

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