

Jogo da força – quinta n.º 2 (nível 3)

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 A cria da galinha.

Letras experimentadas: _____

2 A cria da ovelha.

Letras experimentadas: _____

3 A casa das vacas.

Letras experimentadas: _____

4

Letras experimentadas: _____

5

Letras experimentadas: _____

6

Letras experimentadas: _____

7

Letras experimentadas: _____

8 Trata dos animais e dos campos.

Letras experimentadas: _____

Solução — Jogo da força – quinta n.º 2 (nível 3)

1 A cria da galinha.

P I N T A I N H O

2 A cria da ovelha.

C O R D E I R O

3 A casa das vacas.

E S T A B U L O

4

C O E L H O

5

C E L E I R O

6

O V E L H A

7

T R A T O R

8 Trata dos animais e dos campos.

A G R I C U L T O R