# Jogo da forca – mar 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**

_ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

**2** Leva a casa às costas.

_ _ _ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

**3**

_ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

**4** Explora o fundo do mar.

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

**5**

_ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

**6** Anda de lado.

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

**7**

_ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

**8** Animal transparente que pica.

_ _ _ _ _ _ _ _ _

Letras experimentadas: _____

9

Letras experimentadas:

10 Animal marinho muito brincalhão.

Letras experimentadas:

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

1. G A I V O T A

2. Leva a casa às costas.
   T A R T A R U G A

3. C A M A R A O

4. Explora o fundo do mar.
   M E R G U L H A D O R

5. T U B A R A O

6. Anda de lado.
   C A R A N G U E J O

7. L A G O S T A

8. Animal transparente que pica.
   A L F O R R E C A

9. E S T R E L A

10. Animal marinho muito brincalhão.
    G O L F I N H O