

Inhaltsverzeichnis

Teil A

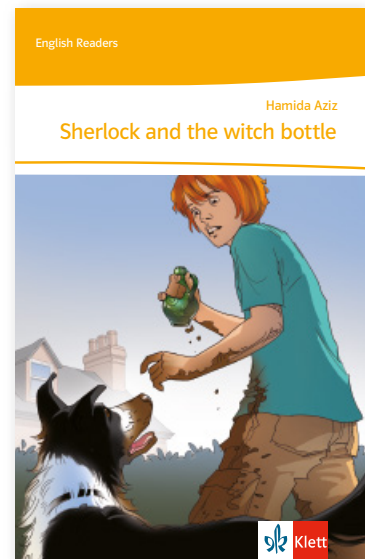
- 1a) Zusammenfassung der Geschichte (Deutsch)
- 1b) Zusammenfassung der Geschichte (Englisch)
- 2 Vokabelbox
- 3 Landeskunde
- 4 Einsatzortempfehlungen

Teil B

Kopiervorlagen

Teil C

Lösungen



Teil A

1a) Zusammenfassung der Geschichte (Deutsch)

1 Down, Sherlock!

Lukes Hund Sherlock findet im Garten etwas Seltsames – eine kleine grüne Flasche. Luke nimmt Sherlock und die Flasche mit zum Greenwich Park, wo er sich in einem Café mit seinen Freunden Jay und Olivia trifft. Olivia weiß etwas über Flaschen dieser Art, doch als sie bemerkt, dass ein junger Mann am Nebentisch mithört, lädt sie die anderen zu sich nach Hause ein. Der junge Mann folgt ihnen heimlich.

Zu Hause zeigt Olivia ihren Freunden einen Zeitungsartikel über Hexenflaschen. Lukes Flasche sieht so aus wie die aus der Zeitung, nur grün. Im Artikel berichtet eine Anwältin, dass jemand 12.000 GBP Belohnung für eine seltene, alte und ungeöffnete Hexenflasche ausgeschrieben hat. Die Freunde rufen in der Anwaltskanzlei an, doch diese hat bereits geschlossen.

Die Kinder beschließen, sich in einer Bücherei und in einem Second-Hand-Buchladen über Hexenflaschen zu informieren. Der Ladenbesitzerin Bethesda Hickey, die sich mit Heilkräutern auskennt, werden besondere Kräfte nachgesagt.

2 Twitch

Jim, der junge Mann aus dem Café, eilt zu Bethesda's Books, um selbst mehr über Hexenflaschen zu erfahren. Bethedas Katze Twitch bereitet Jim Unbehagen und so verlässt er den Laden gerade als die Freunde eintreten. Bethesda erzählt ihnen viel über Hexenflaschen und den Freunden wird klar, dass ihre Flasche tatsächlich eine Rarität sein muss.

3 A wild chase

Als die Freunde den Laden wieder verlassen, stiehlt Jim die Flasche und läuft davon. Die Freunde verfolgen ihn durch Greenwich Market und schließlich entlang einer kleinen Nebenstraße. Dort entwischt er ihnen in seinem Lieferwagen, doch Jay gelingt es gerade noch rechtzeitig, ein Foto des Wagens zu machen, auf dem das Firmenlogo mitsamt der Adresse zu sehen ist. Die Freunde beschließen dorthin zu radeln.



4 King of Scrap

Jim kehrt zurück zum Schrottplatz, wo sein Vater Ken schon verärgert wegen seiner Verspätung auf ihn wartet. Als Jim die Hexenflasche erwähnt, gerät Ken außer sich und will die Flasche unbedingt in seinen Besitz bekommen, um einem alten Fluch entgegen zu wirken: Seine Frau ist bei Jims Geburt gestorben und seitdem glaubt Ken, die Hebamme habe ihn mit einem Fluch belegt, der ihm ein unglückliches Leben beschert. Jim gibt nicht preis, dass die Flasche sich bereits in seiner Hosentasche befindet. Er ist schockiert, als er erfährt, dass sein Vater durch den lukrativen und womöglich nicht ganz legalen Schrotthandel schon Millionär ist und kann nicht verstehen, warum er dann auf dem Schrottplatz arbeiten muss statt wie seine Freunde studieren zu dürfen.

Unbemerkt von Ken und Jim hören die Kinder draußen vor dem offenen Fenster das hitzige Gespräch mit an. Als Vater und Sohn das Büro verlassen, geht Luke mit Sherlock hinein, um nach der Flasche zu suchen, während Olivia und Jay Schmiere stehen.

5 Sherlock – true to his name!

Sherlock findet die Flasche. Doch als er und Luke aus dem Büro eilen, werden sie von Jim bemerkt. Luke steckt die Flasche heimlich in Olivias Tasche, die Kinder trennen sich und fahren auf ihren Fahrrädern davon.

Jim verfolgt Luke mit dem Lieferwagen und kann ihm schließlich den Weg abschneiden. Doch Sherlock hält ihn auf Abstand und so gelingt es Luke, Jim doch noch zu entwischen.

Etwas später beschließen Luke und Olivia, die Flasche gleich Montag früh zur Anwältin zu bringen. Olivia gibt Luke die Flasche zurück. Sie ist sich sicher, dass Jim wieder versuchen wird, ihnen die Flasche zu entwenden, daher hat sie einen Plan ausgeheckt.

6 Thoughts, plans and a phone call

Olivia besorgt ein paar Dinge in der Stadt, die sie für die Durchführung ihres Plans braucht. Dabei entdeckt sie Jim, der in seinem Lieferwagen telefoniert. So erfährt sie einiges über seine schwierige Lage: seinen gemeinen und unglücklichen Vater und seine anstrengende Arbeit auf dem Schrottplatz, die ihn davon abhält, Zeit mit seinen Freunden zu verbringen, zu reisen oder aufs College zu gehen.

Währenddessen beschließt Ken, mehr Informationen über Hexenflaschen einzuholen, um sich zu vergewissern, dass sie gegen Flüche wirken.

Wieder zu Hause denkt Olivia über all die Dinge nach, die sie über Jims unglückliches Leben erfahren hat.

7 Bethesda

Am Sonntag sucht Ken Bethesda an ihrem Bücherstand am Greenwich Market auf, denn er hat gehört, dass sie Expertin für Hexenflaschen ist. Sie erkennt ihn als den Mann wieder, dessen Frau nach der Geburt des gemeinsamen Sohnes starb, als Bethesda Hebamme war. Ken hingegen scheint Bethesda nicht wiederzuerkennen. Diese erklärt ihm, dass keine Hexenflasche den Schock lindern kann, den er durch den Verlust seiner Frau erlitten hat. Sie rät ihm, die Vergangenheit endlich loszulassen.

8 Last chance

In einem Albtraum öffnet Jim die Hexenflasche und Rauch steigt auf, in dem er Bethesda zu erkennen meint. Plötzlich springt ihn aus dem Dunkeln ein Hund an. Als Jim aufwacht, fühlt er sich elend, doch er macht sich fertig und verlässt das Haus.

Auch Luke hat einen Albtraum über die Hexenflasche: Er will wissen, was sich darin befindet und ist im Traum gerade dabei, sie zu öffnen, als Sherlock ihn aufweckt. Luke ist sehr erleichtert, dass die Flasche noch immer intakt ist.

9 Tricks and thieves

Als die Freunde am Montagmorgen mit Sherlock bei der Anwaltskanzlei ankommen, wartet Jim dort schon auf sie. Olivia übergibt Luke etwas in einem kleinen Täschchen, doch in dem Moment schnappt Jim es sich und läuft damit zur Anwältin, um die Belohnung für die seltene Flasche zu kassieren.

Es stellt sich jedoch heraus, dass diese Flasche unecht ist. Enttäuscht und wütend stürmt Jim vorbei an den Kindern, heraus aus dem Büro.

Die Kinder präsentieren der Anwältin stolz die echte Flasche und berichten, woher sie sie haben, dass Jim sie ihnen gestohlen hatte, Luke sie jedoch zurückgeholt hat und dass Olivia eine Kopie davon angefertigt hat, um Jim auszutricksen. Die Anwältin weist darauf hin, dass Jims Tat nicht aufrichtig gewesen sei, genauso wenig jedoch die Art und Weise, wie die Kinder sich die Flasche zurückgeholt haben.

Die Anwältin bestätigt, dass die Kinder die Belohnung bekommen werden. Was sie mit dem vielen Geld anfangen wollen, können die Kinder jedoch nicht sagen – im Gegensatz zu Jim, der konkrete Pläne hatte.

10 Best wishes from Sherlock

Eine Woche später erhält Jim einen Brief von der Anwältin, in dem er erfährt, dass er ein Viertel der Belohnung, also 3,000 GBP, erhält. Der Absender ist Sherlock!

Obwohl Jim ein gewisses Mitleid mit seinem Vater verspürt, verlässt er ihn, um ein neues Leben anzufangen.

1b) Zusammenfassung der Geschichte (Englisch)

1 Down, Sherlock!

Luke's dog Sherlock finds a strange object in the garden: a little green bottle. Luke decides to take Sherlock for a run in Greenwich Park and meets his friends Jay and Olivia at the café there. Olivia knows more about the bottle, but she sees that a young man sitting nearby is listening to them so they go to Olivia's. They don't notice the young man is following them.

At her place Olivia shows them a newspaper article about witch bottles. Luke's bottle looks just like the witch bottle in the paper. In the article a solicitor explains that someone is offering a reward of £12,000 for a rare, old and unopened witch bottle. They ring the solicitor's number, but the office is closed. They decide to go the library and then to a second-hand book shop to get more information about witch bottles. Bethesda Hickey, the shopkeeper, is an expert on herbal remedies and people say she has special powers.

2 Twitch

The young man, Jim, goes straight to Bethesda's Books to get more information about the witch bottle. Bethesda's cat Twitch makes him feel uncomfortable. He leaves as the children arrive. Bethesda gives them lots of information about witch bottles. They realise their bottle is old and rare.

3 A wild chase

As they leave, Jim grabs the bottle and runs off. The children and Sherlock chase after him through Greenwich Market and down a side road. There the thief gets away in his van, but Jay manages to take a photo of the company logo on the side of the van just before it drives off. They decide to cycle to the address.

4 King of Scrap

Jim returns to the scrapyards where his dad, Ken, is waiting for him, angry that he is late back. When Jim tells him about the witch bottle, Ken goes wild and wants the bottle to counteract a curse he thinks the midwife put on him when his wife died at Jim's birth. Jim doesn't say he has the bottle in his pocket. Jim is shocked to learn his dad is a millionaire through lucrative and probably not legal dealings in the scrap trade. He cannot understand why, if they are so rich, he has to work in the scrapyards and not go to college like his friends.

Unknown to Ken and Jim, the children are outside an open window and overhear the angry conversation. When father and son leave the office, Luke decides to go in with Sherlock and search for their bottle while Olivia and Jay keep a lookout.

5 Sherlock – true to his name!

Sherlock finds the bottle and as he and Luke hurry out of the office, Jim sees them leave. Luke secretly slips the bottle into Olivia's bag and the children split up and cycle off. Jim goes back to his van to chase after Luke.

Jim overtakes Luke with his van and forces him to stop, but he can't go near him because Sherlock keeps him at a distance. Luke gets away and later he and Olivia decide they should all go to the solicitor's first thing on Monday morning. Olivia gives Luke the bottle back. She is sure Jim will try to take it from them again, but she has a plan.

6 Thoughts, plans and a phone call

Olivia is in town to buy a few things to carry out her plan. She sees Jim in his van and hears him talking on the phone. She learns more about his difficult situation: He talks about his mean and miserable dad and his hard job at the scrapyards which leaves him no time for friends or to travel or go to college. In the meantime Ken decides to get more information about witch bottles to prove they can stop curses.

At home again, Olivia thinks about what she heard about Jim's unhappy life.

7 Bethesda

It's Sunday and Ken speaks to Bethesda at her market stall, as he has heard she's an expert on witch bottles. She recognises him to be the man who lost his wife a short time after his son was born. Bethesda was their midwife. Ken does not recognise her, however. Bethesda makes it clear that no witch bottle can take away the shock of losing his wife and advises him to let go of the past.

8 Last chance

Jim has a nightmare: He opens the witch bottle and smoke comes out in the shape of a witch he thinks is Bethesda. A dog then jumps out of the dark at him and he wakes up feeling terrible. He gets ready and leaves the house.

Luke also has a nightmare about the witch bottle. In his dream he's curious about what's in the witch bottle and starts to open it. Sherlock jumps up to stop him. The bottle crashes to the floor and breaks into pieces – the end of the reward, he thinks. But Sherlock wakes him up. Luke is relieved to see the bottle is safe.

9 Tricks and thieves

The friends and Sherlock go to the solicitor's. Jim is waiting nearby for a chance to grab the bottle. When Olivia hands Luke a little bag outside the office, Jim grabs the bag and runs into the building to collect the reward for the witch bottle.

In the solicitor's office it becomes clear that the bottle from the bag is fake. Jim is very angry and leaves, passing the friends on his way out.

The friends proudly hand the solicitor the real bottle. They tell her how they found it, how Jim stole it and how Luke got it back. They also tell her about Olivia's idea to make a fake bottle to trick Jim. The solicitor points out that what Jim did was wrong, but what the children did to get the bottle back was also wrong.

They learn that the reward is theirs, but they have no idea what they will do with all of that money, whereas they know Jim had definite plans.

10 Best wishes from Sherlock

A week later Jim gets a letter from the solicitor in which he finds out that he will get three grand, a quarter of the reward. The letter is signed with Sherlock's name! When Ken comes in, Jim almost feels sorry for his father but then he decides to leave to start a new life.

2 Vokabelbox

aloud	laut
among	unter
and worse	und Schlimmeres
to appear	erscheinen
April fool's trick	Aprilscherz
arts and crafts shop	Bastelladen
to attack	angreifen
bad luck	Unglück; Pech
balance	Gleichgewicht
to be grounded	Hausarrest haben
to be true to one's name	seinem Namen alle Ehre machen
to be unwell	sich unwohl fühlen
to betray sth	etw. verraten
Beware!	Vorsicht!
to blame	beschuldigen
bloody	<i>hier</i> : verdammt
born	geboren
to brake heavily	stark bremsen
to browse	sich umsehen
business	Geschäft
by any chance	zufällig
by the time	bis
catalogue	Katalog
to change into sth	sich umziehen
to change one's mind	es sich anders überlegen
to charge	stürmen
coincidence	Zufall
collar	Halsband
collector's item	Sammlerstück
college	Hochschule
confusing	verwirrend
to counteract sth	etw. entgegenwirken
curious	neugierig
curse	Fluch
desk	Schreibtisch
to die	sterben
distracted	abgelenkt
to drive off	losfahren
to echo	widerhallen
effort	Bemühung
errand	Erledigung; Botengang
especially for you	nur für dich (persönlich)
excitement	Aufregung

to exist	existieren
fake	gefälscht
to fall for sth	auf etw. hereinfliegen
to feel sorry for sb	leidtun
file	Ordner
finger nail	Fingernagel
genie	Flaschengeist
Get lost!	Haut ab!
to get sth	<i>hier</i> : verstehen
glaze	Glasur
Good one!	Gut gemacht!
to go up in smoke	sich in Luft auflösen
grand	Riese; 1,000 GBP; großartig
to growl	knurren
hadn't answered the call	war nicht ans Telefon gegangen
hadn't mentioned	hätte ... nicht erwähnt
hair	Haar
to hang out	herumhängen
hard on one's heels	dicht auf den Fersen
to harm sb	jdm. schaden
helmet	Helm
herbal remedy	Naturheilmittel
herbal tea	Kräutertee
herself	selbst
to hit the roof	an die Decke gehen
hot	heiß
in sight	in Sicht
to keep a lookout	Ausschau halten
kid	Kind
to knock over	umstoßen
lady	Dame
laughter	Lachen
lazy	faul
lead	(Hunde)leine
library	Bücherei
to lick	lecken
magic potion	Zaubertrank
to manage to	etw. schaffen
meanwhile	währenddessen
midwife	Hebamme
miser	Geizhals
miserable	elend
misery	Elend

moon	Mond
moon-eyed	mondäugig
to mutter	murmeln; brummen
newspaper	Zeitung
nightmare	Albtraum
to nod	nicken
old man	<i>hier:</i> Vater
or	<i>hier:</i> sonst
paw	Pfote
to pick up a scent	eine Fährte aufnehmen
poison	Gift
poorly furnished	ärmlich möbliert
to pretend	so tun als ob
private property	Privatgrundstück
to protect	(be)schützen
to prove	beweisen
quite	ziemlich
rack	Kleiderständer
rare	selten
relief	Erleichterung
reward	Belohnung
(right) on cue	wie gerufen
rose bush	Rosenstrauch
row	Reihe
scrapyard	Schrottplatz
seal	Siegel
to seem	scheinen
shaky	zitterig
shawl	Schultertuch
shelf, shelves	Regal/-e
shiny	glänzend
to shudder	erschauern
sigh	Seufzer
to sign	unterschreiben
since	seit
sink	Waschbecken
skip	Müllcontainer
to slam on the brakes	eine Vollbremsung machen
to slam	zuschlagen
slimy	schleimig
to slip out	hinausschlüpfen
to smell	riechen
smoke	Rauch
to sniff	schnüffeln

solicitor	Rechtsanwalt/ Rechtsanwältin
son	Sohn
to sort	sortieren
to split up	sich trennen
spoilt	verwöhnt
stack	Stapel
to stack up	aufstapeln
stairs (pl)	Treppe
stall	(Verkaufs)stand
to stir	sich rühren
to stroke	streicheln
to stuff	stopfen
to suggest sth	etw. vorschlagen
to swerve	ausscheren
Take care!	Pass/-t auf!
to tear sth out	etw. herausreißen
thief	Dieb/-in
to tie	anbinden
to tinkle	klimpern
tragedy	Tragödie
trespasser	Eindringling
to trick sb	jdn. austricksen
to twitch	zucken
Two wrongs don't make a right.	Unrecht lässt sich nicht mit Unrecht vergelten.
to unfold	auseinanderfalten
unhappiness	Unglück
urgent	dringlich
van	Lieferwagen
wasteful	verschwenderisch
wealth	Reichtum
went Sherlock	<i>hier:</i> machte Sherlock
to waver	unschlüssig sein
Whatever!	Wie auch immer!
witch	Hexe
yourself	dich

3 Landeskunde

Hexenflaschen

Im 16. und 17. Jahrhundert glaubten viele Menschen auf den britischen Inseln an Hexerei und führten Krankheiten, Missernten und anderes Unglück auf Flüche von bösen Hexen zurück.

Um sich vor derartigen Gefahren zu schützen, erfanden die Menschen allerlei Tricks wie das Einritzen magischer Zeichen an Hauseingängen, Fenstern und Kaminen, also überall dort, wo man glaubte, dass böse Kräfte in ein Haus eindringen könnten.

Sah sich jemand schon unter dem Einfluss eines Fluches, wurden manchmal an denselben Stellen so genannten „witch bottles“ vergraben, um dem Fluch entgegenzuwirken.

2004 wurde eine solche Hexenflasche aus dem 17. Jahrhundert in Greenwich gefunden. Diese war noch versiegelt und der Inhalt intakt, was äußerst selten ist.

4 Einsatzortempfehlungen

Green Line 2 (834220; 834221):

Unit 2 (Let's discover TTS!)

- S. 30, Station 1 "The queen who loved parties" (Thema: Greenwich, britische Geschichte)

Unit 3 (London is amazing!)

- S. 56, Station 3 "They can bite very hard" (Thema: britische Geschichte)
- ab S. 62, Story "I'm a mudlark" (Thema: einen Schatz finden)
- ab S. 66, Story "The copper treasure" (Themen: einen Schatz finden, britische Geschichte)

Unit 6 (Goodbye Greenwich)

- ab S. 122, Story "Things will get better" (Themen: Abenteuer, britische Geschichte, einen Schatz finden, Katze)

Green Line 2 Baden Württemberg (834120; 834121):

Unit 2 (London is amazing!)

- S. 42, Station 3 "They can bite very hard" (Thema: britische Geschichte)
- ab S. 48, Story "I'm a mudlark" (Thema: einen Schatz finden)
- ab S. 52, Story "The copper treasure" (Thema: einen Schatz finden, britische Geschichte)

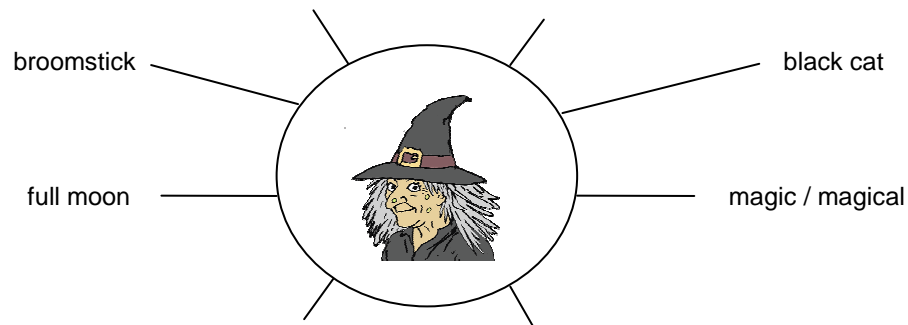
Unit 5 (Goodbye Greenwich)


- ab S. 104, Story "Things will get better" (Themen: Abenteuer, britische Geschichte, einen Schatz finden, Katze)

KV 1 Witch fantasy?

1 Witches

- a) Which fantasy stories or films do you know with witches?
- b) Start a mind map with words to describe witches and things to do with them. Use a dictionary if you want.



- c) As you read the story, add words to your mind map that you think describe or have to do with witches.
-  d) Talk with a partner about a witch from a story you know. Use your words from b) and c) to describe her.

2 Bethesda

When the friends go to see Bethesda, she speaks in rhymes. Read these parts of her dialogue below and fill in the gaps with the right rhyming words.

Come. Bring it closer now, into the light,

It's just like this bottle here, _____ (1)?

No, no. More like fingernails, bits of hair and worse –

to work against a powerful _____ (2)!

And yes, young lady. It's very, very old.

From the 17th century, I'm _____ (3)

and (...) worth as much as _____ (4).

Yes, but only if filled with (...) fingernails or whatever.

They (...) never opened them, _____ (5)

or they lost their power _____ (6).

Ah, magical. Now that's a big word.

Who can say ... But yes, I've _____ (7).

Some clever women (...) prepared bottles to heal,

or stop curses people believed were _____ (8).

These healers also knew about plants and trees,

and such things as herbal _____ (9).

Ah, yes, very rare.

Please take _____ (10).

There's trouble out there – so _____ (11)!

broomstick ['bru:mstɪk] Zauberstab

KV 2 Clever word guessing

a) Read the tips in the box for understanding words you don't know in a text you are reading.

b) Look at these new words from the story and guess what they mean in German. If you need help, look at their context in the reader (p = page, l = line).

1. his barking (p. 5, l. 10) _____

2. pocket (p. 5, l. 26) _____

3. clean (p. 8, l. 1) _____

4. worker (p. 8, l. 9) _____

5. unopened (p. 8, l. 14) _____

6. luck (p. 8, l. 24) _____

7. sunny (p. 10, l. 5) _____

8. to unlock (p. 13, l. 13) _____

9. to sprint (p. 14, l. 13) _____

10. pyramid (p. 14, l. 8) _____

11. anger (p. 16, l. 2) _____

12. to wish (p. 17, l. 5) _____

13. rich (p. 17, l. 7) _____

14. millionaire (p. 17, l. 8) _____

15. to cycle (p. 20, l. 26) _____

16. to disappoint (p. 22, l. 2) _____

17. specialist (p. 24, l. 4) _____

18. unsure (p. 27, l. 12) _____

19. shrill (p. 28, l. 5) _____

20. fitting (p. 33, l. 3) _____

AAA c) Pick five words and explain how you got to the meanings. For example: 'organiser' – I know the words 'to organise' (= organisieren) and organisation (= Organisation). I know you can add '-er' to a verb to make a noun (to teach => teacher). So I think the word means 'Organisator/-in'.

Tips on how to guess a word from its context

1. A word can be almost the same in English and German, e.g. 'tunnel – Tunnel' or 'context – Kontext'. Only the pronunciation and/or the spelling are a little different.
2. A word can sound a bit like a word you know in German: 'fireworks – Feuerwerk'.
3. A word can be made up of two words you already know: 'bookshop (book + shop) – Buchladen', 'private detective – Privatdetektiv'.
4. A word can be an adverb. That could be a word you already know but with '-ly' on the end: 'angry => angrily'. Both mean 'ärgerlich/wütend'.
5. A word could be part of a word family: e.g. You know 'help' and 'helpful', so you can guess 'helpfulness (= Hilfsbereitschaft)'; or 'dark' and 'darkness', so 'to darken (= verdunkeln)' is not so difficult to guess. Maybe you know 'disappointed (= enttäuscht)' so the noun 'disappointment (= Enttäuschung)' should be easy for you.
6. A word could be an opposite¹, for example with 'un-' at the beginning: 'lucky (glücklich) => unlucky (unglücklich)'; 'friendly => unfriendly'.
7. Sometimes a picture can help you, like in the picture on page 19 of your reader: 'His paws knocked some files over.' – What part of Sherlock knocks what over in the picture? (Pfoten, Ordner)
8. Look at the context: Read the whole sentence and the ones before and after it – other words could give you a clue or clues, e.g. the new word 'fake' on page 32 in your reader:

[Jay:] "... That thief first stole the real bottle from us. But we got it back." and then

[Solicitor:] "... As you saw, the young man fell for your trick with the fake bottle ..."

This is the opposite of the real bottle, the one Olivia made to trick Jim, right? So 'fake' here must be the opposite of 'real (= echt)' => 'unecht/gefälscht'.

1 opposite ['ɒpəzɪt] hier: Gegenteil

KV 3 Jim King

1 All about Jim

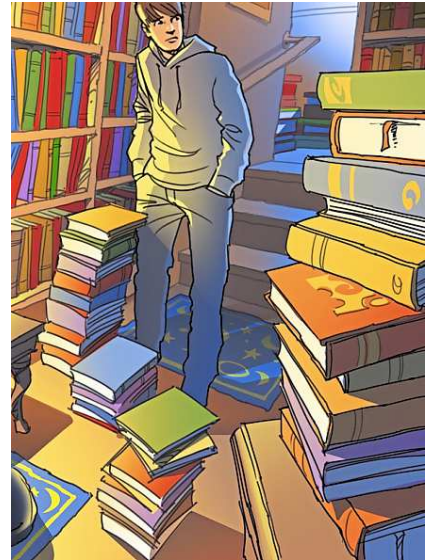
a) *What can you remember about Jim? Answer the questions.*

1. Where did Jim work and for whom?
2. Why was he in the café where the three friends were?
3. Why did he want the witch bottle?
4. What did he think of his father? Why?
5. Why did he go to the bookshop?
6. Did he get what he wanted from Bethesda?
7. Why did he feel worried as he left the shop?
8. What happened when Jim came into the world?
9. Why was he upset when he heard his dad is a millionaire?
10. How much of the reward did Jim get from 'Sherlock'?

b) *Do you think it's good that Jim gets part of the reward? Or do you think he shouldn't get any of the reward money? Give your reason(s).*

☺☺ c) *Discuss your opinion of Jim with a partner.*

☺☺☺ d) *Take a vote in class.*



2 Jim and his friend, Tom

a) *Jim speaks to his friend Tom on the phone while he's on an errand in town. Here is Jim's part of the dialogue from page 24. Read it again and write Tom's part.*

Jim: "I know I said we'll meet at Charlie's. But forget it!"

Tom: "Oh, dear, is it _____?" (1)

Jim: "Yeah, my old man. I have to work late, Tom."

Tom: "_____?" (2)

Jim: "Yeah, again!"

Tom: "_____." (3)

Jim: "Tomorrow? No, no bloody chance ..."

Tom: "_____." (4)

Jim: "I know it's Sunday tomorrow. You guys just don't know how lucky you are ... college, travel, time to hang out, come and go as you like ... But, I'm telling you, things are going to change ..."

Tom: "_____?" (5)

Jim: "I can't explain now – I'm on an errand and have to get back, or my old man will bloody hit the roof."

Tom: "_____?" (6)

Jim: Another time.

b) *If you were Jim's friend and had just heard about his problems, what advice would you give Jim?*

KV 4 A picture summary¹

- a) Look at the pictures and put them in the right order to match the events in the story.
- b) Write 2-3 sentences about each picture to get a summary of the story.



1 summary [ˈsʌməri] Zusammenfassung, Inhaltsangabe

KV 5 A film brochure

- a) Look at the pictures from KV 4 again and decide which one you think is the most dramatic or interesting.
- ☹☹ b) Why do you think this? Describe the picture to your partner and tell him or her why it's your favourite.
- c) Imagine a filmmaker is interested in making a film of 'Sherlock and the witch bottle'.
Your job is to design a film brochure. Follow these steps:
- Cut out your favourite picture from KV 4 and use it for your brochure.
Use the title of the reader or make up a new one for the film.
 - Write a subtitle¹ and a short text (2-3 sentences) to go in the brochure.
It should describe the story and make people interested in the film but not tell too much of the story.
 - If you want, you can also add a director's² name, actors' names and the writer's³ name to your brochure.
- d) Choose a good layout for your brochure. The title should be large and clear, the subtitle a little smaller.
Check your text for spelling mistakes.

--	--

- ☹☹☹ e) Hang up all your brochures and do a gallery walk.
- ☹☹☹ f) Vote on the most effective one.

1 subtitle ['sʌb,tʌɪtl] Untertitel | 2 director [dɪ'rektə] Regisseur/-in | 3 writer ['raɪtə] Autor/-in

Teil C

Lösungen

KV 1

1 a) Lösungsvorschläge:

Die kleine Hexe / The Little Witch; Hänsel und Gretel; Charmed – Zauberhafte Hexen; Sabrina – Total Verhext!; Harry Potter; Bibi Blocksberg

b) + c) Lösungsvorschläge:

special powers; poison (= Gift); magic potion (= Zaubertrank); witch bottle; herbal remedies; herbal tea; curse; clever; healer; midwife; magic wand (= Zauberstab); spell (= Zauberspruch); evil (= böseartig)

d) Individuelle Schülerlösungen

2 1. right; 2. curse; 3. told; 4. gold; 5. ever; 6. forever; 7. heard; 8. real; 9. teas; 10. care; 11. beware

KV 2

a) individuelle Schülerlösungen

b) 1. sein Bellen; 2. Tasche; 3. sauber; 4. Arbeiter; 5. ungeöffnet; 6. Glück; 7. sonnig; 8. aufschließen; 9. sprinten; 10. Pyramide; 11. Ärger, Wut; 12. wünschen; 13. reich; 14. Millionär/-in; 15. Fahrrad fahren; 16. enttäuschen; 17. Spezialist; 18. unsicher; 19. schrill; 20. passend

c) Lösungsvorschläge:

1. I know 'to bark (= bellen)', so I guessed that 'his barking' means 'sein Bellen'.
2. I know 'pocket money (= Taschengeld)', so 'pocket' must mean 'Tasche'.
3. I know 'to clean (= säubern, reinigen)', so I guessed that 'clean' means 'sauber'.
4. I know 'to work (= arbeiten)' and I know you can add '-er' to a verb to make a noun.
So I think 'worker' means 'Arbeiter'.
5. I know 'to open (= öffnen)' and 'open (= offen)', so I guess 'unopened' means 'ungeöffnet'.
6. I know 'to be lucky (= Glück haben)' so I think 'luck' means 'Glück'.
7. I know 'sun (= Sonne)', so 'sunny' must mean 'sonnig'.
8. I know 'to lock (= abschließen)' and 'locked (= abgeschlossen)' so I think 'to unlock' means 'aufschließen'.
9. 'To sprint' sounds similar to 'sprinten'.
10. 'Pyramid' sounds similar to 'Pyramide'.
11. I know 'angry (= wütend, böse)' so I guess 'anger' means 'Ärger'. It also sounds similar.
12. I know 'wish (= Wunsch)' so 'to wish' must be the verb and it must mean 'wünschen'.
13. I know 'the rich (= die Reichen)' so 'rich' must mean 'reich'.
14. 'Millionaire' sounds similar to 'Millionär'.
15. I know 'cycling (= Radfahren)' so 'to cycle' must be the verb and it must mean 'radfahren'.
16. I know 'disappointed (= enttäuscht)' so 'to disappoint' must mean 'enttäuschen'.
17. 'Specialist' sounds very similar to 'Spezialist'.
18. I know 'sure (= sicher)' so 'unsure' must mean 'unsicher'.
19. 'Shrill' sounds very similar to 'schrill'.
20. I know 'to fit (= passen)', so 'fitting' must mean 'passend'.

KV 3

1 a) Lösungsvorschläge:

1. He worked for his father in the scrapyard.
2. He wanted a coffee.
3. He wanted to get the reward money for it so he could leave home and travel and then go to college.
4. He thought his father was a miserable man, unhappy, unfriendly and often angry.
5. He wanted to find out more about witch bottles.
6. No, he didn't. He left the shop when the friends came in.
7. The friends came in with Sherlock and Jim doesn't like dogs.

8. His mother died.
9. He couldn't understand why he had to work in the scrapyard and why they lived in a poorly furnished house if they were so rich.
10. He got a quarter of the reward, £3,000.

b) Lösungsvorschläge:

Yes, I think it's good that Jim got part of the reward money because he has a difficult life and his father is mean to him, so I feel sorry for him.

No, I think Jim shouldn't get any of the reward because he's not a very nice person.

c) – d) Individuelle Schülerlösungen

2 a) Lösungsvorschläge:

1. "... your dad?"
2. "Oh, no! Again?"
3. "Okay. Do you want to meet tomorrow then?"
4. "But it's Sunday tomorrow! You shouldn't have to work on a Sunday."
5. "Really? Do you have a plan?"
6. "Ah, okay. I understand. Well, when do you think we can meet then?"

b) Lösungsvorschlag:

Jim, you really need to talk to your dad because it can't go on like this. You can't work in the scrapyard forever. It's much more important that you go to college and get good training for the job you choose – or even study at university. Your dad must understand this. If he says no, then maybe you can offer to still work for him one or two days a week.

KV 4

- a) 1. C; 2. E; 3. F; 4. B; 5. D; 6. A**

b) Lösungsvorschläge:

1. Sherlock finds a witch bottle in the garden. Luke takes it from Sherlock to show it to his friends.
2. Jim, who has heard the friends talk about the witch bottle, goes to Bethesda's Books to find out more about witch bottles. But he leaves as soon as the friends arrive in the same book shop.
3. Jim steals the witch bottle and runs away. The friends follow him and try to get the bottle back, but Jim jumps into his car and drives away.
4. The friends follow Jim to the scrapyard. Here, Luke goes into Jim and his dad's office with Sherlock. Sherlock finds the bottle and they take it back.
5. Jim sees the friends and guesses that they've taken the bottle back. He follows Luke in his car, and when he overtakes him and suddenly stops, Luke falls off his bike. But Jim can't steal the bottle again because he's afraid of Sherlock, and Olivia has the bottle.
6. At night, Luke has a strange dream about the witch bottle, but when Sherlock wakes him up in the morning, everything is fine. The friends can take the bottle to the solicitor's office to get the reward money.

KV 5

a) – f) Individuelle Schülerlösungen