HANDLEDNING

[Kom igång med SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR!]

Det här arbetsmaterialet kan hjälpa dig att komma igång med att tänka som en speldesigner och att skriva berättelser med olika val och olika slut. Den här typen av berättelser kallas ofta "soloäventyr", "välj ditt eget äventyr", "interaktiv fiktion" eller "textäventyr". Många digitala spel utgår också ifrån denna typ av berättelser.

Börja med att fundera på vad ditt speläventyr ska handla om i stora drag. Frågorna på sidan [A-Om speläventyret] kan hjälpa dig. Om du har svårt att komma på något så kan du välja något av förslagen till höger eller låta slumpen avgöra genom att använda en vanlig tärning (T6).

Fundera sen på hur berättelsen kan börja och om det ska finnas olika slut. Vilka olika val ska leda till olika slut? Du kan först skissa upp berättelsen på papper, små lappar, post-it´s eller digitalt. Skapa sedan så många sidor du vill ha av [B-Speläventyrssida], där du kan skriva, rita och bestämma olika val som leder till de andra sidorna.

Tips:

* Återanvänd sidor genom att skapa val på olika sidor som leder till samma sida.
* Experimentera med flera olika slut.
* Skissa på flera speläventyr och testa dem för att se vilket som känns roligast.

[C-Speläventyrsöversikt] hjälper dig att skapa en översikt över hela ditt speläventyr och hur sidorna hänger ihop med varandra. Skriv de olika sidornas nummer i cirklarna och rita pilar mellan dem. Antalet sidor är begränsat till 10 för att det inte ska bli för komplicerat.

Digitala verktyg

Det finns många digitala verktyg för att skapa interaktiva berättelser. Ett enkelt sätt är att göra en Google Presentation med klickbara länkar mellan de olika sidorna. Här är några andra som vi kan rekommendera för att få inspiration och för att ta dina speläventyr vidare i digital form.

* Textäventyr, www.textaventyr.se, svenska, webb
* DownPour, www.downpour.games, engelska, mobil app
* Twine, www.twinery.org, engelska, webb & app

Vad handlar speläventyret om?

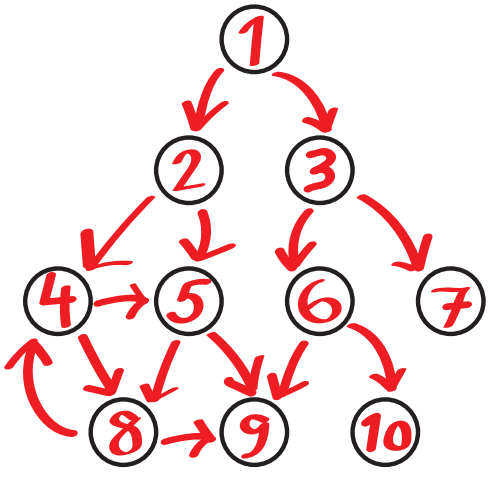
1. Spöken
2. En magisk bok
3. Fjärilar
4. Att laga mat
5. Troll
6. En resa

Var utspelar sig speläventyret?

1. I skogen
2. I ett övergivet hus
3. I rymden
4. I ett slott
5. I ett varuhus
6. I skolan

Vad är speläventyrets mål?

1. Att hitta något
2. Att ta sig ut
3. Att överlista fienden
4. Att rädda någon
5. Att lösa mysteriet
6. Att överleva



Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad, på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [A-Om speläventyret]

Börja med att fundera på vad ditt speläventyr ska handla om. På denna sida [A-Om speläventyret] kan du beskriva ditt speläventyr. Skapa sedan så många sidor du vill ha av [B-Speläventyrssida] där du kan skriva, rita och bestämma olika val som leder till andra sidor. [C-Speläventyrsöversikt] hjälper dig att skapa en översikt över hela ditt speläventyr och hur sidorna hänger ihop med varandra.

Vad heter speläventyret?

.....

Vad handlar speläventyret om?

.....

.....

.....

.....

.....

Var utspelar sig speläventyret?

.....

.....

.....

Vad är spelarens mål i speläventyret?

.....

.....

Annat?

.....

Omslagsbild? - Rita och måla!

Figur från speläventyret? - Rita och måla!

Skapat av: .....

Datum: .....

E-post: .....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄSLOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: .....

Sidnummer

Skriv ut eller kopiera denna sida i så många exemplar som du vill ha sidor i ditt speläventyr.

Hur ser det ut?
Rita och måla!

Vad händer på denna sida? .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vilka val har spelaren? Gå till sida nr:

1 ..... -->>

2 ..... -->>

.....

.....

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

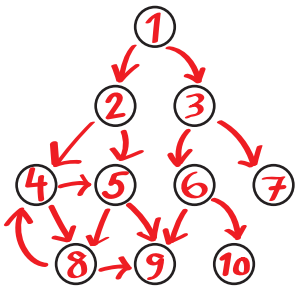
Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄSLOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [C-Speläventyrsöversikt]

Skriv de olika sidornas nummer i cirklarna och rita pilar mellan dem för att skapa en översikt över ditt speläventyr och de olika val spelaren kan göra.



Start

v 1.3 2026-08-26

Detta arbetsmaterial är skapat av Oscar Wemmert | GameFlame i samarbete med Alexandra Dahlberg & Kjell Håftén | Håfténs Spelverkstad,
på uppdrag av Dataspelsbranschen i samarbete med Dataspelscentrum och med stöd från Kulturrådet. Arbetsmaterialet används till Nätverket Läslovs tävling 2026. CC BY-SA 4.0

Dataspelsbranschen
Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från
KULTURRÅDET