

Regel-Hackerne 2.0

En struktureret leg om at opdage og opfinde regler

Klassetrin: 3. klasse

Varighed: 45 minutter

Materialer: Tavle · Tus/kridt · Stopur · Gruppeark (printes)

FÆLLES MÅL – DANSK, 3. KLASSE

- **Fremstilling:** Eleven kan formulere enkle regler og forklaringer mundtligt
- **Kommunikation:** Eleven kan lytte aktivt og indgå i styret dialog
- **Fortolkning:** Eleven kan genkende mønstre og kategorier i sprog og handling

Overblik

Regel-Hackerne er en klasseaktivitet, hvor eleverne:

- Gætter hemmelige regler
- Konstruerer egne regler
- Tester og justerer dem
- Forklarer deres tænkning

Aktiviteten kombinerer leg og logik.

GRUNDPRINCIP – EN GOD REGEL

- Kan forklares i én sætning
- Er tydelig
- Er fair
- Kan testes

Læringsmål

Eleverne arbejder med mønstergenkendelse, hypotesedannelse, præcis formulering, samarbejde og mundtlig forklaring.

1. Intro — 3 varianter (0–5 min)

Vælg den variant, der passer til din klasse. Skriv i alle tilfælde på tavlen: **Lyt – Gæt – Forklar**

Variant A — Det nysgerrige

"I dag skal I være regel-hackere. Nogle laver hemmelige regler. Andre prøver at gennemskue dem."

Variant B — Det legende

"Forestil jer, at I er detektiver. Nogen har lavet en hemmelig regel. I skal finde ud af, hvad den er — kun ved at teste den."

Variant C — Det korte

"I dag gætter vi regler. Først mine. Så jeres."

Hold forklaringen kort.

2. Runde 1 — Læreren er hacker (5–12 min)

Alle elever står op. Vælg én af nedenstående regler — eller find selv på én.

#	REGEL	PASSER	PASSER IKKE
1	Kun noget der kan flyve	Fugl, flyvemaskine, sommerfugl	Stol, hund, bog
2	Kun dyr	Kat, elefant, fisk	Bord, bil, sky
3	Kun ting i klasselokalet	Tavle, stol, vindue	Måne, vulkan, giraf
4	Kun ord der starter med M	Mor, måne, mus	Sol, bil, hus
5	Kun tal over 10	11, 42, 100	3, 7, 9

Sig:

"Jeg har en hemmelig regel. I må kun sige noget, der [indsæt regel]. Jeg siger ja eller nej."

TILPAS FORMULERINGEN

Ved tal-regler (fx "kun tal over 10") kan du sige: "I må kun sige et tal, der er over 10." Ved bogstav-regler: "I må kun sige et ord, der starter med M."

Peg på én elev ad gangen.

- ✓ Rigtigt → eleven bliver stående
- ✗ Forkert → eleven sætter sig

Spil 3–5 minutter. Stop og spørg:

- Hvad var reglen?
- Hvordan fandt I ud af det?
- Hvad prøvede I, der ikke virkede?

FORMÅL MED RUNDE 1

Eleverne forstår strukturen. De oplever at teste idéer. Klassen ser, hvordan man gætter en regel.

3. Runde 2 — Grupperne laver regler (12–25 min)

Del klassen i 5 grupper. Sig:

"I har 3 minutter til at finde på en hemmelig regel. Reglen må kun være én ting. Den skal være tydelig og fair."

Giv eksempler, hvis der er brug for det: kun dyr · kun ting i klasselokalet · kun ord der starter med M · kun tal over 10 · kun farver

Spillet foregår sådan

1. Gruppen står foran klassen
2. De siger: "Sig en ting."
3. Klassen svarer
4. Gruppen siger ja eller nej
5. Klassen gætter reglen

Point: Den, der gætter rigtigt → 1 point. Skift gruppe. Alle grupper når mindst én runde.

4. Runde 3 — Gør reglen smartere (25–35 min)

Sig:

"Nu må I ændre jeres regel. I må kun ændre én ting."

Eksempler på ændringer:

- Kun dyr → Kun dyr med 4 ben
- Kun farver → Kun farver i regnbuen
- Kun tal over 10 → Kun lige tal over 10

Spil kort igen (ca. 5 minutter). Ikke alle grupper behøver nå denne runde — prioritér dem, der er klar.

5. Refleksion (35–45 min)

Spørg klassen:

- Hvad gjorde en regel god?
- Hvornår var den for let?
- Hvornår var den for svær?
- Hvordan kunne man gøre den mere præcis?
- Hvad var sjovest — at gætte eller at lave reglen?

Skriv stikord på tavlen.

Differentiering

Hvis klassen har brug for støtte

- Tillad simple regler (kun én egenskab)
- Giv konkrete eksempler, før de går i gang
- Lad grupperne øve sig med en "test-regel" først
- Brug Variant B (Det legende) til åbningen — mindre pres

Hvis klassen er stærk

- Kræv at reglen formuleres i én præcis sætning
- Tillad kombinationsregler (fx "kun røde dyr")
- Lad grupperne bytte regler og teste hinandens
- Indfør en "regel-dommer" — en elev der tjekker, om reglen overholdes

Stille elever

- Lad dem være "regel-vogter" i gruppen — den der tjekker, om klassens gæt passer med reglen, og siger ja/nej
- Giv dem ansvar for at skrive reglen på gruppearket

Urolige elever

- Lad dem være den i gruppen, der siger "Sig en ting" — en tydelig, enkel opgave
 - Brug Variant C (Det korte) til åbningen — hurtigere i gang
-

Videre udvikling

Når klassen har styr på grundformen, kan I prøve:

- **Tegne-regler:** Kun ting man kan tegne med én streg

- **Historie-regler:** Kun ting der kan være i en historie
- **Bevægelses-regler:** Kun bevægelser man kan lave på stedet
- **Matematik-regler:** Kun tal der går op i 2
- **Lyd-regler:** Kun ord der rimer på "bil"