større. 10 gange er nok.



Statusfald

Noget vigtigt eller sejt bliver lidt mindre.



Bogstaveliggørelse

Tag et billedudtryk helt bogstaveligt.



Falsk logik

Start rigtigt. Slut forkert, men logisk i formen.



Grin med, ikke af

Joken handler om en situation, en ting eller én selv, aldrig om en, der er i rummet.
Spørg: «Kunne den, joken handler om, grine med?»

Skær først. Tilføj senere.