

Att läsa är ett äventyr! Ett ”spelifierat” läsprojekt

Att läsa är vansinnigt viktigt, både ur ett språkligt och ur ett kreativt perspektiv. Att förstå längre texter och att kunna uttrycka sig skapar en tillvaro med så mycket mer förutsättningar, möjligheter och nöje. Men inte alla gillar att läsa och när mobilspel, tv-spel, kompisar, träning och annat tar mer plats i en ung vuxens liv, kan det vara så att läsa längre texter får stå tillbaka. Speciellt om det är utanför skolans ram.

Finns det ett sätt, eller kanske en metod, för att få unga vuxna som väljer bort läsandet, att hitta sätt att läsa som gör att läslusten kommer tillbaka? Ett sätt som också får unga vuxna att – kanske omedvetet – analysera berättelsen och karaktärerna. Kan detta sätt också göra att unga vuxna utvecklar sitt eget berättande, både muntligt och skriftligt, och sin kreativitet.

Hur kan man göra läsandet till ett äventyr?

Först måste jag betona att detta projekt inte på något vis ska tolkas som ett vetenskapligt experiment eller som en djupgående analys av pedagogisk karaktär. Jag vill bara försöka hitta ett sätt, eller en metod, för unga vuxna att dels hitta läslusten och dels att tränga in djupare i texterna och analysera karaktärer, handling och berättandet. Genom att koppla ihop bokläsning med spelens sätt att skapa spänning och belöningsmekanismer kommer förhoppningsvis ”den ovillige läsaren” lotsas in i texter av olika svårighetsgrad och nå fram till vidare läsning till längre och mer avancerade texter.

Genom att använda en sorts ”spelifiering” av läsningen kommer förhoppningsvis läsaren känna att den djupdyker in i handlingen, förstår hur karaktärer byggts upp och varför dom agerar på vissa sätt. Vad jag menar med ”spelifiering” är att använda spänning, belöningar och risken att förlora (eller kanske snarare risken att misslyckas och lusten försöka igen).

För att kunna genomföra detta projekt har jag, av Svensk biblioteksforening, fått ett bidrag på 6000:- för att kunna köpa in litteratur, spel, fika och annat, som ska ligga till grund för det ”spelifierade” läsandet.

Projektstart

Planering och inköp

Det första jag ville göra var att läsa på om lässtrategier och hur man kan jobba med läsning på olika sätt, så jag beställde litteratur som anknöt till det. Jag hittade också en del litteratur om att använda rollspel i ett pedagogiskt syfte. Sedan letade jag upp soloäventyr som jag trodde skulle kunna fungera. Jag ville börja med en hyfsat lätt bok och sen växla upp svårighetsgraden. När jag såg att *Ensamma vargen* fanns både som soloäventyr och som ett vanligt "pappersrollspel" tänkte jag att där fanns en naturlig övergång från soloäventyr till ett riktigt rollspel. Deltagarna kommer känna till spelmiljön från soloäventyret och få en ingång till rollspelens sätt att spela en karaktär. Jag köpte in ett flertal exemplar av soloäventyren och dessutom några andra rollspel, som vi kanske senare skulle kunna ha återträffar kring. Jag köpte också ett enkelt rollspelssystem för nybörjare: *Dimmor och borgar*, som deltagarna skulle få som belöning för att dom deltagit i projektet.

Sedan läste jag en del av det jag hittat om lässtrategier och rollspel i ett pedagogiskt syfte och la upp planeringen för projektet. Jag förberedde, utifrån det jag läst, ett batteri intervjufrågor. Sedan var det dags att leta upp projektdeltagare.

Projektdeltagare

Jag ville att unga vuxna i högstadiet skulle vara med i projektet. När man går i högstadiet är det mycket som händer och i många fall avtar eller avstannar läsandet hos många. För att hitta unga vuxna som vill vara har jag vänt mig till lärare i Vadstenas högstadieskola för att hitta personer som kan tänka sig att vara med. Jag har också frågat unga vuxna på vårt fritidscenter och letat deltagare i sociala medier. Faran med att vända sig till skolan för att hitta deltagare är att det skulle kunna uppfattas som ytterligare en skoluppgift, utöver alla andra skoluppgifter eleverna måste göra, så jag lade tonvikten på att hitta deltagare i första hand på fritids och via sociala medier. Jag fick, trots att pandemin under 2021 gjorde det svårt, till slut ihop en grupp på 4 deltagare, vilka alla tyckte att läsning var tidskrävande, segt och ointressant och nåt man bara gjorde "när man måste".

Intervju

För att få grepp om deltagarnas upplevelse av läsning och deras reflektioner över läsandet, förberedde jag ett antal intervjufrågor. Jag ville, med hjälp av intervjufrågorna, få dom att starta en reflekterande process om deras läsande. Frågorna tog dels upp deras läsande i praktiken och dels om dom "hot" mot läsandet som fanns. Det som kom fram av deras svar

var att böckerna dom läste (vilka oftast var kopplade till skolan) ofta kändes långtråkiga, ospännande, krångliga och att dom inte kunde påverka vad som skulle hända i boken. Deras läsande gjordes också mycket i andra former än tryckt text och då i kortare format. Dessutom tävlar de tryckta texterna mot så många roliga spel där man direkt kunde se vad som hände och styra berättelsen framåt, istället för att läsa en längre text.

Soloäventyr

Ett par av mina antaganden, som också kommit fram under enkäterna och intervjuerna, var att dom ofta behövde läsa, vad dom upplevde som, tråkiga böcker, som var långtråkiga och "pratiga". Dom tyckte också att man på nåt sätt borde kunna påverka handlingen i texten. Detta var något jag misstänkte skulle kunna vara en del av att läsandet upplevs som tråkigt och oengagerande. Tanken går direkt till dom mycket populära mobil- och tv-spelens sätt att driva berättelsen framåt, där spelaren "styr" handlingen och tar besluten. Med tanke på detta, hade jag hade tänkt prova en typ av text, där läsaren själv kastas in i en spännande handling och gör val, vilka påverkar handlingen och hur det till slut går – så kallade soloäventyr, eller interaktiva böcker. Ett litet eko av hur mobil- och tv-spel fungerar.

I soloäventyret får läsaren får en ramberättelse och förutsättningar och skapar en egen karaktär eller använder en färdig karaktär ur boken som kommer att bli huvudpersonen i boken. Karaktären "byggs" genom att läsaren slumpar fram olika värden som påverkar handlingarna karaktären ska utföra i boken. Genom att läsa korta stycken (numrerade paragrafer) där valmöjligheter presenteras väljer läsaren i viss mån hur boken utvecklar sig och hur den slutar. Genom att dessa böcker ofta utspelar sig i en Fantasy eller Science-fiction miljö blir det ofta hisnande äventyr och spänningsmoment. Användningen av ett slumpsystem, (ofta i form av tärningar) som kan påverkas av huvudpersonens egenskaper och färdigheter gör också att en spänning skapas, som förhoppningsvis fångar läsaren till att ta sig igenom berättelsen till slutet. En stor fördel med soloäventyr är också att man kan läsa om dom och prova att göra andra val inne i berättelsen. Dessutom kan karaktären ges olika styrkor och färdigheter innan berättelsen börjar, vilket bidrar till spänningen och möjligheterna till att skapa en ny berättelse som kanske utspelar sig, och slutar på, ett annat sätt. Soloäventyret har alltså inte alltid samma väg till slutet.

Jag lät projektdeltagarna inleda med fika (naturligtvis) och en genomgång av hur ett soloäventyr fungerar. Tanken vara att låta dom spela tre olika soloäventyr:

- Axelsson, Mattias, *Trollkungens pyramid: Ett soloäventyr för blodtörstiga barn* ((2018). Ett mycket enkelt och bra soloäventyr i Fantasmiljö. Man spelar utan

karaktärsdrag och tärningar, utan har bara valmöjligheter för att komma vidare i handlingen.

- Dever, Joe, *Ensamma vargen: Soloäventyr 1: Flykt undan mörkret* (2020). En genomarbetad Fantasymiljö där allt är mer avancerat. Här skapar man en karaktär med styrkor, svagheter och färdigheter och utrustning och vapen. Här handlar det också mycket mer om farliga äventyr och att ibland kunna slå eller skjuta sig ut ur en farlig situation, men fortfarande samma sätt att ta sig vidare i handlingen genom att göra val i texten.
- Dever, Joe, *Freeway Warrior 1: Motorvägens krigare* (2017). Samma som *Ensamma vargen*, men i en post-apokalyptisk miljö där ett kärnvapenkrig gjort hela världen till en mycket obehaglig plats.

Deltagarna fick två veckor på sig att läsa det första soloäventyret, fantasyhistorien *Trollkungens pyramid*. Jag bad dem skriva ner en rad eller två efter varje lässession om hur det kändes att läsa på detta vis. Deras reaktioner var överlag positiva. Några reflektioner som kom fram sa mig att jag hade varit inne på rätt spår. Alla deltagare var eniga om att hoppa runt i texten för att se vad som skulle hända, gjorde det hela annorlunda än att bara läsa en text. En av deltagarna uttryckte förvåning över att det gick så fort att komma till slutet och att det "kändes inte som att läsa en bok".

Det andra soloäventyret, *Flykt undan mörkret*, är också en fantasyhistoria och här höjdes svårighetsgraden en del. Dels är det en djupare bakgrundshistoria och dels spelas Devers soloäventyr med en karaktär, som har olika fysiska värden, färdigheter och utrustning. Man har ett papper med karaktärens alla värden och utrustning och tabeller för att klara av vissa hinder och strider i äventyret, annars är läsandet detsamma. Man ska också använda sitt karaktärspapper när man hittar saker och skriva upp dem. Man väljer vad man vill göra i vissa situationer och hoppar runt i texten beroende på valen man gör, precis som i *Trollkungens pyramid*. Jag hade en genomgång innan hur man skapar karaktären och hur man använder sina fysiska värden och färdigheter. Det här blev något av en tröskel. Deltagarna tyckte först att det var lite krångligt med hur strider går till och hur man skulle använda sina färdigheter och utrustning. Bokens tjocklek gav också upphov till en del kommentarer: "Det är över 500 sidor!" och "Jag har aldrig läst en så tjock bok". Vi gick igenom reglerna och spelade sedan tillsammans en bit in i äventyret. Äventyret är uppbyggt så att man sakta men säkert får göra val och hamna i strider och på så sätt komma in i hur det går till att strida och använda färdigheter. Jag gav deltagarna fyra veckor att läsa *Flykt undan mörkret* och sa åt dem att höra av sig om det var krångligt med reglerna. Sedan träffades vi. Denna gång digitalt, eftersom pandemin slagit till och gjort fysiska möten svåra.

Samma kommentarer om att det var roligt att hoppa runt i texten och se vad som skulle hända kom från deltagarna. Och att det var krångligare än den första, men spännande med alla strider och beslut och att det kändes farligare och läskigare. Det var också kommentarer om att det var en hel del svåra ord, men att dom frågat sina föräldrar. Den allmänna åsikten var dock att det inte kändes som att läsa en bok och att hoppa runt och sedan plötsligt vara klar, var en konstig och rolig känsla. Att ha läst över 500 sidor utan att ledsna var häftigt.

Jag ville sedan låta deltagarna läsa en bok som inte utspelade sig i en fantasymiljö och Joe Dever har även skapat en serie soloäventyr i en framtida post-apokalyptisk miljö, där man spelar Cal Phoenix, som försöker hjälpa en grupp människor att hitta en fristad i ett förstört USA. Spelsättet/läsandet är upplagt på samma sätt som i Devers bok om Ensamman vargen, vilket innebar att deltagarna nu var bekanta med hur man läser och spelar. Samma princip med ett papper med stridsvärden och färdigheter, samt utrustning och vapen. Jag använde också en 10-sidig tärning för att deltagarna skulle kunna avgöra strider. Reglerna är utformade på samma sätt som i *Flykt undan mörkret*, så det var bara att sätta dom in i bakgrundshistorien, vilken jag återigen läste högt för dom. Vi spelade tillsammans en bit in i äventyret, sen fick dom fortsätta själva i fyra veckor.

Motorvägens krigare är en kortare bok och har ett modernare språk. Den är också ganska våldsam på sina ställen, så jag undrade lite hur dom skulle tycka om det. Deltagarna var inne på att det kändes lättare att läsa eftersom det "inte pratades så konstigt" och att det var ett mer actionfyllt äventyr och lite otäckt ibland. Att använda en 10-sidig tärning var också roligt och ett spännande sätt att avgöra hur det gick i en strid eller när man skulle smyga förbi någon "bad guy". Även här var förvåningen påtaglig över hur lätt det var att hoppa runt bland textparagraferna och komma framåt i historien. Någon sa att "det syns aldrig hur långt det är kvar, för man hoppar tillbaka och framåt hela tiden".

Vi hade nu läst tre böcker. Känslan hos deltagarna var förvåning över hur många sidor dom läst på tre månader. När jag sa att dom läst lite över 1000 sidor under dessa månader trodde dom mig inte. Även om dom först tyckte det var lite krångligt med reglerna i Devers böcker, kom dom snabbt in i läsandet och spelandet och jag tror att dom var lite stolta över vad dom faktiskt lyckats med. Jag ville att dom skulle reflektera lite över hur dom nu såg på längre texter och hur berättelser var uppbyggda och om kände att dom fått upp läshastigheten och lusten att läsa. Dom menade att det hade gått ganska fort att läsa dom här böckerna, men det var för att dom var kul att hoppa runt i och att man fick bestämma lite själv vad som skulle hända. Det var också kul för dom att ha läst så tjocka böcker utan att ha ledsnat efter ett tag. Dom hade inte funderat så mycket på hur berättelserna var uppbyggda eller hur karaktärerna utvecklades medan dom läste, men att det var roligt att få nya grejor och att bli

bättre på olika saker under berättelsens gång. Dom sa också att dom lärt sig en del nya ord dom inte kunde förut, men att det också, speciellt i *Flykt undan mörkret*, varit lite krångligt språk ibland. En av deltagarna undrade om det fanns andra soloäventyr än fantasy och framtiden och att fantasy kunde bli lite tråkigt i längden. Nu finns det tyvärr inte så många andra genrer i form av soloäventyr, inte på svenska i alla fall, och det vore roligt om några svenska författare kunde skapa ungdomsböcker i olika teman, där läsarens val påverkar berättelsen.

Rollspel

Rollspel påminner mycket om soloäventyr (eller kanske snarare tvärtom) och har funnits länge. En grupp personer samlas och var och en skapar en karaktär med namn, bakgrund, styrkor, färdigheter och utrustning. Rollspelarna ska också skapa en bakgrundshistoria för sin karaktär och smycka karaktären med både bra och mindre bra egenskaper och sedan agera i spelet utifrån dessa bra och mindre bra egenskaper. Karaktärerna ges en förutsättning och ett uppdrag som dom ska samarbeta kring och klara av. Detta leds av en person som fungerar som domare och som lägger upp berättelsens ramar och regler och även sköter om dom problem eller fiender som spelarna stöter på. Liksom många soloäventyr används ofta slumpsystem med tärningar för att skapa en spänning i att lyckas eller misslyckas med det som måste göras under uppdragets gång. I ett rollspel ligger betoningen mer på kreativitet och berättande än läsning, men det övar deltagarna att tänka i berättandets form och poängen är att deltagarna och spelledaren skapar en berättelse ihop, i en ganska fri form.

I projektets nästa fas, ville jag testa hur deltagarna själva skulle kunna skapa en berättelse tillsammans och muntligen framföra den med hjälp av mig som ledare. Lyckligtvis finns Joe Devers *Ensamma vargen* som ett pappersrollspel, där deltagarna spelar varsin karaktär – en Kai-riddare - i samma värld och med samma miljöer som i soloäventyret. Jag tänkte mig att spela ganska korta scener med liknande händelser som i *Flykt undan mörkret* och att deltagarna skulle försöka hitta en magisk sten i templet dom bodde i för att kunna besegra dom onda varelserna som anföll templet. Deltagarna hade aldrig spelat ett "pappersrollspel" förut, men jag förklarade att det var ungefär samma princip som soloäventyret, men att det nu var dom själva som skapade paragrafer som blev deras val av vad dom ville göra och att jag hjälpte dom att föra berättelsen framåt genom att presentera vad som hände och vad deras val innebar. Jag hade förberett några enkla scener och händelser, baserade i mångt och mycket på *Flykt undan mörkrets* händelseförlopp. Jag hade dock lagt in några extra gåtor och problem dom måste samarbeta kring. Vi gick igenom hur man skapade en karaktär och bakgrunden till det lilla äventyret dom skulle spela. Snart skulle fyra Kai-riddare ge sig

ner i templets underjordiska gångar för att hitta den magiska stenen som skulle rädda templet från ondskan.

Rollspel är fantastiskt trevligt och när spelarna känner att dom jobbar tillsammans för att lösa en uppgift och börjar *rollspela*, då blir det spännande och utvecklande. Dom kände igen Kai-templet från soloäventyret och jag lät dom ta sig fram genom fuktiga gångar under det med en och annan otäck spindel dom måste jaga bort och små gåtor dom måste lösa. Eftersom dom hade olika förmågor och färdigheter förstod dom snabbt att dom måste utnyttja varandra för att dels jaga bort spindlar och dels för att öppna dörrar och till slut en låst kista. Ett litet enkelt äventyr blev till en gemensam historia, där samarbete och planering blev en del av lösningen.

Jag bad dom fundera på vad dom just gjort när vi avslutade våra rollspelsmöten (jag hade fyra stycken) och dom tyckte det var spännande och roligt att behöva tänka till för att ta sig vidare. Dom tyckte också att det var skönt att känna igen sig i miljön och att det varit kul att tänka sig in i en annan värld. Jag sa till dom, efter det sista mötet, att dom under dessa fyra möten tillsammans skapat en alldeles egen spännande berättelse med en början och ett slut.

Jag ville också testa om deltagarna nu skulle kunna skapa en egen historia, baserat på rollspelet dom just spelat. Kunde dom tänka sig att försöka skriva en scen där dom övriga karaktärerna i gruppen skulle klara en uppgift genom att samarbeta. Premissen var att dom var och en skulle skapa en miljö, eller snarare en plats, där karaktärerna skulle befinna sig och ställas inför ett problem. Dom behövde tänka på hur scenen skulle beskrivas med vad karaktärerna såg, vilka ljud som hördes, lukter och stämning. Dessutom skulle dom tänka ut hur karaktärerna skulle lösa problemet och hur belöningen eller "straffet" om karaktärerna skulle inte klarade uppgiften skulle beskrivas. Jag gav dom fyra idéer om problem dom skulle kunna skapa en scen kring. Sedan fick dom ett par veckor på sig och en uppmuntran om att själva komma på en idé för en scen. Naturligtvis fick dom också fråga mig om råd under denna uppgift. Deltagarna tog varsitt av mina uppslag och skapade en scen, där karaktärerna samlats för att lösa ett problem. En av deltagarna hade skapat en scen i en kloak under Kai-templet där en stor, stinkande rått hindrade vägen mot utgången, samtidigt som ett gäng mindre råttor sprang mot gruppen bakifrån. Deltagaren hade placerat den stora råttan, väsande och frustande, på en liten bro. Till höger om bron fanns en spak. Jag blev imponerad över hur deltagaren redan förstått hur en process i ett rollspel fungerar. En annan deltagare hade skapat en scen där ett spöke i en glasbur med en gråtande röst bad karaktärerna att lista ut en gåta för att rösten skulle kunna bli fri från sin fångenskap. Gåtan var ganska enkel, men deltagaren fyllde scenen med ljud och en annan sorts stress än scenen med råttan. Dom andra två deltagarna hade även dom lyckats krydda sin scen med

element som skapade stämning och lite stress för karaktärerna. När vi reflekterade senare över vad dom tyckte och kände med denna uppgift, menade dom att rollspelandet innan hade gjort det ganska lätt att förstå hur man skulle bygga upp en scen och att det var roligt att tänka på att förklara hur det såg ut, hur det luktade och hur man skulle göra det spännande.

Och sen då?

Deltagarna hade under 6-7 månader (delvis fysiskt och delvis digitalt) läst, träffats och reflekterat över sin läsning. Dom hade läst över 1000 sidor på ganska kort tid och dom hade lärt sig en del nya ord (och en del lite gammaldags uttryck). Dom hade skapat en berättelse tillsammans och muntligen fört den framåt genom samarbete och kreativitet. Dom hade också fått skapa små egna berättelser. Vad jag nu ville se var om dom skulle kunna tänka sig att läsa en "vanlig" bok. Skulle det kännas tråkigt och jobbigt och skulle dom inte känna att det gick lättare att läsa? Jag föreslog att dom skulle välja en spännande fantasybok eller en spännande science-fictionbok, som inte var så jättetjock och prova att läsa nåt som påminde om Devers böcker. Jag plockade ut några böcker dom fick välja på och sen skulle dom läsa. Jag satte ingen tidsgräns, utan ville att det skulle vara frivilligt och utan press när dom skulle vara klara. Två av dom valde James Dashners *Maze Runner*, en valde John Flanagans *Spejarens lärling* och en valde John Flanagans *Broderband*.

Jag lät deltagarna vara under tre veckor, sen hörde jag mig för hur det gick att läsa. Överlag hade dom haft svårt att hitta tid, men alla hade börjat läsa och tänkte absolut inte sluta. Jag bad dom reflektera över deras läsning och vad som hindrade dom och vad som pushade dom att läsa. Det är mycket som läsningen ska slåss mot. Läxor. Träning. Kompisar. Men alla sa att det gick lite lättare att läsa när man väl kunde ta sig tid. Det var inte lika jobbigt att sitta med en tjock bok och läsa. Dom tyckte också att dom fått mer intresse för att läsa fantasy och äventyr och inte bara se det på film eller i spel. Lëshastigheten trodde dom inte var så mycket snabbare, men dom tröttnade inte lika fort när dom väl satt och läste.

Lärdomar

Först och främst: det här var ingen vetenskaplig forskningsuppgift och endast Jobba alltid med reflektion. Att reflektera över sin läsning kan ge deltagarna en bild av vad som egentligen stoppar eller driver dom att läsa längre texter. Och varför dom föredrar mobilen och/eller tv-spelet istället för att läsa en längre och "tråkig" eller "jobbig" text. Det var också bra att låta dom fylla i en kort enkät om sitt läsande och ha en kort intervju om läsande och fritid och allt som ska knölas in efter skolan. Det var också bra att stämma av under

projektets gång med korta, reflekterande, intervjuer. På så sätt kunde vi samla upp deras tankar om läsandet.

Det fungerade bra med att starta med det lättare soloäventyret. Inga direkta regler att lära sig, utan bara sätta igång att ta sig igenom äventyret. Dom upptäckte att man faktiskt kunde dö i äventyret om man "valde fel" vid vissa tillfällen och det kan vara bra att påpeka detta innan dom börjar läsa. Dom två följande soloäventyren höjer svårighetsgraden och slumpen avgör i högre grad hur vissa beslut dom gör avlöper. Jag tänker nu att det kanske hade varit bättre att efter det första, enkla, soloäventyret låta dom läsa *Motorvägens krigare* istället för *Flykt undan mörkret* som andra bok. *Motorvägens krigare* är lite kortare och har ett modernare språk än det lite högtravande språket i *Flykt undan mörkret* och är lite enklare att komma in i när det gäller bakgrundshistorien.

Rollspelandet knöt ihop läsningen med att dom till viss del greppade konceptet kring hur en berättelse kan vara uppbyggd och hur karaktärer kan byggas och interagera med både handlingen och andra karaktärer. Jag har inte haft möjlighet att utforska just denna aspekt på något djupare sätt, men av deras kommentarer efter rollspelssessionerna fick jag en känsla av deras förståelse för hur en skönlitterär berättelse kan byggas upp.

Slutord

Det här var alltså ingen djupare vetenskaplig undersökning, utan ett litet experiment, eller test, på hur man skulle kunna hjälpa intresset för läsning hos unga vuxna som inte gärna läser långa texter. Jag tror kanske att soloäventyren öppnade ögonen för dom som var med, åtminstone lite grann, att det går att ta sig igenom längre texter och att man faktiskt kan sitta med en bok en stund och njuta av berättelsen och kanske även läsa lite snabbare och kanske till och med ta till sig nya ord och uttryck. Jag tror också att rollspelandet öppnade deras ögon för hur en berättelse skapas och att deras kreativa sida gjorde att deras äventyr/ berättelse fick en början och ett slut och att det var dom som bestämde vad som skulle hända. Det kändes också viktigt att dom fick reflektera över sin läsning och överhuvudtaget kring hur berättelser kan ge en annan upplevelse än vad mobilen eller tv-spelet ger. Jag kan bara hoppas att jag hjälpt dom här fyra unga vuxna till att lättare plocka upp en bok och läsa den från början till slut och inte tycka att det är jobbigt eller tråkigt.

Litteratur

- Axelsson, Trollkungens pyramid (2018), ISBN: 9789177736097
- Axelzon, Valentin, Davidson, Rollspel i skolan: upplevelsebaserat lärande (2007), ISBN: 9789170185816
- Dever, Ensamma vargen: 1: Flykt undan mörkret (2020), ISBN: 9789187987243
- Dever, Freeway Warrior 1: Motorvägens krigare (2017), ISBN: 9789187987311
- Kärrman, Papper, Penna, Tärning, Skriv!: En uppsats om rollspelshandböcker som hjälpmedel för kreativa skrivprocesser (2022) länk:
<https://www.uppsatser.se/uppsats/290233cc01/> (hämtad 2022-04-01)
- Nilsson, Waldemarsson, Rollspel i teori & praktik (1998), ISBN: 9789144272917

Rollspel

- Höglund, *Dimmor & borgar: klassiskt fantasyrollspel för nybörjare* (2020), ISBN 9789189203150
- Dever, Sprange, Hahn, Pearce, Lazami, *Ensamma vargens rollspelsbox* (2014), ISBN 9789197484374

Att läsa är ett äventyr - intervjufrågor

- Läser du böcker på fritiden (alltså inte böcker som är en skoluppgift)?
- Vilka slags böcker läser du isåfall?
- Hur väljer du böcker? (omslag, tips, vänner, recensioner, bloggar, försäljningslistor?)
- Läser du hellre texter på elektroniska texter (exempelvis på mobilen, datorn, i ett spel)?
- Lyssnar du hellre på böcker än läser texten?
- Är det viktigt att läsa böcker?
- Vad händer med oss, tror du, när vi läser?
- Vad uppskattar du mest i böcker?
- Vad är det i läsandet som kan kännas jobbigt?
- Vad är det i läsandet som kan kännas roligt?
- Finns det någon genre eller författare som du inte alls vill läsa?
- När du läser en bok, räknar du ner hur många sidor som är kvar, eller tänker "nu har jag kommit en fjärdedel", "en tredjedel", "hurra! hälften!" osv?
- Skumläser du böcker eller "tjuvläser" du slutet?
- Kan du sluta läsa en bok som du tycker är tråkig?
- När blir en bok för lång?
- Kan du tänka dig att läsa böcker på deras originalspråk?

//Tony Melander (2021)