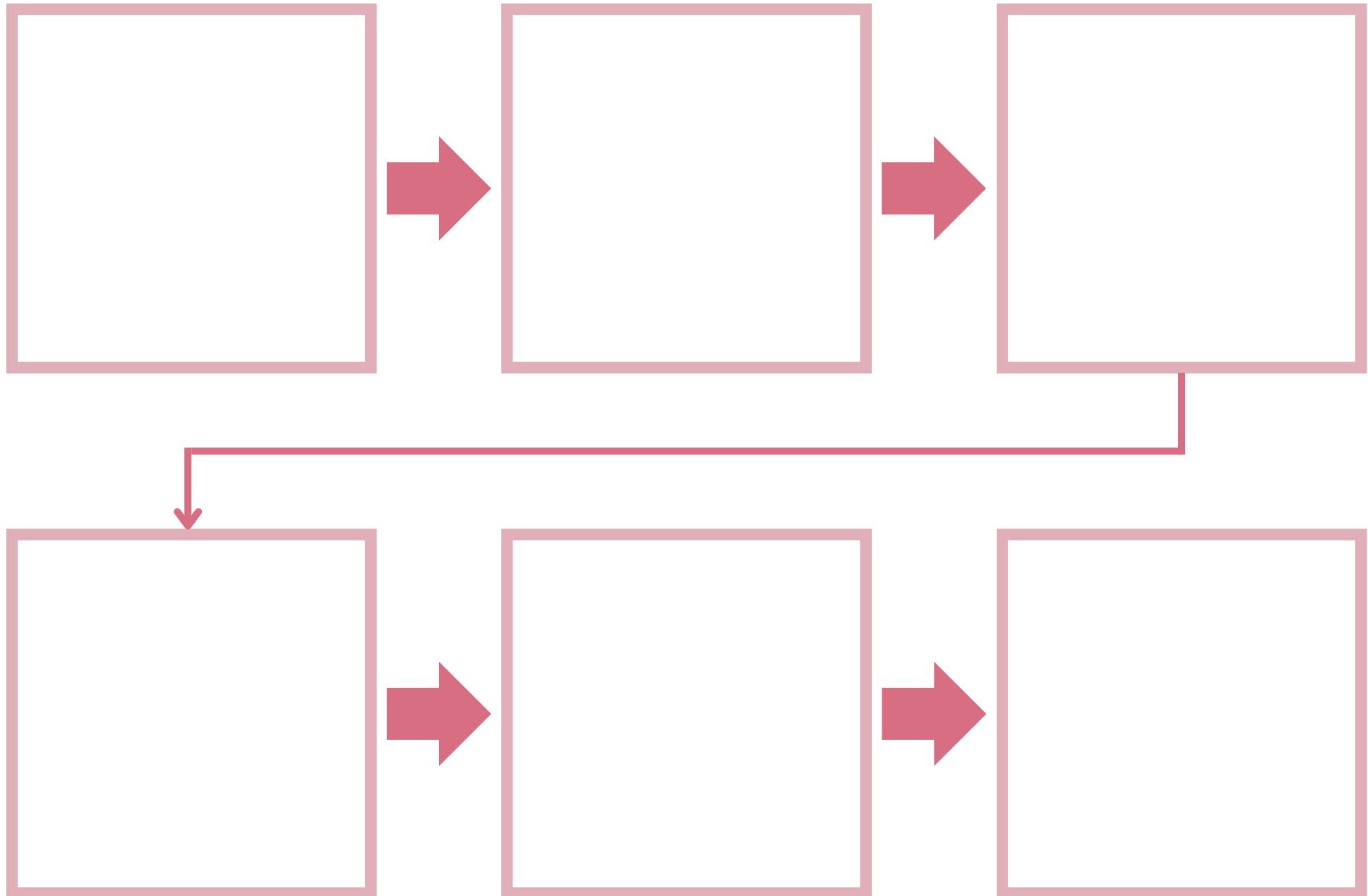
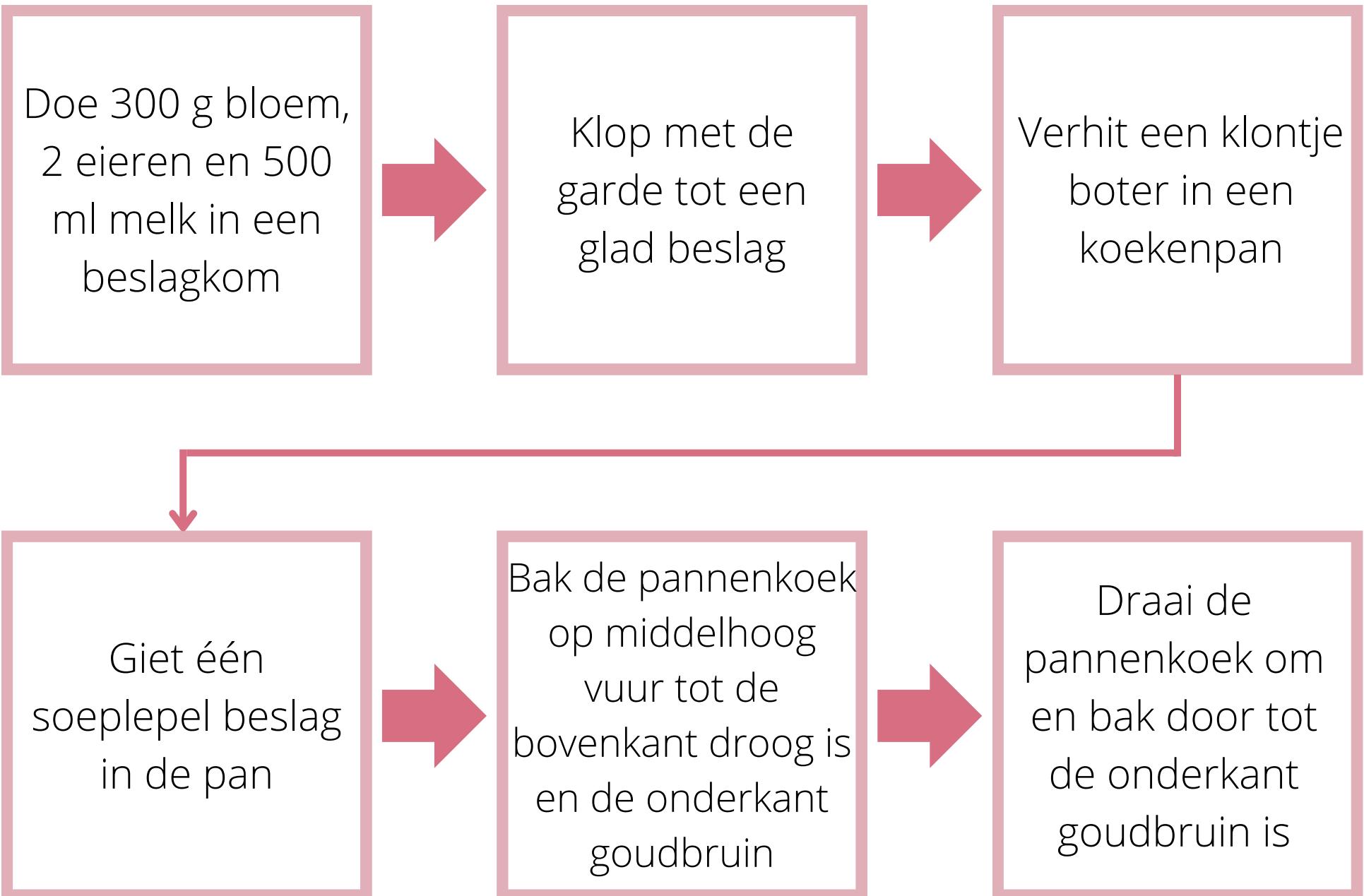


# Flowmap



# Flowmap



# zintuigenkaart



# zintuigenkaart

## Hans en Grietje komen aan bij het huis van de heks



bomen  
een huis met  
een dak van  
pannenkoeken,  
ramen van  
heldere  
kandijsuiker en  
muren van  
spekjes,  
snoepharten en  
krakelingen



gefluit van  
vogels  
de wind die  
door de bomen  
ruist  
een krakerige  
stem die zegt  
'knibbel knabbel  
knuisje, wie  
knabbelt er aan  
mijn huisje?'



zachte spekjes,  
bobbelig glas,  
ruwe  
krakelingen  
hobbelig  
grindpad



de zoete smaak  
van spekjes,  
pannenkoeken  
en krakelingen



de geur van  
allerlei snoep  
geur van  
vochtige aarde  
en bloeiende  
bloemen

# Storymap

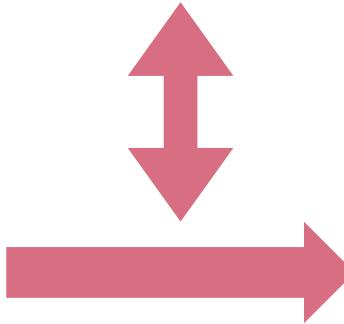
**Setting:**  
**Tijd:**  
**Plaats:**

**Personages:**

**Probleem:**

**Gebeurtenissen/verhaallijn:**

**Oplossing:**



# Storymap

**Setting:** Een zomerse, rustige dag  
**Tijd:** Heel lang geleden  
**Plaats:** In en rondom het kasteel van een koning

## Personages:

Een prinses  
Een kikker

## Probleem:

Een prinses laat haar gouden bal vallen in een vijver toen ze ermee aan het spelen was.

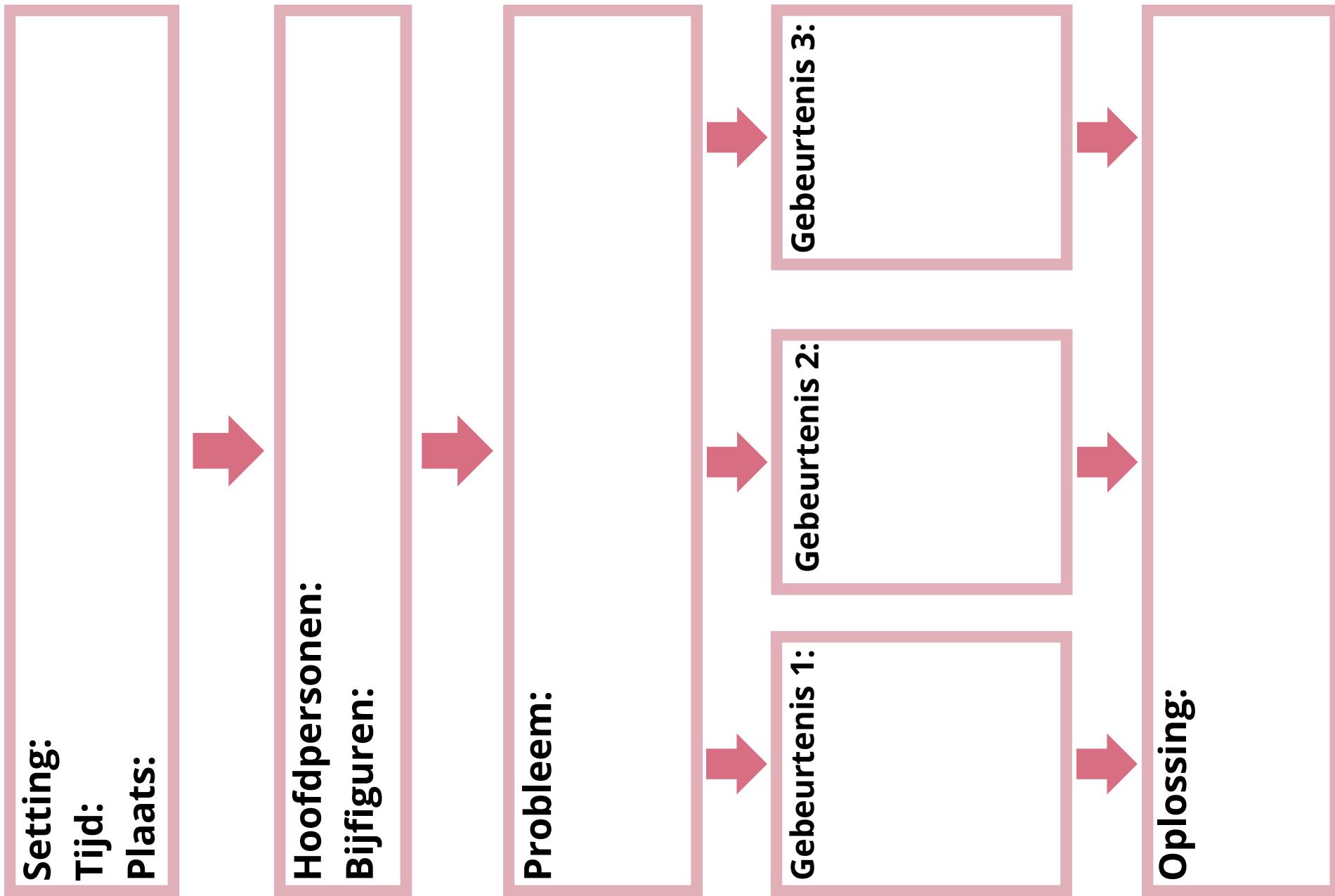
## Gebeurtenissen/verhaallijn:

De prinses belooft de kikker dat hij bij haar mag leven als hij de bal teruggeeft.  
De kikker geeft de bal terug, maar de prinses wil niet samen zijn met de kikker.

## Oplossing:

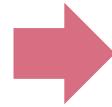
De kikker verandert in een prins. De prins en prinses worden verliefd op elkaar en trouwen met elkaar.

# Storymap

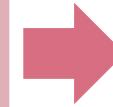


# Storymap

**Setting:** Een zomerse, rustige dag  
**Tijd:** Heel lang geleden  
**Plaats:** In en rondom het kasteel van een koning

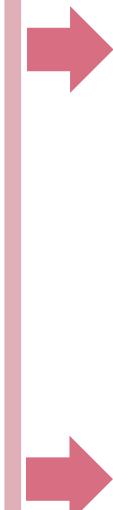


**Hoofdpersonen:** Een prinses en een kikker  
**Bijfiguren:** Koning, koningin, dienaren



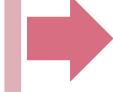
## Probleem:

Een prinses laat haar gouden bal vallen in een vijver toen ze ermee aan het spelen was.



## Gebeurtenis 1:

Een prinses laat haar bal in de vijver vallen.



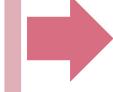
## Gebeurtenis 2:

Een kikker brengt de bal terug op de voorwaarde dat hij bij haar mag leven.



## Gebeurtenis 3:

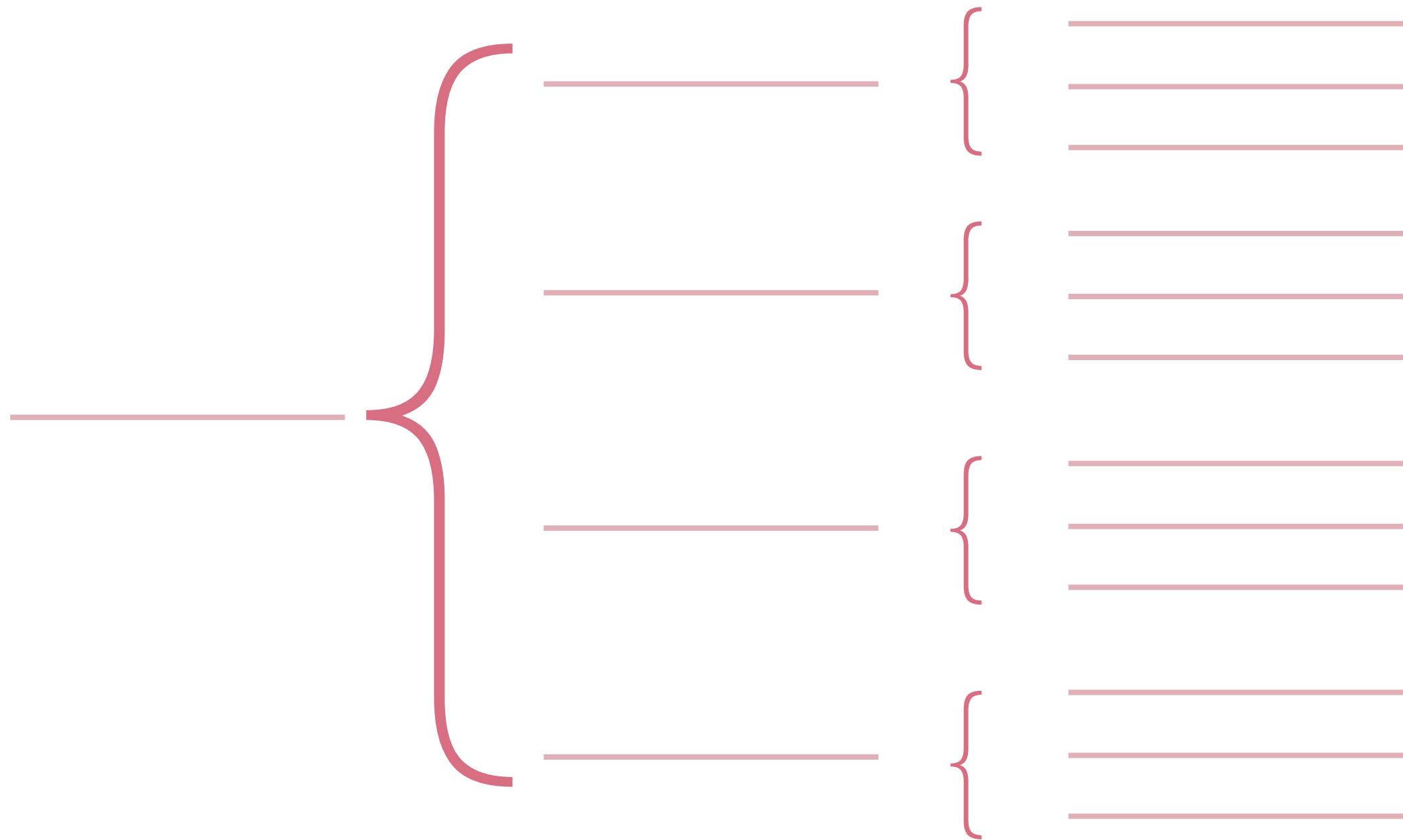
De prinses wil niet samen zijn met de kikker.



## Oplossing:

De kikker verandert in een prins. De prins en prinses worden verliefd op elkaar en trouwen met elkaar.

# Bracemap



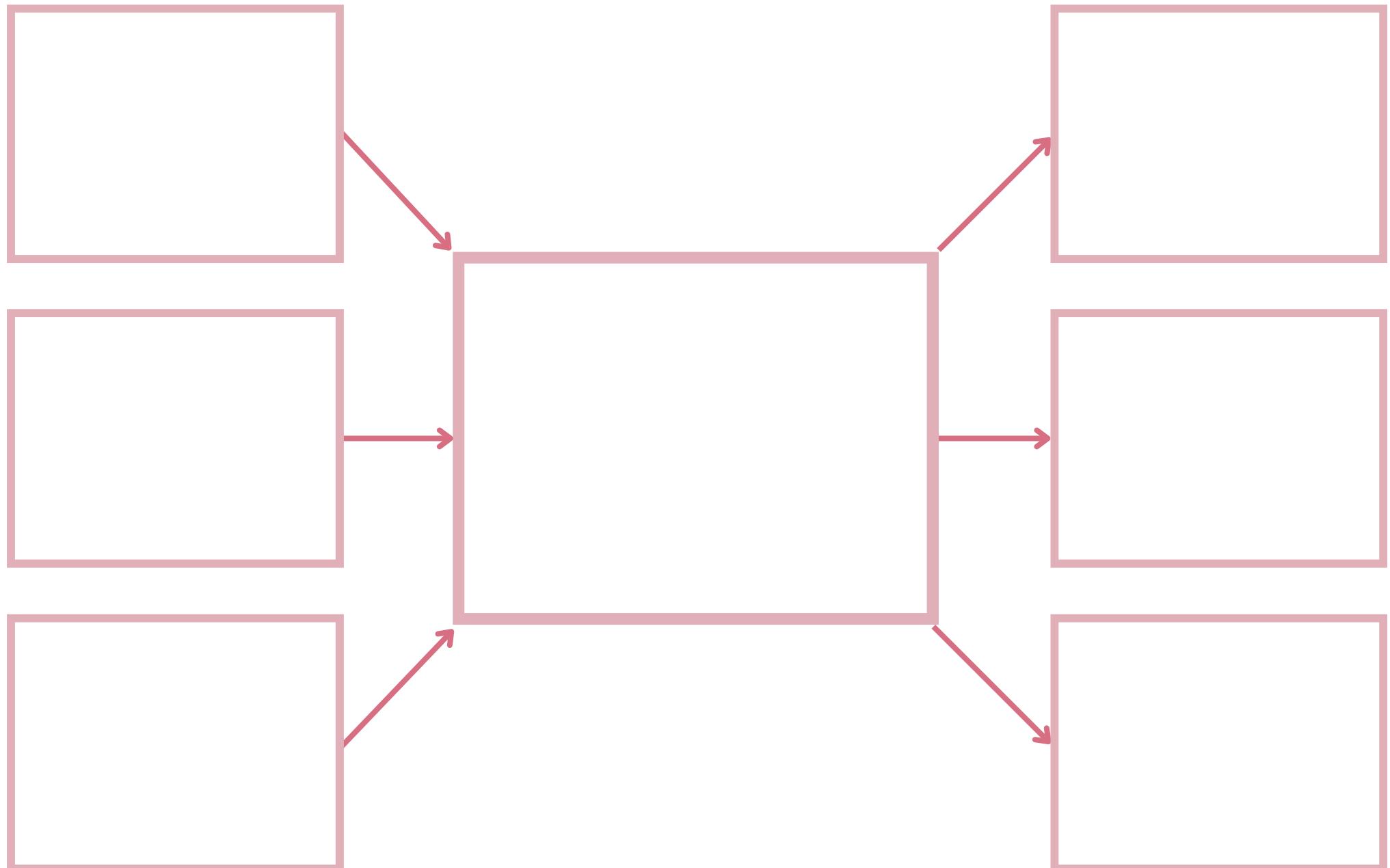
# Bracemap

gewervelde dieren

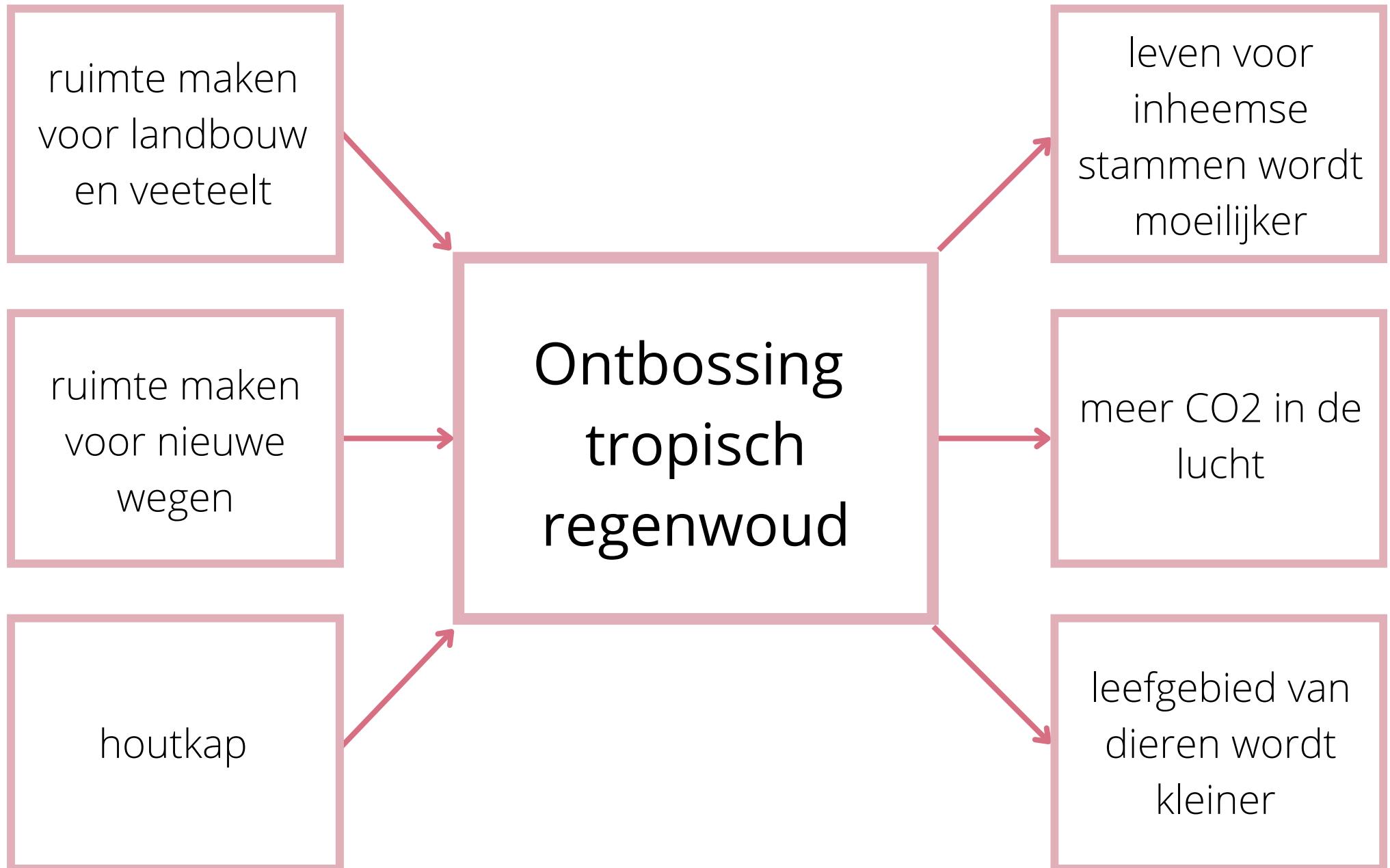
vissen  
amfibieën  
reptielen  
vogels  
zoogdieren

zoetwatervissen  
brakwatervissen  
zoutwatervissen  
kikkers  
padden  
salamanders  
slangen  
krokodillen  
hagedissen  
bosvogels  
watervogels  
stadsvogels  
carnivoren (vleeseters)  
herbivoren (planteneters)  
omnivoren (alleseters)

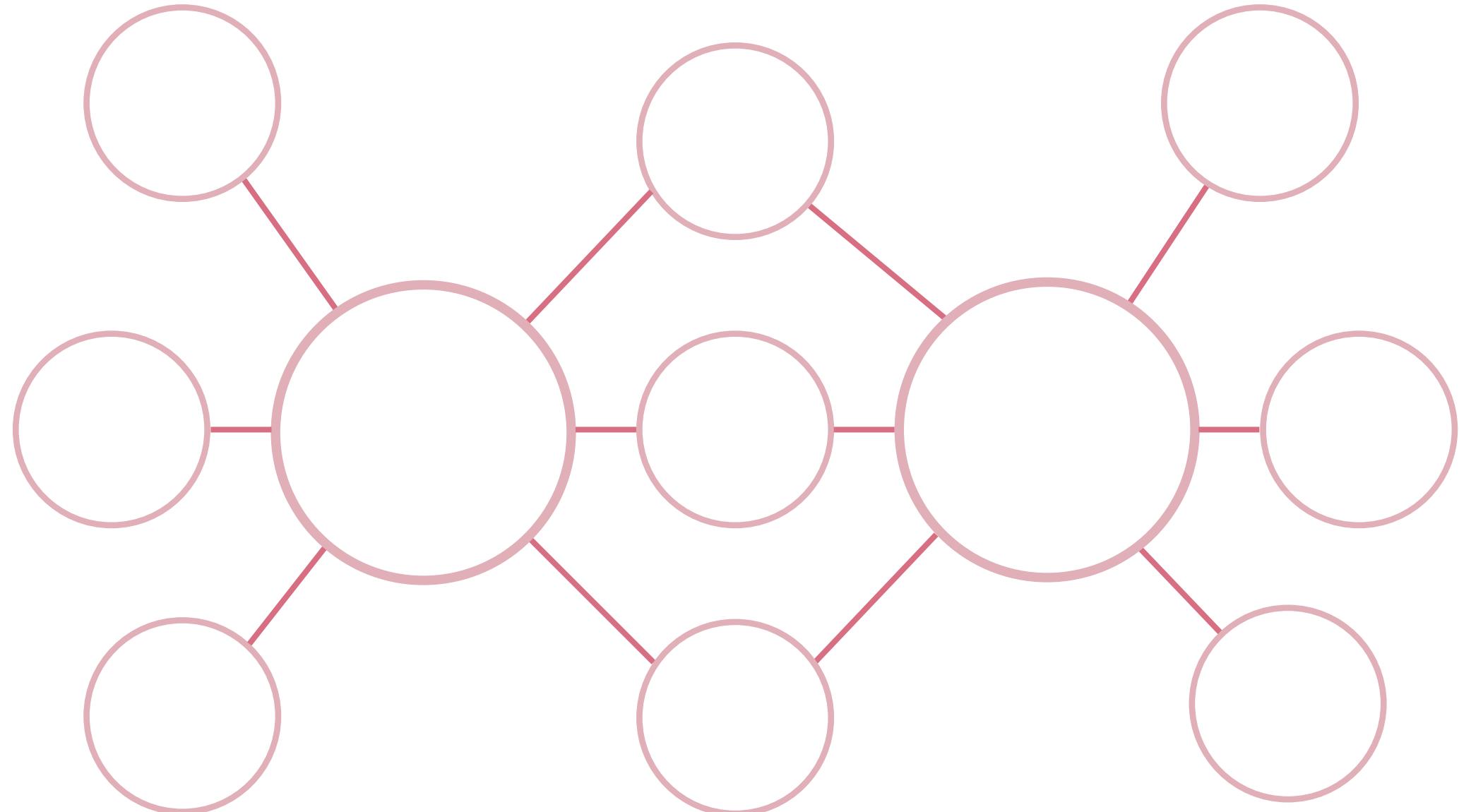
# Multi flow-map



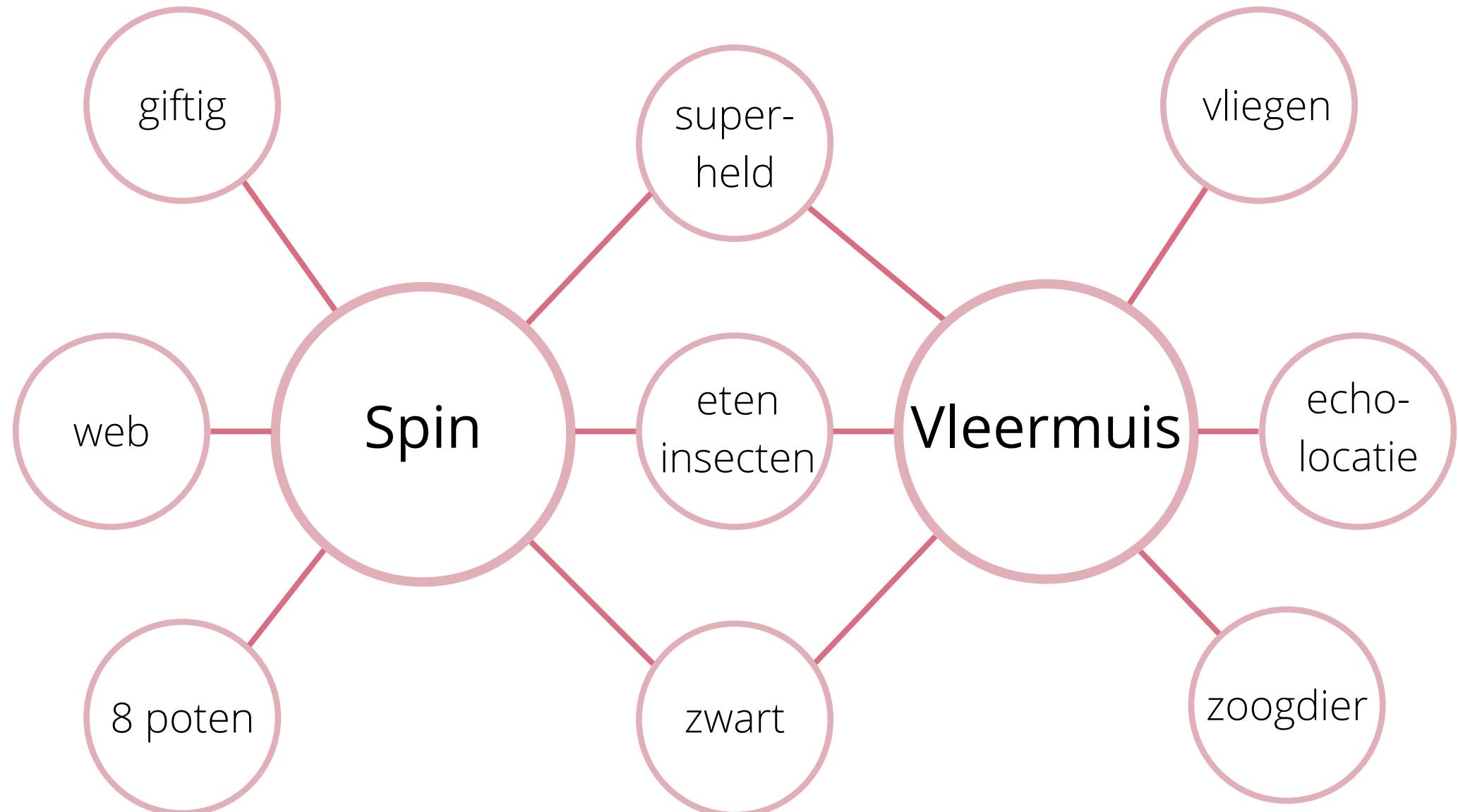
# Multi flow-map



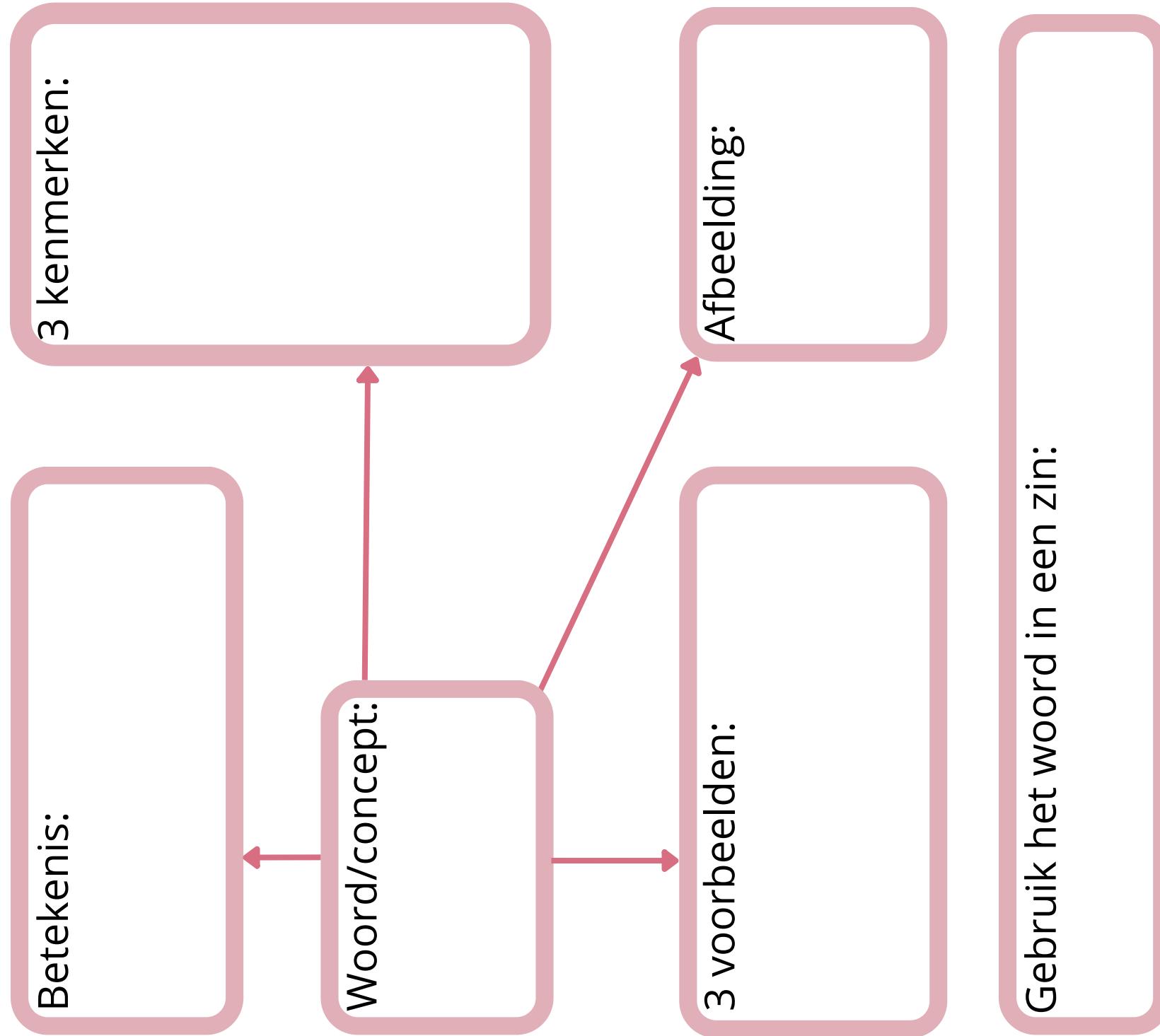
# Double bubble map



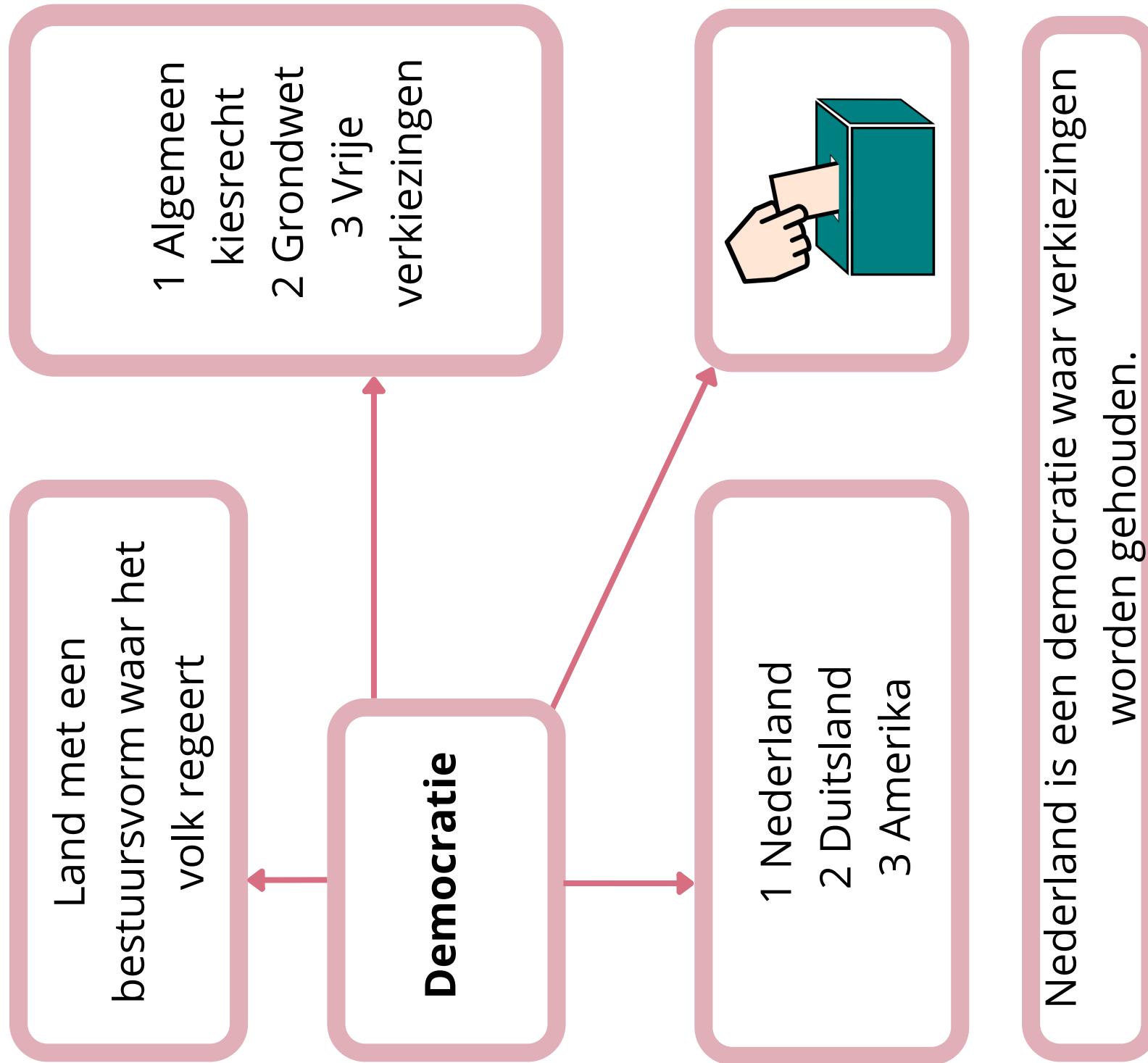
# Double bubble map



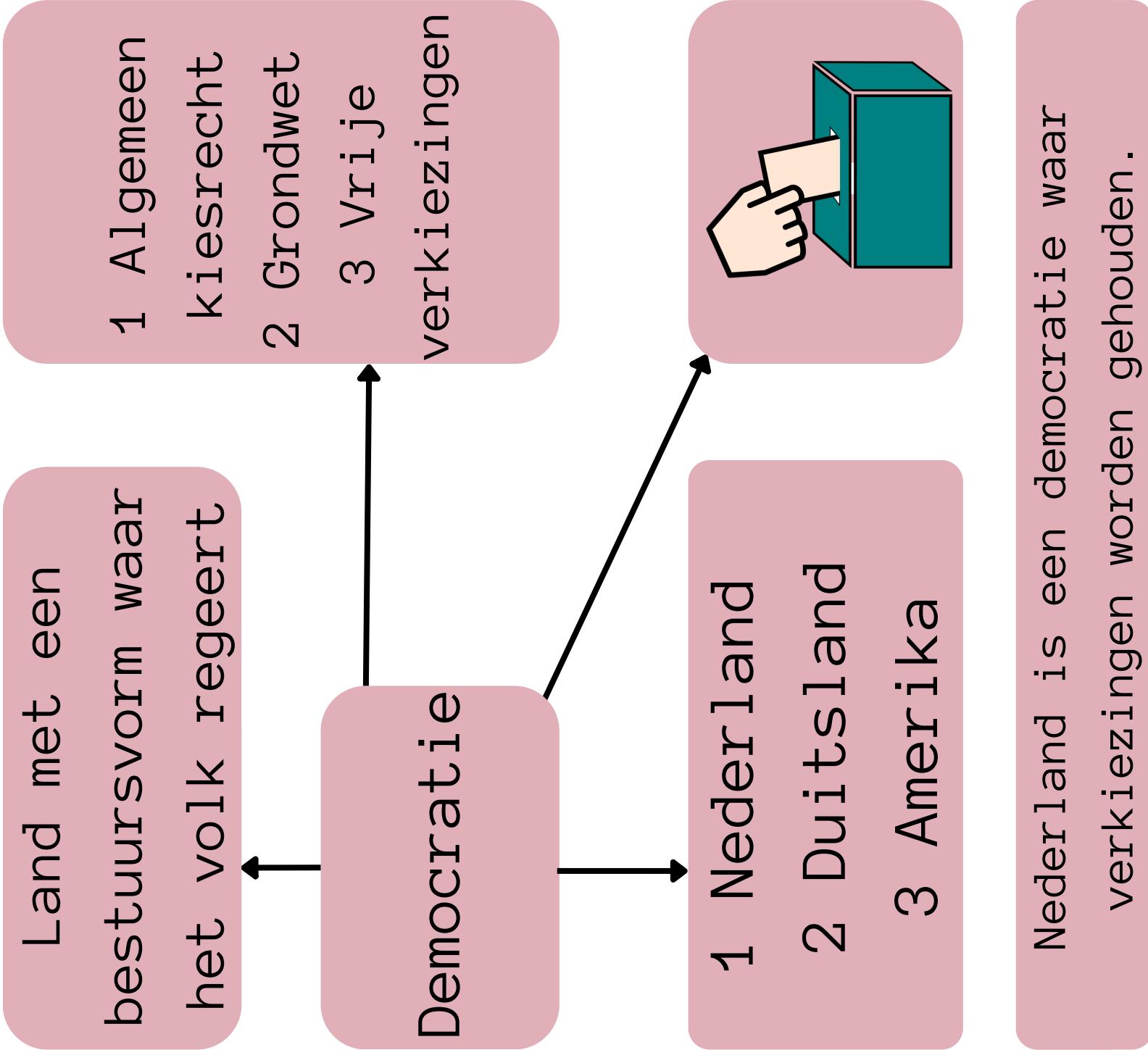
# Concept definition map



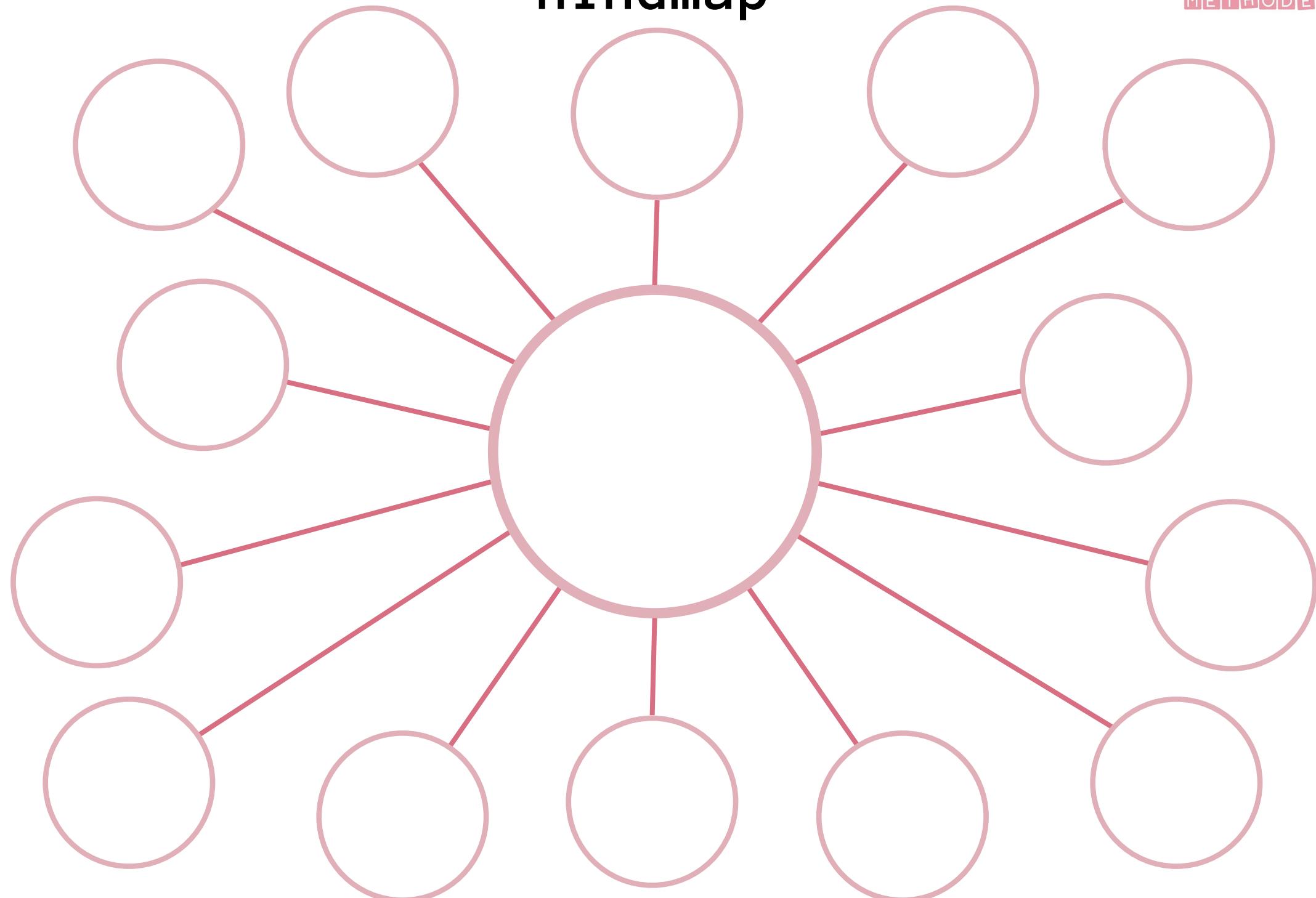
# Concept definition map



# Concept definition map



# Mindmap



# Mindmap



# Bridgemap

