Facit · Latterhåndbogen på papir

En joke har mindst ét setup og præcis én drejning, og drejningen er det sidste, der bliver sagt. Svarene på «Find delene» og «Streg det overflødige ud» er regnet efter den regel. De andre opgaver er åbne: de har kriterier og et eksempel. Vurdér konstruktionen, ikke hvor sjov joken er.

Spor ● (fx 4. klasse)

Side 1 · Byg en joke

1. **Find delene:** Joke A: 1 setup, 2 drejning Joke B: 1 setup, 2 drejning
2. **Byg din egen joke:** Åben opgave. Godt, hvis setup fortæller kort, hvad der sker; drejningen ændrer retningen og giver stadig mening; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Min lillebror ville hjælpe med opvasken. Han gav tallerkenerne til hunden.»

Side 2 · Tre-reglen

1. **Skift den tredje ud:** Åben opgave. Godt, hvis den nye tredje ting bryder mønstret og stadig passer ind i sætningen. Fx: «Til morgenmad fik jeg havregryn, mælk og en ekstra time i sengen.» Fx: «I gymnastiktasken har jeg shorts, sko og en seddel fra min mor.»
2. **Byg din egen tre-regel:** Åben opgave. Godt, hvis de to første ting hører sammen; den tredje bryder mønstret og stadig giver lidt mening; den tredje står sidst. Fx: «Jeg pakkede taske med madpakke, drikkedunk og en brandslukker.»

Side 3 · Op og ned

1. **Overdrivelse:** Åben opgave. Godt, hvis det, der skete, er noget lille og kendt; overdrivelsen er tydelig, men ikke umulig; følelsen bliver synlig. Fx: «Jeg fik ikke det sidste stykke pizza. Nu holder min familie en mindehøjtidelighed for pizzaen hvert år.»
2. **Statusfald:** Åben opgave. Godt, hvis det første virker vigtigt, klogt eller sejt; faldet er lille og tydeligt; ingen bliver gjort til grin eller kommer til skade. Fx: «Vores træner siger altid, at man skal varme op. I dag snublede han over keglerne under opvarmningen.»

Side 4 · Tag det helt alvorligt

1. **Bogstaveliggørelse:** Åben opgave. Godt, hvis person 1 bruger et billedudtryk; person 2 svarer, som om ordene skal forstås helt bogstaveligt; tegningen viser den bogstavelige betydning. Fx: «Jeg har sommerfugle i maven. Skal jeg åbne et vindue?»
2. **Falsk logik:** Åben opgave. Godt, hvis de første sætninger er rigtige; slutningen har samme form som en rigtig slutning; slutningen er tydeligt forkert. Fx: «Planter vokser, når de får sol og vand. Jeg får sol og vand hver dag. Så jeg bliver snart lige så høj som et træ.»

Side 5 · Skær og stop

1. **Streg det overflødige ud:** Streg ud: 3 (forklarer joken efter drejningen). Tilbage: «Min kat er meget klog. Den har lært at åbne køleskabet, men ikke at lukke det.»
2. **Gør den klar til at blive fortalt:** Åben opgave. Godt, hvis pausen (/) står lige før drejningen; det sidste ord er understreget, og der står ikke mere efter det; eleven kan sige, hvilken måde der virkede bedst. Fx: «Min lillebror ville hjælpe med opvasken. / Han gav tallerkenerne til hunden. (understreg «hunden»)»

Spor ●● (fx 5.–6. klasse)

Side 1 · Byg en joke

1. **Find delene:** Joke A: 1 setup, 2 setup, 3 drejning Joke B: 1 setup, 2 drejning
2. **Byg din egen joke:** Åben opgave. Godt, hvis setup fortæller kort, hvad der sker; drejningen ændrer retningen og giver stadig mening; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Min lillebror ville hjælpe med opvasken. Han gav tallerkenerne til hunden.»

Side 2 · Tre-reglen

1. **Skift den tredje ud:** Åben opgave. Godt, hvis den nye tredje ting bryder mønstret og stadig passer ind i sætningen. Fx: «Til min fødselsdag ønsker jeg mig en bold, et spil og en uge uden lektier.» Fx: «Vores træner kommer altid med en fløjte, et stopur og et dybt suk.»
2. **Byg din egen tre-regel:** Åben opgave. Godt, hvis de to første ting hører sammen; den tredje bryder mønstret og stadig giver lidt mening; den tredje står sidst. Fx: «Jeg pakkede taske med madpakke, drikkedunk og en brandslukker.»

Side 3 · Op og ned

1. **Overdrivelse:** Åben opgave. Godt, hvis det, der skete, er noget lille og kendt; overdrivelsen er tydelig, men ikke umulig; følelsen bliver synlig. Fx: «Jeg glemte min drikkedunk. Nu føles det, som om jeg har krydset en ørken.»
2. **Statusfald:** Åben opgave. Godt, hvis det første virker vigtigt, klogt eller sejt; faldet er lille og tydeligt; ingen bliver gjort til grin eller kommer til skade. Fx: «Vores træner siger altid, at man skal varme op. I dag snublede han over keglerne under opvarmningen.»

Side 4 · Tag det helt alvorligt

1. **Bogstaveliggørelse:** Åben opgave. Godt, hvis person 1 bruger et billedudtryk; person 2 svarer, som om ordene skal forstås helt bogstaveligt; tegningen viser den bogstavelige betydning. Fx: «Jeg har sommerfugle i maven. Skal jeg åbne et vindue?»
2. **Falsk logik:** Åben opgave. Godt, hvis de første sætninger er rigtige; slutningen har samme form som en rigtig slutning; slutningen er tydeligt forkert. Fx: «Fisk kan trække vejret under vand. Jeg spiser fisk hver fredag. Så snart kan jeg trække vejret under vand.»

Side 5 · Skær og stop

1. **Streg det overflødige ud:** Streg ud: 2 (gør setup for langt), 5 (forklarer joken efter drejningen). Tilbage: «Vi var på lejrskole i sidste uge. Læreren sagde, at alle skulle sove klokken ti. Hun var selv den første, der sov.»
2. **Gør den klar til at blive fortalt:** Åben opgave. Godt, hvis pausen (/) står lige før drejningen; det sidste ord er understreget, og der står ikke mere efter det; eleven kan sige, hvilken måde der virkede bedst. Fx: «Min lillebror ville hjælpe med opvasken. / Han gav tallerkenerne til hunden. (understreg «hunden»)»

Spor ●●● (fx 6.–7. klasse)

Side 1 · Byg en joke

1. **Find delene:** Joke A: 1 setup, 2 setup, 3 drejning Joke B: 1 setup, 2 setup, 3 drejning
2. **Byg din egen joke:** Åben opgave. Godt, hvis setup fortæller kort, hvad der sker; drejningen ændrer retningen og giver stadig mening; joken slutter med drejningen og forklarer ikke bagefter. Fx: «Min lillebror ville hjælpe med opvasken. Han gav tallerkenerne til hunden.»

Side 2 · Tre-reglen

1. **Skift den tredje ud:** Åben opgave. Godt, hvis den nye tredje ting bryder mønstret og stadig passer ind i sætningen. Fx: «En rigtig superhelt har en kappe, en maske og en mor, der vasker kappen.» Fx: «Til matematikprøven skal du bruge en blyant, et viskelæder og et mirakel.»
2. **Byg din egen tre-regel:** Åben opgave. Godt, hvis de to første ting hører sammen; den tredje bryder mønstret og stadig giver lidt mening; den tredje står sidst. Fx: «Jeg pakkede taske med madpakke, drikkedunk og en brandslukker.»

Side 3 · Op og ned

1. **Overdrivelse:** Åben opgave. Godt, hvis det, der skete, er noget lille og kendt; overdrivelsen er tydelig, men ikke umulig; følelsen bliver synlig. Fx: «Jeg glemte min drikkedunk. Nu føles det, som om jeg har krydset en ørken.»
2. **Statusfald:** Åben opgave. Godt, hvis det første virker vigtigt, klogt eller sejt; faldet er lille og tydeligt; ingen bliver gjort til grin eller kommer til skade. Fx: «Vores træner siger altid, at man skal varme op. I dag snublede han over keglerne under opvarmningen.»

Side 4 · Tag det helt alvorligt

1. **Bogstaveliggørelse:** Åben opgave. Godt, hvis person 1 bruger et billedudtryk; person 2 svarer, som om ordene skal forstås helt bogstaveligt; tegningen viser den bogstavelige betydning. Fx: «Jeg har sommerfugle i maven. Skal jeg åbne et vindue?»
2. **Falsk logik:** Åben opgave. Godt, hvis de første sætninger er rigtige; slutningen har samme form som en rigtig slutning; slutningen er tydeligt forkert. Fx: «Alle fugle har fjer. Min pude har fjer. Så min pude kan flyve.»

Side 5 · Skær og stop

1. **Streg det overflødige ud:** Streg ud: 2 (gør setup for langt), 5 (forklarer joken efter drejningen), 6 (griner selv efter drejningen). Tilbage: «Min storesøster har fået kørekort. Nu tilbyder hun at køre mig alle steder hen. Jeg er begyndt at gå meget mere.»
2. **Gør den klar til at blive fortalt:** Åben opgave. Godt, hvis pausen (/) står lige før drejningen; det sidste ord er understreget, og der står ikke mere efter det; eleven kan sige, hvilken måde der virkede bedst. Fx: «Min lillebror ville hjælpe med opvasken. / Han gav tallerkenerne til hunden. (understreg «hunden»)»

Side 6 · Tænk efter

1. **Uden drejning:** Godt, hvis eleven skriver, at uden drejningen er der kun setup tilbage; publikum får en forventning, men den bliver aldrig drejet.
2. **Giraffen i tasken:** Godt, hvis eleven skriver, at den tredje skal bryde mønstret og stadig høre til situationen; en brandslukker kan man forestille sig i en taske, så hjernen finder en mening; en helt tilfældig ting (giraffen) har ingen forbindelse og bliver ofte bare mærkelig.
3. **10 eller 100 gange:** Godt, hvis eleven skriver, at ved 10 gange kan publikum stadig kende følelsen, og overdrivelsen gør den synlig; ved 100 gange bliver det umuligt og mister forbindelsen til det, der skete.
4. **Løgn eller logik:** Godt, hvis eleven skriver, at i falsk logik ved alle, at slutningen er forkert; det sjove er, at formen lyder rigtig; en løgn skal få nogen til at tro på noget forkert.
5. **Fjern 30 %:** Joken har 23 ord. 30 % af 23 er cirka 7, så højst 16 ord bliver tilbage. Fx (13 ord): «Min morfar var engang byens hurtigste løber. Det var, før man opfandt ure.» Godt, hvis setup og drejning er der endnu, og drejningen står sidst.