

# Hack Systemet 2.0

Lærer-Guide — printvenlig version til brug i timen

Klassetrin: 4.-6. klasse

Varighed: 25-35 minutter

Materialer: Tavle · Terning (D6) · Sedler · Papir

## FÆLLES MÅL – DANSK, 4.-6. KLASSE

- **Fremstilling:** Mundtlige oplæg med formål og modtagerbevidsthed
- **Kommunikation:** Sprogets funktion i forskellige situationer
- **Fortolkning:** Analysere og forholde sig til regler og rammer

## Formål

Eleverne arbejder i hold for at få godkendt en absurd idé af et strengt "System". De skal tænke kreativt inden for faste regler.

## Forberedelse (5 min)

### 1. Skriv på tavlen

#### SYSTEMETS REGLER

1. Må ikke koste penge
2. Må ikke være farligt
3. Må ikke forstyrre undervisningen

### 2. Tegn stabilitetsmåleren

STABILITET: 5 / 10

### 3. Skriv én skjult regel på et papir

Eksempler:

- Det skal kunne bygges af ting i klassen
- Det må ikke kræve en voksen
- Det må ikke larme
- Det skal kunne klares på 10 minutter
- Det skal kunne forklares på under 30 sekunder
- Det må ikke bruge strøm

- Det skal involvere alle på holdet
- Det skal kunne ses af hele klassen

Fold papiret. Læg det synligt.

#### 4. Lav tre bunker med sedler

##### STED

- Klasselokalet
- Skolegården
- Taget
- Kantinen
- Gymnastiksalen
- Biblioteket
- Lærerværelset
- SFO'en

##### OBJEKT

- Rutsjebane
- Robot
- Zoo
- Vandland
- Kæmpe sofa
- Tidsmaskine
- Rumskib
- Usynlighedskappe

##### HANDLING

- Flyver
- Taler
- Bygger sig selv
- Gør lektier
- Forvandler lærere
- Laver mad
- Synger opera
- Går gennem vægge

---

## Vælg en Systemoperatør

Sig fx: "Systemet har valgt: [navn]."

Operatøren opdaterer stabilitetsmåleren, skriver resultater på tavlen og holder styr på godkendelser. Giv operatøren sin egen manual (System-Operatør Guiden).

---

## Sådan spiller I

1. Del klassen i 4–5 hold.
2. Hvert hold trækker 1 STED + 1 OBJEKT + 1 HANDLING.
3. Holdene får kort tid til at finde en løsning.
4. Holdet fremlægger (maks. 45 sekunder).

---

## Rul

Vurdér kvaliteten → 0 / +1 / +2 bonus. Slå D6 + bonus.

RUL	UDFALD	BETYDNING
1–2	<b>AFVIST</b>	Afvist. Næste hold. Stabilitet +1.
3–4	<b>JUSTÉR</b>	Systemet beder om en ændring. Holdet får 20 sekunder. Nyt rul.
5	<b>MIDLERTIDIG</b>	Midlertidigt godkendt. Stabilitet uændret. Tæller som ½ point.
6+	<b>GODKENDT</b>	Fuldt godkendt! Stabilitet –1. Tæller som 1 point.

## Stabilitet

- AFVIST → +1
- GODKENDT → –1
- MIDLERTIDIG → uændret

**10** → Nedlukning (ingen vinder) · **0** → Kollaps (alle vinder)

## Vinder

Første hold med GODKENDT — eller flest point ved tidsslut (GODKENDT = 1 point, MIDLERTIDIG = ½ point).

## Systemets Hemmelighedspris

Åbn den skjulte regel. Spørg, hvem der var tættest. Det hold, der ramte tættest på den skjulte regel, får titlen "**Systemets Hemmelighedspris**".

Det er en ærespris — den ændrer ikke, hvem der vandt.

## Afslutning

Giv operatøren: "*Du har bestået Operatør Niveau 1.*" Efterfulgt af 5 sekunders kontrolleret klap.

## Differentiering

### Elever der ikke tør tale

- Giv dem operatørrollen først
- Lad holdet forberede en fælles fremlæggelse (alle siger mindst én sætning)
- Giv 1–2 minutters skriftlig forberedelsestid

## Elever der dominerer

- Giv dem operatørrollen (kanaliserer energien)
- Sæt en regel: alle på holdet skal bidrage til fremlæggelsen
- Rotér hvem der starter

## Stille klasser

- Start med en fælles opvarmningsrunde (hele klassen brainstormer ét eksempel)
- Brug den humoristiske åbningsvariant

## Urolige klasser

- Brug den korte åbningsvariant
- Maksimalt 3 runder
- Giv operatørrollen til en elev, der har brug for struktur

### VIGTIGT

- Hold tempoet højt.
- Forklar ikke for meget.
- Stop, mens energien er god.
- Ændr ikke den skjulte regel undervejs.
- JUSTÉR betyder: 20 sekunders justering + nyt rul. Ikke en straf — en chance mere.