

Hack Systemet 2.0

En struktureret kreativ konkurrence mod et administrativt system

Klassetrin: 4.–6. klasse

Varighed: 25–35 minutter

Fag: Dansk

Version: 2.0

FÆLLES MÅL – DANSK, 4.–6. KLASSE

- **Fremstilling:** Eleven kan fremstille sammenhængende mundtlige oplæg med bevidsthed om formål og modtager
- **Kommunikation:** Eleven kan kommunikere med bevidsthed om sprogets funktion i forskellige situationer
- **Fortolkning:** Eleven kan forholde sig til og fortolke regler, rammer og udtryksformer
- **Innovation og entreprenørskab:** Eleven kan tænke kreativt inden for givne rammer og finde nye løsninger

1. Hvad er spillet?

Hack Systemet er et klassebaseret konkurrencespil, hvor elever arbejder i hold for at få godkendt en absurd idé af et strengt, regelstyret "System".

Systemet (læreren) har faste regler. Eleverne skal finde kreative løsninger, der overholder — eller intelligent omgår — reglerne.

Spillet kombinerer kreativ tænkning, regelforståelse, argumentation, struktur, improvisation og konkurrence.

Det er et spil om at hacke rammer — ikke bryde dem.

2. Grundidéen

Eleverne får en tilfældig kombination af:

- Et **sted**
- Et **objekt**
- En **handling**

De skal præsentere en løsning, der får idéen godkendt af Systemet.

Eksempel: "Klasselokalet + Robot + Forvandler lærere"

Nu skal holdet forklare, hvordan dette kan lade sig gøre — uden at bryde de tre systemregler. Systemet afgør udfaldet med en terning og bonus for kvalitet.

3. Systemets offentlige regler

Der er altid tre regler synlige på tavlen:

1. Det må ikke koste penge
2. Det må ikke være farligt
3. Det må ikke forstyrre undervisningen

Reglerne er faste under hele spillet.

4. Den skjulte regel

Før spillet starter, skriver læreren én hemmelig 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

Reglen lægges synligt, men afsløres først efter spillet. Den må ikke ændres undervejs.

SYSTEMETS HEMMELIGHEDSPRIS

Efter spillet afsløres den skjulte regel. Det hold, der var tættest på at ramme den — bevidst eller ubevidst — modtager titlen "**Systemets Hemmelighedspris**".

Det er en ærespris. Den påvirker ikke, hvem der vandt spillet. Den belønner elever, der tænker bredere og mere strukturelt — uden at straffe dem, der ikke gjorde.

5. Stabilitetsmåleren

Spillet har en fælles stabilitetsmåler. Den starter på **5 ud af 10**.

- Hvis et forslag **afvises** → stabilitet +1
- Hvis et forslag **godkendes** → stabilitet -1
- Hvis et forslag får **MIDLERTIDIG** → stabilitet uændret

Hvis stabiliteten når **10** → Systemet lukker ned (ingen vinder).

Hvis stabiliteten når **0** → Systemet kolliderer (alle vinder).

Det skaber fælles spænding: klassen spiller både mod hinanden og sammen mod Systemet.

6. Rul-mekanikken

Når et hold fremlægger:

1. Læreren vurderer kvaliteten (0 / +1 / +2 bonus)
2. Der slås med en almindelig terning (D6) + bonus

RUL	UDFALD	BETYDNING
1–2	AFVIST	Forslaget afvises. Næste hold. Stabilitet +1.
3–4	JUSTÉR	Systemet beder om en ændring. Holdet får 20 sekunder til at justere. Nyt rul.
5	MIDLERTIDIG	Godkendt midlertidigt. Stabilitet uændret. Tæller som ½ point. To MIDLERTIDIGE = én fuld godkendelse.
6+	GODKENDT	Fuldt godkendt! Stabilitet –1. Tæller som 1 point.

Terningen skaber usikkerhed. Bonussen belønner kvalitet. Det er ikke rent tilfældigt.

7. Operatørrollen

En elev udpeges som **Systemoperatør**. Operatøren:

- Opdaterer stabilitetsmåleren
- Skriver resultater på tavlen
- Holder styr på godkendelser

Operatøren styrer ikke afgørelser — kun registrering.

Når rollen afsluttes, siger Systemet: "**Du har bestået Operatør Niveau 1**" — efterfulgt af 5 sekunders kontrolleret klap. Det planter frøet til fremtidig progression uden at komplicere spillet.

8. Differentiering

Elever der ikke tør tale

- Giv dem operatørrollen først. Den bygger selvtillid uden præstationspres.
- Lad holdet forberede en fælles fremlæggelse, hvor alle siger mindst én sætning.
- Giv 1–2 minutters skriftlig forberedelsestid før fremlæggelsen.

Elever der dominerer

- Operatørrollen giver dem en struktureret opgave, der kanalisere deres energi.

- Sæt en regel om, at alle på holdet skal bidrage til fremlæggelsen.
- Rotér hvem der starter fremlæggelsen.

Stille klasser

- Start med en fælles opvarmningsrunde, hvor hele klassen brainstormer ét eksempel sammen.
- Brug den humoristiske åbningsvariant (se Lærer-Script & Eksempler).

Urolige klasser

- Brug den korte åbningsvariant. Kom hurtigt i gang.
- Hold tempoet højt. Maksimalt 3 runder.
- Giv operatørrollen til en elev, der har brug for en struktureret opgave.

9. Hvorfor spillet virker

Det virker, fordi det giver eleverne:

- En startmotor (idé-kombinationerne)
- Tydelige regler
- Konkurrence
- Synlig progression
- Risiko
- Retfærdig tilfældighed

— og fordi læreren hele tiden er i kontrol.

Det føles som leg. Men det træner struktur.

10. Pædagogisk værdi

Spillet træner:

- Argumentation
- Kreativ problemløsning
- Regelanalyse
- Samarbejde
- Mundtlig fremlæggelse
- Modtagerbevidsthed (at tale til "Systemet")
- Improvisation under pres (JUSTÉR-fasen)

11. Spilletid

Samlet spilletid: 25–35 minutter

- Forberedelse: 5 minutter
 - Spil (3–5 runder): 15–20 minutter
 - Afsløring og refleksion: 5–10 minutter
-

12. Version

Hack Systemet 2.0 — april 2026. Ændringer fra 1.0:

- JUSTÉR-meknikken præciseret (20 sekunders justering + nyt rul)
- Den skjulte regel er nu en ærespris — ikke afgørende for sejren
- Differentieringsguide tilføjet
- Spilletid tilføjet
- Udvidede eksempler og script-varianter i de tilhørende dokumenter
- Fælles Mål-reference for Dansk, 4.–6. klasse