

Ide beskrivelse

I den dybe skov. Der hvor ingen mennesker tror at bevæge sig hen, bor Claus den store brune bjørn.

Den dag er Claus meget sulten, men han kan ikke finde noget at spise. Indtil han ser et dejligt bi bo fyldt med honning.

En bi kommer frem -

Nu skal Claus træffe valget om at tage honningen eller gå videre og lede efter mad et andet sted.

hvis han vælger at tage honningen; bliver han enten stykket af bien, eller han bliver bedt om at samle blomster som en undskyldning til bien før tiden løber ud - når han ikke det stikker bien ham.

Genre og stemning

Genre tænkes at blive udarbejdet i stilarten - Flat Design

stemningen i spillet skal være "hyggeligt" og lidt mere hen imod et børne spil - uden at stilen bliver for farverig, og simpel.





Aktantmodellen

Giver: Blomsterne Mål: At få noget honning

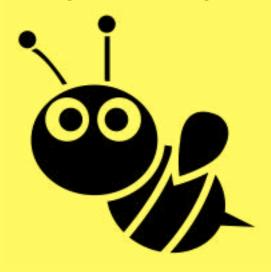
<u>Modtager:</u> Bjørnen

Hjælper: Blomsterne - da de kan skaffe honning i sidste ende. Hovedpersonen: Bjørnen Modtager: 'Bien'

Budskab/Morale

Noget for noget.

du kan ikke forvente at få alt givet til dig, uden at give noget tilbage



Sweet like honey

