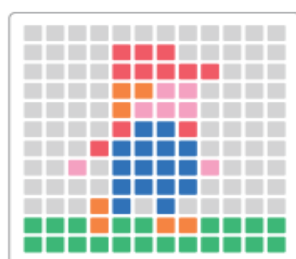




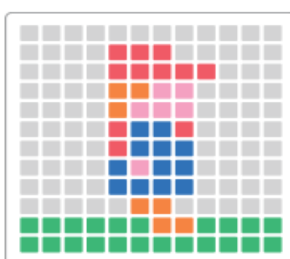
Quelques idées – Crée un Flipbook animé

Crée un Flipbook animé avec les personnages en utilisant les modèles de la page suivante. Colorie les carrés correspondants, découpe-les soigneusement à la même taille et enfin vérifie si le mouvement fonctionne.

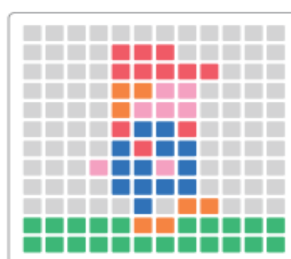
Cycle de marche – Section 01



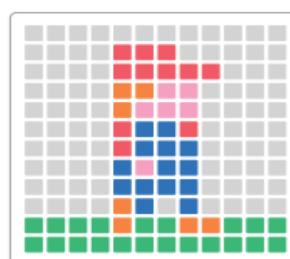
1^{ère} étape
Point de contact
avant



2^{ème} étape
Première pose de
passage

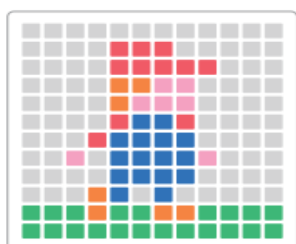


3^{ème} étape
Point de contact
arrière

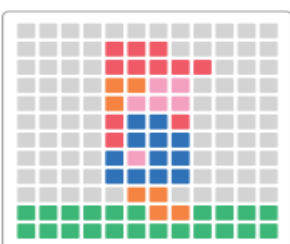


4^{ème} étape
Deuxième pose de
passage

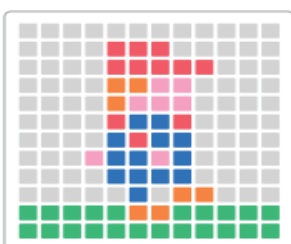
Cycle de marche + Sauts de base – Partie 02



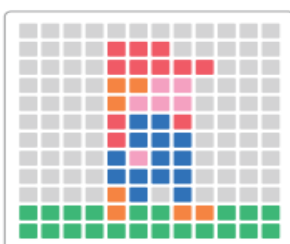
1^{ère} étape



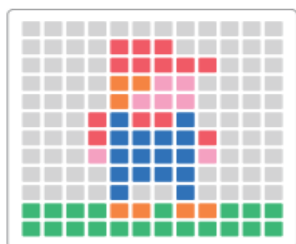
2^{ème} étape



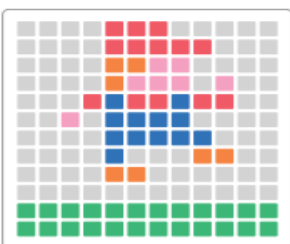
3^{ème} étape



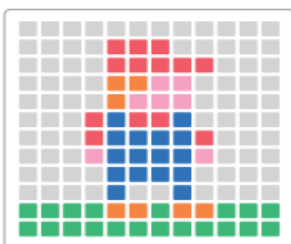
4^{ème} étape



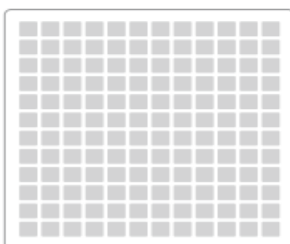
5^{ème} étape



6^{ème} étape



7^{ème} étape



Utilise le cycle de marche que nous avons vu ci-dessus et répète-le une seule fois (8 étapes au total). Ajoute les étapes 5 à 7 pour faire sauter notre petit bonhomme. Répète les étapes 6 et 7 si tu veux le faire sauter à nouveau.

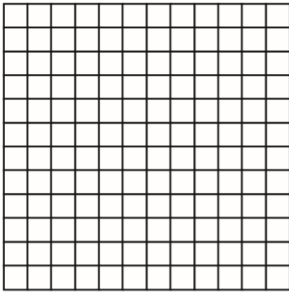
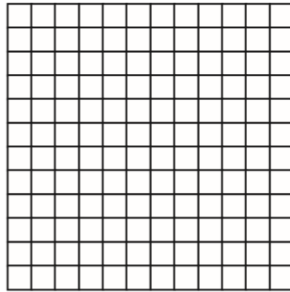
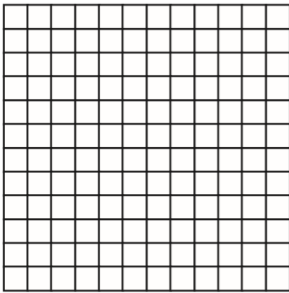
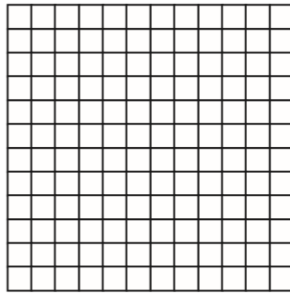
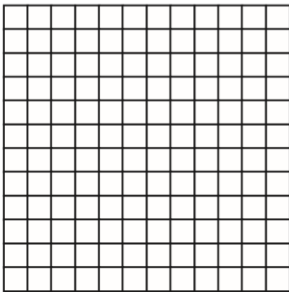
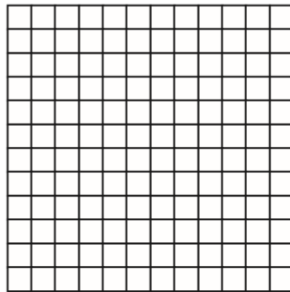
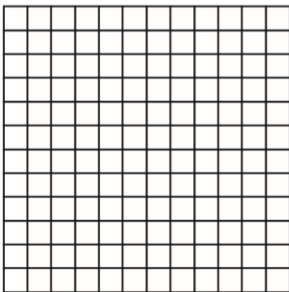
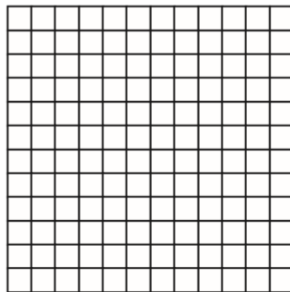
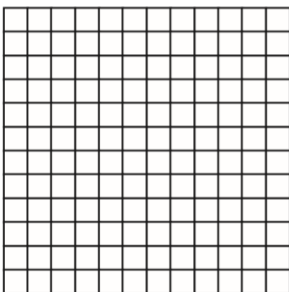
Tu peux aussi créer un flipbook virtuel grâce à
Piskelapp. <https://www.piskelapp.com/p/create/sprite>

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES



S9
T2,3,5
L1

1-Découpe le long des lignes pointillées. 2- Mets les images dans les images dans le bon ordre.
3-Empile et agrafe tous les rectangles en bas pour former un Flipbook 4-Fais glisser ton pouce pour le voir s'animer.

1.		2.	
3.		4.	
5.		6.	
7.		8.	
9.		10.	