Jogo da forca – mar n.º 3 (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. Água que rola até à praia.

   O _ _ A

   Letras experimentadas: _____

2. Torre que guia os navios à noite.

   F _ _ _ L

   Letras experimentadas: _____

3. Beira-mar coberta de areia.

   P _ _ _ A

   Letras experimentadas: _____

4. O maior animal do mundo.

   B _ _ _ _ A

   Letras experimentadas: _____

5. Tem oito braços.

   P _ _ _ O

   Letras experimentadas: _____

Solução — Jogo da forca – mar n.º 3 (nível 1)

1. Água que rola até à praia.

   O N D A

2. Torre que guia os navios à noite.

   F A R O L

3. Beira-mar coberta de areia.

   P R A I A

4. O maior animal do mundo.

   B A L E I A

5. Tem oito braços.

   P O L V O