

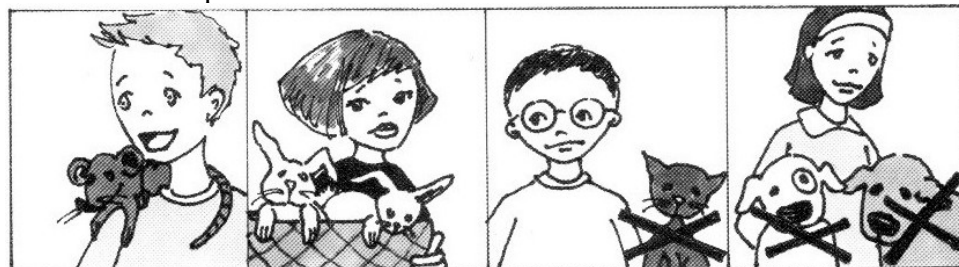
Date :

What has he got ?

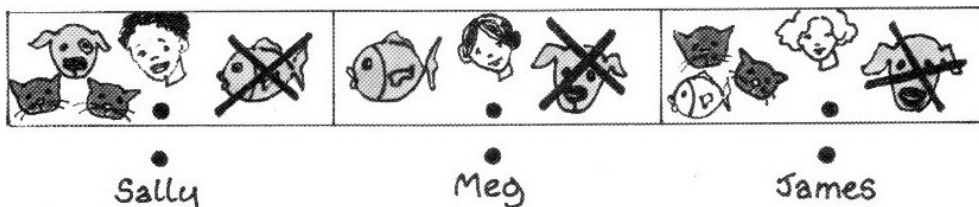
1. Look and listen.



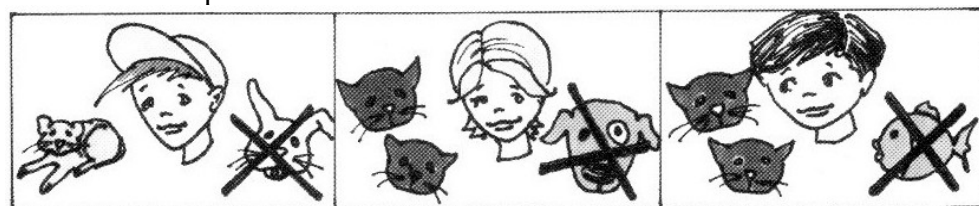
2. Listen and repeat.



3. Listen and match.



4. Listen and repeat.



5. Read now.



Vickie's got two cats,
but she hasn't got
a dog.

Lisa's got a dog,
but she hasn't got
a cat.

Sam's got a hamster,
but he hasn't got
a rat.

6. Answer.

What have you got. ?

.....

7. Write the good answer.

What has Vickie got?

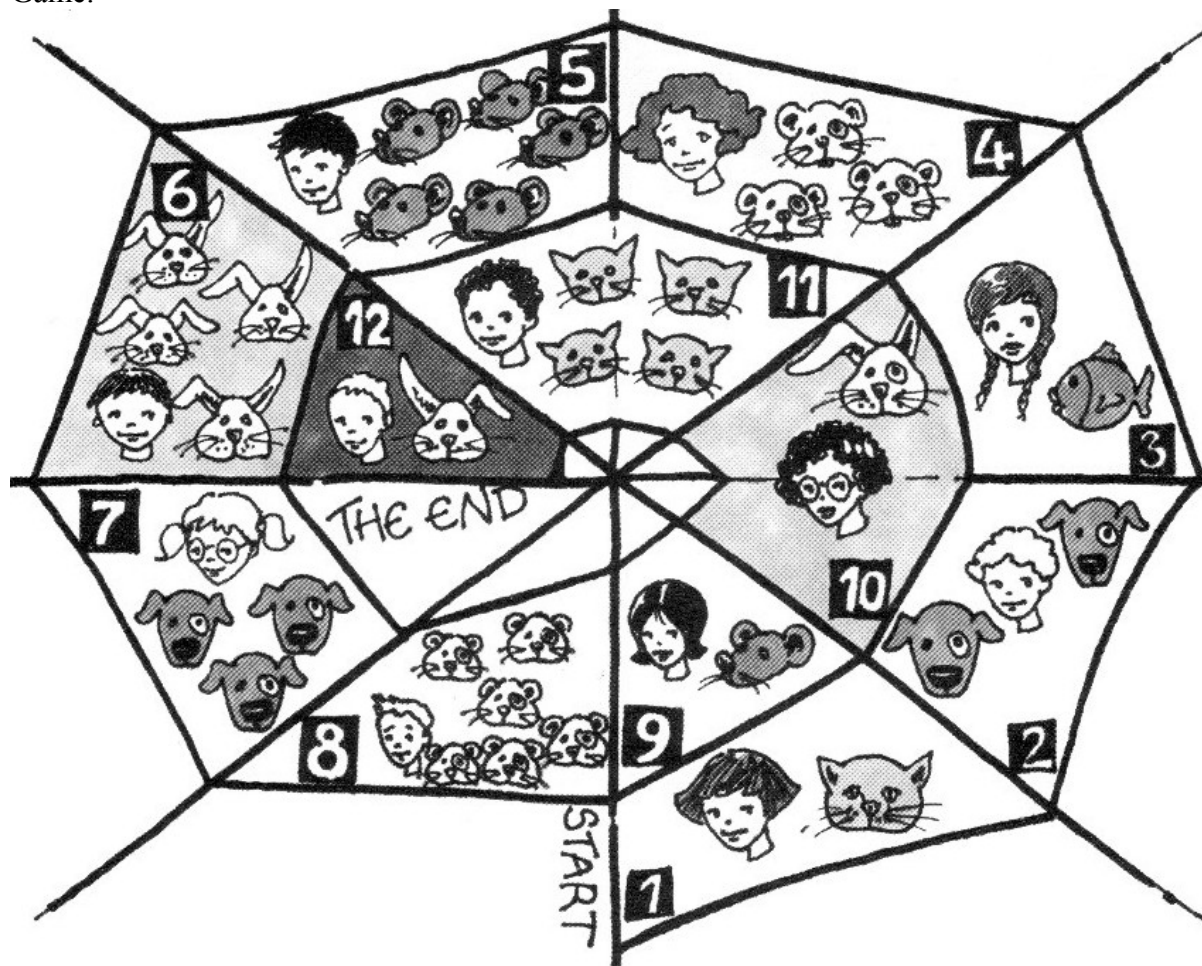


.....
.....
.....

What has Lisa got?



.....
.....
.....



Place ton pion « araignée » sur la case START.

Le joueur n°1 lance un dé et le jeton fabriqué avec les deux pastilles à découper ci-dessus. S'il tombe sur un nombre impair, il avance d'une case ; s'il tombe sur un nombre pair, il avance de deux cases. Dans les deux cas, il formule la phrase qui correspond à l'indication du jeton et de l'illustration de la case où il arrive.

Ex : Arrivé sur la case 4, illustrée par une fille et trois hamsters, si le jeton indique une main : Il faut dire *She's got three hamsters*. Si le jeton montre une main barrée, il faut dire : *She hasn't got three hamsters* ; ou arrivé sur la case 5, illustrée par un garçon et cinq rats, si le jeton indique une main : Il faut dire *He's got five rats*. Si le jeton montre une main barrée il faut dire : *He hasn't got five rats*.

Les joueurs lancent le dé et le jeton à tour de rôle jusqu'à ce que le vainqueur parvienne à la case THE END.

