

JOKEMASTER_KA



PRZED SPOTKANIEM

1. Przygotowuję własny dowcip nawiązujący do tematu spotkania

W TRAKCIE SPOTKANIA

2. Przedstawiam dowcip i zabawiam publiczność - 2/3 minuty
3. Zapoznaję się z informacją zwrotną w raporcie głównego oceniającego.

O P I S

Humor to ważny element wystąpień, który pozwala na skrócenie dystansu, czy przykucie uwagi publiczności. Funkcja jokemastera pozwala ćwiczyć posługiwanie się żartami jako narzędziem retorycznym.

JAK TO ZROBIĆ?

- Przedstaw własny dowcip lub anegdotę w tempie, które będzie adekwatne do każdego na sali lub na platformie online, zrób to po prostu nie za szybko.
- Są różne schematy żartów, wybierz taki żart, który będzie miał jasny tzw. punch line – puentę, miejsce, które wywołuje śmiech. To może być odegrane.
- Anegdota także powinna mieć mocną puentę, będąc krótką formą opowieściową.
- Niech żart czy anegdota nie trwają krócej niż 2 minuty i nie dłużej niż 3 minuty.
- Nawiąż do tematu spotkania.
- Unikaj seksu, polityki i religii.
- Nie musisz być arcyzabawny. Uczymy się, więc testuj materiał i szlifuj warsztat.
- Unikaj długich historii i nadmiernych komplikacji.
- Ożyw dowcip lub anegdotę, umieszczając w nich siebie, niech to nawiązuje do Twoich doświadczeń. Będzie wtedy bardziej przekonujące.
- Niech Twój żart Cię bawi.

Dobry żart to miniwystęp, który jest oceniany przez Głównego Oceniającego. Ten ocenia następujące elementy:

- zabawność żartu
- odegranie, jeśli się pojawia (wykorzystanie głosu i mowy ciała w celu oddania dramatyzmu, humoru)
- nawiązanie do tematu spotkania
- punch line (jest czy nie)
- zwięzłość
- przewrotność, nieoczekiwane zakończenie