

## O BINGO DAS ERVILHAS

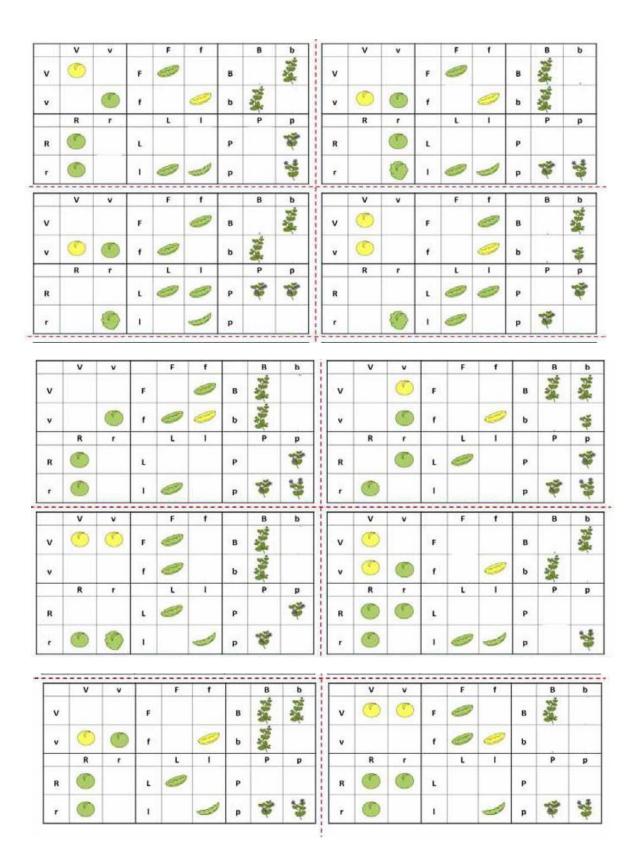
**Como jogar:** Primeiro você deverá recortar os Genótipos (Figura 1) e colocá-los dentro de um saco ou envelope, para que os mesmos sejam retirados e anunciados. Cada jogador deverá receber uma cartela (Figura 2).

Caberá ao jogador fazer o cruzamento e marcar na sua cartela aqueles fenótipos com as figuras coloridas. O primeiro jogador que preencher a cartela pronuncia "Mendel". Quem estiver aplicando o jogo neste instante deverá interromper o bingo para fazer a conferência e anunciar se de fato o jogador ganhou o jogo de bingo. Caso o jogador não tenha ganhado, Quem estiver aplicando o bingo das ervilhas dará sequência ao jogo.

VV	۷v	Vv	w
FF	Ff	Ff	ff
RR	Rr	Rr	rr
вв	Bb	Bb	bb
LL	LI	LI	II
PP	Рр	Рр	рр

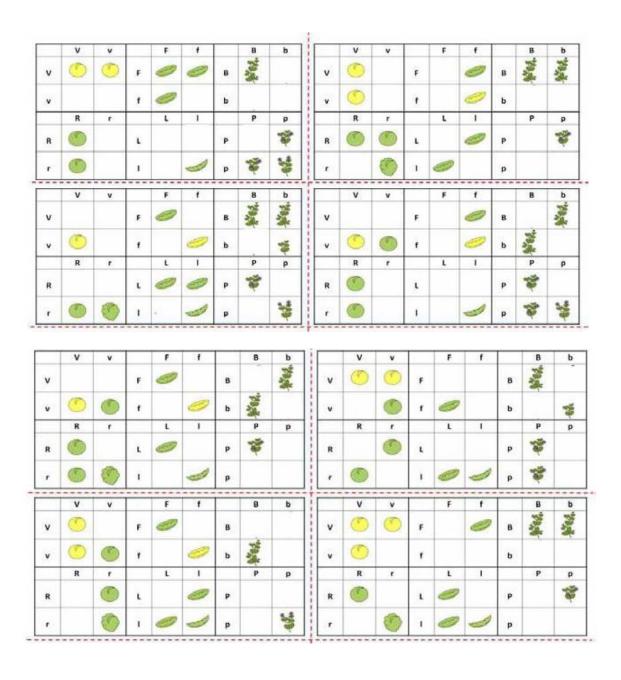
**Figura 1:** Os 24 genótipos da 1° lei de Mendel. Você devera cortar cada genótipo na linha pontilhada e colocar em um saco ou envelope.



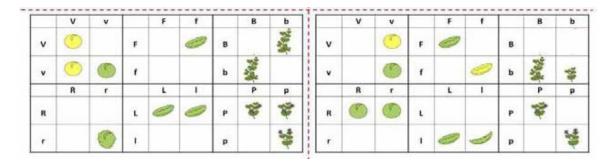




**Figura 2:** Cartelas com a primeira lei de Mendel. Você deverá cortar na linha pontilhada e entregar uma cartela para cada participante.







**Figura 2 continuação:** Cartelas com a primeira lei de Mendel. Você deverá cortar na linha pontilhada e entregar uma cartela para cada participante.