

# Lærer-Script & Eksempler

Hack Systemet 2.0 — replikker, vurderingsguide og otte gennemspillede eksempler

Til: Læreren (Systemet)

Bruges sammen med: Lærer-Guiden

Version: 2.0

## 1. Åbningscript — 4 varianter

Vælg den variant, der passer til din klasse og dagens stemning.

### Variant A — Det dramatiske (30 sek.)

Sig roligt og alvorligt:

*"I dag har vi fået besøg af et System. Systemet bestemmer reglerne. I skal forsøge at hacke det."*

*Pause.*

*"Systemet er ikke nemt at snyde."*

### Variant B — Det rolige (30 sek.)

Sig nysgerrigt:

*"Vi skal prøve noget nyt i dag. Der findes et System. Systemet har regler. Jeres opgave er at finde ud af, hvordan I får jeres idé forbi det."*

*Pause.*

*"Lad os se, hvad der sker."*

### Variant C — Det humoristiske (30 sek.)

Sig med et lille smil:

*"Forestil jer, at jeg er et meget seriøst computerprogram. Jeg forstår kun regler. Jeg forstår ikke sjov. I skal overbevise mig alligevel."*

*Pause.*

*"Held og lykke."*

### Variant D — Det korte (15 sek.)

Sig direkte:

*"Systemet har tre regler. I skal have en idé godkendt. Det er sværere, end det lyder."*

*Pause.*

*"Første hold."*

---

## 2. Udvælgelse af operatør — 3 varianter

### Variant A — Den alvorlige

"Systemet analyserer... Systemet vælger... [navn]."

Pause.

"Du er nu System-Operatør."

### Variant B — Den mystiske

"Systemet har brug for en assistent. Systemet scanner klassen... Systemet peger på... [navn]."

### Variant C — Den direkte

"Hver dag vælger Systemet én. I dag: [navn]. Du styrer tavlen. Systemet styrer resten."

---

## 3. Tempo-regler (for dig)

- Maks. 45 sekunders fremlæggelse.
- Afbryd, hvis de taler for længe. Sig: "Systemet registrerer tidsoverskridelse." Slå terningen.

Flere tempo-sætninger, du kan bruge:

- "Systemet venter ikke."
- "Systemet registrerer gentagelse."
- "Systemet kræver præcision."
- "Systemet noterer usikkerhed."
- "Systemet anerkender kreativitet."
- "Systemet er tilfreds. Rul."

**Tempo er vigtigere end perfektion.**

---

## 4. Bonus-vurdering (hurtig mental model)

**BONUS**    **GIV DEN, NÅR HOLDET...**

---

- |           |  |
|-----------|--|
| <b>+1</b> | Forklarer tydeligt · forsøger at løse alle tre regler · tænker praktisk · viser modtagerbevidsthed (taler til Systemet)                |
| <b>+2</b> | Indirekte rammer den skjulte regel · omgår en regel intelligent · viser strukturel forståelse · omdefinerer et begreb på en smart måde |
| <b>0</b>  | Ignorerer reglerne · det er bare kaos · kan ikke forklare sammenhængen   |
- 

Forklar ikke hvorfor. Bare rul.

---

## 5. Eksempel-runder

### Eksempel 1 — Klassisk god løsning

KANTINEN

ZOO

TALER

*"Vi laver en pap-zoo af tegninger. Dyrene taler gennem en optagelse."*

God løsning: **+1 bonus**. Rul → 5. **"MIDLERTIDIG."**

### Eksempel 2 — Rammer ikke den skjulte regel

KLASSELOKALET

VANDLAND

FLYVER

*"Vi forestiller os vandet. Det er bare lyde."*

Hvis den skjulte regel er "må ikke larme" → ingen bonus. Rul → 3. **"JUSTÉR."**

### Eksempel 3 — Ægte hack (definitions-hack)

GYMNASTIKSALEN

ROBOT

GØR LEKTIER

*"Robotten er bare os, der hjælper hinanden. Vi er robotten."*

Smart omdefinering: **+2 bonus**. Rul → 4 + 2 = 6. **"GODKENDT."**

### Eksempel 4 — Regeltilpasning (omgå én regel intelligent)

BIBLIOTEKET

TIDSMASKINE

LAVER MAD

*"Tidsmaskinen er en bog om fremtiden. Vi læser opskrifter fra år 3000. Maden er bare ord — vi spiser ikke."*

Omgår "må ikke koste penge" og "må ikke være farligt" på én gang: **+2 bonus**. Rul → 3 + 2 = 5. **"MIDLERTIDIG."**

### Eksempel 5 — Ressource-tænkning (brug det, der findes)

SKOLEGÅRDEN

RUMSKIB

SYNGER OPERA

*"Rumskibet er kridttegningen på asfalten. Vi stiller os i en cirkel og synger en tælleremse som opera. Det kræver kun vores stemmer og kridt."*

Praktisk. Bruger eksisterende ressourcer: **+1 bonus**. Rul → 4 + 1 = 5. **"MIDLERTIDIG."**

## Eksempel 6 — Samarbejds-hack (alle gør noget forskelligt)

KLASSELOKALET

KÆMPE SOFA

GÅR GENNEM VÆGGE

"Sofaen er alle stolene sat sammen. Fire personer bærer den — én styrer, én advarer om vægge, én tæller skridt, én åbner døre. Vi går gennem døråbninger — det er teknisk set huller i væggene."

Struktureret samarbejde og smart definitions-hack: **+2 bonus**. Rul  $\rightarrow 5 + 2 = 7$ . **"GODKENDT."**

## Eksempel 7 — Definitions-hack (omdefinér et ord)

LÆRERVÆRELSET

USYNLIGHEDSKAPPE

FORVANDLER LÆRERE

"Usynlighedskappen er et tæppe, vi lægger over en stol. Når læreren sætter sig, er læreren 'usynlig' under tæppet. At være usynlig forvandler, hvordan læreren oplever rummet. Vi har teknisk set forvandlet læreren — indefra."

Filosofisk hack — omdefinierer både "usynlig" og "forvandler": **+2 bonus**. Rul  $\rightarrow 2 + 2 = 4$ . **"JUSTÉR."**

(Holdet justerer: "Vi lader læreren sidde i 10 sekunder i stilhed under tæppet. Det er en transformation." — nyt rul:  $5 \rightarrow$  MIDLERTIDIG.)

## Eksempel 8 — Absurd korrekt (teknisk inden for reglerne)

TAGET

VANDLAND

BYGGER SIG SELV

"Det regner. Taget er fladt. Vandlandet bygger sig selv, fordi vandpytterne samler sig naturligt. Vi behøver ikke gøre noget. Naturen bygger vandlandet."

Absurd — men teknisk set: koster ikke penge, ikke farligt, forstyrrer ikke undervisningen (det sker udenfor): **+1 bonus** (for frækhed). Rul  $\rightarrow 6 + 1 = 7$ . **"GODKENDT."**

## 6. Hvis energien bliver for høj

Sig: "Stabiliteten stiger." Markér +1. Ingen diskussion.

Alternativer:

- "Systemet registrerer støj. Stabilitet +1."
- "Systemet kræver ro. Stabilitet justeres."
- "Systemet lukker ned om 2 point."

## 7. Hvis det går for langsomt

Giv lav bonus. Skab bevægelse. Sigt efter 3–5 runder maks.

**Stop, mens det er sjovt.**

---

## 8. Afsløring af den skjulte regel

Tag papiret. Læs langsomt:

"Systemets hemmelige regel var..."

Pause.

Spørg: "Hvem var tættest?"

Uddel "**Systemets Hemmelighedspris**" til det hold, der ramte tættest. Mind klassen om: "*Det er en ærespris. Vinderen af spillet ændrer sig ikke.*" Lad dem reagere.

---

## 9. Efterspil (2 min. refleksion)

Spørg:

- Hvad var sværest?
- Var Systemet retfærdigt?
- Hvordan hackede I reglerne?
- Hvilken strategi virkede bedst — at følge reglerne eller at omgå dem?

Kort. Ikke debat.

---

## 10. Hvad du skal observere

Under spillet:

- Hvem blomstrer?
- Hvem tør tale?
- Hvem tænker strukturelt?
- Hvem finder huller i reglerne?
- Hvem bakker op om andres idéer?

Brug observationerne i din fremtidige undervisning.

---