Jogo da forca – mar n.º 1 (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. Animal marinho muito brincalhão.

   _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

2. _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

3. Leva a casa às costas.

   _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

4. _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

5. _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

6. _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

7. _ _ _ _ _ _ _ _

   Letras experimentadas: _____

8 Anda de lado.

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

9 Explora o fundo do mar.

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

10 Animal transparente que pica.

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

Solução — Jogo da forca – mar n.º 1 (nível 4)

1. Animal marinho muito brincalhão.

   G O L F I N H O

2. E S T R E L A

3. Leva a casa às costas.

   T A R T A R U G A

4. T U B A R A O

5. C A M A R A O

6. G A I V O T A

7. L A G O S T A

8. Anda de lado.

   C A R A N G U E J O

9. Explora o fundo do mar.

   M E R G U L H A D O R

10. Animal transparente que pica.

    A L F O R R E C A