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

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. Canta de manhãzinha.

   G _ _ O

   Letras experimentadas: _____

2. Erva seca para os animais.

   P _ _ _ A

   Letras experimentadas: _____

3. Bebida branca que a vaca dá.

   L _ _ _ E

   Letras experimentadas: _____

4. Faz quá-quá.

   P _ _ O

   Letras experimentadas: _____

5. Animal cor-de-rosa que gosta de lama.

   P _ _ _ O

   Letras experimentadas: _____

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

1. Canta de manhãzinha.

   G A L O

2. Erva seca para os animais.

   P A L H A

3. Bebida branca que a vaca dá.

   L E I T E

4. Faz quá-quá.

   P A T O

5. Animal cor-de-rosa que gosta de lama.

   P O R C O