Ahorcado de escuela n.º 2 (nivel 1)

Nombre: _____

Adivina cada palabra letra a letra. Jugad de dos en dos: uno conoce la palabra y el otro dice letras. Con cada letra equivocada, se añade un trazo al dibujo. En línea, ¡el ordenador guarda la palabra secreta por ti!

1. Sirve para trazar líneas rectas.

R _ _ _ A

Letras probadas: _____

2. Traza círculos.

C _ _ _ _ S

Letras probadas: _____

3. Allí se juega en el recreo.

P _ _ _ O

Letras probadas: _____

4. Se lee página a página.

L _ _ _ O

Letras probadas: _____

5. Borra el lápiz.

G _ _ A

Letras probadas: _____