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.



Omslagsbild? - Rita och måla!

Vad heter speläventyret?

Vilse i mörkret

Vad handlar speläventyret om?

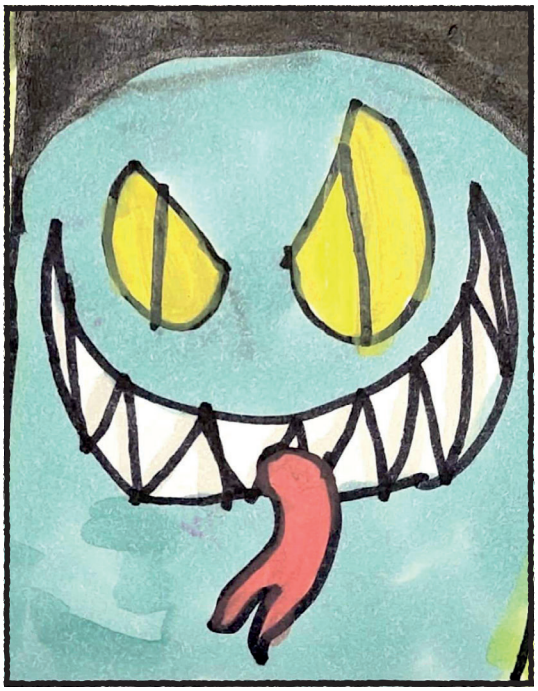
Läsaren vaknar i ett mörkt hus,
och vet inte hur hen hamnat där.
Är det ens på riktigt, eller bara en
obehaglig dröm?

Var utspelar sig speläventyret?

I en dammig och övergiven sommarstuga.

Vad är spelarens mål i speläventyret?

Att ta sig ut levande och hitta vägen hem.



Figur från speläventyret? - Rita och måla!

Annat?

Skapat av: Alexandra & Nour Dahlberg

Datum: 26 augusti 2026

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
LÄSLOV
Med stöd från KULTURRÅDET

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: Start

1

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?

Du vaknar i ett övergivet hus. Du tror åtminstone att det är övergivet, för ett tjockt lager damm täcker golvet du ligger på. Hur hamnade du här? När du somnade låg du i din egen säng, i ditt eget rum.

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Försök somna om --›› 2

2 Utforska huset --›› 3

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

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: Försök somna om

2

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?

Du bestämmer dig för att det här måste vara en dröm. Om du bara lyckas somna om så kommer du vakna hemma i ditt rum. Du blundar och försöker slappna av, men allt damm i rummet kittlar din näsa. Du kan inte låta bli att nysa — ATJOO!

Medan du torkar näsan med tröjärmen hör du ett ljud från rummet bredvid. Du är inte ensam här ...

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Utforska huset --›› 3

2 Göm dig --›› 4

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

v 1.3 2026-08-26

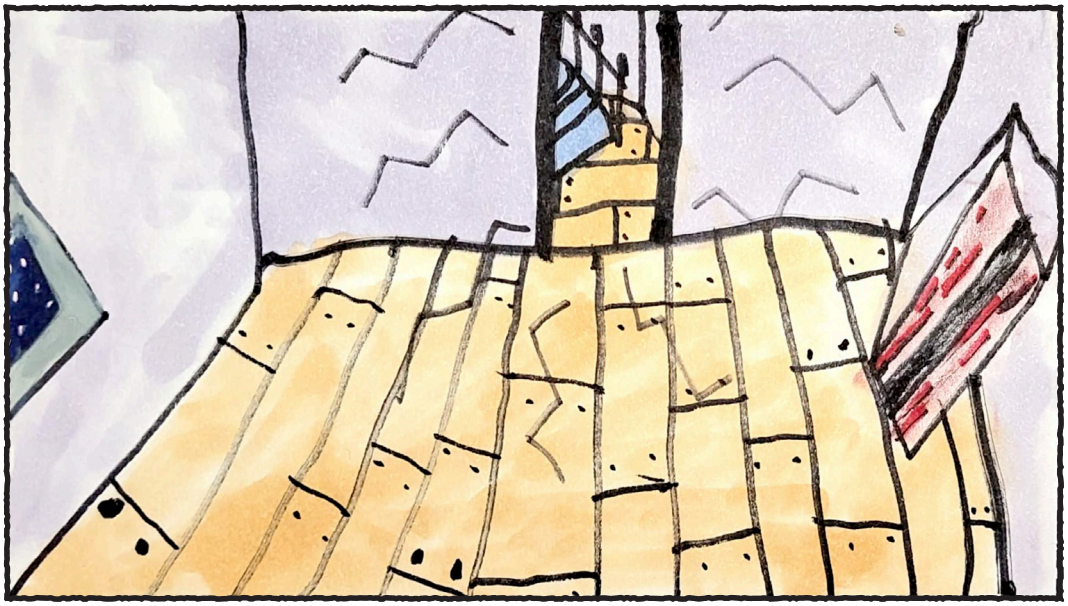
Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: Utforska huset

3

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?

Du tar dig upp från golvet och tar några försiktiga steg genom rummet.

"Hallå?", ropar du. "Är det någon här?"

Ingen svarar. Men du hör ljudet av någon som skyndar upp för en trappa.

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Gå upp för trappan --›› 6

2 Leta efter en väg ut --›› 7

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: Göm dig

4

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?

Det var den sämst tajmade nysningen i världshistorien. Du är otroligt osugen på att få reda på vem som hörde dig och skyndar dig att kräla in bakom en gardin. Du hinner precis på plats innan du hör hur någon kommer in i rummet.

Men fy, nu kliar det i näsan igen ...

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Nys --›› 5

2 Håll tillbaka --›› 8

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

v 1.3 2026-08-26

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry

DATASPELS CENTRUM

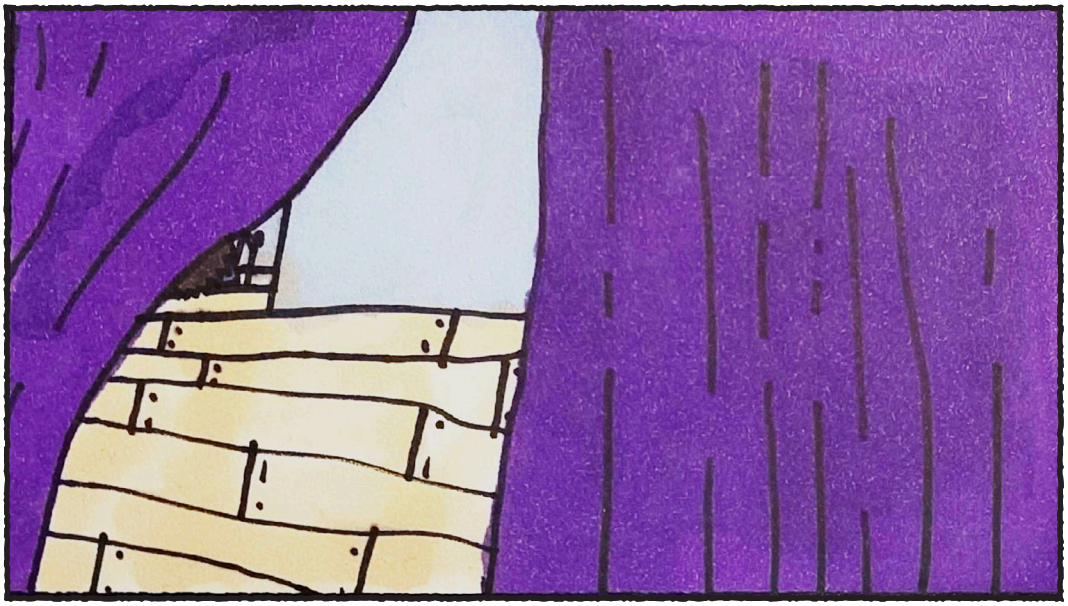
GameFlame

LÄS LOV

Med stöd från KULTURRÅDET

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: Nys



5

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?

Det är omöjligt att hålla tillbaka, du bara MÅSTE nysa! Du gapar stort, och den högsta nysningen i mannaminne flyger ut. Gardinen du gömt dig bakom blåser åt sidan, och du hinner precis se en hårig varelse fly upp för trappan.

Bra skrämt!

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Gå upp för trappan --›› 6

2 Leta efter en väg ut --›› 7

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

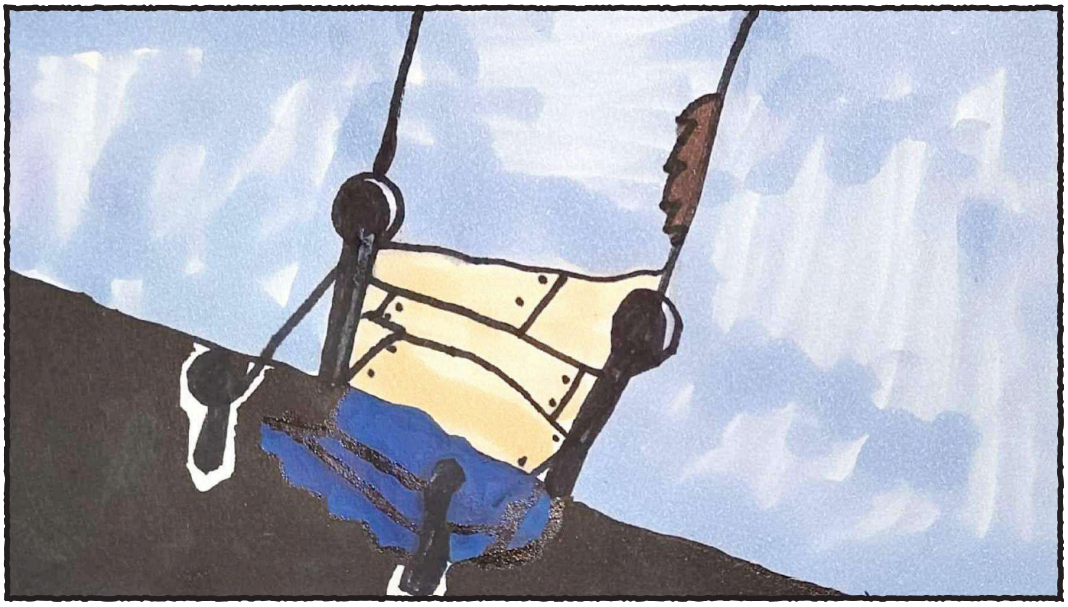
v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: Gå upp för trappan

6

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?

Är det verkligen en bra idé att följa efter en okänd varelse såhär? Nej, det är GARANTERAT ingen bra idé. Men är man nyfiken så är man nyfiken. Och du är nyfiken.

Tyvärr är huset gammalt och slitet, och när du sätter foten på det sista trappsteget rasar du rakt genom det och faller ner i ett djupt mörker. Där blir du sedan kvar. Fallandes, för evigt.

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Börja om från början --›› 1

2 --›› X

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

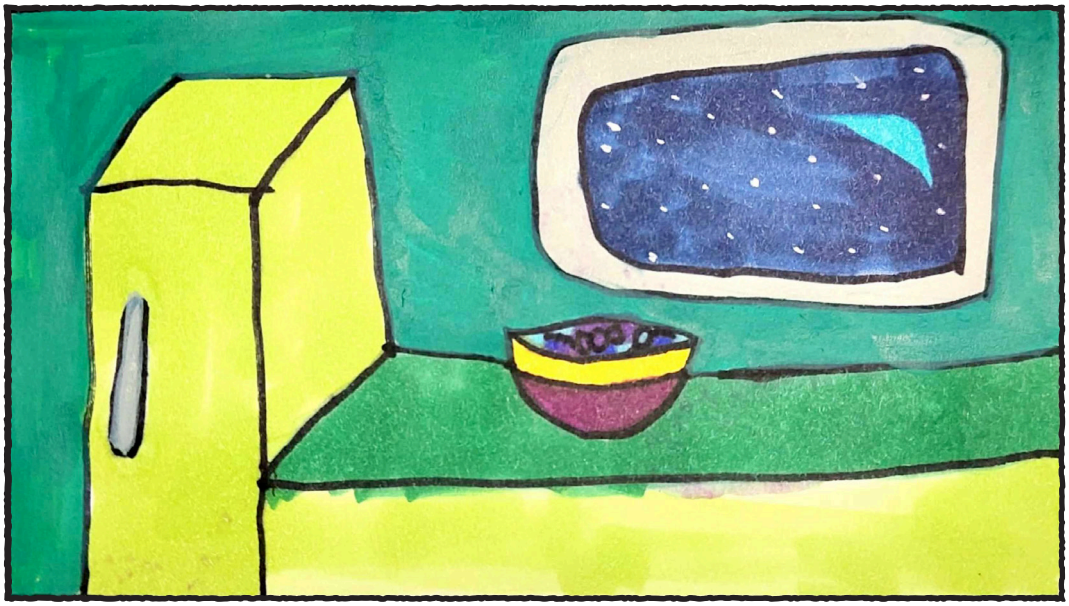
v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: Leta efter en väg ut

7

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?

Du är inte sugen på att veta mer om det som gömmer sig där uppe. Du smyger genom rummen på nedervåningen, men märkligt nog finns det ingen dörr ut ur huset.

Inne i köket finns det däremot ett stort fönster. Och en skål med godis. Din mage kurrar lite när du ser den.

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Kasta skålen mot fönstret --›› 10

2 Ät en godis --›› 9

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: Håll tillbaka nysningen

8

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?

Du lägger händerna över munnen och gör allt du kan för att inte ge ifrån dig ett pip. Men det verkar inte hjälpa mot varelsen som rör sig på andra sidan gardinen. Den känner din lukt och går med tunga steg mot ditt gömställe.

Fem långa, smutsiga klor drar gardinen åt sidan.
En sekund senare är du död.

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Börja om från början --›› 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

v 1.3 2026-08-26

Dataspelsbranschen
Swedish Games Industry

DATASPELS CENTRUM

GameFlame

LÄS LOV

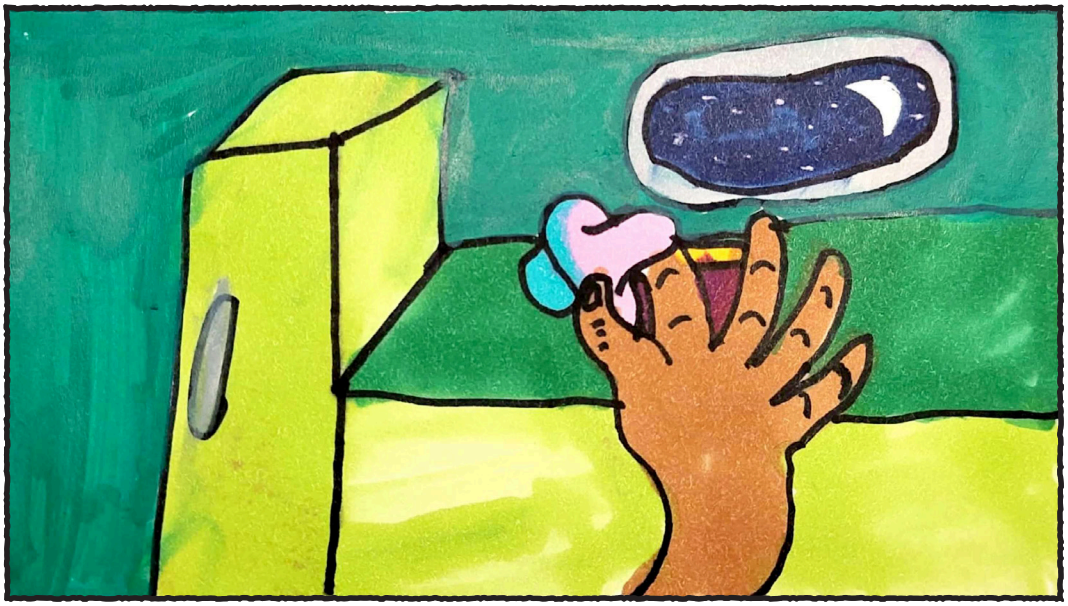
Med stöd från
KULTURRÅDET

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: Ät en godis

9

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?

Du väljer en sur napp. Den är surare än vanligt. Du kniper ihop ögonen tills du lyckas svälja godisen och när du öppnar ögonen har något hänt. Du är inte längre i det där hemska huset. Du är hemma i ditt eget rum!

Det var så du upptäckte alla vuxnas stora hemlighet:
Godis är VISST bra för dig. De vill bara ha allt för sig själva.

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Spela en gång till --›› 1

2 --›› X

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

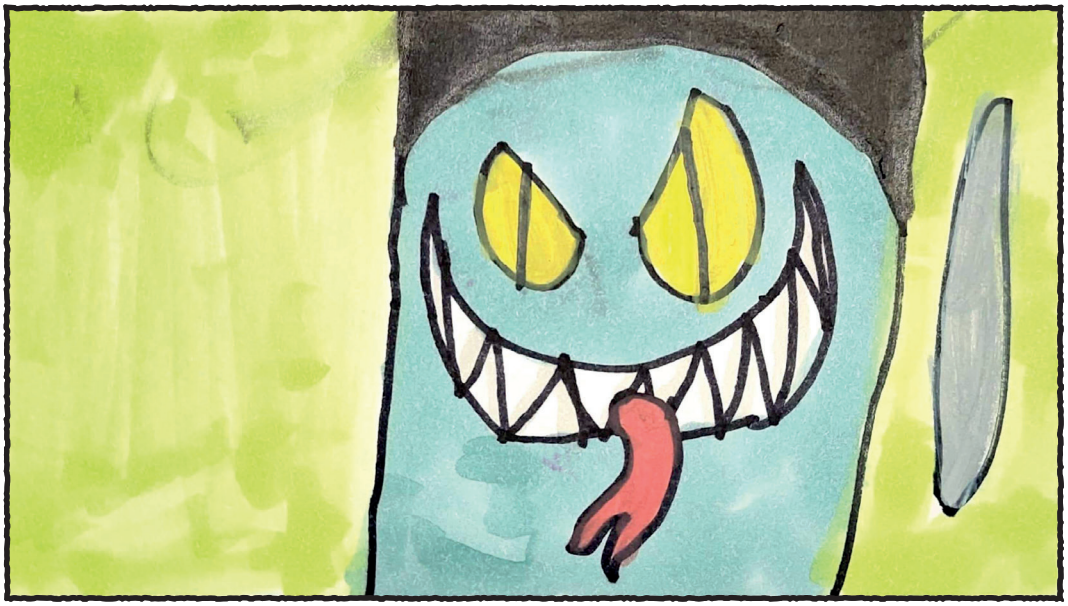
v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [B-Speläventyrssida]

Sidans titel: Kasta skålen mot fönstret

10

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?

Du häller ut godiset på marken och hivar den tunga skålen mot fönstret. Den träffar glaset med ett högt PANG! Fönstret håller tyvärr. Men oväsendet råkade väcka något i kylskåpet. En slemmig tentakel slingrar sig ut och drar in dig i kylan innan du hinner skrika.

Någons middag är serverad.

Vilka val har spelaren?

Gå till sida nr:

1 Börja om från början --›› 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

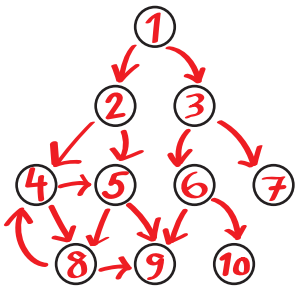
Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
DATASPELS CENTRUM
GameFlame
LÄS LOV
Med stöd från KULTURRÅDET

CC BY SA

v 1.3 2026-08-26

SKAPA DITT EGET SPELÄVENTYR! [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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

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

v 1.3 2026-08-26

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry

DATASPELS CENTRUM

GameFlame

LÄSLOV

Med stöd från KULTURRÅDET