Jogo da forca – quinta n.º 2 (nível 4)

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. Trata dos animais e dos campos.

   _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

3. Assusta os pássaros da horta.

   _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

4. A cria da ovelha.

   _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

5.

   _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

6. A casa das vacas.

   _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

7

Letras experimentadas:

Solução — Jogo da forca – quinta n.º 2 (nível 4)

1. A cria da galinha.

   P I N T A I N H O

2. Trata dos animais e dos campos.

   A G R I C U L T O R

3. Assusta os pássaros da horta.

   E S P A N T A L H O

4. A cria da ovelha.

   C O R D E I R O

5. C E L E I R O

6. A casa das vacas.

   E S T A B U L O

7. G A L I N H A