

Who Is It?

Ein Englisch-Abenteuer in der Treetop School



Erster Schultag in der Treetop School – und schon verschwinden bunte Dinge. Eine blaue Schleife, eine grüne Fliege, rot-weiße Servietten, die Wolle aus dem Kunstraum ... Who is it?

Handreichung für Lehrkräfte

Komplettlösung · Lösungen aller Aufgaben auf drei Stufen · Fundorte der acht Sticker · alle 38 Aufnäher, auch die geheimen
Englisch Klasse 5 · Niveau A1 · digitallehrerin.de

Willkommen

Was dieses Handbuch ist – und was das Spiel

Who Is It? ist ein Point-and-Click-Adventure für Englisch in Klasse 5 auf dem Niveau A1. Es behandelt die Grammatik der ersten Wochen: das Verb *be* in Aussage, Verneinung und Frage, *there is* und *there are*, *can* und *can't*, die Personalpronomen, die Possessivbegleiter und den Imperativ. Rahmen und Menüs sind deutsch, die Geschichte und alle Aufgaben englisch – britisch, in sehr kurzen Sätzen, und alles wird vorgelesen.

Sieben Kapitel von je 10 bis 15 Minuten erzählen ein Schulrätsel: Hazel oder Milo kommen neu an die Schule im großen Apfelbaum, und sofort verschwinden bunte Dinge. Jedes Kapitel führt genau ein Grammatikthema ein und braucht es sofort in der Geschichte.

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



Buzz

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

Auf einen Blick

Zielgruppe

Klasse 5, A1 – ab den ersten Wochen Englisch

Spielzeit

etwa 1,5 bis 2 Stunden für die Geschichte, danach freies Spielen

Stufen

Starter, Explorer, Expert – jederzeit wechselbar

Geräte

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

Spielstände

im Browser, mehrere Profile; auch als Datei zu sichern

Stand

Spielversion 1.7, Oktober 2026

Inhalt

So lernt man im Spiel	2	Bedienung	3
Die Figuren	4	Gegenstände	5
Karte und Wege	6	Walkthrough	7
Kapitel 1 · A New School	8	Kapitel 2 · It Isn't Here!	9
Kapitel 3 · Is It Your Feather?	10	Kapitel 4 · There's a Problem	11
Kapitel 5 · Who Can Fly?	12	Kapitel 6 · Up in the Tree	13
Kapitel 7 · Our School Rules	14	Lösungsschlüssel für alle Stufen	15
Sticker-Album und Fundorte	21	Aufnäher: alle 38, auch die geheimen	24
Spiele am Computer · Für den Unterricht	29	Wörterbuch Englisch – Deutsch	30
Notizen	36	Über dieses Heft: Lizenz und Bildnachweise	37

So lernt man im Spiel

Das didaktische Konzept hinter jedem Kapitel

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

1 Erklären

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

2 Kurz anwenden

Im Video folgen zwei Mini-Checks ohne Fehlerwertung, und Buzz macht einen typischen Fehler, der sofort verbessert wird. Anhalten, zurückspulen oder überspringen geht jederzeit.

3 An Beispielen üben

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

4 In der Geschichte anwenden

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

Was das für den Unterricht bedeutet

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

Am Ende jedes Kapitels zeigt Mrs Hoot einen Rückblick: eine Liste „Now you can ...“, die Fehler und Tipps des Kapitels und ein bis drei Sterne. Drei Sterne gibt es ohne Fehler und ohne Tipp, zwei Sterne ohne Fehler oder ohne Tipp, einen Stern sonst. Die Kapitelwahl zeigt den besten Wert jedes Kapitels, insgesamt 21 Sterne. In diesem Heft steht derselbe Rückblick als Tabelle „Das kann ich!“ am Ende jedes Kapitels – mit einem Beispiel aus dem Spiel und der Lösung.

Die drei Stufen



Starter

leicht

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



Explorer

mittel

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



Expert

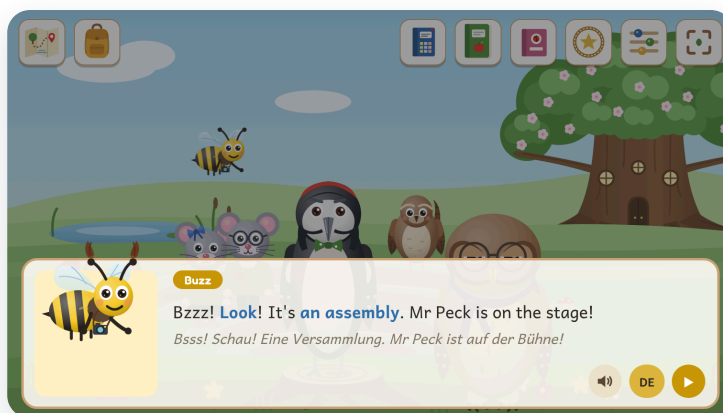
schwer

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

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

Bedienung

Die Leiste am oberen Rand – von links nach rechts



Links Karte und Schultasche, rechts Planer, Heft, Sticker-Album, Aufnäher, Einstellungen und Vollbild. Unten die Dialogleiste – jedes Wort darin ist antippbar.



Karte

Der Schulbaum im Schnitt. Offene Orte lassen sich antippen und sind damit das Reiseziel; ein gelb pulsierender Ring zeigt das aktuelle Ziel, die rote Nadel den Standort. Gesperrte Orte tragen ein Schloss.



Schultasche

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



Planer

Die Aufträge des Kapitels mit Häkchen. Darunter werden nach und nach bis zu drei Tipps frei; der Knopf leuchtet, sobald einer bereitsteht. Jeder genutzte Tipp kostet einen Stern.



Heft

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



Sticker-Album

Acht Krabbeltiere. Ein Tier in der Szene antippen, und Buzz fotografiert es. Sind alle acht gefunden, wird das Spiel Bug Sort frei.



Aufnäher

Die eigene Schultasche mit 38 Abzeichen in fünf Gruppen. Gestrichelte Umrisse mit Fragezeichen sind geheim.



Einstellungen

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



Vollbild

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

Buzz



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

Die Figuren

Nur Tiere, die in einem Baum leben können



Hazel

Eichhörnchen

Spielfigur. Neu an der Schule, trägt die Schuluniform mit Rock. Kann klettern – das wird in Kapitel 6 wichtig.



Milo

Streifenhörnchen

Zweite Spielfigur zur Wahl. Kommt aus Kanada, rote Kappe. Wer beide Figuren durchspielt, bekommt „Best Buddies“.



Buzz

Biene

Begleiterin. Fliegt mit, gibt Hinweise, trägt die Kamera für das Sticker-Album und spricht immer richtiges Englisch.



Mrs Hoot

Waldkauz

Klassenlehrerin (tutor) von Year 5. Erklärt jede neue Grammatik im Erklärvideo. Eigentlich nachtaktive – und deshalb tagsüber müde.



Mr Peck

Buntspecht

Schulleiter. Leitet die assembly und sitzt sonst an der Information in der Eingangshalle. Verteilt Stundenplan und Tee.



Maggie

Elster

Köchin der Cafeteria. Wird als Erste verdächtigt – Elstern mögen bunte Dinge. Rot-weiße Servietten.



Pip

Maus

Mitschülerin, Zwilling von Pop. Ihre blaue Schleife ist das erste Ding, das verschwindet.



Pop

Maus

Mitschüler, Zwilling von Pip. Brille, Lupe, Detektiv-Instinkt. Verdächtigt vorschnell Maggie.



Dot

junger Zaunkönig

Neue Mitschülerin, nervös und allein, zu Beginn noch ohne Uniform. Die Auflösung des Rätsels.



Frau Turdus

Amsel

nur in den Erklärvideos

Mrs Hoots gute Freundin aus Deutschland. Sie erklärt in den Erklärvideos alles auf Deutsch, Mrs Hoot sagt es auf Englisch. Strohhut mit blauem Band und Perlenkette. Im Spiel selbst spricht sie nicht.

Gegenstände

Was in der Schultasche landet – und wofür

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



timetable ·
Stundenplan

Kap. 1

Von Mr Peck bei der assembly. „Open“ antippen: Englisch ist im Klassenzimmer → das Klassenzimmer öffnet sich auf der Karte.



planner · Planer
immer

Aufträge des Kapitels mit Häkchen, dazu Tipps, die nach und nach frei werden (der Planer-Knopf leuchtet).



exercise book · Heft
immer

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



sticker album
immer

Acht Krabbeltiere zum Fotografieren. Voll → Bug Sort wird frei.



small brown
feather
Kap. 2–3

Liegt in der Bibliothek neben dem Fenster. Damit wird in Kapitel 3 gefragt: Is it your feather?



cup of tea
Kap. 2

Von Mr Peck in der Halle. Weckt Mrs Hoot in der Bibliothek.



photo
Kap. 4

Buzz' Foto der Cafeteria von heute Morgen. Maggie zeigen → Spot the Difference.



magnifying glass ·
Lupe
Kap. 5

Pops Lupe, liegt im leeren Wollkorb. Damit die Tür im Kunstraum untersuchen → roter Faden.



wool threads
Kap. 5–6

Roter und blauer Faden – die Spur führt vom Kunstraum zum Teich. Gehört Pip und Pop.



things from the
nest
Kap. 6

Schleife, Fliege, Servietten und Wolle aus Dots Nest. Werden an vier Figuren zurückgegeben.



rules poster
Kap. 7

Die fünf Schulregeln. Bei der assembly Mr Peck geben – das Finale.

Buzz



Gegenstände an der falschen Stelle sind kein Fehler – im Gegenteil: 52 solche Kombinationen haben eine eigene lustige Antwort, und fünf davon bringen den geheimen Aufnäher „Class Clown“.

Karte und Wege

Der Schulbaum im Schnitt

Von unten nach oben

Am Fuß des Hügels liegen der Teich und rechts davon der Assembly Place, ein kleines Theatron mit einem Baumstumpf als Bühne. Vor der Schule stehen Wegweiser und der Korb-Aufzug. Zwischen den Wurzeln liegt die Eingangshalle, im Stamm folgen Klassenzimmer, Bibliothek und Cafeteria, darüber der Computerraum. Auf dem linken Ast liegt der Kunstraum, erreichbar über eine Hängebrücke, auf dem rechten das Tonstudio. Ganz oben in der Krone ist der Sportplatz mit Dots Nest.



Die Karte nach dem Finale: alle Orte offen, die rote Nadel zeigt den Standort.

Wann welcher Ort öffnet

Kapitel 1: Assembly Place, vor der Schule, Eingangshalle und Klassenzimmer. Kapitel 2: Bibliothek. Kapitel 3: Tonstudio. Kapitel 4: Cafeteria und Computerraum. Kapitel 5: Kunstraum und Teich. Kapitel 6: Sportplatz. Gesperzte Orte tragen auf der Karte ein Schloss.

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
Assembly Place	vor die Schule	Tür am Baum
vor der Schule	Assembly Place oder Teich	Wegweiser, sobald der Ort offen ist
vor der Schule	Eingangshalle	Eingangstür
vor der Schule	Sportplatz	Korb-Aufzug (ab Kapitel 6, nach dem Klettern)
Eingangshalle	Treppenhaus	Treppe
Treppenhaus	Klassenzimmer, Bibliothek, Cafeteria, Computerraum	je eine Tür mit Symbol
Treppenhaus	Kunstraum	Durchgang zur Hängebrücke
Treppenhaus	Tonstudio	Durchgang zum Ast
jeder Raum	Treppenhaus	Schild am Rand des Raums
Teich, Sportplatz	vor die Schule	Weg bzw. Seilrolle



Szene aus dem Spiel: Vor der Schule: Wegweiser, Laterne und der Korb-Aufzug.

Walkthrough

Die komplette Lösung, Kapitel für Kapitel

Vorweg: die Schulführung

Beim ersten Start fragt das Spiel nach der Figur (Hazel oder Milo), einem Namen und der Stufe, dann nach der etwa dreiminütigen Schulführung. Sie lässt sich überspringen; wer schon ein anderes Spiel der Reihe gespielt hat, bekommt „Überspringen“ vorausgewählt.

Die Führung beginnt vor der Schule: Buzz fliegt ein und wird angetippt, ein erstes Wort wird im Wörterbuch nachgeschlagen, ein Schmetterling fotografiert, Schultasche und Album werden geöffnet. Durch die Tür geht es in die Halle, wo Mr Peck Planer, Heft, Schultasche und Karte erklärt – ein großer gelber Pfeil zeigt jeweils auf den richtigen Knopf. Am Ende steht der Aufnäher „First Day“, egal ob die Führung gespielt oder übersprungen wurde. In der Kapitelwahl heißt sie „Kapitel 0“ und kann jederzeit wiederholt werden.



Figur, Name und Stufe beim ersten Start.

Buzz



Auf Schul-Tablets hat jedes Kind ein eigenes Profil unter seinem Namen. Heißen zwei Kinder gleich, fragt das nächste Spiel der Reihe, ob es dieselbe Person ist – nur dann teilen sie Album und Aufnäher.

Was in jedem Kapitel gleich ist

Jedes Kapitel beginnt mit einer Blende und einem Gespräch an dem Ort, an dem die Geschichte weitergeht. Mrs Hoot führt das neue Thema ein, es folgt die Übung, und dann wird das Thema in der Geschichte gebraucht. Der Planer in der Schultasche listet die Aufträge des Kapitels und hakt sie ab. Das Kapitel endet mit Mrs Hoots Rückblick, den Sternen und einem Aufnäher.

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



Szene aus dem Spiel: Die Bibliothek mit Lesecke.

Kapitel 1

A New School

Eine neue Schule



Darum geht's

Erster Schultag. Am Assembly Place begrüßt Mr Peck die Schule und stellt die beiden Neuen vor: Dot und die Spielfigur. Im Klassenzimmer lernt die Klasse Mrs Hoot kennen, die nervöse Dot bekommt eine Sitznachbarin oder einen Sitznachbarn, und die Zwillinge Pip und Pop stellen sich vor. Am Ende des Kapitels ist Pips blaue Schleife verschwunden.

Grammatik

be mit Personalpronomen: am, is, are und die Kurzformen

Neu auf der Karte

Assembly Place, der Platz vor der Schule, die Eingangshalle und das Klassenzimmer



Die assembly: Mr Peck auf dem Baumstumpf, die Klasse auf den Stufen.

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

- 1 Mr Peck steht auf dem Baumstumpf. Wer ihn antippt, hört seine Begrüßung. Auf seine Frage „Who are you?“ antwortet man mit dem eigenen Namen: **I'm Hazel**. Danach überreicht Mr Peck den Stundenplan.
- 2 Der Stundenplan ist der Schlüssel zum Klassenzimmer: In der Schultasche den Stundenplan auswählen und auf „Open“ tippen. Die erste Stunde ist Englisch bei Mrs Hoot – damit öffnet sich das Klassenzimmer auf der Karte.
- 3 Über die Karte ins Klassenzimmer reisen. Wer lieber zu Fuß geht: durch die Tür am Baum vor die Schule, durch die Eingangstür in die Halle und dann die Treppe hinauf.
- 4 Mrs Hoot antippen. Sie stellt ihre Freundin Frau Turdus vor, und beide erklären im ersten Erklärvideo das Verb be. Danach folgt die Übung **About us** mit fünf Lücken.
- 5 Dot sitzt allein am Fenster. Im Gespräch ist die richtige Antwort **I'm new too. We're friends now!**
- 6 Pip oder Pop antippen. Die beiden Mäuse bitten um drei Sätze über sich – die Satzbau-Übung **Pip and Pop**.
- 7 Das Kapitel endet von selbst: Pip bemerkt, dass ihre blaue Schleife fehlt. Es folgen der Rückblick mit Sternen und der Aufnäher „A New School“.

Buzz



Dot und die Zwillinge kann man in beliebiger Reihenfolge ansprechen. Wer sie vor Mrs Hoot antippt, bekommt nur einen kurzen Gruß. Der Marienkäfer im Klassenzimmer und die Schnecke in der Halle lassen sich schon jetzt fotografieren.

Erklärvideo: I am – you are – he is

I am

he / she / it is

you / we / they are

Kurzformen: I'm, you're, he's, she's, it's, we're, they're.
Tiere mit Namen sind he oder she, Dinge sind it.

I am new.

She is Dot.

We are in the classroom.

✓ Das kann ich! – Kapitel 1

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, wer ich bin	Who are you?	I'm Hazel.
am, is und are richtig benutzen	Pip and Pop ___ twins.	are
die Personalpronomen benutzen	Dot ___ a bit nervous.	is

Kapitel 2

It Isn't Here!

Sie ist nicht hier!



Darum geht's

Die Suche nach Pips Schleife beginnt im Klassenzimmer und führt in die Bibliothek. Dort schläft Mrs Hoot ein – Eulen sind nachts wach. Statt der Schleife findet die Spielfigur eine kleine braune Feder. Eine Tasse Tee von Mr Peck weckt Mrs Hoot, und gemeinsam wird die Feder beschrieben: Sie ist nicht groß, nicht schwarz-weiß – sie ist klein und braun.

Grammatik

Verneinung von be: isn't, aren't, I'm not

Neu auf der Karte

die Bibliothek



Bibliothek: Mrs Hoot schläft im Sessel, die Feder liegt links am Fenster.

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

- 1 Das Kapitel beginnt im Klassenzimmer. Mrs Hoot antippen: Sie führt die Verneinung ein.
- 2 Jetzt wird gesucht. Schrank, Taschen, Fenster und Pult antippen – jedes Mal antwortet die Spielfigur mit einem Satz wie „It isn't in the cupboard.“ Erst wenn alle vier Stellen abgesucht sind, geht es weiter; die Karte bleibt so lange gesperrt.
- 3 Mrs Hoot stellt die Übung **Not here!** mit fünf Lücken. Danach ist die Bibliothek auf der Karte offen.
- 4 In der Bibliothek schläft Mrs Hoot im Sessel ein. Regale, Tisch und Zeitschriften bringen nichts – aber auf dem Fensterbrett links liegt eine **kleine braune Feder**. Antippen, sie wandert in die Schultasche.
- 5 Mrs Hoot muss die Feder sehen, doch sie schläft. Buzz weiß Rat: Eine Tasse Tee hilft, und Mr Peck in der Halle hat welchen. Also in die Eingangshalle, Mr Peck antippen, Tee einstecken.
- 6 Zurück in der Bibliothek den Tee aus der Schultasche nehmen und Mrs Hoot antippen. Sie wacht auf und bittet, den Hinweis zu zeigen.
- 7 Die Feder aus der Schultasche nehmen und Mrs Hoot antippen. Es folgt die Satzbau-Übung **The feather** mit fünf Sätzen. Das Kapitel endet mit der Frage „Who is it?“ und dem Aufnäher „It Isn't Here!“.

Buzz



Die Feder liegt direkt unter der Raupe. Wer die Raupe zuerst antippt, macht ein Foto fürs Album – die Feder ist ein eigener Punkt darunter und bleibt liegen.

Erklärvideo: isn't – aren't – I'm not

I am not I'm not

is not isn't

are not aren't

not steht direkt nach am, is oder are.

It isn't in the cupboard.

We aren't in the library.

I am not tired.

✓ Das kann ich! – Kapitel 2

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was nicht stimmt	The bow ____ here.	isn't
I'm not, isn't und aren't richtig benutzen	Pip and Pop ____ happy.	aren't
verneinte Sätze bauen	it / be + not / big	It isn't big.

Kapitel 3

Is It Your Feather?

Ist das deine Feder?



Darum geht's

Jetzt fehlt auch Mr Pecks grüne Fliege. Mrs Hoot erklärt, wie man Fragen stellt, und die Spielfigur befragt mit der Feder in der Hand Dot, Mr Peck und die Zwillinge: „Is it your feather?“ Alle verneinen. Im Tonstudio gibt Pip eine „Lost!“-Durchsage über das Schulradio – und Pop hat einen Verdacht: Maggie, die Elster. Elstern mögen bunte Dinge.

Grammatik

Fragen mit be, kurze Antworten, Fragewörter who, what, where, how old

Neu auf der Karte

das Tonstudio



Das rote ON-AIR-Licht leuchtet während der Durchsage.

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

- Das Kapitel beginnt in der Eingangshalle. Mr Peck antippen: Seine Fliege ist weg, und er schickt zu Mrs Hoot.
- Im Klassenzimmer Mrs Hoot antippen. Sie führt die Fragen mit be ein und stellt die Übung **Questions** mit fünf Lücken. Danach ist das Tonstudio offen.
- Drei Befragungen, jedes Mal nach demselben Muster: die Feder aus der Schultasche nehmen, die Figur antippen und die Frage **Is it your feather?** auswählen. Dot steht im Klassenzimmer, Mr Peck in der Halle, Pip und Pop sind im Tonstudio – dort genügt eine der beiden Mäuse.
- Sind alle befragt, bittet Pip im Tonstudio um Hilfe für die Durchsage: die Satzbau-Übung **Lost!** mit drei Fragen.
- Das rote ON-AIR-Licht geht an, Pip spricht die Durchsage. Pop kombiniert: bunte Sachen, eine Feder – das muss Maggie sein. Aufnäher „Is It Your Feather?“.

Buzz



Ohne Feder in der Hand sagt die Spielfigur „Take the feather first.“ Die Reihenfolge der drei Befragungen ist frei – der Planer schlägt immer die Figur vor, die gerade im selben Raum steht.

Erklärvideo: Is it ...? – Yes, it is. / No, it isn't.

Frage	am / is / are vor das Subjekt
Kurzantwort	Yes, it is. · No, it isn't.
Fragewort	ganz vorn: Who, What, Where, How old

Bei Yes gibt es keine Kurzform: „Yes, it is.“, nicht „Yes, it's.“

Is it your feather?

Are you new?

Where is the bow tie?

✓ Das kann ich! – Kapitel 3

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
Fragen stellen	___ it your feather?	Is
kurz antworten	Is Mr Peck happy? – No, he ___.	isn't
mit who, what und where fragen	Who ___ you? – I'm Dot.	are

Kapitel 4

There's a Problem

Es gibt ein Problem



Darum geht's

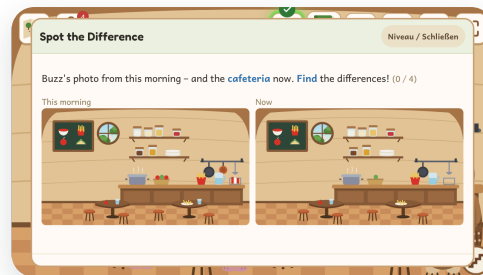
In der Cafeteria stellt Pop Maggie zur Rede – doch auch ihre rot-weißen Servietten sind verschwunden. Buzz hat am Morgen ein Foto der Cafeteria gemacht. Im Vergleich mit dem Foto zeigt sich: Maggie ist unschuldig. Alle Hinweise kommen in den Computer: Im Computerraum fährt zum ersten Mal der Word Train, und die Klasse lernt die Reihenfolge der Satzglieder.

Grammatik

there is und there are, a und an, Mehrzahl; Satzbau Subjekt – Verb – Objekt – Ort – Zeit

Neu auf der Karte

die Cafeteria und der Computerraum



Spot the Difference: links das Foto vom Morgen, rechts die Cafeteria jetzt.

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

- 1 Das Kapitel beginnt in der Cafeteria. Maggie antippen (oder eine der anderen Figuren dort). Mrs Hoot führt there is und there are direkt in der Cafeteria ein. Danach gibt Buzz ihr Foto in die Schultasche.
- 2 Das Foto aus der Schultasche nehmen und Maggie antippen. Es startet das Minispiel **Spot the Difference**: Im rechten Bild vier veränderte Stellen antippen und jeweils den passenden Satz wählen.
- 3 Maggie ist entlastet. Mrs Hoot stellt die Übung **In the cafeteria** mit fünf Lücken. Danach ist der Computerraum offen.
- 4 Im Computerraum den mittleren Computer mit dem Zug antippen. Pop erklärt zuerst die Reihenfolge der Wörter im Satz – die zweite Lektion dieses Kapitels.
- 5 Im **Word Train** werden vier Hinweise als Waggons in die richtige Reihenfolge gebracht. Dafür gibt es den Aufnäher „Train Driver“.
- 6 Das Kapitel endet mit Pops Zusammenfassung: ein kleiner Vogel, bunte Sachen ... Aufnäher „There's a Problem“.

Buzz



Der Teich ist ab jetzt auf der Karte zu sehen, öffnet sich aber erst im nächsten Kapitel. Die Ameise unter der Theke lässt sich schon fotografieren.

Erklärvideo: there is – there are

There is	ein Ding: There is a pot.
There are	mehrere Dinge: There are two apples.
a / an	a glass, an apple
Mehrzahl	meist mit -s: pan, pans

Zweite Lektion „Word order“: subject – verb – object – place – time, im Spiel in den Farben der Tafelkarten.

There is a pot on the counter.

There are two apples on the table.

Maggie is in the cafeteria.

✓ Das kann ich! – Kapitel 4

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was es gibt	There ___ a big pot of soup.	is
a und an richtig benutzen	There is ___ apple in the basket.	an
Wörter in die richtige Reihenfolge bringen	Word Train: the blue bow / isn't / in the classroom	The blue bow isn't in the classroom.

Kapitel 5

Who Can Fly?

Wer kann fliegen?



Darum geht's

Im Kunstraum fehlt die bunte Wolle. Mit Pops Lupe entdeckt die Spielfigur einen roten Faden an der Tür zur Hängebrücke. Mrs Hoot vertritt heute den Kunstunterricht und erklärt can und can't: Wer kann nach draußen? Die Spur führt zum Teich, wo ein blauer Faden hoch im Schilf hängt. Nur wer fliegen kann, kommt dorthin – also kann der Dieb fliegen. Im Ratespiel bleibt am Ende nur eine Figur übrig: Dot.

Grammatik

can und can't, Fragen mit can

Neu auf der Karte

der Kunstraum über die Hängebrücke und der Teich



Kunstraum: der leere Wollkorb, die Staffelei mit der Rose – und darauf der goldene Rosenkäfer.

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

- 1 Das Kapitel beginnt im Kunstraum. Pip oder Pop antippen: Die Wolle ist weg, und Pop rät, im Korb nachzusehen.
- 2 Den Wollkorb rechts unten antippen. Er ist leer, aber Pops **Lupe** liegt darin.
- 3 Die Lupe aus der Schultasche nehmen und die Tür rechts antippen. Jetzt ist der **rote Faden** zu sehen; die Wollfäden wandern in die Schultasche. Ohne Lupe bleibt der Faden unsichtbar.
- 4 Mrs Hoot kommt herein, führt can und can't ein und stellt die Übung **Who can?** mit fünf Lücken. Danach ist der Teich offen.
- 5 Am Teich den **blauen Faden** hoch im Schilf rechts antippen. Die Spielfigur kann weder schwimmen noch fliegen – Buzz holt ihn. Der Dieb kann also fliegen, eine Maus ist es nicht.
- 6 Es folgt das Ratespiel **Who Is It?**: Fragen stellen, bis nur noch Dot übrig ist. Das Kapitel endet mit Buzz' Frage „Is it Dot?“ und dem Aufnäher „Who Can Fly?“.

Buzz



Mit der Lupe auf die Staffelei tippen: „Wow! The rose is very big now. And there's a bug on it!“ Das ist der Hinweis auf den goldenen Sticker. Ab diesem Kapitel sind außerdem die Spiele am Computer frei.

Erklärvideo: can – can't

can can + Grundform: Buzz can fly.

can't nicht können: Pip can't fly.

Frage Can it fly? – Yes, it can. / No, it can't.

can ist für alle Personen gleich: I can, she can, they can.

Buzz can fly.

Pip can't fly.

Can it fly?

✓ Das kann ich! – Kapitel 5

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, was ich kann	I'm a squirrel. I ____ climb trees.	can
sagen, was ich nicht kann	Pip and Pop are mice. They ____ fly.	can't
mit can fragen	Dot: Can it fly?	Yes, it can.

Kapitel 6

Up in the Tree

Oben im Baum



Darum geht's

Buzz sieht Dot oben auf dem Sportplatz. Der Korb-Aufzug klemmt, aber ein Eichhörnchen kann klettern. In der Baumkrone sitzt Dot in einem kunterbunten Nest: Ihr altes Nest war grau, sie war allein, und bunte Sachen sind so schön. Die Spielfigur tröstet sie. Mrs Hoot erklärt, wem was gehört, und alle Sachen werden zurückgegeben – Pip, Pop, Mr Peck und Maggie.

Grammatik

Possessivbegleiter my, your, his, her, its, our, their

Neu auf der Karte

der Sportplatz in der Baumkrone



Dot in ihrem bunten Nest auf dem Sportplatz.
Auf dem alten Ast links sitzt der Hirschkäfer.

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

- 1 Das Kapitel beginnt vor der Schule. Buzz antippen: Sie hat Dot oben auf dem Sportplatz gesehen.
- 2 Den Korb-Aufzug rechts am Stamm antippen. Er klemmt – doch die Spielfigur kann klettern und kommt auch so hinauf.
- 3 Auf dem Sportplatz spricht Dot von selbst. Die tröstende Antwort lautet **Don't be sad. We're your friends!**
- 4 Mrs Hoot fliegt herauf, führt die Possessivbegleiter ein und stellt die Übung **Whose is it?** mit fünf Lücken. Danach liegen die Sachen aus dem Nest in der Schultasche.
- 5 Vier Übergaben, jedes Mal nach demselben Muster: die Sachen aus dem Nest in der Schultasche auswählen, die Figur antippen und den richtigen Satz wählen – immer den mit **your**. Pip und Pop stehen im Klassenzimmer (Schleife und Wolle), Mr Peck in der Halle (Fliege), Maggie in der Cafeteria (Servietten).
- 6 Sind alle vier Sachen zurück, kündigt Buzz die assembly an. Aufnäher „Up in the Tree“. Der Korb-Aufzug fährt ab jetzt normal.

Buzz



Der Planer nennt nur Pip, Mr Peck und Maggie – Pop mit der Wolle gehört aber ebenfalls dazu. Erst nach allen vier Übergaben endet das Kapitel.

Erklärvideo: my – your – his – her – its – our – their

I	my	you	your
he	his	she	her
it	its	we	our
they	their		

his heißt „sein“ (bei einem Er), her heißt „ihr“ (bei einer Sie).

It is her bow.

It is his bow tie.

Our classroom is in the tree.

✓ Das kann ich! – Kapitel 6

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
sagen, wem etwas gehört	This is Pip. It's ____ bow.	her
his und her unterscheiden	This is Mr Peck. It's ____ bow tie.	his
jemanden direkt ansprechen	Here is ____ wool, Pop!	your

Kapitel 7

Our School Rules

Unsere Schulregeln



Darum geht's

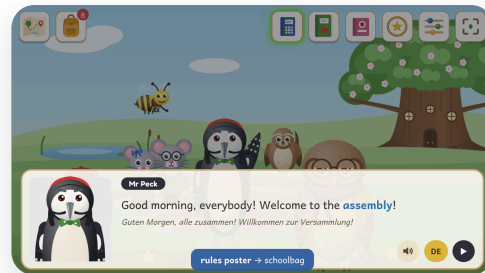
Die Schule braucht Regeln. Mrs Hoot erklärt den Imperativ, die Klasse formuliert fünf Schulregeln für ein Plakat. Bei der assembly liest Mr Peck sie vor, Dot bekommt ihre Schuluniform, und Pip und Pop schenken ihr ein rotes Band und blaue Knöpfe für ihr Nest. Das Rätsel ist gelöst – und das Plakat hängt ab jetzt am Schwarzen Brett in der Eingangshalle.

Grammatik

Aufforderungen und Verbote: Help ...! Don't run ...!

Neu auf der Karte

keine neuen Orte – das Finale findet am Assembly Place statt



Das Finale: die ganze Schule am Assembly Place.

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

- 1 Das Kapitel beginnt im Klassenzimmer. Mrs Hoot antippen: Sie führt den Imperativ ein und stellt die Satzbau-Übung **Our school rules** mit fünf Regeln. Das fertige Plakat liegt danach in der Schultasche.
- 2 Über die Karte zum Assembly Place reisen. Mr Peck eröffnet die Versammlung und bittet um die Regeln.
- 3 Das Plakat aus der Schultasche nehmen und Mr Peck antippen. Es folgt das Finale.
- 4 Nach dem Abspann gibt es die Urkunde zum Ausdrucken sowie die Aufnäher „Our School Rules“, „Top of the Tree“ und das Abzeichen der gespielten Stufe.
- 5 Danach ist das Spiel frei: alle Orte, alle Spiele am Computer, die restlichen Sticker und Aufnäher.

Buzz



Das Plakat lässt sich erst nach der assembly ans Schwarze Brett hängen. Die Urkunde zeigt Stufe, Sticker und Aufnäher – ein schöner Abschluss für die Mappe.

Erklärvideo: Do it! – Don't do it!

Aufforderung	Grundform am Anfang: Help new students!
Verbot	Don't + Grundform: Don't run on the stairs!
höflich	mit please: Please be polite!

Der Imperativ hat kein Subjekt.

Help new students!

Don't run on the stairs!

Ask first!

✓ Das kann ich! – Kapitel 7

Ich kann ...	Beispiel aus dem Spiel	Lösung
Regeln aufstellen	help / new students	Help new students!
etwas verbieten	don't run / on the stairs	Don't run on the stairs!
ein Rätsel auf Englisch lösen	Who is it?	It's Dot!

Lösungsschlüssel

Alle Übungen, alle Stufen – in der Reihenfolge des Spiels



Starter

leicht

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



Explorer

mittel

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



Expert

schwer

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

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

Mini-Checks in jedem Erklärvideo

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

Lektion	Frage	Lösung
be	Mr Peck ___ the head teacher.	is
	We ___ in Year 5.	are
beneg	The bow ___ in the cupboard.	isn't
	Pip and Pop ___ in the library.	aren't
beq	___ it your feather, Dot?	Is
	Where ___ your bow tie, Mr Peck?	is
there	There ___ two pans on the wall.	are
	___ there an apple in the basket?	Is
svopt	Which sentence is right? ___	Maggie is in the cafeteria.
	Pip is ___.	in the classroom today
can	Buzz ___ fly.	can
	___ Pip fly? – No, she can't.	Can
poss	This is Mr Peck. It's ___ bow tie.	his
	Pip and Pop are twins. ___ desk is in front of the board.	Their
imp	___ new students!	Help
	___ on the stairs!	Don't run

Kapitel 1 · A New School · [zum Kapitel](#)

Gespräche

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Mr Peck: Who are you?	I'm Hazel.	I are Hazel. · I is Hazel.
2	Dot: I'm nervous. And I'm alone.	I'm new too. We're friends now!	I are new too ... · I is new too ...

About us

Lückentext · Lektion „be“

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	I ___ new here.	am	am · is · are
2	Mrs Hoot ___ our teacher.	is	am · is · are
3	Pip and Pop ___ twins.	are	am · is · are
4	Dot ___ a bit nervous.	is	am · is · are
5	We ___ in Year 5.	are	am · is · are

Pip and Pop

Satzbau · Lektion „be“

Auf Expert werden auch Kurzformen angenommen, wo sie passen; Punkt am Ende ist egal.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	they / be / twins	They are twins.	is
2	Pip / be / in the classroom	Pip is in the classroom.	are
3	I / be / happy	I am happy.	is

Kapitel 2 · It Isn't Here! · [zum Kapitel](#)

Not here!

Lückentext · Lektion „beneg“

Beim Schreiben gelten auch die Langformen (is not, are not).

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	The bow ___ in the cupboard.	isn't	isn't · aren't · am not
2	The bags ___ red.	aren't	isn't · aren't · am not
3	I ___ tired.	am not	isn't · aren't · am not
4	Pip and Pop ___ happy.	aren't	isn't · aren't · am not
5	Mrs Hoot ___ in the hall.	isn't	isn't · aren't · am not

The feather

Satzbau · Lektion „beneg“

Auch „It is not big“ und „I'm not a bird“ werden angenommen.

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	it / be + not / big	It isn't big.	aren't
2	it / be + not / black and white	It isn't black and white.	aren't
3	it / be + not / my feather	It isn't my feather.	aren't
4	we / be + not / sure	We aren't sure.	isn't
5	I / be + not / a bird	I am not a bird.	isn't

Kapitel 3 · Is It Your Feather? · [zum Kapitel](#)

Questions

Lückentext · Lektion „beq“

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	___ it your feather? – No, it isn't.	Is	Is · Are · Am
2	___ you new? – Yes, I am.	Are	Is · Are · Am
3	Where ___ the bow tie?	is	is · are · am
4	Who ___ you? – I'm Dot.	are	is · are · am
5	Is Mr Peck happy? – No, he ___.	isn't	isn't · aren't · is

Befragung mit der Feder (Dot, Mr Peck, Pip oder Pop)

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

	Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1	Feder aus der Schultasche nehmen, Figur antippen: „What can I ask?“	Is it your feather?	It is your feather? · Are it your feather?

Lost! (Durchsage)

Satzbau · Lektion „beq“

	Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1	is / it / your bow tie	Is it your bow tie?	Are
2	where / is / the blue bow	Where is the blue bow?	are
3	are / they / in your room	Are they in your room?	Is

Kapitel 4 · There's a Problem · [zum Kapitel](#)

Spot the Difference

Minispiel · Lektion „there“ · alle Stufen gleich

Im rechten Bild („Now“) die vier Stellen antippen, dann den passenden Satz wählen. Reihenfolge beliebig. Ohne Fehlversuch bei den Sätzen → Aufnäher „Sharp Eyes“.

	Stelle im Bild	richtiger Satz	falsche Sätze
1	Servietten (rechts an der Theke)	There are no napkins now.	There is no napkins now. · There are no napkin now.
2	Apfelkorb auf der Theke	There is one apple now.	There are one apple now. · There is one apples now.
3	Pfannen an der Wand	There is one pan now.	There are one pan now. · There is one pans now.
4	Glas auf dem Tisch rechts	There isn't a glass on the table now.	There aren't a glass ... · There isn't an glass ...

In the cafeteria

Lückentext · Lektion „there“

	Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1	There ___ a big pot of soup.	is	is · are
2	There ___ lots of jars on the shelves.	are	is · are
3	There is ___ apple in the basket.	an	a · an
4	There is ___ menu on the wall.	a	a · an
5	There are two ___ in Buzz's photo.	pans	pan · pans

Word Train – our clues

Satzbau mit Waggon · Lektion „svopt“ · alle Stufen gleich

Die Waggon in Lesereihenfolge an die Lok hängen (links beginnt der Satz). Vier Züge:

Lösung (S – V – P)

1	The blue bow · isn't · in the classroom
2	The green bow tie · isn't · in the hall
3	The napkins · aren't · in the cafeteria
4	There is · a small brown feather · in the library

Im vierten Satz ist *There is* der Verb-Baustein (petrol) und *a small brown feather* das Subjekt (gelb) – so wird es im Spiel und auf den Tafelkarten gehandhabt.

Kapitel 5 · Who Can Fly? · [zum Kapitel](#)

Who can?

Lückentext · Lektion „can“

Satz 5 nennt das Tier der gewählten Spielfigur (Hazel: squirrel, Milo: chipmunk). „cannot“ wird auch angenommen.

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 Buzz is a bee. She ___ fly.	can	can · can't
2 Pip and Pop are mice. They ___ fly.	can't	can · can't
3 Mrs Hoot is an owl. She ___ see at night.	can	can · can't
4 A snail ___ run fast.	can't	can · can't
5 I'm a squirrel / a chipmunk. I ___ climb trees.	can	can · can't

Who Is It? (Ratespiel am Teich)

Minispiel · Lektion „can“ · alle Stufen gleich

Sieben Karten (Mrs Hoot, Mr Peck, Maggie, Dot, Buzz, Pip, Pop), fünf mögliche Fragen. Die Antworten beziehen sich auf den Dieb; Karten, die nicht passen, klappen um. Übrig bleibt Dot. Die Antworten:

Frage	Antwort	es bleiben
Can it fly?	Yes, it can.	alle außer Pip und Pop
Is it big?	No, it isn't.	Dot, Buzz, Pip, Pop
Is it small?	Yes, it is.	Dot, Buzz, Pip, Pop
Is it brown?	Yes, it is.	Mrs Hoot, Dot
Is it a bird?	Yes, it is.	Mrs Hoot, Mr Peck, Maggie, Dot

Kürzester Weg (2 Fragen): „Is it small?“ → „Is it a bird?“ oder „Is it brown?“ → „Is it small?“ / „Is it big?“. Höchstens drei Fragen → geheimer Aufnäher „Clever Guess“.

Kapitel 6 · Up in the Tree · [zum Kapitel](#)

Gespräche

Auswahl im Dialog · alle Stufen gleich

Situation	richtige Antwort	falsche Antworten
1 Dot im Nest: „What can I say?“	Don't be sad. We're your friends!	... We're my friends! · ... We're her friends!
2 Pip (Klassenzimmer), Sachen aus dem Nest benutzen	Here is your bow, Pip!	Here is my bow ... · Here is his bow ...
3 Pop (Klassenzimmer)	Here is your wool, Pop!	Here is my wool ... · Here is his wool ...
4 Mr Peck (Eingangshalle)	Here is your bow tie, Mr Peck!	Here is her bow tie ... · Here is our bow tie ...
5 Maggie (Cafeteria)	Here are your napkins, Maggie!	Here are their napkins ... · Here are his napkins ...

Whose is it?

Lückentext · Lektion „poss“

Satz	Lösung	Auswahl (Starter)
1 This is Pip. It's ___ bow.	her	his · her · its
2 This is Mr Peck. It's ___ bow tie.	his	his · her · their
3 Maggie: "They're ___ napkins!"	my	my · your · her
4 Pip and Pop: "We are in Year 5. It's ___ wool."	our	our · their · his
5 Dot, is it ___ nest?	your	your · my · its

Kapitel 7 · Our School Rules · zum Kapitel

Our school rules

Satzbau · Lektion „imp“

Das Ausrufezeichen ist beim Tippen nicht nötig.

Vorgabe	Lösung (Expert: so tippen)	Zusatz-Baustein (Explorer)
1 ask / first	Ask first!	To ask
2 don't take / things	Don't take things!	Not take
3 be / polite	Be polite!	Is
4 help / new students	Help new students!	To help
5 don't run / on the stairs	Don't run on the stairs!	Not run

Fehlerquellen, die im Unterricht auffallen

- **I is / I are** in den Auswahlfragen von Kapitel 1 – die Distraktoren sind absichtlich die typischen Übergeneralisierungen.
- **Yes, it's.** – die Lektion in Kapitel 3 warnt ausdrücklich: bei Yes keine Kurzform.
- **There is one apples / There are one apple** – im Spot the Difference wird Zahl und Verb getrennt geprüft.
- **can to** – nach can kommt direkt die Grundform, ohne to (Mini-Check der can-Lektion).
- **his/her** – im Rückgabe-Dialog (Kap. 6) ist die Falle „Here is his bow, Pip!“; die richtige Form ist immer *your*, weil man die Figur direkt anspricht.
- **Not run / To ask** – Satzbau-Zusatzbausteine in Kapitel 7 provozieren genau diese Fehler.

Sticker-Album

Acht Krabbeltiere – wo sie sitzen und ab wann

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

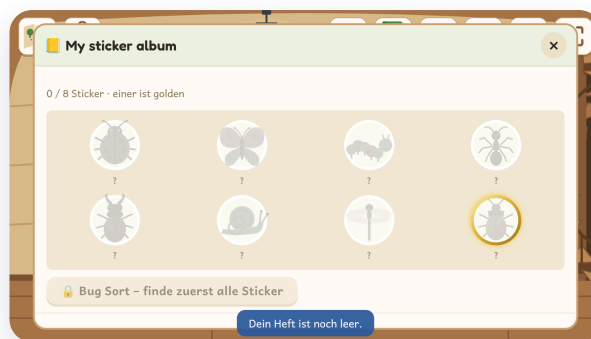
Das Album wächst über alle vier Spiele der Reihe. Der goldene Sticker ist besonders gut versteckt und zählt im Bug Sort doppelt. Sind alle acht Sticker gefunden, wird im Album das Belohnungsspiel **Bug Sort** frei: Sticker nach Kategorie in die richtige Kiste tippen. In Spiel 1 wird nach „Can it fly?“ und nach der Farbe sortiert. Eine Runde dauert etwa eine Minute, das Tempo steigt; bei Starter läuft es langsamer und ohne „Verloren“. Zehn Punkte bringen den Aufnäher „Speedy Sorter“, eine Runde ohne Fehler den geheimen Aufnäher „Perfect Sort“ (beide im [Aufnäher-Kapitel](#)).

Die Sticker-Sätze sind Mini-Lesetexte: *It's red. It can fly.* In den weiteren Spielen der Reihe werden dieselben Tiere mit *have got*, im simple present und im present progressive beschrieben – das Album eignet sich darum auch zur Wiederholung.

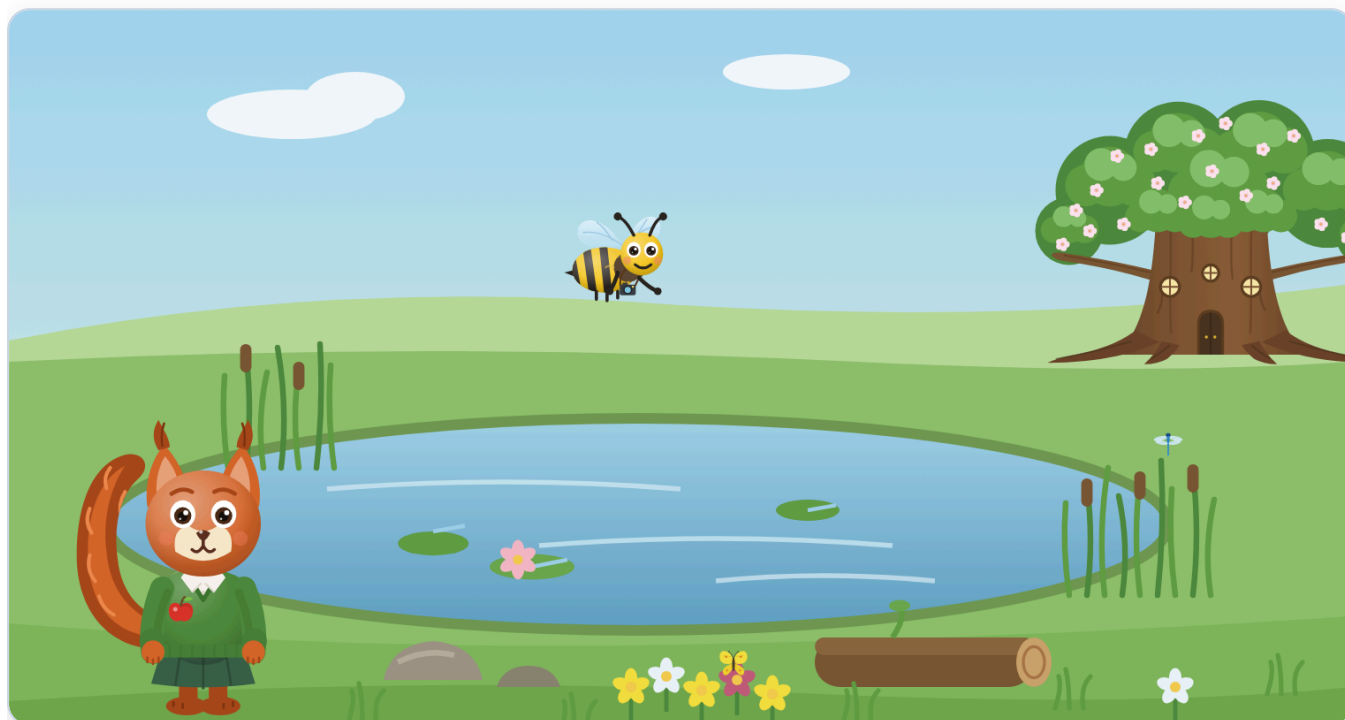
Buzz



Ab Kapitel 1 findest du Marienkäfer und Schnecke, ab Kapitel 2 die Raupe, ab Kapitel 4 die Ameise, ab Kapitel 5 Zitronenfalter, Libelle und den goldenen Rosenkäfer, ab Kapitel 6 den Hirschkäfer. Spätestens im freien Spiel nach dem Finale sind alle erreichbar.



Das Album: der goldene Platz unten rechts gehört dem Rosenkäfer, darunter der Knopf für Bug Sort.



Szene aus dem Spiel: Der Teich am Fuß des Hügels.

Die Fundorte

Der rote Kreis markiert das Krabbeltier – Reihenfolge wie im Album



ladybird · Marienkäfer

Classroom · ab Kapitel 1

Im runden Fenster, auf dem Apfelblatt rechts unten in der Scheibe.

"It's a ladybird. It's red and black. It can fly."



snail · Schnecke

Entrance hall · ab Kapitel 1

Am Schwarzen Brett (noticeboard), rechts unten am Rand.

"It's a snail. It's brown and yellow. It can't fly."



caterpillar · Raupe

Library · ab Kapitel 2

Auf dem Blatt neben dem runden Fenster, links oben.

"It's a caterpillar. It's green. It can't fly."



ant · Ameise

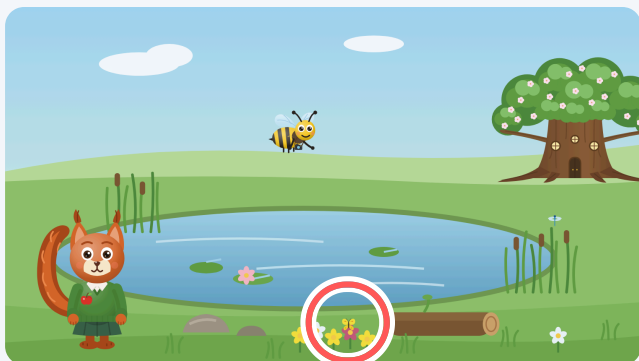
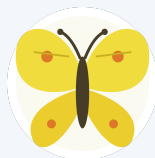
Cafeteria · ab Kapitel 4

Auf dem Boden unter der Theke, rechts.

"It's an ant. It's black. It can't fly."

Die Fundorte

Fortsetzung

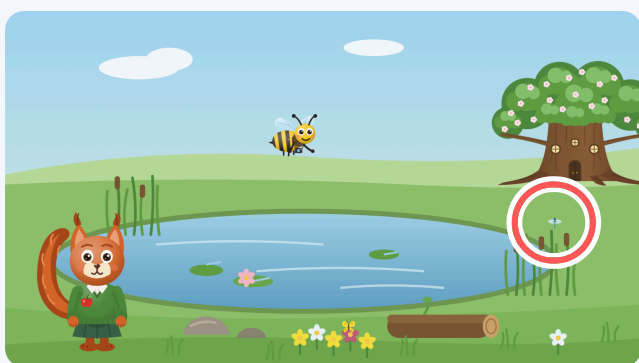
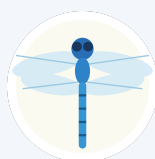


butterfly · Zitronenfalter

Pond · ab Kapitel 5

Auf den gelben Blumen vorn am Ufer.
(Teich ab Kapitel 5 offen.)

"It's a butterfly. It's yellow. It can fly."



dragonfly · Libelle

Pond · ab Kapitel 5

Winzig: oben im Schilf rechts, über dem Wasser.

"It's a dragonfly. It's blue. It can fly."

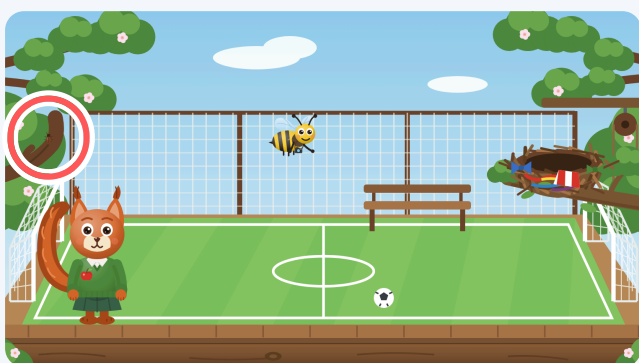


rose chafer · Rosenkäfer ★ GOLD

Art room · ab Kapitel 5

Auf der gemalten Rose auf der Staffelei.
Mit Pops Lupe auf die Staffelei tippen –
„there's a bug on it!“

*"It's a rose chafer. It's green and gold.
It can fly."*



stag beetle · Hirschkäfer

Sports ground · ab Kapitel 6

Auf dem alten Ast ganz links oben.

"It's a stag beetle. It's brown. It can fly."

Aufnäher

38 gestickte Abzeichen auf der Schultasche – in fünf Gruppen

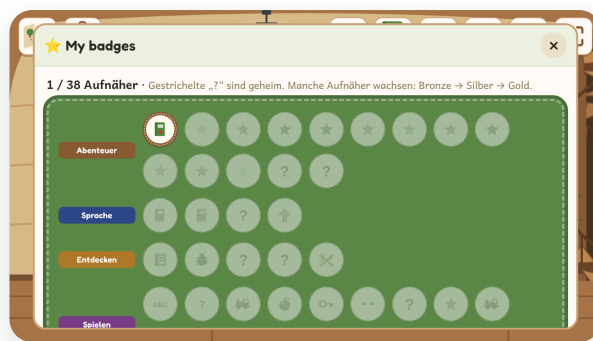
Aufnäher sind die Auszeichnungen des Spiels: runde, gestickte Abzeichen, angenäht auf der eigenen Schultasche. Jede Gruppe hat ihre Randfarbe. Geheime Aufnäher erscheinen im Spiel als gestrichelter Umriss mit Fragezeichen – nirgends steht, wofür es sie gibt. In den Tabellen steht es.

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, und die Urkunde am Spielende zeigt sie nach Gruppen. „Alle Daten löschen“ in einem Spiel lässt die Daten der Reihe stehen.

Buzz



Die Spalte „So bekommt man ihn“ verrät, was im Spiel nicht steht – vor allem bei den neun geheimen Aufnähern.



Die Schultasche mit den Aufnähern: nach der Schulführung ist nur „First Day“ angenäht.

Abenteuer

14 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
First Day Erster Schultag	Die Schulführung gemacht oder übersprungen.	Automatisch beim Start – egal ob die Schulführung gespielt oder übersprungen wird.
A New School Eine neue Schule	Kapitel 1 geschafft.	Kapitelende, nach dem Gespräch mit Pip und Pop.
It Isn't Here! Sie ist nicht hier!	Kapitel 2 geschafft.	Nach den Sätzen über die Feder.
Is It Your Feather? Ist das deine Feder?	Kapitel 3 geschafft.	Nach der „Lost!“-Durchsage.
There's a Problem Es gibt ein Problem	Kapitel 4 geschafft.	Nach der Word-Train-Runde im Computerraum.
Who Can Fly? Wer kann fliegen?	Kapitel 5 geschafft.	Nach dem Ratespiel am Teich.
Up in the Tree Oben im Baum	Kapitel 6 geschafft.	Wenn alle vier Sachen zurückgegeben sind.
Our School Rules Unsere Schulregeln	Kapitel 7 geschafft.	Nach dem Finale am Assembly Place.

	Top of the Tree Ganz oben im Baum	Das ganze Spiel geschafft.	Nach dem Abspann.
	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 bei Kapitel 1 begonnen haben.
	All by Myself Ganz allein	geheim Vom Anfang bis zum Ende ohne Tipps.	Ein kompletter Durchgang von Kapitel 1 bis zum Abspann ohne einen Tipp im Planer.

Sprache

4 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
 Word Learner Wörter-Lerner/-in	Das Quiz „My words“ am Computer geschafft.	Computerraum → „My words“ → Quiz mit den selbst nachgeschlagenen Wörtern (mind. 8 Wörter nachschlagen, sonst gibt es kein Quiz).
 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 104 blauen Lernwörter des Spiels 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. Die blauen Wörter stehen in Dialogen, Sprechblasen und bei den Details der Orte – also auch neugierig überall hintippen.
 Level Up! Eine Stufe höher!	Eine Übung auf „Expert“ umgestellt und gelöst.	In einer Übung oben rechts auf „Niveau“ tippen, auf „Expert“ wechseln und die Übung lösen. Gilt auch, wenn das Spiel sonst auf Starter läuft.

Entdecken

5 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
----------	-------	--------------------

	Shutterbug Fotofan	Das erste Foto für das Album.	Das erste Krabbeltier antippen – Buzz fotografiert es.
	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 = alle Sticker dieses Spiels; Silber und Gold über die weiteren Spiele der Reihe.
	Golden Ladybird Goldener Marienkäfer	geheim Alle goldenen Sticker dieses Spiels gefunden.	Den goldenen Rosenkäfer im Kunstraum fotografieren (einziger goldener Sticker in Spiel 1).
	Curious Squirrel Neugieriges Eichhörnchen	geheim Alle Details an allen Orten angetippt.	Alle 69 Details an allen Orten antippen – inkl. Treppenhaus (Laterne, Bild, Pflanze). Die Schulführung zählt nicht mit. Die Liste steht unter „Curious Squirrel“ am Ende dieses Kapitels.
	No Map Needed Ohne Karte	Das ganze Spiel durchgespielt, ohne die Karte zum Reisen zu benutzen (nach der Einführung, ohne Kapitelwahl).	Nur über Türen, Treppenhaus, Wegweiser, Hängebrücke und Korb-Aufzug reisen – die Karte darf angesehen, aber nicht zum Reisen benutzt werden (nach der Einführung, ohne Kapitelwahl).

Spielen

11 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
 ABC Star ABC-Star	Im ABC-Spiel 10 Buchstaben in 30 Sekunden.	Computerraum → ABC: Buchstaben hören und antippen, 10 Treffer in 30 Sekunden.
 Quick Guess Schnell erraten	„Who Is It?“ am Computer mit höchstens vier Fragen gelöst.	Computerraum → „Who Is It?“: eine zufällige Figur mit höchstens vier Fragen finden.
 Free Rider Freie Fahrt	Eine freie Word-Train-Runde am Computer geschafft.	Computerraum → Word Train (freie Runde, 5 Sätze aus 50).
 Apple Saver Apfelretter/-in	Ein Hangman-Spiel gewonnen.	Computerraum → Hangman: einen Satz erraten, bevor 8 Äpfel gefallen sind.
 Who Has It? Wer hat es?	Eine „I have ... – Who has ...?“-Kette geschafft.	Computerraum → „I have ... – Who has ...?“: Kette von 6 Wortkarten ohne Abbruch.
 Memory Master Memory-Meister/-in	Ein Memory-Spiel geschafft.	Computerraum → Memory: 6 Paare Wort ↔ Bild.
 Clever Guess Gut geraten	geheim „Who Is It?“ mit höchstens drei Fragen gelöst.	Im Ratespiel am Teich (Kapitel 5) Dot mit höchstens drei Fragen finden. Kürzester Weg: „Is it small?“ → „Is it a bird?“ (zwei Fragen). Auch der Spielstart mit „Is it brown?“ → „Is it small?“ reicht.
 Sharp Eyes Scharfe Augen	Alle Unterschiede in der Cafeteria ohne Fehler gefunden.	Spot the Difference (Kapitel 4): alle vier Unterschiede, dabei jede Satzauswahl beim ersten Versuch richtig.

	Train Driver Lokführer/-in	Den Word Train geschafft.	Die Story-Runde des Word Train in Kapitel 4 (vier Hinweise als Sätze).
	Speedy Sorter Schnelle/-r Sortierer/-in	Im Bug Sort 10 Punkte geschafft.	Bug Sort (im Album, nach allen 8 Stickern): mindestens 10 Punkte in einer Runde.
	Perfect Sort Perfekt sortiert	geheim Eine Bug-Sort-Runde ohne Fehler.	Eine Bug-Sort-Runde mit mindestens 8 sortierten Stickern und ohne einen einzigen Fehler. Bei Starter läuft das Spiel langsamer – dort am leichtesten.

Freundschaft

4 Aufnäher

Aufnäher	Wofür	So bekommt man ihn
	Best Buddies Beste Freunde	Mit Hazel und mit Milo durchgespielt.
	A Little Help Ein bisschen Hilfe	Zwei Durchgänge (zwei Profile oder Kapitelwahl): einmal Hazel, einmal Milo bis zum Abspann.
	Class Clown Klassenc clown	Im Planer einen freigeschalteten Tipp antippen (kostet einen Stern im Kapitel).
	Bee-st Friends Beste Freunde (Wortspiel mit „bee“ = Biene)	geheim 5 lustige Kombinationen entdeckt (ein Gegenstand an der falschen Stelle).
	geheim Buzz 20-mal angetippt.	Fünf verschiedene „lustige Kombinationen“: einen Gegenstand aus der Schultasche an einer unpassenden Stelle benutzen, z. B. den Tee auf Buzz, die Feder auf Mr Peck, die Lupe auf Mrs Hoot („My eyes are big – and now they're very, very big!“), das Plakat auf Buzz („Rule six: Be nice to bees!“). 52 solche Reaktionen gibt es im Spiel.
		Buzz 20-mal antippen (über das ganze Spiel verteilt, sie merkt es sich).

Curious Squirrel

Alle 69 Details für den geheimen Entdecker-Aufnäher

Auf jedes Detail antwortet die Spielfigur mit einem Satz in der Grammatik des Spiels – ein guter Vorrat für „Describe the room“. Die Spielfigur selbst zählt nicht. Das Treppenhaus erreicht man über die Treppe in der Halle.

Assembly Place	Baumstumpf, Teich, Stufen, Schulbaum, Tür	5
In front of the school	Schild der Schule, Blumen, Korb-Aufzug, Laterne	4
Entrance hall	Tür, Schwarzes Brett, Information, Treppe, Laterne, Klassenfotos, Pflanze	7
Treppenhaus	Laterne, Bild, Pflanze	3
Classroom	Tafel, Fenster, Uhr, Schrank, Stundenplan an der Wand, Taschen, Pult	7
Library	Regale, Fenster, Fensterbrett, Tisch, Zeitschriften, Globus, Lampe	7
Recording studio	ON-AIR-Schild, Fenster, Kopfhörer, Gitarre, Trommel, Mischpult, Mikrofon	7
Cafeteria	Speisekarte, Fenster, Regale, Pfannen, Theke	5
Computer room	Fenster, linker Bildschirm, Drucker, Pflanze, rechter Bildschirm	5
Pond	Wasser, Schilf, Baumstamm, Steine, Blumen, Schulbaum, Tür	7
Art room	Fenster, Bilder, Farben, Staffelei, Tisch, Wollkorb, Tür	7
Sports ground	Spiefeld, Tor, Bank, alter Ast, Aufzug-Rolle	5

Buzz



Am Assembly Place sind die Stufen während der assembly von den Figuren verdeckt – danach antippen. Im Kunstraum und am Teich ist die Tür ein Detail, keine Reise.



Szene aus dem Spiel: Der Kunstraum auf dem linken Ast.

Spiele am Computer

Ab Kapitel 5 im Computerraum – einen Bildschirm antippen



Die Spieleauswahl. Bug Sort bleibt gesperrt, bis alle Sticker gefunden sind.

Spiel	Was passiert	Aufnäher
Word Train	fünf zufällige Sätze aus fünfzig als Waggons ordnen	Free Rider
Hangman	einen kurzen Satz Buchstabe für Buchstabe erraten; statt eines Galgens fallen acht Äpfel	Apple Saver
I have ... – Who has ...?	eine Kette von sechs Wortkarten mit Bild, die Figuren sprechen	Who Has It?
Memory	sechs Paare aus Wort und Wortbild	Memory Master
My words	Karteikarten und Quiz mit den selbst nachgeschlagenen Wörtern, ab acht Wörtern	Word Learner
ABC	Buchstaben hören und antippen, 30 Sekunden	ABC Star
Who Is It?	eine zufällige Figur mit Fragen finden	Quick Guess
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.

Nachweis: Die Kapitelwahl zeigt die Sterne je Kapitel, die Urkunde am Ende Stufe, Sticker und Aufnäher. Ein Spielstand lässt sich als Datei sichern und zu Hause weiterspielen.

Sprechanelässe: Das Ratespiel „Who Is It?“ funktioniert analog mit den Figurenkarten. Die Sticker-Sätze und die Sätze zu den Details der Orte sind Vorlagen für eigene Beschreibungen, die fünf Schulregeln eignen sich als Klassenplakat.

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

Wörterbuch

Alle 668 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 104 blauen Lernwörter markiert, die das Spiel als „wichtig – lerne es!“ hervorhebt. Die Lautschrift gibt die britische Aussprache an; Wendungen aus mehreren Wörtern stehen ohne Lautschrift, wenn sie nicht wörtlich zusammengesetzt sind.

a Artikel
ein/eine

a bit Wendung
ein bisschen

a few Wendung
ein paar; wenige

a little Wendung
ein bisschen; wenig

a lot of Wendung
viel; viele

about /ə'baʊt/ Präp.
über

above /ə'boʊv/ Präp.
über (oberhalb von)

after ★ /'ɑ:ftə/ Präp.
nach

again /ə'geɪn/ Adv.
wieder

air /'eə/ Subst.
Luft

album /'ælbəm/ Subst.
Album

all ★ /'ɔ:l/ Pron.
alle; alles

alone ★ /ə'ləʊn/ Adj.
allein

am Verb
bin

an ★ /'ən/ Artikel
ein/eine

and /'ænd/ Konj.
und

announcement /ə'naʊnsmənt/ Subst.
Durchsage

answer /'ɑ:nsə/ Subst.
Antwort

answers /'ɑ:nsəz/ Subst.
Antworten

ant /'ænt/ Subst.
Ameise

antennae /æ'ntɛni:/ Subst.
Fühler

any /'eni/ Pron.
irgendein; kein (not any)

apple /'æpəl/ Subst.
Apfel

are Verb
sind; bist; seid

aren't Verb
sind nicht

armchair /'ɑ:mtʃeə/ Subst.
Sessel

art ★ /'ɑ:t/ Subst.
Kunst

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

art teacher /'ɑ:t 'ti:tʃə/ Subst.
Kunstlehrer/-in

ask ★ /'ɑ:sk/ Verb
fragen

asleep /ə'sli:p/ Adj.
eingeschlafen; am Schlafen

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

at /'æt/ Präp.
an; bei; um

at night /'æt 'naɪt/ Wendung
nachts

at the top /'æt ðə 'tɒp/ Wendung
oben

attic /'ætɪk/ Subst.
Dachboden

awake /ə'weɪk/ Adj.
wach

away /ə'weɪ/ Adv.
weg

back /'bæk/ Adv.
zurück

badges /'bædʒɪz/ Subst.
Abzeichen; Aufnäher

bag /'bæg/ Subst.
Tasche

basket /'bɑ:skɪt/ Subst.
Korb

basket lift /'bɑ:skɪt 'lɪft/ Subst.
Korb-Aufzug

be /'bi:/ Verb
sein

bed ★ /'bed/ Subst.
Bett

bedroom ★ /'bedru:m/ Subst.
Schlafzimmer

bee /'bi:/ Subst.
Biene

beetle /'bi:təl/ Subst.
Käfer

behind ★ /bɪ'haɪnd/ Präp.
hinter

bench /'bentʃ/ Subst.
Bank

big /'bɪg/ Adj.
groß

bird /'bɜ:d/ Subst.
Vogel

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

bit /'bɪt/ Subst.
bisschen

bite /'baɪt/ Verb
beißen; stechen

black /'blæk/ Adj.
schwarz

blue /'blu:/ Adj.
blau

board ★ /'bɔ:d/ Subst.
Tafel

body /'bɒdi/ Subst.
Körper

book /'bʊk/ Subst.
Buch

boring ★ /'bɔ:ɪŋ/ Adj.
langweilig

bow Subst.
Schleife

bow tie Wendung
Fliege (zum Anziehen)

branch /'brɑ:ntʃ/ Subst.
Ast

break ★ /'breɪk/ Subst.
Pause

bridge /'brɪdʒ/ Subst.
Brücke

bright /'braɪt/ Adj.
hell

bring ★ /'brɪŋ/ Verb
mitbringen; bringen

brown /'braʊn/ Adj.
braun

bubble /'bʌbəl/ Subst.
Blase

bug /'bʌg/ Subst.
Krabbeltier; Käfer

bugs /'bʌgz/ Subst.
Krabbeltiere

bumblebee /'bʌmbə,bi:/ Subst.
Hummel

busy /'bɪzi/ Adj.
beschäftigt

but /'bʌt/ Konj.
aber

butterfly /'bʌtə,flaɪ/ Subst.
Schmetterling

button /'bʌtən/ Subst.
Knopf

buttons /'bʌtənz/ Subst.
Knöpfe

bye /'baɪ/ Ausruf
tschüs

bzzz Ausruf
Bsss (Summen)

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

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

camera /'kæməɾə/ Subst.
Kamera

can /'kæn/ Verb
kann; können

can't Verb
kann nicht; können nicht

cannot Verb
kann nicht

caterpillar /'kætə,pɪlə/ Subst.
Raupe

centipede /'sentɪ,pɪ:d/ Subst.
Steinläufer; Hundertfüßer

chair ★ /'tʃeə/ Subst.
Stuhl

chapter /'tʃæptə/ Subst.
Kapitel

chipmunk /'tʃɪpmʌŋk/ Subst.
Streifenhörnchen

chips ★ /'tʃɪps/ Subst.
Pommes frites

choose /'tʃu:z/ Verb
wählen

class ★ /'klɑ:s/ Subst.
Klasse

classmate ★ /'klɑ:smet/ Subst.
Mitschüler/-in

classmates /'klɑ:smeɪts/ Subst.
Mitschüler/-innen

classroom ★ /'klɑ:sru:m/ Subst.
Klassenzimmer

click /'klɪk/ Ausruf
klick

climb /'klaɪm/ Verb
klettern

clock ★ /'klɒk/ Subst.
Uhr (an der Wand)

close Verb
schließen

closed /'kləʊzd/ Adj.
geschlossen

clue /'klu:/ <i>Subst.</i> Hinweis	done /'dʌn/ <i>Adj.</i> gemacht; fertig	favourite /'feɪvrɪt/ <i>Adj.</i> Lieblings-	garden /g'ɑ:dən/ <i>Subst.</i> Garten
clues /'klu:z/ <i>Subst.</i> Hinweise	door ★ /'dɔ:/ <i>Subst.</i> Tür	feather /'feðə/ <i>Subst.</i> Feder	gardens /g'ɑ:dənz/ <i>Subst.</i> Gärten
colour /'kʌlə/ <i>Subst.</i> Farbe	dragonfly /'drægə,nflaɪ/ <i>Subst.</i> Libelle	find ★ /'faɪnd/ <i>Verb</i> finden	german /'dʒɜ:mən/ <i>Subst.</i> Deutsch (Sprache)
colourful /'kʌləfəl/ <i>Adj.</i> bunt	drink ★ /'drɪŋk/ <i>Verb</i> trinken; Getränk	firebug <i>Subst.</i> Feuerwanze	get /g'et/ <i>Verb</i> bekommen
come /'kʌm/ <i>Verb</i> kommen	drinking /'drɪŋkɪŋ/ <i>Verb</i> trinkt gerade (drink + -ing)	firefly /'faɪəflaɪ/ <i>Subst.</i> Glühwürmchen	give ★ /g'ɪv/ <i>Verb</i> geben
compare /kə'mpeə/ <i>Verb</i> vergleichen	driver /'draɪvə/ <i>Subst.</i> Fahrer/-in	first /'fɜ:st/ <i>Adv.</i> zuerst	glass /g'la:s/ <i>Subst.</i> Glas (zum Trinken)
computer /kə'mpjʊ:tə/ <i>Subst.</i> Computer	drum /'drʌm/ <i>Subst.</i> Trommel	fish /'fɪʃ/ <i>Subst.</i> Fisch	glasses /g'la:sɪz/ <i>Subst.</i> Brille
computer room /kə'mpjʊ:tə 'ru:m/ <i>Subst.</i> Computerraum	ear /'iə/ <i>Subst.</i> Ohr	floor /'flɔ:/ <i>Subst.</i> Fußboden	globe /g'ləʊb/ <i>Subst.</i> Globus
cool /'ku:l/ <i>Adj.</i> cool; toll	earthworm /'ɜ:θwɜ:m/ <i>Subst.</i> Regenwurm	flower <i>Subst.</i> Blume	glow-worm <i>Subst.</i> Glühwürmchen
count /'kaʊnt/ <i>Verb</i> zählen	earwig /'iəwɪg/ <i>Subst.</i> Ohrwurm	fly /'flaɪ/ <i>Verb</i> fliegen	glue /g'lu:/ <i>Subst.</i> Kleber
counter /'kaʊntə/ <i>Subst.</i> Theke	easy ★ /'i:zi/ <i>Adj.</i> leicht; einfach	flyers /'flaɪəz/ <i>Subst.</i> Flieger	go /g'əʊ/ <i>Verb</i> gehen
cousin /'kʌzən/ <i>Subst.</i> Cousin; Cousine	eat ★ /'i:t/ <i>Verb</i> essen	flying /'flaɪɪŋ/ <i>Verb</i> fliegt gerade (fly + -ing)	goal /g'əʊl/ <i>Subst.</i> Tor
crane flies /'kreɪn 'flaɪz/ <i>Wendung</i> Schnaken	eating /'i:ɪŋ/ <i>Verb</i> isst/frisst gerade (eat + -ing)	for /'fɔ:/ <i>Präp.</i> für	goals /g'əʊlz/ <i>Subst.</i> Tore
crane fly /'kreɪn 'flaɪ/ <i>Wendung</i> Schnake	eight /'eɪt/ <i>Zahlwort</i> acht	forget ★ /fəg'et/ <i>Verb</i> vergessen	gold /g'əʊld/ <i>Adj.</i> golden; Gold
crazy ★ /'kreɪzi/ <i>Adj.</i> verrückt	end /'end/ <i>Subst.</i> Ende	form /'fɔ:m/ <i>Subst.</i> Form (z. B. am, is, are)	golden /g'əʊldən/ <i>Adj.</i> golden
cri-cri-cri <i>Ausruf</i> zirp-zirp (Geräusch der Grille)	english /'ɪŋɡlɪʃ/ <i>Subst.</i> Englisch	found /'faʊnd/ <i>Verb</i> gefunden	gone /g'ɒn/ <i>Adj.</i> weg
cricket /'krɪkɪt/ <i>Subst.</i> Grille	entrance hall <i>Wendung</i> Eingangshalle	four /'fɔ:/ <i>Zahlwort</i> vier	good /g'ʊd/ <i>Adj.</i> gut
cup /'kʌp/ <i>Subst.</i> Tasse	evening <i>Subst.</i> Abend	fourteen /fɔ:'ti:n/ <i>Zahlwort</i> vierzehn	good morning /g'ʊd 'mɔ:ɪnɪŋ/ <i>Wendung</i> guten Morgen
cup of tea /'kʌp 'ɒv 'ti:/ <i>Subst.</i> Tasse Tee	every /'evri/ <i>Adj.</i> jede/-r/-s	free /'fri:/ <i>Adj.</i> frei	got /g'ɒt/ <i>Verb</i> (have got: haben)
cupboard ★ /'kʌbəʊd/ <i>Subst.</i> Schränk	every day /'evri 'deɪ/ <i>Wendung</i> jeden Tag	free play /'fri: 'pleɪ/ <i>Wendung</i> freies Spielen	grass /g'ra:s/ <i>Subst.</i> Gras
dad /'dæd/ <i>Subst.</i> Papa	everybody /'evrɪ,bɒdi/ <i>Pron.</i> alle	fresh ★ /'frɛʃ/ <i>Adj.</i> frisch	grasshopper /g'ra:ʃɒpə/ <i>Subst.</i> Grashüpfer
day /'deɪ/ <i>Subst.</i> Tag	everything ★ /'evrɪ,θɪŋ/ <i>Pron.</i> alles	friend /'frɛnd/ <i>Subst.</i> Freund/-in	great /g'reɪt/ <i>Adj.</i> toll
desk ★ /'desk/ <i>Subst.</i> Schreibtisch; Pult	everywhere ★ /'evrɪ,weə/ <i>Adv.</i> überall	friendly ★ /'frɛndli/ <i>Adj.</i> freundlich	green /g'ri:n/ <i>Adj.</i> grün
difference /'dɪfrəns/ <i>Subst.</i> Unterschied	exercise book /'eksə,səɪz 'bʊk/ <i>Wendung</i> Heft	friends /'frɛndz/ <i>Subst.</i> Freunde/Freundinnen	grey /g'reɪ/ <i>Adj.</i> grau
differences /'dɪfrənsɪz/ <i>Subst.</i> Unterschiede	eye /'aɪ/ <i>Subst.</i> Auge	frog /'frɒg/ <i>Subst.</i> Frosch	ground /g'raʊnd/ <i>Subst.</i> Erde; Boden
different /'dɪfrənt/ <i>Adj.</i> anders; verschieden	eyes /'aɪz/ <i>Subst.</i> Augen	from /'frɒm/ <i>Präp.</i> von	guitar /gɪ'tɑ:/ <i>Subst.</i> Gitarre
do ★ <i>Verb</i> tun; machen	family /'fæmtli/ <i>Subst.</i> Familie	front /'frʌnt/ <i>Subst.</i> Vorderseite	ha /'hɑ:/ <i>Ausruf</i> ha
doesn't <i>Verb</i> (does not) – nicht (he/she/it)	far /'fa:/ <i>Adv.</i> weit	fun /'fʌn/ <i>Subst.</i> Spaß	hall ★ /'hɔ:l/ <i>Subst.</i> Halle; Flur
don't <i>Verb</i> nicht (Don't ... ! = ... nicht!)	far away /'fa: ə'weɪ/ <i>Wendung</i> weit weg	furry /'fɜ:ri/ <i>Adj.</i> pelzig; fedrig	happy ★ /'hæpi/ <i>Adj.</i> froh; glücklich
don't worry <i>Wendung</i> keine Sorge	fast ★ /'fa:st/ <i>Adv.</i> schnell	game /g'eɪm/ <i>Subst.</i> Spiel	harvestman /'hɑ:vɪstmən/ <i>Subst.</i> Weberknecht

harvestmen <i>Subst.</i> Weberknechte	I /'aɪ/ <i>Pron.</i> ich	later /'leɪtə/ <i>Adv.</i> später	magazine ★ /,mæɡə'zi:n/ <i>Subst.</i> Zeitschrift
has /'hæz/ <i>Verb</i> hat (he/she/it-Form von have)	i'm <i>Verb</i> ich bin	leaf /'li:f/ <i>Subst.</i> Blatt	magnifying glass /'mæɡnɪ,fɑɪnɪŋ g'la:s/ <i>Wendung</i> Lupe
hasn't <i>Verb</i> hat nicht (has not)	i've <i>Verb</i> ich habe (I have)	learn /'lɜ:n/ <i>Verb</i> lernen	maggie /'mæɡpaɪ/ <i>Subst.</i> Elster
have <i>Verb</i> haben	idea /aɪ'diə/ <i>Subst.</i> Idee	leave /'li:v/ <i>Verb</i> verlassen	maggies /'mæɡpaɪz/ <i>Subst.</i> Elstern
have fun <i>Wendung</i> viel Spaß	important /ɪ'mpɔ:tənt/ <i>Adj.</i> wichtig	leaves /'li:vz/ <i>Subst.</i> Blätter	make /'meɪk/ <i>Verb</i> machen; bauen
he <i>Pron.</i> er	in /'ɪn/ <i>Präp.</i> in	leg /'leg/ <i>Subst.</i> Bein	man /'mæn/ <i>Subst.</i> Mann
he's <i>Verb</i> er ist	in front of /'ɪn 'frʌnt 'ɒv/ <i>Präp.</i> vor	legs /'legz/ <i>Subst.</i> Beine	many /'meni/ <i>Fragewort</i> viele
head /'hed/ <i>Subst.</i> Kopf	in the evening <i>Wendung</i> abends; am Abend	lesson ★ /'lesən/ <i>Subst.</i> Unterrichtsstunde; Lektion	map ★ /'mæp/ <i>Subst.</i> Karte; Plan
head teacher /'hed 'ti:tʃə/ <i>Wendung</i> Schulleiter/-in	information /,ɪnfə'meɪʃən/ <i>Subst.</i> Information	let's <i>Wendung</i> lass uns ...	maybe /'metbi:/ <i>Adv.</i> vielleicht
headphones /'hedfəʊnz/ <i>Subst.</i> Kopfhörer	information desk /,ɪnfə'meɪʃən 'desk/ <i>Wendung</i> Information (Schalter)	letter /'letə/ <i>Subst.</i> Buchstabe	me /'mi:/ <i>Pron.</i> mich; mir
hello /hə'ləʊ/ <i>Ausruf</i> hallo	insect /'ɪnsekt/ <i>Subst.</i> Insekt	library ★ /'laɪbrəri/ <i>Subst.</i> Bibliothek	meadow /'medəʊ/ <i>Subst.</i> Wiese
help ★ /'help/ <i>Verb</i> helfen; Hilfe	insects /'ɪnsektz/ <i>Subst.</i> Insekten	lift /'lɪft/ <i>Subst.</i> Aufzug	men /'men/ <i>Subst.</i> Männer (Mehrzahl von man)
her ★ /'hɜ:/ <i>Possessivbegl.</i> ihr/ihre	into /'ɪntə/ <i>Präp.</i> in ... hinein	light /'laɪt/ <i>Subst.</i> Licht	menu /'menju:/ <i>Subst.</i> Speiseplan
here /'hiə/ <i>Adv.</i> hier	is /'ɪz/ <i>Verb</i> ist	like /'laɪk/ <i>Verb</i> mögen	mice /'maɪs/ <i>Subst.</i> Mäuse (Mehrzahl von mouse)
here you are <i>Wendung</i> bitte schön (beim Geben)	isn't <i>Verb</i> ist nicht	listen ★ /'lɪsən/ <i>Verb</i> zuhören	microphone /'maɪkrə,fəʊn/ <i>Subst.</i> Mikrofon
hi /'haɪ/ <i>Ausruf</i> hallo	it /'ɪt/ <i>Pron.</i> es	little /'lɪtəl/ <i>Adj.</i> klein	mmm <i>Ausruf</i> mmm
high /'haɪ/ <i>Adj.</i> hoch	it's <i>Verb</i> es ist	live <i>Verb</i> leben; wohnen	more /'mɔ:/ <i>Adv.</i> mehr
him /'hɪm/ <i>Pron.</i> ihn; ihm	its ★ /'ɪts/ <i>Possessivbegl.</i> sein/seine (von Dingen/Tieren)	lives <i>Verb</i> lebt (he/she/it-Form von live)	morning /'mɔ:nɪŋ/ <i>Subst.</i> Morgen
his ★ /'hɪz/ <i>Possessivbegl.</i> sein/seine	jar /'dʒɑ:/ <i>Subst.</i> (Vorrats-)Glas	log /'lɒɡ/ <i>Subst.</i> Baumstamm	moss /'mɒs/ <i>Subst.</i> Moos
hmm /'həm/ <i>Ausruf</i> hm	jaws /'dʒɔ:z/ <i>Subst.</i> Zangen; Kiefer	long /'lɒŋ/ <i>Adj.</i> lang	moth <i>Subst.</i> Nachtfalter; Motte
hollow /'hɒləʊ/ <i>Adj.</i> hohl	job <i>Subst.</i> Auftrag; Aufgabe	look ★ /'lʊk/ <i>Verb</i> schauen; Look! = Schau!	mouse <i>Subst.</i> Maus
homework ★ /'həʊmwɜ:k/ <i>Subst.</i> Hausaufgaben	jobs /'dʒɒbz/ <i>Subst.</i> Aufträge (Mehrzahl von job)	look again /'lʊk əɡ'eɪn/ <i>Wendung</i> schau noch einmal	mr <i>Anrede</i> Herr (Anrede)
honey /'hʌni/ <i>Subst.</i> Honig	jump /'dʒʌmp/ <i>Verb</i> springen	look at /'lʊk 'æt/ <i>Wendung</i> anschauen	mrs <i>Anrede</i> Frau (Anrede)
hornet /'hɔ:nɪt/ <i>Subst.</i> Hornisse	key /'ki:/ <i>Subst.</i> Schlüssel	look for /'lʊk 'fɔ:/ <i>Wendung</i> suchen	mum /'mʌm/ <i>Subst.</i> Mama
house <i>Subst.</i> Haus	know /'nəʊ/ <i>Verb</i> wissen; kennen	look up /'lʊk 'ʌp/ <i>Wendung</i> nach oben schauen	my ★ /'maɪ/ <i>Possessivbegl.</i> mein/meine
hoverfly <i>Subst.</i> Schwebfliege	lace /'leɪs/ <i>Subst.</i> Spitze (feiner Stoff mit Löchern)	lost /'lɒst/ <i>Adj.</i> verloren	my favourite /'maɪ 'feɪvərɪt/ <i>Wendung</i> mein Lieblings-...
how /'haʊ/ <i>Fragewort</i> wie	lacewing /'leɪsu:ɪŋ/ <i>Subst.</i> Florfliege	lot /'lɒt/ <i>Subst.</i> eine Menge (a lot of: viele)	my words /'maɪ 'wɜ:dz/ <i>Subst.</i> meine Wörter
how are you <i>Wendung</i> wie geht es dir?	ladybird /'leɪdɪ,bɜ:d/ <i>Subst.</i> Marienkäfer	lots of /'lɒts 'ɒv/ <i>Wendung</i> viele	mystery /'mɪstəri/ <i>Subst.</i> Rätsel; Geheimnis
hummingbird hawk-moth <i>Wendung</i> Taubenschwänzchen	lamp /'læmp/ <i>Subst.</i> Lampe	loves /'lʌvz/ <i>Verb</i> liebt (he/she/it-Form von love)	name /'neɪm/ <i>Subst.</i> Name
hungry /'hʌŋɡri/ <i>Adj.</i> hungrig	lantern /'lɑ:n.tən/ <i>Subst.</i> Laterne	lucky /'lʌki/ <i>Adj.</i> glücklich (Glück haben)	napkin /'næpkɪn/ <i>Subst.</i> Serviette

near /'niə/ <i>Adj.</i> nah; in der Nähe	one /'wʌn/ <i>Zahlwort</i> eins; ein	plant /'plænt/ <i>Subst.</i> Pflanze	ribbon /'rɪbən/ <i>Subst.</i> Band
need /'ni:d/ <i>Verb</i> brauchen	only /'əʊnli/ <i>Adv.</i> nur	play /'pleɪ/ <i>Verb</i> spielen	right ★ /'raɪt/ <i>Adj.</i> richtig
nervous ★ /'nɜ:vəs/ <i>Adj.</i> nervös	open /'əʊpən/ <i>Verb</i> öffnen	please ★ /'pli:z/ <i>Ausruf</i> bitte	room ★ /'ru:m/ <i>Subst.</i> Raum; Zimmer
nest /'nest/ <i>Subst.</i> Nest	opening /'əʊpənɪŋ/ <i>Verb</i> öffnet gerade (open + -ing)	please help /'pli:z 'help/ <i>Wendung</i> bitte helft	rope /'rəʊp/ <i>Subst.</i> Seil
never /'nevə/ <i>Adv.</i> nie	or /'ɔ:/ <i>Konj.</i> oder	polite ★ /pə'laɪt/ <i>Adj.</i> höflich	rope bridge /'rəʊp 'brɪdʒ/ <i>Subst.</i> Hängebrücke
new /'nju:/ <i>Adj.</i> neu	order /'ɔ:də/ <i>Subst.</i> Reihenfolge	pond /'pɒnd/ <i>Subst.</i> Teich	rose <i>Subst.</i> Rose
new students /'nju: 'stju:dənts/ <i>Subst.</i> neue Schüler/-innen	other ★ /'lðə/ <i>Adj.</i> andere/-r/-s	pond skater /'pɒnd 'skeɪtə/ <i>Wendung</i> Wasserläufer	rose chafer <i>Wendung</i> Rosenkäfer
newspaper ★ /'nju:zpeɪpə/ <i>Subst.</i> Zeitung	our ★ /'aʊə/ <i>Possessivbegl.</i> unser/unsere	poster /'pəʊstə/ <i>Subst.</i> Plakat	roses /'rəʊzɪz/ <i>Subst.</i> Rosen
next /'nekst/ <i>Adv.</i> weiter; nächste/-r/-s	out /'aʊt/ <i>Adv.</i> heraus; hinaus	pot /'pɒt/ <i>Subst.</i> Topf	round /'raʊnd/ <i>Adj.</i> rund
next to /'nekst 'tu:/ <i>Präp.</i> neben	outside <i>Adv.</i> draußen	present <i>Subst.</i> Geschenk	rule ★ /'ru:l/ <i>Subst.</i> Regel
nice ★ <i>Adj.</i> nett; schön	over /'əʊvə/ <i>Adv.</i> vorbei; zu Ende	printer /'prɪntə/ <i>Subst.</i> Drucker	rules /'ru:lz/ <i>Subst.</i> Regeln
night /'naɪt/ <i>Subst.</i> Nacht	owl /'aʊl/ <i>Subst.</i> Eule	problem ★ /'prɒbləm/ <i>Subst.</i> Problem	rules poster /'ru:lz 'pəʊstə/ <i>Subst.</i> Regelplakat
nine /'naɪn/ <i>Zahlwort</i> neun	p /'pi:/ <i>Abk.</i> P = place (Ort)	purple /'pɜ:pəl/ <i>Adj.</i> lila	run /'rʌn/ <i>Verb</i> rennen
no ★ <i>Ausruf</i> nein	paint /'peɪnt/ <i>Subst.</i> Farbe; malen	purple emperor /'pɜ:pəl 'empərə/ <i>Wendung</i> Großer Schillerfalter	runs /'rʌnz/ <i>Verb</i> rennt; läuft (he/she/it-Form von run)
not ★ /'nɒt/ <i>Adv.</i> nicht	paints /'peɪnts/ <i>Subst.</i> Farben	put <i>Verb</i> legen; hängen	s /'es/ <i>Abk.</i> S = subject (Subjekt)
not quite <i>Wendung</i> nicht ganz	pair /'peə/ <i>Subst.</i> Paar	question ★ /'kwɛstʃən/ <i>Subst.</i> Frage	sad ★ /'sæd/ <i>Adj.</i> traurig
note /'nəʊt/ <i>Subst.</i> Zettel; Notiz	pan <i>Subst.</i> Pfanne	quiet /'kwaɪət/ <i>Adj.</i> ruhig; leise	salad /'sæləd/ <i>Subst.</i> Salat
noticeboard ★ /'nəʊtɪsbɔ:d/ <i>Subst.</i> Schwarzes Brett	paper ★ /'peɪpə/ <i>Subst.</i> Papier	quite <i>Adv.</i> ganz; ziemlich (not quite = nicht ganz)	same /'seɪm/ <i>Adj.</i> gleich (at the same time: gleichzeitig)
now /'naʊ/ <i>Adv.</i> jetzt	peacock butterflies /'pi:kək 'bʌtə ,flaɪz/ <i>Wendung</i> Tagpfauenaugen	quiz /'kwɪz/ <i>Subst.</i> Quiz	sandwich /'sændwɪtʃ/ <i>Subst.</i> Sandwich
number <i>Subst.</i> Nummer; Zahl	peacock butterfly /'pi:kək 'bʌtə ,flaɪ/ <i>Wendung</i> Tagpfauenauge	radio /'reɪdɪəʊ/ <i>Subst.</i> Radio	say ★ /'seɪ/ <i>Verb</i> sagen
o /'əʊ/ <i>Abk.</i> O = object (Objekt)	pencil /'pensəl/ <i>Subst.</i> Stift	rain /'reɪn/ <i>Subst.</i> Regen	say hello /'seɪ hə'ləʊ/ <i>Wendung</i> Hallo sagen
o'clock /ə'klɒk/ <i>Adv.</i> Uhr (bei Uhrzeiten: nine o'clock = neun Uhr)	pencils /'pensəlz/ <i>Subst.</i> Stifte	read <i>Verb</i> lesen	scare /'skeə/ <i>Verb</i> erschrecken; verscheuchen
object <i>Subst.</i> Objekt (was?)	people ★ /'pi:pəl/ <i>Subst.</i> Leute; Menschen	real <i>Adj.</i> echt	scared /'skeəd/ <i>Adj.</i> ängstlich
of /'ɒv/ <i>Präp.</i> von	photo /'fəʊtəʊ/ <i>Subst.</i> Foto	really /'riəli/ <i>Adv.</i> wirklich	school /'sku:l/ <i>Subst.</i> Schule
often /'ɒfən/ <i>Adv.</i> oft	photographer /fə'tɒgrəfə/ <i>Subst.</i> Fotograf/-in	recording /rɪ'kɔ:dɪŋ/ <i>Adj.</i> Aufnahme-	school tour /'sku:l 'tɔ:/ <i>Subst.</i> Schulführung
oh /'əʊ/ <i>Ausruf</i> oh	picture /'pɪktʃə/ <i>Subst.</i> Bild	recording studio /rɪ'kɔ:dɪŋ 'stju:dɪəʊ/ <i>Subst.</i> Tonstudio	school uniform /'sku:l 'ju:nɪfɔ:m/ <i>Subst.</i> Schuluniform
oh dear /'əʊ 'diə/ <i>Wendung</i> oje	pictures /'pɪktʃəz/ <i>Subst.</i> Bilder	red /'red/ <i>Adj.</i> rot	schoolbag /'sku:l bæŋ/ <i>Subst.</i> Schultasche
old /'əʊld/ <i>Adj.</i> alt	pink /'pɪŋk/ <i>Adj.</i> rosa	reeds /'ri:dz/ <i>Subst.</i> Schilf	scissors /'sɪsəz/ <i>Subst.</i> Schere
on /'ɒn/ <i>Präp.</i> auf; an (eingeschaltet)	place ★ /'pleɪs/ <i>Subst.</i> Ort (wo?)	remember /rɪ'membə/ <i>Verb</i> sich merken; sich erinnern	see /'si:/ <i>Verb</i> sehen
on air /'ɒn 'eə/ <i>Wendung</i> auf Sendung	planner ★ /'plænə/ <i>Subst.</i> Planer (Hausaufgabenheft mit Stundenplan)		

see you /'si: 'ju:/ <i>Wendung</i> bis bald	so sorry /'səʊ 'sɒri/ <i>Wendung</i> so leid	stuck /'stʌk/ <i>Adj.</i> festgeklemt	the end /ðə 'end/ <i>Subst.</i> das Ende
sentence /'sentəns/ <i>Subst.</i> Satz	soft /'sɒft/ <i>Adj.</i> weich	student ★ /'stju:dənt/ <i>Subst.</i> Schüler/-in	the same /ðə 'seɪm/ <i>Wendung</i> gleich; dasselbe
she /'ʃi:/ <i>Pron.</i> sie	solve /'sɒlv/ <i>Verb</i> lösen	studio /'stju:di,ʊð/ <i>Subst.</i> Studio	their ★ /'ðeə/ <i>Possessivbegl.</i> ihr/ihre (Mehrzahl)
she's <i>Verb</i> sie ist	some /'sʌm/ <i>Pron.</i> einige; ein paar	stump /'stʌmp/ <i>Subst.</i> Baumstumpf	them /'ðeɪm/ <i>Pron.</i> sie; ihnen (Mehrzahl)
shelf /'ʃelf/ <i>Subst.</i> Regal(brett)	something /'sʌmθɪŋ/ <i>Pron.</i> etwas	subject <i>Subst.</i> Subjekt (wer?)	then /'ðen/ <i>Adv.</i> dann
shell /'ʃel/ <i>Subst.</i> Schneckenhaus; Schale	sometimes /'sʌmtaɪmz/ <i>Adv.</i> manchmal	sun /'sʌn/ <i>Subst.</i> Sonne	there ★ /'ðeə/ <i>Adv.</i> dort
shelves /'ʃelvz/ <i>Subst.</i> Regale (Mehrzahl von shelf)	song /'sɒŋ/ <i>Subst.</i> Lied	sure /'ʃʊ:/ <i>Adj.</i> sicher	there you are <i>Wendung</i> da bist du ja
shh /,ɛ,seɪ'tʃeɪtʃ/ <i>Ausruf</i> psst!	sorry ★ /'sɒri/ <i>Ausruf</i> Entschuldigung	surprised ★ /sə'praɪzd/ <i>Adj.</i> überrascht	there's <i>Verb</i> da ist; es gibt
shine /'ʃaɪn/ <i>Verb</i> leuchten; scheinen	soup /'su:p/ <i>Subst.</i> Suppe	sweet /'swi:t/ <i>Adj.</i> süß	these /'ði:z/ <i>Pron.</i> diese
shines /'ʃaɪnz/ <i>Verb</i> leuchtet (he/she/it-Form von shine)	speech bubble /'spi:tʃ 'bʌbəl/ <i>Subst.</i> Sprechblase	swim /'swɪm/ <i>Verb</i> schwimmen	they /'ðeɪ/ <i>Pron.</i> sie (Mehrzahl)
shoe /'ʃu:/ <i>Subst.</i> Schuh	spider /'spaɪdə/ <i>Subst.</i> Spinne	swims /'swɪmz/ <i>Verb</i> schwimmt (he/she/it-Form von swim)	they're <i>Verb</i> sie sind
shoes /'ʃu:z/ <i>Subst.</i> Schuhe	sports ground /'spɔ:ts g'raʊnd/ <i>Subst.</i> Sportplatz	t /'ti:/ <i>Abk.</i> T = time (Zeit)	thief /'θi:f/ <i>Subst.</i> Dieb/-in
short /'ʃɔ:t/ <i>Adj.</i> kurz	spot the difference /'spot ðə 'dɪfrəns/ <i>Subst.</i> Finde den Unterschied	table ★ /'teɪbəl/ <i>Subst.</i> Tisch	thing /'θɪŋ/ <i>Subst.</i> Ding; Sache
show ★ /'ʃəʊ/ <i>Verb</i> zeigen	spring /'sprɪŋ/ <i>Subst.</i> Frühling	tail /'teɪl/ <i>Subst.</i> Schwanz	things /'θɪŋz/ <i>Subst.</i> Sachen
show me /'ʃəʊ 'mi:/ <i>Wendung</i> zeig mir	squirrel /'skwɪrəl/ <i>Subst.</i> Eichhörnchen	take ★ /'teɪk/ <i>Verb</i> nehmen	think ★ /'θɪŋk/ <i>Verb</i> denken; glauben
silly ★ /'sɪli/ <i>Adj.</i> albern	stag beetle /'stæg 'bi:təl/ <i>Wendung</i> Hirschkäfer	take a photo <i>Wendung</i> ein Foto machen	thirty /'θɜ:ti/ <i>Zahlwort</i> dreißig
silverfish /'sɪlvəfɪʃ/ <i>Subst.</i> Silberfischchen	stage /'steɪdʒ/ <i>Subst.</i> Bühne	take photos /'teɪk 'fəʊtəʊz/ <i>Wendung</i> Fotos machen	this /'ðɪs/ <i>Pron.</i> dies; diese/-r/-s
sing /'sɪŋ/ <i>Verb</i> singen	stairs /'steəz/ <i>Subst.</i> Treppe; Treppenhaus	talk /'tɔ:k/ <i>Verb</i> sprechen	this morning /'ðɪs 'mɔ:niŋ/ <i>Subst.</i> heute Morgen
sit ★ /'sɪt/ <i>Verb</i> sitzen	stands /'stændz/ <i>Verb</i> steht (he/she/it-Form von stand)	talk to /'tɔ:k 'tu:/ <i>Wendung</i> sprechen mit	those /'ðəʊz/ <i>Pron.</i> diese (dort)
sitting /'sɪtɪŋ/ <i>Verb</i> sitzt gerade (sit + -ing)	step /'steɪp/ <i>Subst.</i> Stufe	tap /'tæp/ <i>Verb</i> tippen	thread /'θred/ <i>Subst.</i> Faden
six /'sɪks/ <i>Zahlwort</i> sechs	sticker /'stɪkə/ <i>Subst.</i> Sticker; Aufkleber	tea /'ti:/ <i>Subst.</i> Tee	threads /'θredz/ <i>Subst.</i> Fäden
sky /'skaɪ/ <i>Subst.</i> Himmel	sticker album /'stɪkə 'ælbəm/ <i>Wendung</i> Sticker-Album	teacher ★ /'ti:tʃə/ <i>Subst.</i> Lehrer/-in	three /'θri:/ <i>Zahlwort</i> drei
sleep ★ /'sli:p/ <i>Verb</i> schlafen	stickers /'stɪkəz/ <i>Subst.</i> Sticker	tell /'tel/ <i>Verb</i> sagen; erzählen	time /'taɪm/ <i>Subst.</i> Zeit; Mal
sleeping /'sli:pɪŋ/ <i>Verb</i> schläft gerade (sleep + -ing)	still /'stɪl/ <i>Adj.</i> still; ruhig	ten /'ten/ <i>Zahlwort</i> zehn	timetable ★ /'taɪmteɪbəl/ <i>Subst.</i> Stundenplan
sleeps /'sli:ps/ <i>Verb</i> schläft (he/she/it-Form von sleep)	sting /'stɪŋ/ <i>Verb</i> stechen	thank /'θæŋk/ <i>Verb</i> danken	tiny /'taɪni/ <i>Adj.</i> winzig
slow /'sləʊ/ <i>Adj.</i> langsam	stings /'stɪŋz/ <i>Verb</i> sticht (he/she/it-Form von sting)	thank you /'θæŋk 'ju:/ <i>Wendung</i> danke	tip /'tɪp/ <i>Subst.</i> Tipp
slug /'slʌg/ <i>Subst.</i> Nacktschnecke	stone /'stəʊn/ <i>Subst.</i> Stein	that /'ðæt/ <i>Pron.</i> das; jene/-r/-s	tips /'tɪps/ <i>Subst.</i> Tipps (Mehrzahl von tip)
small /'smɔ:l/ <i>Adj.</i> klein	stones /'stəʊnz/ <i>Subst.</i> Steine	that's <i>Verb</i> das ist	tired /'taɪəd/ <i>Adj.</i> müde
snail /'sneɪl/ <i>Subst.</i> Schnecke	strict ★ /'strɪkt/ <i>Adj.</i> streng	that's ok <i>Wendung</i> schon gut	to /'tu:/ <i>Präp.</i> zu; nach
so /'səʊ/ <i>Adv.</i> so; also		the /ðə/ <i>Artikel</i> der/die/das	today ★ /tə'deɪ/ <i>Adv.</i> heute
			together ★ /tə'geðə/ <i>Adv.</i> zusammen

tomato ★ /tə'mɑ:təʊ/ <i>Subst.</i> Tomate
tomato soup /tə'mɑ:təʊ 'su:p/ <i>Subst.</i> Tomatensuppe
tomatoes ★ /tə'mɑ:təʊz/ <i>Subst.</i> Tomaten (Mehrzahl von tomato)
tomorrow /tə'mɒrəʊ/ <i>Adv.</i> morgen
too ★ /'tu:/ <i>Adv.</i> auch; zu
top /'tɒp/ <i>Subst.</i> Spitze; oben
touch /'tʌtʃ/ <i>Verb</i> berühren, anfassen
tour /'tu:/ <i>Subst.</i> Führung; Rundgang
train /'treɪn/ <i>Subst.</i> Zug
train driver /'treɪn 'draɪvə/ <i>Wendung</i> Lokführer/-in
tree /'tri:/ <i>Subst.</i> Baum
treetop /'tri:tɒp/ <i>Subst.</i> Baumkrone; Treetop
true /'tru:/ <i>Adj.</i> wahr; richtig
tutor ★ /'tju:tə/ <i>Subst.</i> Klassenlehrer/-in
twelve /'twelv/ <i>Zahlwort</i> zwölf
twin /'twin/ <i>Subst.</i> Zwilling
twins /'twɪnz/ <i>Subst.</i> Zwillinge
two /'tu:/ <i>Zahlwort</i> zwei
ugly ★ /'ʌgli/ <i>Adj.</i> hässlich
under ★ /'ʌndə/ <i>Präp.</i> unter
uniform ★ /'ju:nɪfɔ:m/ <i>Subst.</i> Uniform

up /'ʌp/ <i>Adv.</i> hoch; hinauf
upstairs <i>Adv.</i> oben; die Treppe hinauf
us ★ /'ʌs/ <i>Pron.</i> uns
use ★ <i>Verb</i> benutzen
usually /'ju:ʒu:əli/ <i>Adv.</i> meistens, normalerweise
v /'vi:/ <i>Abk.</i> V = verb (Verb)
verb /'vɜ:b/ <i>Subst.</i> Verb
very /'veri/ <i>Adv.</i> sehr
village /'vɪlɪdʒ/ <i>Subst.</i> Dorf
visiting /'vɪzɪtɪŋ/ <i>Verb</i> besucht gerade (visit + -ing)
wagon /'wæɡən/ <i>Subst.</i> Waggon
wagons /'wæɡənz/ <i>Subst.</i> Waggons
wait /'weɪt/ <i>Verb</i> warten
waiting /'weɪtɪŋ/ <i>Verb</i> wartet gerade (wait + -ing)
wake /'weɪk/ <i>Verb</i> wecken; aufwachen
walk /'wɔ:k/ <i>Verb</i> gehen; laufen
walking /'wɔ:kɪŋ/ <i>Verb</i> läuft gerade (walk + -ing)
wall ★ /'wɔ:l/ <i>Subst.</i> Wand
want ★ /'wɒnt/ <i>Verb</i> wollen
warm /'wɔ:m/ <i>Adj.</i> warm
wasp /'wɒsp/ <i>Subst.</i> Wespe
water /'wɔ:tə/ <i>Subst.</i> Wasser

water beetle /'wɔ:tə 'bi:təl/ <i>Wendung</i> Gelbrandkäfer; Wasserkäfer
we /'wi:/ <i>Pron.</i> wir
we're <i>Verb</i> wir sind
web /'web/ <i>Subst.</i> Netz (der Spinne)
welcome /'welkəm/ <i>Ausruf</i> willkommen
welcome to /'welkəm 'tu:/ <i>Wendung</i> willkommen in
well /'wel/ <i>Adv.</i> gut
well done /'wel 'dʌn/ <i>Wendung</i> gut gemacht
what /'wɒt/ <i>Fragewort</i> was
what's <i>Verb</i> was ist
when /'wen/ <i>Konj.</i> wenn; wann
where /'weə/ <i>Fragewort</i> wo
which /'wɪtʃ/ <i>Fragewort</i> welche/-r/-s
white /'waɪt/ <i>Adj.</i> weiß
who /'hu:/ <i>Fragewort</i> wer
whose /'hu:z/ <i>Fragewort</i> wessen; wem gehört ...?
why ★ /'waɪ/ <i>Fragewort</i> warum
window /'wɪndəʊ/ <i>Subst.</i> Fenster
wing /'wɪŋ/ <i>Subst.</i> Flügel
wings /'wɪŋz/ <i>Subst.</i> Flügel (Mehrzahl)
with /'wɪð/ <i>Präp.</i> mit

without /wɪ'ðaʊt/ <i>Präp.</i> ohne
woodlouse /'wʊdlaʊs/ <i>Subst.</i> Assel
woodpecker /'wʊdpekeɹ/ <i>Subst.</i> Specht
wool /'wʊl/ <i>Subst.</i> Wolle
wool threads /'wʊl 'θreɪdz/ <i>Subst.</i> Wollfäden
word ★ /'wɜ:d/ <i>Subst.</i> Wort
word order /'wɜ:d 'ɔ:də/ <i>Wendung</i> Wortstellung; Satzbau
words /'wɜ:dz/ <i>Subst.</i> Wörter
worry /'wʌri/ <i>Verb</i> sich Sorgen machen
wow /'waʊ/ <i>Ausruf</i> wow
write /'raɪt/ <i>Verb</i> schreiben
x /'eks/ <i>Abk.</i> X (Kreuz zum Schließen)
year ★ /'jiə/ <i>Subst.</i> Jahr; Year 5 = Klasse 5
yellow /'jeləʊ/ <i>Adj.</i> gelb
yes /'jes/ <i>Ausruf</i> ja
yet /'jet/ <i>Adv.</i> noch (not yet = noch nicht)
you /'ju:/ <i>Pron.</i> du; ihr; Sie
you see /'ju: 'si:/ <i>Wendung</i> siehst du
you're <i>Verb</i> du bist; ihr seid
your ★ /'jɔ:/ <i>Possessivbegl.</i> dein/deine; euer/eure
yum /'jʌm/ <i>Ausruf</i> lecker
zzz <i>Ausruf</i> chrr (Schnarchen)

Notizen

Für eigene Beobachtungen aus dem Unterricht

Über dieses Heft

Lizenz, Urheberschaft und Bildnachweise

Treetop School · Spiel 1

Diese Handreichung gehört zum Englisch-Lernspiel Who Is It? (Version 1.7) 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.