Treetop School · Spiel 4

Lösungsbuch · nur für Lehrkräfte

Surprise!

Ein Englisch-Abenteuer in der Treetop School

Am Sonntag hat Buzz Geburtstag – und sie darf nichts merken. Eine Woche lang planen Hazel, Pip, Pop und Dot im Geheimen eine Strandparty am Teich. Dumm nur, dass Buzz überall herumfliegt …

Handreichung für Lehrkräfte

Komplettlösung · Lösungen aller Aufgaben auf drei Stufen · Fundorte der acht Sticker · alle 36 Aufnäher, auch die geheimen

Englisch Klasse 5 · Niveau A1 · digitallehrerin.de

4

Willkommen

Was dieses Handbuch ist – und was das Spiel

Surprise! ist das vierte Adventure der Reihe „Treetop School“ für Englisch in Klasse 5, Niveau A1. Es behandelt das *present progressive*, den Gegensatz *usually … but today*, *some*, *any*, *no*, *much*, *many*, *a few* und *a little* sowie Preise, Einkaufen und Bestellen. Rahmen und Menüs sind deutsch, Geschichte und Aufgaben englisch, und alles wird vorgelesen.

Sieben Kapitel erzählen eine Woche von Montag, dem 15., bis Sonntag, dem 21. September. Hazel oder Milo plant mit Pip, Pop und Dot eine Überraschungsparty für Buzz; Mum, Dad, Maggie, Marco und Jasper helfen mit.

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, 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 1.0, Oktober 2026

Inhalt

So lernt man im Spiel 2
Die Figuren 4
Karte und Wege 7
Kapitel 1 · Six Days to Go! 9
Kapitel 3 · What Are You Doing? 11
Kapitel 5 · Have We Got Any Flour? 13
Kapitel 7 · Surprise! 15
Sticker-Album und Fundorte 28
Spiele am Computer · Für den Unterricht 37
Notizen 48
Bedienung 3
Gegenstände 5
Walkthrough 8
Kapitel 2 · Shh! Buzz Is Coming! 10
Kapitel 4 · Usually … But Today! 12
Kapitel 6 · How Much Is It? 14
Lösungsschlüssel für alle Stufen 16
Aufnäher: alle 36, auch die geheimen 31
Wörterbuch Englisch – Deutsch 39
Über dieses Heft: Lizenz und Bildnachweise 49

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

Mrs Hoot stellt das Thema an der Tafel vor: Beispielsätze aus der Geschichte mit farbigen Satzgliedern, die Regel in ein bis zwei deutschen Sätzen.

2 Kurz anwenden

Direkt an der Tafel folgt ein Mini-Check mit einer Frage – ohne Fehlerwertung. Wer unsicher ist, lässt sich die Lektion gleich noch einmal erklären.

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

Die Lektion bei Mrs Hoot wiederholt den Stoff, sie 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 Mrs Hoot erklärt das aktuelle Thema 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

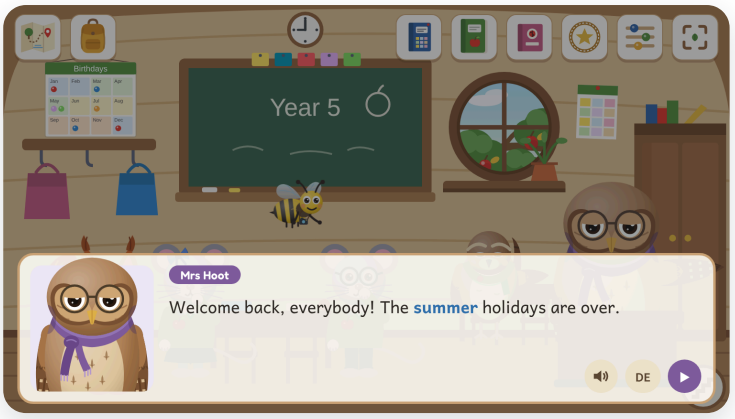
Expert
schwer

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 Handy, Heft, Album, Aufnäher, Einstellungen und Vollbild.

Karte

Zwei Seiten: Schulbaum und Dorf. Offene Orte antippen, um dorthin zu reisen.

Schultasche

Alle Gegenstände. „Benutzen“ nimmt einen in die Hand, dann die Stelle in der Szene antippen.

Handy

Bis zum Abend von Kapitel 1 der Planer, danach das Handy mit „Messages“ und „Jobs & tips“. Jeder Tipp kostet einen Stern.

Heft

Die Grammatikhilfe. Neue Seiten tragen „NEU“, sobald Mrs Hoot das Thema eingeführt hat.

Sticker-Album

Acht Plätze für Krabbeltiere, dazu die Seiten der anderen Spiele.

Aufnäher

Die Schultasche mit 36 Abzeichen in fünf Gruppen. Gestrichelte Umrisse sind geheim.

Einstellungen

Stufe, Figur, Stimmen, Untertitel, Kapitelwahl, Speichern, Laden, Daten löschen.

Vollbild

Auf Tablets mit Tastatur besser ohne Vollbild spielen. Die Uhr zeigt die Tageszeit.

Buzz

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

Die Figuren

Die Klasse, die Familie und das ganze Dorf – nur eine darf nichts wissen

Hazel

Eichhörnchen

Spielfigur. Plant mit den Freunden die Party und muss geheim bleiben.

Milo

Streifenhörnchen

Zweite Spielfigur, trägt in Kapitel 3 ein Hawaiihemd. Sonst alles gleich.

Buzz

Biene

Begleiterin mit Kamera. Hat am Sonntag Geburtstag und wird täglich neugieriger.

Mrs Hoot

Waldkauz

Lehrerin, erklärt jeden Morgen die Grammatik und trinkt dabei Tee.

Mr Peck

Buntspecht

Schulleiter. Erlaubt die Party und trägt plötzlich ein tropisches Hemd.

Maggie

Elster

Köchin der Cafeteria. Backt den Honigkuchen nach ihrem Rezept.

Pip

Maus

Zwilling von Pop. Schreibt die Einladungen und ruft „Surprise!“.

Pop

Maus

Zwilling von Pip. Spioniert mit dem Fernglas und zählt das Geld.

Dot

Zaunkönig

Malt und bastelt Karte, Kostüme und Dekoration.

Snooze

Siebenschläfer

Schläft oben auf dem Regal. Sein Dachboden liefert Flohmarkt-Sachen.

Grandpa Whiskers

Maus

Großvater von Pip und Pop. Erster Kunde am Flohmarkt-Stand.

Echo

Fledermaus

Neu. Schläft tagsüber am Sportplatz, kommt in der Dämmerung zur Party.

Captain Hector

Reiher

Neu. Kapitän der Fähre. Kauft am Flohmarkt einen Hut.

Jasper

Eichelhäher

Neu. Besitzer des Ladens im Dorf, Sonderangebote und Trödelstand.

Marco

Marder

Neu. Besitzer des Restaurants, bei dem Mum arbeitet.

Gegenstände

Was in der Schultasche landet – und wofür

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

	planner · Planer immer	Aufträge des Tages mit Häkchen; nach Kapitel 1 stehen sie im Handy.
	exercise book · Heft immer	Grammatikhilfe; jede Regel erscheint erst nach Mrs Hoots Lektion.
	sticker album immer	Acht Plätze für Krabbeltiere, dazu die Seiten der anderen Spiele.
	phone · Handy Kap. 1	Von Dad am Abend. Öffnet Party-Gruppe und Aufträge.
	name sticker · Namens-Sticker Kap. 1	Aus der Schultasche nehmen und den Geburtstagskalender antippen.
	invitations · Einladungen Kap. 2	Aus der Schultasche nehmen und Maggie, Mr Peck, Grandpa Whiskers und Echo antippen.
	birthday card · Geburtstagskarte Kap. 2–7	Aus der Schultasche nehmen und am Sonntag Buzz antippen.
	binoculars · Fernglas Kap. 3	Aus der Schultasche nehmen und das Bibliotheksfenster antippen.
	balloons · Luftballons Kap. 4	Aus der Schultasche nehmen und den Schrank im Klassenzimmer antippen.
	party money · Geld für die Party Kap. 4	Dreißig Pfund von Dad, zum Bezahlen bei Marco.
	recipe · Rezept Kap. 5–6	Aus der Schultasche nehmen und Mum antippen.
	shopping list · Einkaufszettel Kap. 5	Aus der Schultasche nehmen und Jasper antippen.
	torch · Taschenlampe Kap. 5	Aus der Schultasche nehmen und im dunklen Dachboden antippen.
	flea market box · Flohmarkt-Kiste Kap. 5–6	Aus der Schultasche nehmen und den Stand auf dem Dorfplatz antippen.
	tropical flower · tropische Blume Kap. 6–7	Aus der Schultasche nehmen und Buzz antippen, nach der Karte.
	umbrella · Regenschirm Kap. 6–7	Bei Regen den Kuchen am Teich antippen.
	camera · Kamera Kap. 7	Aus der Schultasche nehmen und die Party antippen.

Buzz

Gegenstände an der falschen Stelle sind kein Fehler und kosten keinen Stern. 45 solche Kombinationen haben eine eigene lustige Antwort, etwa das Handy bei Snooze oder die Taschenlampe bei Echo. Fünf verschiedene bringen den Aufnäher „Party Clown“. Partygeld, Taschengeld und Einkaufstasche liegen ebenfalls in der Schultasche; sie werden von selbst benutzt.

Karte und Wege

Zwei Kartenseiten: der Schulbaum und das Dorf

Zwei Kartenseiten

Die Karte zeigt oben zwei Reiter. „Treetop School“ ist der Schulbaum im Schnitt: ganz oben der Sportplatz, darunter der Computerraum, links an der Hängebrücke der Kunstraum, in der Mitte Klassenzimmer und Bibliothek, darunter Eingangshalle und Cafeteria, rechts das Tonstudio und am Fuß des Baums der Platz vor der Schule mit Assembly Place und Teich. „Village“ zeigt den Dorfplatz mit Jaspers Laden und Marcos Restaurant, die alte Eiche mit der Wohnung, Captain Hectors Fluss und Pip und Pops Haus in den Wurzeln des Schulbaums. Offene Orte lassen sich antippen und sind das Reiseziel.

Die Karte mit dem Reiter „Treetop School“: Kunstraum, Sportplatz, Computerraum, Klassenzimmer, Bibliothek, Cafeteria, Eingangshalle und Tonstudio; unten am Fuß des Baums der Weg ins Dorf.

Wann welcher Ort öffnet

Kapitel 1: Klassenzimmer, Eingangshalle, Cafeteria, vor der Schule, Assembly Place, Teich, Dorfplatz, Haustür der Eiche, Wohnung unten und oben und der Fluss. Kapitel 2: Kunstraum, Sportplatz, Pip und Pops Zuhause und die Rückseite des Schulbaums. Kapitel 3: Bibliothek. Kapitel 4: Computerraum, abends das Restaurant. Kapitel 5: Jaspers Laden und der Dachboden. Kapitel 7: Buzz’ Baumhöhle. Nach dem Finale ist alles offen, dazu das Tonstudio und das Restaurant. Abends und nachts bleiben Karte und Haustür gesperrt; Räume, die nicht freigeschaltet sind, antwortet die Spielfigur mit einem Hinweis.

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
Treppenhaus	Computerraum, Kunstraum	Treppe hoch (ab Kap. 4); Hängebrücke links (ab Kap. 2)
jeder Raum	Treppenhaus	Schild unten rechts
vor der Schule	Sportplatz	Korb (ab Kap. 2); zurück die Seilwinde
vor der Schule	Dorfplatz, Assembly Place, Teich	Wegweiser; zurück der Schulbaum oder das Schild
Assembly Place	Buzz’ Baumhöhle	Buzz’ Tür (ab Kap. 7)
vor der Schule	Rückseite, Pip und Pops Zuhause	Schild „Pip & Pop“, dann runde Tür (ab Kap. 2)
Dorfplatz	Eiche, Laden, Restaurant, Fluss	Eiche antippen; Ladentür (ab Kap. 5); Restauranttür (abends ab Kap. 4); Wegweiser „River“
Eiche	Wohnung unten, oben	Haustür; Leiter durch die Luke
Wohnung oben	Dachboden	Dachbodenleiter (ab Kap. 5)

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. Sie ist dieselbe wie in den ersten Spielen: Buzz antippen, ein Wort nachschlagen, Buzz die Kamera geben, ein Krabbeltier fotografieren, das Album öffnen und in der Halle bei Mr Peck Heft, Aufnäher, Karte und Album kennenlernen. Den Aufnäher „First Day“ gibt es mit oder ohne Führung. In der Kapitelwahl heißt sie „Einführung“.

Figur, Name und Stufe beim ersten Start.

Buzz

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

Was in jedem Kapitel gleich ist

Jedes Kapitel ist ein Wochentag und beginnt mit einer Karte, die den Tag und die Zahl der Tage bis zur Party nennt. Morgens gibt das Küchenradio in der Wohnung das Wetter durch, beim Frühstück sitzen Mum und Dad am Tisch. In der Schule führt Mrs Hoot das neue Thema an der Tafel ein, es folgt die Übung, und dann wird das Thema in der Geschichte gebraucht. Mrs Hoots Rückblick, die Sterne und ein Aufnäher beenden den Tag. Weil Buzz nichts merken soll, fliegt sie in vielen Szenen mit herein; immer wieder gilt es, rechtzeitig etwas zu verstecken oder das Thema zu wechseln.

Was in diesem Spiel neu ist

Am Ende des ersten Tages gibt Dad Hazel Mums altes Handy. Der Knopf oben rechts zeigt dann ein Handy statt des Planers: Er öffnet die Party-Gruppe mit den Nachrichten der Freunde und, in einem zweiten Reiter, die Aufträge und Tipps des Tages; Geheimaufträge des Party-Teams tragen im Aufgabenzettel das Zeichen „Shh!“. Der Planer selbst bleibt in der Schultasche, dort liegt auch der Zettel „Top secret“. Abends bleiben Karte und Haustür gesperrt, die Kapitel enden zu Hause oder gleich nach dem Abend.

Neu ist außerdem das Geld: Preise stehen in Pfund und Pence, es gibt Partygeld, Taschengeld und eine Einkaufstasche, man bestellt bei Marco im Restaurant, kauft bei Jasper im Laden ein, verkauft selbst auf dem Flohmarkt und gibt Wechselgeld heraus. Auf dem Dachboden der Wohnung und in Buzz’ Baumhöhle warten zwei weitere Räume. Auf den folgenden Seiten hat jedes Kapitel eine Seite: die Geschichte, die neuen Orte, ein Bild aus dem Spiel, die Schritte der Lösung, ein Tipp von Buzz, die Lektion bei Mrs Hoot und die Tabelle „Das kann ich!“. Die Lösungen aller Übungen stehen gesammelt im Lösungsschlüssel.

Szene aus dem Spiel: Die Wohnung unten am Abend: Familie, Haustelefon und Küchenradio.

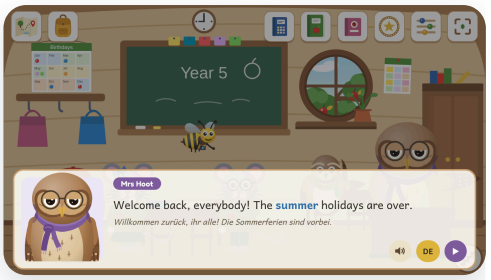
Kapitel 1

Six Days to Go!

Noch sechs Tage!

Darum geht's

Buzz hat am Sonntag Geburtstag, und Pip, Pop und Dot planen im Geheimen eine Überraschungsparty. Im Klassenzimmer wird beobachtet, was jeder gerade tut, ein Kalender sammelt die Geburtstage, und am Abend gibt Dad Hazel ein Handy.



Das Klassenzimmer am Montag.

Grammatik
present progressive: am, is, are plus Verb mit -ing; Daten

Neu auf der Karte
Klassenzimmer, Halle, Cafeteria, Assembly Place, Teich, Dorf, Wohnung, Fluss

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: Lösungsschlüssel

1. Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen: Lektion und **Look at the class!** mit acht Lücken.
2. Den Kalender antippen: **Birthday Calendar**. Dann den Namens-Sticker aus der Schultasche nehmen und den Kalender antippen.
3. Pip, Pop und Dot antippen, dann Maggie in der Cafeteria. Weiter über das Dorf zur alten Eiche.
4. Abends gibt Dad Mums altes Handy. Darauf lesen: **Messages** mit vier Nachrichten.
5. Die Schnake an der Lampe fotografieren, dann ins Bett. Aufnäher „Six Days to Go".

Buzz

Das Tagpfauenauge sitzt schon heute auf dem Baumstumpf am Assembly Place. Die Tageskarte an der Cafeteria-Tafel zählt für „Lunch Expert", wenn man sie von Montag bis Freitag liest.

Lektion bei Mrs Hoot: Pop is eating an apple.

Form	am / is / are + Verb + -ing
Schreibung	make → making · sit → sitting
Signalwörter	now · at the moment · Look!
Kurzformen	I'm · she's · they're

Nach am, is, are steht das Verb mit -ing; 's kann is sein.

Pop is eating an apple.

I am writing my name.

✓ Das kann ich! – Kapitel 1

Ich kann …	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was jemand gerade tut	Mrs Hoot ___ tea.	**is drinking**
ein Datum sagen	When is Dot's birthday?	**on the 14th of January**
kurze Nachrichten schreiben	I / draw / balloons	**I'm drawing balloons.**

Kapitel 2

Shh! Buzz Is Coming!

Pst! Buzz kommt!

Darum geht's

Der Dienstag gehört den Einladungen. Mr Peck erlaubt die Party am Teich, Dot gestaltet die Karte, die Einladungen werden verteilt, und zum Schluss muss im Kunstraum alles verschwinden, bevor Buzz hereinfliegt.

Grammatik
present progressive: Verneinung mit isn't und aren't

Neu auf der Karte
Kunstraum, Sportplatz, Pip und Pops Zuhause, Rückseite des Baums

Der Kunstraum: Die Karte für Buzz entsteht.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: Lösungsschlüssel

1. In der Halle Mr Peck antippen: **Can we have a party at the pond?**
2. Im Klassenzimmer Lektion, **Is the coast clear?**, die Verneinung und **The invitation**.
3. Über die Hängebrücke zu Dot: **Card Maker** mit mindestens fünf Aufklebern.
4. Die Einladungen nehmen und Maggie, Mr Peck, Grandpa Whiskers und Echo antippen.
5. Im Kunstraum rasch alles verstecken. Aufnäher „Secret Keeper".

Buzz

Die Karte für Buzz bleibt bis Sonntag in der Schultasche. Wer „Card Maker" auf Expert spielt, erfüllt auch Wünsche wie „There aren't any stars".

Lektion bei Mrs Hoot: Buzz isn't looking.

Form	am / is / are + not + Verb + -ing
Kurzformen	I'm not · isn't · aren't
Achtung	nicht „I don't sleeping"

not steht hinter am, is, are – nie mit don't.

Buzz isn't looking. *We aren't playing.*

✓ Das kann ich! – Kapitel 2

Ich kann …	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was jemand nicht tut	Buzz ___ us.	**isn't watching**
eine Einladung schreiben	come / to / Buzz's surprise party	**Come to Buzz's surprise party!**
eine Karte gestalten	Can you put two balloons on the card?	**zwei Luftballons aufkleben**

Kapitel 3

What Are You Doing?

Was machst du gerade?

Darum geht's

Buzz wird neugierig und stellt Fragen, die man genau beantworten muss. Aus der Bibliothek sieht man sie durch Pops Fernglas auf einer Sonnenblume. Dot plant Kostüme für eine Strandparty, und in Jaspers Schaufenster steht eine tropische Blume.

Grammatik
present progressive: Fragen und Kurzantworten, Kleidung

Neu auf der Karte
die Bibliothek

Der Blick durchs Fernglas: Buzz sitzt auf einer Sonnenblume.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: Lösungsschlüssel

1. Im Klassenzimmer Lektion zu Fragen mit am, is und are, dann beantwortet man Buzz' vier Fragen.
2. In der Bibliothek Pop antippen, das Fernglas nehmen und das Fenster antippen.
3. Den Satzbau **Pop and the binoculars** mit vier Fragen lösen.
4. Bei Dot **Dress the Team**: vier Kostüme, vier Fragen.
5. Auf dem Heimweg Jaspers Schaufenster antippen. Aufnäher „Spy Glass".

Buzz

Der Aufnäher „Dress the Team" verlangt alle acht Schritte beim ersten Versuch. Wer sich bei den Kleidungsstücken unsicher ist, schaut in den Schrank: Die Wörter stehen unter den Bildern.

Lektion bei Mrs Hoot: Is Buzz coming? – What are you doing?

Frage	am / is / are an den Satzanfang
Kurzantwort	Yes, she is. · No, I'm not.
Fragewort	What / Where + is / are ...?

Kurzantworten stehen ohne -ing; mit I heißt es am.

Is Buzz coming? *What are you doing?*

✓ Das kann ich! – Kapitel 3

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
Fragen stellen	is / Buzz / flying	**Is Buzz flying?**
kurz antworten	Is Pop wearing a sun hat?	**No, he isn't.**
über Kleidung sprechen	Is Pip wearing a skirt?	**Yes, she is.**

Kapitel 4

Usually … But Today!

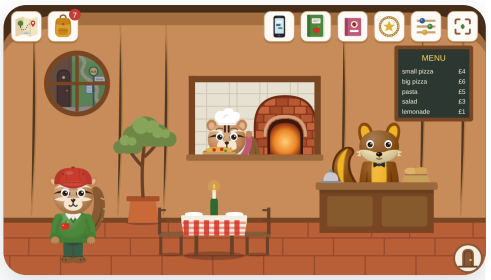
Sonst … aber heute!

Darum geht's

Donnerstag, und alles ist anders als sonst: Maggie backt, Mr Peck trägt ein tropisches Hemd, Mum kocht bei Marco. Pip und Pop fahren im Computerraum den Word Train, Dot bringt Ballons. Am Abend werden bei Marco vier große Pizzas bestellt.

Grammatik
simple present und present progressive im Vergleich

Neu auf der Karte
Computerraum, abends Marcos Restaurant



Marcos Restaurant am Abend.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: Lösungsschlüssel

1. Im Klassenzimmer Lektion und **A strange Thursday** mit acht Lücken, dann **Buzz's List**.
2. Im Computerraum **Word Train** mit fünf Sätzen. Danach sind die Computerspiele frei.
3. Von Dot die Ballons nehmen und den Schrank antippen, bevor Buzz hereinkommt.
4. Abends gibt Dad dreißig Pfund. Im Dorf bei Marco bestellen: **At Marco's**. Aufnäher „Not Today!"

Buzz

Signalwörter verraten die Lösung: usually, always und every gehören zum simple present, today und Look! zum present progressive.

Lektion bei Mrs Hoot: Usually … but today!

simple present	usually · always · every day
present progressive	now · today · Look!

Sonst steht das simple present, gerade jetzt das present progressive.

Maggie usually makes soup.

Today she is baking a cake!

✓ Das kann ich! – Kapitel 4

Ich kann …	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was jemand sonst tut	Pop usually ___ football.	**plays**
sagen, was jemand heute tut	Today she ___ a cake!	**is baking**
im Restaurant bestellen	Can I have four big pizzas, please?	**Marco: £20, please.**

Kapitel 5

Have We Got Any Flour?

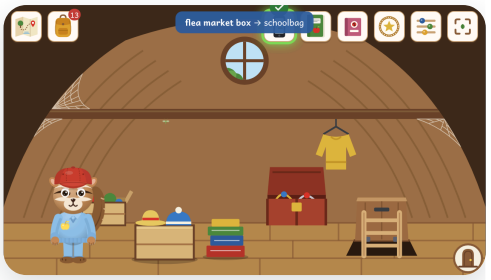
Haben wir Mehl?

Darum geht's

Am Freitag braucht Maggie Zutaten für den Honigkuchen. Hazel schreibt den Einkaufszettel und kauft bei Jasper ein. Abends findet das Trio mit der Taschenlampe auf dem Dachboden Snoozes alte Sachen für den Flohmarkt.

Grammatik
some, any, no; a bag of, a bottle of, a tin of, a box of

Neu auf der Karte
Jaspers Laden und der Dachboden



Der Dachboden mit der Taschenlampe.

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: Lösungsschlüssel

1. Im Klassenzimmer Lektion, dann bei Maggie das Rezept und **Maggie's cupboard**.
2. Den Satzbau **Our shopping list** lösen. Der Zettel kommt in die Schultasche.
3. Bei Jasper den Zettel nehmen und einkaufen: **At Jasper's** in acht Schritten.
4. Abends mit der Taschenlampe auf den Dachboden: Hutkiste, Bücher und Truhe antippen.
5. Die Flohmarkt-Kiste mitnehmen und ins Bett gehen. Aufnäher „Sleepover".

Buzz

Zwei Sticker warten heute: das Silberfischchen bei Jasper und die Florfliege am Balken. Den Dachboden gibt es nur in dieser Nacht.

Lektion bei Mrs Hoot: some – any – no

some	in Aussagen
any	in Fragen und Verneinung
no	= not any
Mengen	a bag of · a bottle of · a tin of · a box of

Bei Dingen, die man zählt, steht die Mehrzahl.

We've got some honey.

We haven't got any flour.

✓ Das kann ich! – Kapitel 5

Ich kann …	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
some und any benutzen	Have you got ___ coconuts?	**any**
einen Einkaufszettel schreiben	we / need / a bag of / flour	**We need a bag of flour.**
im Laden fragen	How much is a tin of nuts?	**Jasper: It's sixty pence.**

Kapitel 6

How Much Is It?

Wie viel kostet das?

Darum geht's

Samstag ist Flohmarkt. Die Freunde verkaufen Snoozes Sachen und geben Wechselgeld. Vom Erlös kauft Hazel bei Jasper die tropische Blume. Nachmittags wird der Honigkuchen gebacken, und dann steht Buzz vor der Tür.

Der Flohmarkt auf dem Dorfplatz.

Grammatik
much und many, How much ...? How many ...?, Preise

Neu auf der Karte
keine neuen Orte – Flohmarkt auf dem Dorfplatz

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: Lösungsschlüssel

1. Auf dem Dorfplatz die Kiste nehmen und den Stand antippen. Mrs Hoot erklärt much und many.
2. Am Stand verkaufen: **Our Stall**, dann zählt Pop das Geld.
3. Bei Jasper **Jasper's Gift Corner**: Blume und Regenschirm.
4. Zu Hause **The honey cake**, dann den Kuchen verstecken, als es klingelt. Aufnäher „Flea Market Star".

Buzz

Als Verkäufer rechnet man: bezahlt minus Preis. Starter sieht den Betrag, Explorer und Expert rechnen selbst. Das Geld reicht genau für Blume und Schirm.

Lektion bei Mrs Hoot: much – many

many	zählbar: books, hats
much	nicht zählbar: money, honey
a lot of	passt zu beiden
Preise	It's two pounds fifty.

In Fragen und Verneinung much und many, in Aussagen a lot of.

How many books? *How much is it?*

✓ Das kann ich! – Kapitel 6

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
mit How much und How many fragen	___ money have we got?	**How much**
Preise sagen, Wechselgeld geben	Paid £2, price £1.50	**50p**
ein Geschenk kaufen	Can I have the tropical flower, please?	**Jasper: £6, please.**

Kapitel 7

Surprise!

Überraschung!

Darum geht's

Sonntag am Teich: Buzz ist verschwunden, wird traurig auf der Blumenwiese gefunden und mit einer Ausrede zum Teich gebracht. Alle rufen „Surprise!". Dann gibt es Pizza, Geschenke, Regen und am Abend ein Gruppenfoto.

Die Party im Regen.

Grammatik
a few, a little, a couple of, a lot of

Neu auf der Karte
Buzz' Baumhöhle; danach Restaurant und Tonstudio

So läuft das Kapitel · Lösungen der Übungen: Lösungsschlüssel

1. Am Teich Lektion und **Party check**. Dann im Chat **Where is Buzz?** fragen.
2. Buzz antworten: **It's a surprise …**
3. Am Teich Karte und Blume geben, dann **Party Time!** und **Live on the radio**.
4. Bei Regen den Schirm nehmen und den Kuchen antippen.
5. In der Dämmerung die Kamera nehmen und die Party antippen. Abspann und Urkunde.

Buzz

Für „Best Party Ever" mit allen sieben sprechen: Pip, Pop, Dot, Snooze, Grandpa Whiskers, Mrs Hoot und Echo. Echo kommt erst in der Dämmerung.

Lektion bei Mrs Hoot: a few – a little – a couple of

a few	zählbar: a few glasses
a little	nicht zählbar: a little juice
a couple of	zwei oder drei
a lot of	beides

a few und a little heißen „nicht viel, aber etwas".

We've got a few glasses.

There's a little juice.

✓ Das kann ich! – Kapitel 7

Ich kann …	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
a few, a little, a lot of benutzen	There's only ___ juice.	**a little**
gratulieren	Pip: SURPRISE!	**Happy birthday, Buzz!**
ein Geheimnis bewahren	Buzz: Where are we going?	**It's a surprise …**

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-Check in jeder Lektion

Die Frage an der Tafel direkt nach der Erklärung – ohne Fehlerwertung.

Lektion	Frage	Lösung
present progressive	Dot ___ a flower.	**is painting**
Verneinung	They ___ looking.	**aren't**
Fragen und Kurzantworten	___ Pip and Pop working? – Yes, they are.	**Are**
usually … but today	Pop usually ___ football at break. Today he ___ in the classroom.	**plays – is sitting**
some, any, no	Have you got ___ coconuts?	**any**
much, many	___ money have we got?	**How much**
a few, a little	There's only ___ juice.	**a little**

Szene aus dem Spiel: Der Computerraum – hier warten die Spiele.

Kapitel 1 · Six Days to Go! · zum Kapitel

Look at the class!

Lückentext · Lektion „present progressive“

Explorer zeigt den ersten Buchstaben und die Grundform in Klammern, Expert die Grundform erst nach einem Fehlversuch. Groß- und Kleinschreibung sind egal; wo es eine Kurzform gibt, wird auch sie angenommen. Als Lösung gelten auch ’s drinking, ’s eating, ’s painting, ’m writing, ’s flying, ’re making und ’re sitting. Das Spiel zeigt als Grundform drink, eat, paint, whisper, write, fly, make und sit.

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	Mrs Hoot ___ tea.	**is drinking**	is drinking · drinks · are drinking
2	Pop ___ an apple.	**is eating**	is eating · are eating · eats
3	Dot ___ a flower.	**is painting**	is painting · are painting · paints
4	Pip and Pop ___ .	**are whispering**	are whispering · is whispering · whispers
5	I ___ my name.	**am writing**	am writing · is writing · writes
6	Buzz ___ around the room.	**is flying**	is flying · are flying · flies
7	We ___ a calendar.	**are making**	are making · is making · makes
8	You ___ next to Pip.	**are sitting**	are sitting · is sitting · sits

Pop fragt

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Pop: Hazel, are you in?	**Yes! I'm in!**	Yes! I'm Buzz. · Yes! I'm flying.

Birthday Calendar

Minispiel · Lektion „present progressive“ · vier Daten

Mrs Hoot spricht den Satz „Pip and Pop’s birthday is on the 3rd of May.“, Starter sieht ihn dazu, Explorer erst nach zweimaligem Hören. Expert beantwortet „When is …’s birthday?“ schriftlich: angenommen werden „on the 3rd of May“, „the 3rd of May“, „3rd of May“, „3rd May“, „May 3rd“ und die Schreibung mit Wörtern („third“). Danach den Namens-Sticker auf den Kalender an der Wand kleben.

	Wessen Geburtstag	Lösung	Starter, Explorer, Expert
1	Pip and Pop's birthday	**3rd of May**	**Starter: von drei Kalenderblättern das richtige. Explorer: erst den Monat, dan**
2	Dot's birthday	**14th of January**	**wie oben**
3	Mr Peck's birthday	**20th of July**	**wie oben**
4	Your birthday (Hazel oder Milo)	**10th of October**	**wie oben**

Messages

Minispiel · Nachrichten im Handy · Lektion „present progressive“

Vier Nachrichten in fester Reihenfolge. Starter und Explorer lesen und hören die Nachricht und tippen das passende Bild (Explorer sieht den Text erst nach zweimaligem Hören). Expert sieht ein Bild und schreibt die Nachricht nach dem Stichwort; angenommen wird auch die Schreibung ohne Kurzform.

	Nachricht von	richtiges Bild	Expert schreibt
1	Pop: I’m drawing balloons!	painting (Auswahl: painting · eating · dancing)	**I'm drawing balloons**
2	Dot: I’m singing the birthday song. Quietly!	singing (singing · painting)	**I'm singing the birthday song**
3	Pip: I’m reading a book about parties.	reading (reading · dancing · phoning)	**I'm reading a book about parties**
4	Pop: And now I’m eating crisps!	eating (eating · painting · dancing)	**And now I'm eating crisps · Now I'm eating crisps**

Kapitel 2 · Shh! Buzz Is Coming! · zum Kapitel

Is the coast clear?

Hörverstehen true / not true · alle Stufen gleich

Pop spricht: „Shh! I’m looking through my binoculars. Buzz is sitting on a big sunflower. She isn’t watching us – she’s drinking from the flower. Mrs Hoot is drinking tea. And Pip and I are writing invitations.“ Transkript nur bei Starter und Explorer.

	Satz	Lösung
1	Buzz is watching us.	**not true**
2	Buzz is sitting on a sunflower.	**true**
3	Buzz is flying to the classroom.	**not true**
4	Mrs Hoot is drinking tea.	**true**
5	Pip and Pop are playing football.	**not true**

What is Buzz not doing?

Verneinung der falschen Sätze · Lektion „present progressive: Verneinung“

Die drei falschen Sätze kommen noch einmal und werden verneint. Starter wählt, Explorer schreibt die Lücke, Expert schreibt den ganzen Satz: angenommen werden „Buzz isn’t watching us“ und „Buzz is not watching us“, jeweils mit oder ohne Punkt.

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	Buzz ___ us.	**isn't watching**	isn't watching · aren't watching · is watching
2	Buzz ___ to the classroom.	**isn't flying**	isn't flying · aren't flying · is flying
3	Pip and Pop ___ football.	**aren't playing**	aren't playing · isn't playing · are playing

The invitation

Satzbau · Lektion „present progressive“

Starter tippt nur die richtigen Bausteine an, Explorer hat einen falschen dazu, auf Expert stehen die Wörter gemischt und der ganze Satz wird getippt. Satz 3 gilt auch als „It’s on Sunday at three o’clock.“ Der Punkt am Ende ist egal.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)

1	come / to / Buzz's surprise party	**Come to Buzz's surprise party!**	Comes
2	the party / is / at the pond	**The party is at the pond.**	are
3	it / is / on Sunday / at three o'clock	**It is on Sunday at three o'clock.**	are
4	don't tell / Buzz	**Don't tell Buzz!**	Tell

Gespräch mit Mr Peck

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Mr Peck: On Sunday? And what are you planning?	**Can we have a party at the pond?**	Can we have a party at the moon? · Can we have a party in your desk?

Card Maker

Minispiel · Karte für Buzz gestalten · mit Dot

Die Karte wird frei gestaltet: Kartenfarbe, Rand, Schrift, Tintenfarbe und Datum und bis zu acht Aufkleber auf festen Plätzen (balloon, flower, cake, present, star, sun, bee, heart; manche in mehreren Farben). Dot kommentiert jeden Schritt: „Look! You're putting a balloon on the card!"

Stufe	Was verlangt wird
Starter	mindestens ein Aufkleber, sonst frei
Explorer	zwei Wünsche von Dot, zufällig aus acht ausgewählt
Expert	drei Wünsche, auch mit Verneinung: „There aren't any stars around the card."

Mögliche Wünsche: zwei Luftballons, das Datum, eine Biene („Buzz isn't on the card yet!"), ein Kuchen, eine blaue Karte („The card isn't blue!"), Sterne um die Karte, drei Blumen, grüne Tinte. Für den Aufnäher „Card Artist" braucht die Karte mindestens fünf Aufkleber.

Hide it!

Geschicklichkeit · alle Stufen gleich

Buzz kommt in neun Sekunden. In dieser Zeit müssen die Sachen für die Party im Kunstraum angetippt und versteckt werden; die Stellen zeigt der Raum selbst.

Kapitel 3 · What Are You Doing? · zum Kapitel

Buzz fragt

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Buzz fragt nach der Lektion. Die vier Fragen stehen in dieser Reihenfolge, die falschen Antworten sind Fallen für Person und Kurzantwort.

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Buzz: Is Dot making a poster?	**Yes, she is. She loves painting.**	Yes, he is. She loves painting. · No, she aren't.
2	Buzz: Are Pip and Pop whispering about me?	**No, they aren't. They're whispering about … homework!**	No, they isn't. · Yes, she is.
3	Buzz: Is Mrs Hoot hiding something?	**No, she isn't. She's drinking tea.**	No, she doesn't. She's drinking tea. · Yes, they are.

4	Buzz: Are you all busy today?	**Yes, we are. Very busy!**	Yes, we is. Very busy! · No, I am.

Pop and the binoculars

Satzbau im Chat · Lektion „present progressive: Fragen“

Das Fernglas aus der Schultasche nehmen und das Bibliotheksfenster antippen. Pop antwortet auf jede Frage: „No, she isn’t. She’s sitting on a sunflower.“, „She’s drinking from a flower. Yummy!“, „No, she isn’t. The coast is clear!“, „She’s going to the big sunflower. Slowly!“ Angenommen werden auch „What’s she doing?“ und „Where’s she going?“; das Fragezeichen ist nicht nötig.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	is / Buzz / flying	**Is Buzz flying?**	Are
2	what / is / she / doing	**What is she doing?**	are
3	is / she / watching / us	**Is she watching us?**	Are
4	where / is / she / going	**Where is she going?**	are

Dress the Team

Minispiel · Anziehen und Kurzantworten · mit Dot

Dot nennt vier Kostüme. Aus dem Schrank (T-shirt, tropical shirt, dress, skirt, shorts, sun hat, cap, flower necklace, pyjamas) die richtigen Teile antippen und „Check“. Ein Kleid ersetzt Ober- und Unterteil. Starter sieht den Satz, Explorer erst nach zweimaligem Hören, Expert hört nur.

	Figur	Kostüm
1	Pip	**T-shirt and skirt**
2	Pop	**T-shirt, shorts and cap**
3	Hazel	**dress, sun hat and flower necklace**
3	Milo	**tropical shirt, shorts, sun hat and flower necklace**
4	Mr Peck	**tropical shirt and flower necklace**

	Frage	Lösung (Starter, Explorer: vier Knöpfe; Expert: tippen)
1	Is Pip wearing a skirt?	**Yes, she is.**
2	Is Pop wearing a sun hat?	**No, he isn't. (auch: No, he is not. · No, he's not.)**
3	Are you wearing a dress? (Hazel) · Are you wearing shorts? (Milo)	**Yes, I am.**
4	Is Mr Peck wearing a cap?	**No, he isn't.**

Für den Aufnäher „Dress the Team“ müssen alle acht Schritte beim ersten Versuch gelingen.

Kapitel 4 · Usually … But Today! · zum Kapitel

A strange Thursday

Lückentext mit Bildern · Lektion „usually … but today“

Explorer zeigt den ersten Buchstaben und die Grundform in Klammern, Expert die Grundform erst nach einem Fehlversuch. Groß- und Kleinschreibung sind egal; wo es eine Kurzform gibt, wird auch sie angenommen. Bei „is baking“, „is wearing“, „is reading“ und „is cooking“ wird auch die Kurzform ’s baking usw. angenommen. Grundformen: make, bake, wear, wear, play, read, cook, cook.

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)

1	Maggie usually ___ soup on Thursdays.	**makes**	makes · is making · make
2	Today she ___ a cake!	**is baking**	is baking · bakes · baking
3	Mr Peck always ___ a bow tie.	**wears**	wears · is wearing · wear
4	Look! Today he ___ a tropical shirt!	**is wearing**	is wearing · wears · wearing
5	Pop usually ___ football at break.	**plays**	plays · is playing · play
6	At the moment he ___ a book about Hawaii.	**is reading**	is reading · reads · reading
7	Mum usually ___ at home.	**cooks**	cooks · is cooking · cook
8	Look! At the moment she ___ pizza at Marco's.	**is cooking**	is cooking · cooks · cooking

Buzz's List

Fehler verbessern · Lektion „usually … but today“

Buzz sagt einen falschen Satz. Starter wählt das richtige Wort, Explorer schreibt es in die Lücke, Expert schreibt den verbesserten ganzen Satz.

	Buzz sagt	Lösung (Starter, Explorer)	Expert: ganzer Satz	Auswahl (Starter)
1	Today Maggie bakes a cake.	**is baking**	Today Maggie is baking a cake. · Today Maggie's baking a cake.	is baking · bakes · baking
2	Pop is usually playing football at break.	**plays**	Pop usually plays football at break.	plays · is playing · play
3	Mr Peck wears a tropical shirt today!	**is wearing**	Mr Peck is wearing a tropical shirt today. · Mr Peck's wearing …	is wearing · wears · wearing
4	Mum is working at Marco's every evening.	**works**	Mum works at Marco's every evening.	works · is working · work
5	Look! Pip and Pop whisper again!	**are whispering**	Look! Pip and Pop are whispering again.	are whispering · whisper · is whispering

Word Train

Satzbau mit Waggons · alle Stufen gleich

Die Waggons in Lesereihenfolge an die Lok hängen. Fünf Züge, alle Stufen gleich:

	Lösung
1	**Mr Peck · is wearing · a tropical shirt · today**
2	**Maggie · usually · makes · soup · on Thursdays**
3	**Today · she · is baking · a cake**
4	**Buzz · is flying · to the flowers · now**
5	**Pop · usually · plays · football · at break**

At Marco's

Bestellen und bezahlen · Lektion „usually … but today“

Das Menü: große Pizza £5 (statt £6), kleine Pizza £4, Pasta £5, Salat £3, Limonade £1. Explorer hat bei jeder Antwort eine falsche Auswahl mehr, etwa „Can I have four big pizza, please?“; Expert schreibt und darf auch „Four big pizzas, please“ oder „No, thanks“, „Thanks, bye“, „Bye“ nehmen. Wer mehr als £20 gibt, bekommt Wechselgeld; das gibt es nur auf Explorer und Expert, Starter muss genau zahlen.

	Verkäufer oder Kunde sagt	richtig	falsche Auswahl (Starter, Explorer hat eine mehr)
1	Marco: Good evening! Are you looking for anything special?	**Yes, we're looking for food for a party.**	No, we aren't looking. · Yes, we're look for a party.
2	Marco: … the big pizzas are over there.	**die große Pizza antippen (£5, sonst £6)**	falsche Ware antippen
3	Marco: We usually sell big pizzas for six pounds. Today we're selling them for five!	**Can I have four big pizzas, please?**	Can I has four big pizzas, please? · I have four big pizzas, please.
4	Marco: Four big pizzas. Anything else?	**No, thank you.**	Yes, thank you. · No, please.
5	Marco: That's twenty pounds, please.	**20 Pfund bezahlen (zwei Zehn-Pfund-Scheine)**	Starter: Scheine und Münzen 10, 10, 5, 5 – genau 20, nicht mehr
6	Marco: Thank you! Enjoy your party. Bye!	**Thanks! Bye!**	Thanks! Hello! · Bye! Please!

Kapitel 5 · Have We Got Any Flour? · zum Kapitel

Buzz fragt nach der Lektion

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Buzz: Have you got any honey?	**No, I haven't got any honey. Sorry!**	No, I haven't got some honey. · Yes, I've got any honey.

Maggie's cupboard

Lückentext mit Bild · Lektion „some, any, no"

Explorer zeigt den ersten Buchstaben und ein Zeichen als Hinweis, der auch bei Expert nach dem ersten Fehlversuch erscheint: + bei Aussagen, – bei Verneinung, ? bei Fragen und „= not any" bei Satz 5.

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	Maggie has got ___ honey.	**some**	some · any · no
2	She has got ___ eggs too.	**some**	some · any · no
3	But she hasn't got ___ flour.	**any**	any · some · no
4	Has she got ___ milk? – No, she hasn't.	**any**	any · some · no
5	There are ___ nuts in the cupboard.	**no**	no · any · some
6	Look! There is ___ juice on the bottom shelf.	**some**	some · any · no

Our shopping list

Satzbau · Lektion „some, any, no" und Mengenangaben

Der Einkaufszettel kommt danach in die Schultasche. Auf Expert wird der ganze Satz getippt, der Punkt am Ende ist egal.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	we / need / a bag of / flour	**We need a bag of flour.**	a bottle of

2	we / need / a bottle of / milk	**We need a bottle of milk.**	a tin of
3	we / need / a tin of / nuts	**We need a tin of nuts.**	a box of
4	for the party: a bag of / crisps	**We need a bag of crisps.**	a bottle of
5	and: two bottles of / juice	**We need two bottles of juice.**	two bottle of
6	and: a box of / chocolates	**We need a box of chocolates.**	a bag of

At Jasper's

Einkaufen und bezahlen · Lektion „some, any, no“

Preise: Mehl 80p, Milch 90p, Saft £1, Chips 75p, Nüsse 60p, Pralinen £3, Honig £2. Wer mit einem Zehn-Pfund-Schein bezahlt (Explorer, Expert), muss das Wechselgeld prüfen: £1.95. Explorer wählt unter vier Beträgen, Expert schreibt „one pound ninety-five“ oder „£1.95“. Auf Expert gilt auch „A bag of crisps, two bottles of juice and a box of chocolates, please.“

	Verkäufer oder Kunde sagt	richtig	falsche Auswahl (Starter, Explorer hat eine mehr)
1	Jasper: Hello! Can I help you?	**Yes, please. I'm looking for flour.**	Yes, please. I look for flour now. · No, thank you.
2	Jasper: The flour is over there – on the bottom shelf.	**Mehl antippen**	andere Ware antippen
3	Jasper: A bag of flour – eighty pence. Anything else?	**Have you got any coconuts?**	Have you got some coconut? · Do you got any coconuts?
4	Jasper: Coconuts? Sorry, I haven't got any. But I've got some nuts in tins!	**How much is a tin of nuts?**	How many is a tin of nuts? · How much are a tin of nuts?
5	Jasper: It’s sixty pence.	**Can I have a tin of nuts and a bottle of milk, please?**	Can I have a bottle of nuts and a tin of milk, please? · … and a bag of milk, please?
6	Jasper: Here you are. Anything else?	**Yes, a bag of crisps, two bottles of juice and a box of chocolates.**	Yes, a box of crisps, two bottle of juice and a bag of chocolates. · No, thank you.
7	Jasper: That’s eight pounds five, please.	**£8.05 bezahlen**	Starter: Münzen und Scheine 5, 2, 1, 50p, 20p, 5p, 10p; genau £8.05
8	Jasper: Thank you! Have a nice day. Bye!	**Thanks! Bye!**	Thanks! Hello! · Bye! Please!

Pop fragt auf dem Dachboden

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Pop: Have you got any money, Snooze?	**No, he hasn't got any money.**	No, he hasn't got some money. · Yes, he has got any money.

Auf dem Dachboden

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Die Taschenlampe aus der Schultasche nehmen und die Dunkelheit antippen. Dann Hutkiste, Bücher und Truhe in beliebiger Reihenfolge. Danach die Flohmarkt-Kiste mitnehmen.

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Pip an der Hutkiste: Have we got any hats for the market?	**Yes, we've got some old hats!**	Yes, we've got any old hats! · No, we haven't got some hats.
2	Pop bei den Büchern: Are there any books about the sea?	**Yes, there are some books about the sea!**	Yes, there are any books about the sea! · No, there aren't some books.
3	Pip an der roten Truhe: What's in it?	**There are some necklaces in it!**	There are any necklaces in it! · There aren't some necklaces in it.

Kapitel 6 · How Much Is It? · zum Kapitel

Our Stall

Verkaufen und Wechselgeld · Lektion „much, many"

Die Preistafel steht neben dem Kunden: Pullover £1.50, Hut £1, Bücher 50p das Stück, Kette 50p. Als Verkäufer gibt man Wechselgeld mit den Münzen aus der Kasse (£2, £1, 50p, 20p, 10p), bei Starter steht der Betrag dabei, bei Explorer und Expert muss man rechnen: bezahlt minus Preis. Explorer hat bei jeder Antwort eine falsche Auswahl mehr.

	Verkäufer oder Kunde sagt	richtig	falsche Auswahl (Starter, Explorer hat eine mehr)
1	Grandpa Whiskers: Hello! I'm looking for a jumper. Have you got any big jumpers?	**Yes, we've got a big yellow jumper.**	Yes, we've got any big jumpers. · No, we haven't got some jumpers.
2	Grandpa Whiskers: Lovely! How much is it?	**It's one pound fifty.**	They're one pound fifty. · It's one pounds fifty.
3	Grandpa Whiskers: Here you are – five euros!	**Sorry, pounds only!**	Thank you! Here's your change. · Euros? Great!
4	Grandpa Whiskers: … here's a two-pound coin.	**Wechselgeld 50p herausgeben**	Starter sieht „Change: 50p"; Münzen 200, 100, 50, 20, 10
5	Captain Hector: Ahoy! How much is the blue hat?	**It's one pound.**	They're one pound. · It's one penny.
6	Captain Hector: Here's two pounds.	**Wechselgeld £1 herausgeben**	Starter sieht „Change: £1"
7	Mrs Hoot: Good morning! How many books have you got?	**We've got a lot of books!**	We've got much books! · We've got a lot books!
8	Mrs Hoot: Wonderful! How much are they?	**They're fifty pence each.**	It's fifty pence each. · They're fifty pences each.

9	Mrs Hoot: I'd like three books, please. Here you are – one pound fifty.	**Thank you!**	Here's your change. · Sorry, pounds only!
10	Dot: Ooh, a necklace! Is it real gold?	**No, it's fake!**	Yes, it's fake! · No, it's real!
11	Dot: Fake gold – I love it! How much is it?	**It's fifty pence.**	It's fifty pounds. · They're fifty pence.
12	Dot: Here's a pound!	**Wechselgeld 50p herausgeben**	Starter sieht „Change: 50p"

Pop zählt das Geld

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Rechnung: £2 + £1.50 + £1 + £1.50 + 50p = £6.50.

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Pop: This morning there are two pounds in our box. How much money have we got now?	**Six pounds fifty!**	Four pounds fifty! · Two pounds!

Jasper's Gift Corner

Geschenk kaufen · Lektion „much, many"

Die Geldbörse hat genau £6.50: Wer die Blume mit passenden Münzen bezahlt, hat danach noch 50p für den Schirm. Das Geld aus der Schultasche nehmen und Jasper antippen.

	Verkäufer oder Kunde sagt	richtig	falsche Auswahl (Starter, Explorer hat eine mehr)
1	Jasper: Hello again! Are you looking for anything special?	**Yes, I'm looking for a present for my friend.**	Yes, I look for a present now. · No, I'm not looking for anything.
2	Jasper: A present! What does your friend like?	**She loves flowers!**	She love flowers! · She loves flower!
3	Jasper: Flowers? They're over there. Which flower is right for a bee?	**die tropische Blume (£6) antippen**	plastic flower (£2), Kette, Armband, Schlüsselanhänger, Regenschirm
4	Jasper: The tropical flower? It's six pounds. The plastic flowers are only two pounds.	**Is it real?**	Is it fake gold? · Are it real?
5	Jasper: Yes, it's real! Bees don't like fake flowers!	**Can I have the tropical flower, please?**	Can I has the tropical flower, please? · I have the tropical flower, please.
6	Jasper: That's six pounds, please.	**£6 bezahlen**	Münzen 2, 2, 1, 50p, 50p, 20p, 20p, 10p – zusammen £6.50
7	Jasper: Thank you! And look: special offer – umbrellas, only fifty pence!	**Can I have an umbrella, please?**	Can I have a umbrella, please? · I have an umbrella, please.
8	Jasper: That's fifty pence, please.	**50p bezahlen**	die übrigen Münzen
9	Jasper: Thank you! Good luck tomorrow. Bye!	**Thanks! Bye!**	Thanks! Hello! · Bye! Please!

The honey cake

Lückentext mit Bildern · Lektion „much, many“

Explorer zeigt den ersten Buchstaben und, ob man das Wort zählen kann. Bei Satz 6 gilt auch „lots of“.

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	How ___ flour do we need?	**much**	much · many
2	How ___ eggs do we need?	**many**	many · much
3	How ___ honey do we need?	**much**	much · many
4	How ___ nuts do we need?	**many**	many · much
5	We haven't got ___ milk – just one bottle.	**much**	much · many
6	Dot is making ___ decorations!	**a lot of**	a lot of · much

Kapitel 7 · Surprise! · zum Kapitel

Party check

Lückentext mit Bildern · Lektion „a few, a little, a couple of“

Erster Hinweis bei Explorer: viele, zählbar wenige, nicht zählbar wenig, zwei, nicht zählbar wenig, viele. Bei Satz 1 und 6 gilt auch „lots of“.

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	We've got ___ balloons – look at them all!	**a lot of**	a lot of · a little · much
2	But we've only got ___ glasses. Only three!	**a few**	a few · a little · much
3	There's only ___ juice in the bottle.	**a little**	a little · a few · many
4	We need ___ chairs for Grandpa and Mrs Hoot.	**a couple of**	a couple of · a little · much
5	Let's put ___ honey on the cake. Just a spoon!	**a little**	a little · a few · many
6	And there's ___ sand – it's a beach party!	**a lot of**	a lot of · a few · many

Where is Buzz?

Satzbau im Chat · Lektion „present progressive: Fragen“

Die Fragen gehen nacheinander an Jasper im Dorf, Captain Hector am Fluss und Mr Peck am Assembly Place. Antworten: „No, she isn't. A few customers are here – but no bees!“, „No, she isn't. Only a couple of ducks are swimming here. Ahoy!“ und „Yes, she is! She's sitting on the flowers at the Assembly Place. She's looking sad.“

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	is / Buzz / in the village	**Is Buzz in the village?**	Are
2	is / she / sitting / at the river	**Is she sitting at the river?**	Are
3	is / she / sitting / on the flowers	**Is she sitting on the flowers?**	sit

Buzz am Assembly Place

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Hier darf man nichts verraten.

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Buzz: Where are we going?	**It's a surprise …**	We're going to the pond. · There's a party for you! · Nowhere.

Party Time!

Minispiel · Wimmelbild am Teich · Lektion „present progressive“

Fünf Runden in zufälliger Reihenfolge. Buzz fragt „Who is dancing?“ und so weiter, man tippt die richtige Figur an. Das Bild zeigt:

	Figur	Tätigkeit
1	Pip	**dancing**
2	Pop	**playing**
3	Dot	**singing**
4	Snooze	**sleeping**
5	Grandpa Whiskers	**drinking**

Starter tippt auf die Figur. Explorer wechselt zwischen „Who is …?“ (antippen) und „What is Dot doing?“ (Antwort wählen). Expert schreibt immer: „She’s dancing.“; angenommen werden auch „She is dancing.“ und „Pip is dancing.“

Live on the radio

Satzbau · Lektion „present progressive“

Auf Expert gilt bei Satz 1 auch „We are live at the pond“; der Ausruf ist egal.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	we / are / live / at the pond	**We're live at the pond!**	is
2	Buzz / is dancing / with Pip	**Buzz is dancing with Pip!**	are dancing
3	Snooze / is sleeping / in the sand	**Snooze is sleeping in the sand!**	sleeps

Fehlerquellen, die im Unterricht auffallen

- **I writing / Buzz is look** – *am, is, are* darf nicht fehlen: Die erste Übung in Kapitel 1 stellt jedes Mal drei Formen zur Wahl, darunter die falsche Person.
- **Buzz doesn’t looking** – in der Verneinung steht *not* hinter *am, is, are*; die Lektion in Kapitel 2 warnt vor *don’t* mit *-ing*.
- **Are she coming?** – bei der Frage wandert *am, is, are* nach vorn und bleibt bei der Person: *Is she …?* Kurzantworten wie *Yes, she is.* stehen ohne *-ing*.
- **Maggie is making soup on Thursdays** – *usually*, *always* und *every* verlangen das simple present, *today*, *now* und *Look!* das present progressive; Buzz’ Liste in Kapitel 4 baut genau diese Fehler ein.
- **some in Fragen und Verneinung** – *any* gehört in Frage und Verneinung, *some* in die Aussage, *no* heißt *not any*; ein Fehler ist *I haven’t got no honey*.
- **How many money? / one pounds** – *money*, *honey* und *juice* sind nicht zählbar, nach *one* steht *pound* ohne *s*; Preise werden mit *It’s* genannt, Mehrzahl mit *They’re*.
- **a few juice / a little glasses** – *a few* geht nur mit Dingen, die man zählt, *a little* nur mit Dingen, die man nicht zählt; *a lot of* passt immer.

Sticker-Album

Acht Krabbeltiere – wo sie sitzen und ab wann

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

Die Sticker-Sätze sind Mini-Lesetexte: *Look! It's opening its wings.* oder *It's flying to the lamp.* Das Album wächst über alle vier Spiele der Reihe; für Bug Hunter in Bronze zählen acht Sticker.

Das Album von Spiel 4 mit allen acht Plätzen.

Sind alle acht Sticker gefunden, wird im Album das Belohnungsspiel **Bug Sort** frei: Sticker in die richtige Kiste tippen. Das goldene Taubenschwänzchen zählt dabei doppelt. In Spiel 4 gibt es zwei Runden: „What is it doing?" mit Bildkarten und den Kisten eating, sleeping und flying sowie „A lot of or a few?", bei der die Karte wenige oder viele Tiere zeigt. 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).

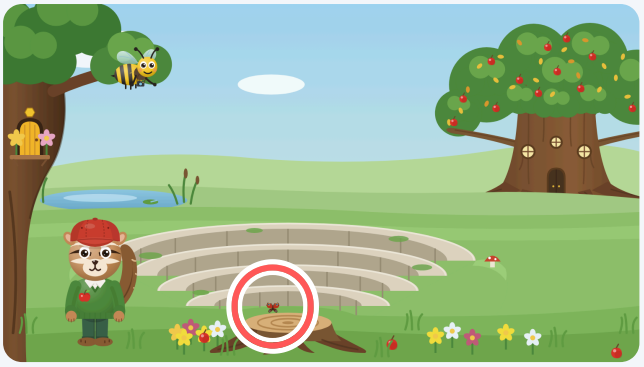
Buzz

Der Tagpfauenauge sitzt schon am ersten Tag vorn auf dem Baumstumpf am Assembly Place. Die Schnake fliegt nur abends zur Lampe in der Wohnung, und zwar am Abend von Kapitel 1, 4 und 5. Die Florfliege schläft nur in der Nacht zu Kapitel 5 auf dem Balken des Dachbodens – danach ist der Dachboden leergeräumt. Die Nacktschnecke kommt erst nach dem Regen am Sonntag. Der Weberknecht läuft ab Kapitel 2 im Treppenhaus an der Wand, und das goldene Taubenschwänzchen schwebt ab Kapitel 6 im Dorf über den rosa Blumen vor dem Restaurant.

Szene aus dem Spiel: Der Assembly Place mit Teich, Stufen und Baumstumpf.

Die Fundorte

Der rote Kreis markiert das Krabbeltier – Reihenfolge wie im Album

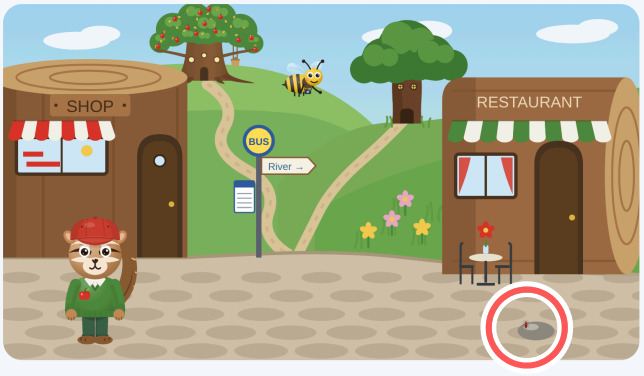


peacock butterfly · Tagpfauenauge

Assembly Place · ab Kapitel 1

Vorn auf dem Baumstumpf unterhalb der Stufen.

“Look! It's opening its wings. Can you see the eyes on them?”

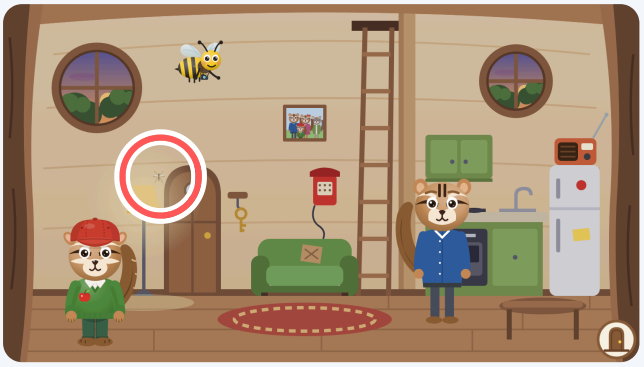


firebug · Feuerwanze

Village square · ab Kapitel 1

Unten rechts auf dem Dorfplatz, auf dem grauen Stein neben dem Restaurant.

“Look! A lot of firebugs! They're sitting in the sun.”

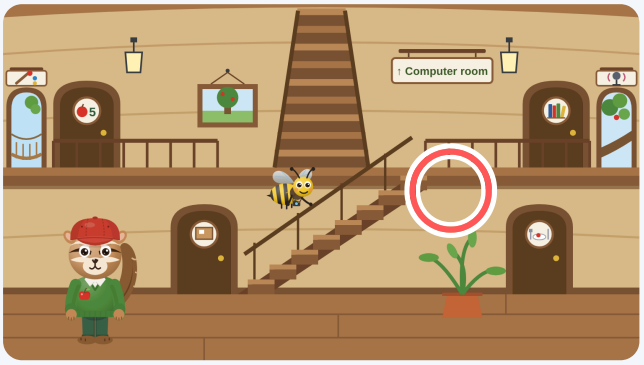


crane fly · Schnake

Flat downstairs · ab Kapitel 1

Nur abends, wenn die Stehlampe an ist: oben am Lampenschirm links neben der Haustür, am Abend von Kapitel 1, 4 und 5.

“It's flying to the lamp. Don't worry – it can't bite!”



harvestman · Weberknecht

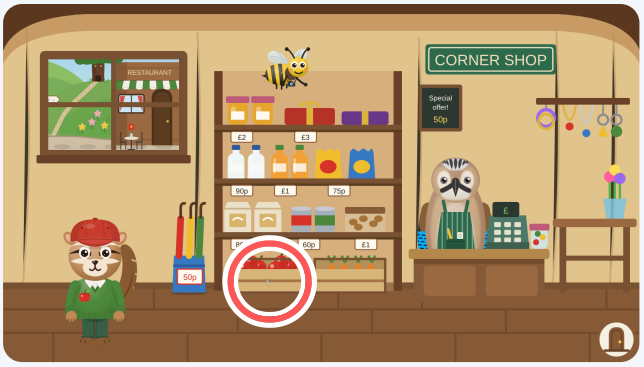
Staircase · ab Kapitel 2

An der Wand über der Pflanze im Treppenhaus, links neben der unteren Treppe.

“Look! It's walking on very long legs. It isn't a spider!”

Die Fundorte

Fortsetzung



silverfish · Silberfischchen

Jasper's shop · ab Kapitel 5
Unten im Regal in der Apfelkiste, zwischen den Papiertüten.

"Look! It's eating the paper bags!"

lacewing · Florfliege

Attic · ab Kapitel 5
Am Balken unter dem Dach – nur in der Nacht zu Kapitel 5, wenn die Taschenlampe leuchtet und bevor die Sachen verkauft sind.

"Shh! It's sleeping in the attic. It's waiting for spring."

slug · Nacktschnecke

Pond · ab Kapitel 7
Am Strand unten rechts neben der Strandbar. Erst am Sonntag, wenn es geregnet hat.

"Look! It's eating our salad! It loves the rain."

hummingbird hawk-moth ·

Taubenschwänzchen ★ GOLD

Village square · ab Kapitel 6
Über den rosa Blumen auf der Wiese vor dem Restaurant. Es schwebt an einer Blüte und ist sehr klein.

"It's drinking from a flower – and it's flying at the same time!"

Aufnäher

36 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. Der Aufnäher „Treetop Legend" ist neu: Ihn gibt es für alle vier Abenteuer.

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 sieben geheimen Aufnähern. Spiel 4 hat keine eigenen Aufnäher für die Spiele am Computer wie Hangman oder Memory; dafür gibt es fünf Aufnäher für die neuen Spiele „Birthday Calendar", „Dress the Team", „Card Maker", „Lots or a Few?" und die Einkaufsspiele.

Abenteuer

13 Aufnäher

	Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
	First Day Erster Schultag	Die Schulführung gemacht oder übersprungen.	Automatisch beim Start – egal ob die Schulführung gespielt oder übersprungen wird.
	Six Days to Go Noch sechs Tage	Kapitel 1 geschafft: der Countdown läuft.	Kapitelende: abends oben ins Bett, nachdem die Nachrichten der Party-Gruppe gelesen sind.
	Secret Keeper Geheimnisbewahrer/-in	Kapitel 2 geschafft: alle Einladungen verteilt.	Kapitelende: Dienstag, wenn die Einladungen verteilt sind, die Sachen im Kunstraum versteckt und Buzz nach Hause geflogen ist.
	Spy Glass Fernglas	Kapitel 3 geschafft.	Kapitelende: Mittwoch, nach dem Blick in Jaspers Schaufenster.
	Not Today! Heute nicht!	Kapitel 4 geschafft.	Kapitelende: Donnerstagabend, wenn Marco die vier Pizzas bestellt hat und eingeladen ist.
	Sleepover Übernachtung	Kapitel 5 geschafft.	Kapitelende: Freitag, in der Nacht nach dem Dachboden und dem Einkauf.
	Flea Market Star Flohmarkt-Star	Kapitel 6 geschafft.	Kapitelende: Samstag, nachdem Buzz an der Tür war und der Kuchen versteckt ist.
	Surprise! Überraschung!	Das ganze Spiel geschafft: die Party war ein Erfolg.	Am Spielende nach der Party und dem Foto in Buzz' Baumhöhle.

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 oder Handy.

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. 30 Wörter sind im ersten Kapitel leicht erreicht.
Blue Word Master Meister/-in der blauen Wörter	geheim Alle blauen Wörter im Spiel angetippt.	Jedes der 112 blauen Lernwörter mindestens einmal antippen. 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

6 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
Shutterbug Fotofan	Das erste Foto für das Album.	Das erste Krabbeltier antippen – Buzz fotografiert es. Am einfachsten gleich in Kapitel 1 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 und Gold bei 24 – gezählt über alle Spiele der Reihe. Wer die ersten Spiele unter demselben Namen gespielt hat, hat schon Silber.

	Golden Ladybird Goldener Marienkäfer	geheim Alle goldenen Sticker dieses Spiels gefunden.	Das goldene Taubenschwänzchen fotografieren: ab Kapitel 6 im Dorf über den rosa Blumen vor dem Restaurant.
	Curious Squirrel Neugieriges Eichhörnchen	geheim Alle Details an allen Orten angetippt.	Alle 134 Details an allen Orten antippen, auch Treppenhaus, Rückseite des Schulbaums und das Tonstudio. Die Schulführung zählt nicht mit. Die Liste steht unter „Curious Squirrel“ am Ende dieses Kapitels; einiges ist nur zu bestimmten Zeiten antippbar.
	No Map Needed Ohne Karte	Das ganze Spiel durchgespielt, ohne die Karte zum Reisen zu benutzen (nach der Einführung, ohne Kapitelwahl).	Nur über Türen, Treppe, Wegweiser, Schilder und Leiter reisen – die Karte darf angesehen, aber nicht zum Reisen benutzt werden (ab Kapitel 1, ohne Kapitelwahl). Die Wege stehen im Kapitel „Karte und Wege“.
	Lunch Expert Speiseplan-Profi	Von Montag bis Freitag jeden Tag das Tagesgericht an der Tafel in der Cafeteria gelesen.	Von Montag bis Freitag je einmal die Tageskarte an der Tafel in der Cafeteria antippen. Jeden Tag steht ein anderes Gericht darauf, zum Beispiel Tomatensuppe und Apfelkuchen am Montag und Pizza und Salat am Freitag.

Spielen

8 Aufnäher

	Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
	Card Artist Karten-Künstler/-in	Eine Karte mit mindestens fünf Aufklebern gestaltet.	Beim Card Maker (Kapitel 2 mit Dot oder am Computer) mindestens fünf Aufkleber auf die Karte kleben.
	First Order Erste Bestellung	Bei Marco oder bei Jasper ohne Fehler bestellt und bezahlt.	Nur im Computerraum: „At Marco’s“ oder „At Jasper’s“ ohne einen einzigen Fehler in allen Schritten – Antworten, Zahlen, Wechselgeld. Die Einkäufe in der Geschichte zählen nicht.
	Lots or a Few? Viel oder wenig?	„Lots or a Few?“ ohne Fehler gespielt.	Im Computerraum „Lots or a Few?“ mit allen acht Bildern beim ersten Versuch. Auf Explorer gehört auch die Frage „How many / How much?“ dazu.
	Dress the Team Das Team angezogen	Dots Kostüm-Plan ohne Fehler umgesetzt – alle angezogen, alle Fragen richtig.	Entweder „Dress the Team“ mit Dot in Kapitel 3 – alle vier angezogen und alle vier Fragen beim ersten Versuch – oder am Computer „Who’s Wearing It?“ in höchstens vier Zügen.
	Date Master Datums-Meister/-in	„Birthday Calendar“ ohne Fehler gespielt.	Im Computerraum „Birthday Calendar“: alle vier Geburtstage beim ersten Versuch.
	Train Driver Lokführer/-in	Den Word Train geschafft.	Kapitel 4: die Story-Runde des Word Train mit Pip und Pop im Computerraum (fünf Sätze).
	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	geheim Eine Bug-Sort-Runde ohne Fehler.	Eine Bug-Sort-Runde ohne einen einzigen Fehler. Der Aufnäher ist geheim.

Freundschaft

6 Aufnäher

	Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
	Best Party Ever Beste Party überhaupt	Auf der Party mit allen Gästen gesprochen.	Kapitel 7, nach „Surprise!“: mit Pip, Pop, Dot, Snooze, Grandpa Whiskers, Mrs Hoot und Echo sprechen. Echo kommt erst in der Dämmerung.
	Treetop Legend Treetop-Legende	Alle vier Abenteuer der Treetop School durchgespielt (Who Is It?, Home Sweet Home, On Air!, Surprise!).	Alle vier Abenteuer der Reihe bis zum Abspann spielen, im selben Browser oder unter demselben Spielernamen.
	Party Clown Party-Clown	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. das Handy bei Snooze („Zzz … no calls, please“), die Taschenlampe bei Echo, die Luftballons bei Mrs Hoot oder die Einladungen bei Buzz. 45 solche Antworten gibt es.
	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 Handy (vor dem Handy im Planer) auf „Jobs & tips“ tippen und einen freigeschalteten Tipp öffnen. Das kostet einen Stern im Kapitel.
	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 134 Details für den geheimen Entdecker-Aufnäher

Auf jedes Detail antwortet die Spielfigur mit einem Satz, oft im present progressive oder mit Mengenangaben – ein guter Vorrat für „Describe the picture“. Die Spielfigur selbst zählt nicht, Figuren und Wege auch nicht. Gezählt werden auch das Treppenhaus, die Rückseite des Schulbaums, und – nur im freien Spiel – das Tonstudio. Die Schulführung zählt nicht mit.

Classroom	Tafel, Fenster, Uhr, Schrank, Geburtstagskalender, Schultaschen	6
Entrance hall	Schwarzes Brett, Flohmarkt-Plakat, Information, Laterne, Pflanze	5
Treppenhaus	Laterne, Bild, Pflanze	3
In front of the school	Schulbaum, Blumen, Laterne	3
Cafeteria	Tageskarte, Fenster, Regale, Pfannen, Theke	5
Library	Regale, Fenster, Tisch, Zeitschriften, Globus, Lampe	6
Computer room	Fenster, Drucker, Pflanze	3
Art room	Fenster, Bilder, Farben, Staffelei, Tisch, Korb, Hängebrücke	7
Sports ground	Spielfeld, Tor, Bank, Schild	4
Rückseite des Schulbaums	Fenster, Briefkasten, Blumen	3
Pip and Pop's home	Fernseher, Sofa, Sessel, Stehlampe, Herd, Pflanze, Familienfotos, Skateboard, Hängepflanze, Flöte	10
Assembly Place	Schulbaum, Teich, Stufen, Baumstumpf, Blumenwiese	5
Pond	Wasser, Schilf, Baumstamm, Steine, Blumen, Weide, Strandbar, Getränke	8
Village square	Laden, Bistrotisch, Restaurant, Bushaltestelle, Schaufenster, Kuchenstand, Trödelstand	7
River	Wasser, Schilf, Fähre, Boot, Rettungsring, Weide	6
Haustür der Eiche	Fenster, Blume, Fußmatte	3
Flat downstairs	Fenster, Küche, Sofa, Foto, Lampe	5
Flat upstairs	Kleiderschrank, Regal, Fenster, Badewanne, Spiegel, Waschbecken	6
Jasper's shop	Fenster, Regenschirme, Regale, Kisten, Kasse, Bonbonglas, Geschenkecke, Blumentisch	8
Marco's restaurant	Fenster, Speisekarte, Durchreiche, Pizzaofen, Tisch, Olivenbaum, Theke, Glocke	8
Attic	Fenster, Balken, Hutkiste, Bücher, Truhe, Pullover, Ballkiste	7
Buzz's home	Ausgang, Regal, Bett, Fotos, Tisch, Blumen	6
Recording studio (nur freies Spiel)	ON-AIR-Lampe, Fenster, Kopfhörer, Gitarre, Trommel, Pult, Sprechständer, Radioschild, Uhr, Programmtafel	10

Buzz

Einiges ist nur zu bestimmten Zeiten antippbar. Die Hutkiste, die Bücher, die Truhe, der Pullover und die Ballkiste auf dem Dachboden gibt es nur in der Nacht zu Kapitel 5, vor dem Flohmarkt. Am Teich sind Baumstamm, Steine und Blumen nur vor der Party da, Strandbar, Getränke und Kuchen erst danach. Schaufenster und Flohmarkt-Stände im Dorf gehören zu Kapitel 3 und 6, die Küche der Wohnung gibt es nur, wenn Mum bei Marco arbeitet. Das Flohmarkt-Plakat hängt ab Kapitel 4 in der Halle, die Tageskarte in der Cafeteria zählt Montag bis Freitag mit jeweils anderem Gericht.

Spiele am Computer

Ab Kapitel 4 im Computerraum – einen Bildschirm antippen

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

Spiel	Was passiert	Aufnäher
Word Train	fünf zufällige Sätze aus sechzehn als Waggons ordnen: present progressive, Verneinung, Fragen, Mengen und usually gegen today	–
Hangman	einen kurzen Satz aus der Geschichte Buchstabe für Buchstabe erraten, acht Fehlversuche sind erlaubt	–
I have … – Who has …?	eine Kette von sechs Wortkarten mit Bild, die Figuren sprechen	–
My words	Karteikarten und Quiz mit den selbst nachgeschlagenen Wörtern	–
Memory	sechs Paare aus Wort und Wortbild	–
Birthday Calendar	vier Geburtstage hören und im Kalender finden, wie in Kapitel 1	Date Master
Messages	vier zufällige Nachrichten der Freunde lesen und das passende Bild antippen, auf Expert schreiben	–
Dress the Team	jedes Mal neue Kostüm-Sätze hören, das Team anziehen und Fragen beantworten	–
Who's Wearing It?	Ratespiel mit Kostümkarten: „Is it wearing a skirt?“	Dress the Team
Card Maker	eine Karte nach Wünschen gestalten; ab Kapitel 3, wenn die Karte für Buzz fertig ist	Card Artist
Lots or a Few?	acht Bilder, die richtige Menge wählen oder schreiben	Lots or a Few?
At Marco's	zufällige Bestellung, die Papa ansagt: im Menü Mengen wählen, bezahlen, Wechselgeld prüfen	First Order
At Jasper's	der Einkauf aus Kapitel 5 noch einmal; öffnet nach dem ersten Besuch im Laden	First Order
Flea Market	selbst verkaufen: Preis von der Tafel nennen und Wechselgeld herausgeben; öffnet nach dem Flohmarkt in Kapitel 6	–
Bug Sort	erst nach allen acht Stickern, im Album	Speedy Sorter, Perfect Sort

Für den Unterricht

Einsatz: Ein Kapitel passt in 15 bis 20 Minuten einer Stunde oder als Hausaufgabe nach der Einführung des Themas. Die Stufe lässt sich für jedes Kind einzeln setzen – Starter für Leseanfänger und am Smartphone, Expert für alle, die ganze Sätze schreiben sollen. Am Computer sind „Lots or a Few?“ und die Einkaufsspiele gute Wiederholungen vor einer Klassenarbeit.

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.

Sprechanlässe: Die Szenen eignen sich für „What are they doing?“ im Partnerspiel, die Bestellung bei Marco und der Einkauf bei Jasper als Rollenspiel mit echtem oder Spielgeld, der Flohmarkt als Klassenprojekt, die Tabellen „usually … but today“ für eigene Wochenpläne.

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

Wörterbuch

Alle 1006 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 112 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.

'm *Verb*
= am (I'm = I am)

're *Verb*
= are (we're = we are)

've *Verb*
= have (we've = we have)

a *Artikel*
ein/eine

a bag of *Wendung*
eine Tüte …

a bit *Wendung*
ein bisschen

a bottle of *Wendung*
eine Flasche …

a box of *Wendung*
eine Schachtel …

a couple of *Wendung*
ein paar (zwei oder drei)

a few *Wendung*
ein paar; wenige

a little *Wendung*
ein bisschen; wenig

a lot of *Wendung*
viel; viele

a packet of *Wendung*
eine Packung …

a tin of *Wendung*
eine Dose …

about /əˈbaʊt/ *Präp.*
über

adventure /əˈdvɛntʃə/ *Subst.*
Abenteuer

after /ˈɑːftə/ *Präp.*
nach

afternoon *Subst.*
Nachmittag

again /əgˈɛn/ *Adv.*
wieder; noch einmal

ahoy /əˈhɔɪ/ *Ausruf*
ahoi

air /ˈeə/ *Subst.*
Luft

album /ˈælbəm/ *Subst.*
Album

all /ˈɔːl/ *Pron.*
alle; alles

already /ɔːˈlrɛdi/ *Adv.*
schon; bereits

always /ˈɔːlweɪz/ *Adv.*
immer

am *Verb*
bin

an /ˈən/ *Artikel*
ein/eine

and /ˈænd/ *Konj.*
und

animals /ˈænɪməlz/ *Subst.*
Tiere

answer /ˈɑːnsə/ *Subst.*
Antwort

ant /ˈænt/ *Subst.*
Ameise

antennae /æˈntɛniː/ *Subst.*
Fühler

any ★ /ˈɛni/ *Pron.*
irgendwelche; (in Fragen und Verneinungen:) welche, etwas

anybody /ˈɛnɪˌbɒdi/ *Pron.*
irgendjemand; (nach not:) niemand

anything ★ /ˈɛnɪˌθɪŋ/ *Pron.*
etwas (nach not: nichts)

anywhere ★ /ˈɛnɪˌweə/ *Adv.*
irgendwo; (nicht) nirgends

apple /ˈæpəl/ *Subst.*
Apfel

april *Subst.*
April

are *Verb*
sind; bist; seid

aren't *Verb*
sind nicht

armchair /ˈɑːmtʃeə/ *Subst.*
Sessel

around /əˈraʊnd/ *Präp.*
herum; um … herum

art /ˈɑːt/ *Subst.*
Kunst

art room /ˈɑːt ˈruːm/ *Wendung*
Kunstraum

ask /ˈɑːsk/ *Verb*
fragen

assembly /əˈsɛmbli/ *Subst.*
Versammlung (der ganzen Schule)

at /ˈæt/ *Präp.*
an; bei; um

at home /ˈæt ˈhəʊm/ *Wendung*
zu Hause

at night /ˈæt ˈnaɪt/ *Wendung*
nachts

at the moment /ˈæt ðə ˈməʊmənt/ *Wendung*
im Moment

at the top /ˈæt ðə ˈtɒp/ *Wendung*
oben

attic ★ /ˈætɪk/ *Subst.*
Dachboden

august *Subst.*
August

autumn ★ /ˈɔːtʌm/ *Subst.*
Herbst

awake /əˈweɪk/ *Adj.*
wach

away /əˈweɪ/ *Adv.*
weg

baby /ˈbeɪbi/ *Subst.*
Baby

back /ˈbæk/ *Adj.*
hinten; Hinter-

badges /ˈbædʒɪz/ *Subst.*
Abzeichen; Aufnäher

bag /ˈbæg/ *Subst.*
Tasche

bake ★ /ˈbeɪk/ *Verb*
backen

ball /ˈbɔːl/ *Subst.*
Ball

balloon ★ /bəˈluːn/ *Subst.*
Luftballon

bamboo ★ *Subst.*
Bambus

bar /ˈbɑː/ *Subst.*
Bar; Theke

basket /ˈbɑːskɪt/ *Subst.*
Korb

basket lift /ˈbɑːskɪt ˈlɪft/ *Wendung*
Korb-Aufzug

bath /ˈbɑːθ/ *Subst.*
Bad; Badewanne (have a bath: baden)

be /ˈbiː/ *Verb*
sein

beach ★ /ˈbiːtʃ/ *Subst.*
Strand

beam /ˈbiːm/ *Subst.*
Balken

bed /ˈbɛd/ *Subst.*
Bett

bedroom /ˈbɛdruːm/ *Subst.*
Schlafzimmer

bee /ˈbiː/ *Subst.*
Biene

beetle /ˈbiːtəl/ *Subst.*
Käfer

behind /bɪˈhaɪnd/ *Präp.*
hinter

bell /ˈbɛl/ *Subst.*
Glocke; Klingel

bench /ˈbɛntʃ/ *Subst.*
Bank (zum Sitzen)

best /ˈbɛst/ *Adj.*
beste/-r/-s; am besten

between /bɪˈtwiːn/ *Präp.*
zwischen

big /ˈbɪg/ *Adj.*
groß

binoculars /bɪˈnɒkjʊləz/ *Subst.*
Fernglas

bird /ˈbɜːd/ *Subst.*
Vogel

birthday /ˈbɜːθdeɪ/ *Subst.*
Geburtstag

birthday calendar /ˈbɜːθdeɪ ˈkæləndə/ *Subst.*
Geburtstagskalender

birthday card /ˈbɜːθdeɪ ˈkɑːd/ *Wendung*
Geburtstagskarte

bit /ˈbɪt/ *Subst.*
bisschen

bite /ˈbaɪt/ *Verb*
beißen; stechen

black /ˈblæk/ *Adj.*
schwarz

blanket ★ /ˈblæŋkɪt/ *Subst.*
Decke

blankets /ˈblæŋkɪts/ *Subst.*
Decken

blowing /ˈbləʊɪŋ/ *Verb*
(auf)blasen gerade (-ing-Form von blow)

blue /ˈbluː/ *Adj.*
blau

board /ˈbɔːd/ *Subst.*
Tafel

boat /ˈbəʊt/ *Subst.*
Boot

body /ˈbɒdi/ *Subst.*
Körper

book /ˈbʊk/ *Subst.*
Buch

border /ˈbɔːdə/ *Subst.*
Rand; Rahmen

boring /ˈbɔːrɪŋ/ *Adj.*
langweilig

boss /ˈbɒs/ *Subst.*
Chef; Chefin

bottle /ˈbɒtəl/ *Subst.*
Flasche

bottom /ˈbɒtəm/ *Adj.*
unterste(r, s); unten

bow *Subst.*
Schleife

bowl /ˈbəʊl/ *Subst.*
Schüssel

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

bracelet ★ /ˈbreɪslət/ *Subst.*
Armband

branch /ˈbrɑːntʃ/ *Subst.*
Ast

break /ˈbreɪk/ *Subst.*
Pause

breakfast /ˈbrɛkfəst/ *Subst.*
Frühstück

bridge /ˈbrɪdʒ/ *Subst.*
Brücke

bright /ˈbraɪt/ *Adj.*
hell

bring /ˈbrɪŋ/ *Verb*
bringen

brown /ˈbraʊn/ *Adj.*
braun

bubble /ˈbʌbəl/ *Subst.*
Blase

bug /ˈbʌg/ *Subst.*
Krabbeltier; Käfer

bugs /ˈbʌgz/ *Subst.*
Krabbeltiere

build /ˈbɪld/ *Verb*
bauen

bumblebee /ˈbʌmbəˌlbiː/ *Subst.*
Hummel

buon appetito *Wendung*
Guten Appetit! (italienisch)

buona sera *Wendung*
Guten Abend! (italienisch)

bus /ˈbʌs/ *Subst.*
Bus

bus stop /ˈbʌs ˈstɒp/ *Wendung*
Bushaltestelle

busy /ˈbɪzi/ *Adj.*
beschäftigt

but /ˈbʌt/ *Konj.*
aber

butterfly /ˈbʌtəˌflaɪ/ *Subst.*
Schmetterling

buy /ˈbaɪ/ *Verb*
kaufen

bye /ˈbaɪ/ *Ausruf*
tschüss

bzzz *Ausruf*
Bsss (Summen)

cafeteria /ˌkæfɪˈtiərɪə/ *Subst.*
Cafeteria; Schulkantine

cake /ˈkeɪk/ *Subst.*
Kuchen

calendar /ˈkæləndə/ *Subst.*
Kalender

call /ˈkɔːl/ *Verb*
anrufen; rufen

called /ˈkɔːld/ *Verb*
heißt (be called: heißen)

camera /ˈkæmrə/ *Subst.*
Kamera

can /ˈkæn/ *Verb*
kann; können

can't *Verb*
kann nicht; können nicht

candle /ˈkændəl/ *Subst.*
Kerze

cap ★ /ˈkæp/ *Subst.*
Kappe; Mütze

card ★ /ˈkɑːd/ *Subst.*
Karte

careful /ˈkeəfəl/ *Adj.*
vorsichtig (Careful!: Vorsicht!)

carrot /ˈkærət/ *Subst.*
Möhre; Karotte

carrots /ˈkærəts/ *Subst.*
Karotten

cat /ˈkæt/ *Subst.*
Katze

caterpillar /ˈkætəˌpɪlə/ *Subst.*
Raupe

cats /ˈkæts/ *Subst.*
Katzen

celebrate ★ /ˈsɛləˌbreɪt/ *Verb*
feiern

cent /ˈsɛnt/ *Subst.*
Cent

centipede /ˈsɛntɪˌpiːd/ *Subst.*
Steinläufer; Hundertfüßer

cents /ˈsɛnts/ *Subst.*
Cent (Mehrzahl)

chairs /ˈtʃeəz/ *Subst.*
Stühle

chalk /ˈtʃɔːk/ *Subst.*
Kreide

change ★ /ˈtʃeɪndʒ/ *Subst.*
Wechselgeld

channel ★ /ˈtʃænəl/ *Subst.*
Sender; Kanal

chapter /ˈtʃæptə/ *Subst.*
Kapitel

check /ˈtʃɛk/ *Subst.*
Kontrolle; prüfen

chess /ˈtʃɛs/ *Subst.*
Schach

chest /ˈtʃɛst/ *Subst.*
Truhe

chips /ˈtʃɪps/ *Subst.*
Pommes frites

chocolate ★ /ˈtʃɒklət/ *Subst.*
Schokolade

chocolates /ˈtʃɒklɛts/ *Subst.*
Pralinen

choo *Ausruf*
tschu (Geräusch eines Zuges)

choose /ˈtʃuːz/ *Verb*
wählen; aussuchen

class /ˈklɑːs/ *Subst.*
Klasse

classroom /ˈklɑːsruːm/ *Subst.*
Klassenzimmer

clean /ˈkliːn/ *Verb*
putzen; sauber machen

cleans /ˈkliːnz/ *Verb*
putzt (he/she/it-Form von clean)

clear /ˈkliə/ *Adj.*
frei; klar (The coast is clear: Die Luft ist rein)

click /ˈklɪk/ *Ausruf*
klick

clock /ˈklɒk/ *Subst.*
Uhr (an der Wand)

close *Verb*
schließen

closed /ˈkləʊzd/ *Adj.*
geschlossen

clothes ★ /ˈkləʊðz/ *Subst.*
Kleider; Kleidung

cloudy /ˈklaʊdi/ *Adj.*
bewölkt

coast /ˈkəʊst/ *Subst.*
Küste (the coast is clear: die Luft ist rein)

coconut /ˈkəʊkəˌnʌt/ *Subst.*
Kokosnuss

coffee /ˈkɒfi/ *Subst.*
Kaffee

coin /ˈkɔɪn/ *Subst.*
Münze

coins /ˈkɔɪnz/ *Subst.*
Münzen (Mehrzahl von coin)

cold ★ /ˈkəʊld/ *Adj.*
kalt

collect *Verb*
sammeln

colour /ˈkʌlə/ *Subst.*
Farbe

colourful /ˈkʌləfəl/ *Adj.*
bunt

come /ˈkʌm/ *Verb*
kommen

come back /ˈkʌm ˈbæk/ *Wendung*
zurückkommen

come on /ˈkʌm ˈɒn/ *Wendung*
komm schon; los

coming /ˈkʌmɪŋ/ *Verb*
kommend (is coming = kommt)

computer /kəˈmpjuːtə/ *Subst.*
Computer

cook /ˈkʊk/ *Verb*
kochen; Koch, Köchin

cooker /ˈkʊkə/ *Subst.*
Herd

cool /ˈkuːl/ *Adj.*
cool; toll

corner /ˈkɔːnə/ *Subst.*
Ecke

corner shop /ˈkɔːnə ˈʃɒp/ *Subst.*
Eckladen; Laden an der Ecke

correct /kəˈrɛkt/ *Verb*
verbessern; richtig

costume ★ /ˈkɒstjuːm/ *Subst.*
Kostüm

cosy /ˈkəʊzi/ *Adj.*
gemütlich

count /ˈkaʊnt/ *Verb*
zählen

counter /ˈkaʊntə/ *Subst.*
Theke

course /ˈkɔːs/ *Adv.*
Kurs (of course: natürlich)

cousin /ˈkʌzən/ *Subst.*
Cousin; Cousine

craft /ˈkrɑːft/ *Adj.*
Bastel-

crane flies /ˈkreɪn ˈflaɪz/ *Wendung*
Schnaken

crane fly /ˈkreɪn ˈflaɪ/ *Wendung*
Schnake

crate /ˈkreɪt/ *Subst.*
Kiste (aus Holz)

cri-cri-cri *Ausruf*
zirp-zirp (Geräusch der Grille)

cricket /ˈkrɪkɪt/ *Subst.*
Grille

crisps ★ /ˈkrɪsps/ *Subst.*
Chips

cupboard /ˈkʌbəd/ *Subst.*
Schrank

curtains /ˈkɜːtənz/ *Subst.*
Gardinen; Vorhänge

customer /ˈkʌstəmə/ *Subst.*
Kunde, Kundin

customers /ˈkʌstəməz/ *Subst.*
Kunden

dad /ˈdæd/ *Subst.*
Papa

dance /ˈdɑːns/ *Verb*
tanzen

dark /ˈdɑːk/ *Adj.*
dunkel

darling /ˈdɑːlɪŋ/ *Subst.*
Schatz; Liebling

date ★ /ˈdeɪt/ *Subst.*
Datum

day /ˈdeɪ/ *Subst.*
Tag

december ★ *Subst.*
Dezember

decorate ★ /ˈdɛkəˌreɪt/ *Verb*
schmücken

decoration /ˌdɛkəˈreɪʃən/ *Subst.*
Dekoration; Schmuck

decorations ★ /ˌdɛkəˈreɪʃənz/ *Subst.*
Dekoration; Schmuck

desk /'dɛsk/ *Subst.*
Schreibtisch; Pult

diary /'daɪəri/ *Subst.*
Tagebuch; Kalender

difficult ★ /'dɪfɪkəlt/ *Adj.*
schwierig

ding /'dɪŋ/ *Ausruf*
ding (Klingelgeräusch)

do *Verb*
tun; machen

doesn't *Verb*
(does not) – nicht (he/she/it)

don't *Verb*
(do not) – nicht

done /'dʌn/ *Adj.*
gemacht; fertig

door /'dɔ:/ *Subst.*
Tür

doorbell /'dɔ:bɛl/ *Subst.*
Türklingel

down /'daʊn/ *Adv.*
hinunter; unten

dragonfly /'drægəˌnflaɪ/ *Subst.*
Libelle

draw /'drɔ:/ *Verb*
zeichnen, malen

dream /'dri:m/ *Verb*
träumen

dress ★ /'drɛs/ *Subst.*
Kleid; anziehen

drink /'drɪŋk/ *Verb*
trinken

drinking /'drɪŋkɪŋ/ *Verb*
trinkt gerade (drink + -ing)

drum /'drʌm/ *Subst.*
Trommel

dry /'draɪ/ *Adj.*
trocken

ducks /'dʌks/ *Subst.*
Enten (Mehrzahl von duck)

dusty /'dʌsti/ *Adj.*
staubig

each /'i:tʃ/ *Adv.*
jeweils; pro Stück

ear /'iə/ *Subst.*
Ohr

earthworm /'ɜ:θwɜ:m/ *Subst.*
Regenwurm

earwig /'iəwɪg/ *Subst.*
Ohrwurm

eat /'i:t/ *Verb*
essen; fressen

eating /'i:tɪŋ/ *Verb*
isst/frisst gerade (eat + -ing)

egg /'ɛg/ *Subst.*
Ei

eight /'eɪt/ *Zahlwort*
acht

eighty /'eɪti/ *Zahlwort*
achtzig

else /'ɛls/ *Adv.*
sonst; anders (anything else?: sonst noch etwas?)

empty /'ɛmpti/ *Adj.*
leer

end /'ɛnd/ *Subst.*
Ende

english /'ɪŋglɪʃ/ *Subst.*
Englisch

enjoy /ɛ'ndʒɔɪ/ *Verb*
genießen; Spaß haben

enough ★ /ɪ'nʌf/ *Adv.*
genug

entrance hall *Wendung*
Eingangshalle

er /'ɜ:/ *Ausruf*
äh

euro ★ /'jɔ:rəʊ/ *Subst.*
Euro

euros /'jɔ:rəʊz/ *Subst.*
Euro (Mehrzahl)

evening *Subst.*
Abend

every /'ɛvri/ *Adj.*
jede/-r/-s

every day /'ɛvri 'deɪ/ *Wendung*
jeden Tag

everybody /'ɛvrɪˌbɒdi/ *Pron.*
alle

everything /'ɛvrɪˌθɪŋ/ *Pron.*
alles

excited /ɛ'ksaɪtɪd/ *Adj.*
aufgeregt

exercise /'ɛksəˌsaɪz/ *Subst.*
Übung

exercise book /'ɛksəˌsaɪz 'bʊk/ *Wendung*
Heft

eye /'aɪ/ *Subst.*
Auge

eyes /'aɪz/ *Subst.*
Augen

face /'feɪs/ *Subst.*
Gesicht

fair /'feə/ *Subst.*
Fest; Jahrmarkt

fake ★ /'feɪk/ *Adj.*
unecht; nachgemacht

family /'fæmɪli/ *Subst.*
Familie

far /'fɑ:/ *Adv.*
weit

fast /'fɑ:st/ *Adj.*
schnell

favourite /'feɪvrɪt/ *Adj.*
Lieblings-

february *Subst.*
Februar

feet /'fi:t/ *Subst.*
Füße (Mehrzahl von foot)

ferry /'fɛri/ *Subst.*
Fähre

few /'fju:/ *Adj.*
wenige (a few: ein paar)

fifty /'fɪfti/ *Zahlwort*
fünfzig

fill /'fɪl/ *Verb*
füllen (fill in: ausfüllen)

find /'faɪnd/ *Verb*
finden

fine *Adj.*
gut (es geht mir gut)

finished /'fɪnɪʃt/ *Adj.*
fertig

firebug *Subst.*
Feuerwanze

firefly /'faɪəflaɪ/ *Subst.*
Glühwürmchen

first /'fɜ:st/ *Zahlwort*
erste/-r/-s

fish /'fɪʃ/ *Subst.*
Fisch

five /'faɪv/ *Zahlwort*
fünf

flat /'flæt/ *Subst.*
Wohnung

flea market /'fli: 'mɑ:kɪt/ *Subst.*
Flohmarkt

flour ★ /'flaʊə/ *Subst.*
Mehl

flow /'fləʊ/ *Verb*
fließen

flower *Subst.*
Blume

flute /'flu:t/ *Subst.*
Flöte

fly /'flaɪ/ *Verb*
fliegen

flyer /'flaɪə/ *Subst.*
Aushang; Flugblatt

flyers /'flaɪəz/ *Subst.*
Flieger

flying /'flaɪɪŋ/ *Verb*
fliegt gerade (fly + -ing)

font /'fɒnt/ *Subst.*
Schrift; Schriftart

food /'fu:d/ *Subst.*
Essen; Lebensmittel

football /'fʊtbɔ:l/ *Subst.*
Fußball

for /'fɔ:/ *Präp.*
für

forget /fəg'ɛt/ *Verb*
vergessen

forgetting /fəg'ɛtɪŋ/ *Verb*
vergesse gerade (-ing-Form von forget)

form /'fɔ:m/ *Subst.*
Form (z. B. am, is, are)

forward /'fɔ:wəd/ *Adv.*
vorwärts (look forward to: sich freuen auf)

four /'fɔ:/ *Zahlwort*
vier

fourteen /fɔ:'ti:n/ *Zahlwort*
vierzehn

free /'fri:/ *Adj.*
frei

fresh /'frɛʃ/ *Adj.*
frisch

friday *Subst.*
Freitag

friend /'frɛnd/ *Subst.*
Freund/-in

friendly /'frɛndli/ *Adj.*
freundlich

friends /'frɛndz/ *Subst.*
Freunde/Freundinnen

frogs /'frɒgz/ *Subst.*
Frösche (Mehrzahl von frog)

from /'frɒm/ *Präp.*
von; aus

front /'frʌnt/ *Subst.*
Vorderseite (in front of = vor)

full /'fʊl/ *Adj.*
voll

fun /'fʌn/ *Subst.*
Spaß

funny /'fʌni/ *Adj.*
lustig; komisch

furry /'fɜ:ri/ *Adj.*
pelzig; fedrig

game /g'eɪm/ *Subst.*
Spiel

gap /g'æp/ *Subst.*
Lücke

gaps /g'æps/ *Subst.*
Lücken

garden /g'ɑ:dən/ *Subst.*
Garten

gardens /g'ɑ:dənz/ *Subst.*
Gärten

garland /g'ɑ:lənd/ *Subst.*
Girlande

german /'dʒɜ:mən/ *Subst.*
Deutsch (Sprache)

get /g'ɛt/ *Verb*
bekommen

gift ★ /g'ɪft/ *Subst.*
Geschenk

give /g'ɪv/ *Verb*
geben

glass ★ /g'lɑ:s/ *Subst.*
Glas (zum Trinken)

glasses /g'lɑ:sɪz/ *Subst.*
Brille

glow-worm *Subst.*
Glühwürmchen

glue /g'lu:/ *Subst.*
Kleber

go /g'əʊ/ *Verb*
gehen

go home /g'əʊ 'həʊm/ *Wendung*
nach Hause gehen

go to bed /gˈəʊ ˈtuː ˈbɛd/ *Wendung*
ins Bett gehen

goal /gˈəʊl/ *Subst.*
Tor

gold /gˈəʊld/ *Adj.*
golden; Gold

golden /gˈəʊldən/ *Adj.*
golden

good /gˈʊd/ *Adj.*
gut

good luck /gˈʊd ˈlʌk/ *Wendung*
viel Glück

good morning /gˈʊd ˈmɔːnɪŋ/ *Wendung*
guten Morgen

goodbye /gʊˈdbaɪ/ *Ausruf*
auf Wiedersehen

got /gˈɒt/ *Verb*
(have got: haben)

grammar /gˈræmə/ *Subst.*
Grammatik

grandpa /gˈrændpɑː/ *Subst.*
Opa

grass /gˈrɑːs/ *Subst.*
Gras

grasshopper /gˈrɑːshɒpə/ *Subst.*
Grashüpfer

great /gˈreɪt/ *Adj.*
toll

green /gˈriːn/ *Adj.*
grün

grey /gˈreɪ/ *Adj.*
grau

ground /gˈraʊnd/ *Subst.*
Erde; Boden

group /gˈruːp/ *Subst.*
Gruppe

grow /gˈrəʊ/ *Verb*
wachsen

guess /gˈɛs/ *Verb*
raten

guest ★ /gˈɛst/ *Subst.*
Gast

guitar /gɪˈtɑː/ *Subst.*
Gitarre

ha /ˈhɑː/ *Ausruf*
ha (lachen)

hall /ˈhɔːl/ *Subst.*
Halle; Flur

hang /ˈhæŋ/ *Verb*
hängen

happen /ˈhæpən/ *Verb*
passieren; geschehen

happening /ˈhæpənɪŋ/ *Verb*
passiert gerade (-ing-Form von happen)

happens /ˈhæpənz/ *Verb*
passiert

happy /ˈhæpi/ *Adj.*
froh; glücklich

happy birthday /ˈhæpi ˈbɜːθdeɪ/ *Wendung*
Alles Gute zum Geburtstag!

hard /ˈhɑːd/ *Adv.*
fest; hart; schwer

harvestman /ˈhɑːvɪstmən/ *Subst.*
Weberknecht

harvestmen *Subst.*
Weberknechte

has /ˈhæz/ *Verb*
hat (he/she/it-Form von have)

hasn't *Verb*
hat nicht (has not)

hat ★ /ˈhæt/ *Subst.*
Hut

hatch /ˈhætʃ/ *Subst.*
Luke

have *Verb*
haben

have a look *Wendung*
sich etwas ansehen

have breakfast *Wendung*
frühstücken

have fun *Wendung*
viel Spaß

haven't *Verb*
haben nicht (have not)

hawkmoth *Subst.*
Taubenschwänzchen (hummingbird hawk-moth)

he *Pron.*
er

he's *Verb*
er ist

head /ˈhɛd/ *Subst.*
Kopf

head teacher /ˈhɛd ˈtiːtʃə/ *Wendung*
Schulleiter/-in

hear /ˈhiə/ *Verb*
hören

heart /ˈhɑːt/ *Subst.*
Herz

hello /həˈləʊ/ *Ausruf*
hallo

help /ˈhɛlp/ *Verb*
helfen; Hilfe

her /ˈhɜː/ *Possessivbegl.*
ihr/ihre

here /ˈhiə/ *Adv.*
hier

hi /ˈhaɪ/ *Ausruf*
hallo

hide /ˈhaɪd/ *Verb*
verstecken

high /ˈhaɪ/ *Adj.*
hoch

hill /ˈhɪl/ *Subst.*
Hügel

him /ˈhɪm/ *Pron.*
ihn; ihm

his /ˈhɪz/ *Possessivbegl.*
sein/seine

hmm /ˈhəm/ *Ausruf*
hm

holiday /ˈhɒlɪˌdeɪ/ *Subst.*
Urlaub; Ferien

holidays /ˈhɒlɪˌdeɪz/ *Subst.*
Ferien

hollow /ˈhɒləʊ/ *Adj.*
hohl

home /ˈhəʊm/ *Subst.*
Zuhause; nach Hause

homework /ˈhəʊmwɜːk/ *Subst.*
Hausaufgabe(n)

honey /ˈhʌni/ *Subst.*
Honig

honey cake /ˈhʌni ˈkeɪk/ *Subst.*
Honigkuchen

hooks /ˈhʊks/ *Subst.*
Haken (Mehrzahl von hook)

hope ★ /ˈhəʊp/ *Verb*
hoffen

hornet /ˈhɔːnɪt/ *Subst.*
Hornisse

hot ★ /ˈhɒt/ *Adj.*
heiß

house *Subst.*
Haus

hoverfly *Subst.*
Schwebfliege

how /ˈhaʊ/ *Fragewort*
wie

hummingbird hawk-moth *Subst.*
Taubenschwänzchen (ein Schmetterling, der wie ein Kolibri fliegt)

I /ˈaɪ/ *Pron.*
ich

i'd *Pron.*
ich würde (I'd like: ich hätte gern)

i'm *Verb*
ich bin

i've *Verb*
ich habe (I have)

idea /aɪˈdiə/ *Subst.*
Idee

important /ɪˈmpɔːtənt/ *Adj.*
wichtig

in /ˈɪn/ *Präp.*
in

in the afternoon *Wendung*
nachmittags; am Nachmittag

in the evening *Wendung*
abends; am Abend

in the evenings /ˈɪn ðə ˈiːvnɪŋz/ *Wendung*
abends (immer)

in the morning /ˈɪn ðə ˈmɔːnɪŋ/ *Wendung*
morgens; am Morgen

information /ˌɪnfəˈmeɪʃən/ *Subst.*
Information

information desk /ˌɪnfəˈmeɪʃən ˈdɛsk/ *Wendung*
Information (Schalter)

ink /ˈɪŋk/ *Subst.*
Tinte

insect /ˈɪnsɛkt/ *Subst.*
Insekt

insects /ˈɪnsɛkts/ *Subst.*
Insekten

inside ★ *Adv.*
drinnen; hinein

into /ˈɪntʊ/ *Präp.*
in ... hinein

invitation ★ /ɪnvɪˈteɪʃən/ *Subst.*
Einladung

invite ★ *Verb*
einladen

is /ˈɪz/ *Verb*
ist

is the coast clear /ˈɪz ðə ˈkəʊst ˈkliə/ *Wendung*
ist die Luft rein?

island /ˈaɪlənd/ *Subst.*
Insel

isn't *Verb*
ist nicht

it /ˈɪt/ *Pron.*
es

it's *Verb*
es ist

its /ˈɪts/ *Possessivbegl.*
sein/seine (von Dingen/Tieren)

jacket ★ /ˈdʒækɪt/ *Subst.*
Jacke

january ★ *Subst.*
Januar

jar /ˈdʒɑː/ *Subst.*
(Vorrats-)Glas

jaws /ˈdʒɔːz/ *Subst.*
Zangen; Kiefer

jeans ★ /ˈdʒiːnz/ *Subst.*
Jeans

jetty /ˈdʒɛti/ *Subst.*
Steg

job *Subst.*
Auftrag; Aufgabe

jobs /ˈdʒɒbz/ *Subst.*
Aufträge (Mehrzahl von job)

joking /ˈdʒəʊkɪŋ/ *Verb*
mache gerade Spaß (-ing-Form von joke)

jug /ˈdʒʌg/ *Subst.*
Krug

juice ★ /ˈdʒuːs/ *Subst.*
Saft

july ★ *Subst.*
Juli

jump /ˈdʒʌmp/ *Verb*
springen

jumper ★ /ˈdʒʌmpə/ *Subst.*
Pullover

june *Subst.*
Juni

just /ˈdʒʌst/ *Adv.*
nur; gerade

keep /ˈkiːp/ *Verb*
behalten; aufbewahren

key /ˈkiː/ *Subst.*
Schlüssel

keyring /ˈkiːrɪŋ/ *Subst.*
Schlüsselanhänger

kind /ˈkaɪnd/ *Adj.*
freundlich, nett

kitchen /ˈkɪtʃən/ *Subst.*
Küche

know /ˈnəʊ/ *Verb*
wissen; kennen

lace /ˈleɪs/ *Subst.*
Spitze (feiner Stoff mit Löchern)

lacewing /ˈleɪsuːɪŋ/ *Subst.*
Florfliege

ladder /ˈlædə/ *Subst.*
Leiter

ladybird /ˈleɪdɪˌbɜːd/ *Subst.*
Marienkäfer

lamp /ˈlæmp/ *Subst.*
Lampe

lantern /ˈlɑːntən/ *Subst.*
Laterne

last ★ /ˈlɑːst/ *Adj.*
letzte/-r/-s

late /ˈleɪt/ *Adj.*
spät

later ★ /ˈleɪtə/ *Adv.*
später

lavender /ˈlævəndə/ *Subst.*
Lavendel

learn /ˈlɜːn/ *Verb*
lernen

leave /ˈliːv/ *Verb*
verlassen

leaves /ˈliːvz/ *Subst.*
Blätter

left /ˈlɛft/ *Adv.*
links (on the left = links)

leg /ˈlɛg/ *Subst.*
Bein

legs /ˈlɛgz/ *Subst.*
Beine

lemonade /ˌlɛməˈneɪd/ *Subst.*
Limonade

lesson /ˈlɛsən/ *Subst.*
Unterrichtsstunde; Lektion

let's *Wendung*
lass uns ...

letterbox /ˈlɛtəˌbɒks/ *Subst.*
Briefkasten (britisch)

library /ˈlaɪbrəri/ *Subst.*
Bibliothek

lifebuoy /ˈlaɪfbɔɪ/ *Subst.*
Rettungsring

lift /ˈlɪft/ *Subst.*
Aufzug

light /ˈlaɪt/ *Subst.*
Licht

like /ˈlaɪk/ *Verb*
mögen; wie

list /ˈlɪst/ *Subst.*
Liste

listen /ˈlɪsən/ *Verb*
zuhören

little /ˈlɪtəl/ *Adj.*
klein

live *Verb*
leben; wohnen

lives *Verb*
lebt (he/she/it-Form von live)

log /ˈlɒg/ *Subst.*
Baumstamm

long /ˈlɒŋ/ *Adj.*
lang

look /ˈlʊk/ *Verb*
schauen; Look! = Schau!

look at /ˈlʊk ˈæt/ *Wendung*
anschauen

look for /ˈlʊk ˈfɔː/ *Wendung*
suchen

losing /ˈluːzɪŋ/ *Verb*
verlieren (-ing-Form von lose)

lot /ˈlɒt/ *Subst.*
eine Menge (a lot of: viele)

lots of /ˈlɒts ˈɒv/ *Wendung*
viele; eine Menge

love /ˈlʌv/ *Verb*
lieben

lovely /ˈlʌvli/ *Adj.*
schön; hübsch

loves /ˈlʌvz/ *Verb*
liebt (he/she/it-Form von love)

luck /ˈlʌk/ *Subst.*
Glück (good luck: viel Glück)

lucky /ˈlʌki/ *Adj.*
glücklich (Glück haben)

lunch /ˈlʌntʃ/ *Subst.*
Mittagessen

lunchtime /ˈlʌntʃtaɪm/ *Subst.*
Mittagszeit

magazine /ˌmægəˈziːn/ *Subst.*
Zeitschrift

make /ˈmeɪk/ *Verb*
machen; bauen

make money /ˈmeɪk ˈmʌni/ *Wendung*
Geld verdienen

many ★ /ˈmɛni/ *Fragewort*
viele

map /ˈmæp/ *Subst.*
Karte; Plan

march ★ /ˈmɑːtʃ/ *Subst.*
März

market /ˈmɑːkɪt/ *Subst.*
Markt

mat /ˈmæt/ *Subst.*
Matte

may ★ /ˈmeɪ/ *Subst.*
Mai

maybe /ˈmeɪbiː/ *Adv.*
vielleicht

me /ˈmiː/ *Pron.*
mich; mir

meadow /ˈmɛdəʊ/ *Subst.*
Wiese

mean /ˈmiːn/ *Verb*
meinen

menu /ˈmɛnjuː/ *Subst.*
Speiseplan

mess /ˈmɛs/ *Subst.*
Unordnung; Durcheinander

message /ˈmɛsɪdʒ/ *Subst.*
Nachricht

milk ★ /ˈmɪlk/ *Subst.*
Milch

minute *Subst.*
Minute

minutes /ˈmɪnɪts/ *Subst.*
Minuten

mirror /ˈmɪrə/ *Subst.*
Spiegel

mistake ★ /mɪˈsteɪk/ *Subst.*
Fehler

mistakes /mɪˈsteɪks/ *Subst.*
Fehler (Mehrzahl)

mmm *Ausruf*
mmm (lecker)

monday *Subst.*
Montag

money /ˈmʌni/ *Subst.*
Geld

month ★ /ˈmʌnθ/ *Subst.*
Monat

moon /ˈmuːn/ *Subst.*
Mond

more /ˈmɔː/ *Adv.*
mehr (any more: noch etwas)

morning /ˈmɔːnɪŋ/ *Subst.*
Morgen; Vormittag

moth *Subst.*
Nachtfalter; Motte

mr *Anrede*
Herr (Anrede)

mrs *Anrede*
Frau (Anrede)

much ★ /ˈmʌtʃ/ *Adj.*
viel (bei Dingen, die man nicht zählt: How much ...?)

mum /ˈmʌm/ *Subst.*
Mama

my /ˈmaɪ/ *Possessivbegl.*
mein/meine

my favourite /ˈmaɪ ˈfeɪvrɪt/ *Wendung*
mein Lieblings-...

mystery /ˈmɪstəri/ *Subst.*
Rätsel; Geheimnis

name /ˈneɪm/ *Subst.*
Name

near /ˈniə/ *Adj.*
nah; in der Nähe

necklace ★ /ˈnɛkləs/ *Subst.*
Halskette

need /ˈniːd/ *Verb*
brauchen

neighbour ★ /ˈneɪbə/ *Subst.*
Nachbar/-in

nervous /ˈnɜːvəs/ *Adj.*
nervös

never /ˈnɛvə/ *Adv.*
nie

new /ˈnjuː/ *Adj.*
neu

newspaper /ˈnjuːzpeɪpə/ *Subst.*
Zeitung

next /ˈnɛkst/ *Adj.*
nächste/-r/-s

next to /ˈnɛkst ˈtuː/ *Präp.*
neben

nice *Adj.*
nett; schön

night /ˈnaɪt/ *Subst.*
Nacht

nine /ˈnaɪn/ *Zahlwort*
neun

no *Ausruf*
nein

nobody ★ /ˈnəʊbɒˌdi/ *Pron.*
niemand

nope /ˈnəʊp/ *Ausruf*
nö

not /ˈnɒt/ *Adv.*
nicht

note ★ /ˈnəʊt/ *Subst.*
Zettel; Notiz

nothing /ˈnʌθɪŋ/ *Pron.*
nichts

noticeboard /ˈnəʊtɪˌsbɔːd/ *Subst.*
Schwarzes Brett

november *Subst.*
November

now /ˈnaʊ/ *Adv.*
jetzt

nowhere /ˈnəʊweə/ *Adv.*
nirgendwo; nirgendwohin

nut /ˈnʌt/ *Subst.*
Nuss

nuts /ˈnʌts/ *Subst.*
Nüsse

o /ˈəʊ/ *Abk.*
O = object (Objekt)

o'clock /əˈklɒk/ *Adv.*
Uhr (bei Uhrzeiten: nine o'clock = neun Uhr)

oak /ˈəʊk/ *Subst.*
Eiche

october ★ *Subst.*
Oktober

of /ˈɒv/ *Präp.*
von

of course /ˈɒv ˈkɔːs/ *Wendung*
natürlich

off /ˈɒf/ *Adv.*
weg; los (off to ...: ab in ...)

offer /'ɒfə/ *Subst.*
Angebot

often /'ɒfən/ *Adv.*
oft

oh /'əʊ/ *Ausruf*
oh

ok *Ausruf*
in Ordnung

old /'əʊld/ *Adj.*
alt

olive /'ɒlɪv/ *Subst.*
Olive; Oliven-

on /'ɒn/ *Präp.*
auf

one /'wɒn/ *Zahlwort*
eins; ein(e)

only /'əʊnli/ *Adv.*
nur

ooh /'uː/ *Ausruf*
oh (staunend)

oops /'uːps/ *Ausruf*
hoppla

open /'əʊpən/ *Verb*
öffnen

opening /'əʊpənɪŋ/ *Verb*
öffnet gerade (open + -ing)

or /'ɔː/ *Konj.*
oder

order /'ɔːdə/ *Verb*
bestellen; Bestellung

ordering /'ɔːdərɪŋ/ *Verb*
bestellen gerade (-ing-Form von order)

other /'ʌðə/ *Adj.*
andere/-r/-s

our /'aʊə/ *Possessivbegl.*
unser/unsere

out /'aʊt/ *Adv.*
heraus; hinaus

outfit ★ /'aʊtfɪt/ *Subst.*
Outfit; Kleidung

outside *Adv.*
draußen

oven /'ʌvən/ *Subst.*
Backofen; Ofen

over /'əʊvə/ *Adv.*
vorbei; zu Ende

over there /'əʊvə 'ðeə/ *Wendung*
dort drüben

owl /'aʊl/ *Subst.*
Eule

p /'piː/ *Abk.*
P = place (Ort)

packet /'pækɪt/ *Subst.*
Packung; Päckchen

paint /'peɪnt/ *Verb*
malen

painting /'peɪntɪŋ/ *Subst.*
Gemälde; Bild

paints /'peɪnts/ *Subst.*
Farben

pair ★ /'peə/ *Subst.*
Paar (a pair of: ein Paar)

palm /'pɑːm/ *Subst.*
Palme (palm tree)

pancakes /'pænkeɪks/ *Subst.*
Pfannkuchen (Mehrzahl)

pans /'pænz/ *Subst.*
Pfannen

paper ★ /'peɪpə/ *Subst.*
Papier

party /'pɑːti/ *Subst.*
Party; Feier

party team /'pɑːti 'tiːm/ *Subst.*
Party-Team

partying /'pɑːtɪɪŋ/ *Verb*
feiern gerade (-ing-Form von party)

pasta /'pɑːstə/ *Subst.*
Nudeln

path *Subst.*
Weg

pay ★ /'peɪ/ *Verb*
bezahlen

peacock butterflies /'piːkɒk 'bʌtə ˌflaɪz/ *Wendung*
Tagpfauenaugen

peacock butterfly /'piːkɒk 'bʌtə ˌflaɪ/ *Wendung*
Tagpfauenauge

pence ★ /'pɛns/ *Subst.*
Pence (Mehrzahl von penny; 100 pence = 1 pound)

penny /'pɛni/ *Subst.*
Penny (1p)

people /'piːpəl/ *Subst.*
Leute; Menschen

perfect ★ *Adj.*
perfekt

phew /'fjuː/ *Ausruf*
puh

phone /'fəʊn/ *Verb*
anrufen; telefonieren

photo /'fəʊtəʊ/ *Subst.*
Foto

picture /'pɪktʃə/ *Subst.*
Bild

pie /'paɪ/ *Subst.*
Kuchen; Pastete (apple pie: Apfelkuchen)

piece /'piːs/ *Subst.*
Stück

pieces /'piːsɪz/ *Subst.*
Stücke

pink /'pɪŋk/ *Adj.*
rosa

pizza /'piːtsə/ *Subst.*
Pizza

place /'pleɪs/ *Subst.*
Ort (wo?)

plan /'plæn/ *Subst.*
Plan

planner /'plænə/ *Subst.*
Planer (Hausaufgabenheft mit Stundenplan)

planning /'plænɪŋ/ *Verb*
planen (gerade)

plant /'plænt/ *Subst.*
Pflanze

plastic /'plɑːstɪk/ *Adj.*
Plastik; aus Plastik

play /'pleɪ/ *Verb*
spielen

please /'pliːz/ *Ausruf*
bitte

pm *Abk.*
nachmittags, abends (bei Uhrzeiten)

pocket money /'pɒkɪt 'mʌni/ *Subst.*
Taschengeld

polite /pə'laɪt/ *Adj.*
höflich

pond /'pɒnd/ *Subst.*
Teich

pond skater /'pɒnd 'skeɪtə/ *Wendung*
Wasserläufer

poor /'pɔː/ *Adj.*
arm

popcorn /'pɒpkɔːn/ *Subst.*
Popcorn

poster /'pəʊstə/ *Subst.*
Plakat

pot /'pɒt/ *Subst.*
Topf

pound ★ /'paʊnd/ *Subst.*
Pfund (£, britisches Geld)

practise /'præktɪs/ *Verb*
üben

present ★ *Subst.*
Geschenk

price ★ /'praɪs/ *Subst.*
Preis

print /'prɪnt/ *Verb*
drucken

printer /'prɪntə/ *Subst.*
Drucker

prize ★ /'praɪz/ *Subst.*
Preis (Gewinn)

psst /psst/ *Ausruf*
pst

purple /'pɜːpəl/ *Adj.*
lila

purple emperor /'pɜːpəl 'ɛmpərə/ *Wendung*
Großer Schillerfalter

put *Verb*
legen; stellen; setzen

pyjamas ★ /pə'dʒɑːməz/ *Subst.*
Schlafanzug

questions /'kwɛstʃənz/ *Subst.*
Fragen (Mehrzahl von question)

quick /'kwɪk/ *Adj.*
schnell

quiet ★ /'kwaɪət/ *Adj.*
ruhig; leise

quietly /'kwaɪətli/ *Adv.*
leise

radio /'reɪdɪˌəʊ/ *Subst.*
Radio

rain /'reɪn/ *Subst.*
Regen

rainbow /'reɪnbəʊ/ *Subst.*
Regenbogen

raining /'reɪnɪŋ/ *Verb*
regnet gerade (-ing-Form von rain)

read *Verb*
lesen

ready /'rɛdi/ *Adj.*
bereit; fertig

real ★ *Adj.*
echt

really /'riəli/ *Adv.*
wirklich

recipe ★ /'rɛsɪˌpiː/ *Subst.*
Rezept

record *Subst.*
Schallplatte

recording /rɪ'kɔːdɪŋ/ *Adj.*
Aufnahme-

recording studio /rɪ'kɔːdɪŋ 'stjuːdɪˌəʊ/ *Wendung*
Tonstudio

records *Subst.*
Schallplatten

red /'rɛd/ *Adj.*
rot

reeds /'riːdz/ *Subst.*
Schilf

reporting /rɪ'pɔːtɪŋ/ *Verb*
berichten gerade (-ing-Form von report)

restaurant /'rɛstrɒnt/ *Subst.*
Restaurant

ride /'raɪd/ *Verb*
fahren (mit dem Skateboard, Fahrrad)

right /'raɪt/ *Adj.*
richtig

right now /'raɪt 'naʊ/ *Wendung*
gerade jetzt

ringing /'rɪŋɪŋ/ *Verb*
klingelt gerade (-ing-Form von ring)

rings ★ /'rɪŋz/ *Verb*
klingelt (he/she/it-Form von ring)

river *Subst.*
Fluss

room ★ /'ruːm/ *Subst.*
Raum; Zimmer

roots /'ruːts/ *Subst.*
Wurzeln (Mehrzahl von root)

rope /'rəʊp/ *Subst.*
Seil

rope bridge /'rəʊp 'brɪdʒ/ *Wendung*
Hängebrücke

rose chafer *Wendung*
Rosenkäfer

roses /'rəʊzɪz/ *Subst.*
Rosen

round /'raʊnd/ *Adj.*
rund

rule /'ru:l/ *Subst.*
Regel

rules /'ru:lz/ *Subst.*
Regeln

run /'rʌn/ *Verb*
rennen

runs /'rʌnz/ *Verb*
rennt; läuft (he/she/it-Form von run)

s /'ɛs/ *Abk.*
S = subject (Subjekt)

sad /'sæd/ *Adj.*
traurig

salad /'sæləd/ *Subst.*
Salat

same /'seɪm/ *Adj.*
gleich (at the same time: gleichzeitig)

sand /'sænd/ *Subst.*
Sand

saturday *Subst.*
Samstag

saturdays *Subst.*
Samstage (on Saturdays: samstags)

save /'seɪv/ *Verb*
retten

say /'seɪ/ *Verb*
sagen

say hello /'seɪ hə'ləʊ/ *Wendung*
Hallo sagen

scare /'skeə/ *Verb*
erschrecken; verscheuchen

scared /'skeəd/ *Adj.*
ängstlich

scarf /'skɑ:f/ *Subst.*
Schal

school /'sku:l/ *Subst.*
Schule

schoolbag /'sku:lbæg/ *Subst.*
Schultasche

scissors /'sɪsəz/ *Subst.*
Schere

sea /'si:/ *Subst.*
Meer

season ★ /'si:zən/ *Subst.*
Jahreszeit

secret *Subst.*
Geheimnis; geheim

see /'si:/ *Verb*
sehen

see you /'si: 'ju:/ *Wendung*
bis bald

see you tomorrow /'si: 'ju: tə 'mɒrəʊ/ *Wendung*
bis morgen

seed /'si:d/ *Subst.*
Samen; Samenkorn

sell /'sɛl/ *Verb*
verkaufen

seller /'sɛlə/ *Subst.*
Verkäufer/-in

sentence /'sɛntəns/ *Subst.*
Satz

september ★ *Subst.*
September

seven /'sɛvən/ *Zahlwort*
sieben

she /'ʃi:/ *Pron.*
sie

she's *Verb*
sie ist

shelf /'ʃɛlf/ *Subst.*
Regal; Regalbrett

shell /'ʃɛl/ *Subst.*
Schneckenhaus; Schale

shh /ˌɛˌseɪ'tʃeɪtʃ/ *Ausruf*
psst!

shine /'ʃaɪn/ *Verb*
leuchten; scheinen

shines /'ʃaɪnz/ *Verb*
leuchtet (he/she/it-Form von shine)

shirt ★ /'ʃɜ:t/ *Subst.*
Hemd

shocked ★ /'ʃɒkt/ *Adj.*
geschockt; schockiert

shoe ★ /'ʃu:/ *Subst.*
Schuh

shoe box /'ʃu: 'bɒks/ *Wendung*
Schuhkarton

shoes /'ʃu:z/ *Subst.*
Schuhe

shop ★ /'ʃɒp/ *Subst.*
Laden

shopping /'ʃɒpɪŋ/ *Subst.*
Einkaufen (go shopping: einkaufen gehen)

short ★ /'ʃɔ:t/ *Adj.*
kurz

should ★ /'ʃʊd/ *Verb*
sollte(n)

show /'ʃəʊ/ *Verb*
zeigen

sightseeing ★ /'saɪtsi:ɪŋ/ *Subst.*
Besichtigungen; Ausflüge (go sightseeing)

sign /'saɪn/ *Subst.*
Schild

silly /'sɪli/ *Adj.*
albern

silverfish /'sɪlvəfɪʃ/ *Subst.*
Silberfischchen

sing /'sɪŋ/ *Verb*
singen

sit /'sɪt/ *Verb*
sitzen

sitting /'sɪtɪŋ/ *Verb*
sitzt gerade (sit + -ing)

six /'sɪks/ *Zahlwort*
sechs

sixty /'sɪksti/ *Zahlwort*
sechzig

skateboard /'skeɪtbɔ:d/ *Subst.*
Skateboard

skirt ★ /'skɜ:t/ *Subst.*
Rock

sleep /'sli:p/ *Verb*
schlafen

sleeping /'sli:pɪŋ/ *Verb*
schläft gerade (sleep + -ing)

sleepover ★ /'sli:pəʊvə/ *Subst.*
Übernachtung (bei Freunden); Übernachtungsparty

sleeps /'sli:ps/ *Verb*
schläft (he/she/it-Form von sleep)

slow /'sləʊ/ *Adj.*
langsam

slowly /'sləʊli/ *Adv.*
langsam

slug /'slʌg/ *Subst.*
Nacktschnecke

small /'smɔ:l/ *Adj.*
klein

smells /'smɛlz/ *Verb*
riecht (he/she/it-Form von smell)

smile /'smaɪl/ *Verb*
lächeln

snail /'sneɪl/ *Subst.*
Schnecke

so /'səʊ/ *Adv.*
so

sock ★ /'sɒk/ *Subst.*
Socke

socks /'sɒks/ *Subst.*
Socken

sofa /'səʊfə/ *Subst.*
Sofa

soft /'sɒft/ *Adj.*
weich

some ★ /'sʌm/ *Adj.*
etwas; einige

someone ★ /'sʌmwɒn/ *Pron.*
jemand

something /'sʌmθɪŋ/ *Pron.*
etwas

sometimes /'sʌmtaɪmz/ *Adv.*
manchmal

somewhere ★ /'sʌmweə/ *Adv.*
irgendwo

song /'sɒŋ/ *Subst.*
Lied

sorry /'sɒri/ *Ausruf*
Entschuldigung

sound ★ /'saʊnd/ *Subst.*
Geräusch; Klang

soup /'su:p/ *Subst.*
Suppe

special /'spɛʃəl/ *Adj.*
besonders; besondere/-r/-s

special offer /'spɛʃəl 'ɒfə/ *Subst.*
Sonderangebot

speech bubble /'spi:tʃ 'bʌbəl/ *Subst.*
Sprechblase

spider /'spaɪdə/ *Subst.*
Spinne

sports /'spɔ:ts/ *Adj.*
Sport-

sports ground /'spɔ:ts g'raʊnd/ *Wendung*
Sportplatz

spring ★ /'sprɪŋ/ *Subst.*
Frühling

square /'skweə/ *Subst.*
Platz (village square = Dorfplatz)

stag beetle /'stæg 'bi:təl/ *Wendung*
Hirschkäfer

stairs /'steəz/ *Subst.*
Treppe; Treppenhaus

stall /'stɔ:l/ *Subst.*
Stand (auf dem Markt)

stand /'stænd/ *Verb*
stehen

stands /'stændz/ *Verb*
steht (he/she/it-Form von stand)

star /'stɑ:/ *Subst.*
Stern

stars /'stɑ:z/ *Subst.*
Sterne

start /'stɑ:t/ *Verb*
anfangen; beginnen

stay /'steɪ/ *Verb*
bleiben

step /'stɛp/ *Subst.*
Stufe

stick ★ /'stɪk/ *Verb*
kleben

sticker ★ /'stɪkə/ *Subst.*
Aufkleber

stickers /'stɪkəz/ *Subst.*
Sticker

still /'stɪl/ *Adj.*
still; ruhig

sting /'stɪŋ/ *Verb*
stechen

stings /'stɪŋz/ *Verb*
sticht (he/she/it-Form von sting)

stone /'stəʊn/ *Subst.*
Stein

stones /'stəʊnz/ *Subst.*
Steine

stop /'stɒp/ *Verb*
aufhören; anhalten

strange /'streɪndʒ/ *Adj.*
komisch; seltsam

stripes /'straɪps/ *Subst.*
Streifen

student /'stju:dənt/ *Subst.*
Schüler/-in

studio /'stju:dɪ,əʊ/ *Subst.*
Studio

stump /'stʌmp/ *Subst.*
Baumstumpf

sugar /'ʃʊgə/ *Subst.*
Zucker

suggest ★ /sə'dʒɛst/ *Verb*
vorschlagen

summer ★ /'sʌmə/ *Subst.*
Sommer

summer fair /'sʌmə 'feə/ *Wendung*
Sommerfest

sun /'sʌn/ *Subst.*
Sonne

sunday *Subst.*
Sonntag

sunflower /'sʌnflaʊə/ *Subst.*
Sonnenblume

sunny /'sʌni/ *Adj.*
sonnig

surprise ★ /sə'praɪz/ *Subst.*
Überraschung

surprise party /sə'praɪz 'pɑ:ti/ *Subst.*
Überraschungsparty

sweatshirt ★ /'swɛtʃɜ:t/ *Subst.*
Sweatshirt

sweep /'swi:p/ *Verb*
fegen

sweet /'swi:t/ *Adj.*
süß

sweets /'swi:ts/ *Subst.*
Süßigkeiten

swim /'swɪm/ *Verb*
schwimmen

swims /'swɪmz/ *Verb*
schwimmt (he/she/it-Form von swim)

t /'ti:/ *Abk.*
T = time (Zeit)

t-shirt ★ *Subst.*
T-Shirt

ta-da *Ausruf*
tadaa!

table /'teɪbəl/ *Subst.*
Tisch

tail /'teɪl/ *Subst.*
Schwanz

take /'teɪk/ *Verb*
nehmen

take a photo *Wendung*
ein Foto machen

take photos /'teɪk 'fəʊtəʊz/ *Wendung*
Fotos machen

talk /'tɔ:k/ *Verb*
sprechen

talk to /'tɔ:k 'tu:/ *Wendung*
sprechen mit

tall /'tɔ:l/ *Adj.*
hoch; groß

tap /'tæp/ *Verb*
tippen

tea /'ti:/ *Subst.*
Tee

teacher /'ti:tʃə/ *Subst.*
Lehrer/-in

team /'ti:m/ *Subst.*
Team; Mannschaft

teddy /'tɛdi/ *Subst.*
Teddy

tell /'tɛl/ *Verb*
erzählen; sagen

ten /'tɛn/ *Zahlwort*
zehn

text ★ /'tɛkst/ *Verb*
eine Nachricht schreiben (per Handy); simsen

thank /'θæŋk/ *Verb*
danken

thank you /'θæŋk 'ju:/ *Wendung*
danke

thanks /'θæŋks/ *Ausruf*
danke

that /'ðæt/ *Pron.*
das; jene/-r/-s

that's *Verb*
das ist

the /ðə/ *Artikel*
der/die/das

the coast is clear /ðə 'kəʊst 'ɪz 'kliə/ *Wendung*
die Luft ist rein

the same /ðə 'seɪm/ *Wendung*
gleich; dasselbe

their /'ðeə/ *Possessivbegl.*
ihr/ihre (Mehrzahl)

them /'ðɛm/ *Pron.*
sie; ihnen (Mehrzahl)

theme ★ /'θi:m/ *Subst.*
Thema

then /'ðɛn/ *Adv.*
dann

there /'ðeə/ *Adv.*
dort

these /'ði:z/ *Pron.*
diese

they /'ðeɪ/ *Pron.*
sie (Mehrzahl)

they're *Verb*
sie sind

thing /'θɪŋ/ *Subst.*
Ding; Sache

think /'θɪŋk/ *Verb*
denken; nachdenken

thirty /'θɜ:ti/ *Zahlwort*
dreißig

this /'ðɪs/ *Pron.*
dies; diese/-r/-s

this morning /'ðɪs 'mɔ:nɪŋ/ *Wendung*
heute Morgen

those /'ðəʊz/ *Pron.*
diese (dort)

three /'θri:/ *Zahlwort*
drei

through /'θru:/ *Präp.*
durch

thursday *Subst.*
Donnerstag

thursdays *Subst.*
Donnerstage (on Thursdays: donnerstags)

tie /'taɪ/ *Subst.*
Krawatte; Fliege (bow tie)

till /'tɪl/ *Subst.*
Kasse

time /'taɪm/ *Subst.*
Zeit; Uhrzeit

timetable /'taɪmteɪbəl/ *Subst.*
Stundenplan

tin /'tɪn/ *Subst.*
Dose

tiny /'taɪni/ *Adj.*
winzig

tip /'tɪp/ *Subst.*
Tipp

tips /'tɪps/ *Subst.*
Tipps (Mehrzahl von tip)

tired /'taɪəd/ *Adj.*
müde

to /'tu:/ *Präp.*
zu; nach

today /tə'deɪ/ *Adv.*
heute

together /təg'ɛðə/ *Adv.*
zusammen

tomato /tə'mɑ:təʊ/ *Subst.*
Tomate

tomorrow /tə'mɒrəʊ/ *Adv.*
morgen

tonight /tə'naɪt/ *Adv.*
heute Nacht; heute Abend

too /'tu:/ *Adv.*
auch

top /'tɒp/ *Subst.*
Spitze; oben

top secret *Adj.*
streng geheim

torch /'tɔ:tʃ/ *Subst.*
Taschenlampe

touch /'tʌtʃ/ *Verb*
berühren, anfassen

train /'treɪn/ *Subst.*
Zug

tree /'tri:/ *Subst.*
Baum

treetop /'tri:tɒp/ *Subst.*
Baumkrone; Treetop

tropical ★ /'trɒpɪkəl/ *Adj.*
tropisch

true /'tru:/ *Adj.*
wahr; richtig

try /'traɪ/ *Verb*
probieren; versuchen

tuesday *Subst.*
Dienstag

turn /'tɜ:n/ *Verb*
werden (turn yellow: gelb werden); drehen

tv *Subst.*
Fernseher

twelve /'twɛlv/ *Zahlwort*
zwölf

twenty /'twɛnti/ *Zahlwort*
zwanzig

two /'tu:/ *Zahlwort*
zwei

two-pound *Adj.*
Zwei-Pfund- (two-pound coin: Zwei-Pfund-Münze)

umbrella ★ /ʌ'mbrɛlə/ *Subst.*
Regenschirm

under /'ʌndə/ *Präp.*
unter

understand ★ /ˌʌndə'stænd/ *Verb*
verstehen

until /ʌ'ntɪl/ *Präp.*
bis (zeitlich)

up /'ʌp/ *Adv.*
hoch; hinauf

upstairs *Adv.*
oben; die Treppe hinauf

us /'ʌs/ *Pron.*
uns

use *Verb*
benutzen

usual /'ju:ʒu:əl/ *Adj.*
üblich (as usual: wie immer)

usually /'ju:ʒu:əli/ *Adv.*
meistens, normalerweise

v /'vi:/ *Abk.*
V = verb (Verb)

verb /'vɜ:b/ *Subst.*
Verb

very /'vɛri/ *Adv.*
sehr

view /'vju:/ *Subst.*
Aussicht

village /'vɪlɪdʒ/ *Subst.*
Dorf

visit /'vɪzɪt/ *Verb*
besuchen

visiting /'vɪzɪtɪŋ/ *Verb*
besucht gerade (visit + -ing)

voice ★ /'vɔɪs/ *Subst.*
Stimme

wait /'weɪt/ *Verb*
warten

waiting /'weɪtɪŋ/ *Verb*
wartet gerade (wait + -ing)

wake /'weɪk/ *Verb*
aufwachen; wecken (wake up)

wake up /'weɪk 'ʌp/ *Wendung*
aufwachen; aufwecken

walk /ˈwɔːk/ *Verb*
gehen; laufen

walking /ˈwɔːkɪŋ/ *Verb*
läuft gerade (walk + -ing)

wall /ˈwɔːl/ *Subst.*
Wand

walnut /ˈwɒlnʌt/ *Subst.*
Walnuss

want /ˈwɒnt/ *Verb*
wollen

wardrobe /ˈwɔːdrəʊb/ *Subst.*
Kleiderschrank

warm /ˈwɔːm/ *Adj.*
warm

wash /ˈwɒʃ/ *Verb*
waschen

wasp /ˈwɒsp/ *Subst.*
Wespe

watch /ˈwɒtʃ/ *Verb*
beobachten; zuschauen

watches /ˈwɒtʃɪz/ *Verb*
schaut an (he/she/it-Form von watch)

water /ˈwɔːtə/ *Subst.*
Wasser

water beetle /ˈwɔːtə ˈbiːtəl/ *Wendung*
Gelbrandkäfer; Wasserkäfer

way /ˈweɪ/ *Subst.*
Weg; Richtung

we /ˈwiː/ *Pron.*
wir

we're *Verb*
wir sind

we've *Verb*
wir haben (we have)

wear *Verb*
tragen (Kleidung)

wears /ˈweəz/ *Verb*
trägt (he/she/it-Form von wear)

weather ★ /ˈwɛðə/ *Subst.*
Wetter

web /ˈwɛb/ *Subst.*
Netz (der Spinne)

wednesday *Subst.*
Mittwoch

week /ˈwiːk/ *Subst.*
Woche

weekend /wiːˈkɛnd/ *Subst.*
Wochenende

welcome /ˈwɛlkʌm/ *Ausruf*
willkommen

welcome to /ˈwɛlkʌm ˈtuː/ *Wendung*
willkommen in

well /ˈwɛl/ *Adv.*
gut

well done /ˈwɛl ˈdʌn/ *Wendung*
gut gemacht

wet /ˈwɛt/ *Adj.*
nass

what /ˈwɒt/ *Fragewort*
was

what's *Verb*
was ist

when /ˈwɛn/ *Konj.*
wenn; wann

where /ˈweə/ *Fragewort*
wo

which /ˈwɪtʃ/ *Fragewort*
welche/-r/-s

whisper /ˈwɪspə/ *Verb*
flüstern

white /ˈwaɪt/ *Adj.*
weiß

who /ˈhuː/ *Fragewort*
wer

whole /ˈhəʊl/ *Adj.*
ganz

whose /ˈhuːz/ *Fragewort*
wessen

why /ˈwaɪ/ *Fragewort*
warum

willow /ˈwɪləʊ/ *Subst.*
Weide (Baum)

window /ˈwɪndəʊ/ *Subst.*
Fenster

windy *Adj.*
windig

wing /ˈwɪŋ/ *Subst.*
Flügel

wings /ˈwɪŋz/ *Subst.*
Flügel (Mehrzahl)

winter ★ /ˈwɪntə/ *Subst.*
Winter

wipe /ˈwaɪp/ *Verb*
abwischen; abputzen

wish /ˈwɪʃ/ *Subst.*
Wunsch

wishes /ˈwɪʃɪz/ *Subst.*
Wünsche

with /ˈwɪð/ *Präp.*
mit

without /wɪˈðaʊt/ *Präp.*
ohne

wonder ★ /ˈwʌndə/ *Verb*
sich fragen

wonderful /ˈwʌndəfəl/ *Adj.*
wunderbar

woodlouse /ˈwʊdlaʊs/ *Subst.*
Assel

woodpecker /ˈwʊdpɛkə/ *Subst.*
Specht

word /ˈwɜːd/ *Subst.*
Wort

words /ˈwɜːdz/ *Subst.*
Wörter

work /ˈwɜːk/ *Verb*
arbeiten

world /ˈwɜːld/ *Subst.*
Welt

worry ★ /ˈwʌri/ *Verb*
sich Sorgen machen (don't worry: keine Sorge)

would /ˈwʊd/ *Verb*
würde (would like: möchte)

wow /ˈwaʊ/ *Ausruf*
wow

write /ˈraɪt/ *Verb*
schreiben

x /ˈɛks/ *Abk.*
X (Kreuz zum Schließen)

xl *Abk.*
XL (sehr groß, Kleidergröße)

yellow /ˈjɛləʊ/ *Adj.*
gelb

yes /ˈjɛs/ *Ausruf*
ja

yet /ˈjɛt/ *Adv.*
noch; schon

you /ˈjuː/ *Pron.*
du; ihr; Sie

you're *Verb*
du bist; ihr seid

you've *Verb*
du hast; ihr habt (you have)

your /ˈjɔː/ *Possessivbegl.*
dein/deine; euer/eure

yummy /ˈjʌmi/ *Adj.*
lecker

zigzag /ˈzɪgzæg/ *Subst.*
Zickzack

zzz *Ausruf*
(schnarchen)

Notizen

Für eigene Beobachtungen aus dem Unterricht

Über dieses Heft

Lizenz, Urheberschaft und Bildnachweise

Treetop School · Spiel 4

Diese Handreichung gehört zum Englisch-Lernspiel **Surprise!** (Version 1.0) 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.

Stand: Oktober 2026 · Handreichung zu Surprise!, Version 1.0