Jogo da forca – transportes n.º 1 (nível 2)

Nome: _____

Adivinha cada palavra letra a letra. Joguem a dois: um sabe a palavra e o outro diz letras. Por cada letra errada, junta-se um traço ao desenho. Online, o computador guarda a palavra em segredo por ti!

1. Máquina que puxa o arado.

   T _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

2. Roda-se para conduzir o carro.

   V _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

3. Parte para o espaço.

   F _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

4. Anda sobre carris.

   C _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

5. Veículo grande que transporta mercadorias.

   C _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

6. Comboio que anda debaixo da cidade.

   M _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

Solução — Jogo da forca – transportes n.º 1 (nível 2)

1. Máquina que puxa o arado.

   T R A T O R

2. Roda-se para conduzir o carro.

   V O L A N T E

3. Parte para o espaço.

   F O G U E T A O

4. Anda sobre carris.

   C O M B O I O

5. Veículo grande que transporta mercadorias.

   C A M I A O

6. Comboio que anda debaixo da cidade.

   M E T R O