|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plaats** | **Onderwerp** | **Handeling** | **Personage** | **Middel** | **Doel** |
| De zolder | Een waardevolle schat | Zoeken | Een fee | Een stok | ontsnappen |
| Een bos | De geheime brief | opsporen | Een tienjarig meisje | Een mes | Gevangen nemen |
| Een badplaats  | Flessenpost | samenbrengen | Een dokter | Een vliegend tapijt  | Schat zoeken |
| Een stad | Een verloren vriendschap  | kussen | Een heks | Een rugzak  | Iemand bevrijden |
| De garage | Een gestolen fiets | verleiden | De vuilnisman | Een dier | De code kraken |
| Een tent | De waterkan | Vermoorden | De directeur  | Magische elementen  | een geheim oplossen |
| Het strand | De toverstaf | breken | De tandenfee | Een vertaalmachinevoor geheime taal | Iemand helpen |
| De camping | Een modeshow  | Vallen  | De dierenverzorger | een spreekkoekje | De wereld redden |
| De paardenstal | Een bijzondere laptop | eten | De restaurantuitbater | Vuur  | Een oude liefde doen herleven |
| Het bushokje | Een magisch drankje  | Wassen  | Dieren  | tuingereedschap  | Afscheid nemen  |
| De woestijn | Perkament - keukenrol | Rennen  | De bouwvakker  | Een kist | Een vloek opheffen  |
| Het paleis  | Vals geld  | slapen | De treinbestuurder  | Een stenen doosje  | Iets leren  |
| treinstationIn het  | Een bodemloze rugzak | Opgraven  | De leerkracht  | een gouden munt  | Een dreiging teniet doen |
| vliegtuig | Een staatsgeheim | Onderzoeken  | De politieman  | Andere personages | Iemands karakter veranderen  |
| In de zetel | Het onderzoek | Lesgeven  | De militair  | Een hoogopgeleide professor  | Omstandigheden veranderen  |
| In de ruimte | Het moordwapen | Werken  | De kapitein  | Specifieke vruchten die enkel op één bepaald eiland te vinden zijn  | Een persoonlijk doel stellen |
| Op school  | Giftig voedsel  | Opstaan  | De havenmeester  | Een magisch touw  | Een medaille halen  |