

Home Sweet Home

Ein Englisch-Abenteuer in der Treetop School



Handreichung für Lehrkräfte

Komplettlösung · Lösungen aller Aufgaben auf drei Stufen · Fundorte
der acht Sticker · alle 41 Aufnäher, auch die geheimen
Englisch Klasse 5 · Niveau A1 · digitallehrerin.de

Willkommen

Was dieses Handbuch ist – und was das Spiel

Home Sweet Home ist das zweite Point-and-Click-Adventure der Reihe „Treetop School“ für Englisch in Klasse 5, Niveau A1. Es behandelt *have got* in Aussage, Verneinung, Frage mit Kurzantwort und W-Frage sowie die Objektpronomen, dazu Wörter rund um Familie, Zuhause und Möbel. Rahmen und Menüs sind deutsch, Geschichte und Aufgaben englisch – britisch, in kurzen Sätzen, und alles wird vorgelesen.

Sechs Kapitel von je 10 bis 15 Minuten erzählen vom Einzug in ein neues Zuhause: Hazel oder Milo richtet mit der Klasse die leere Wohnung in der alten Eiche ein, bereitet einen Vortrag für den Family Day vor und findet heraus, wer nachts im Kleiderschrank wohnt.

Dieses Heft gehört in die Lehrerhand. Es enthält einen **Walkthrough** durch alle sechs Kapitel, den **Lösungsschlüssel** für jede Übung auf allen drei Stufen, die **Fundorte der Sticker** mit Bildern und alle **Aufnäher** – auch die geheimen. In Schülerhand nimmt es dem Spiel die Spannung.



Buzz

Bzzz! Ich bin Buzz, die Begleiterin im Spiel. In diesem Heft tauche ich überall dort auf, wo es einen Tipp gibt, der im Spiel nicht verraten wird.

Auf einen Blick

Zielgruppe

Klasse 5, A1 – ab den ersten Wochen Englisch

Spielzeit

etwa 1 bis 1,5 Stunden für die Geschichte, danach freies Spielen

Stufen

Starter, Explorer, Expert – jederzeit wechselbar

Geräte

Browser auf PC, Tablet und Smartphone; läuft nach dem Laden offline

Spielstände

im Browser, mehrere Profile; auch als Datei zu sichern

Stand

Spielversion 1.5, Oktober 2026

Inhalt

So lernt man im Spiel	2	Bedienung	3
Die Figuren	4	Gegenstände	5
Karte und Wege	6	Walkthrough	7
Kapitel 1 · A New Home	8	Kapitel 2 · It Hasn't Got a Sofa!	9
Kapitel 3 · Have You Got a Cart?	10	Kapitel 4 · What Has It Got?	11
Kapitel 5 · Give It to Me!	12	Kapitel 6 · Family Day	13
Lösungsschlüssel für alle Stufen	14	Sticker-Album und Fundorte	21
Aufnäher: alle 41, auch die geheimen	24	Spiele am Computer · Für den Unterricht	29
Wörterbuch Englisch – Deutsch	31	Notizen	38
Über dieses Heft: Lizenz und Bildnachweise	39		

So lernt man im Spiel

Das didaktische Konzept hinter jedem Kapitel

Jedes Grammatikthema durchläuft im Spiel dieselben vier Stationen. Nichts wird geübt, was nicht vorher erklärt wurde.

1 Erklären

Ein kurzes Erklärvideo: Frau Turdus erklärt auf Deutsch, Mrs Hoot sagt es auf Englisch – mit Beispielsätzen aus der Geschichte, Schritt für Schritt an der Tafel.

2 Kurz anwenden

Im Video folgen zwei Mini-Checks ohne Fehlerwertung. Buzz macht einen typischen Fehler, den die Kinder mit Satzbausteinen selbst verbessern. Anhalten, zurückspulen oder überspringen geht jederzeit.

3 An Beispielen üben

Eine Übung mit fünf Sätzen: Lückentext oder Satzbau. Bei Starter mit Auswahlknöpfen, bei Explorer und Expert wird geschrieben, mit gestufter Hilfe nach jedem Fehlversuch.

4 In der Geschichte anwenden

Das Thema wird gebraucht, um weiterzukommen: in Auswahlfragen im Gespräch, beim Benutzen von Gegenständen und in den Minispielen. Erst danach steht die Regel im Heft.

Was das für den Unterricht bedeutet

Das Erklärvideo wiederholt den Stoff, es ersetzt die Einführung im Unterricht nicht. Ein Kapitel passt gut ans Ende einer Stunde, in eine Vertretungsstunde oder als Hausaufgabe, nachdem das Thema eingeführt wurde. Die Kapitel lassen sich in der Kapitelwahl einzeln neu starten – dann gilt nur die Grammatik der früheren Kapitel als bekannt, und das Erklärvideo zum aktuellen Thema läuft wieder. Jedes Wort im Spiel lässt sich antippen und öffnet das Wörterbuch mit Bedeutung, Wortart und Wortbild; blau gedruckt sind die Lernwörter.

Am Ende jedes Kapitels zeigt Mrs Hoot einen Rückblick: eine Liste „Now you can ...“, die Fehler und Tipps des Kapitels und ein bis drei Sterne. Drei Sterne gibt es ohne Fehler und ohne Tipp, zwei Sterne ohne Fehler oder ohne Tipp, einen Stern sonst. Die Kapitelwahl zeigt den besten Wert jedes Kapitels, insgesamt 18 Sterne. In diesem Heft steht derselbe Rückblick als Tabelle „Das kann ich!“ am Ende jedes Kapitels – mit einem Beispiel aus dem Spiel und der Lösung.

Die drei Stufen



Starter

leicht

Lücken	Auswahlknöpfe
Satzbau	Bausteine antippen, nur die richtigen
Deutsch	unter jedem Satz, normal groß
Für wen	Leseanfänger, Smartphone



Explorer

mittel

Lücken	selbst schreiben, der erste Buchstabe und ein kleiner Hinweis helfen
Satzbau	Bausteine antippen, ein falscher ist dabei
Deutsch	kleiner und blasser
Für wen	die meisten in Klasse 5



Expert

schwer

Lücken	selbst schreiben, ohne Hilfe
Satzbau	ganzen Satz tippen, die Wörter sind gemischt
Deutsch	klein und blass
Für wen	alle, die ganze Sätze schreiben sollen

Gespräche sind auf allen Stufen gleich: drei Antworten, die richtige antippen. Beim Schreiben hilft das Spiel gestuft – erst ein Hinweis, dann der erste Buchstabe oder die gemischten Wörter, dann die halbe Lösung, zuletzt trägt es die Lösung ein. Jeder Fehlversuch zählt für die Sterne. Die Stufe lässt sich in jeder Übung oben rechts und in den Einstellungen wechseln.

Bedienung

Die Leiste am oberen Rand – von links nach rechts



Links Karte und Schultasche, rechts Planer, Heft, Sticker-Album, Aufnäher, Einstellungen und Vollbild. Jedes Wort in Dialogen und Sprechblasen ist antippbar.



Karte

Zwei Seiten: der Schulbaum und das Dorf. Offene Orte lassen sich antippen und sind damit das Reiseziel; ein gelber Ring zeigt das Ziel, die rote Nadel den Standort.



Schultasche

Hier liegen alle Gegenstände. Antippen zeigt die Beschreibung, „Benutzen“ nimmt den Gegenstand in die Hand – anschließend die Figur oder Stelle in der Szene antippen.



Planer

Die Aufträge des Kapitels mit Häkchen, dazu Zettel wie Mums Nachricht. Nach und nach werden bis zu drei Tipps frei; der Knopf leuchtet. Jeder Tipp kostet einen Stern.



Heft

Die Grammatikhilfe. Eine Seite erscheint erst nach dem Erklärvideo (mit „NEU“): Merke-Tafel, Regel, typische Fehler, Beispiele zum Anhören. „Erklärvideo ansehen“ zeigt es noch einmal.



Sticker-Album

Acht Krabbeltiere, dazu die Seiten der anderen Spiele. Ein Tier in der Szene antippen, und Buzz fotografiert es. Sind alle acht gefunden, wird Bug Sort frei.



Aufnäher

Die eigene Schultasche mit 41 Abzeichen in fünf Gruppen, auch denen der anderen Spiele. Gestrichelte Umrisse mit Fragezeichen sind geheim.



Einstellungen

Stufe, Figur, Stimmen, deutsche Untertitel, Satzbau-Farben, Kapitelwahl, Spielstand speichern und laden, alle Daten löschen.



Vollbild

Auf Tablets und Smartphones funktioniert die Bildschirmtastatur im Vollbild nicht. Stufen mit Schreiben spielt man dort besser ohne Vollbild.

Buzz



Nach dem vierten Fehlversuch trägt das Spiel die Lösung selbst ein und geht weiter. Die Rückmeldung ist nie rot oder grün – diese Farben gehören den Satzgliedern. Richtig ist dunkelblau mit Häkchen, falsch grau mit gestricheltem Rand.

Die Figuren

Die Klasse, die Nachbarn – und ein heimlicher Mitbewohner



Hazel

Eichhörnchen

Spielfigur. Ist mit der Familie neu nach Treetop Hill gezogen und vermisst die alten Freunde. Die Wohnung liegt in der alten Eiche.



Milo

Streifenhörnchen

Zweite Spielfigur zur Wahl, rote Kappe. Familie auf Foto und Party ist immer von der Art der Spielfigur. Beide Figuren bringen „Best Buddies“.



Buzz

Biene

Begleiterin mit Kamera für das Sticker-Album. Ihr Nachtfoto liefert einen Hinweis; am Family Day hält sie einen Vortrag voller Fehler.



Mrs Hoot

Waldkauz

Klassenlehrerin, kündigt den Family Day an und erklärt jede Grammatik im Erklärvideo. Eulen sind nachts wach – sie hat das Tier in der Wohnung gesehen.



Mr Peck

Buntspecht

Schulleiter. Verkauft am Markttag alte Schulmöbel, hat aber seine Brille verlegt. Verleiht den Wagen und eröffnet den Family Day.



Maggie

Elster

Köchin der Cafeteria und Freundin von Mum. Hat den Wohnungsschlüssel, verkauft am Markttag Obst und bringt das Essen zur Party.



Pip

Maus

Mitschülerin, Zwilling von Pop, spielt Flöte. Lebt mit der großen Familie und den Großeltern zwischen den Wurzeln des Schulbaums.



Pop

Maus

Mitschüler, Zwilling von Pip. Brille, Skateboard und ein Tierbuch, das beim Rätsel um das nächtliche Tier hilft.



Dot

junger Zaunkönig

Mitschülerin, malt Fantasy-Bilder. Ihre Eltern sind geschieden, darum hat sie zwei Zuhause – davon erzählt sie am Family Day.



Snooze

Siebenschläfer

Neu. Hat allein im Kleiderschrank der leeren Wohnung gewohnt und gesammelt, was ihm gefiel. Schläft viel – und wird zum Mitbewohner.



Grandpa Whiskers

Maus

Neu. Großvater von Pip und Pop, sitzt im Rollstuhl, ist lustig und schenkt sein altes Sofa. Seinen Sessel behält er.



Frau Turdus

Amsel

Mrs Hoots Freundin aus Deutschland. Erklärt in den Erklärvideos alles auf Deutsch, Mrs Hoot sagt es auf Englisch. Im Spiel selbst spricht sie nicht.

Gegenstände

Was in der Schultasche landet – und wofür

In jedem Kapitel wird mindestens ein Gegenstand aktiv gebraucht: In der Schultasche auswählen, „Benutzen“ antippen und dann die Figur oder Stelle in der Szene antippen. Abgegebene Gegenstände verschwinden aus der Tasche.



planner · Planer
immer

Aufträge des Kapitels mit Häkchen, Tipps (der Knopf leuchtet) und zwei Zettel: Mums Nachricht in Kapitel 1, „My clues“ in Kapitel 4.



exercise book · Heft
immer

Grammatikhilfe. Jede Regel erscheint erst, nachdem Mrs Hoot sie eingeführt hat („NEU“).



sticker album
immer

Acht Krabbeltiere zum Fotografieren, dazu die Seiten der anderen Spiele. Voll → Bug Sort wird frei.



key · Schlüssel
Kap. 1

Von Maggie in der Cafeteria. An der Haustür der Eiche benutzen: Die Wohnung öffnet sich, der Schlüssel hängt danach am Haken.



family photo · Familienfoto
Kap. 1–6

Aus der großen Umzugskiste. Antippen startet „My family“; in Kapitel 6 aufs Plakat am Assembly Place.



basket · Korb
Kap. 1–3

Mums alter Korb aus einer Umzugskiste. Am Markttag Maggie geben – dafür gibt es eine Banane.



shoe box · Schuhkarton
Kap. 1–5

Leer, liegt oben auf der großen Kiste. In Kapitel 5 aufs obere Regalbrett: Snoozes Bett.



list · Liste
Kap. 2

Entsteht in der Übung „A list for Mum“. Pip oder Pop zeigen (Einladung), dann Grandpa Whiskers geben (Sofa).



banana · Banane
Kap. 3

Von Maggie für den Korb. Dot geben – dafür gibt es Mr Pecks Brille.



glasses · Brille
Kap. 3

Mr Pecks Brille, lag auf Dots Malstand. Mr Peck geben – dafür gibt es den Wagen.



cart · Wagen
Kap. 3

Mr Pecks Wagen. Bei Pip und Pop auf das Sofa anwenden: Das Sofa kommt in die Wohnung.



lamp · Lampe
Kap. 3–4

Alte Schullampe von Mr Peck. In Kapitel 4 in den dunklen Kleiderschrank leuchten; danach Stehlampe im Wohnzimmer.

Buzz



Gegenstände an der falschen Stelle sind kein Fehler und kosten keinen Stern. 36 solche Kombinationen haben eine eigene lustige Antwort – das Familienfoto allein kennt neun. Fünf davon bringen den geheimen Aufnäher „Class Clown“. Nur in Kapitel 3 lohnt sich Vorsicht: Dort kostet jeder Fehlgriff den Aufnäher „Good Neighbour“.

Karte und Wege

Zwei Kartenseiten: der Schulbaum und das Dorf

Zwei Kartenseiten

Die Karte zeigt oben zwei Reiter. „Treetop School“ ist der Schulbaum im Schnitt wie in Spiel 1: Eingangshalle, Klassenzimmer, Cafeteria und Computerraum, davor der Platz vor der Schule, am Fuß des Hügels der Assembly Place und in den Wurzeln Pip und Pops Zuhause. Bibliothek, Kunstraum, Tonstudio, Teich und Sportplatz sind in Spiel 2 nicht zu betreten. „Village“ zeigt das Dorf: den Dorfplatz mit Laden und Restaurant und auf dem Hügel die alte Eiche mit der eigenen Wohnung. Der Schulbaum auf der Dorfkarte führt vor die Schule.



Die zweite Kartenseite „Village“: links oben der Schulbaum, in der Mitte der Dorfplatz, rechts die alte Eiche.

Wann welcher Ort öffnet

Kapitel 1: Klassenzimmer, Eingangshalle, Cafeteria, vor der Schule, Dorfplatz, Haustür der Eiche und die Wohnung.
Kapitel 2: Computerraum und Pip und Pops Zuhause. Kapitel 3: der Markttag auf dem Dorfplatz. Kapitel 6: Assembly Place. Abends und nachts bleiben Karte und Haustür gesperrt.

Wege ohne Karte

Alle Orte sind auch zu Fuß verbunden. Wer das ganze Spiel so reist, bekommt den Aufnäher „No Map Needed“ – die Karte darf dabei angesehen, aber nicht zum Reisen benutzt werden.

Von	Nach	Weg
vor der Schule	Eingangshalle	Tür im Baum; zurück die Tür in der Halle
Eingangshalle	Treppenhaus	Treppe
Treppenhaus	Klassenzimmer, Cafeteria	je eine Tür mit Symbol
Treppenhaus	Computerraum	Treppe nach oben (ab Kapitel 2)
jeder Schulraum	Treppenhaus	Schild unten rechts im Raum
vor der Schule	Dorfplatz	Wegweiser „Village“
Dorfplatz	vor der Schule	den Schulbaum oben links antippen
Dorfplatz	Haustür der Eiche	die alte Eiche auf dem Hügel antippen; zurück das Schild „Village“
Haustür der Eiche	Wohnung unten	Haustür (zuerst mit dem Schlüssel)
Wohnung unten	Dorfplatz	Haustür oder Schild unten rechts
Wohnung unten	Wohnung oben	Leiter durch die Luke, oben Leiter zurück
vor der Schule	Rückseite des Baums	Schild „Pip & Pop“ (ab der Einladung); zurück Wegweiser „School“
Rückseite des Baums	Pip und Pops Zuhause	kleine runde Tür; zurück Tür oder Schild
vor der Schule	Assembly Place	Wegweiser „Assembly Place“ (ab Kapitel 6); zurück der Wegweiser dort

Walkthrough

Die komplette Lösung, Kapitel für Kapitel

Vorweg: die Einführung

Beim ersten Start fragt das Spiel nach der Figur (Hazel oder Milo), einem Namen und der Stufe, dann nach der kurzen Schulführung. Weil Home Sweet Home das zweite Spiel der Reihe ist, steht „Überspringen“ schon vorausgewählt. Die Führung ist dieselbe wie in Spiel 1: Buzz antippen, ein Wort nachschlagen, Buzz die Kamera geben, einen Schmetterling fotografieren, das Album öffnen und in der Halle bei Mr Peck Planer, Heft, Aufnäher, Karte und Album kennenlernen. Den Aufnäher „First Day“ gibt es in beiden Fällen. In der Kapitelwahl heißt die Führung „Einführung“.



Figur, Name und Stufe beim ersten Start.



Buzz

Gleicher Name wie in Spiel 1? Dann fragt das Spiel, ob es dieselbe Person ist. Nur dann wachsen Sticker-Album, Bug Hunter und Word Collector über beide Spiele weiter.

Was in jedem Kapitel gleich ist

Jedes Kapitel beginnt morgens oben in der Wohnung, danach geht es in die Schule. Mrs Hoot führt im Klassenzimmer das neue Thema ein, es folgt die Übung, und dann wird das Thema in der Geschichte gebraucht. Der Planer listet die Aufträge des Kapitels und hakt sie ab; bei Bedarf liegen dort auch Zettel, etwa Mums Nachricht oder „My clues“. Das Kapitel endet mit Mrs Hoots Rückblick, den Sternen und einem Aufnäher.

Was in diesem Spiel neu ist

Die Wohnung in der alten Eiche ist im Schnitt gezeichnet: unten Wohnzimmer und Küche, oben Schlafzimmer und Bad, verbunden durch eine Leiter in der Luke. Die Kapitel 1 bis 3 enden am Abend: Ein Zeitraffer macht es Nacht, Haustür und Karte sind dann gesperrt, und das Kapitel endet erst, wenn man oben ins Bett geht. Die Karte hat zwei Seiten, den Schulbaum und das Dorf. Ab Kapitel 5 steht im Wohnzimmer ein Telefon; im freien Spiel ruft man damit zufällig eine Figur an.

Auf den folgenden Seiten hat jedes Kapitel eine Seite: die Geschichte, die neuen Orte, ein Bild aus dem Spiel, die Schritte der Lösung, ein Tipp von Buzz, das Erklärvideo und die Tabelle „Das kann ich!“ mit dem Rückblick des Kapitels. Die Lösungen aller Übungen stehen gesammelt im [Lösungsschlüssel](#).



Szene aus dem Spiel: Die Wohnung unten am Tag der Einweihungsfeier: Wohnzimmer links, Küche rechts.

Kapitel 1

A New Home

Ein neues Zuhause



Darum geht's

Hazel ist mit der Familie neu in Treetop Hill. Mrs Hoot kündigt ein Projekt an: Am Family Day stellt jedes Kind sein Zuhause und seine Familie vor. Mum und Dad sind noch in der alten Stadt, Maggie hat den Schlüssel. Die Wohnung in der alten Eiche ist leer. Am Abend ist die Banane weg, und auf dem Boden sind winzige Fußspuren.

Grammatik

have got und has got mit den Kurzformen I've got, she's got ...

Neu auf der Karte

Schule mit Cafeteria, Dorfplatz, Haustür der Eiche und die Wohnung



Die leere Wohnung: Umzugskisten, die Obstkiste rechts und die Leiter nach oben.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: [Lösungsschlüssel](#)

- 1 Das Kapitel beginnt im Klassenzimmer. Mrs Hoot antippen: Sie stellt das Projekt vor und ihre Freundin Frau Turdus, beide erklären im ersten Erklärvideo *have got*. Danach folgt die Übung **We've got ...** mit fünf Lücken.
- 2 Pip, Pop und Dot in beliebiger Reihenfolge antippen. Danach meldet Buzz eine Nachricht im Planer.
- 3 Im Planer beim Zettel „A message from Mum“ auf „Read“ tippen: Maggie hat den Schlüssel.
- 4 In der Cafeteria Maggie antippen. Auf „So, who has got your key?“ antworten: **You have got the key**. Der Schlüssel kommt in die Schultasche.
- 5 Vor der Schule dem Wegweiser „Village“ folgen, am Dorfplatz die alte Eiche antippen. Den Schlüssel nehmen und die Haustür antippen.
- 6 In der Wohnung die drei Kisten öffnen, die große zuletzt: Darin liegt das Familienfoto, es folgt der Satzbau **My family**.
- 7 Ein Zeitraffer macht es Abend, die Banane ist weg. Über die Leiter nach oben und die Matratze antippen. Aufnäher „New Neighbour“.

Buzz



Spinne, Assel und Grashüpfer lassen sich schon jetzt fotografieren. Das Familienfoto kann man jeder Figur zeigen – jede sagt etwas Eigenes, und das zählt für einen geheimen Aufnäher.

Erklärvideo: I've got – she's got

I / you / we / they have got

he / she / it has got

Kurzformen I've got · we've got · she's got · it's got

's kann is oder has sein. Steht got dahinter, ist es has.

I've got a new home.

Pip and Pop have got a big family.

Dot has got two homes.

✓ Das kann ich! – Kapitel 1

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was ich habe	I ___ a new flat.	have got
sagen, was andere haben	Pip and Pop ___ a big family.	have got
meine Familie benennen	my grandma / has got / glasses	My grandma has got glasses.

Kapitel 2

It Hasn't Got a Sofa!

Sie hat kein Sofa!



Darum geht's

Am Morgen zeigt der Rundgang durch die Wohnung, was fehlt: kein Kühlschrank, kein Sofa, keine Betten. In der Schule entsteht eine Liste für Mum. Pip und Pop laden zu sich nach Hause ein, und Grandpa Whiskers schenkt sein altes Sofa – nur einen Wagen für den Transport hat er nicht. Nachts liegt der Schlafanzug nicht auf der Matratze, der Kleiderschrank klemmt, und darin ist etwas.

Grammatik

Verneinung: haven't got und hasn't got, Langform have not got

Neu auf der Karte

der Computerraum und Pip und Pops Zuhause in den Wurzeln des Schulbaums



Pip und Pops Zuhause: Grandpa Whiskers im Rollstuhl, links das grüne Sofa.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: [Lösungsschlüssel](#)

- Das Kapitel beginnt oben am Morgen. Über die Leiter nach unten: Die Spielfigur sagt, was Küche und Wohnzimmer fehlt. Erst danach sind Haustür und Karte frei.
- Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Lektion, Übung **Our empty flat** mit fünf Lücken, dann der Satzbau **A list for Mum**. Die Liste kommt in die Schultasche, der Computerraum öffnet sich.
- Die Liste nehmen und Pip oder Pop antippen. Die beiden laden zu sich nach Hause ein.
- Vor der Schule das Schild „Pip & Pop“ antippen, hinter dem Baum die kleine runde Tür.
- Grandpa Whiskers antippen: Hörübung **Grandpa's home** mit vier Sätzen, true oder not true.
- Die Liste nehmen und Grandpa antippen. Er schenkt das Sofa, behält aber seinen Sessel.
- Zeitraffer zur Nacht. Oben den Kleiderschrank antippen – er klemmt. Dann die Matratze antippen. Aufnäher „Empty Rooms“.

Buzz



Der Regenwurm wohnt im großen Blumentopf vorn links, der Nachtfalter sitzt an der Stehlampe. Die Liste muss man zeigen – Pip nur anzutippen genügt nicht.

Erklärvideo: I haven't got – she hasn't got

I / you / we / they haven't got

he / she / it hasn't got

Langform have not got · has not got

not steht zwischen have / has und got.

We haven't got a sofa.

The kitchen hasn't got a fridge.

I haven't got a bed.

✓ Das kann ich! – Kapitel 2

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was ich nicht habe	We ___ a sofa.	haven't got
sagen, was ein Zuhause nicht hat	The kitchen ___ a fridge.	hasn't got
Räume und Möbel benennen	Grandpa: The home has got a bath.	not true

Kapitel 3

Have You Got a Cart?

Hast du einen Wagen?



Darum geht's

Das Sofa steht noch bei Pip und Pop, denn es fehlt ein Wagen. Mrs Hoot erklärt, wie man fragt, und schickt alle zum Markttag. Dort beginnt eine Tauschkette: Mr Peck hat einen Wagen, aber seine Brille fehlt. Dot hat die Brille, aber Hunger. Maggie hat Bananen, aber keinen Korb. Am Ende kommt das Sofa in die Wohnung. Nachts schaut Mrs Hoot durchs Fenster: Sie sieht jede Nacht ein Tier in der Wohnung.

Grammatik

Fragen mit have got und has got, Kurzantworten ohne got

Neu auf der Karte

keine neuen Orte – auf dem Dorfplatz ist Markttag



Markttag: Maggie mit Obst, Mr Peck mit Wagen und Schulmöbeln, Dot mit ihren Bildern.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: [Lösungsschlüssel](#)

- 1 Das Kapitel beginnt oben ohne Buzz. Über die Leiter nach unten – dort fliegt Buzz herein.
- 2 Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Lektion und Übung **Questions** mit fünf Lücken. Danach ist Markttag.
- 3 Am Dorfplatz Mr Peck antippen und fragen: **Have you got a cart?** Seine Brille liegt bei Dot.
- 4 Dot fragen: **Have you got Mr Peck's glasses?** Auf ihre Frage nach einer Banane: **No, I haven't.** Dann Maggie: **Have you got bananas?** und **Yes, I have.**
- 5 Tauschen: Korb an Maggie, Banane an Dot, Brille an Mr Peck. Seine Frage nach einer Lampe: **No, I haven't.** Es gibt den Wagen und eine alte Schullampe.
- 6 Bei Pip und Pop den Wagen nehmen und das Sofa antippen. In der Wohnung fragt Pop nach einem Fernseher: **No, we haven't.**
- 7 Zeitraffer zur Nacht: Mrs Hoot am Fenster. Aufnäher „Market Day“.

Buzz



Die Hummel im Blumeneimer gibt es nur heute – danach ist der Markt weg. Und Vorsicht mit Gegenständen: Wer keinen an die falsche Stelle bringt, bekommt „Good Neighbour“.

Erklärvideo: Have you got ...? – Has

I / you / we / they Have you got ...?

he / she / it Has she got ...?

Kurzantworten Yes, I have. / No, she hasn't.

Fragen beginnen mit Have oder Has, die Kurzantwort steht ohne got.

Have you got a cart?

Has Maggie got a basket?

Yes, I have. – No, she hasn't.

✓ Das kann ich! – Kapitel 3

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
fragen, was jemand hat	___ Maggie got bananas?	Has
kurz antworten	Has Dot got a basket? – No, she ___.	hasn't
auf dem Markt nach Dingen fragen	Mr Peck: What do I ask?	Have you got a cart?

Kapitel 4

What Has It Got?

Was hat es?



Darum geht's

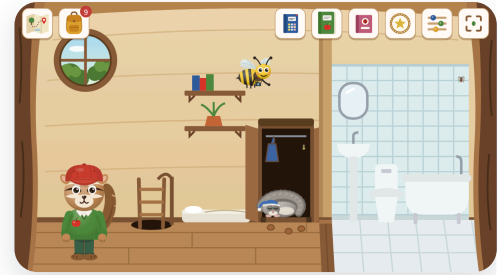
Am Morgen liegen Spuren in der Wohnung: Fußspuren, Nüsse und graue Haare auf dem Sofa. Mit guten Fragen sammelt die Klasse Hinweise: Mrs Hoot hat große schwarze Augen gesehen, Pops Tierbuch sagt vier Beine, Buzz' Nachtfoto zeigt einen großen grauen Schwanz. Im Computerraum ist die Antwort klar: ein Siebenschläfer. Mit der Lampe öffnet sich der klemmende Kleiderschrank – darin schläft Snooze.

Grammatik

W-Fragen mit have got: What, How many, Who, Which animal

Neu auf der Karte

keine neuen Orte – „Guess the Animal!“ kommt auf den Computer



Der Kleiderschrank ist offen: Snooze schläft zusammengerollt.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: [Lösungsschlüssel](#)

- 1 Nach unten gehen und die drei Spuren antippen: Fußspuren auf dem Boden, Nüsse rechts in der Küche, graue Haare auf dem Sofa. Sie stehen als Zettel „My clues“ im Planer.
- 2 Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Lektion und Satzbau **Questions about the animal** mit vier Fragen. Dann Mrs Hoot fragen: **What has it got?**
- 3 Pop antippen und fragen: **How many legs has it got?**
- 4 Buzz antippen: Ihr Nachtfoto führt zum Satzbau **Buzz's photo** mit zwei Sätzen.
- 5 Im Computerraum Dot antippen: **Word Train** mit fünf Zügen, Aufnäher „Train Driver“. Danach **Guess the Animal!** – die Lösung ist „a dormouse“.
- 6 Oben die Lampe nehmen und den Kleiderschrank antippen: Nüsse stecken in der Tür. Noch zweimal tippen – Nüsse heraus, Tür auf.
- 7 Snooze schläft im Schrank, in der Ecke glänzt etwas Goldenes. Aufnäher „Night Visitor“.

Buzz



Bei „Guess the Animal!“ genügt eine einzige Frage: „Has it got a big tail?“ Dann die Karte antippen – mit höchstens vier Klicks gibt es „Animal Detective“.

Erklärvideo: What has it got?

Fragewort vorn What ... · How many legs ...

dann wie die Frage has + it + got?

Who ...? Who has got ...? ohne Umstellung

Who fragt nach der Person und steht immer mit has got.

What has it got? How many legs has it got?

Who has got our banana?

✓ Das kann ich! – Kapitel 4

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
mit Fragewörtern fragen	what / has / it / got	What has it got?
nach einer Person fragen	who / has got / our banana	Who has got our banana?
ein Tier beschreiben	it / has got / a big grey tail	It has got a big grey tail.

Kapitel 5

Give It to Me!

Gib es mir!



Darum geht's

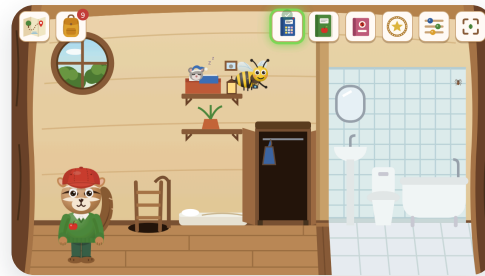
Snooze erzählt: Er wohnt schon lange allein im Kleiderschrank. Er gibt zurück, was er gesammelt hat – den Schlafanzug, Mums rote Schleife und Dads Kappe – und gesteht die Banane. Er darf bleiben, braucht aber ein eigenes Zimmer. Pip und Pop helfen: Der Schuhkarton wird sein Bett auf dem oberen Regalbrett. Dann kommt der Möbelwagen, und die Wohnung wird eingerichtet. Zum Schluss ruft Mum an: „Bring him!“

Grammatik

Objektpronomen me, you, him, her, it, us, them

Neu auf der Karte

keine neuen Orte – das Telefon im Wohnzimmer, „Furnish the Flat“ und „Colour the Fridge“ am Computer



Snoozes Zimmer: der Schuhkarton als Bett auf dem oberen Regalbrett.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: [Lösungsschlüssel](#)

- 1 Oben spricht Snooze. Drei Auswahlantworten: **Give them to me, please!** – **I can give it to her.** – **I can give it to him.** Ein Zeitraffer führt zum nächsten Morgen.
- 2 Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Lektion und Übung **Give it to them!** mit sechs Lücken.
- 3 Pip oder Pop antippen und fragen: **Can you help us?** Die beiden kommen in die Wohnung.
- 4 Oben den Schuhkarton nehmen und das Regal antippen: Snooze bekommt sein Zimmer.
- 5 Unten Pip oder Pop antippen: **Furnish the Flat** – acht Dinge in den richtigen Raum.
- 6 Buzz meldet einen Anruf: das Telefon an der Wand im Wohnzimmer antippen. Mum ruft an. Aufräher „Flatmates“.

Buzz



Gleich am Morgen sitzt das goldene Glühwürmchen hinten im offenen Kleiderschrank. „Furnish the Flat“ ohne Fehlgriff bringt „Interior Designer“ – das gibt es nur hier, nicht am Computer.

Erklärvideo: Give it to me!

I	me	you	you
he	him	she	her
it	it	we	us
they	them		

Nach dem Verb und nach to, for, with stehen die Objektformen.

Can you help me?

Give it to her!

We like him.

✓ Das kann ich! – Kapitel 5

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
me, you, him ... benutzen	Snooze is our friend now. We like ____.	him
um Hilfe bitten	Can you help ____?	us
sagen, wohin Dinge kommen	This is the fridge. What's the right room for it?	kitchen

Kapitel 6

Family Day

Familienstag



Darum geht's

Family Day! Snooze darf in der Schultasche mitkommen. Am Assembly Place sitzen die Familien auf den Stufen, auch die eigene. Pip und Pop stellen ihr Zuhause vor, Dot erzählt von ihren zwei Zuhause. Dann kommt der eigene Vortrag mit dem Familienfoto – und Snooze schläft auf der Bühne ein. Buzz hält zum Spaß einen Vortrag voller Fehler. Zum Schluss feiern alle in der fertigen Wohnung.

Grammatik

Wiederholung: have got in allen Formen und die Objektpronomen

Neu auf der Karte

der Assembly Place am Fuß des Hügels



Family Day am Assembly Place: die Familien auf den Stufen, vorn die Staffelei mit dem Plakat.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: [Lösungsschlüssel](#)

- 1 Das Gespräch mit Snooze läuft oben von selbst. Dann zum Assembly Place: vor der Schule dem Wegweiser „Assembly Place“ folgen.
- 2 Mr Peck eröffnet den Family Day, die Vorträge von Pip, Pop und Dot laufen als Gespräch.
- 3 Das Familienfoto aus der Schultasche nehmen und das Plakat auf der Staffelei antippen. Es folgt der Satzbau **My talk** mit vier Sätzen.
- 4 Snooze schläft auf der Bühne ein. Buzz hält ihren Vortrag: **Buzz's talk** mit fünf Fehlern zum Verbessern. Aufnäher „Bee Teacher“.
- 5 Die Party in der Wohnung, dann Abspann und Urkunde. Aufnäher „Family Day“, „Top of the Tree“ und das Abzeichnen der Stufe.
- 6 Danach ist das Spiel frei: alle Orte, alle Spiele am Computer, Telefon und Stehlampe in der Wohnung, die restlichen Sticker und Aufnäher.

Buzz



Im freien Spiel schläft Snooze in seinem Schuhkarton oben auf dem Regal. Wer ihn zehnmals antippt, bekommt den geheimen Aufnäher „Sleepyhead“.

Wiederholung

Aussage	I've got · she's got
Verneinung	haven't got · hasn't got
Frage	Have you got ...? · Has it got ...?
Objekt	me, you, him, her, it, us, them

Kapitel 6 hat kein neues Erklärvideo; Vortrag und Buzz' Fehler greifen alle Themen auf.

We have got a flat in the old oak tree.

Look at him!

✓ Das kann ich! – Kapitel 6

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
über mein Zuhause sprechen	we / have got / a flat / in the old oak tree	We have got a flat in the old oak tree.
über meine Familie sprechen	my parents / haven't got / a TV	My parents haven't got a TV.
Fehler finden und verbessern	Buzz: I has got a home in a flower.	I have got a home in a flower.

Lösungsschlüssel

Alle Übungen, alle Stufen – in der Reihenfolge des Spiels



Starter

leicht

Lücken	Auswahlknöpfe
Satzbau	Bausteine antippen, nur die richtigen
Deutsch	unter jedem Satz, normal groß
Für wen	Leseanfänger, Smartphone



Explorer

mittel

Lücken	selbst schreiben, der erste Buchstabe und ein kleiner Hinweis helfen
Satzbau	Bausteine antippen, ein falscher ist dabei
Deutsch	kleiner und blasser
Für wen	die meisten in Klasse 5



Expert

schwer

Lücken	selbst schreiben, ohne Hilfe
Satzbau	ganzen Satz tippen, die Wörter sind gemischt
Deutsch	klein und blass
Für wen	alle, die ganze Sätze schreiben sollen

Gespräche sind auf allen Stufen gleich: drei Antworten, die richtige antippen. Beim Schreiben hilft das Spiel gestuft – erst ein Hinweis, dann der erste Buchstabe oder die gemischten Wörter, dann die halbe Lösung, zuletzt trägt es die Lösung ein. Jeder Fehlversuch zählt für die Sterne. Die Stufe lässt sich in jeder Übung oben rechts und in den Einstellungen wechseln.

Mini-Checks in jedem Erklärvideo

Zwei Fragen im Video, jeweils direkt nach der Erklärung – ohne Fehlerwertung. Nach zwei Versuchen zeigt das Video die Lösung.

Lektion	Frage	Lösung
have got	Buzz ___ a camera.	has got
	Pip and Pop ___ an aunt and an uncle.	have got
haven't got	My room ___ a bed.	hasn't got
	We ___ a fridge.	haven't got
Have you got ...?	___ you got a banana?	Have
	Has Mr Peck got a cart? – Yes, he ___.	has
What has it got?	How many legs ___ it got?	has
	Who ___ our banana?	has got
me, you, him ...	Can you help ___?	us
	The nuts are Snooze's. Don't throw ___ away!	them

Kapitel 1 • A New Home · [zum Kapitel](#)

We've got ...

Lückentext · Lektion „have got“

Explorer zeigt den ersten Buchstaben und den Hinweis „(have got)“. Angenommen wird nur genau diese Form; Groß- und Kleinschreibung sind egal. Kurzformen wie 've got nimmt das Spiel hier nicht an.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 Pip and Pop ___ a big family.	have got	have got · has got
2 Dot ___ two homes.	has got	have got · has got
3 I ___ a new flat.	have got	have got · has got
4 Pop ___ a skateboard.	has got	have got · has got
5 We ___ a project for Family Day.	have got	have got · has got

Gespräch mit Maggie

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1 Maggie: So, who has got your key?	You have got the key.	You has got the key. · You haven't got the key.

My family

Satzbau mit Bild · Lektion „have got“

Starter tippt nur die richtigen Bausteine an, Explorer hat einen falschen dazu. Auf Expert stehen die Wörter gemischt; angenommen wird nur die Langform – „I've got ...“ zählt als Fehlversuch. Der Punkt am Ende ist egal.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 I / have got / a mum and a dad	I have got a mum and a dad.	has got
2 my grandma / has got / glasses	My grandma has got glasses.	have got
3 we / have got / a new home	We have got a new home.	has got

Kapitel 2 • It Hasn't Got a Sofa! · [zum Kapitel](#)

Our empty flat

Lückentext · Lektion „haven't got“

Explorer zeigt den ersten Buchstaben und den Hinweis „(have got)“. Angenommen wird nur genau diese Form; Groß- und Kleinschreibung sind egal. Die Langform „have not got“ wird hier nicht angenommen.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 We ___ a sofa.	haven't got	haven't got · hasn't got
2 The kitchen ___ a fridge.	hasn't got	haven't got · hasn't got
3 I ___ a bed.	haven't got	haven't got · hasn't got
4 The bathroom ___ a shower.	hasn't got	haven't got · hasn't got
5 Mum and Dad ___ a bed.	haven't got	haven't got · hasn't got

A list for Mum

Satzbau mit Bild · Lektion „haven't got“

Auf Expert gilt auch die Langform: „We have not got a sofa.“ usw.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 we / haven't got / a sofa	We haven't got a sofa.	hasn't got
2 the kitchen / hasn't got / a fridge	The kitchen hasn't got a fridge.	haven't got
3 I / haven't got / a bed	I haven't got a bed.	hasn't got

Grandpa's home

Hörverstehen true / not true · alle Stufen gleich

Grandpa Whiskers spricht: „Welcome to our home! It's small, but it's nice. It has got a kitchen and a TV. We've got an old sofa and my armchair. We haven't got a bath – we wash in the kitchen sink!“ Transkript nur bei Starter und Explorer.

Satz	Lösung
1 The home has got a kitchen.	true
2 The home has got a TV.	true
3 The home has got a bath.	not true
4 They haven't got a sofa.	not true

Kapitel 3 · Have You Got a Cart? · zum Kapitel

Questions

Lückentext · Lektion „Have you got ...?“

Explorer: erster Buchstabe und „(have got)“ als Hinweis.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 ___ you got a cart, Mr Peck? – Yes, I have.	Have	Have · Has
2 ___ Maggie got bananas? – Yes, she has.	Has	Have · Has
3 Has Dot got a basket? – No, she ___.	hasn't	hasn't · haven't
4 Have Pip and Pop got a sofa? – Yes, they ___.	have	have · has
5 Have you got a fridge? – No, we ___.	haven't	haven't · hasn't

Markttag: fragen

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1 Mr Peck: What do I ask?	Have you got a cart?	Has you got a cart? · You have got a cart?
2 Dot: What do I ask?	Have you got Mr Peck's glasses?	Has you got Mr Peck's glasses? · You got Mr Peck's glasses?
3 Dot: Have you got a banana?	No, I haven't.	No, I hasn't. · No, I don't have.
4 Maggie: What do I ask?	Have you got bananas?	Has you got bananas? · Got you bananas?
5 Maggie: Have you got a basket?	Yes, I have.	Yes, I has. · Yes, I have got.

Markttag: tauschen und das Sofa holen

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Zwischen den Fragen die Gegenstände in dieser Reihenfolge benutzen: den Korb bei Maggie (dafür gibt es die Banane), die Banane bei Dot (Brille), die Brille bei Mr Peck (Wagen und Lampe), den Wagen am Sofa bei Pip und Pop.

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Mr Peck, nach der Brille: And have you got a lamp at home?	No, I haven't.	No, I hasn't. · No, I haven't got.
2	Pop, mit dem Sofa in der Wohnung: Have you got a TV?	No, we haven't.	No, we hasn't. · No, we haven't got.

Kapitel 4 · What Has It Got? · [zum Kapitel](#)

Questions about the animal

Satzbau · Lektion „What has it got?“

Das Fragezeichen ist beim Tippen nicht nötig.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	what / has / it / got	What has it got?	have
2	how many legs / has / it / got	How many legs has it got?	have
3	who / has got / our banana	Who has got our banana?	have got
4	which animal / has got / grey hair	Which animal has got grey hair?	have got

Zeugen befragen

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Mrs Hoot: What do I ask?	What has it got?	What it has got? · What have it got?
2	Pop mit dem Tierbuch: What do I ask?	How many legs has it got?	How many legs it has got? · How many legs have it got?

Buzz's photo

Satzbau mit Bild · Lektion „have got“

Auf Expert nur die Langform; „It's got ...“ zählt als Fehlversuch.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	it / has got / a big grey tail	It has got a big grey tail.	have got
2	it / has got / big black eyes	It has got big black eyes.	have got

Word Train – our clues

Satzbau mit Waggon · alle Stufen gleich

Die Waggonen in Lesereihenfolge an die Lok hängen. Fünf Züge:

Lösung

- 1 It · has got · four legs
- 2 It · has got · a big grey tail
- 3 It · has got · big black eyes
- 4 It · has got · grey hair
- 5 What · has · it · got · ?

Im fünften Zug ist das Fragezeichen ein eigener Waggon und hängt ganz hinten.

Guess the Animal!

Minispiel · Lektion „What has it got?“ · alle Stufen gleich

Neun Karten (Mrs Hoot, Mr Peck, Maggie, Dot, Buzz, Pip, Pop, Grandpa Whiskers, „a dormouse“), dreizehn Fragen. Die Antworten beziehen sich auf das gesuchte Tier, Karten, die nicht passen, werden blass. Am Ende die Karte „a dormouse“ antippen.

Frage	Antwort	es bleiben
Has it got a big tail?	Yes, it has.	nur der Siebenschläfer
Has it got big eyes?	Yes, it has.	Mrs Hoot, Siebenschläfer
Has it got a hat?	Yes, it has.	Maggie, Grandpa, Siebenschläfer
Has it got four legs?	Yes, it has.	Pip, Pop, Grandpa, Siebenschläfer
Has it got wings? / a beak?	No, it hasn't.	die Tiere ohne Flügel bzw. Schnabel
six legs, glasses, bow, bow tie, scarf, wheelchair, camera	No, it hasn't.	alle ohne dieses Merkmal

Kürzester Weg: „Has it got a big tail?“, dann die Karte antippen – zwei Klicks. Höchstens vier Klicks bringen „Animal Detective“.

Kapitel 5 · Give It to Me! · [zum Kapitel](#)

Gespräch mit Snooze

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Snooze: These pyjamas ...	Give them to me, please!	Give they to me, please! · Give them to I, please!
2	Snooze: And this red bow? (Mums Schleife)	I can give it to her.	I can give it to she. · I can give her to it.
3	Snooze: And this old cap? (Dads Kappe)	I can give it to him.	I can give it to he. · I can give him to it.

Give it to them!

Lückentext · Lektion „me, you, him ...“

Sechs Lücken. Explorer zeigt den ersten Buchstaben, einen Hinweis in Klammern gibt es hier nicht.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 The flute is Pip's. Give it to ____!	her	her · him · them
2 The skateboard is Pop's. Give it to ____!	him	him · her · us
3 The bananas are for Pip and Pop. Give ____ to them!	them	them · they · it
4 Snooze is our friend now. We like ____.	him	him · he · his
5 We need a bed for Snooze. Can you help ____?	us	us · we · our
6 Where is my key? I can't find ____.	it	it · them · her

Pip und Pop um Hilfe bitten

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1 Pop: What do I ask?	Can you help us?	Can you help we? · Can you help our?

Furnish the Flat

Minispiel · alle Stufen gleich

Pip und Pop fragen nach jedem Ding: „What's the right room for it?“ Den Raum antippen; nach dem zweiten Fehlgriff leuchtet der richtige Raum. Ohne Fehlgriff gibt es „Interior Designer“. Danach bestätigen sie: „Yes! Put it / them into the ...“

Ding	richtiger Raum
1 fridge	kitchen
2 beds	bedroom
3 big carpet	living room oder bedroom
4 shower	bathroom
5 kitchen table	kitchen
6 kitchen chairs	kitchen
7 books	bedroom oder living room
8 phone („on the wall next to the sofa“)	living room

My talk

Satzbau mit Bild · Wiederholung

Auf Expert gilt in Satz 3 auch „have not got“; Kurzformen wie „We've got ...“ zählen als Fehlversuch.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 we / have got / a flat / in the old oak tree	We have got a flat in the old oak tree.	has got
2 it / has got / a kitchen and a bathroom	It has got a kitchen and a bathroom.	have got
3 my parents / haven't got / a TV	My parents haven't got a TV.	hasn't got
4 this is Snooze. / we / like / him	This is Snooze. We like him.	he

Buzz's talk

Fehler verbessern · Wiederholung

Buzz sagt einen falschen Satz. Starter wählt das richtige Wort, Explorer schreibt es in die Lücke (erster Buchstabe vorgegeben), Expert hört den Satz und schreibt den verbesserten Satz. Bei Satz 4 und 5 nimmt das Spiel auf Expert nur den zweiten Teil an: „I love them“ und „Look at him“ – wer den ganzen Satz von Buzz abschreibt, bekommt einen Fehlversuch.

Buzz sagt	Lösung (Starter, Explorer)	Expert: angenommen
1 I has got a home in a flower.	have got	I have got a home in a flower. · I've got a home in a flower.
2 My flower haven't got a door.	hasn't got	My flower hasn't got a door. · My flower has not got a door.
3 Has you got a flower, too?	Have	Have you got a flower, too?
4 I love my friends. I love they!	them	I love them!
5 Snooze is my friend, too. Look at he!	him	Look at him!

Auswahl bei Starter: have got · has got · haven't got; hasn't got · haven't got · has got; Have · Has; them · they · their; him · he · his.

Fehlerquellen, die im Unterricht auffallen

- **You has got** – gleich die erste Auswahlfrage bei Maggie (Kapitel 1) prüft, ob *you* mit *have* steht.
- **'s = is oder has?** – die Lektion in Kapitel 1 warnt: Steht *got* dahinter, ist es *has*.
- **The kitchen haven't got** – Dinge und Räume sind *it*, also *hasn't got*; *Mum and Dad* dagegen *haven't got*.
- **Yes, I have got. / No, I hasn't.** – die Distraktoren am Markt (Kapitel 3) zielen genau auf diese Fehler: Die Kurzantwort steht ohne *got*.
- **What it has got?** – in der W-Frage steht *has* vor *it*; nur bei *Who has got ...?* bleibt die Wortstellung.
- **Give it to she / help we** – nach Verb und *to* steht die Objektform (Kapitel 5).
- **Kurzformen beim Schreiben** – im Satzbau auf Expert nimmt das Spiel nur die Langform an: *I have got ...* ist richtig, *I've got ...* zählt als Fehlversuch. Das sollten die Kinder vorher wissen.

Sticker-Album

Acht Krabbeltiere – wo sie sitzen und ab wann

Die Krabbeltiere sind echte heimische Arten und sehr klein in die Szenen gezeichnet. Antippen genügt: Buzz fotografiert, und der Sticker erscheint im Album mit Fundort, einem Satz mit *have got* und einem Kommentar von Buzz. Fotografierte Tiere verschwinden aus der Szene. Wer ein Kapitel aus der Kapitelwahl wiederholt, findet sie wieder; das Album bleibt.

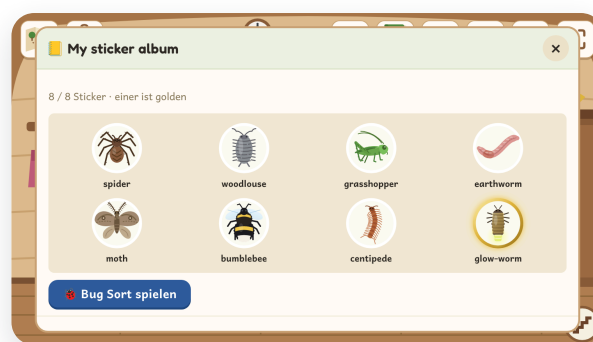
Das Album wächst über alle vier Spiele der Reihe. Der goldene Sticker ist besonders gut versteckt und zählt im Bug Sort doppelt. Sind alle acht Sticker gefunden, wird das Belohnungsspiel **Bug Sort** frei, im Album und am Computer: Sticker in die richtige Kiste tippen. In Spiel 2 wird nach Flügeln sortiert („It has got wings. / It hasn't got wings.“) und nach Beinen („It hasn't got legs.“, sechs, acht oder „lots of legs“). Es spielen alle Sticker der Reihe mit, die die Spielerin schon hat. Eine Runde dauert 60 Sekunden, bei Starter 90. Zehn Punkte bringen „Speedy Sorter“, eine Runde mit mindestens acht Stickern ohne Fehler den geheimen Aufnäher „Perfect Sort“ (beide im [Aufnäher-Kapitel](#)).

Die Sticker-Sätze sind Mini-Lesetexte: *It has got eight legs. It hasn't got wings.* Auch die Tiere aus Spiel 1 bekommen im Album von Spiel 2 einen neuen Satz mit *have got*.

Buzz



Spinne, Assel und Grashüpfer gibt es ab Kapitel 1, Regenwurm und Nachtfalter ab Kapitel 2, den Steinläufer ab Kapitel 3. Die Hummel sitzt nur am Markttag in Kapitel 3 im Blumeneimer – danach ist der Markt weg. Wer sie verpasst, spielt Kapitel 3 aus der Kapitelwahl noch einmal. Das goldene Glühwürmchen sitzt ab dem Ende von Kapitel 4 hinten im Kleiderschrank.



Das Album mit allen acht Stickern: das goldene Glühwürmchen unten rechts, darunter der Knopf für Bug Sort.



Szene aus dem Spiel: Der Dorfplatz mit Laden, Bushaltestelle und Restaurant.

Die Fundorte

Der rote Kreis markiert das Krabbeltier – Reihenfolge wie im Album



spider · Hauswinkelspinne

Flat upstairs · ab Kapitel 1

Oben im Bad, ganz rechts in der Ecke unter der Decke über der Badewanne.

"It's a spider. It has got eight legs. It hasn't got wings."



woodlouse · Assel

Flat downstairs · ab Kapitel 1

Unten im Wohnzimmer auf dem Boden, am Fuß der Leiter.

"It's a woodlouse. It has got fourteen legs! It hasn't got wings."

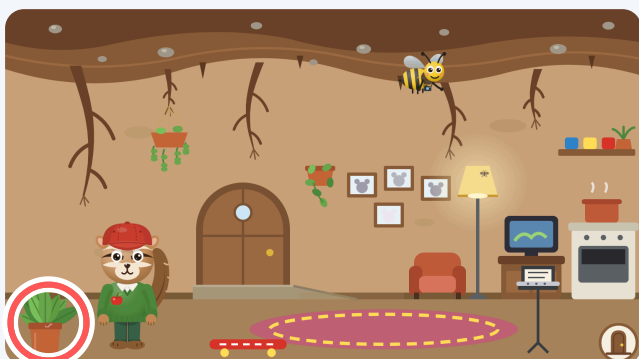


grasshopper · Grashüpfer

Village square · ab Kapitel 1

Im Gras am Weg zum Schulberg, rechts neben dem Laden.

"It's a grasshopper. It has got six legs and long back legs. It has got wings too."



earthworm · Regenwurm

Pip and Pop's home · ab Kapitel 2

Im großen Blumentopf vorn links. Pip und Pops Zuhause öffnet sich mit der Einladung.

"It's an earthworm. It hasn't got legs and it hasn't got eyes!"

Die Fundorte

Fortsetzung



moth · Nachtfalter

Pip and Pop's home · ab Kapitel 2

An der Stehlampe rechts, im Lichtschein unter dem Schirm.

"It's a moth. It has got big, soft wings. It hasn't got colourful wings."

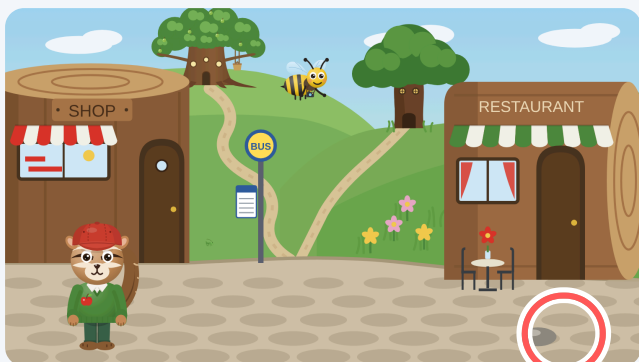


bumblebee · Hummel

Village square, market day · ab Kapitel 3

Im Blumeneimer vor Maggies Obststand – nur am Markttag, also nur in Kapitel 3 nach Mrs Hoots Lektion.

"It's a bumblebee. It has got a furry body and a white tail."



centipede · Steinläufer

Village square · ab Kapitel 3

Rechts vorn am Platzrand, direkt neben dem grauen Stein.

"It's a centipede. It has got lots of legs – thirty legs!"



glow-worm · Glühwürmchen ★ GOLD

Flat upstairs, wardrobe · ab Kapitel 5

Hinten im Kleiderschrank, rechts oben in der Ecke. Erst zu sehen, wenn der Schrank am Ende von Kapitel 4 offen ist.

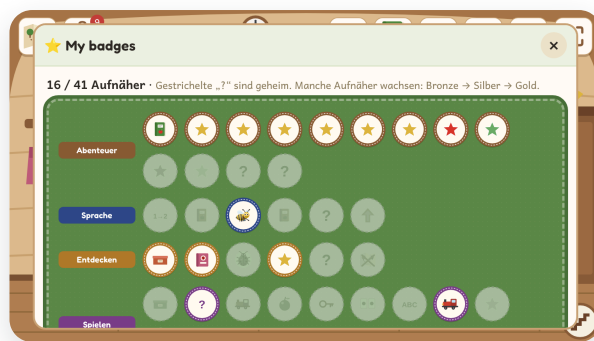
"It's a glow-worm. It hasn't got wings, but it has got a light!"

Aufnäher

41 gestickte Abzeichen auf der Schultasche – in fünf Gruppen

Aufnäher sind die Auszeichnungen des Spiels: runde, gestickte Abzeichen, angenäht auf der eigenen Schultasche. Jede Gruppe hat ihre Randfarbe. Geheime Aufnäher erscheinen im Spiel als gestrichelter Umriss mit Fragezeichen – nirgends steht, wofür es sie gibt. In den Tabellen steht es.

Zwei Aufnäher wachsen über die ganze Reihe von Bronze zu Silber zu Gold: Word Collector und Bug Hunter. Alle Aufnäher und Zähler sind spielübergreifend unter dem Spielernamen gespeichert, die Schultasche zeigt auch die Aufnäher der anderen Spiele, und die Urkunde am Spielende zeigt sie nach Gruppen. „Alle Daten löschen“ in einem Spiel lässt die Daten der Reihe stehen.



Die Schultasche mit den Aufnähern, nach Gruppen geordnet.

Buzz



Die Spalte „So bekommt man ihn“ verrät, was im Spiel nicht steht – vor allem bei den neun geheimen Aufnähern. Achtung: „ABC Star“ steht zwar in der Liste, aber Spiel 2 hat kein ABC-Spiel am Computer.

Abenteuer

13 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
 First Day Erster Schultag	Die Schulführung gemacht oder übersprungen.	Automatisch beim Start – egal ob die Schulführung gespielt oder übersprungen wird.
 New Neighbour Neu in der Nachbarschaft	Kapitel 1 geschafft: das neue Zuhause gefunden.	Kapitelende: abends oben auf die Matratze tippen.
 Empty Rooms Leere Zimmer	Kapitel 2 geschafft: ein Sofa für die Wohnung gefunden.	Kapitelende: nachts den klemmenden Schrank versuchen, dann auf die Matratze tippen.
 Market Day Markttag	Kapitel 3 geschafft: ein Sofa vom Markttag nach Hause gebracht.	Nach Mrs Hoots Besuch am Fenster der Wohnung.
 Night Visitor Nächtlicher Besuch	Kapitel 4 geschafft: das Tier im Kleiderschrank gefunden.	Wenn Snooze im Kleiderschrank gefunden ist.
 Flatmates Mitbewohner	Kapitel 5 geschafft: Snooze hat ein eigenes Zimmer, die Wohnung ist eingerichtet.	Nach Mums Anruf am neuen Telefon.
 Family Day Familiientag	Kapitel 6 geschafft: den Vortrag am Familiientag gehalten.	Nach der Einweihungsfeier in der Wohnung.
 Top of the Tree Ganz oben im Baum	Das ganze Spiel geschafft.	Am Spielende nach der Einweihungsfeier.

	Starter Badge Starter-Abzeichen	Mit „Starter“ durchgespielt.	Finale mit Stufe „Starter“ erreicht.
	Explorer Badge Explorer-Abzeichen	Mit „Explorer“ durchgespielt.	Finale mit Stufe „Explorer“ erreicht.
	Expert Badge Expert-Abzeichen	Mit „Expert“ durchgespielt.	Finale mit Stufe „Expert“ erreicht. Die Stufe zählt, die beim Finale eingestellt ist.
	No Mistakes Keine Fehler	geheim Vom Anfang bis zum Ende ohne Fehler.	Ein kompletter Durchgang von Kapitel 1 bis zum Abspann ohne einen Fehler in Übungen und Auswahlfragen. Nur für Durchgänge, die nicht über die Kapitelwahl begonnen haben.
	All by Myself Ganz allein	geheim Vom Anfang bis zum Ende ohne Tipps.	Ein kompletter Durchgang von Kapitel 1 bis zum Abspann ohne einen Tipp im Planer.

Sprache

6 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
	Plural Pro Mehrzahl-Profi	„One – Two“: alle acht Wörter beim ersten Versuch.
	Word Learner Wörter-Lerner/-in	Das Quiz „My words“ am Computer geschafft.
	Bee Teacher Bienen-Lehrer/-in	Buzz' Vortrag am Familientag verbessert.
	Word Collector Wörtersammler/-in	Wörter nachgeschlagen (Bronze 30, Silber 80, Gold 150 – über alle Spiele). Stufen: Bronze 30 · Silber 80 · Gold 150
	Blue Word Master Meister/-in der blauen Wörter	geheim Alle blauen Wörter im Spiel angetippt.
	Level Up! Eine Stufe höher!	Eine Übung auf „Expert“ umgestellt und gelöst.

Entdecken

6 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
 Unpacker Auspacker/-in	Alle Umzugskisten ausgepackt.	Automatisch in Kapitel 1, sobald die dritte Umzugskiste offen ist.
 Shutterbug Fotofan	Das erste Foto für das Album.	Das erste Krabbeltier antippen – Buzz fotografiert es.
 Bug Hunter Krabbeltier-Jäger/-in	Sticker gesammelt (Bronze 8, Silber 16, Gold 24 – über alle Spiele). Stufen: Bronze 8 · Silber 16 · Gold 24	Bronze bei 8 Stickern; Silber und Gold über die weiteren Spiele der Reihe. Wer Spiel 1 unter demselben Namen gespielt hat, hat schon Silber.
 Golden Ladybird Goldener Marienkäfer	geheim Alle goldenen Sticker dieses Spiels gefunden.	Das goldene Glühwürmchen im Kleiderschrank fotografieren (einziger goldener Sticker in Spiel 2).
 Curious Squirrel Neugieriges Eichhörnchen	geheim Alle Details an allen Orten angetippt.	Alle 61 Details an allen Orten antippen – mit Treppenhaus und Rückseite des Schulbaums. Die Schulführung zählt nicht mit. Die Liste steht unter „Curious Squirrel“ am Ende dieses Kapitels.
 No Map Needed Ohne Karte	Das ganze Spiel durchgespielt, ohne die Karte zum Reisen zu benutzen (nach der Einführung, ohne Kapitelwahl).	Nur über Türen, Treppe, Wegweiser, Schilder und Leiter reisen – die Karte darf angesehen, aber nicht zum Reisen benutzt werden (ab Kapitel 1, ohne Kapitelwahl). Die Wege stehen im Kapitel „Karte und Wege“.

Spielen

10 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
 Interior Designer Inneneinrichter/-in	„Furnish the Flat“ ohne Fehler geschafft.	Nur in Kapitel 5: „Furnish the Flat“ mit Pip und Pop ohne einen falschen Raum. Die Version am Computer vergibt ihn nicht – wer ihn verpasst hat, spielt Kapitel 5 aus der Kapitelwahl neu.
 Animal Detective Tierdetektiv/-in	„Guess the Animal!“ mit höchstens vier Fragen gelöst.	„Guess the Animal!“ mit höchstens vier Klicks; Fragen und angetippte Karten zählen, die richtige Karte mit. In Kapitel 4 reicht „Has it got a big tail?“ und dann die Karte „a dormouse“. Geht auch am Computer.
 Free Rider Freie Fahrt	Eine freie Word-Train-Runde am Computer geschafft.	Computerraum → Word Train (freie Runde, fünf Sätze aus zwanzig).
 Apple Saver Apfelretter/-in	Ein Hangman-Spiel gewonnen.	Computerraum → Hangman: einen Satz erraten, bevor acht Äpfel gefallen sind.
 I Have It! Ich hab's!	Eine „I have ... – Who has ...?“-Kette geschafft.	Computerraum → „I have ... – Who has ...?“: Kette von sechs Wortkarten bis zum Ende.

	Memory Master Memory-Meister/-in	Ein Memory-Spiel geschafft.	Computerraum → Memory: sechs Paare Wort und Bild.
	ABC Star ABC-Star	Im ABC-Spiel 10 Buchstaben in 30 Sekunden.	In Spiel 2 nicht erreichbar: Der Computerraum hat hier kein ABC-Spiel. Wer ihn in Spiel 1 verdient hat, sieht ihn dort.
	Train Driver Lokführer/-in	Den Word Train geschafft.	Kapitel 4: die Story-Runde des Word Train mit Dot im Computerraum (fünf Züge mit den Hinweisen).
	Speedy Sorter Schnelle/-r Sortierer/-in	Im Bug Sort 10 Punkte geschafft.	Bug Sort (nach allen 8 Stickern): mindestens 10 Punkte in einer Runde. Der goldene Sticker zählt doppelt.
	Perfect Sort Perfekt sortiert	geheim Eine Bug-Sort-Runde ohne Fehler.	Eine Bug-Sort-Runde mit mindestens 8 sortierten Stickern und ohne einen einzigen Fehler. Bei Starter dauert die Runde 90 statt 60 Sekunden.

Freundschaft

6 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
	Good Neighbour Gute Nachbarschaft	Die Tauschkette am Markttag ohne falschen Gegenstand.
	Sleepyhead Schlafmütze	geheim Snooze zehnmal im Schlaf gestört.
	Best Buddies Beste Freunde	Mit Hazel und mit Milo durchgespielt.
	A Little Help Ein bisschen Hilfe	Einen Tipp im Planer genutzt.
	Class Clown Klassenclown	geheim 5 lustige Kombinationen entdeckt (ein Gegenstand an der falschen Stelle).
	Bee-st Friends Beste Freunde (Wortspiel mit „bee“ = Biene)	geheim Buzz 20-mal angetippt.

So bekommt man ihn

Kapitel 3: von Mrs Hoots Lektion bis zum Sofa keinen Gegenstand an der falschen Stelle benutzen – auch das Familienfoto niemandem zeigen. Verpasst? Kapitel 3 aus der Kapitelwahl neu spielen.

Snooze zehnmal antippen, während er im Schuhkarton auf dem Regal schläft – ab Kapitel 5, wenn sein Bett steht, und im freien Spiel. Die Zahl wird über die Kapitel hinweg gezählt.

Zwei Durchgänge (zwei Profile oder Kapitelwahl): einmal Hazel, einmal Milo bis zum Abspann.

Im Planer einen freigeschalteten Tipp antippen (kostet einen Stern im Kapitel).

Fünf verschiedene „lustige Kombinationen“: einen Gegenstand aus der Schultasche an einer unpassenden Stelle benutzen, z. B. das Familienfoto bei jeder Figur, den Schlüssel bei Buzz („I haven't got a door. I've got a flower!“), den Schuhkarton bei Pop („Mice haven't got shoes!“), die Lampe bei Mrs Hoot. 36 solche Antworten gibt es.

Buzz 20-mal antippen (über das ganze Spiel verteilt, sie merkt es sich).

Curious Squirrel

Alle 61 Details für den geheimen Entdecker-Aufnäher

Auf jedes Detail antwortet die Spielfigur mit einem Satz – oft mit have got, ein guter Vorrat für „Describe the room“. Die Spielfigur selbst zählt nicht, Figuren und Wege auch nicht. Das Treppenhaus erreicht man über die Treppe in der Halle, die Rückseite des Schulbaums über das Schild „Pip & Pop“.

Classroom	Tafel mit Family-Day-Plakat, Fenster, Uhr, Schrank, Schultaschen	5
Entrance hall	Schwarzes Brett mit den Schulregeln, Information, Laterne, Pflanze, Klassenfotos, Flyer „Family Day“	6
Treppenhaus	Laterne, Bild, Pflanze	3
In front of the school	Schulbaum, Blumen, Laterne	3
Cafeteria	Speisekarte, Fenster, Regale, Pfannen, Theke	5
Computer room	Fenster, Drucker, Pflanze	3
Rückseite des Schulbaums	Fenster, Briefkasten, Blumen	3
Pip and Pop's home	Fernseher, Stehlampe, Herd, große Pflanze, Notenständer mit Flöte, Familienfotos, Skateboard, Wandpflanze, Hängepflanze	9
Village square	Laden, Bistrotisch, Restaurant, Stein, Bushaltestelle	5
Haustür der Eiche	Fenster mit Gardinen, Blume im Topf, Fußmatte	3
Flat downstairs	Fenster, Küche, Hängeschränk, Schlüsselhaken	4
Flat upstairs	Bett, Regal, Fenster, Badewanne, Spiegel, Waschbecken, Toilette	7
Assembly Place	Wegweiser, Teich, Stufen, Schulbaum, Baumstumpf	5

Buzz



Der Baumstumpf am Assembly Place lässt sich erst nach dem Family Day antippen – während der Vorträge ist er die Bühne. Im freien Spiel sind alle anderen Details erreichbar.



Szene aus dem Spiel: Die Eingangshalle mit Schwarzem Brett und Information.

Spiele am Computer

Ab Kapitel 2 im Computerraum – einen Bildschirm antippen



Die Spieleauswahl im Computerraum. Gesperrte Spiele werden später in der Geschichte frei.

Spiel	Was passiert	Aufnäher
Word Train	fünf zufällige Sätze aus zwanzig als Waggons ordnen	Free Rider
Hangman	einen kurzen Satz Buchstabe für Buchstabe erraten; statt eines Galgens fallen acht Äpfel	Apple Saver
I have ... – Who has ...?	eine Kette von sechs Wortkarten mit Bild, die Figuren sprechen	I Have It!
My words	Karteikarten und Quiz mit den selbst nachgeschlagenen Wörtern, ab acht Wörtern	Word Learner
Memory	sechs Paare aus Wort und Wortbild	Memory Master
Guess the Animal!	ab Kapitel 4: eine zufällige Figur mit Fragen „Has it got ...?“ finden	Animal Detective
One – Two	acht Wörter: die richtige Mehrzahl wählen (shelf → shelves, mouse → mice)	Plural Pro
Furnish the Flat	ab Kapitel 5: zehn Möbel in Küche, Wohnzimmer, Bad oder Schlafzimmer	–
Numbers	zehn Zahlen bis 100 hören und antippen, mit Fallen wie 13 und 30	–
Family Tree	Toms Familie: „It's my mum's brother.“ – Wer ist gemeint?	–
Colour the Fridge	ab Kapitel 5: Obst im Kühlschrank nach Ansage anmalen (next to, under, behind ...), auch am Kühlschrank in der Wohnung	–
Bug Sort	erst nach allen acht Stickern	Speedy Sorter, Perfect Sort

Für den Unterricht

Einsatz: Ein Kapitel passt in 15 bis 20 Minuten einer Stunde oder als Hausaufgabe nach der Einführung des Themas. Die Stufe lässt sich für jedes Kind einzeln setzen – Starter für Leseanfänger und am Smartphone, Expert für alle, die ganze Sätze schreiben sollen.

Nachweis: Die Kapitelwahl zeigt die Sterne je Kapitel, die Urkunde am Ende Stufe, Sticker und Aufnäher. Ein Spielstand

Sprechansätze: Der Vortrag „My talk“ aus Kapitel 6 ist eine Vorlage für eigene Vorträge über das eigene Zuhause. „Guess the Animal!“ funktioniert analog mit Figurenkarten, Grandpas Hörtext und die Sätze zu den Details der Orte eignen sich für „Describe the room“.

Spiel und Handbuch: Susanna Kunzmann, entwickelt mit KI-Unterstützung · digitallehrerin.de · Schriften

lässt sich als Datei sichern und zu Hause weiterspielen.

Fredoka und Andika (SIL Open Font License 1.1).

Wörterbuch

Alle 743 Wörter und Wendungen des Spiels, Englisch – Deutsch

Das Wörterbuch enthält jedes Wort, das im Spiel vorkommt – in Dialogen, Sprechblasen, Übungen, Sticker-Texten und bei den Details der Orte. Es ist dasselbe Wörterbuch, das sich im Spiel beim Antippen eines Wortes öffnet. Mit ★ sind die 108 blauen Lernwörter markiert, die das Spiel als „wichtig – lerne es!“ hervorhebt. Die Lautschrift gibt die britische Aussprache an; Wendungen aus mehreren Wörtern stehen ohne Lautschrift, wenn sie nicht wörtlich zusammengesetzt sind.

a *Artikel*
ein/eine

a bit *Wendung*
ein bisschen

a few *Wendung*
ein paar; wenige

a little *Wendung*
ein bisschen; wenig

a lot of *Wendung*
viel; viele

about /ə'baʊt/ *Präp.*
über

after /'ɑ:ftə/ *Präp.*
nach

again /əg'ɛn/ *Adv.*
wieder; noch einmal

air /'eə/ *Subst.*
Luft

album /'ælbəm/ *Subst.*
Album

all /'ɔ:l/ *Pron.*
alle; alles

alone /ə'ləʊn/ *Adj.*
allein

always /'ɔ:lweɪz/ *Adv.*
immer

am *Verb*
bin

an /'ən/ *Artikel*
ein/eine

and /'ænd/ *Konj.*
und

animal /'æniməl/ *Subst.*
Tier

animals /'æniməlz/ *Subst.*
Tiere

answer /'ɑ:nsə/ *Subst.*
Antwort

answers /'ɑ:nsəz/ *Subst.*
Antworten

ant /'ænt/ *Subst.*
Ameise

antennae /æ'ntɛni:/ *Subst.*
Fühler

apple /'æpəl/ *Subst.*
Apfel

are *Verb*
sind; bist; seid

aren't *Verb*
sind nicht

armchair ★ /'ɑ:mtʃeə/ *Subst.*
Sessel

art /'ɑ:t/ *Subst.*
Kunst

art room /'ɑ:t 'ru:m/ *Wendung*
Kunstraum

ask /'ɑ:sk/ *Verb*
fragen

asleep /ə'sli:p/ *Adj.*
schlafend (It's asleep: Es schläft.)

assembly /ə'sembli/ *Subst.*
Versammlung (der ganzen Schule)

assembly place /ə'sembli 'pleɪs/ *Subst.*
Versammlungsplatz

at /'æt/ *Präp.*
an; bei; um

at home /'æt 'həʊm/ *Wendung*
zu Hause

at night /'æt 'naɪt/ *Wendung*
nachts

at the top /'æt ðə 'tɒp/ *Wendung*
oben

attic /'ætrɪk/ *Subst.*
Dachboden

aunt ★ /'ɑ:nt/ *Subst.*
Tante

awake /ə'weɪk/ *Adj.*
wach

away /ə'weɪ/ *Adv.*
weg

back /'bæk/ *Adj.*
hinten; Hinter-

badges /'bædʒɪz/ *Subst.*
Abzeichen; Aufnäher

bag /'bæg/ *Subst.*
Tasche

banana ★ /bə'nɑ:nə/ *Subst.*
Banane

banana cake /bə'nɑ:nə 'keɪk/ *Subst.*
Bananenkuchen

basket /'bɑ:skɪt/ *Subst.*
Korb

bath ★ /'bɑ:θ/ *Subst.*
Badewanne

bathroom ★ /'bɑ:θru:m/ *Subst.*
Badezimmer

be /'bi:/ *Verb*
sein

beak /'bi:k/ *Subst.*
Schnabel

because ★ /bi'kɔ:z/ *Konj.*
weil (because of: wegen)

bed ★ /'bed/ *Subst.*
Bett

bedroom /'bedru:m/ *Subst.*
Schlafzimmer

beds /'bedz/ *Subst.*
Betten

bee /'bi:/ *Subst.*
Biene

beetle /'bi:təl/ *Subst.*
Käfer

behind /bɪ'haɪnd/ *Präp.*
hinter

big /'bɪg/ *Adj.*
groß

bird /'bɜ:d/ *Subst.*
Vogel

birthday card /'bɜ:θdeɪ 'kɑ:d/ *Wendung*
Geburtstagskarte

bit /'bɪt/ *Subst.*
bisschen

bite /'baɪt/ *Verb*
beißen; stechen

black /'blæk/ *Adj.*
schwarz

blue /'blu:/ *Adj.*
blau

board /'bɔ:d/ *Subst.*
Tafel

body /'bɒdi/ *Subst.*
Körper

book /'bʊk/ *Subst.*
Buch

books /'bʊks/ *Subst.*
Bücher

bow *Subst.*
Schleife

bow tie *Subst.*
Fliege

box /'bɒks/ *Subst.*
Kiste; Karton

boxes /'bɒksɪz/ *Subst.*
Kisten

branch /'brɑ:ntʃ/ *Subst.*
Ast

bridge /'brɪdʒ/ *Subst.*
Brücke

bright /'braɪt/ *Adj.*
hell

bring /'brɪŋ/ *Verb*
mitbringen; bringen

brother /'brʌðə/ *Subst.*
Bruder

brown /'braʊn/ *Adj.*
braun

bubble /'bʌbəl/ *Subst.*
Blase

bug /'bʌg/ *Subst.*
Krabbeltier; Käfer

bugs /'bʌgz/ *Subst.*
Krabbeltiere

bumblebee /'bʌmbə'bi:/ *Subst.*
Hummel

bus /'bʌs/ *Subst.*
Bus

bus stop /'bʌs 'stop/ *Subst.*
Bushaltestelle

busy ★ /'bɪzi/ *Adj.*
beschäftigt

but /'bʌt/ *Konj.*
aber

butterfly /'bʌtə'flaɪ/ *Subst.*
Schmetterling

buy ★ /'baɪ/ *Verb*
kaufen

bye /'baɪ/ *Ausruf*
tschüss

bzzz *Ausruf*
Bsss (Summen)

cafeteria /,kæfɪ'tiəriə/ *Subst.*
Cafeteria; Schulkantine

cake /'keɪk/ *Subst.*
Kuchen

call /'kɔ:l/ *Verb*
anrufen

called /'kɔ:ld/ *Verb*
heißt (be called: heißen)

camera /'kæmrə/ *Subst.*
Kamera

can /'kæn/ *Verb*
kann; können

can't *Verb*
kann nicht; können nicht

cap ★ /'kæp/ *Subst.*
Kappe; Mütze

card /'kɑ:d/ *Subst.*
Karte

carpet ★ *Subst.*
Teppich

carrot /'kærət/ *Subst.*
Karotte

carrots /'kærəts/ *Subst.*
Karotten

cart /'kɑ:t/ <i>Subst.</i> Wagen; Karren	crane flies /'kreɪn 'flaɪz/ <i>Wendung</i> Schnaken	earwig /'iəwɪɡ/ <i>Subst.</i> Ohrwurm	firebug <i>Subst.</i> Feuerwanze
caterpillar /'kætəpɪlə/ <i>Subst.</i> Raupe	crane fly /'kreɪn 'flaɪ/ <i>Wendung</i> Schnake	eat /'i:t/ <i>Verb</i> essen; fressen	firefly /'faɪəflaɪ/ <i>Subst.</i> Glühwürmchen
centipede /'sɛntɪpi:d/ <i>Subst.</i> Steinläufer; Hundertfüßer	cri-cri-cri <i>Ausruf</i> zirp-zirp (Geräusch der Grille)	eating /'i:tɪŋ/ <i>Verb</i> isst/frisst gerade (eat + -ing)	first /'fɜ:st/ <i>Zahlwort</i> erste/-r/-s
chair ★ /'tʃeə/ <i>Subst.</i> Stuhl	cricket /'krɪkɪt/ <i>Subst.</i> Grille	eight /'eɪt/ <i>Zahlwort</i> acht	fish /'fɪʃ/ <i>Subst.</i> Fisch
chairs /'tʃeəz/ <i>Subst.</i> Stühle	cupboard ★ /'kʌbəd/ <i>Subst.</i> Schränk	empty /'ɛmpti/ <i>Adj.</i> leer	five /'faɪv/ <i>Zahlwort</i> fünf
chapter /'tʃæptə/ <i>Subst.</i> Kapitel	curtains /'kɜ:tənz/ <i>Subst.</i> Gardinen; Vorhänge	end /'end/ <i>Subst.</i> Ende	flat ★ /'flæt/ <i>Subst.</i> Wohnung
chase ★ /'tʃeɪs/ <i>Verb</i> jagen; verfolgen	dad ★ /'dæd/ <i>Subst.</i> Papa	enjoy /ɛ'ndʒɔɪ/ <i>Verb</i> genießen (Enjoy ...!: Lass es dir schmecken!)	flatmate /'flætmeɪt/ <i>Subst.</i> Mitbewohner/-in
class /'klɑ:s/ <i>Subst.</i> Klasse	dark /'dɑ:k/ <i>Adj.</i> dunkel; die Dunkelheit	entrance hall <i>Wendung</i> Eingangshalle	floor /'flɔ:/ <i>Subst.</i> Fußboden
classes /'klɑ:sɪz/ <i>Subst.</i> Klassen	daughter ★ /'dɔ:tə/ <i>Subst.</i> Tochter	evening <i>Subst.</i> Abend	flower <i>Subst.</i> Blume
classroom /'klɑ:sru:m/ <i>Subst.</i> Klassenzimmer	day /'deɪ/ <i>Subst.</i> Tag	every /'ɛvri/ <i>Fragewort</i> jede, jeder, jedes	flute ★ /'flu:t/ <i>Subst.</i> Flöte
click /'klɪk/ <i>Ausruf</i> klick	dear /'diə/ <i>Ausruf</i> (Oh dear: Oje!)	every day /'ɛvri 'deɪ/ <i>Wendung</i> jeden Tag	fly /'flaɪ/ <i>Verb</i> fliegen
clock /'klɒk/ <i>Subst.</i> Uhr (an der Wand)	describe /dɪ'skraɪb/ <i>Verb</i> beschreiben	everybody /'ɛvri,bɒdi/ <i>Pron.</i> alle	flyer /'flaɪə/ <i>Subst.</i> Flyer; Zettel
close <i>Verb</i> schließen	desk ★ /'desk/ <i>Subst.</i> Schreibtisch; Pult	everyone ★ /'ɛvri,wɒn/ <i>Pron.</i> alle; jeder	flyers /'flaɪəz/ <i>Subst.</i> Flieger
closed /'kləʊzd/ <i>Adj.</i> geschlossen	ding-dong <i>Ausruf</i> ding-dong (Klingel)	everything /'ɛvri,θɪŋ/ <i>Pron.</i> alles	flying /'flaɪɪŋ/ <i>Verb</i> fliegt gerade (fly + -ing)
clue /'klu:/ <i>Subst.</i> Hinweis	dinner ★ /'dɪnə/ <i>Subst.</i> Abendessen	exciting /ɛ'ksaɪtɪŋ/ <i>Adj.</i> spannend	follow /'fɒləʊ/ <i>Verb</i> folgen
clues /'klu:z/ <i>Subst.</i> Hinweise	divorced ★ /dɪ'vɔ:st/ <i>Adj.</i> geschieden	exercise book /'eksə,səɪz 'bʊk/ <i>Wendung</i> Heft	food /'fu:d/ <i>Subst.</i> Essen
colour /'kʌlə/ <i>Subst.</i> Farbe; anmalen	do <i>Verb</i> tun; machen	eye /'aɪ/ <i>Subst.</i> Auge	foot /'fʊt/ <i>Subst.</i> Fuß
colourful /'kʌləfəl/ <i>Adj.</i> bunt	doesn't <i>Verb</i> (does not) – nicht (he/she/it)	eyes /'aɪz/ <i>Subst.</i> Augen	footprints /'fʊtprɪnts/ <i>Subst.</i> Fußspuren
come /'kʌm/ <i>Verb</i> kommen	don't <i>Verb</i> nicht (do not)	face ★ /'feɪs/ <i>Subst.</i> Gesicht	for /'fɔ:/ <i>Präp.</i> für
computer /kə'mpjʊ:tə/ <i>Subst.</i> Computer	done /'dʌn/ <i>Adj.</i> gemacht; fertig	families /'fæmɪlɪz/ <i>Subst.</i> Familien	form /'fɔ:m/ <i>Subst.</i> Form (z. B. am, is, are)
computer room /kə'mpjʊ:tə 'ru:m/ <i>Subst.</i> Computerraum	door /'dɔ:/ <i>Subst.</i> Tür	family /'fæmɪli/ <i>Subst.</i> Familie	fountain /'faʊntɪn/ <i>Subst.</i> Brunnen
computers /kə'mpjʊ:təz/ <i>Subst.</i> Computer (Mehrzahl)	doormat /'dɔ:mæt/ <i>Subst.</i> Fußmatte	family day /'fæmɪli 'deɪ/ <i>Subst.</i> Familientag	four /'fɔ:/ <i>Zahlwort</i> vier
cook /'kʊk/ <i>Subst.</i> Koch; Köchin	dormice /'dɔ:mɪs/ <i>Subst.</i> Siebenschläfer (Mehrzahl)	fantasy ★ /'fɑ:ntəsi/ <i>Adj.</i> Fantasy (Fantasie-)	fourteen /fɔ:'ti:n/ <i>Zahlwort</i> vierzehn
cooker ★ /'kʊkə/ <i>Subst.</i> Herd	dormouse /'dɔ:maʊs/ <i>Subst.</i> Siebenschläfer	far /'fɑ:/ <i>Adv.</i> weit	free /'fri:/ <i>Adj.</i> frei
cooking ★ /'kʊkɪŋ/ <i>Subst.</i> Kochen	down /'daʊn/ <i>Adv.</i> hinunter; unten	fast /'fɑ:st/ <i>Adj.</i> schnell	free play /'fri:'pleɪ/ <i>Wendung</i> freies Spielen
cool /'ku:l/ <i>Adj.</i> cool; toll	downstairs <i>Adv.</i> unten; nach unten	faster /'fɑ:stə/ <i>Adj.</i> schneller	fresh /'freʃ/ <i>Adj.</i> frisch
corner /'kɔ:nə/ <i>Subst.</i> Ecke	dragonfly /'dræɡə,nflaɪ/ <i>Subst.</i> Libelle	favourite /'feɪvrɪt/ <i>Adj.</i> Lieblings-	fridge ★ /'frɪdʒ/ <i>Subst.</i> Kühlschrank
correct /kə'rekt/ <i>Verb</i> verbessern; richtig	drinking /'drɪŋkɪŋ/ <i>Verb</i> trinkt gerade (drink + -ing)	feet /'fi:t/ <i>Subst.</i> Füße	friend /'frɛnd/ <i>Subst.</i> Freund/-in
count /'kaʊnt/ <i>Verb</i> zählen	ear /'iə/ <i>Subst.</i> Ohr	find /'faɪnd/ <i>Verb</i> finden	friendly /'frɛndli/ <i>Adj.</i> freundlich
cousin ★ /'kʌzən/ <i>Subst.</i> Cousin; Cousine	ears /'iəz/ <i>Subst.</i> Ohren	finish ★ <i>Verb</i> beenden	friends /'frɛndz/ <i>Subst.</i> Freunde/Freundinnen
	earthworm /'ɜ:θwɜ:m/ <i>Subst.</i> Regenwurm		from /'frɒm/ <i>Präp.</i> von; aus

fruit ★ /'fru:t/ <i>Subst.</i> Obst
full /'fʊl/ <i>Adj.</i> voll
fun /'fʌn/ <i>Subst.</i> Spaß
funny /'fʌni/ <i>Adj.</i> lustig
furnish /'fɜ:nɪʃ/ <i>Verb</i> einrichten
furniture /'fɜ:nɪtʃə/ <i>Subst.</i> Möbel
furniture van /'fɜ:nɪtʃə 'væn/ <i>Subst.</i> Möbelwagen
furry /'fɜ:ri/ <i>Adj.</i> pelzig; fedrig
game /g'eɪm/ <i>Subst.</i> Spiel
games /g'eɪmz/ <i>Subst.</i> Spiele
garden ★ /g'ɑ:dən/ <i>Subst.</i> Garten
gardens /g'ɑ:dənz/ <i>Subst.</i> Gärten
german /'dʒɜ:mən/ <i>Subst.</i> Deutsch (Sprache)
get ★ /g'et/ <i>Verb</i> bekommen
getting /g'etɪŋ/ <i>Verb</i> (it is getting late: es wird spät)
give /g'ɪv/ <i>Verb</i> geben
glasses ★ /g'la:sɪz/ <i>Subst.</i> Brille
glow-worm <i>Subst.</i> Glühwürmchen
go /g'əʊ/ <i>Verb</i> gehen
go home /g'əʊ 'həʊm/ <i>Wendung</i> nach Hause gehen
go to bed /g'əʊ 'tu: 'bed/ <i>Wendung</i> ins Bett gehen
gold /g'əʊld/ <i>Adj.</i> golden; Gold
golden /g'əʊldən/ <i>Adj.</i> golden
good /g'ʊd/ <i>Adj.</i> gut
good luck /g'ʊd 'lʌk/ <i>Wendung</i> viel Glück
good morning /g'ʊd 'mɔ:ɪŋ/ <i>Wendung</i> guten Morgen
goodbye /gʊd'baɪ/ <i>Ausruf</i> auf Wiedersehen; tschüss
got /g'ɒt/ <i>Verb</i> (have got: haben)
grandma ★ /g'rændmɑ:/ <i>Subst.</i> Oma
grandpa ★ /g'rændpɑ:/ <i>Subst.</i> Opa

grandparents ★ /g 'rændpeərənts/ <i>Subst.</i> Großeltern
grass /g'rɑ:s/ <i>Subst.</i> Gras
grasshopper /g'rɑ:ʃɒpə/ <i>Subst.</i> Grashüpfer
great /g'reɪt/ <i>Adj.</i> toll
great fun /g'reɪt 'fʌn/ <i>Wendung</i> total lustig
green /g'ri:n/ <i>Adj.</i> grün
grey /g'reɪ/ <i>Adj.</i> grau
ground /g'raʊnd/ <i>Subst.</i> Erde; Boden
guess /g'es/ <i>Verb</i> raten
guitar ★ /gi'tɑ:/ <i>Subst.</i> Gitarre
ha /'hɑ:/ <i>Ausruf</i> ha (Lachen)
hair /'heə/ <i>Subst.</i> Haar; Haare
hall /'hɔ:l/ <i>Subst.</i> Halle; Flur
happy /'hæpi/ <i>Adj.</i> froh; glücklich
hard ★ /'hɑ:d/ <i>Adv.</i> fest; hart; schwer
harvestman /'hɑ:vɪstmən/ <i>Subst.</i> Weberknecht
harvestmen <i>Subst.</i> Weberknechte
has /'hæz/ <i>Verb</i> hat (he/she/it-Form von have)
hasn't <i>Verb</i> hat nicht (has not)
have <i>Verb</i> haben
have fun <i>Wendung</i> viel Spaß
have some <i>Wendung</i> nimm etwas
haven't <i>Verb</i> haben nicht (have not)
he <i>Pron.</i> er
he's <i>Verb</i> er ist
head teacher /'hed 'ti:tʃə/ <i>Wendung</i> Schulleiter/-in
healthy ★ /'helθi/ <i>Adj.</i> gesund
hello /hə'ləʊ/ <i>Ausruf</i> hallo
help /'help/ <i>Verb</i> helfen; Hilfe
her ★ /'hɜ:/ <i>Possessivbegl.</i> ihr/ihre

here /'hiə/ <i>Adv.</i> hier
hi /'haɪ/ <i>Ausruf</i> hallo
hide ★ /'haɪd/ <i>Verb</i> sich verstecken
high /'haɪ/ <i>Adj.</i> hoch
hill /'hɪl/ <i>Subst.</i> Hügel
him ★ /'hɪm/ <i>Pron.</i> ihn; ihm
his /'hɪz/ <i>Possessivbegl.</i> sein/seine
hmm /'həm/ <i>Ausruf</i> hm
hobby /'hɒbi/ <i>Subst.</i> Hobby
hollow /'hɒləʊ/ <i>Adj.</i> hohl
home ★ /'həʊm/ <i>Subst.</i> Zuhause
home sweet home /'həʊm 'swɪt 'həʊm/ <i>Wendung</i> trautes Heim, Glück allein
homes /'həʊmz/ <i>Subst.</i> Zuhause (Mehrzahl)
homework /'həʊmwɜ:k/ <i>Subst.</i> Hausaufgaben
honey /'hʌni/ <i>Subst.</i> Honig
hook /'hʊk/ <i>Subst.</i> Haken
hornet /'hɔ:nɪt/ <i>Subst.</i> Hornisse
house <i>Subst.</i> Haus
hoverfly <i>Subst.</i> Schwebfliege
how /'haʊ/ <i>Fragewort</i> wie
how many /'haʊ 'meni/ <i>Fragewort</i> wie viele
hummingbird hawk-moth <i>Wendung</i> Taubenschwänzchen
hungry /'hʌŋɡri/ <i>Adj.</i> hungrig
I /'aɪ/ <i>Pron.</i> ich
i'm <i>Verb</i> ich bin
i've <i>Verb</i> ich habe (I have)
idea /aɪ'diə/ <i>Subst.</i> Idee
important /ɪ'mpɔ:tənt/ <i>Adj.</i> wichtig
in /'ɪn/ <i>Präp.</i> in
in front of /'ɪn 'frʌnt 'ɒv/ <i>Präp.</i> vor (Ort)

in the evening <i>Wendung</i> abends; am Abend
information /,ɪnfə'meɪʃən/ <i>Subst.</i> Information
information desk /,ɪnfə'meɪʃən 'desk/ <i>Wendung</i> Information (Schalter)
insect /'ɪnsɛkt/ <i>Subst.</i> Insekt
insects /'ɪnsɛkts/ <i>Subst.</i> Insekten
into ★ /'ɪntə/ <i>Präp.</i> in ... hinein
is /'ɪz/ <i>Verb</i> ist
isn't <i>Verb</i> ist nicht
it ★ /'ɪt/ <i>Pron.</i> es
it's <i>Verb</i> es ist
italian ★ <i>Adj.</i> italienisch
its /'ɪts/ <i>Possessivbegl.</i> sein/seine (von Dingen/Tieren)
jaws /'dʒɔ:z/ <i>Subst.</i> Zangen; Kiefer
job ★ <i>Subst.</i> Arbeit; Beruf
jobs /'dʒɒbz/ <i>Subst.</i> Aufträge (Mehrzahl von job)
jump /'dʒʌmp/ <i>Verb</i> springen
keep /'ki:p/ <i>Verb</i> behalten
key /'ki:/ <i>Subst.</i> Schlüssel
kitchen ★ /'kɪtʃən/ <i>Subst.</i> Küche
kitchen table /'kɪtʃən 'teɪbəl/ <i>Subst.</i> Küchentisch
know ★ /'nəʊ/ <i>Verb</i> wissen; kennen
lace /'leɪs/ <i>Subst.</i> Spitze (feiner Stoff mit Löchern)
lacewing /'leɪsu:ɪŋ/ <i>Subst.</i> Florfliege
ladder /'lædə/ <i>Subst.</i> Leiter
ladybird /'leɪdɪ,bɜ:d/ <i>Subst.</i> Marienkäfer
lamp ★ /'læmp/ <i>Subst.</i> Lampe
lantern /'la:ntən/ <i>Subst.</i> Laterne
last /'la:st/ <i>Adj.</i> letzte/-r/-s (last night: letzte Nacht)
last night /'la:st 'naɪt/ <i>Wendung</i> letzte Nacht; gestern Abend
late /'leɪt/ <i>Adj.</i> spät

later /'leɪtə/ <i>Adv.</i> später	loves /'lʌvz/ <i>Verb</i> liebt (he/she/it-Form von love)	name /'neɪm/ <i>Subst.</i> Name	office ★ /'ɒfɪs/ <i>Subst.</i> Büro
learn ★ /'lɜ:n/ <i>Verb</i> lernen	luck /'lʌk/ <i>Subst.</i> Glück (Good luck!: Viel Glück!)	near /'niə/ <i>Präp.</i> nahe; in der Nähe von	often /'ɒfən/ <i>Adv.</i> oft
leave /'li:v/ <i>Verb</i> verlassen	lucky /'lʌki/ <i>Adj.</i> glücklich (Glück haben)	need /'ni:d/ <i>Verb</i> brauchen	oh /'əʊ/ <i>Ausruf</i> oh
leaves /'li:vz/ <i>Subst.</i> Blätter	make ★ /'meɪk/ <i>Verb</i> machen; bauen	nervous /'nɜ:vəs/ <i>Adj.</i> nervös	ok <i>Adj.</i> in Ordnung (OK)
leg /'leg/ <i>Subst.</i> Bein	many /'meni/ <i>Fragewort</i> viele	never /'nevə/ <i>Adv.</i> nie	old /'əʊld/ <i>Adj.</i> alt
legs /'legz/ <i>Subst.</i> Beine	map /'mæp/ <i>Subst.</i> Karte; Plan	new /'nju:/ <i>Adj.</i> neu	on /'ɒn/ <i>Präp.</i> auf
lemon /'lemən/ <i>Subst.</i> Zitrone	market ★ /'mɑ:kɪt/ <i>Subst.</i> Markt	news /'nju:z/ <i>Subst.</i> Neuigkeiten	one /'wʌn/ <i>Zahlwort</i> eins; eine(r)
lemons /'lemənz/ <i>Subst.</i> Zitronen	mattress /'mætrəs/ <i>Subst.</i> Matratze	next /'nekst/ <i>Adj.</i> nächste/-r/-s	only ★ /'əʊnli/ <i>Adv.</i> nur
let /'let/ <i>Verb</i> lassen (let me see: lass mal sehen)	maybe /'meɪbi:/ <i>Adv.</i> vielleicht	next to /'nekst 'tu:/ <i>Präp.</i> neben	open /'əʊpən/ <i>Verb</i> öffnen
let's <i>Wendung</i> lass uns ...	me ★ /'mi:/ <i>Pron.</i> mich; mir	nice <i>Adj.</i> nett; schön	opening /'əʊpənɪŋ/ <i>Verb</i> öffnet gerade (open + -ing)
letterbox /'letə,bɒks/ <i>Subst.</i> Briefkasten (britisch)	meadow /'medəʊ/ <i>Subst.</i> Wiese	night /'naɪt/ <i>Subst.</i> Nacht	or /'ɔ:/ <i>Konj.</i> oder
library /'laɪbrəri/ <i>Subst.</i> Bibliothek	mean /'mi:n/ <i>Verb</i> meinen	nine /'naɪn/ <i>Zahlwort</i> neun	order /'ɔ:də/ <i>Subst.</i> Reihenfolge
light /'laɪt/ <i>Subst.</i> Licht	meet ★ /'mi:t/ <i>Verb</i> kennenlernen; treffen	no <i>Ausruf</i> nein	other /'lðə/ <i>Adj.</i> andere
light bulb /'laɪt 'bʌlb/ <i>Wendung</i> Glühbirne	message /'mesɪdʒ/ <i>Subst.</i> Nachricht	nobody /'nəʊbɒdi/ <i>Pron.</i> niemand	our /'aʊə/ <i>Possessivbegl.</i> unser/unsere
like ★ /'laɪk/ <i>Verb</i> mögen	mice /'maɪs/ <i>Subst.</i> Mäuse (Mehrzahl von mouse)	nose /'nəʊz/ <i>Subst.</i> Nase	out /'aʊt/ <i>Adv.</i> hinaus; draußen
list /'lɪst/ <i>Subst.</i> Liste	miss ★ /'mɪs/ <i>Verb</i> vermissen	not /'nɒt/ <i>Adv.</i> nicht	outside ★ <i>Adv.</i> draußen
listen /'lɪsən/ <i>Verb</i> zuhören	mistake /'mɪ'steɪk/ <i>Subst.</i> Fehler	nothing /'nʌθɪŋ/ <i>Pron.</i> nichts	owl /'aʊl/ <i>Subst.</i> Eule
little ★ /'lɪtəl/ <i>Adj.</i> klein	mistakes /'mɪ'steɪks/ <i>Subst.</i> Fehler	noticeboard /'nəʊtɪsbɔ:d/ <i>Subst.</i> Schwarzes Brett	own ★ /'əʊn/ <i>Adj.</i> eigene/-r/-s
live <i>Verb</i> wohnen; leben	more /'mɔ:/ <i>Adv.</i> mehr	now ★ /'nəʊ/ <i>Adv.</i> jetzt	p /'pi:/ <i>Abk.</i> P = place (Ort)
lives <i>Verb</i> lebt (he/she/it-Form von live)	morning /'mɔ:nɪŋ/ <i>Subst.</i> Morgen	number <i>Subst.</i> Zahl; Nummer	page /'peɪdʒ/ <i>Subst.</i> Seite
living room /'lɪvɪŋ 'ru:m/ <i>Subst.</i> Wohnzimmer	moth <i>Subst.</i> Nachtfalter; Motte	numbers /'nʌmbəz/ <i>Subst.</i> Zahlen	pages /'peɪdʒɪz/ <i>Subst.</i> Seiten
locked /'lɒkt/ <i>Adj.</i> abgeschlossen	mouse <i>Subst.</i> Maus	nut /'nʌt/ <i>Subst.</i> Nuss	paint ★ /'peɪnt/ <i>Verb</i> malen
long /'lɒŋ/ <i>Adj.</i> lang	mouth ★ <i>Subst.</i> Mund	nuts /'nʌts/ <i>Subst.</i> Nüsse	pans /'pænz/ <i>Subst.</i> Pfannen
look /'lʊk/ <i>Verb</i> schauen; Look! = Schau!	mr <i>Anrede</i> Herr (Anrede)	o /'əʊ/ <i>Abk.</i> O = object (Objekt)	paper /'peɪpə/ <i>Subst.</i> Papier
look at /'lʊk 'æt/ <i>Wendung</i> anschauen	mrs <i>Anrede</i> Frau (Anrede)	o'clock /ə'klɒk/ <i>Adv.</i> Uhr (bei Uhrzeiten: nine o'clock = neun Uhr)	parents ★ /'peərənts/ <i>Subst.</i> Eltern
look for /'lʊk 'fɔ:/ <i>Wendung</i> suchen	mum ★ /'mʌm/ <i>Subst.</i> Mama	oak /'əʊk/ <i>Subst.</i> Eiche	part ★ /'pɑ:t/ <i>Subst.</i> Teil
lose ★ /'lu:z/ <i>Verb</i> verlieren	music ★ /'mju:zɪk/ <i>Subst.</i> Musik	object <i>Subst.</i> Objekt (was?)	party /'pɑ:ti/ <i>Subst.</i> Party; Feier
lot /'lɒt/ <i>Subst.</i> eine Menge (a lot of: viele)	my /'maɪ/ <i>Possessivbegl.</i> mein/meine	of /'ɒv/ <i>Präp.</i> von	passes /'pɑ:sɪz/ <i>Verb</i> vergeht
lots of /'lɒts 'ɒv/ <i>Wendung</i> viele; eine Menge	my favourite /'maɪ 'feɪvərɪt/ <i>Wendung</i> mein Lieblings-...	of course /'ɒv 'kɔ:s/ <i>Wendung</i> natürlich	peacock butterflies /'pi:kɒk 'bʌtə ,flaɪz/ <i>Wendung</i> Tagpfauenaugen
love ★ /'lʌv/ <i>Verb</i> lieben	mystery /'mɪstəri/ <i>Subst.</i> Rätsel; Geheimnis	off /'ɒf/ <i>Adv.</i> aus	peacock butterfly /'pi:kɒk 'bʌtə ,flaɪ/ <i>Wendung</i> Tagpfauenauge

pear /'peə/ <i>Subst.</i> Birne	question /'kwɛstʃən/ <i>Subst.</i> Frage	say /'seɪ/ <i>Verb</i> sagen	sign /'sain/ <i>Subst.</i> Schild; Wegweiser
pears <i>Subst.</i> Birnen	questions /'kwɛstʃənz/ <i>Subst.</i> Fragen	say hello /'seɪ hə'ləʊ/ <i>Wendung</i> Hallo sagen	silly /'sɪli/ <i>Adj.</i> albern
people /'pi:pəl/ <i>Subst.</i> Leute; Menschen	quiet /'kwaɪət/ <i>Adj.</i> ruhig; leise	says /'sez/ <i>Verb</i> sagt (says hello: lässt grüßen)	silverfish /'sɪlvəfɪʃ/ <i>Subst.</i> Silberfischchen
person /'pɜ:sən/ <i>Subst.</i> Person	rain /'reɪn/ <i>Subst.</i> Regen	says hello /'sez hə'ləʊ/ <i>Wendung</i> lässt grüßen	sing /'sɪŋ/ <i>Verb</i> singen
phone /'fəʊn/ <i>Subst.</i> Telefon	read <i>Verb</i> lesen	scare /'skeə/ <i>Verb</i> erschrecken; verscheuchen	sink ★ /'sɪŋk/ <i>Subst.</i> Spüle; Waschbecken
photo /'fəʊtəʊ/ <i>Subst.</i> Foto	ready /'redi/ <i>Adj.</i> fertig; bereit	scared /'skeəd/ <i>Adj.</i> ängstlich	sister /'sɪstə/ <i>Subst.</i> Schwester
photos /'fəʊtəʊz/ <i>Subst.</i> Fotos	real <i>Adj.</i> echt	scarf /'skɑ:f/ <i>Subst.</i> Schal	sit /'sɪt/ <i>Verb</i> sitzen
picture /'pɪktʃə/ <i>Subst.</i> Bild	really ★ /'riəli/ <i>Adv.</i> wirklich	scene ★ /'si:n/ <i>Subst.</i> Szene	sitting /'sɪtɪŋ/ <i>Verb</i> sitzt gerade (sit + -ing)
pink /'pɪŋk/ <i>Adj.</i> rosa	recording /rɪ'kɔ:dɪŋ/ <i>Adj.</i> Aufnahme-	school /'sku:l/ <i>Subst.</i> Schule	six /'sɪks/ <i>Zahlwort</i> sechs
pizza /'pi:tsə/ <i>Subst.</i> Pizza	recording studio /rɪ'kɔ:dɪŋ 'stju:di,əʊ/ <i>Wendung</i> Tonstudio	schoolbag /'sku:lbæg/ <i>Subst.</i> Schultasche	skateboard /'skeɪtbɔ:d/ <i>Subst.</i> Skateboard
place /'pleɪs/ <i>Subst.</i> Ort (wo?)	red /'rɛd/ <i>Adj.</i> rot	see /'si:/ <i>Verb</i> sehen	skateboarding ★ /'skeɪtbɔ:dɪŋ/ <i>Subst.</i> Skateboardfahren
places /'pleɪsɪz/ <i>Subst.</i> Orte	restaurant ★ /'rɛstrɒnt/ <i>Subst.</i> Restaurant	see you /'si: 'ju:/ <i>Wendung</i> bis bald	sleep /'sli:p/ <i>Verb</i> schlafen
planner /'plænə/ <i>Subst.</i> Planer (Hausaufgabenheft mit Stundenplan)	right /'raɪt/ <i>Adj.</i> richtig	see you tomorrow /'si: 'ju: tə 'mɒrəʊ/ <i>Wendung</i> bis morgen	sleeping /'sli:pɪŋ/ <i>Verb</i> schläft gerade (sleep + -ing)
plant /'plænt/ <i>Subst.</i> Pflanze	ring /'rɪŋ/ <i>Verb</i> klingeln (Ring, ring!)	sell ★ /'sel/ <i>Verb</i> verkaufen	sleeps /'sli:ps/ <i>Verb</i> schläft (he/she/it-Form von sleep)
play /'pleɪ/ <i>Verb</i> spielen	ringing /'rɪŋɪŋ/ <i>Verb</i> klingelt (is ringing)	sentence /'sentəns/ <i>Subst.</i> Satz	slow /'sləʊ/ <i>Adj.</i> langsam
please /'pli:z/ <i>Ausruf</i> bitte	room /'ru:m/ <i>Subst.</i> Raum; Zimmer	she /'ʃi:/ <i>Pron.</i> sie	slug /'slʌg/ <i>Subst.</i> Nacktschnecke
polite /pə'laɪt/ <i>Adj.</i> höflich	rooms /'ru:mz/ <i>Subst.</i> Räume; Zimmer	she's <i>Verb</i> sie ist	small /'smɔ:l/ <i>Adj.</i> klein
pond /'pɒnd/ <i>Subst.</i> Teich	roots /'ru:ts/ <i>Subst.</i> Wurzeln	shelf ★ /'ʃelf/ <i>Subst.</i> Regal; Regalbrett	smile /'smaɪl/ <i>Verb</i> lächeln
pond skater /'pɒnd 'skeɪtə/ <i>Wendung</i> Wasserläufer	rope /'rəʊp/ <i>Subst.</i> Seil	shell /'ʃɛl/ <i>Subst.</i> Schneckenhaus; Schale	snail /'sneɪl/ <i>Subst.</i> Schnecke
poster /'pəʊstə/ <i>Subst.</i> Plakat	rope bridge /'rəʊp 'brɪdʒ/ <i>Wendung</i> Hängebrücke	shelves ★ /'ʃelvz/ <i>Subst.</i> Regale	so /'səʊ/ <i>Adv.</i> also; so
pot /'pɒt/ <i>Subst.</i> Topf	rose chafer <i>Wendung</i> Rosenkäfer	shh /,ɛ,seɪ'tʃeɪtʃ/ <i>Ausruf</i> psst!	sofa ★ /'səʊfə/ <i>Subst.</i> Sofa
potato /pə'teɪtəʊ/ <i>Subst.</i> Kartoffel	roses /'rəʊzɪz/ <i>Subst.</i> Rosen	shine /'ʃaɪn/ <i>Verb</i> leuchten; scheinen	soft /'sɒft/ <i>Adj.</i> weich
potatoes /pə'teɪtəʊz/ <i>Subst.</i> Kartoffeln	round /'raʊnd/ <i>Adj.</i> rund	shines /'ʃaɪnz/ <i>Verb</i> leuchtet (he/she/it-Form von shine)	some /'sʌm/ <i>Fragewort</i> etwas; einige
printer /'prɪntə/ <i>Subst.</i> Drucker	rule /'ru:l/ <i>Subst.</i> Regel	shoe ★ /'ʃu:/ <i>Subst.</i> Schuh	somebody /'sʌmbɒdi/ <i>Pron.</i> jemand
project <i>Subst.</i> Projekt	rules /'ru:lz/ <i>Subst.</i> Regeln	shoe box /'ʃu: 'bɒks/ <i>Wendung</i> Schuhkarton	something ★ /'sʌmtɪŋ/ <i>Pron.</i> etwas
pull /'pʊl/ <i>Verb</i> ziehen	runs /'rʌnz/ <i>Verb</i> rennt; läuft (he/she/it-Form von run)	shoes /'ʃu:z/ <i>Subst.</i> Schuhe	sometimes /'sʌmtaɪmz/ <i>Adv.</i> manchmal
purple /'pɜ:pəl/ <i>Adj.</i> lila	s /'ɛs/ <i>Abk.</i> S = subject (Subjekt)	shop ★ /'ʃɒp/ <i>Subst.</i> Laden	son ★ /'sʌn/ <i>Subst.</i> Sohn
purple emperor /'pɜ:pəl 'ɛmpərə/ <i>Wendung</i> Großer Schillerfalter	salad ★ /'sæləd/ <i>Subst.</i> Salat	short /'ʃɔ:t/ <i>Adj.</i> kurz	sorry /'sɒri/ <i>Ausruf</i> Entschuldigung
put ★ <i>Verb</i> legen; stellen; setzen	same /'seɪm/ <i>Adj.</i> gleich (at the same time: gleichzeitig)	show /'ʃəʊ/ <i>Verb</i> zeigen	speaking /'spi:kɪŋ/ <i>Verb</i> (... speaking: hier spricht ...)
pyjamas /pə'dʒɑ:məz/ <i>Subst.</i> Schlafanzug		shower ★ <i>Subst.</i> Dusche	speech bubble /'spi:tʃ 'bʌbləl/ <i>Subst.</i> Sprechblase

spider /'spaɪdə/ <i>Subst.</i> Spinne
spring /'sprɪŋ/ <i>Subst.</i> Frühling
stag beetle /'stæg 'bi:təl/ <i>Wendung</i> Hirschkäfer
stage /'steɪdʒ/ <i>Subst.</i> Bühne
stairs /'steəz/ <i>Subst.</i> Treppe; Treppenhaus
stall /'stɔ:l/ <i>Subst.</i> Stand (Marktstand)
stand /'stænd/ <i>Subst.</i> Stand (Marktstand)
stands /'stændz/ <i>Verb</i> steht (he/she/it-Form von stand)
start ★ /'stɑ:t/ <i>Verb</i> anfangen; beginnen
step /'step/ <i>Subst.</i> Stufe
steps /'steps/ <i>Subst.</i> Stufen
sticker /'stɪkə/ <i>Subst.</i> Sticker; Aufkleber
stickers /'stɪkəz/ <i>Subst.</i> Sticker
still ★ /'stɪl/ <i>Adj.</i> still; ruhig
sting /'stɪŋ/ <i>Verb</i> stechen
stings /'stɪŋz/ <i>Verb</i> sticht (he/she/it-Form von sting)
stone /'stəʊn/ <i>Subst.</i> Stein
stones /'stəʊnz/ <i>Subst.</i> Steine
stop ★ /'stop/ <i>Verb</i> anhalten; aufhören (Stop!:: Halt!)
stuck /'stʌk/ <i>Adj.</i> festgeklemt
student /'stju:dənt/ <i>Subst.</i> Schüler/-in
students /'stju:dənts/ <i>Subst.</i> Schüler/-innen
studio /'stju:di,əʊ/ <i>Subst.</i> Studio
stump /'stʌmp/ <i>Subst.</i> Baumstumpf
subject <i>Subst.</i> Subjekt (wer?)
sun /'sʌn/ <i>Subst.</i> Sonne
sweet /'swi:t/ <i>Adj.</i> süß; lieb (Home sweet home: trautes Heim)
swim /'swɪm/ <i>Verb</i> schwimmen
swims /'swɪmz/ <i>Verb</i> schwimmt (he/she/it-Form von swim)
t /'ti:/ <i>Abk.</i> T = time (Zeit)

table ★ /'teɪbəl/ <i>Subst.</i> Tisch
tail ★ /'teɪl/ <i>Subst.</i> Schwanz
take /'teɪk/ <i>Verb</i> nehmen
take a photo <i>Wendung</i> ein Foto machen
take photos /'teɪk 'fəʊtəʊz/ <i>Wendung</i> Fotos machen
talk /'tɔ:k/ <i>Verb</i> sprechen
talk to /'tɔ:k 'tu:/ <i>Wendung</i> sprechen mit
talks /'tɔ:ks/ <i>Subst.</i> Vorträge
tap /'tæp/ <i>Verb</i> tippen
teacher /'ti:tʃə/ <i>Subst.</i> Lehrer/-in
tell ★ /'tɛl/ <i>Verb</i> erzählen; sagen
thank /'θæŋk/ <i>Verb</i> danken
thank you /'θæŋk 'ju:/ <i>Wendung</i> danke
that /'ðæt/ <i>Pron.</i> das; jene/-r/-s
that's <i>Verb</i> das ist
the /ðə/ <i>Artikel</i> der/die/das
the end /ðə 'end/ <i>Wendung</i> das Ende
the same /ðə 'seɪm/ <i>Wendung</i> gleich; dasselbe
their /'ðeə/ <i>Possessivbegl.</i> ihr/ihre (Mehrzahl)
them ★ /'ðeɪm/ <i>Pron.</i> sie; ihnen (Mehrzahl)
then /'ðen/ <i>Adv.</i> dann
there /'ðeə/ <i>Adv.</i> dort
these ★ /'ði:z/ <i>Pron.</i> diese (hier)
they /'ðeɪ/ <i>Pron.</i> sie (Mehrzahl)
they're <i>Verb</i> sie sind
they've <i>Verb</i> sie haben (they have)
thing /'θɪŋ/ <i>Subst.</i> Ding; Sache
things /'θɪŋz/ <i>Subst.</i> Sachen; Dinge
thirty /'θɜ:ti/ <i>Zahlwort</i> dreißig
this /'ðɪs/ <i>Pron.</i> dies; diese/-r/-s

this week /'ðɪs 'wi:k/ <i>Wendung</i> diese Woche
those /'ðəʊz/ <i>Pron.</i> diese (dort)
three /'θri:/ <i>Zahlwort</i> drei
throw ★ /'θrəʊ/ <i>Verb</i> werfen
throw away /'θrəʊ ə'wei/ <i>Wendung</i> wegwerfen
tie /'taɪ/ <i>Subst.</i> Krawatte (bow tie: Fliege)
time /'taɪm/ <i>Subst.</i> Zeit
timetable /'taɪmteɪbəl/ <i>Subst.</i> Stundenplan
tiny /'taɪni/ <i>Adj.</i> winzig
tip /'tɪp/ <i>Subst.</i> Tipp
tips /'tɪps/ <i>Subst.</i> Tipps (Mehrzahl von tip)
tired /'taɪəd/ <i>Adj.</i> müde
to /'tu:/ <i>Präp.</i> zu; nach
today /tə'deɪ/ <i>Adv.</i> heute
toilet ★ /'tɔɪlət/ <i>Subst.</i> Toilette
tomato /tə'mɑ:təʊ/ <i>Subst.</i> Tomate
tomato soup /tə'mɑ:təʊ 'su:p/ <i>Subst.</i> Tomatensuppe
tomorrow /tə'mɒrəʊ/ <i>Adv.</i> morgen
too /'tu:/ <i>Adv.</i> auch
top /'tɒp/ <i>Subst.</i> Spitze; oben
top shelf /'tɒp 'ʃelf/ <i>Subst.</i> oberes Regalbrett
touch /'tʌtʃ/ <i>Verb</i> berühren, anfassen
town /'taʊn/ <i>Subst.</i> Stadt
train /'treɪn/ <i>Subst.</i> Zug
tree /'tri:/ <i>Subst.</i> Baum
tree stump /'tri: 'stʌmp/ <i>Subst.</i> Baumstumpf
treetop /'tri:tɒp/ <i>Subst.</i> Baumkrone; Treetop
true /'tru:/ <i>Adj.</i> richtig; wahr
turn /'tɜ:n/ <i>Subst.</i> (my turn: ich bin dran)
tv ★ <i>Subst.</i> Fernseher (TV)

two /'tu:/ <i>Zahlwort</i> zwei
uncle ★ /'ʌŋkəl/ <i>Subst.</i> Onkel
up /'ʌp/ <i>Adv.</i> hoch; hinauf
up the hill /'ʌp ðə 'hɪl/ <i>Wendung</i> oben am Hügel
upstairs <i>Adv.</i> oben; die Treppe hinauf
us ★ /'ʌs/ <i>Pron.</i> uns
use <i>Verb</i> benutzen
usually /'ju:ʒu:əli/ <i>Adv.</i> meistens, normalerweise
v /'vi:/ <i>Abk.</i> V = verb (Verb)
van /'væn/ <i>Subst.</i> Lieferwagen
ve <i>Verb</i> (Kurzform von have)
verb /'vɜ:b/ <i>Subst.</i> Verb
very ★ /'veri/ <i>Adv.</i> sehr
village /'vɪlɪdʒ/ <i>Subst.</i> Dorf
visit /'vɪzɪt/ <i>Verb</i> besuchen
visiting /'vɪzɪtɪŋ/ <i>Verb</i> besucht gerade (visit + -ing)
wagons /'wæɡənz/ <i>Subst.</i> Waggons
wait ★ /'weɪt/ <i>Verb</i> warten
waiting /'weɪtɪŋ/ <i>Verb</i> wartet gerade (wait + -ing)
wake up /'weɪk 'ʌp/ <i>Wendung</i> aufwachen; aufwecken
walk ★ /'wɔ:k/ <i>Verb</i> gehen; laufen
walking /'wɔ:kɪŋ/ <i>Verb</i> läuft gerade (walk + -ing)
wall /'wɔ:l/ <i>Subst.</i> Wand
want /'wɒnt/ <i>Verb</i> wollen
wardrobe ★ /'wɔ:drəʊb/ <i>Subst.</i> Kleiderschrank
wash /'wɒʃ/ <i>Verb</i> waschen
washbasin ★ /'wɒʃbeɪsən/ <i>Subst.</i> Waschbecken
wasp /'wɒsp/ <i>Subst.</i> Wespe
water /'wɔ:tə/ <i>Subst.</i> Wasser
water beetle /'wɔ:tə 'bi:təl/ <i>Wendung</i> Gelbrandkäfer; Wasserkäfer

we /'wi:/ <i>Pron.</i> wir
we're <i>Verb</i> wir sind
we've <i>Verb</i> wir haben (we have)
web /'wɛb/ <i>Subst.</i> Netz (der Spinne)
week /'wi:k/ <i>Subst.</i> Woche
welcome /'welkəm/ <i>Ausruf</i> willkommen
welcome to /'welkəm 'tu:/ <i>Wendung</i> willkommen in
well /'wɛl/ <i>Adv.</i> gut
well done /'wɛl 'dʌn/ <i>Wendung</i> gut gemacht
what /'wɒt/ <i>Fragewort</i> was

what colour /'wɒt 'kʌlə/ <i>Fragewort</i> welche Farbe
what's <i>Verb</i> was ist
wheelchair ★ /'wi:ltʃeə/ <i>Subst.</i> Rollstuhl
when /'wɛn/ <i>Konj.</i> wenn; wann
where /'weə/ <i>Fragewort</i> wo
which /'wɪtʃ/ <i>Fragewort</i> welche/-r/-s
white /'waɪt/ <i>Adj.</i> weiß
who /'hu:/ <i>Fragewort</i> wer
window /'wɪndəʊ/ <i>Subst.</i> Fenster
wing /'wɪŋ/ <i>Subst.</i> Flügel

wings /'wɪŋz/ <i>Subst.</i> Flügel (Mehrzahl)
with /'wɪð/ <i>Präp.</i> mit
without /wɪ'ðaʊt/ <i>Präp.</i> ohne
woodlouse /'wʊdləʊs/ <i>Subst.</i> Assel
woodpecker /'wʊdpɛkə/ <i>Subst.</i> Specht
word /'wɜ:d/ <i>Subst.</i> Wort
words /'wɜ:dz/ <i>Subst.</i> Wörter
work ★ /'wɜ:k/ <i>Subst.</i> Arbeit; arbeiten
worry /'wʌri/ <i>Verb</i> sich Sorgen machen (don't worry: keine Sorge)
wow /'waʊ/ <i>Ausruf</i> wow

write /'raɪt/ <i>Verb</i> schreiben
x /'ɛks/ <i>Abk.</i> X (Kreuz zum Schließen)
yellow /'jɛləʊ/ <i>Adj.</i> gelb
yes /'jɛs/ <i>Ausruf</i> ja
yet /'jɛt/ <i>Adv.</i> noch; schon
you ★ /'ju:/ <i>Pron.</i> du; ihr; Sie
you're <i>Verb</i> du bist; ihr seid
you've <i>Verb</i> du hast; ihr habt (you have)
your /'jɔ:/ <i>Possessivbegl.</i> dein/deine; euer/eure
zzz <i>Ausruf</i> (Schnarchen)

Notizen

Für eigene Beobachtungen aus dem Unterricht

Über dieses Heft

Lizenz, Urheberschaft und Bildnachweise

Treetop School · Spiel 2

Diese Handreichung gehört zum Englisch-Lernspiel Home Sweet Home (Version 1.5) für Klasse 5, Niveau A1. Die Reihe „Treetop School“ besteht aus vier Spielen, die im Browser laufen und sich auf **digitallehrerin.de** finden. Das Heft ist ein Nachschlagewerk für Lehrkräfte: Es erklärt den Ablauf, enthält alle Lösungen und zeigt, wo Sticker und Aufnäher zu finden sind.

Über mich

Ich bin **Susanna Kunzmann**, Lehrerin für Informatik und Englisch an einem Gymnasium, und entwickle digitale Lernspiele und Materialien für den Unterricht. Idee, Konzept und Didaktik von Spiel und Heft stammen von mir. Umgesetzt habe ich beides gemeinsam mit einer KI (Claude von Anthropic): Sie hat beim Programmieren, Zeichnen und Formulieren geholfen, ich habe geplant, geprüft und entschieden.

Lizenz

Spiel, Figuren, Grafiken und dieses Heft: © 2026 Susanna Kunzmann, **CC BY-SA 4.0**. Sie dürfen das Material im Unterricht einsetzen, kopieren, weitergeben und verändern, auch für eigene Arbeitsblätter. Bitte nennen Sie dabei meinen Namen und die Quelle, geben Sie Änderungen an und veröffentlichen Sie Bearbeitungen unter derselben Lizenz.

Bildnachweise

Szenen, Figuren, Gegenstände, Sticker und Aufnäher	eigene Vektorgrafiken (SVG), gemeinsam mit der KI gezeichnet · Susanna Kunzmann, CC BY-SA 4.0
Bildschirmfotos im Heft	Aufnahmen aus dem Spiel · Susanna Kunzmann, CC BY-SA 4.0
Buzz und die Tiere der Treetop School	eigene Figuren · Susanna Kunzmann, CC BY-SA 4.0
Schriften	Andika (SIL International), Fredoka (Milena Brandão) und Inter (Rasmus Andersson) · SIL Open Font License 1.1
Lautschrift im Wörterbuch	britische Aussprache nach dem frei lizenzierten Aussprachewörterbuch ipa-dict
Musik, Geräusche und Stimme im Spiel	im Browser erzeugt bzw. von der Sprachausgabe des Geräts · keine Audiodateien
Alle übrigen Grafiken und Symbole	eigene Darstellungen

Datenschutz

Das Spiel lädt keine externen Dateien, zeigt keine Werbung und nutzt keine Tracker. Spielstände bleiben im Browser des jeweiligen Geräts.

Rückmeldungen

Fehler gefunden oder eine Idee für die nächste Auflage? Schreiben Sie mir an **info@digitallehrerin.de**. Ich freue mich über jede Rückmeldung aus dem Unterricht.