

Jogo da forca – mar n.º 3 (nível 2)

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 Apanha-se na praia.

C _____

Letras experimentadas: _____

- 2 Fazem-se castelos com ela.

A _____

Letras experimentadas: _____

- 3 Prende o barco ao fundo.

A _____

Letras experimentadas: _____

- 4 Torre que guia os navios à noite.

F _____

Letras experimentadas: _____

- 5 Os barcos abrigam-se lá.

P _____

Letras experimentadas: _____

- 6 Metade mulher, metade peixe.

S _____

Letras experimentadas: _____

Solução — Jogo da força – mar n.º 3 (nível 2)

- 1 Apanha-se na praia.

C O N C H A

- 2 Fazem-se castelos com ela.

A R E I A

- 3 Prende o barco ao fundo.

A N C O R A

- 4 Torre que guia os navios à noite.

F A R O L

- 5 Os barcos abrigam-se lá.

P O R T O

- 6 Metade mulher, metade peixe.

S E R E I A