

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

Nome: _____

Adivinha cada palavra letra a letra. Juguem 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 força – 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