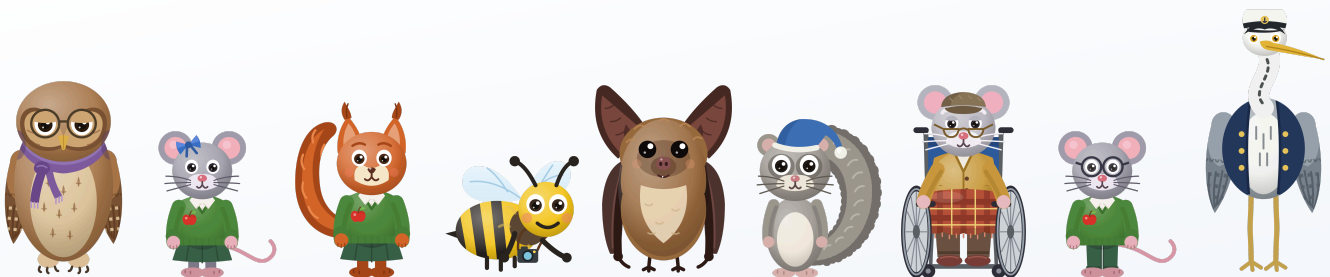


On Air!

Ein Englisch-Abenteuer in der Treetop School



Jeden Nachmittag um halb vier sendet Hazels Klasse live bei Treetop Radio. Doch nachts meldet sich im Radio eine fremde Stimme: „Hello, night owls! This is Echo.“

Handreichung für Lehrkräfte

Komplettlösung · Lösungen aller Aufgaben auf drei Stufen · Fundorte der acht Sticker · alle 32 Aufnäher, auch die geheimen
Englisch Klasse 5 · Niveau A1 · digitallehrerin.de

Willkommen

Was dieses Handbuch ist – und was das Spiel

On Air! ist das dritte Point-and-Click-Adventure der Reihe „Treetop School“ für Englisch in Klasse 5, Niveau A1. Es behandelt das *simple present* in Aussage, Verneinung, Frage mit Kurzantwort und W-Frage, dazu Uhrzeiten, Wochentage, Häufigkeitswörter und die Reihenfolge Ort vor Zeit. Rahmen und Menüs sind deutsch, Geschichte und Aufgaben englisch – britisch, in kurzen Sätzen, und alles wird vorgelesen.

Sieben Kapitel von je 10 bis 15 Minuten erzählen eine Woche von Montag bis Sonntag: Hazel oder Milo macht mit der Klasse eine Radiosendung für die ganze Schule, befragt Maggie, Mrs Hoot und Grandpa Whiskers, findet heraus, wer nachts im Radio spricht, und rettet am Sonntag am Fluss die Sunset Show.

Dieses Heft gehört in die Lehrerhand. Es enthält einen **Walkthrough** durch alle sieben 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 1,5 bis 2 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 1.3, Oktober 2026

Inhalt

So lernt man im Spiel	2	Bedienung	3
Die Figuren	4	Gegenstände	5
Karte und Wege	6	Walkthrough	7
Kapitel 1 · Good Morning, Treetop!	8	Kapitel 2 · Maggie Gets Up at Five	9
Kapitel 3 · Always, Usually, Never	10	Kapitel 4 · In the Studio at Half Past Three	11
Kapitel 5 · Echo Doesn't Drink Blood!	12	Kapitel 6 · Does the Bus Go to the River?	13
Kapitel 7 · The Sunset Show	14	Lösungsschlüssel für alle Stufen	15
Sticker-Album und Fundorte	23	Aufnäher: alle 32, auch die geheimen	26
Spiele am Computer · Für den Unterricht	31	Wörterbuch Englisch – Deutsch	33
Notizen	42	Über dieses Heft: Lizenz und Bildnachweise	43

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 21 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

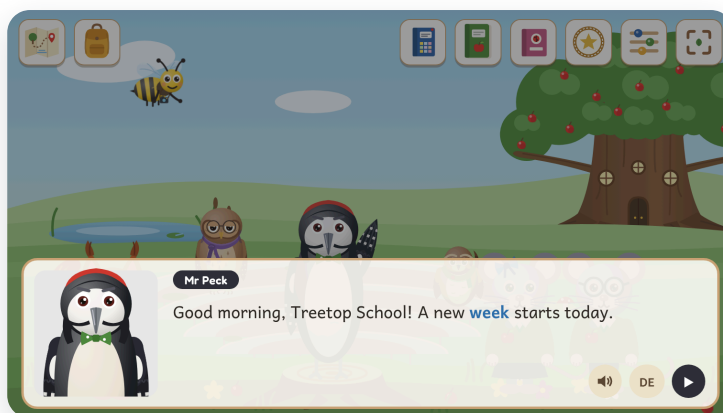
schwer

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 das Reiseziel; ein gelber Ring zeigt das Ziel, die rote Nadel den Standort. Morgens vor dem Frühstück und abends bleibt die Karte gesperrt.



Schultasche

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



Planer

Der Wochenplaner von Montag bis Sonntag: die Aufträge des Tages mit Häkchen. 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.



Aufnäher

Die eigene Schultasche mit 32 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

Das Radioteam, die Familie – und eine Stimme aus der Nacht



Hazel

Eichhörnchen

Spielfigur. Frühstückt mit Mum und Dad, stellt abends den Wecker und ist die Reporterin von Treetop Radio. Die Wohnung liegt in der alten Eiche.



Milo

Streifenhörnchen

Zweite Spielfigur zur Wahl, rote Kappe. Die Geschichte ist dieselbe; beide Figuren bringen „Best Buddies“.



Buzz

Biene

Begleiterin mit Kamera für das Sticker-Album. Schläft um neun Uhr abends ein und macht im Radio absichtlich Fehler, die Hazel verbessern soll.



Mrs Hoot

Waldkauz

Klassenlehrerin, erklärt jede Grammatik im Erklärvideo. Liest mittags in der Bibliothek und trinkt um vier Uhr Tee.



Mr Peck

Buntspecht

Schulleiter. Begrüßt die Woche am Assembly Place, gibt das Mikrofon und öffnet den Computerraum. Am Ende sagt er: „Treetop Radio stays!“



Maggie

Elster

Köchin der Cafeteria. Steht um fünf Uhr auf, kocht mit Gewürzen und verkauft am Sonntag Apfelkuchen am Radiostand.



Pip

Maus

Mitschülerin, Zwilling von Pop, spielt Flöte. Startet im Studio jeden Nachmittag die Sendung.



Pop

Maus

Mitschüler, Zwilling von Pip. Brille, Skateboard, Mischpult – und Besitzer des Aufnahmegeräts.



Dot

junger Zaunkönig

Mitschülerin, malt Bilder. Hat den Schatten am Sportplatz gesehen und meldet sich als Hörerin in der Sendung.



Snooze

Siebenschläfer

Wohnt im Schuhkarton auf dem Regal oben in der Wohnung. Schläft fast immer – und wird am Ende gerettet.



Grandpa Whiskers

Maus

Großvater von Pip und Pop, sitzt im Rollstuhl, liest jeden Morgen Zeitung und fährt samstags mit dem Bus.



Echo

junge Fledermaus

Eine Stimme im Radio, bis Kapitel 5. Schläft am Tag kopfüber, steht abends um acht auf – und trinkt kein Blut.



Captain Hector

Graureiher

Fährkapitän am Fluss. Verkauft die Karten für das Boot „Heron“ und fährt die Sunset Show.



Frau Turdus

Amsel

Mrs Hoots Freundin aus Deutschland. Erklärt in den Videos auf Deutsch, Mrs Hoot auf Englisch.

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

Der Wochenplaner: die Aufträge des Tages mit Häkchen und bis zu drei Tipps (der Knopf leuchtet).



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.



**microphone ·
Mikrofon**
Kap. 1

Von Mr Peck am Assembly Place. Im Studio aus der Schultasche nehmen und den Mikrofonständer antippen.



alarm clock · Wecker
Kap. 1, 3

Kapitel 1: Am Abend antippen und im Uhrenspiel auf sieben Uhr stellen. Kapitel 3: oben im Regal nehmen, dann aus der Schultasche nehmen und Snooze antippen.



**recorder ·
Aufnahmegerät**
Kap. 2, 6

Von Pop nach der Übung in Kapitel 2. Bei jedem Interview neu aus der Schultasche nehmen und die Person antippen: Maggie, Mrs Hoot, Grandpa Whiskers; in Kapitel 6 Grandpa und Maggie im Dorf.



poster · Plakat
Kap. 4

Das Programm für das Sommerfest. In der Halle aus der Schultasche nehmen und das Schwarze Brett antippen.



letter · Brief
Kap. 4

Die Einladung an Echo. Am Sportplatz aus der Schultasche nehmen und das Astloch antippen.



torch · Taschenlampe
Kap. 5

Von Dad beim Frühstück. Abends am Sportplatz aus der Schultasche nehmen und den dunklen Ast antippen.



money · Geld
Kap. 6

Fünf Münzen von Mum. Am Fluss aus der Schultasche nehmen und Captain Hector antippen.



tickets · Fahrkarten
Kap. 6, 7

Von Captain Hector für das Geld. In Kapitel 7 aus der Schultasche nehmen und Captain Hector antippen.



**live microphone ·
Live-Mikrofon**
Kap. 7

Am Radiostand antippen. Bei Captain Hector und bei Maggie jeweils aus der Schultasche nehmen und die Person antippen.



**lifebuoy ·
Rettungsring**
Kap. 7

Am Pfosten auf dem Steg antippen. Aus der Schultasche nehmen und das treibende Boot antippen.

Buzz

Gegenstände an der falschen Stelle sind kein Fehler und kosten keinen Stern. 42 solche Kombinationen haben eine eigene lustige Antwort – Mikrofon und Wecker kennen je fünf. Fünf verschiedene davon bringen den geheimen Aufnäher „Class Clown“. Probiert zum Beispiel den Wecker bei Mrs Hoot, den Brief bei Maggie oder das Geld bei Snooze. Der Rettungsring bei Captain Hector ist ebenfalls dabei.

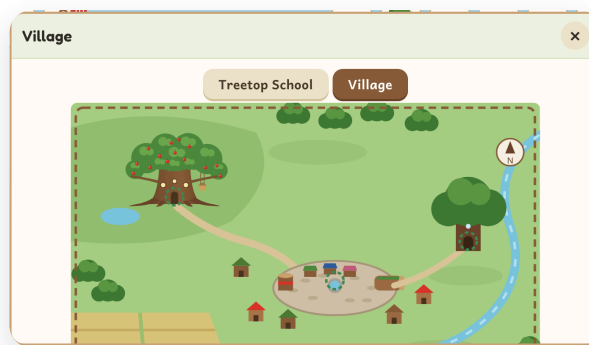


Karte und Wege

Zwei Kartenseiten: der Schulbaum und das Dorf – dazu der Fluss und Echos Höhle

Zwei Kartenseiten

Die Karte zeigt oben zwei Reiter. „Treetop School“ ist der Schulbaum im Schnitt: im Stamm Klassenzimmer, Bibliothek, Cafeteria und Eingangshalle, darüber der Computerraum, rechts auf dem Ast das Tonstudio „Treetop Radio“ und ganz oben in der Krone der Sportplatz. Am Fuß des Hügels liegt der Assembly Place, davor die Fläche vor der Schule mit dem Wegweiser „Village“. Der Kunstraum auf dem linken Ast ist nicht zu betreten. „Village“ zeigt das Dorf: den Dorfplatz mit Laden und Restaurant, auf dem Hügel die alte Eiche mit der eigenen Wohnung; der Schulbaum links führt vor die Schule. Der Fluss und Echos Höhle stehen nicht auf der Karte, man erreicht sie über Wegweiser und Astloch.



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

Wann welcher Ort öffnet

Kapitel 1: Assembly Place, vor der Schule, Eingangshalle, Cafeteria und Bibliothek; das Klassenzimmer nach Mr Pecks Begrüßung, das Tonstudio nach der Lektion und abends die Wohnung. Kapitel 2: Dorfplatz und Haustür der Eiche sowie, mit der Einladung, die Rückseite des Schulbaums mit Pip und Pops Zuhause. Kapitel 4: der Computerraum, sobald das Plakat hängt, und nach der Sendung der Sportplatz. Kapitel 5: Echos Höhle am Abend. Kapitel 6: der Fluss. Morgens bleiben Karte und Haustür gesperrt, bis die Morgenroutine und das Frühstück geschafft sind, abends ab neun Uhr bleiben sie es.

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, Bibliothek, Cafeteria	je eine Tür mit Symbol
Treppenhaus	Tonstudio, Computerraum	Tür am rechten Rand; Treppe nach oben (Computerraum ab Kapitel 4)
jeder Schulraum	Treppenhaus	Schild unten rechts im Raum
vor der Schule	Sportplatz	Korbaufzug (ab Kapitel 4); zurück die Seilwinde
vor der Schule	Assembly Place	Wegweiser „Assembly Place“; zurück der Baum
vor der Schule	Dorfplatz	Wegweiser „Village“ (ab Kapitel 2)
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; zurück Tür 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 Schild oder Wegweiser
Rückseite des Baums	Pip und Pops Zuhause	kleine runde Tür; zurück Tür oder Schild
Dorfplatz	Fluss	Wegweiser „River“ (ab Kapitel 6); zurück der Wegweiser „Village“
Sportplatz	Echos Höhle	Astloch (Kapitel 5 abends mit Taschenlampe, danach jederzeit); zurück der Ausgang

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 On Air! das dritte Spiel der Reihe ist, steht „Überspringen“ schon vorausgewählt. Die Führung ist dieselbe wie in den ersten Spielen: 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“. Danach beginnt die Woche am Montag um neun Uhr am Assembly Place.



Figur, Name und Stufe beim ersten Start.

Buzz



Gleicher Name wie in Spiel 1 oder 2? Dann fragt das Spiel, ob es dieselbe Person ist. Nur dann wachsen Sticker-Album, Bug Hunter und Word Collector über die Spiele weiter.

Was in jedem Kapitel gleich ist

Jedes Kapitel ist ein Wochentag und folgt demselben Rhythmus: Am Morgen geht es aus der Wohnung in die Schule, Mrs Hoot führt das neue Thema ein, es folgt die Übung, und dann wird das Thema gebraucht, meistens bei einem Interview. Um halb vier läuft im Studio die Sendung von Treetop Radio: Pip antippen, dann leuchtet ON AIR, und die Klasse liest ihre Sätze vor. Am Abend ist die Spielfigur zu Hause, ein Zeitraffer zeigt die Uhr, und um Mitternacht meldet sich Echo im Radio. Das Kapitel endet, wenn man oben ins Bett geht. Der Planer zeigt zum Wochentag die Aufträge, erledigte sind abgehakt, und er hält bis zu drei Tipps bereit.

Was in diesem Spiel neu ist

Uhr und Wecker. Die Zeitraffer enden auf einer Uhr: halb vier für die Sendung, neun Uhr abends zu Hause, zwölf Uhr um Mitternacht. In Kapitel 1 stellt man den Wecker im Uhrenspiel auf sieben Uhr, in Kapitel 3 holt man ihn aus dem Regal, um Snooze zu wecken. Die Kapitel 2, 3, 5 und 6 beginnen morgens oben in der Wohnung; erst nach der Morgenroutine und dem Frühstück sind Karte und Haustür frei.

Interviews mit Gerät. Das Aufnahmegerät (Kapitel 2 und 6) und das Live-Mikrofon (Kapitel 7) muss bei jeder Person neu aus der Schultasche genommen werden, bevor man sie antippt; ohne Gerät gibt die Person nur einen Hinweis. Die Fragen im Interview sind Auswahlfragen mit drei Antworten, auf allen Stufen gleich.

Geld und Fahrkarten. In Kapitel 6 bezahlt man Captain Hector mit Mums Geld und bekommt die Karten, in Kapitel 7 gibt man sie ihm zurück. **Echos Höhle:** Im Dunkeln braucht man die Taschenlampe, später ist die Höhle jederzeit zu besuchen. **Der Fluss** öffnet sich nach dem Interview mit Grandpa, und die **Live-Sendung** am Sonntag ist das Finale mit Urkunde.



Szene aus dem Spiel: Der Assembly Place am Fuß des Hügels: Stufen, Baumstumpf und der Teich.

Kapitel 1

Good Morning, Treetop!

Guten Morgen, Treetop!



Darum geht's

Montag. Pip und Pop haben eine Idee: Treetop Radio, eine Sendung für die ganze Schule. Mr Peck gibt Hazel das Mikrophon, und um halb vier geht die Klasse im Studio zum ersten Mal auf Sendung. Abends stellt Hazel den Wecker auf sieben Uhr, und um Mitternacht meldet sich im Radio eine fremde Stimme.

Grammatik

simple present: I get up, we go, they play

Neu auf der Karte

Assembly Place, Halle, Cafeteria, Bibliothek; später Klassenzimmer, Studio und Wohnung



Das Studio von Treetop Radio mit leerem Mikrofonständer und Pip.

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

- 1 Am Assembly Place Mr Peck zuhören: Hazel bekommt das Mikrophon. Der Planer zeigt die Aufträge des Tages.
- 2 Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Erklärvideo mit Frau Turdus, dann die Übung **Our day** mit fünf Lücken.
- 3 Über Halle und Treppe ins Tonstudio (Tür rechts außen), Pip antippen.
- 4 Das Mikrophon aus der Schultasche nehmen und den Mikrofonständer antippen, danach wieder Pip.
- 5 Um halb vier leuchtet ON AIR: Satzbau **On air: Our day** mit vier Sätzen.
- 6 Abends oben in der Wohnung den Wecker antippen und im Uhrenspiel **sieben Uhr** wählen.
- 7 Das Bett antippen. Nach dem Zeitraffer folgt der Aufnäher „On Air“.

Buzz



Die Grille sitzt am Assembly Place im Gras ganz rechts, die Schwebfliege vor der Schule rechts vom Schild. Das Mikrophon kann man auch an anderen Stellen ausprobieren – für den geheimen Aufnäher „Class Clown“.

Erklärvideo: I get up at seven.

I / you / we / they	Verb in der Grundform
Signalwörter	every day · every Monday · after school
Achtung	nicht „I am get up“ – das Verb steht allein

Das simple present sagt, was jemand immer oder regelmäßig tut.

I get up at seven o'clock.

We play football after school.

Pip and Pop live in the tree.

✓ Das kann ich! – Kapitel 1

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was ich jeden Tag mache	I ___ at seven o'clock.	get up
sagen, was wir machen	We ___ to school at eight o'clock.	go
die Uhrzeit sagen	Uhr zeigt 3:30	half past three

Kapitel 2

Maggie Gets Up at Five

Maggie steht um fünf auf



Darum geht's

Dienstag. Für „A Day in the Life“ braucht Hazel drei Interviews: mit Maggie, Mrs Hoot und Grandpa Whiskers. Pop leiht ihr sein Aufnahmegerät. Jeder erzählt seinen Tag in der Ich-Form, im Radio wird er in der er-sie-es-Form erzählt.

Grammatik

simple present mit he / she / it: -s, -es, -ies und has

Neu auf der Karte

Dorfplatz, Haustür der Eiche, Rückseite des Schulbaums mit Pip und Pops Zuhause



Pip und Pops Zuhause: Grandpa Whiskers im Rollstuhl.

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

- 1 Oben Wecker, Waschbecken, Kleiderschrank und Leiter der Reihe nach antippen. Nach dem Frühstück sind Haustür und Karte frei.
- 2 Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Lektion „he / she / it“, Übung **Who does what?** mit sechs Lücken. Pop gibt das Aufnahmegerät.
- 3 Cafeteria: Aufnahmegerät nehmen, Maggie antippen, Lückentext **Maggie's day**.
- 4 Bibliothek: Aufnahmegerät nehmen, Mrs Hoot antippen, vier Auswahlfragen.
- 5 Schild „Pip & Pop“ vor der Schule, dann die runde Tür. Aufnahmegerät nehmen, Grandpa Whiskers antippen: Hörübung.
- 6 Im Studio Pip antippen: Sendung mit dem Satzbau **A Day in the Life**.
- 7 Das Bett antippen: Aufnäher „Reporter“.

Buzz



Der Ohrwurm sitzt am rechten Ende der Fußmatte vor der Eichentür, die Wespe oben auf dem Gewürzregal der Cafeteria beim roten Glas.

Erklärvideo: Maggie gets up at five.

he / she / it	Verb + -s: gets, cooks
nach s, sh, ch, x, o	+ -es: watches, goes
Konsonant + y	y wird -ies: fly → flies
have	wird zu has

He, she, it – das s muss mit, auch bei Namen wie Maggie oder Mrs Hoot.

Maggie gets up at five o'clock.

Mrs Hoot teaches English.

Snooze has a little bed.

✓ Das kann ich! – Kapitel 2

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was andere tun	Maggie ___ up at five o'clock.	gets
-s, -es, -ies anwenden	Mrs Hoot (teach) → Mrs Hoot ___ English.	teaches
has benutzen	Snooze ___ a little bed.	has

Kapitel 3

Always, Usually, Never

Immer, meistens, nie



Darum geht's

Mittwoch. Snooze schläft, und Hazel soll im Radio über ihn erzählen. Mrs Hoot erklärt, wie man sagt, wie oft etwas geschieht. Snooze muss dafür geweckt und ins Studio gebracht werden; die Bibliothek hält ein Buch über die Tiere der Nacht bereit, und Echos Hinweise landen im Heft: Sie kommt nie am Tag heraus, sie schläft immer am Tag.

Grammatik

Häufigkeitswörter: always, usually, often, sometimes, never

Neu auf der Karte

keine neuen Orte – dafür das Bücherregal in der Bibliothek



Im Studio: Snooze ist mitgekommen und schläft schon wieder.

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

- 1 Morgens oben den Wecker antippen, dann die Leiter. Nach dem Frühstück zur Schule.
- 2 Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Lektion „Häufigkeitswörter“ und die Übung **How often?** mit sechs Wochenplänen.
- 3 Zur Haustür der Eiche, nach oben: den Wecker aus dem Regal nehmen, aus der Schultasche nehmen und Snooze antippen. Er geht mit ins Studio.
- 4 In der Bibliothek das Bücherregal antippen und das **dritte** Buch von links wählen (das mit dem Mond). Dann der Satzbau **Echo's clues** mit drei Sätzen.
- 5 Mrs Hoot in der Bibliothek antippen und fragen.
- 6 Im Studio Pip antippen: Sendung mit dem Satzbau **Snooze's week** mit vier Sätzen.
- 7 Abends oben das Bett antippen. Aufnähler „Wake-up Call“.

Buzz



Neue Sticker gibt es in diesem Kapitel nicht, aber Grille, Schwebfliege, Ohrwurm und Wespe sind noch zu haben. Bei der How-often-Übung zählt das Spiel nach einem Fehler vor: „n von 7 Tagen“.

Erklärvideo: always – usually – often – sometimes – never

Wie oft? immer · meistens · oft · manchmal · nie

vor dem Verb Snooze always sleeps.

nach am / is / are Snooze is always tired.

Die Wörter stehen vor dem Verb, aber hinter am, is und are.

Echo never comes out in the day.

Snooze is always tired.

Pop usually goes skateboarding after school.

✓ Das kann ich! – Kapitel 3

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, wie oft	Pop skates six days a week. – Pop ___ skates.	usually
das Wort vor dem Verb setzen	Echo / never / comes out	Echo never comes out.
das Wort nach is setzen	he / be / always / tired	He is always tired.

Kapitel 4

In the Studio at Half Past Three

Im Studio um halb vier



Darum geht's

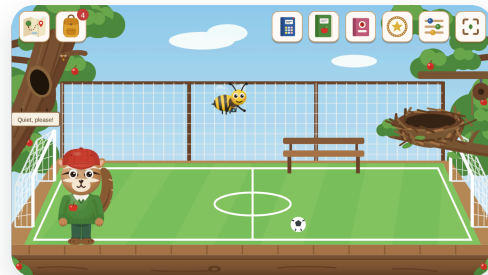
Donnerstag. Die Klasse schreibt das Programm für das Sommerfest am Sonntag und hängt es als Plakat in der Halle auf. Pip und Pop zeigen im Computerraum den Word Train. Um halb vier liest Hazel das Programm im Radio vor. Danach fährt sie mit dem Korbaufzug zum Sportplatz: Dort sitzt oben im Baum ein Schatten. Hazel schreibt einen Brief und steckt ihn ins Astloch.

Grammatik

Reihenfolge im Satz: Ort vor Zeit

Neu auf der Karte

Computerraum und Sportplatz mit dem Korbaufzug



Der Sportplatz in der Baumkrone: links der alte Ast mit dem Astloch.

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

- 1 Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Lektion „Ort vor Zeit“ und der Satzbau **Our programme for Sunday** mit vier Sätzen. Das Plakat kommt in die Schultasche.
- 2 In der Halle das Plakat nehmen und das Schwarze Brett antippen.
- 3 Im Computerraum Pip antippen: Word Train mit vier Zügen. Danach stehen hier alle Spiele zur Wahl.
- 4 Im Studio Pip antippen. Um halb vier beginnt die Sendung mit vier Auswahlfragen: immer der Satz mit dem Ort vor der Zeit.
- 5 Vor der Schule den Korbaufzug antippen und mit ihm zum Sportplatz fahren. Das Schild antippen: Satzbau **A letter for Echo** mit drei Sätzen.
- 6 Den Brief aus der Schultasche nehmen und das Astloch am Ast antippen.
- 7 Abends oben das Bett antippen. Aufnäher „Special Delivery“.

Buzz



Die Hornisse sitzt am alten Ast oben links, über dem Astloch – erst nachdem die Sendung gelaufen ist und der Sportplatz offen ist. Der Computerraum bietet ab jetzt auch How often?, My Day und What's the Time? für die Aufnäher Week Watcher, Busy Bee und Clockwork.

Erklärvideo: Place before time

Reihenfolge Wo? (Ort) vor Wann? (Zeit)

Merkhilfe P kommt im Alphabet vor T

We meet in the studio (Ort) at half past three (Zeit).

We meet in the studio at half past three.

Pip plays the flute at the river on Sunday.

Echo plays music on the radio at midnight.

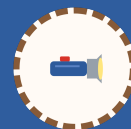
✓ Das kann ich! – Kapitel 4

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
Ort vor Zeit setzen	We meet ____ .	in the studio at half past three
ein Programm schreiben	Pip / plays / the flute / at the river / at six o'clock	Pip plays the flute at the river at six o'clock.
eine Einladung schreiben	we / want to meet / you / at the sports ground / tomorrow	We want to meet you at the sports ground tomorrow.

Kapitel 5

Echo Doesn't Drink Blood!

Echo trinkt kein Blut!



Darum geht's

Freitag. In der Schule gehen Gerüchte um: Eine Fledermaus soll im Baum wohnen und Blut trinken. Mrs Hoot liest aus ihrem Buch über Tiere der Nacht vor – Mythos oder Tatsache? Im Radio macht Buzz absichtlich Fehler, die Hazel verbessern soll. Abends trifft Hazel am Sportplatz Echo: eine junge Fledermaus, die tagsüber schläft und den Brief gelesen hat.

Grammatik

Verneinung: don't und doesn't

Neu auf der Karte

Echos Höhle im alten Ast



Abends am Sportplatz: Im Dunkeln braucht Hazel die Taschenlampe.

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

- 1 Morgens oben den Wecker antippen, dann die Leiter. Beim Frühstück gibt Dad die Taschenlampe.
- 2 Im Klassenzimmer hört Hazel die Gerüchte, dann Mrs Hoot antippen: Lektion „don't / doesn't“.
- 3 Hörübung **Myth or Fact?** mit sechs Sätzen, danach die Verneinung der vier falschen Sätze.
- 4 Im Studio Pip antippen. Um halb vier erzählt Buzz im Radio ihr „Myth or Fact?“. vier Sätze verbessern.
- 5 Abends am Sportplatz: die Taschenlampe aus der Schultasche nehmen und den dunklen Ast antippen.
- 6 In Echos Höhle sprechen: Lückentext **Echo's facts** mit vier Lücken.
- 7 Zu Hause die Leiter und das Bett antippen. Aufnäher „Night Owl“.

Buzz



In der Höhle gibt es sieben Details zum Antippen für das Neugierige Eichhörnchen. Die Taschenlampe muss wirklich in die Hand genommen werden – nur den dunklen Ast anzutippen genügt nicht.

Erklärvideo: I don't sleep at night.

I / you / we / they don't + Grundform

he / she / it doesn't + Grundform

Langform do not · does not

Achtung nach doesn't kein -s mehr

Echo doesn't drink blood – nicht „doesn't drinks“.

I don't sleep at night.

Echo doesn't drink blood.

Echo doesn't eat fruit.

✓ Das kann ich! – Kapitel 5

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was nicht stimmt	Our bats ___ blood.	don't drink
doesn't bei he / she / it	Echo ___ in the day.	doesn't fly
die Grundform nach doesn't	Echo doesn't (eat / eats) bees.	eat

Kapitel 6

Does the Bus Go to the River?

Fährt der Bus zum Fluss?



Darum geht's

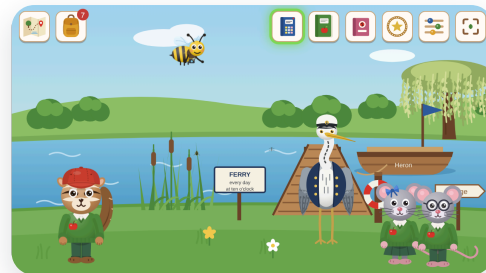
Samstag, acht Uhr. Für das Sommerfest braucht die Klasse Interviews im Dorf. Mrs Hoot erklärt auf dem Dorfplatz, wie man Fragen stellt. Grandpa Whiskers und Maggie werden nach Bus und Einkauf gefragt, am Fluss wartet Captain Hector. Mum gibt Geld für die Fahrkarten mit.

Grammatik

Fragen mit do und does, Kurzantworten

Neu auf der Karte

der Fluss mit Captain Hector



Der Fluss: links der Steg mit Captain Hectors Fähre, rechts die große Weide.

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

- 1 Oben den Wecker antippen, dann die Leiter. Beim Frühstück gibt Mum das Geld.
- 2 Auf dem Dorfplatz Mrs Hoot antippen: Lektion „Do / Does“, Satzbau **Our interview questions** mit vier Fragen.
- 3 Aufnahmegerät nehmen, Grandpa Whiskers antippen (zwei Fragen). Dasselbe bei Maggie.
- 4 Wegweiser „River“ zum Fluss. Aufnahmegerät nehmen, Captain Hector antippen (zwei Fragen).
- 5 Geld nehmen und Captain Hector antippen: Er gibt die Fahrkarten.
- 6 Im Studio Pip antippen: Sendung mit dem Lückentext **Out and About** (fünf Kurzantworten).
- 7 Das Bett antippen: Aufnäher „On the Road“.

Buzz



Am Fluss sitzt der Wasserläufer auf dem Wasser links neben dem Steg, der Gelbrandkäfer im Schilf links am Ufer.

Erklärvideo: Do you ...? – Does she ...?

I / you / we / they	Do + Grundform
he / she / it	Does + Grundform
Kurzantworten	Yes, it does. · No, it doesn't.
Achtung	nach does kein -s mehr

Does the bus go to the river? – nicht „Does the bus goes“.

Do you like music?

Does the bus go to the river?

Yes, I do. · No, I don't.

✓ Das kann ich! – Kapitel 6

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
eine Frage mit does stellen	___ the bus go to the river?	Does
do oder does wählen	___ you take the bus every Saturday?	Do
kurz antworten	Does the shop open on Saturdays? – Yes, it ___.	does

The Sunset Show

Die Sunset-Show



Darum geht's

Sonntag. Das Sommerfest am Fluss: Die Klasse sendet live mit dem Live-Mikrofon, fragt Captain Hector und Maggie am Stand und bereitet die Sunset Show auf dem Boot vor. Bei der Dämmerung reißt das Seil, das Boot treibt mit dem Picknickkorb davon, und Snooze schläft darin. Die Hörer helfen, Echo kommt, und die Show findet doch statt.

Grammatik

W-Fragen: Where do you live? Who makes ...?

Neu auf der Karte

keine neuen Orte – das Sommerfest am Fluss



Das Fest am Fluss in der Dämmerung: Echo fliegt über das Wasser.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: Lösungsschlüssel

- 1 Der Tag beginnt am Fluss. Mrs Hoot antippen: Lektion „W-Fragen“ und der Satzbau **Live questions** mit vier Fragen.
- 2 Am Radiostand das Live-Mikrofon nehmen. Das Mikrofon aus der Schultasche nehmen und Captain Hector antippen: zwei Fragen. Dasselbe bei Maggie.
- 3 Dämmerung: Das Boot treibt ab. Den Radiostand antippen: Satzbau **Live: Help for Snooze!** mit drei Fragen und den Antworten von Mum, Grandpa Whiskers und Pop.
- 4 Es wird dunkel, Echo kommt. Den Rettungsring am Pfosten auf dem Steg nehmen.
- 5 Den Rettungsring aus der Schultasche nehmen und das treibende Boot antippen: Snooze ist gerettet.
- 6 Die Fahrkarten aus der Schultasche nehmen und Captain Hector antippen: Die Sunset Show beginnt.
- 7 Danach Aufnäher „Sunset Show“ und „Top of the Tree“, dann die Urkunde. Das Spiel geht im freien Spiel weiter.

Buzz

Der goldene Schillerfalter sitzt oben in der Weide am anderen Ufer, erst ab der Dämmerung. Im freien Spiel nach dem Finale ist er jederzeit zu haben, ebenso Echos Höhle und alle anderen Orte.



Erklärvideo: Where does Echo live?

Fragewort vorn	Where does Echo live?
dann wie Do / Does	Fragewort + do / does + Subjekt + Grundform
Who ...?	kein do / does: Who lives in the hollow?

Bei Who bleibt das -s am Verb: Who makes the best apple pie?

Where does Echo live?

What time does the boat leave?

Who lives in the hollow?

✓ Das kann ich! – Kapitel 7

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
Fragen mit Fragewort stellen	where / do / you / live	Where do you live?
does bei he / she / it	What time ____ the boat leave?	does
mit Who fragen	who / make / the best apple pie	Who makes the best apple pie?

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
simple present	Pip and Pop ___ in the tree.	live
	We ___ to school at half past eight.	go
he / she / it	Mrs Hoot ___ English.	teaches
	Buzz ___ to the flowers.	flies
Häufigkeitswörter	Pop ___ skateboarding after school.	usually goes
	Snooze ___ tired.	is always
Ort vor Zeit	Pip plays the flute ___.	at the river on Sunday
	Echo plays music ___.	on the radio at midnight
don't / doesn't	Bats ___ into your hair.	don't fly
	Snooze ___ before twelve.	doesn't get up
Do / Does	___ you like music, Grandpa?	Do
	Does the shop open on Saturdays? – Yes, it ___.	does
W-Fragen	What time ___ the boat leave?	does
	Who ___ the river at night?	knows

Kapitel 1 · Good Morning, Treetop! · [zum Kapitel](#)

Our day

Lückentext · Lektion „simple present“

Explorer zeigt den ersten Buchstaben und die Grundform in Klammern, zum Beispiel „(get up)“. Angenommen wird nur genau die genannte Form.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 I ___ at seven o'clock.	get up	get up · go · have
2 We ___ breakfast at half past seven.	have	have · go · get up
3 You ___ to school at eight o'clock.	go	go · have · play
4 Pip and Pop ___ football after school.	play	play · get up · go
5 They ___ to bed at nine o'clock.	go	go · play · have

On air: Our day

Satzbau · Lektion „simple present“

Nur diese vier Sätze gelten; „I'm“ oder „we're“ zählen als Fehlversuch.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 I / get up / at seven o'clock	I get up at seven o'clock.	am
2 we / have / breakfast / at half past seven	We have breakfast at half past seven.	are
3 we / go / to school / at eight o'clock	We go to school at eight o'clock.	are
4 we / play / football / after school	We play football after school.	are

Der Wecker

Uhrenspiel · Abend, alle Stufen gleich

Hazel sagt „Seven o'clock.“, und die Uhr mit sieben Uhr ist anzutippen (kleiner Zeiger auf der 7, größer auf der 12). Die anderen Uhren zeigen die Nachbarstunden. Eine falsche Uhr wird gesperrt, ohne dass ein Stern verloren geht.

Kapitel 2 · Maggie Gets Up at Five · [zum Kapitel](#)

Morgenroutine

Oben in der Wohnung · alle Stufen gleich

Die vier Stellen in dieser Reihenfolge antippen: Wecker, Waschbecken, Kleiderschrank, Leiter. Eine falsche Reihenfolge wird mit einem Hinweis abgelehnt und kostet nichts.

Who does what?

Lückentext · Lektion „he / she / it“

Hier zeigt auch Expert von Anfang an die Grundform in Klammern, zum Beispiel „(sit)“.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 Mr Peck ___ at his desk every morning.	sits	sits · sit · is sit
2 Dot ___ every day after school.	paints	paints · paint · paintes
3 Buzz ___ to the flowers in the morning.	flies	flies · flys · fly
4 Pip ___ the flute.	plays	plays · plaies · play
5 Snooze ___ a little bed on the shelf.	has	has · haves · have
6 Mrs Hoot ___ to the library at lunchtime.	goes	goes · gos · go

Maggie's day

Lückentext · Interview mit Maggie

Das Aufnahmegerät vorher aus der Schultasche nehmen. Auch Expert zeigt die Grundform in Klammern.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 Maggie ___ up at five o'clock.	gets	gets · get · getes
2 She ___ breakfast for two hundred animals.	makes	makes · make · is make
3 She ___ with spices.	cooks	cooks · cook · cookes
4 She ___ spices.	loves	loves · love · is love
5 She ___ to bed at nine o'clock.	goes	goes · go · gos

Interview mit Mrs Hoot

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Die Reihenfolge der Antworten wechselt. Nach dem zweiten Fehlgriff erscheint ein Hinweis, zum Beispiel „nach ch kommt -es“.

Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1 Mrs Hoot sagt: „I get up at half past six.“	Mrs Hoot gets up at half past six.	Mrs Hoot get up at half past six. · Mrs Hoot is get up at half past six.
2 „I teach English and art.“	She teaches English and art.	She is teach English and art. · She teach English and art.
3 „After school, I fly to the river.“	She flies to the river after school.	She flies to the river after school. · She fly to the river after school.
4 „I have a cup of tea at four o'clock.“	She has a cup of tea at four o'clock.	She haves a cup of tea at four o'clock. · She have a cup of tea at four o'clock.

Grandpa's day

Hörübung · true oder not true

Starter und Explorer sehen den Text mit; Explorer spielt ihn vorher zweimal ab.

Satz	Lösung	Begründung im Hörtext
1 Grandpa reads the newspaper every morning.	true	Er liest jeden Morgen die Zeitung.
2 Grandpa drinks a cup of tea.	true	Er trinkt eine Tasse Tee.
3 Grandpa plays the drums in the afternoon.	not true	Er spielt Gitarre, nicht Schlagzeug.
4 Grandpa goes to bed at eight o'clock.	not true	Er geht um zehn Uhr ins Bett.

On air: A Day in the Life

Satzbau · Lektion „he / she / it“

Bei Satz 1 wird auch „Maggie gets up at 5 o'clock“ angenommen.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 Maggie / get up / at five o'clock	Maggie gets up at five o'clock.	get up
2 she / make / breakfast / every morning	She makes breakfast every morning.	make
3 Mrs Hoot / teach / English / in the morning	Mrs Hoot teaches English in the morning.	teach
4 Grandpa Whiskers / read / the newspaper / every morning	Grandpa Whiskers reads the newspaper every morning.	read

Kapitel 3 · Always, Usually, Never · [zum Kapitel](#)

How often?

Wochenplan · Lektion „Häufigkeitswörter“

Starter und Explorer wählen unter fünf Wörtern, Expert tippt das Wort. Ein Fehlversuch nennt „n von 7 Tagen“: 7 always, 5–6 usually, 3–4 often, 1–2 sometimes, 0 never.

Satz	Tage mit Haken (Mo–So)	Lösung
1 Snooze ___ sleeps in the afternoon.	alle sieben	always
2 Pop ___ skates in the afternoon.	sechs von sieben	usually
3 Pip ___ plays the flute.	vier von sieben	often
4 Maggie ___ makes pancakes.	ein Tag	sometimes
5 Mr Peck ___ comes to school late.	kein Tag	never
6 Mrs Hoot is ___ in the library at lunchtime.	fünf von sieben	usually

Das Bücherregal

Bibliothek · alle Stufen gleich

Sechs Buchrücken stehen im Regal. Der dritte von links, mit dem Mond, ist das Buch über die Tiere der Nacht; ein falsches Buch bringt nur einen Hinweis.

Echo's clues

Satzbau · Lektion „Häufigkeitswörter“

Bei Satz 2 wird auch „... at 8 in the evening“ angenommen.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 Echo / never / come out / in the day	Echo never comes out in the day.	come out
2 Echo / usually / get up / at eight in the evening	Echo usually gets up at eight in the evening.	get up
3 Echo / always / sleep / in the day	Echo always sleeps in the day.	sleep

On air: Snooze's week

Satzbau · Lektion „Häufigkeitswörter“

Zusätzlich gelten „16 hours“ in Satz 1, „12 o'clock“ in Satz 2 und „He's always tired.“ in Satz 3.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 Snooze / usually / sleep / sixteen hours a day	Snooze usually sleeps sixteen hours a day.	sleep
2 he / never / get up / before twelve o'clock	He never gets up before twelve o'clock.	get up
3 he / be / always / tired	He is always tired.	are
4 he / sometimes / dream / about pancakes	He sometimes dreams about pancakes.	dream

Our programme for Sunday

Satzbau · Lektion „Ort vor Zeit“

Statt der Uhrzeit in Worten gilt auch die Ziffer, zum Beispiel „at 6 o'clock“.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 Pip / play / the flute / at the river / at six o'clock	Pip plays the flute at the river at six o'clock.	play
2 Maggie / sell / apple pie / at the radio stall / at five o'clock	Maggie sells apple pie at the radio stall at five o'clock.	sell
3 we / meet / at the bus stop / at four o'clock	We meet at the bus stop at four o'clock.	meets
4 the Sunset Show / start / on a boat / at seven o'clock	The Sunset Show starts on a boat at seven o'clock.	start

Word Train: where and when?

Computerraum · Waggons anhängen, alle Stufen gleich

Vier Züge, die Waggons in dieser Reihenfolge anhängen (Wer, Tut was, Wo, Wann). Jeder Zug wird einzeln mit „Prüfen“ abgeschlossen.

- We · meet · in the studio · at half past three**
- Snooze · sleeps · on the shelf · in the afternoon**
- Mrs Hoot · reads · in the library · at lunchtime**
- Echo · plays · music · on the radio · at midnight**

Das Programm in der Sendung

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Je zwei Sätze zur Wahl; richtig ist immer der Satz mit dem Ort vor der Zeit.

Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1 Unser Programm: ...	We meet at the bus stop at four o'clock.	We meet at four o'clock at the bus stop.
2 Unser Programm: ...	Maggie sells apple pie at the radio stall at five o'clock.	Maggie sells apple pie at five o'clock at the radio stall.
3 Unser Programm: ...	Pip plays the flute at the river at six o'clock.	Pip plays the flute at six o'clock at the river.
4 Unser Programm: ...	The Sunset Show starts on a boat at seven o'clock.	The Sunset Show starts at seven o'clock on a boat.

A letter for Echo

Satzbau · Lektion „Ort vor Zeit“

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 we / make / a radio show / in the studio / every afternoon	We make a radio show in the studio every afternoon.	makes
2 our Summer Fair / be / at the river / on Sunday	Our Summer Fair is at the river on Sunday.	are
3 we / want to meet / you / at the sports ground / tomorrow	We want to meet you at the sports ground tomorrow.	wants to meet

Kapitel 5 · Echo Doesn't Drink Blood! · [zum Kapitel](#)

Myth or Fact?

Hörübung · true oder not true

Starter und Explorer sehen den Text mit. Nach jedem „not true“ folgt die Verneinung (nächste Tabelle).

Satz	Lösung	Begründung im Hörtext
1 Our bats drink blood.	not true	„Our bats don't drink blood!“
2 Bats eat insects.	true	Motten und Fliegen.
3 A bat sleeps at night.	not true	Sie schläft am Tag, nachts jagt sie.
4 Bats sleep upside down.	true	Sie schlafen kopfüber.
5 Bats fly into your hair.	not true	Ihre Ohren hören alles.
6 A bat likes bright light.	not true	Sie mögen die Dunkelheit.

Myth or Fact? – the facts

Verneinung der vier falschen Sätze

Expert schreibt den ganzen Satz, zum Beispiel „Our bats don't drink blood.“ Auch do not und does not werden angenommen.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 Our bats ___ blood.	don't drink	don't drink · doesn't drink · not drink
2 A bat ___ at night.	doesn't sleep	doesn't sleep · don't sleep · doesn't sleeps
3 Bats ___ into your hair.	don't fly	don't fly · doesn't fly · not fly
4 A bat ___ bright light.	doesn't like	doesn't like · don't like · doesn't likes

Buzz's 'Myth or Fact?'

Buzz macht Fehler · Lektion „don't / doesn't“

Expert schreibt den ganzen Satz; auch die Langformen do not und does not gelten.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 Echo eats fruit. → Echo ___ fruit.	doesn't eat	doesn't eat · don't eat · doesn't eats
2 Echo sleeps in a bed. → Echo ___ in a bed.	doesn't sleep	doesn't sleep · don't sleep · doesn't sleeps
3 Bats drink lemonade. → Bats ___ lemonade.	don't drink	don't drink · doesn't drink · not drink
4 Echo eats bees! → Echo ___ bees.	doesn't eat	doesn't eat · don't eat · doesn't eats

Echo's facts

Lückentext · Lektion „don't / doesn't“

Explorer zeigt zusätzlich die Grundform, zum Beispiel „(go)“. Auch does not gilt.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 Echo ___ to school. She learns everything on the radio.	doesn't go	doesn't go · don't go · doesn't goes
2 She ___ loud music.	doesn't like	doesn't like · don't like · doesn't likes
3 She ___ TV. She listens to records.	doesn't watch	doesn't watch · don't watch · not watches
4 She ___ in the day.	doesn't fly	doesn't fly · don't fly · doesn't flies

Kapitel 6 · Does the Bus Go to the River? · [zum Kapitel](#)

Our interview questions

Satzbau · Lektion „Do / Does“

Bei Satz 3 sind es fünf Bausteine. Das Fragezeichen am Ende ist egal.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	does / the bus / go / to the river	Does the bus go to the river?	goes
2	does / the shop / open / on Saturdays	Does the shop open on Saturdays?	opens
3	do / you / buy / food / for the picnic	Do you buy food for the picnic?	Does
4	does / Captain Hector / work / on the river	Does Captain Hector work on the river?	works

Interviews im Dorf und am Fluss

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Das Aufnahmegerät vor jedem Interview neu aus der Schultasche nehmen. Der Hinweis nach dem zweiten Fehlgriff lautet zum Beispiel „the bus → it → Does ... go?“.

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Grandpa Whiskers, Frage 1	Does the bus go to the river?	Do the bus go to the river? · Does the bus goes to the river?
2	Grandpa Whiskers, Frage 2	Do you take the bus every Saturday?	Does you take the bus every Saturday? · Do you takes the bus every Saturday?
3	Maggie, Frage 1	Does the shop open on Saturdays?	Do the shop open on Saturdays? · Does the shop opens on Saturdays?
4	Maggie, Frage 2	Do you buy food for the picnic?	Does you buy food for the picnic? · Do you buys food for the picnic?
5	Captain Hector, Frage 1	Do you work on the river?	Does you work on the river? · Do you works on the river?
6	Captain Hector, Frage 2	Does the boat go out on Sunday evening?	Do the boat go out on Sunday evening? · Does the boat goes out on Sunday evening?

Out and About

Lückentext · Kurzantworten

Keine Grundform in Klammern. Bei Satz 1 gilt auch „does not“.

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	Does the bus go to the river? – No, it ____.	doesn't	doesn't · don't · isn't
2	Does the shop open on Saturdays? – Yes, it ____.	does	does · do · is
3	Do you buy food for the picnic, Maggie? – Yes, I ____.	do	do · does · am
4	Does Captain Hector work on the river? – Yes, he ____.	does	does · do · is
5	Does Grandpa take the bus on Saturdays? – Yes, he ____.	does	does · do · is

Live questions

Satzbau · Lektion „W-Fragen“

Bei Satz 3 sind es fünf Bausteine; das Fragezeichen ist egal.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	where / do / you / live	Where do you live?	does
2	what time / does / the boat / leave	What time does the boat leave?	leaves
3	what / do / you / sell / at your stall	What do you sell at your stall?	does
4	who / make / the best apple pie	Who makes the best apple pie?	does

Live-Interviews

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Das Live-Mikrofon bei Captain Hector und bei Maggie jeweils neu nehmen. Bei Who gibt es kein do oder does.

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Captain Hector, Frage 1	Where do you live, Captain Hector?	Where does you live, Captain Hector? · Where you live, Captain Hector?
2	Captain Hector, Frage 2	What time does the boat leave tonight?	What time do the boat leave tonight? · What time does the boat leaves tonight?
3	Maggie, Frage 1	What do you sell at your stall?	What does you sell at your stall? · What do you sells at your stall?
4	Maggie, Frage 2	Who makes the best apple pie?	Who make the best apple pie? · Who do make the best apple pie?

Live: Help for Snooze!

Satzbau mit Antworten der Hörer

Nach jeder Frage antworten Mum, Grandpa Whiskers und Pop; „Next question“ geht weiter.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	where / does / Snooze / usually / sleep	Where does Snooze usually sleep?	sleeps
2	where / does / the river / go	Where does the river go?	goes
3	who / know / the river / at night	Who knows the river at night?	does

Fehlerquellen, die im Unterricht auffallen

- **I am get up / We are go** – die Zusatzbausteine *am* und *are* im Satzbau von Kapitel 1 zielen genau darauf: Im simple present steht das Verb allein.
- **She get / She makes up / goes → gos, flies → flys, has → haves** – das -s, -es und -ies bei he, she, it (Kapitel 2); die Distraktoren sind die typischen Fehlformen.
- **Snooze sleeps always** – das Häufigkeitswort steht vor dem Verb, aber nach *am, is, are*: *He is always tired* (Kapitel 3).
- **at four o'clock at the bus stop** – im Deutschen steht oft die Zeit zuerst; im Englischen steht der Ort vor der Zeit (Kapitel 4, vier Auswahlfragen).
- **doesn't eats / not drink** – nach *doesn't* bleibt die Grundform, und die Verneinung heißt *don't* oder *doesn't*, nicht *not* allein (Kapitel 5).
- **Does the bus goes? / Do the bus go? / Does you take?** – nach *do* und *does* steht die Grundform, und *the bus* ist *it* (Kapitel 6).
- **Where you live? / Who do make ...?** – bei W-Fragen fehlt gern *do* oder *does*; bei *Who* dagegen darf es nicht stehen (Kapitel 7).
- **Kurzformen beim Schreiben** – bei den Verneinungen nimmt das Spiel *doesn't* und *does not* an. Sonst gelten im Satzbau nur die im Lösungsschlüssel genannten Schreibweisen; Ausnahme ist *He's always tired* in Kapitel 3.

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 im simple present 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 Spiele der Reihe; der goldene Sticker ist besonders gut versteckt. Die Sätze sind Mini-Lesetexte im simple present: *It lives in the grass. It sings in the evening.*

Sind alle acht Sticker gefunden, wird im Album das Belohnungsspiel **Bug Sort** frei: Sticker in die richtige Kiste tippen. In Spiel 3 wird nach dem Lebensraum sortiert („Where does it live?“ mit den Kisten Gras, Baum und Wasser) und danach, ob das Tier sticht („Does it sting?“ mit den Kisten „Yes, it does.“ und „No, it doesn't.“). Dafür haben auch die 16 Sticker aus den ersten beiden Spielen Lebensraum und Stachel bekommen; Ameise, Spinne und Tausendfüßer sind in der Stachel-Runde ausgelassen. Nach jedem richtigen Einsortieren spricht das Spiel einen kurzen Satz, zum Beispiel „Yes! The slug is sleeping.“. Zehn Punkte bringen „Speedy Sorter“, eine Runde ohne Fehler den geheimen Aufnäher „Perfect Sort“ (beide im [Aufnäher-Kapitel](#)).



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

Buzz

Grille und Schwebfliege gibt es ab Kapitel 1, den Ohrwurm ab Kapitel 2, die Wespe in der Cafeteria ebenfalls ab Kapitel 2. Die Hornisse sitzt ab dem Ende von Kapitel 4 am Sportplatz, Wasserläufer und Gelbrandkäfer sind ab Kapitel 6 am Fluss. Der goldene Schillerfalter sitzt oben in der Weide am anderen Flussufer – in Kapitel 7 erst ab der Dämmerung, im freien Spiel jederzeit.



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

Die Fundorte

Der rote Kreis markiert das Krabbeltier – Reihenfolge wie im Album



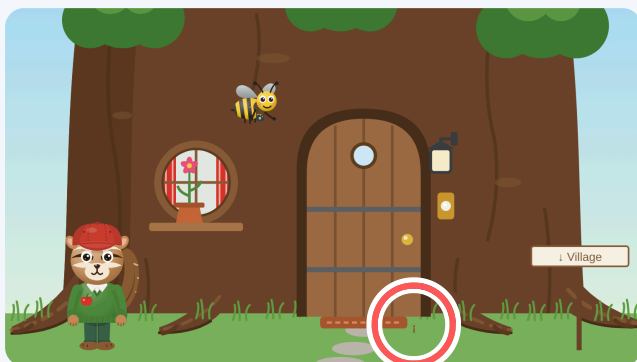
hoverfly · Schwebfliege

In front of the school · ab Kapitel 1
 Rechts neben dem Schild „Treetop School“ zwischen den Blumen im Gras.
"It's a hoverfly. It looks like a wasp, but it doesn't sting."



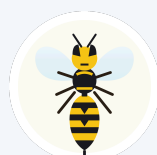
cricket · Feldgrille

Assembly Place · ab Kapitel 1
 Ganz rechts im Gras vor den Blumen, unterhalb der Stufen.
"It's a cricket. It lives in the grass. It sings in the evening."



earwig · Ohrwurm

Our home (Oak Tree) · ab Kapitel 2
 Auf der Fußmatte vor der Haustür der Eiche, am rechten Ende.
"It's an earwig. It sleeps in the day. It comes out at night."

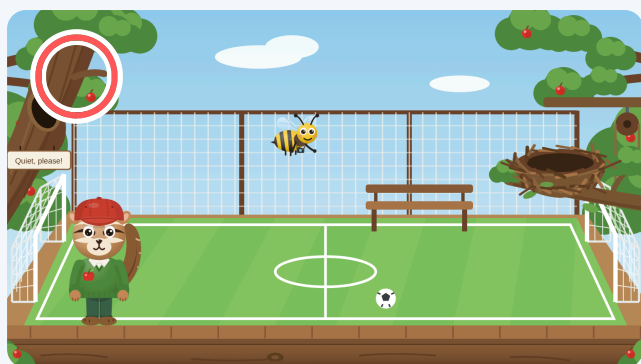


wasp · Wespe

Cafeteria · ab Kapitel 2
 Oben auf dem Gewürzregal, ganz rechts beim roten Glas. Erst ab Kapitel 2 zu sehen.
"It's a wasp. It loves sweet things. It sometimes stings."

Die Fundorte

Fortsetzung



hornet · Hornisse

Sports ground · ab Kapitel 4

Am alten Ast oben links, über dem Astloch. Der Sportplatz öffnet nach der Sendung in Kapitel 4.

"It's a hornet. It lives in a hollow tree. It often flies at night."



pond skater · Wasserläufer

River · ab Kapitel 6

Auf dem Wasser links neben dem Steg, zwischen Schild und Steg. Der Fluss öffnet in Kapitel 6.

"It's a pond skater. It lives on the water. It runs on the water!"



water beetle · Gelbrandkäfer

River · ab Kapitel 6

Im Schilf links am Ufer, am Wasser.

"It's a water beetle. It lives in the water. It can swim and fly."



purple emperor · Großer

Schillerfalter ★ GOLD

River · ab Kapitel 7

Oben in der Weide am anderen Ufer, links oben in der Krone. In Kapitel 7 erst ab der Dämmerung nach den Interviews, im freien Spiel jederzeit.

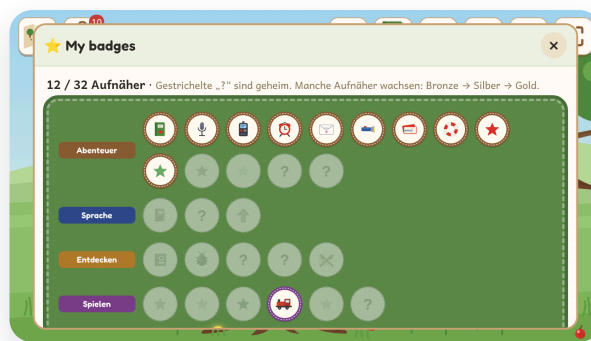
"It's a purple emperor. It lives at the top of the trees. It's purple in the sun."

Aufnäher

32 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 acht geheimen Aufnähern.

Abenteuer

14 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.
 On Air Auf Sendung	Kapitel 1 geschafft: die erste Sendung von Treetop Radio.	Kapitelende am Montagabend: oben den Wecker antippen, im Uhrenspiel sieben Uhr wählen, dann das Bett antippen.
 Reporter Reporter/-in	Kapitel 2 geschafft: drei Interviews für „A Day in the Life“.	Kapitelende am Dienstagabend: nach der Sendung oben das Bett antippen.
 Wake-up Call Weckruf	Kapitel 3 geschafft: Snooze geweckt und Echos Hinweise gesammelt.	Kapitelende am Mittwochabend: Snooze ist geweckt, die Sendung gelaufen; oben das Bett antippen.
 Special Delivery Eilbrief	Kapitel 4 geschafft: das Programm für Sonntag und ein Brief an Echo.	Kapitelende am Donnerstagabend: der Brief steckt im Astloch; oben das Bett antippen.
 Night Owl Nachteule	Kapitel 5 geschafft: Echo getroffen – sie trinkt kein Blut!	Kapitelende am Freitagabend: nach dem Besuch in Echos Höhle zu Hause die Leiter und das Bett antippen.
 On the Road Unterwegs	Kapitel 6 geschafft: Interviews im Dorf und ein Boot für die Sunset Show.	Kapitelende am Samstagabend: nach der Sendung und dem Abend am Fluss oben das Bett antippen.
 Sunset Show Sendung zum Sonnenuntergang	Kapitel 7 geschafft: Snooze gerettet und Echo live in der Sunset Show.	Nach der Sunset Show, kurz vor dem Abspann.

	Top of the Tree Ganz oben im Baum	Das ganze Spiel geschafft.	Am Ende von Kapitel 7, gleichzeitig mit „Sunset Show“ und kurz vor der Urkunde.
	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

3 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
 Word Collector Wörtersammler/-in	Wörter nachgeschlagen (Bronze 30, Silber 80, Gold 150 – über alle Spiele). Stufen: Bronze 30 · Silber 80 · Gold 150	Beliebige Wörter antippen – zählt über alle Spiele der Reihe.
 Blue Word Master Meister/-in der blauen Wörter	geheim Alle blauen Wörter im Spiel angetippt.	Jedes der 133 blau gedruckten Lernwörter mindestens einmal antippen (das Wörterbuch am Ende markiert sie mit einem Stern). Auch Mehrzahlformen zählen: „cars“ gilt für „car“. Wörter, die nur in festen Wendungen vorkommen und nie einzeln antippbar sind, gehören nicht zur Liste und sind im Wörterbuch ohne Stern. Sie stehen in Dialogen, Sprechblasen, Übungen und bei den Details der Orte – also überall neugierig hintippen.
 Level Up! Eine Stufe höher!	Eine Übung auf „Expert“ umgestellt und gelöst.	In einer Übung oben rechts auf „Niveau“ tippen, auf „Expert“ wechseln und die Übung lösen. Gilt auch, wenn das Spiel sonst auf Starter läuft.

Entdecken

5 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
 Shutterbug Fotofan	Das erste Foto für das Album.	Das erste Krabbeltier antippen – Buzz fotografiert es. Am einfachsten ist die Grille am Assembly Place.

	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 bei 16, Gold bei 24 – gezählt über die Reihe. Wer Spiel 1 und 2 unter demselben Namen gespielt und alle Sticker gefunden hat, erreicht mit den acht Stickern dieses Spiels Gold.
	Golden Ladybird Goldener Marienkäfer	geheim Alle goldenen Sticker dieses Spiels gefunden.	Den goldenen Großen Schillerfalter oben in der Weide am Fluss fotografieren (in Kapitel 7 ab der Dämmerung, im freien Spiel jederzeit).
	Curious Squirrel Neugieriges Eichhörnchen	geheim Alle Details an allen Orten angetippt.	Alle 88 Details an allen Orten antippen – mit Treppenhaus, Rückseite des Schulbaums, Echos Höhle. 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, Leiter und Korbaufzug reisen und nie über die Karte. Die Wege stehen im Kapitel „Karte und Wege“.

Spiele

6 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn	
	Week Watcher Wochen-Profi	„How often?“ ohne Fehler gespielt.	Computerraum → How often?: alle sechs Sätze beim ersten Versuch richtig, Fehlversuche zählen.
	Busy Bee Fleißige Biene	„My Day“ ohne Fehler gespielt.	Computerraum → My Day: alle drei Tage ohne Fehlgriff, die Karten also immer in der richtigen Reihenfolge antippen.
	Clockwork Wie ein Uhrwerk	„What's the Time?“ ohne Fehler gespielt.	Computerraum → What's the Time?: alle acht Uhrzeiten beim ersten Versuch, ohne eine falsche Uhr anzutippen.
	Train Driver Lokführer/-in	Den Word Train geschafft.	Kapitel 4: die Word-Train-Runde mit Pip und Pop im Computerraum bis zum Ende spielen (vier Züge).
	Speedy Sorter Schnelle/-r Sortierer/-in	Im Bug Sort 10 Punkte geschafft.	Bug Sort mit mindestens 10 Punkten in einer Runde. Bug Sort wird im Album frei, sobald alle acht Sticker gefunden sind.
	Perfect Sort Perfekt sortiert	<div>geheim</div> Eine Bug-Sort-Runde ohne Fehler.	Eine Bug-Sort-Runde ohne einen einzigen Fehler. Der Aufnäher ist geheim.

Freundschaft

4 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn	
	Best Buddies Beste Freunde	Mit Hazel und mit Milo durchgespielt.	Zwei Durchgänge (zwei Profile oder Kapitelwahl): einmal Hazel, einmal Milo bis zum Abspann.
	A Little Help Ein bisschen Hilfe	Einen Tipp im Planer genutzt.	Im Planer einen freigeschalteten Tipp antippen (kostet einen Stern im Kapitel).



Class Clown

Klassenc clown

geheim 5 lustige Kombinationen entdeckt (ein Gegenstand an der falschen Stelle).

Fünf verschiedene „lustige Kombinationen“: einen Gegenstand aus der Schultasche nehmen und an einer unpassenden Stelle antippen, z. B. den Wecker bei Mrs Hoot („I always get up at half past six. Without it!“), den Brief bei Maggie, das Geld bei Snooze, die Taschenlampe am Spiegel oben in der Wohnung oder den Rettungsring bei Captain Hector. 42 solche Antworten gibt es.



Bee-st Friends

Beste Freunde
(Wortspiel mit
„bee“ = Biene)

geheim Buzz 20-mal angetippt.

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

Curious Squirrel

Alle 88 Details für den geheimen Entdecker-Aufnäher

Auf jedes Detail antwortet die Spielfigur mit einem Satz im simple present – 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“, Echos Höhle durch das Astloch am Sportplatz. Die Schulführung zählt nicht mit.

Assembly Place	Teich, Stufen, Baumstumpf	3
Classroom	Tafel mit dem Plakat Treetop Radio, Fenster, Uhr, Schrank, Schultaschen an den Haken	5
Entrance hall	Schwarzes Brett, Information, Laterne, Pflanze, Programm-Plakat (erst ab Kapitel 4)	5
Treppenhaus	Laterne, Bild vom Schulbaum, Pflanze	3
In front of the school	Schulbaum, Blumen, Laterne	3
Cafeteria	Speisekarte, Fenster, Gewürzregale, Pfannen, Theke	5
Library	Bücherregal, Fenster, Tisch, Zeitschriften, Globus, rote Lampe	6
Treetop Radio (Studio)	ON-AIR-Lampe, Fenster, Kopfhörer, Gitarre, Trommel, Mischpult, Radio-Schild, Uhr, Programm, Hörertelefon	10
Computer room	Fenster, Drucker, Pflanze	3
Sports ground	Spielfeld, Tor, Bank	3
Echo's hollow	Loch im Ast, Plakat, Sender, Kopfhörer, Schallplatten, Lichter, Mooskissen	7
Our home (Oak Tree)	Fenster mit Gardinen, Blume im Topf, Fußmatte	3
Flat downstairs	Fenster, Küche, Sofa, Familienfoto	4
Flat upstairs	Kleiderschrank, Regal mit Snoozes Bett, Fenster, Badewanne, Spiegel, Waschbecken	6
Village square	Laden, Tisch vor dem Restaurant, Restaurant	3
Rückseite des Schulbaums	Fenster, Briefkasten, Blumen	3
Pip and Pop's home	Fernseher, Sofa, Sessel, Lampe, Herd, Pflanze, Familienfotos, Skateboard, Hängepflanze, Flöte	10
River	Wasser, Schilf, Fähren-Schild, Boot, Rettungsring, Weide	6

Buzz



Das Programm-Plakat in der Halle hängt erst ab Kapitel 4, der Fluss ist ab Kapitel 6 offen. Echos Höhle steht in Kapitel 5 nachts offen und danach ab Kapitel 6 sowie im freien Spiel über das Astloch am Sportplatz. Im freien Spiel nach dem Finale sind alle Orte erreichbar – das ist der bequeme Moment für die Detailsuche.

Spiele am Computer

Ab Kapitel 4 im Computerraum – einen Bildschirm antippen



Die Spieleauswahl im Computerraum. Vor dem Start wählt man die Stufe.

Spiel	Was passiert	Aufnäher
Word Train	fünf zufällige Sätze aus fünfzehn als Waggons ordnen: Ort vor Zeit, Häufigkeitswort vor dem Verb	–
Hangman	einen kurzen Satz Buchstabe für Buchstabe erraten, acht Versuche	–
I have ... – Who has ...?	eine Kette von sechs Wortkarten mit Bild, die Figuren sprechen	–
Memory	sechs Paare aus Wort und Wortbild	–
My words	Karteikarten und Quiz mit den selbst nachgeschlagenen Wörtern, ab acht Wörtern	–
How often?	sechs Sätze mit Wochenkarte: Häufigkeitswort wählen (Expert: schreiben)	Week Watcher
My Day	drei Tage: Karten mit Uhrzeit vom Morgen bis zum Abend der Reihe nach antippen	Busy Bee
What's the Time?	acht Uhrzeiten hören, die richtige Uhr antippen	Clockwork
Bug Sort	erst nach allen acht Stickern, im Album	Speedy Sorter, Perfect Sort

Die Spiele „Word Train“, „Hangman“, „I have ...“, „Memory“ und „My words“ gibt es ohne eigenen Aufnäher.

Die Sätze des Word Train

Die Waggons in Lesereihenfolge anhängen; fünf der fünfzehn Sätze kommen zufällig dran. Die Wörter eines Satzes sind hier mit Punkten getrennt, die Sätze mit Strichen.

We · meet · in the studio · at half past three | Pip · plays · the flute · at the river · on Sunday | Maggie · cooks · in the cafeteria · every day | Snooze · sleeps · on the shelf · in the afternoon | Mrs Hoot · reads · in the library · at lunchtime | Grandpa · plays · the guitar · at home · in the afternoon | Buzz · flies · to the flowers · every morning | Pop · skates · in the park · after school | I · have · breakfast · in the kitchen · at half past seven | Mr Peck · sits · at his desk · every morning | Echo · plays · music · on the radio · at midnight | Snooze · always · sleeps · in the day | Echo · never · comes out · in the day | Maggie · gets up · at five o'clock | We · go · to school · at half past eight

Hangman, My Day und die Zeitspiele

Hangman hat neun Sätze: Snooze always sleeps. · Maggie gets up at five. · We meet in the studio. · Echo never comes out in the day. · Pop skates after school. · I get up at seven. · Mrs Hoot teaches English. · Buzz flies to the flowers. · The show starts at half past three.

My Day hat dreizehn Tätigkeiten mit Uhrzeit, pro Tag kommen vier (Starter), fünf (Explorer) oder sechs (Expert) davon dran: 7:00 get up · 7:15 wash my face · 7:30 have breakfast · 8:30 go to school · 9:00 have English · 12:00 have lunch · 15:30 listen to the radio · 16:00 play football · 17:00 do my homework · 18:30 have dinner · 19:30 watch TV · 20:15 read a book · 21:00 go to bed.

How often? Sieben Haken sind always, fünf oder sechs usually, drei oder vier often, ein oder zwei sometimes, keiner never; ein Fehlversuch nennt die Zahl der Tage. **What's the Time?** Starter kennt volle und halbe Stunden mit drei Uhren, Explorer

auch Viertelstunden mit vier Uhren, Expert alle Fünf-Minuten-Zeiten mit sechs Uhren. Falsche Uhren werden gesperrt und mit ihrer Uhrzeit genannt.

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 lässt sich als Datei sichern und zu Hause weiterspielen.

Sprechanelässe: „My Day“ und „What’s the Time?“ eignen sich als Einstieg für „My day“-Vorträge. Das Programm für das Sommerfest und die Interviewfragen aus Kapitel 6 und 7 lassen sich in der Klasse mit eigenen Antworten nachspielen, die Sätze zu den Details der Orte für „Describe the room“.

Spiel und Handbuch: Susanna Kunzmann, entwickelt mit KI-Unterstützung · digitallehrerin.de · Schriften Fredoka und Andika (SIL Open Font License 1.1).

Wörterbuch

Alle 947 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 133 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

aaah *Ausruf*
aaah (Schreck)

aah /'ɑ:/ *Ausruf*
aah (Schreck, Schmerz)

about /ə'baʊt/ *Präp.*
über

activity ★ /æk'tɪvɪti/ *Subst.*
Aktivität; Beschäftigung

after /'ɑ:ftə/ *Präp.*
nach

afternoon ★ *Subst.*
Nachmittag

again ★ /əg'en/ *Adv.*
wieder; noch einmal

agree ★ /əg'ri:/ *Verb*
zustimmen; sich einig sein

ahoy /ə'hɔɪ/ *Ausruf*
ahoi

air /'eə/ *Subst.*
Luft

alarm /ə'lɑ:m/ *Subst.*
Alarm (alarm clock: Wecker)

alarm clock /ə'lɑ:m 'klɒk/ *Subst.*
Wecker

album /'ælbəm/ *Subst.*
Album

all /'ɔ:l/ *Pron.*
alle; alles

alone /ə'ləʊn/ *Adj.*
allein

already ★ /ɔ:'lɹɛdi/ *Adv.*
schon; bereits

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

announcement /ə'naʊnsmənt/ *Subst.*
Durchsage

another ★ /ə'nʌðə/ *Adj.*
noch ein/-e; ein/-e andere/-r

answers ★ /'ɑ:nsəz/ *Verb*
antwortet (he/she/it-Form von answer)

ant /'ænt/ *Subst.*
Ameise

antennae /æ'nteni:/ *Subst.*
Fühler

any /'eni/ *Fragewort*
irgendwelche (Any news?: Gibt es Neuigkeiten?)

anything /'eniθɪŋ/ *Pron.*
etwas (nach not: nichts)

apple /'æpəl/ *Subst.*
Apfel

apple pie /'æpəl 'paɪ/ *Subst.*
Apfelkuchen

apple tree /'æpəl 'tri:/ *Subst.*
Apfelbaum

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 (is asleep: schläft)

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

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 /'ætɪk/ *Subst.*
Dachboden

autumn /'ɔ:təm/ *Subst.*
Herbst

awake /ə'weɪk/ *Adj.*
wach

away /ə'weɪ/ *Adv.*
weg

back /'bæk/ *Adj.*
hinten; Hinter-

bad ★ /'bæd/ *Adj.*
schlecht (not bad: nicht schlecht)

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

bag ★ /'bæg/ *Subst.*
Tasche

bake /'beɪk/ *Verb*
backen

ball /'bɔ:l/ *Subst.*
Ball

base /'beɪs/ *Adj.*
Grund- (base form = Grundform)

basket /'bɑ:skɪt/ *Subst.*
Korb

basket lift /'bɑ:skɪt 'lɪft/ *Wendung*
Korb-Aufzug

bat /'bæt/ *Subst.*
Fledermaus

bath /'bɑ:θ/ *Subst.*
Bad; Badewanne (have a bath: baden)

bats /'bæts/ *Subst.*
Fledermäuse

be /'bi:/ *Verb*
sein

beautiful /'bjʊ:tɪfəl/ *Adj.*
wunderschön

bed /'bed/ *Subst.*
Bett

bedtime /'bedtaɪm/ *Subst.*
Schlafenszeit

bee /'bi:/ *Subst.*
Biene

beetle /'bi:təl/ *Subst.*
Käfer

before /bɪ'fɔ:/ *Präp.*
vor; bevor

behind /bɪ'haɪnd/ *Präp.*
hinter

believe ★ /bɪ'li:v/ *Verb*
glauben

bench /'bentʃ/ *Subst.*
Bank (zum Sitzen)

best /'best/ *Adj.*
beste/-r/-s

big /'bɪg/ *Adj.*
groß

bird /'bɜ:d/ *Subst.*
Vogel

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

biscuits /'bɪskɪts/ *Subst.*
Kekse (britisch; Mehrzahl von biscuit)

bit /'bɪt/ *Subst.*
bisschen

bite /'baɪt/ *Verb*
beißen; stechen

black /'blæk/ *Adj.*
schwarz

blood /'blʌd/ *Subst.*
Blut

blue /'blu:/ *Adj.*
blau

board /'bɔ:d/ *Subst.*
Tafel

boat /'bəʊt/ *Subst.*
Boot

body /'bɒdi/ *Subst.*
Körper

book /'bʊk/ *Subst.*
Buch

boom /'bu:m/ *Ausruf*
bum

box /'bɒks/ *Subst.*
Kiste; Karton (shoe box = Schuhkarton)

branch /'brɑ:ntʃ/ *Subst.*
Ast

brave ★ /'breɪv/ *Adj.*
mutig

bread /'brɛd/ *Subst.*
Brot

breakfast /'brekfəst/ *Subst.*
Frühstück

bridge /'brɪdʒ/ *Subst.*
Brücke

bright /'braɪt/ *Adj.*
hell

brighter /'braɪtə/ *Adj.*
heller (bright → brighter)

bring /'brɪŋ/ *Verb*
bringen

british ★ <i>Adj.</i> britisch; Brite, Britin	check ★ <i>/ˈtʃɛk/ Verb</i> prüfen; kontrollieren	correct <i>/kəˈrɛkt/ Verb</i> verbessern; richtig	door <i>/ˈdɔː/ Subst.</i> Tür
brochure ★ <i>/ˈbrəʊʃə/ Subst.</i> Broschüre; Prospekt	checks <i>/ˈtʃɛks/ Verb</i> prüft (he/she/it-Form von check)	cost ★ <i>/ˈkɒst/ Verb</i> kosten	doorbell <i>/ˈdɔːbəl/ Subst.</i> Türklingel
brochures <i>/ˈbrəʊʃəz/ Subst.</i> Broschüren (Mehrzahl von brochure)	chips <i>/ˈtʃɪps/ Subst.</i> Pommes (britisch)	costs <i>/ˈkɒsts/ Verb</i> kostet (he/she/it-Form von cost)	dormice <i>/ˈdɔːmɪs/ Subst.</i> Siebenschläfer (Mehrzahl von dormouse)
brown <i>/ˈbraʊn/ Adj.</i> braun	choo <i>Ausruf</i> tschu (Zuggeräusch)	count <i>/ˈkaʊnt/ Verb</i> zählen	dormouse <i>/ˈdɔːmaʊs/ Subst.</i> Siebenschläfer
brrr <i>Ausruf</i> brrr (es ist kalt)	choose <i>/ˈtʃuːz/ Verb</i> auswählen	course <i>/ˈkɔːs/ Subst.</i> Kurs (of course = natürlich)	down ★ <i>/ˈdaʊn/ Adv.</i> hinunter; unten
bubble <i>/ˈbʌbəl/ Subst.</i> Blase	class <i>/ˈklɑːs/ Subst.</i> Klasse	cousin <i>/ˈkʌzən/ Subst.</i> Cousin; Cousine	downstairs <i>Adv.</i> nach unten; unten
bug <i>/ˈbʌg/ Subst.</i> Krabbeltier; Käfer	classroom <i>/ˈklɑːsruːm/ Subst.</i> Klassenzimmer	crane flies <i>/ˈkreɪn ˈflaɪz/ Wendung</i> Schnaken	dragonfly <i>/ˈdræɡəˌnflaɪ/ Subst.</i> Libelle
bugs <i>/ˈbʌgz/ Subst.</i> Krabbeltiere	clean <i>/ˈkliːn/ Verb</i> putzen; sauber machen	crane fly <i>/ˈkreɪn ˈflaɪ/ Wendung</i> Schnake	draw ★ <i>/ˈdrɔː/ Verb</i> zeichnen, malen
bumblebee <i>/ˈbʌmbəˌbiː/ Subst.</i> Hummel	cleans <i>/ˈkliːnz/ Verb</i> putzt (he/she/it-Form von clean)	cri-cri-cri <i>Ausruf</i> zirp-zirp (Geräusch der Grille)	dream ★ <i>/ˈdriːm/ Subst.</i> Traum; träumen
bus ★ <i>/ˈbʌs/ Subst.</i> Bus	click <i>/ˈklɪk/ Ausruf</i> klick	cricket <i>/ˈkrɪkɪt/ Subst.</i> Grille	dressed <i>/ˈdrest/ Adj.</i> angezogen (get dressed = sich anziehen)
bus stop <i>/ˈbʌs ˈstɒp/ Wendung</i> Bushaltestelle	climb ★ <i>/ˈklaɪm/ Verb</i> klettern	cup <i>/ˈkʌp/ Subst.</i> Tasse	drink ★ <i>/ˈdrɪŋk/ Verb</i> trinken
but <i>/ˈbʌt/ Konj.</i> aber	clock <i>/ˈklɒk/ Subst.</i> Uhr (an der Wand)	cupboard <i>/ˈkʌbəd/ Subst.</i> Schrank	drinking <i>/ˈdrɪŋkɪŋ/ Verb</i> trinkt gerade (drink + -ing)
butterfly <i>/ˈbʌtəˌflaɪ/ Subst.</i> Schmetterling	close ★ <i>Verb</i> schließen	curtains <i>/ˈkɜːtənz/ Subst.</i> Gardinen; Vorhänge	driver <i>/ˈdraɪvə/ Subst.</i> Fahrer/-in (train driver = Lokführer/-in)
buttons <i>/ˈbʌtənz/ Subst.</i> Knöpfe	closed ★ <i>/ˈkləʊzd/ Adj.</i> geschlossen	cushion <i>/ˈkʊʃən/ Subst.</i> Kissen	drum <i>/ˈdrʌm/ Subst.</i> Trommel
buy <i>/ˈbaɪ/ Verb</i> kaufen	clothes ★ <i>/ˈkləʊðz/ Subst.</i> Kleider; Kleidung	dad <i>/ˈdæd/ Subst.</i> Papa	ducks <i>/ˈdʌks/ Subst.</i> Enten (Mehrzahl von duck)
bye <i>/ˈbaɪ/ Ausruf</i> tschüss	clues <i>/ˈkluːz/ Subst.</i> Hinweise (Mehrzahl von clue)	dance <i>/ˈdɑːns/ Verb</i> tanzen	during <i>/ˈdjʊːrɪŋ/ Präp.</i> während
bzzz <i>Ausruf</i> Bsss (Summen)	coffee <i>/ˈkɒfi/ Subst.</i> Kaffee	dangerous ★ <i>/ˈdeɪndʒərəs/ Adj.</i> gefährlich	ear <i>/ˈiə/ Subst.</i> Ohr
cafeteria <i>/ˌkæfɪˈtiəriə/ Subst.</i> Cafeteria; Schulkantine	coffee cup <i>/ˈkɒfi ˈkʌp/ Subst.</i> Kaffeetasse	dark <i>/ˈdɑːk/ Adj.</i> dunkel	early <i>/ˈɜːli/ Adv.</i> früh
cake <i>/ˈkeɪk/ Subst.</i> Kuchen	coin <i>/ˈkɔɪn/ Subst.</i> Münze	day <i>/ˈdeɪ/ Subst.</i> Tag	earthworm <i>/ˈɜːθwɜːm/ Subst.</i> Regenwurm
call ★ <i>/ˈkɔːl/ Verb</i> anrufen	coins <i>/ˈkɔɪnz/ Subst.</i> Münzen (Mehrzahl von coin)	day animal <i>/ˈdeɪ ˈæniməl/ Subst.</i> Tagtier	earwig <i>/ˈiəwɪɡ/ Subst.</i> Ohrwurm
called <i>/ˈkɔːld/ Verb</i> heißt (be called: heißen)	cold <i>/ˈkəʊld/ Adj.</i> kalt	day owl <i>/ˈdeɪ ˈaʊl/ Subst.</i> Tag-Eule (jemand, der tagsüber wach ist; Spaßwort)	eat <i>/iːt/ Verb</i> essen; fressen
camera <i>/ˈkæmərə/ Subst.</i> Kamera	colourful ★ <i>/ˈkʌləfəl/ Adj.</i> bunt	daytime <i>/ˈdeɪtaɪm/ Subst.</i> Tag; Tageszeit (it's daytime = es ist Tag)	eating <i>/ˈiːtɪŋ/ Verb</i> isst/frisst gerade (eat + -ing)
can <i>/ˈkæn/ Verb</i> kann; können	come <i>/ˈkʌm/ Verb</i> kommen	dear <i>/ˈdiə/ Ausruf</i> (oh dear: ach du meine Güte)	echo call <i>/ˈɛkəʊ ˈkɔːl/ Subst.</i> Echo-Ruf (Ruf, mit dem Fledermäuse im Dunkeln „sehen“)
can't <i>Verb</i> kann nicht; können nicht	come back <i>/ˈkʌm ˈbæk/ Wendung</i> zurückkommen	deep <i>/ˈdiːp/ Adj.</i> tief	EEK <i>/iːk/ Ausruf</i> iiih (Schreck)
car ★ <i>/ˈkɑː/ Subst.</i> Auto	come on <i>/ˈkʌm ˈɒn/ Wendung</i> komm schon; los	desk <i>/ˈdesk/ Subst.</i> Schreibtisch; Pult	eight <i>/eɪt/ Zahlwort</i> acht
cars <i>/ˈkɑːz/ Subst.</i> Autos (Mehrzahl von car)	complete <i>/kəmˈpliːt/ Verb</i> vervollständigen; ergänzen	dinner <i>/ˈdɪnə/ Subst.</i> Abendessen	empty <i>/ˈempti/ Adj.</i> leer
caterpillar <i>/ˈkætəˌpɪlə/ Subst.</i> Raupe	computer <i>/kəmˈpjʊːtə/ Subst.</i> Computer	do <i>Verb</i> tun; machen	end <i>/ˈend/ Subst.</i> Ende
centipede <i>/ˈsɛntɪˌpiːd/ Subst.</i> Steinläufer; Hundertfüßer	computer room <i>/kəmˈpjʊːtə ˈruːm/ Subst.</i> Computerraum	doesn't <i>Verb</i> nicht (does not)	english ★ <i>/ˈɪŋɡlɪʃ/ Subst.</i> Englisch
chalk <i>/ˈtʃɔːk/ Subst.</i> Kreide	cook ★ <i>/ˈkʊk/ Verb</i> kochen; Koch, Köchin	don't <i>Verb</i> nicht (do not)	entrance hall <i>Wendung</i> Eingangshalle
chapter <i>/ˈtʃæptə/ Subst.</i> Kapitel	cool <i>/ˈkuːl/ Adj.</i> cool; toll	done <i>/ˈdʌn/ Adj.</i> gemacht; fertig	

evening ★ <i>Subst.</i> Abend	first ★ /'fɜːst/ <i>Zahlwort</i> erste/-r/-s	fun /'fʌn/ <i>Subst.</i> Spaß	grows /g'rəʊz/ <i>Verb</i> wächst (he/she/it-Form von grow)
ever /'evə/ <i>Adv.</i> je; jemals (the best ... ever = der/die/das beste ... überhaupt)	fish /'fɪʃ/ <i>Subst.</i> Fisch	funny /'fʌni/ <i>Adj.</i> lustig	guest /g'est/ <i>Subst.</i> Gast
every ★ /'evri/ <i>Fragewort</i> jede, jeder, jedes	five /'faɪv/ <i>Zahlwort</i> fünf	furry /'fɜːri/ <i>Adj.</i> pelzig; fedrig	guitar /gɪ'tɑː/ <i>Subst.</i> Gitarre
every day /'evri 'dei/ <i>Wendung</i> jeden Tag	flat /'flæt/ <i>Subst.</i> Wohnung	game /g'eɪm/ <i>Subst.</i> Spiel	ha /'hɑː/ <i>Ausruf</i> ha
everybody /'evri,bɒdi/ <i>Pron.</i> alle	flower <i>Subst.</i> Blume	garden /g'aːdən/ <i>Subst.</i> Garten	hair /'heə/ <i>Subst.</i> Haar; Haare
everything /'evri,θɪŋ/ <i>Pron.</i> alles	flute /'flu:t/ <i>Subst.</i> Flöte	gardens /g'aːdənz/ <i>Subst.</i> Gärten	half ★ /'hɑːf/ <i>Subst.</i> halb (half past three: halb vier)
excited /ɛ'ksaɪtɪd/ <i>Adj.</i> aufgeregt	fly /'flaɪ/ <i>Verb</i> fliegen	german ★ /'dʒɜːmən/ <i>Subst.</i> Deutsch (Sprache)	hall /'hɔːl/ <i>Subst.</i> Halle; Flur
exciting ★ /ɛ'ksaɪtɪŋ/ <i>Adj.</i> aufregend	flyers /'flaɪəz/ <i>Subst.</i> Flieger	get ★ /g'et/ <i>Verb</i> bekommen; werden	handwriting /'hændraɪtɪŋ/ <i>Subst.</i> Handschrift; Schrift
exercise book /'eksə,səɪz 'bʊk/ <i>Wendung</i> Heft	flying /'flaɪɪŋ/ <i>Verb</i> fliegt gerade (fly + -ing)	get up /g'et 'ʌp/ <i>Wendung</i> aufstehen	hang /'hæŋ/ <i>Verb</i> hängen
eye /'aɪ/ <i>Subst.</i> Auge	food /'fu:d/ <i>Subst.</i> Essen; Lebensmittel	give ★ /g'ɪv/ <i>Verb</i> geben	happen ★ /'hæpən/ <i>Verb</i> passieren; geschehen
eyes /'aɪz/ <i>Subst.</i> Augen	foot ★ /'fʊt/ <i>Subst.</i> Fuß	globe /g'ləʊb/ <i>Subst.</i> Globus	happy /'hæpi/ <i>Adj.</i> froh; glücklich
face /'feɪs/ <i>Subst.</i> Gesicht	football /'fʊtbɔːl/ <i>Subst.</i> Fußball	glow-worm <i>Subst.</i> Glühwürmchen	harvestman /'hɑːvɪstmən/ <i>Subst.</i> Weberknecht
fact /'fækt/ <i>Subst.</i> Tatsache; Fakt	for /'fɔː/ <i>Präp.</i> für	go /g'əʊ/ <i>Verb</i> gehen; fahren	harvestmen <i>Subst.</i> Weberknechte
facts /'fæktz/ <i>Subst.</i> Tatsachen (Mehrzahl von fact)	forget /'fəg'et/ <i>Verb</i> vergessen	go home /g'əʊ 'həʊm/ <i>Wendung</i> nach Hause gehen	has /'hæz/ <i>Verb</i> hat (he/she/it-Form von have)
fair /'feə/ <i>Subst.</i> Fest; Jahrmarkt	form /'fɔːm/ <i>Subst.</i> Form (z. B. am, is, are)	go to bed /g'əʊ 'tuː 'bed/ <i>Wendung</i> ins Bett gehen	hasn't <i>Verb</i> hat nicht (has not)
fall ★ /'fɔːl/ <i>Verb</i> fallen	fountain /'fəʊntɪn/ <i>Subst.</i> Brunnen	goal /g'əʊl/ <i>Subst.</i> Tor	have <i>Verb</i> haben; essen (have breakfast: frühstücken)
family /'fæmɪli/ <i>Subst.</i> Familie	four /'fɔː/ <i>Zahlwort</i> vier	gold /g'əʊld/ <i>Adj.</i> golden; Gold	have breakfast <i>Wendung</i> frühstücken
family photo /'fæmɪli 'fəʊtəʊ/ <i>Subst.</i> Familienfoto	fourteen /'fɔː'tiːn/ <i>Zahlwort</i> vierzehn	golden /g'əʊldən/ <i>Adj.</i> golden	have fun <i>Wendung</i> viel Spaß
far /'faː/ <i>Adv.</i> weit	fox /'fɒks/ <i>Subst.</i> Fuchs	good /g'ʊd/ <i>Adj.</i> gut	have lunch <i>Wendung</i> zu Mittag essen
fast /'faːst/ <i>Adj.</i> schnell	foxes /'fɒksɪz/ <i>Subst.</i> Füchse (Mehrzahl von fox)	good luck /g'ʊd 'lʌk/ <i>Wendung</i> viel Glück	he <i>Pron.</i> er
faster /'faːstə/ <i>Adj.</i> schneller (fast → faster)	free /'friː/ <i>Adj.</i> frei	good morning /g'ʊd 'mɔːnɪŋ/ <i>Wendung</i> guten Morgen	he's <i>Verb</i> er ist
favourite /'feɪvərɪt/ <i>Adj.</i> Lieblings-	fresh /'frɛʃ/ <i>Adj.</i> frisch	goodbye ★ /gʊd'baɪ/ <i>Ausruf</i> auf Wiedersehen; tschüss	head teacher /'hed 'tiːtʃə/ <i>Wendung</i> Schulleiter/-in
feel ★ /'fiːl/ <i>Verb</i> (sich) fühlen	friday ★ <i>Subst.</i> Freitag	got /g'ɒt/ <i>Verb</i> (have got: haben)	headphones /'hedfəʊnz/ <i>Subst.</i> Kopfhörer
feet ★ /'fiːt/ <i>Subst.</i> Füße (Mehrzahl von foot)	friend /'frend/ <i>Subst.</i> Freund/-in	grandma /g'rændmaː/ <i>Subst.</i> Oma	hear /'hiə/ <i>Verb</i> hören
ferry /'fɛri/ <i>Subst.</i> Fähre	friendly /'frendli/ <i>Adj.</i> freundlich	grandpa /g'rændpaː/ <i>Subst.</i> Opa	hedgehogs /'hedʒhɒgz/ <i>Subst.</i> Igel (Mehrzahl von hedgehog)
field ★ /'fiːld/ <i>Subst.</i> Feld	friends /'frendz/ <i>Subst.</i> Freunde/Freundinnen	grass /g'rɑːs/ <i>Subst.</i> Gras	hello /hə'ləʊ/ <i>Ausruf</i> hallo
fields /'fiːldz/ <i>Subst.</i> Felder (Mehrzahl von field)	frogs /'frɒgz/ <i>Subst.</i> Frösche (Mehrzahl von frog)	grasshopper /g'rɑːʃɒpə/ <i>Subst.</i> Grashüpfer	help ★ /'help/ <i>Verb</i> helfen; Hilfe
find /'faɪnd/ <i>Verb</i> finden	from /'frɒm/ <i>Präp.</i> von; aus	great /g'reɪt/ <i>Adj.</i> toll	her /'hɜː/ <i>Possessivbegl.</i> ihr/ihre
firebug <i>Subst.</i> Feuerwanze	front /'frʌnt/ <i>Subst.</i> Vorderseite (in front of = vor)	green /g'riːn/ <i>Adj.</i> grün	here /'hiə/ <i>Adv.</i> hier
firefly /'faɪəflaɪ/ <i>Subst.</i> Glühwürmchen	fruit /'fru:t/ <i>Subst.</i> Obst	ground /g'rəʊnd/ <i>Subst.</i> Erde; Boden	heron /'herən/ <i>Subst.</i> Reiher

hi /'haɪ/ <i>Ausruf</i> hallo
hide /'haɪd/ <i>Verb</i> sich verstecken
high /'haɪ/ <i>Adj.</i> hoch
him /'hɪm/ <i>Pron.</i> ihn; ihm
his /'hɪz/ <i>Possessivbegl.</i> sein/seine
hit ★ /'hɪt/ <i>Verb</i> schlagen; treffen
hmm /'həm/ <i>Ausruf</i> hmm
hole /'həʊl/ <i>Subst.</i> Loch
holidays ★ /'hɒlɪ,deɪz/ <i>Subst.</i> Ferien
hollow /'hɒləʊ/ <i>Subst.</i> Astloch; Baumhöhle
hollow tree /'hɒləʊ 'tri:/ <i>Subst.</i> hohler Baum
home /'həʊm/ <i>Subst.</i> Zuhause; nach Hause
homework /'həʊmwɜ:k/ <i>Subst.</i> Hausaufgabe(n)
honey /'hʌni/ <i>Subst.</i> Honig
hooks /'hʊks/ <i>Subst.</i> Haken (Mehrzahl von hook)
hooray /'hɔ:reɪ/ <i>Ausruf</i> hurra
hornet /'hɔ:nɪt/ <i>Subst.</i> Hornisse
hours /'aʊəz/ <i>Subst.</i> Stunden (Mehrzahl von hour)
house <i>Subst.</i> Haus
hoverfly <i>Subst.</i> Schwebfliege
how /'haʊ/ <i>Fragewort</i> wie
hummingbird hawk-moth <i>Wendung</i> Taubenschwänzchen
hundred /'hʌndrəd/ <i>Zahlwort</i> hundert
hungry ★ /'hʌŋɡri/ <i>Adj.</i> hungrig (I'm hungry: Ich habe Hunger)
hunt /'hʌnt/ <i>Verb</i> jagen
hurry /'hʌri/ <i>Verb</i> sich beeilen (Hurry! = Schnell!)
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

if ★ /'ɪf/ <i>Konj.</i> wenn; falls
important ★ /ɪ'mpɔ:tənt/ <i>Adj.</i> wichtig
in /'ɪn/ <i>Präp.</i> in
in the afternoon <i>Wendung</i> nachmittags; am Nachmittag
in the evening <i>Wendung</i> abends; am Abend
in the morning /'ɪn ðə 'mɔ:nɪŋ/ <i>Wendung</i> morgens; am Morgen
information /,ɪnfə'meɪʃən/ <i>Subst.</i> Information
information desk /,ɪnfə'meɪʃən 'desk/ <i>Wendung</i> Information (Schalter)
insect /'ɪnsekt/ <i>Subst.</i> Insekt
insects /'ɪnsektz/ <i>Subst.</i> Insekten
interview /'ɪntə,vju:/ <i>Subst.</i> Interview; interviewen
interview question /'ɪntə,vju: 'kwɛstʃən/ <i>Subst.</i> Interviewfrage
interviews /'ɪntə,vju:z/ <i>Subst.</i> Interviews (Mehrzahl von interview)
into /'ɪntə/ <i>Präp.</i> in ... hinein
invitation /ɪnvɪ'teɪʃən/ <i>Subst.</i> Einladung
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
its /'ɪts/ <i>Possessivbegl.</i> sein/seine (von Dingen/Tieren)
jaws /'dʒɔ:z/ <i>Subst.</i> Zangen; Kiefer
jetty /'dʒɛtɪ/ <i>Subst.</i> Steg
jingle /'dʒɪŋɡəl/ <i>Subst.</i> Erkennungsmelodie
job <i>Subst.</i> Auftrag; Aufgabe
jobs /'dʒɒbz/ <i>Subst.</i> Aufträge (Mehrzahl von job)
joke ★ /'dʒəʊk/ <i>Subst.</i> Witz
jump ★ /'dʒʌmp/ <i>Verb</i> springen
just ★ /'dʒʌst/ <i>Adv.</i> nur; gerade
keep /'ki:p/ <i>Verb</i> behalten; aufbewahren

key /'ki:/ <i>Subst.</i> Schlüssel
kick /'kɪk/ <i>Verb</i> schießen; treten
kicks /'kɪks/ <i>Verb</i> schießt; tritt (he/she/it-Form von kick)
kilos /'ki:ləʊz/ <i>Subst.</i> Kilo (Mehrzahl)
kind /'kaɪnd/ <i>Adj.</i> freundlich, nett
kitchen /'kɪtʃən/ <i>Subst.</i> Küche
kitchen radio /'kɪtʃən 'reɪdɪ,əʊ/ <i>Subst.</i> Küchenradio
knock /'nɒk/ <i>Ausruf</i> klopf
know /'nəʊ/ <i>Verb</i> wissen; kennen
la-la-laaa <i>Ausruf</i> la-la-laaa (singen)
lace /'leɪs/ <i>Subst.</i> Spitze (feiner Stoff mit Löchern)
lacewing /'leɪsu:nɪŋ/ <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 /'lɑ:ntən/ <i>Subst.</i> Laterne
last /'lɑ:st/ <i>Adj.</i> letzte/-r/-s
late /'leɪt/ <i>Adj.</i> spät
later /'leɪtə/ <i>Adv.</i> später
learn /'lɜ:n/ <i>Verb</i> lernen
leave /'li:v/ <i>Verb</i> verlassen
leaves /'li:vz/ <i>Subst.</i> Blätter
left /'lɛft/ <i>Adv.</i> links (on the left = links)
leg /'leg/ <i>Subst.</i> Bein
legs /'legz/ <i>Subst.</i> Beine
lemonade /,lemə'neɪd/ <i>Subst.</i> Limonade
lesson /'lesən/ <i>Subst.</i> Unterrichtsstunde; Lektion
let /'let/ <i>Verb</i> lassen (let me: lass mich)
let's <i>Wendung</i> lass uns ...
letter /'letə/ <i>Subst.</i> Brief

library /'laɪbrəri/ <i>Subst.</i> Bibliothek
life ★ /'laɪf/ <i>Subst.</i> Leben
lifebuoy /'laɪfbɔɪ/ <i>Subst.</i> Rettungsring
lift /'lɪft/ <i>Subst.</i> Aufzug
light /'laɪt/ <i>Subst.</i> Licht
like /'laɪk/ <i>Verb</i> mögen; wie
line /'laɪn/ <i>Subst.</i> Zeile
listen /'lɪsən/ <i>Verb</i> zuhören
listener /'lɪsənə/ <i>Subst.</i> Zuhörer/-in
listeners /'lɪsənəz/ <i>Subst.</i> Zuhörer/-innen (Mehrzahl von listener)
little /'lɪtlə/ <i>Adj.</i> klein
live <i>Verb</i> leben; wohnen; (live show: Live-Sendung, live: direkt übertragen)
lives ★ <i>Verb</i> lebt (he/she/it-Form von live)
long /'lɒŋ/ <i>Adj.</i> lang
look /'lʊk/ <i>Verb</i> schauen; Look! = Schau!
look at /'lʊk 'æt/ <i>Wendung</i> anschauen
look for /'lʊk 'fɔ:/ <i>Wendung</i> suchen
loose /'lu:s/ <i>Adj.</i> lose; locker
lost /'lɒst/ <i>Adj.</i> verloren
lot /'lɒt/ <i>Subst.</i> eine Menge (a lot of: viele)
lots of /'lɒts 'ɒv/ <i>Wendung</i> viele; eine Menge
loud /'laʊd/ <i>Adj.</i> laut
love /'lʌv/ <i>Verb</i> lieben
loves /'lʌvz/ <i>Verb</i> liebt (he/she/it-Form von love)
luck /'lʌk/ <i>Subst.</i> Glück (Good luck!: Viel Glück!)
lucky /'lʌki/ <i>Adj.</i> glücklich (Glück haben)
lunch /'lʌntʃ/ <i>Subst.</i> Mittagessen
lunchtime /'lʌntʃtaɪm/ <i>Subst.</i> Mittagszeit
magazine /,mæɡə'zi:n/ <i>Subst.</i> Zeitschrift
magazines /,mæɡə'zi:nz/ <i>Subst.</i> Zeitschriften (Mehrzahl von magazine)

mailbox /'meɪlbɒks/ <i>Subst.</i> Briefkasten
make /'meɪk/ <i>Verb</i> machen; bauen
many /'meni/ <i>Fragewort</i> viele
map /'mæp/ <i>Subst.</i> Karte; Plan
mat /'mæt/ <i>Subst.</i> Matte
match ★ /'mætʃ/ <i>Subst.</i> Spiel (Fußballspiel)
maybe ★ /'meɪbi:/ <i>Adv.</i> vielleicht
me /'mi:/ <i>Pron.</i> mich; mir
meadow /'medəʊ/ <i>Subst.</i> Wiese
mean ★ /'mi:n/ <i>Verb</i> meinen
meet /'mi:t/ <i>Verb</i> treffen
microphone /'maɪkrə,fəʊn/ <i>Subst.</i> Mikrofon
middle /'mɪdə/ <i>Subst.</i> Mitte
midnight /'mɪdnɑɪt/ <i>Subst.</i> Mitternacht
minute ★ <i>Subst.</i> Minute
minutes /'mɪnɪts/ <i>Subst.</i> Minuten (Mehrzahl von minute)
mirror /'mɪrə/ <i>Subst.</i> Spiegel
mistakes /mɪ'steɪks/ <i>Subst.</i> Fehler (Mehrzahl von mistake)
mixer /'mɪksə/ <i>Subst.</i> Mischpult
mmm <i>Ausruf</i> mmm (lecker)
moment ★ /'məʊmənt/ <i>Subst.</i> Moment; Augenblick
monday ★ <i>Subst.</i> Montag
mondays <i>Subst.</i> Montage (on Mondays: montags)
money ★ /'mʌni/ <i>Subst.</i> Geld
moon /'mu:n/ <i>Subst.</i> Mond
more /'mɔ:/ <i>Adv.</i> mehr
morning /'mɔ:nɪŋ/ <i>Subst.</i> Morgen; Vormittag
moss /'mɒs/ <i>Subst.</i> Moos
moss cushion /'mɒs 'kʊʃən/ <i>Subst.</i> Moospolster
moth <i>Subst.</i> Nachtfalter; Motte

mr <i>Anrede</i> Herr (Anrede)
mrs <i>Anrede</i> Frau (Anrede)
mum /'mʌm/ <i>Subst.</i> Mama
music /'mju:zɪk/ <i>Subst.</i> Musik
my /'maɪ/ <i>Possessivbegl.</i> mein/meine
my favourite /'maɪ 'feɪvərɪt/ <i>Wendung</i> mein Lieblings-...
mystery /'mɪstəri/ <i>Subst.</i> Rätsel; Geheimnis
myth /'mɪθ/ <i>Subst.</i> Mythos; falsche Behauptung
myths /'mɪθs/ <i>Subst.</i> Mythen (Mehrzahl von myth)
name /'neɪm/ <i>Subst.</i> Name
near ★ /'niə/ <i>Präp.</i> nahe; in der Nähe von
need ★ /'ni:d/ <i>Verb</i> brauchen
nervous /'nɜ:vəs/ <i>Adj.</i> nervös
nest /'nest/ <i>Subst.</i> Nest
never ★ /'nevə/ <i>Adv.</i> nie
new /'nju:/ <i>Adj.</i> neu
news /'nju:z/ <i>Subst.</i> Neuigkeiten
newspaper /'nju:zpeɪpə/ <i>Subst.</i> Zeitung
next ★ /'nekst/ <i>Adj.</i> nächste/-r/-s
next to /'nekst 'tu:/ <i>Präp.</i> neben
nice <i>Adj.</i> nett; schön
night /'naɪt/ <i>Subst.</i> Nacht
night animal /'naɪt 'æɪnɪmə/ <i>Subst.</i> Nachttier
night owl /'naɪt 'aʊl/ <i>Subst.</i> Nachteule (jemand, der nachts wach ist)
night show /'naɪt 'ʃəʊ/ <i>Subst.</i> Nachtsendung
nine /'naɪn/ <i>Zahlwort</i> neun
no <i>Ausruf</i> nein
not /'nɒt/ <i>Adv.</i> nicht
note /'nəʊt/ <i>Subst.</i> Notiz; Zettel
noticeboard /'nəʊtɪsbɔ:d/ <i>Subst.</i> Schwarzes Brett

now /'naʊ/ <i>Adv.</i> jetzt
o /'əʊ/ <i>Abk.</i> O = object (Objekt)
o'clock ★ /ə'klɒk/ <i>Adv.</i> Uhr (bei vollen Stunden)
oak /'əʊk/ <i>Subst.</i> Eiche
oak tree /'əʊk 'tri:/ <i>Subst.</i> Eiche
of /'ɒv/ <i>Präp.</i> von
of course /'ɒv 'kɔ:s/ <i>Wendung</i> natürlich
off /'ɒf/ <i>Adv.</i> weg; los (off to ...: ab in ...)
often ★ /'ɒfən/ <i>Adv.</i> oft
oh /'əʊ/ <i>Ausruf</i> oh
OK <i>Ausruf</i> in Ordnung
ok <i>Ausruf</i> in Ordnung
old /'əʊld/ <i>Adj.</i> alt
on /'ɒn/ <i>Präp.</i> auf
one /'wʌn/ <i>Zahlwort</i> eins; ein(e)
only /'əʊnli/ <i>Adv.</i> nur
oops /'u:ps/ <i>Ausruf</i> hoppla
open ★ /'əʊpən/ <i>Verb</i> öffnen
opening /'əʊpənɪŋ/ <i>Verb</i> öffnet gerade (open + -ing)
or /'ɔ:/ <i>Konj.</i> oder
order /'ɔ:də/ <i>Subst.</i> Reihenfolge
other /'ʌðə/ <i>Adj.</i> andere/-r/-s
our /'aʊə/ <i>Possessivbegl.</i> unser/unsere
out /'aʊt/ <i>Adv.</i> hinaus; draußen
outside <i>Adv.</i> draußen
over ★ /'əʊvə/ <i>Adv.</i> vorbei; zu Ende
owl /'aʊl/ <i>Subst.</i> Eule
p /'pi:/ <i>Abk.</i> P = place (Ort)
page /'peɪdʒ/ <i>Subst.</i> Seite
paint /'peɪnt/ <i>Verb</i> malen
painting /'peɪntɪŋ/ <i>Subst.</i> Gemälde; Bild

pancakes /'pænkeɪks/ <i>Subst.</i> Pfannkuchen (Mehrzahl)
pans /'pænz/ <i>Subst.</i> Pfannen
paper /'peɪpə/ <i>Subst.</i> Papier
park /'pɑ:k/ <i>Subst.</i> Park
past ★ /'pɑ:st/ <i>Präp.</i> nach (half past three: halb vier)
path <i>Subst.</i> Weg
pay /'peɪ/ <i>Verb</i> bezahlen
peacock butterflies /'pi:kɒk 'bʌtə ,flaɪz/ <i>Wendung</i> Tagpfauenaugen
peacock butterfly /'pi:kɒk 'bʌtə ,flaɪ/ <i>Wendung</i> Tagpfauenaugen
people ★ /'pi:pəl/ <i>Subst.</i> Leute; Menschen
perfect <i>Adj.</i> perfekt
person ★ /'pɜ:sən/ <i>Subst.</i> Person
pew /'fju:/ <i>Ausruf</i> puh
phone /'fəʊn/ <i>Subst.</i> Telefon
photo /'fəʊtəʊ/ <i>Subst.</i> Foto
picnic /'pɪknɪk/ <i>Subst.</i> Picknick
picnic basket /'pɪknɪk 'bɑ:skɪt/ <i>Subst.</i> Picknickkorb
picture /'pɪktʃə/ <i>Subst.</i> Bild
pie /'paɪ/ <i>Subst.</i> Kuchen; Pastete (apple pie: Apfelkuchen)
pink /'pɪŋk/ <i>Adj.</i> rosa
pizza /'pi:tsə/ <i>Subst.</i> Pizza
place /'pleɪs/ <i>Subst.</i> Ort (wo?)
plan ★ /'plæn/ <i>Subst.</i> Plan
planner /'plænə/ <i>Subst.</i> Planner (Hausaufgabenheft mit Stundenplan)
plant /'plænt/ <i>Subst.</i> Pflanze
play /'pleɪ/ <i>Verb</i> spielen
play football /'pleɪ 'fʊtbɔ:l/ <i>Wendung</i> Fußball spielen
please /'pli:z/ <i>Ausruf</i> bitte

polite /pəˈlaɪt/ <i>Adj.</i> höflich
pond /ˈpɒnd/ <i>Subst.</i> Teich
pond skater /ˈpɒnd ˈskeɪtə/ <i>Wendung</i> Wasserläufer
popular ★ /ˈpɒpjələ/ <i>Adj.</i> beliebt
post ★ /ˈpəʊst/ <i>Subst.</i> Post
poster /ˈpəʊstə/ <i>Subst.</i> Plakat
practise /ˈpræktɪs/ <i>Verb</i> üben
practises /ˈpræktɪsɪz/ <i>Verb</i> übt (he/she/it-Form von practise)
present <i>Subst.</i> Gegenwart (simple present)
press /ˈpres/ <i>Verb</i> drücken
printer /ˈprɪntə/ <i>Subst.</i> Drucker
prints /ˈprɪnts/ <i>Verb</i> druckt (he/she/it-Form von print)
programme /ˈprəʊgræm/ <i>Subst.</i> Programm
proud ★ /ˈpraʊd/ <i>Adj.</i> stolz
psst /psst/ <i>Ausruf</i> psst
pull /ˈpʊl/ <i>Verb</i> ziehen
purple /ˈpɜːpəl/ <i>Adj.</i> lila
purple emperor /ˈpɜːpəl ˈempərə/ <i>Wendung</i> Großer Schillerfalter
put <i>Verb</i> legen; stellen; setzen
quarter /ˈkwɔːtə/ <i>Subst.</i> Viertel
question /ˈkwɛstʃən/ <i>Subst.</i> Frage
question word /ˈkwɛstʃən ˈwɜːd/ <i>Subst.</i> Fragewort
questions /ˈkwɛstʃənz/ <i>Subst.</i> Fragen (Mehrzahl von question)
quick /ˈkwɪk/ <i>Adj.</i> schnell
quiet /ˈkwaɪət/ <i>Adj.</i> ruhig; leise
quietly /ˈkwaɪətli/ <i>Adv.</i> leise
radio /ˈreɪdɪəʊ/ <i>Subst.</i> Radio
radio interview /ˈreɪdɪəʊ ˈɪntə ˌvjuː/ <i>Subst.</i> Radiointerview
radio reporter /ˈreɪdɪəʊ rɪˈpɔːtə/ <i>Subst.</i> Radioreporter, Radioreporterin

radio show /ˈreɪdɪəʊ ˈʃəʊ/ <i>Subst.</i> Radiosendung
radio stall /ˈreɪdɪəʊ ˈstɔːl/ <i>Subst.</i> Radiostand (auf dem Fest)
radio star /ˈreɪdɪəʊ ˈstɑː/ <i>Subst.</i> Radiostar
radio team /ˈreɪdɪəʊ ˈtiːm/ <i>Subst.</i> Radioteam
rain /ˈreɪn/ <i>Subst.</i> Regen
ramp /ˈræmp/ <i>Subst.</i> Rampe
read <i>Verb</i> lesen
ready /ˈreɪdi/ <i>Adj.</i> bereit; fertig
real <i>Adj.</i> echt; richtig
really /ˈriəli/ <i>Adv.</i> wirklich
record <i>Verb</i> aufnehmen
recorder /rɪˈkɔːdə/ <i>Subst.</i> Aufnahmegerät
recording /rɪˈkɔːdɪŋ/ <i>Adj.</i> Aufnahme-
recording studio /rɪˈkɔːdɪŋ ˈstjuːdiəʊ/ <i>Wendung</i> Tonstudio
red /ˈred/ <i>Adj.</i> rot
reeds /ˈriːdz/ <i>Subst.</i> Schilf
remember ★ /rɪˈmembə/ <i>Verb</i> sich erinnern (remember?: weißt du noch?)
reporter /rɪˈpɔːtə/ <i>Subst.</i> Reporter/-in
rescue /ˈreskjuː/ <i>Subst.</i> Rettung; retten
restaurant /ˈrɛstrɒnt/ <i>Subst.</i> Restaurant
ribbit <i>Ausruf</i> quak (Frosch)
riding ★ /ˈraɪdɪŋ/ <i>Verb</i> fahren; reiten (riding his skateboard: mit dem Skateboard fahren)
right /raɪt/ <i>Adj.</i> richtig
ring /rɪŋ/ <i>Verb</i> klingeln
rings /ˈrɪŋz/ <i>Verb</i> klingelt (he/she/it-Form von ring)
river ★ <i>Subst.</i> Fluss
road /ˈrəʊd/ <i>Subst.</i> Straße (on the road = unterwegs)
room /ruːm/ <i>Subst.</i> Raum; Zimmer
roots /ruːts/ <i>Subst.</i> Wurzeln (Mehrzahl von root)

rope /ˈrəʊp/ <i>Subst.</i> Seil
rope bridge /ˈrəʊp ˈbrɪdʒ/ <i>Wendung</i> Hängebrücke
rose chafer <i>Wendung</i> Rosenkäfer
roses /ˈrəʊzɪz/ <i>Subst.</i> Rosen
round /ˈraʊnd/ <i>Adj.</i> rund
rule /ˈruːl/ <i>Subst.</i> Regel
rules /ˈruːlz/ <i>Subst.</i> Regeln
run ★ /ˈrʌn/ <i>Verb</i> rennen
runs /ˈrʌnz/ <i>Verb</i> läuft; rennt (he/she/it-Form von run)
s /ˈɛs/ <i>Abk.</i> S = subject (Subjekt)
salad /ˈsæləd/ <i>Subst.</i> Salat
same /ˈseɪm/ <i>Adj.</i> gleich; derselbe
saturday ★ <i>Subst.</i> Samstag
saturdays <i>Subst.</i> Samstage (on Saturdays: samstags)
save ★ /ˈseɪv/ <i>Verb</i> retten
say /ˈseɪ/ <i>Verb</i> sagen
say hello /ˈseɪ həˈləʊ/ <i>Wendung</i> Hallo sagen
scare /ˈskeə/ <i>Verb</i> erschrecken; verscheuchen
scared /ˈskeəd/ <i>Adj.</i> ängstlich
school /ˈskuːl/ <i>Subst.</i> Schule
school radio /ˈskuːl ˈreɪdɪəʊ/ <i>Subst.</i> Schulradio
school rules /ˈskuːl ˈruːlz/ <i>Subst.</i> Schulregeln
school tree /ˈskuːl ˈtriː/ <i>Subst.</i> Schulbaum
school uniform /ˈskuːl ˈjuːnɪˌfɔːm/ <i>Subst.</i> Schuluniform
schoolbag /ˈskuːlbæg/ <i>Subst.</i> Schultasche
sea /ˈsiː/ <i>Subst.</i> Meer
see /ˈsiː/ <i>Verb</i> sehen
see you /ˈsiː ˈjuː/ <i>Wendung</i> bis bald

see you tomorrow /ˈsiː ˈjuː tə ˈmɒrəʊ/ <i>Wendung</i> bis morgen
sell /ˈsel/ <i>Verb</i> verkaufen
sells /ˈselz/ <i>Verb</i> verkauft (he/she/it-Form von sell)
send /ˈsend/ <i>Verb</i> schicken, senden
sentence /ˈsentəns/ <i>Subst.</i> Satz
set /ˈset/ <i>Verb</i> stellen (den Wecker)
seven /ˈsevən/ <i>Zahlwort</i> sieben
shadow /ˈʃædəʊ/ <i>Subst.</i> Schatten
she /ˈʃiː/ <i>Pron.</i> sie
she's <i>Verb</i> sie ist
shelf /ˈʃelf/ <i>Subst.</i> Regal; Regalbrett
shell /ˈʃel/ <i>Subst.</i> Schneckenhaus; Schale
shelves /ˈʃelvz/ <i>Subst.</i> Regale
shh /ɛ,seɪˈtʃeɪtʃ/ <i>Ausruf</i> pst
shine /ˈʃaɪn/ <i>Verb</i> leuchten; scheinen
shines /ˈʃaɪnz/ <i>Verb</i> scheint; leuchtet (he/she/it-Form von shine)
shoe /ˈfuː/ <i>Subst.</i> Schuh
shoe box /ˈfuː ˈbɒks/ <i>Subst.</i> Schuhkarton
shoes /ˈfuːz/ <i>Subst.</i> Schuhe
shop /ˈʃɒp/ <i>Subst.</i> Laden
short /ˈʃɔːt/ <i>Adj.</i> kurz
shout ★ /ˈʃaʊt/ <i>Verb</i> schreien; rufen
show /ˈʃəʊ/ <i>Subst.</i> Sendung; Show
side /ˈsaɪd/ <i>Subst.</i> Seite
sign /ˈsaɪn/ <i>Subst.</i> Schild
silly /ˈsɪli/ <i>Adj.</i> albern
silverfish /ˈsɪlvəfɪʃ/ <i>Subst.</i> Silberfischchen
simple /ˈsɪmpəl/ <i>Adj.</i> einfach
sing /ˈsɪŋ/ <i>Verb</i> singen
sit /ˈsɪt/ <i>Verb</i> sitzen

sitting /'sɪtɪŋ/ <i>Verb</i> sitzt gerade (sit + -ing)
six /'sɪks/ <i>Zahlwort</i> sechs
sixteen /sɪ'ksti:n/ <i>Zahlwort</i> sechzehn
skateboard /'skeɪtbɔ:d/ <i>Subst.</i> Skateboard
skateboarding /'skeɪtbɔ:dɪŋ/ <i>Subst.</i> Skateboardfahren
skates /'skeɪts/ <i>Verb</i> fährt Skateboard (he/she/it-Form von skate)
sleep /'sli:p/ <i>Verb</i> schlafen
sleeping /'sli:pɪŋ/ <i>Verb</i> schläft gerade (sleep + -ing)
sleeps /'sli:ps/ <i>Verb</i> schläft (he/she/it-Form von sleep)
slide ★ /'slaɪd/ <i>Verb</i> rutschen; die Rutsche
slow ★ /'sləʊ/ <i>Adj.</i> langsam
slowly /'sləʊli/ <i>Adv.</i> langsam
slug /'slʌg/ <i>Subst.</i> Nacktschnecke
small /'smɔ:l/ <i>Adj.</i> klein
smells /'smelz/ <i>Verb</i> riecht (he/she/it-Form von smell)
smile /'smaɪl/ <i>Verb</i> lächeln
snail /'sneɪl/ <i>Subst.</i> Schnecke
snore /'snɔ:/ <i>Verb</i> schnarchen
snores /'snɔ:z/ <i>Verb</i> schnarcht (he/she/it-Form von snore)
snoring /'snɔ:rɪŋ/ <i>Verb</i> Schnarchen
so ★ /'səʊ/ <i>Adv.</i> so
sofa /'səʊfə/ <i>Subst.</i> Sofa
soft /'sɒft/ <i>Adj.</i> weich
some /'sʌm/ <i>Adj.</i> etwas; einige
somebody /'sʌmbɒdi/ <i>Pron.</i> jemand
something /'sʌmθɪŋ/ <i>Pron.</i> etwas
sometimes ★ /'sʌmtaɪmz/ <i>Adv.</i> manchmal
song /'sɒŋ/ <i>Subst.</i> Lied
songs /'sɒŋz/ <i>Subst.</i> Lieder (Mehrzahl von song)
soon /'su:n/ <i>Adv.</i> bald

sorry /'sɒri/ <i>Ausruf</i> Entschuldigung
soup /'su:p/ <i>Subst.</i> Suppe
speak ★ /'spi:k/ <i>Verb</i> sprechen
special /'speʃəl/ <i>Adj.</i> besonders; besondere-/r/-s
speech bubble /'spi:tʃ 'bʌbl/ <i>Subst.</i> Sprechblase
spice ★ /'spaɪs/ <i>Subst.</i> Gewürz
spice biscuits /'spaɪs 'bɪskɪts/ <i>Subst.</i> Gewürzkekse
spices /'spaɪsɪz/ <i>Subst.</i> Gewürze
spider /'spaɪdə/ <i>Subst.</i> Spinne
sports /'spɔ:ts/ <i>Adj.</i> Sport-
sports ground /'spɔ:ts g'raʊnd/ <i>Subst.</i> Sportplatz
spring /'sprɪŋ/ <i>Subst.</i> Frühling
square /'skweə/ <i>Subst.</i> Platz (village square = Dorfplatz)
squirrel /'skwɪrəl/ <i>Subst.</i> Eichhörnchen
squirrels /'skwɪrəlz/ <i>Subst.</i> Eichhörnchen (Mehrzahl von squirrel)
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 (auf dem Fest, auf dem Markt)
stand ★ /'stænd/ <i>Subst.</i> Ständer; Stativ
stands /'stændz/ <i>Verb</i> steht (he/she/it-Form von stand)
star /'sta:/ <i>Subst.</i> Stern; Star
stars /'sta:z/ <i>Subst.</i> Sterne
start /'sta:t/ <i>Verb</i> beginnen; anfangen
starts /'sta:ts/ <i>Verb</i> beginnt (he/she/it-Form von start)
stay ★ /'steɪ/ <i>Verb</i> bleiben
step /'steɪp/ <i>Subst.</i> Stufe
sticker /'stɪkə/ <i>Subst.</i> Sticker; Aufkleber

sticker album /'stɪkə 'ælbəm/ <i>Subst.</i> Stickeralbum
stickers /'stɪkəz/ <i>Subst.</i> Sticker
still /'sti:l/ <i>Adv.</i> still; immer noch
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 ★ /'stɒp/ <i>Verb</i> aufhören; anhalten
stressful ★ /'stresfəl/ <i>Adj.</i> stressig; anstrengend
strong ★ /'strɒŋ/ <i>Adj.</i> stark
student /'stju:dənt/ <i>Subst.</i> Schüler/-in
studio /'stju:dɪ,əʊ/ <i>Subst.</i> Studio
stump /'stʌmp/ <i>Subst.</i> Baumstumpf
summer ★ /'sʌmə/ <i>Subst.</i> Sommer
summer fair /'sʌmə 'feə/ <i>Wendung</i> Sommerfest
sun /'sʌn/ <i>Subst.</i> Sonne
sunday ★ <i>Subst.</i> Sonntag
sunset /'sʌnset/ <i>Subst.</i> Sonnenuntergang
super /'su:pə/ <i>Adj.</i> super
sure ★ /'ʃʊ:/ <i>Adj.</i> sicher
sweet ★ /'swi:t/ <i>Adj.</i> süß
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
tap /'tæp/ <i>Verb</i> tippen
tea /'ti:/ <i>Subst.</i> Tee
teach /'ti:tʃ/ <i>Verb</i> unterrichten; lehren
teacher /'ti:tʃə/ <i>Subst.</i> Lehrer/-in
teaches /'ti:tʃɪz/ <i>Verb</i> unterrichtet (he/she/it-Form von teach)
team /'ti:m/ <i>Subst.</i> Team
tell /'tɛl/ <i>Verb</i> erzählen; sagen
ten /'ten/ <i>Zahlwort</i> zehn
testing /'testɪŋ/ <i>Verb</i> testen (Testing!: Test!)
text /'tekst/ <i>Subst.</i> Text
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 same /ðə 'seɪm/ <i>Wendung</i> gleich; dasselbe
their /'ðeə/ <i>Possessivbegl.</i> ihr/ihre (Mehrzahl)
them /'ðeɪm/ <i>Pron.</i> sie; ihnen (Mehrzahl)
theme /'θi:m/ <i>Subst.</i> Thema
then ★ /'ðen/ <i>Adv.</i> dann
there /'ðeə/ <i>Adv.</i> dort
these /'ði:z/ <i>Pron.</i> diese
they /'ðeɪ/ <i>Pron.</i> sie (Mehrzahl)
they're <i>Verb</i> sie sind
thing /'θɪŋ/ <i>Subst.</i> Ding; Sache
think /'θɪŋk/ <i>Verb</i> denken; glauben
thirty /'θɜ:ti/ <i>Zahlwort</i> dreißig
this /'ðɪs/ <i>Pron.</i> dies; diese/-r/-s

those /'ðəʊz/ <i>Pron.</i> diese (dort)	true /'tru:/ <i>Adj.</i> wahr; richtig	voice /'vɔɪs/ <i>Subst.</i> Stimme	week ★ /'wi:k/ <i>Subst.</i> Woche
three /'θri:/ <i>Zahlwort</i> drei	try ★ /'traɪ/ <i>Verb</i> ausprobieren; versuchen	wagon /'wæɡən/ <i>Subst.</i> Wagen; Waggon	welcome /'welkʌm/ <i>Ausruf</i> willkommen
through /'θru:/ <i>Präp.</i> durch	tuesday ★ <i>Subst.</i> Dienstag	wagons /'wæɡənz/ <i>Subst.</i> Waggons (Mehrzahl von wagon)	welcome to /'welkʌm 'tu:/ <i>Wendung</i> willkommen in
throw /'θrəʊ/ <i>Verb</i> werfen; Wurf	turn /'tɜ:n/ <i>Verb</i> drehen (turn on = einschalten)	wait /'weɪt/ <i>Verb</i> warten	well ★ /'wel/ <i>Adv.</i> gut
thursday ★ <i>Subst.</i> Donnerstag	turn off /'tɜ:n 'ɒf/ <i>Wendung</i> ausschalten	waiting /'weɪtɪŋ/ <i>Verb</i> wartet gerade (wait + -ing)	well done /'wel 'dʌn/ <i>Wendung</i> gut gemacht
ticket ★ /'tɪkɪt/ <i>Subst.</i> Fahrkarte; Eintrittskarte	tv <i>Subst.</i> Fernseher	wake /'weɪk/ <i>Verb</i> wecken; aufwachen (wake up)	what /'wɒt/ <i>Fragewort</i> was
tickets /'tɪkɪts/ <i>Subst.</i> Karten; Fahrkarten	twelve /'twelv/ <i>Zahlwort</i> zwölf	wake up /'weɪk 'ʌp/ <i>Wendung</i> aufwachen; wecken	what's <i>Verb</i> was ist
time ★ /'taɪm/ <i>Subst.</i> Zeit; Uhrzeit	twenty /'twenti/ <i>Zahlwort</i> zwanzig	walk /'wɔ:k/ <i>Verb</i> gehen; laufen	wheelchair /'wi:ltʃeə/ <i>Subst.</i> Rollstuhl
timetable /'taɪmteɪbəl/ <i>Subst.</i> Stundenplan	two /'tu:/ <i>Zahlwort</i> zwei	walking /'wɔ:kɪŋ/ <i>Verb</i> läuft gerade (walk + -ing)	when ★ /'wen/ <i>Konj.</i> wann; wenn; als
tiny /'taɪni/ <i>Adj.</i> winzig	typical ★ /'tɪpɪkəl/ <i>Adj.</i> typisch	wall /'wɔ:l/ <i>Subst.</i> Wand	where /'weə/ <i>Fragewort</i> wo
tip /'tɪp/ <i>Subst.</i> Tipp	under /'ʌndə/ <i>Präp.</i> unter	want /'wɒnt/ <i>Verb</i> wollen	which /'wɪtʃ/ <i>Fragewort</i> welche/-r/-s
tips /'tɪps/ <i>Subst.</i> Tipps (Mehrzahl von tip)	underground ★ <i>Adv.</i> unter der Erde; unterirdisch	wardrobe /'wɔ:drəʊb/ <i>Subst.</i> Kleiderschrank	white /'waɪt/ <i>Adj.</i> weiß
tired ★ /'taɪəd/ <i>Adj.</i> müde	uniform /'ju:nɪ,fɔ:m/ <i>Subst.</i> Uniform	warm /'wɔ:m/ <i>Adj.</i> warm	who /'hu:/ <i>Fragewort</i> wer
to /'tu:/ <i>Präp.</i> zu; nach	until ★ /ʌ'ntɪl/ <i>Präp.</i> bis	wash ★ /'wɒʃ/ <i>Verb</i> waschen	whole /'həʊl/ <i>Adj.</i> ganz
today /tə'deɪ/ <i>Adv.</i> heute	up /'ʌp/ <i>Adv.</i> hoch; hinauf	washbasin /'wɒʃbeɪsən/ <i>Subst.</i> Waschbecken	willow /'wɪləʊ/ <i>Subst.</i> Weide (Baum)
tomato /tə'mɑ:təʊ/ <i>Subst.</i> Tomate	upside /'ʌpsaɪd/ <i>Adv.</i> (upside down = kopfüber)	wasp /'wɒsp/ <i>Subst.</i> Wespe	willow tree /'wɪləʊ 'tri:/ <i>Subst.</i> Weide (Baum)
tomato soup /tə'mɑ:təʊ 'su:p/ <i>Subst.</i> Tomatensuppe	upside down /'ʌpsaɪd 'daʊn/ <i>Wendung</i> kopfüber; verkehrt herum	watch /'wɒtʃ/ <i>Verb</i> anschauen; zusehen	win ★ /'wɪn/ <i>Verb</i> gewinnen
tomorrow /tə'mɒrəʊ/ <i>Adv.</i> morgen	upstairs <i>Adv.</i> oben; die Treppe hinauf	watches /'wɒtʃɪz/ <i>Verb</i> schaut an (he/she/it-Form von watch)	window ★ /'wɪndəʊ/ <i>Subst.</i> Fenster
tonight /tə'naɪt/ <i>Adv.</i> heute Nacht; heute Abend	us /'ʌs/ <i>Pron.</i> uns	watches <i>Verb</i> (falsche Form – richtig: watches)	wing /'wɪŋ/ <i>Subst.</i> Flügel
too /'tu:/ <i>Adv.</i> auch	use <i>Verb</i> benutzen	water /'wɔ:tə/ <i>Subst.</i> Wasser	wings /'wɪŋz/ <i>Subst.</i> Flügel (Mehrzahl)
top /'tɒp/ <i>Subst.</i> Spitze; oben	usually ★ /'ju:ʒu:əli/ <i>Adv.</i> meistens; normalerweise	water beetle /'wɔ:tə 'bi:təl/ <i>Wendung</i> Gelbrandkäfer; Wasserkäfer	wins /'wɪnz/ <i>Verb</i> gewinnt (he/she/it-Form von win)
torch /'tɔ:tʃ/ <i>Subst.</i> Taschenlampe	v /'vi:/ <i>Abk.</i> V = verb (Verb)	wave ★ /'weɪv/ <i>Verb</i> winken	wipe /'waɪp/ <i>Verb</i> abwischen; abputzen
touch /'tʌtʃ/ <i>Verb</i> anfassen; berühren	verb /'vɜ:b/ <i>Subst.</i> Verb	way ★ /'weɪ/ <i>Subst.</i> Weg; Richtung	with /'wɪð/ <i>Präp.</i> mit
train ★ /'treɪn/ <i>Subst.</i> Zug	very /'veri/ <i>Adv.</i> sehr	we /'wi:/ <i>Pron.</i> wir	without /wɪ'ðaʊt/ <i>Präp.</i> ohne
train driver /'treɪn 'draɪvə/ <i>Subst.</i> Lokführer, Lokführerin	videos /'vɪdɪəʊz/ <i>Subst.</i> Videos	we're <i>Verb</i> wir sind	wonderful /'wʌndəfəl/ <i>Adj.</i> wunderbar
transmitter /træ'nsmɪtə/ <i>Subst.</i> Sender	view /'vju:/ <i>Subst.</i> Aussicht	we've <i>Verb</i> wir haben (we have)	woodlouse /'wʊdlaʊs/ <i>Subst.</i> Assel
tree /'tri:/ <i>Subst.</i> Baum	village /'vɪlɪdʒ/ <i>Subst.</i> Dorf	wear ★ <i>Verb</i> tragen (Kleidung)	woodpecker /'wʊdpɛkə/ <i>Subst.</i> Specht
treetop /'tri:tɒp/ <i>Subst.</i> Baumkrone; Treetop	village square /'vɪlɪdʒ 'skweə/ <i>Subst.</i> Dorfplatz	wears /'weəz/ <i>Verb</i> trägt (he/she/it-Form von wear)	word /'wɜ:d/ <i>Subst.</i> Wort
trip ★ /'trɪp/ <i>Subst.</i> Fahrt; Ausflug	visit ★ /'vɪzɪt/ <i>Verb</i> besuchen	web /'web/ <i>Subst.</i> Netz (der Spinne)	words /'wɜ:dz/ <i>Subst.</i> Wörter
trouble ★ /'trʌbəl/ <i>Subst.</i> Ärger; Not (in trouble: in Not)	visiting /'vɪzɪtɪŋ/ <i>Verb</i> besucht gerade (visit + -ing)	wednesday ★ <i>Subst.</i> Mittwoch	work /'wɜ:k/ <i>Subst.</i> Arbeit; arbeiten

works /'wɜ:ks/ *Verb*
funktioniert; arbeitet (he/she/it-
Form von work)

worry /'wʌri/ *Verb*
sich Sorgen machen (Don't
worry!: Keine Sorge!)

would ★ /'wʊd/ *Verb*
würde (would you like ...?:
möchtest du ...?)

wow /'waʊ/ *Ausruf*
wow

write /'raɪt/ *Verb*
schreiben

wrong ★ /'rɒŋ/ *Adj.*
falsch

x /'ɛks/ *Abk.*
X (Kreuz zum Schließen)

year /'jiə/ *Subst.*
Jahr; Year 5 = Klasse 5

yellow /'jeləʊ/ *Adj.*
gelb

yes /'jes/ *Ausruf*
ja

yet /'jet/ *Adv.*
noch; schon

you /'ju:/ *Pron.*
du; ihr; Sie

you're *Verb*
du bist; ihr seid

young /'jʌŋ/ *Adj.*
jung

your /'jɔ:/ *Possessivbegl.*
dein/deine; euer/eure

yummy /'jʌmi/ *Adj.*
lecker

zzz *Ausruf*
(schnarchen)

Notizen

Für eigene Beobachtungen aus dem Unterricht

Über dieses Heft

Lizenz, Urheberschaft und Bildnachweise

Treetop School · Spiel 3

Diese Handreichung gehört zum Englisch-Lernspiel On Air! (Version 1.3) 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.