

Voorbeeldelementen fantasyverhaal hoofdstuk 6, taak 7

Plaatsen van handeling

- een spookhuis
- een kerkhof
- een schilderij
- een betoverde speelgoedwinkel
- een slaapkamer

Personages

- een spook
- een zwarte kat
- een levende pop
- typen personages op een schilderij

Gebeurtenissen

- Een spook verplaatst elke nacht voorwerpen in het huis.
- Doden wandelen 's nachts in de stad.
- Een personage op het schilderij wordt elke dag ouder.
- Kinderen zijn ontvoerd en in poppen veranderd.

Tijd

- een nacht
- een uur
- een dag