

beskrivelse af ide

Vi befinder os i en midtjysk skov midt om natten. I fuldmånens skær, finder vi en spejderlejr. Væk fra civilisationen, og omringet af den flotte danske natur. Et af teltene fra spejderlejren lyser op.

Lille Noah på 10 år er gået ud for at tisse.

Noah bevæger sig hen mod den nærmeste busk for at tisse. Han lyner op, og en gul stråle rammer buskadset. Idét han tisser får han øjenkontakt med en ulv.

Ulven ser sulten ud, og virker klar til at angribe.

Hvad gør Noah?

Hvis Noah vælger at løbe skrigende tilbage til lejren, indhenter ulven ham, og bliver spist.

(aldrig vend ryggen til en ulv)

Den anden mulighed, er at klatre op i det nærmeste træ.

Hvis Noah vælger dette, kan to tilfælde forekomme:

1) Ulven går, og Noah overlever.

(ulve kan ikke klatre)

2) Grenen i træet, som Noah sidder på, er ved at knække. Noah må derfor prøve at skræmme ulven, ved at råbe højt og mange gange.

Noah må derfor skræmme ulven væk, før at grenen knækker. Brugeren skal trykke på nok 'råb' knapper, som vil fremgå på skærmen, for at Noah overlever.

(råb og gør dig stor)

Hvis ikke brugeren når at trykke på alle 'råb'-knapperne, bilver ulven ikke skræmt væk. Grenen knækker og Noah bliver spist.

(aldrig fald eller lig ned)

Genre / stemning

Læring / spænding / uhyggelig

Budskab

Du bør nok vide, hvad du gør, hvis du møder en ulv.

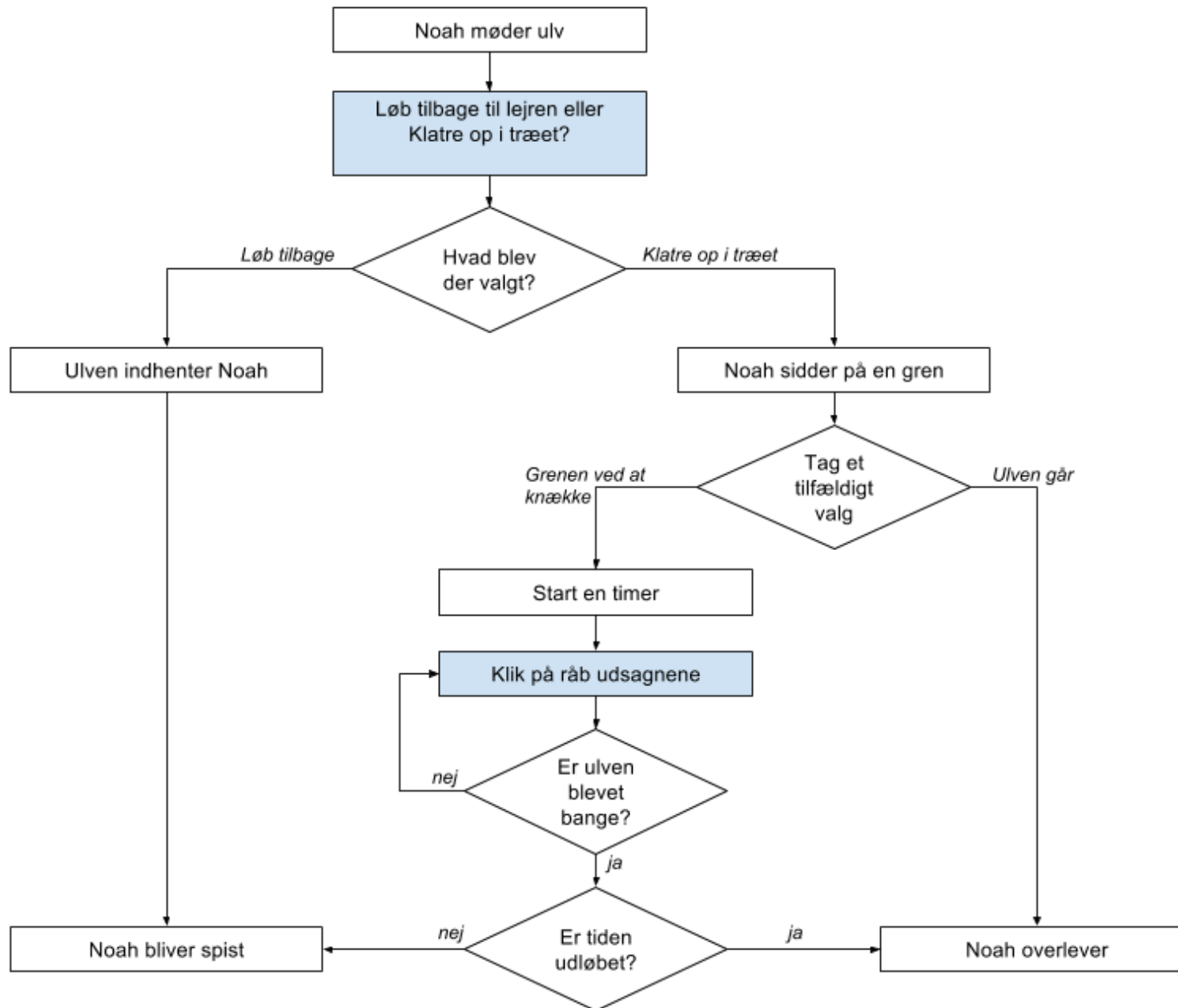
Hvordan kommer budskabet til udtryk?

Ved udfaldet af animationen

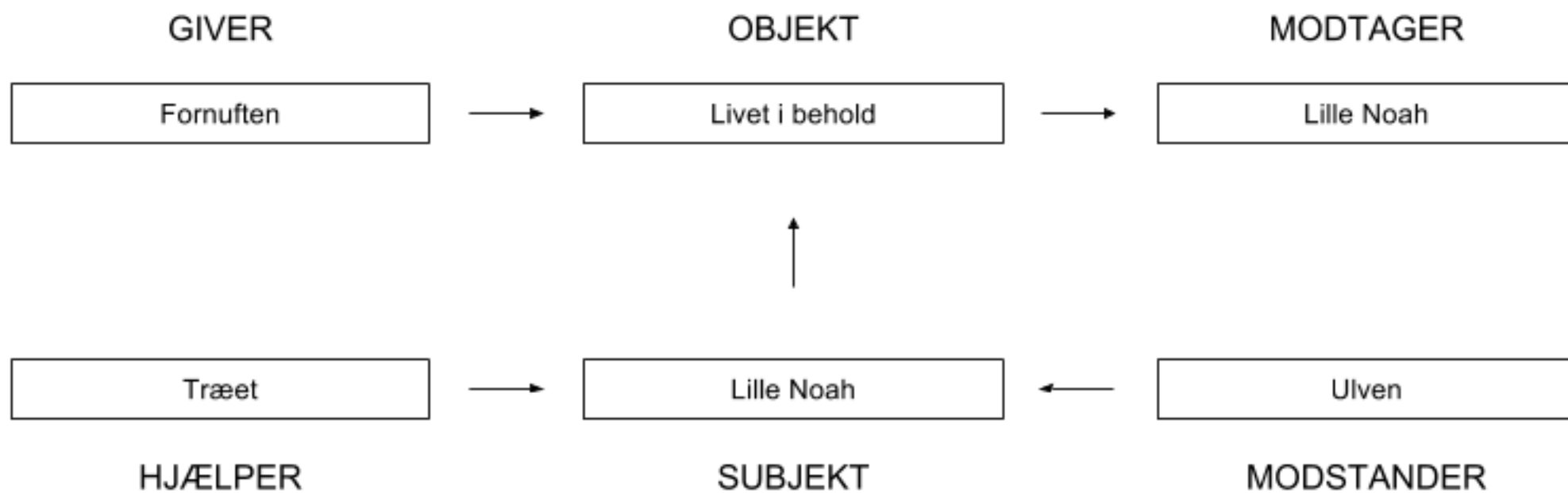
Kilde til information om ulve

<http://ulvetracking.dk/index.php/tracking/hvis-du-moder-en-ulv.html>

flowchart



aktantmodellen



moodboard

