

OPGAVEARK 3

FLUGTEN

Vores får flygter fra fåreklipperen.

I denne opgave skal I animere fårets flugt gennem naturen med masser af action.

Det kan f.eks. løbe gennem en skov, springe over et hegn, svømme i vand.

Find evt. inspiration i boksen 'Om action'.

OM ACTION

Tænk i tempo når I arbejder med action. Der skal være fart over feltet.

Forhindringer kan være med til at skabe spænding. Måske falder hovedkarakteren, sidder fast eller møder nye modstandere på vejen, som skal overvindes for at kunne komme videre.

EKSTRAOPGAVER

1. FÅRET SHREK

True story: I New Zealand levede der engang et får, der hed Shrek. Han stak af fra fåreklipperen og gemte sig i en hule i seks år! Han var til sidst helt tyk af pels og blev også ret ensom, fordi han var helt alene.

I denne opgave skal I animere fåret Shrek, der går rundt og er ensom. Hvad laver han mon?

Her er et billede af fåret Shrek.



2. FÅRETS NYE VENNER

Vores hovedkarakter, det sorte får, har fået en spøjs ny frisure og har med den startet en ny trend blandt de andre dyr.

I denne opgave skal I animere fårets nye venner. Det behøver ikke være andre får, det må være alle slags dyr. Fælles for dem er dog, at de har sjovt hår.

Det kan være de danser eller spiller musik eller spil.