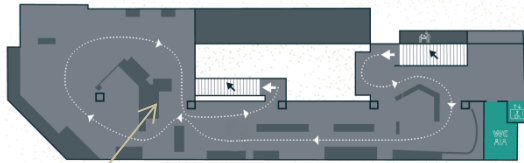


La classification animale

FICHE ENSEIGNANT



La classification en vrai

Etage 2— Mécaniques du vivant



Niveau : Cycle 3

Durée : 45 minutes

Matériel : fiche activité +
stylo + crayons de couleurs

Place dans la progression : Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

Capacités et aptitudes : Utiliser différents caractères pour classer les êtres vivants ; identifier des liens de parenté entre des organismes.

Connaissances : Caractère commun, hérédité et relation de parenté.

Objectifs : Découvrir la classification phylogénétique et savoir interpréter les groupes emboîtés en terme de degré de parenté entre les espèces.

L'activité se déroule devant 3 vitrines suivantes :

« D'où viennent les ailes ? »



« La classification en vrai »



« Ecosystèmes »



La version élèves est conçue pour être imprimée en double page pour former un cahier en A5.

ACTIVITÉ 1 : « Classification niveau 1 »



« D'où viennent les ailes »

- Écris les caractères communs à ces 3 animaux :



Yeux
Bouche
4 membres (2 ailes + 2 pattes ou 4 pattes)
Queue
Plumes
Griffes

- Écris les caractères propres à chaque animal :



Dents, grande griffe sur les pattes arrières,
longue queue, ...



Plumes très courtes et imperméables, pattes
palmées, ailes « nageoires », ...

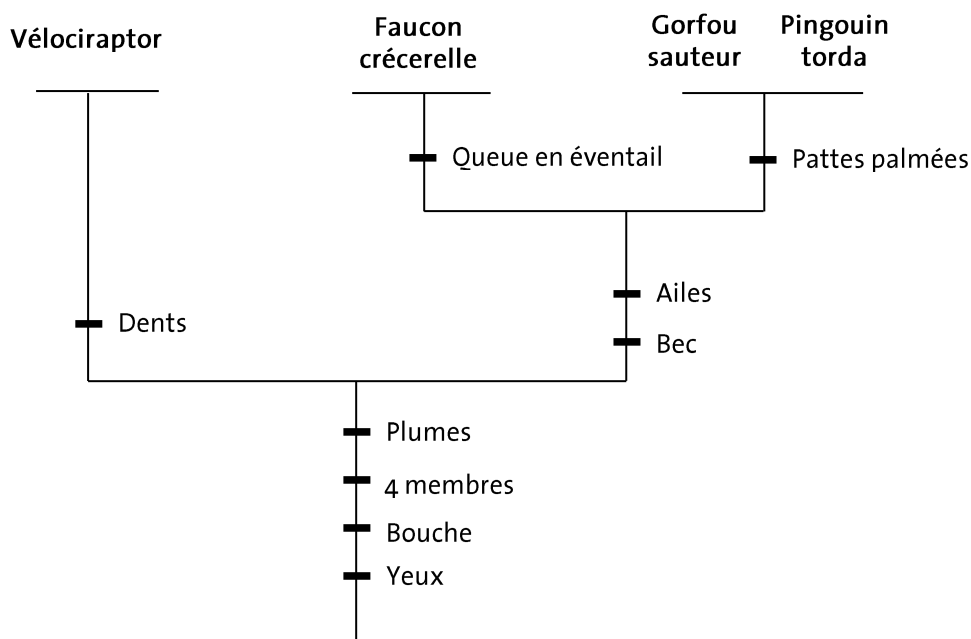


Grandes ailes, queue en éventail, plumes
tachetées, ...

- Complète le tableau en cochant ce que l'animal a :

	 Vélociraptor	 Faucon crécerelle	 Gorfou sauteur	 Pingouin torda
Yeux	X	X	X	X
Bouche	X	X	X	X
4 membres	X	X	X	X
Plumes	X	X	X	X
Ailes		X	X	X
Dents	X			
Bec		X	X	X
Pattes palmées			X	X
Queue en éventail		X		

- Écris le nom des animaux au sommet de l'arbre :
Gorfou sauteur, vélociraptor, Pingouin torda, Faucon crécerelle

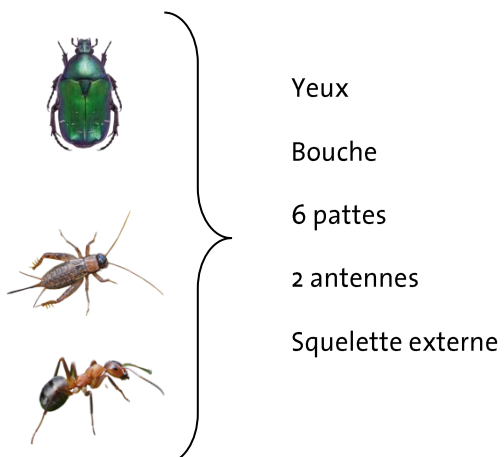
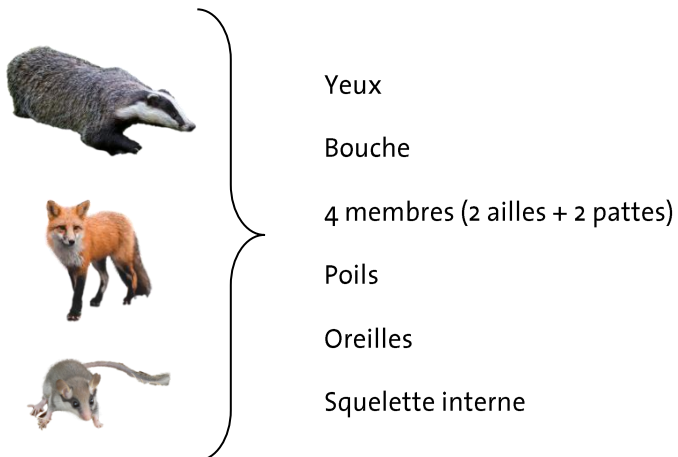
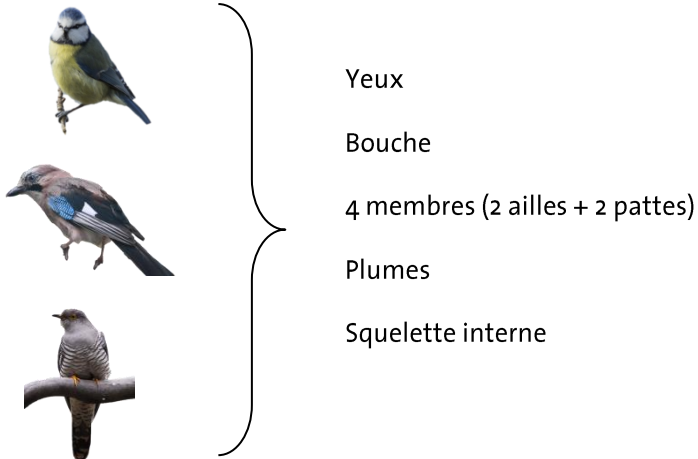


ACTIVITÉ 2 : « Classification niveau 2 »



« La classification en vrai »

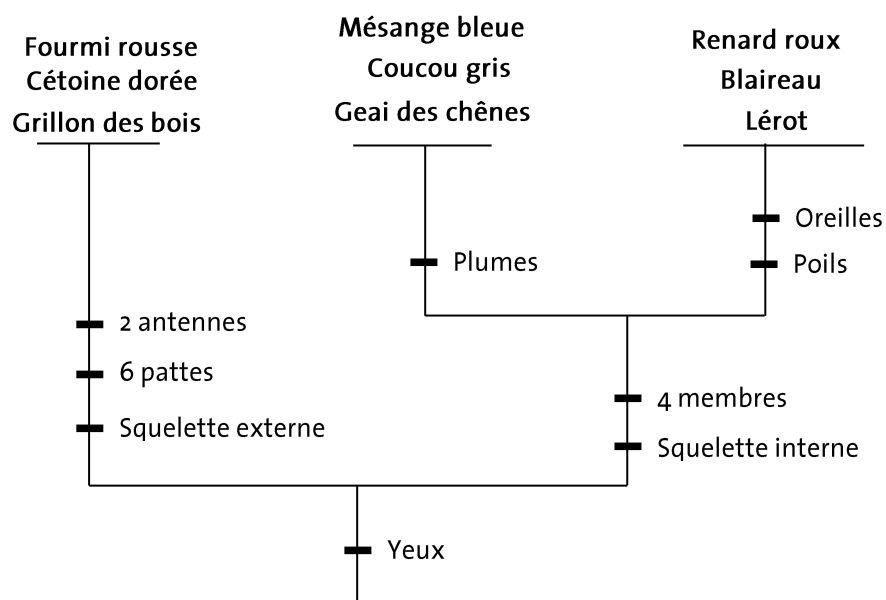
- Pour chaque groupe d'animaux, indique quels sont les caractères communs :



- Complète le tableau en cochant ce que l'animal a :

	 Mésange bleue	 Renard roux	 Fourmi rousse	 Lérot
Yeux	X	X	X	X
Squelette interne	X	X		X
Squelette externe			X	
4 membres	X	X		X
Plumes	X			
Poils		X		X
Oreilles		X		X
6 pattes			X	
2 antennes			X	

- Écris le nom des animaux suivants au sommet de l'arbre :
Mésange bleue, coucou gris, geai des chênes, blaireau, renard roux, lérot, cécroie dorée, fourmi rousse, grillon des bois



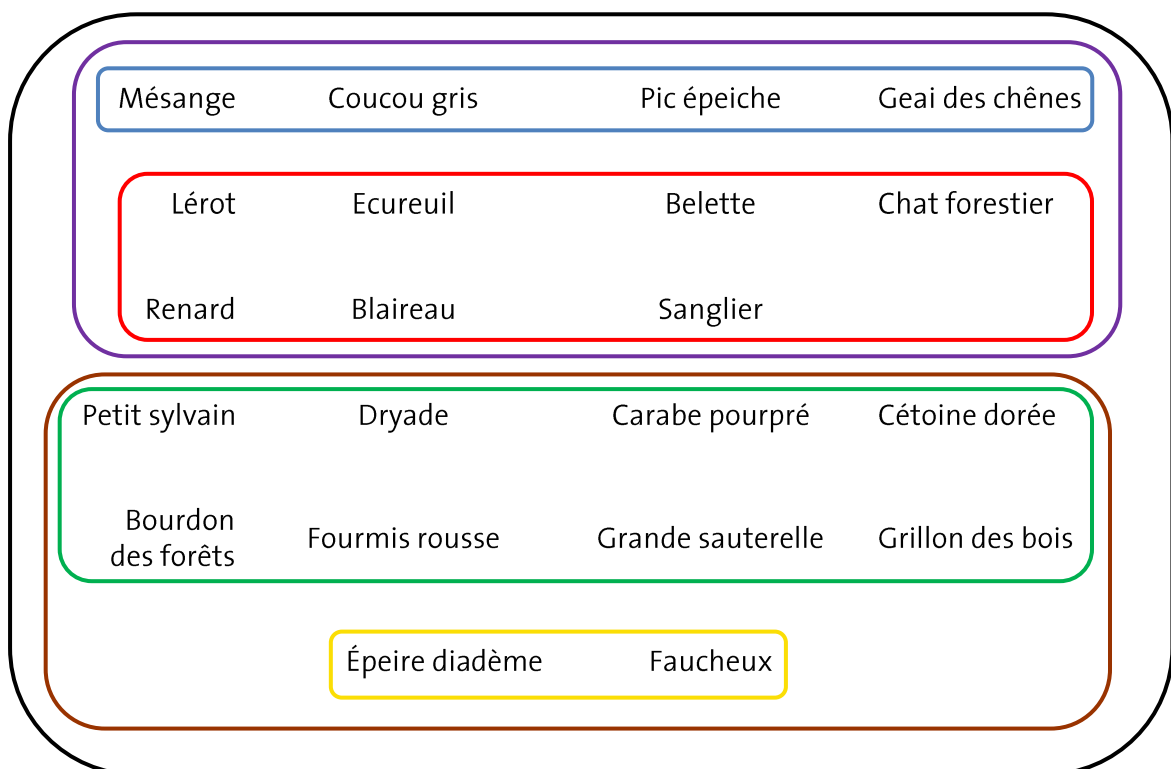
ACTIVITÉ 3 : « Classification emboîtée »

UTILISER LA FICHE « COLLECTION D'ANIMAUX – La classification en vrai »

La classification emboîtée permet de visualiser facilement et rapidement les groupes. Chaque animal est inclus dans un groupe qui symbolise un ou plusieurs caractères communs à tous les animaux dans le groupe. Cette méthode permet à l'enfant de mieux comprendre à la fois ce qui rassemble les animaux et à la fois ce qui les rend uniques. Il y a deux façons de procéder : soit en passant **du tout à ses parties**, c'est-à-dire en cherchant d'abord ce qui rassemble toutes les animaux de la collection puis ce qui est spécifique à des groupes plus petits ; soit en passant **des parties au tout**, en cherchant d'abord à regrouper les animaux qui se ressemblent le plus puis en englobant ses petits groupes dans des groupes plus importants.

Pour l'exercice ci-dessous, cela se traduit par une lecture des consignes de haut en bas (du tout à ses parties) ou de bas en haut (des parties au tout).

- Dessine un cercle noir autour de tous les animaux qui ont des yeux.
- Dessine un cercle violet autour de tous les animaux qui ont un squelette interne.
- Dessine un cercle rouge autour de tous les animaux qui ont des poils.
- Dessine un cercle bleu autour de tous les animaux qui ont des plumes.
- Dessine un cercle marron autour de tous les animaux qui ont un squelette externe.
- Dessine un cercle vert autour de tous les animaux qui ont 6 pattes et 2 antennes.
- Dessine un cercle jaune autour de tous les animaux qui ont 8 pattes.



Cette méthode permet d'inclure tous les animaux dans un groupe et d'ainsi mieux visualiser ce qui les rapproche les uns des autres. On peut donner des noms à ces groupes, que les enfants connaissent probablement déjà :

Animaux / Vertébrés / Oiseaux / Mammifères / Arthropodes / Insectes / Araignées

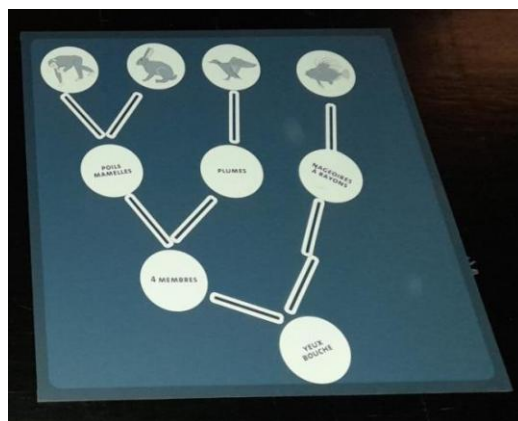
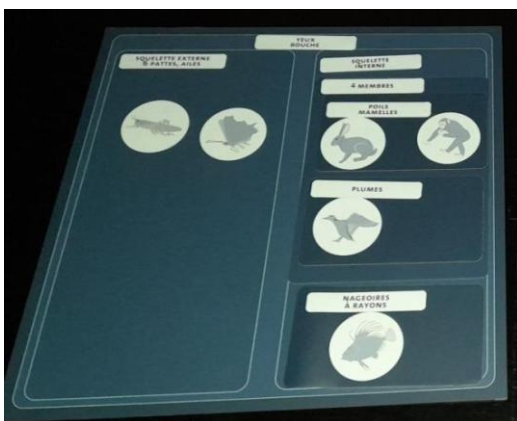
Vous pouvez aussi utiliser les manipes du parcours « **A chacun son caractère** » qui permet d'introduire le système de classification emboîtée.

Une version mobile de la manipe, conçue pour les enseignants, peut-être mise à votre disposition. **N'hésitez pas à le demander dans votre mail de réservation.**

Manipes « A chacun son caractère »



Version mobile disponible sur demande :



- Écris le nom des animaux dans la case qui leur correspond.

Certains caractères peuvent être difficiles à voir ou totalement invisible en l'état, comme les yeux et bouche des insectes, ou le squelette interne. Cela n'est pas très grave en soit, car les cases violettes et bleues permettent de retrouver facilement l'emplacement de chaque animal. On en déduit alors que l'animal possède aussi les caractères des cases supérieures dans lequel il est inclus. Les papillons ont bien 6 pattes, les scarabées ont des ailes sous leur carapace et les fourmis peuvent avoir des ailes suivant le sexe.

YEUX ET BOUCHE	
SQUELETTE INTERNE	
4 MEMBRES	PLUMES
<i>Mésange bleue, coucou gris, pic épeiche, geai des chênes</i>	
POILS	
<i>Lérot, belette, écureuil roux, chat forestier, renard roux, blaireau, sanglier</i>	
SQUELETTE EXTERNE	
6 PATTES, AILES ET ANTENNES	
<i>Petit sylvain, dryade, cétoine dorée, carabe pourpre, bourdons des forêts, fourmi rousse de bois, grande sauterelles verte, grillon des bois</i>	
8 PATTES	
<i>Épeire diadème, faucheux</i>	

ACTIVITÉ 4 : « Classification bonus »



« Ecosystèmes »

- Pour chaque groupe d'animaux, indique quels sont les caractères communs :



Yeux

Bouche

4 membres (2 ailes +
2 pattes)

Plumes

Squelette interne



Yeux

Bouche

4 membres

Poils

Oreilles

Squelette interne



Yeux

Bouche

6 pattes

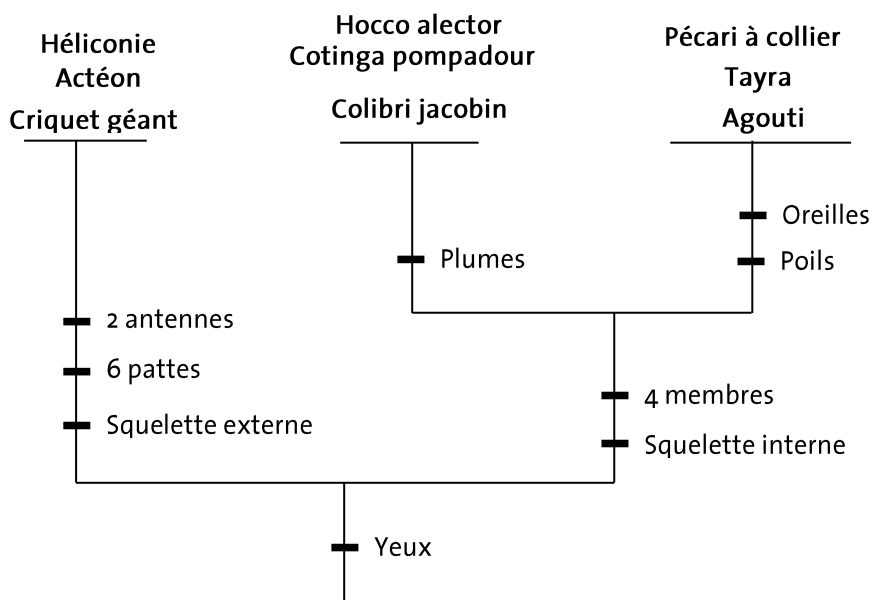
2 antennes

Squelette externe

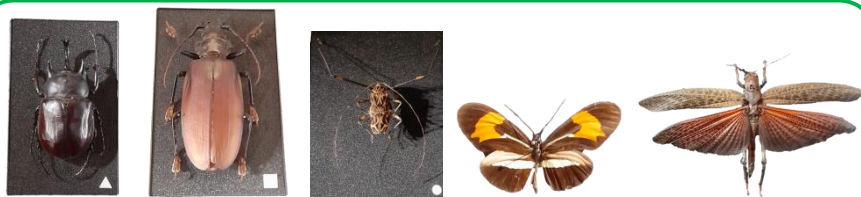
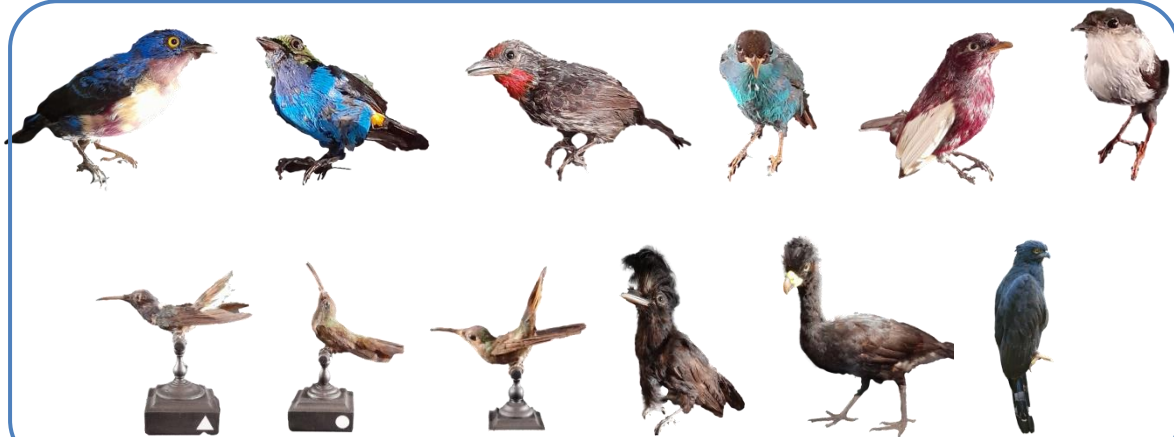
Complète le tableau en cochant ce que l'animal a :

	 Colibri jacobin	 Pécari à collier	 Criquet géant	 Héliconie
Yeux	X	X	X	X
Squelette interne	X	X		
Squelette externe			X	X
4 membres	X	X		
Plumes	X			
Poils		X		
Oreilles		X		
6 pattes			X	X
2 antennes			X	X

- Écris le nom des animaux suivants au sommet de l'arbre :
Héliconie, Pécari à collier, Hocco alector, Actéon, Tayra, Cotinga pompadour, Colibri jacobin, Agouti, Criquet Géant



- Dessine un cercle noir autour de tous les animaux qui ont des yeux.
- Dessine un cercle violet autour de tous les animaux qui ont un squelette interne.
- Dessine un cercle rouge autour de tous les animaux qui ont des poils.
- Dessine un cercle bleu autour de tous les animaux qui ont des plumes.
- Dessine un cercle marron autour de tous les animaux qui ont un squelette externe.
- Dessine un cercle vert autour de tous les animaux qui ont 6 pattes et 2 antennes.
- Dessine un cercle jaune autour de tous les animaux qui ont 8 pattes.



Animaux / Vertébrés / Oiseaux / Mammifères / Arthropodes / Insectes / Araignées

- Écris le nom des animaux dans la case qui leur correspond.

YEUX ET BOUCHE

SQUELETTE INTERNE

4 MEMBRES

PLUMES

*Aigle tyran, Tangara septicolore, Sucrier vert,
Manakin moine, Colibris, Manikup de Cayenne,
Tamatia tacheté, Coracine ornée, Cotingas, Hocco
alector*

POILS

*Tamandou tétradactyle, paresseux à trois doigts,
Pécari à collier, Tayra, Agouti*

SQUELETTE EXTERNE

6 PATTES, AILES ET ANTENNES

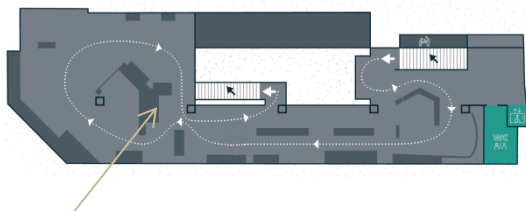
*Titan géant, Actéon, Arlequin de Cayenne, Criquet géant à
ailes rouges, Héliconie*

8 PATTES

Mygale de Leblond

La classification animale

FICHE ENSEIGNANT



La classification en vrai

Etage 2— Mécaniques du vivant



Niveau : Cycle 3

Durée : 45 minutes

Matériel : fiche activité +
stylo + crayon de couleurs

L'activité se déroule devant 3 vitrines suivantes :

« D'où viennent les ailes ? »



« La classification en vrai »



« Ecosystèmes »



ACTIVITÉ 1 : « Classification niveau 1 »



« D'où viennent les ailes »

- Écris les caractères communs à ces 3 animaux :



.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Écris les caractères propres à chaque animal :



.....

.....

.....

.....

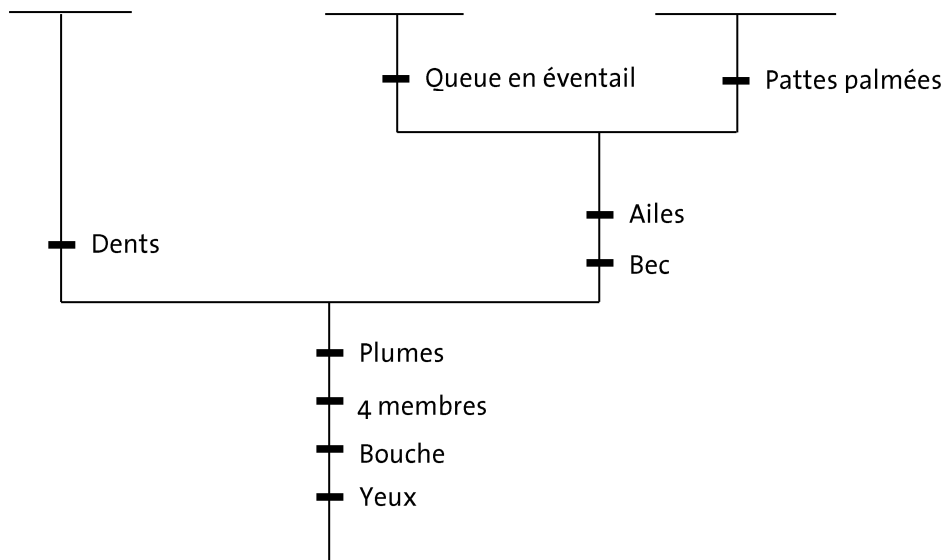
.....

.....

- Complète le tableau en cochant ce que l'animal a :

	 Vélociraptor	 Faucon crécerelle	 Gorfou sauteur	 Pingouin torda
Yeux				
Bouche				
4 membres				
Plumes				
Ailes				
Dents				
Bec				
Pattes palmées				
Queue en éventail				

- Écris le nom des animaux suivants au sommet de l'arbre :
Gorfou sauteur, vélociraptor, Pingouin torda, Faucon crécerelle



ACTIVITÉ 2 : « Classification niveau 2 »



« La classification en vrai »

- Pour chaque groupe d'animaux, indique quels sont les caractères communs :



.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

ACTIVITÉ 3 : « Classification emboîtée »

- Dessine un cercle noir autour de tous les animaux qui ont des yeux.
- Dessine un cercle violet autour de tous les animaux qui ont un squelette interne.
- Dessine un cercle rouge autour de tous les animaux qui ont des poils.
- Dessine un cercle bleu autour de tous les animaux qui ont des plumes.
- Dessine un cercle marron autour de tous les animaux qui ont un squelette externe.
- Dessine un cercle vert autour de tous les animaux qui ont 6 pattes et 2 antennes.
- Dessine un cercle jaune autour de tous les animaux qui ont 8 pattes.



Mésange bleue



Coucou gris



Pic épeiche



Geai des chênes



Lérot



Écureuil roux



Belette



Chat forestier



Renard roux



Blaireau



Sanglier



Petit sylvain



Dryade



Carabe pourpre



Cétoine dorée



Bourdon des forêts



*Fourmi rousse
des bois*



*Grande sauterelle
verte*



Grillon des bois



Épeire diadème



Faucheux

- Écris le nom des animaux dans la case qui leur correspond.

YEUX ET BOUCHE

SQUELETTE INTERNE

4 MEMBRES

PLUMES

POILS

SQUELETTE EXTERNE

6 PATTES, AILES ET ANTENNES

8 PATTES

ACTIVITÉ 4 : « Classification bonus »



« Ecosystèmes »

- Pour chaque groupe d'animaux, indique quels sont les caractères communs :



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

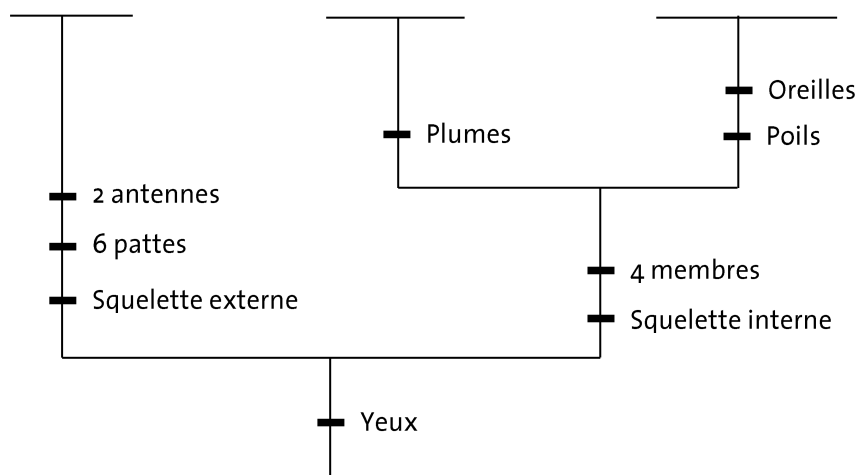
.....

.....

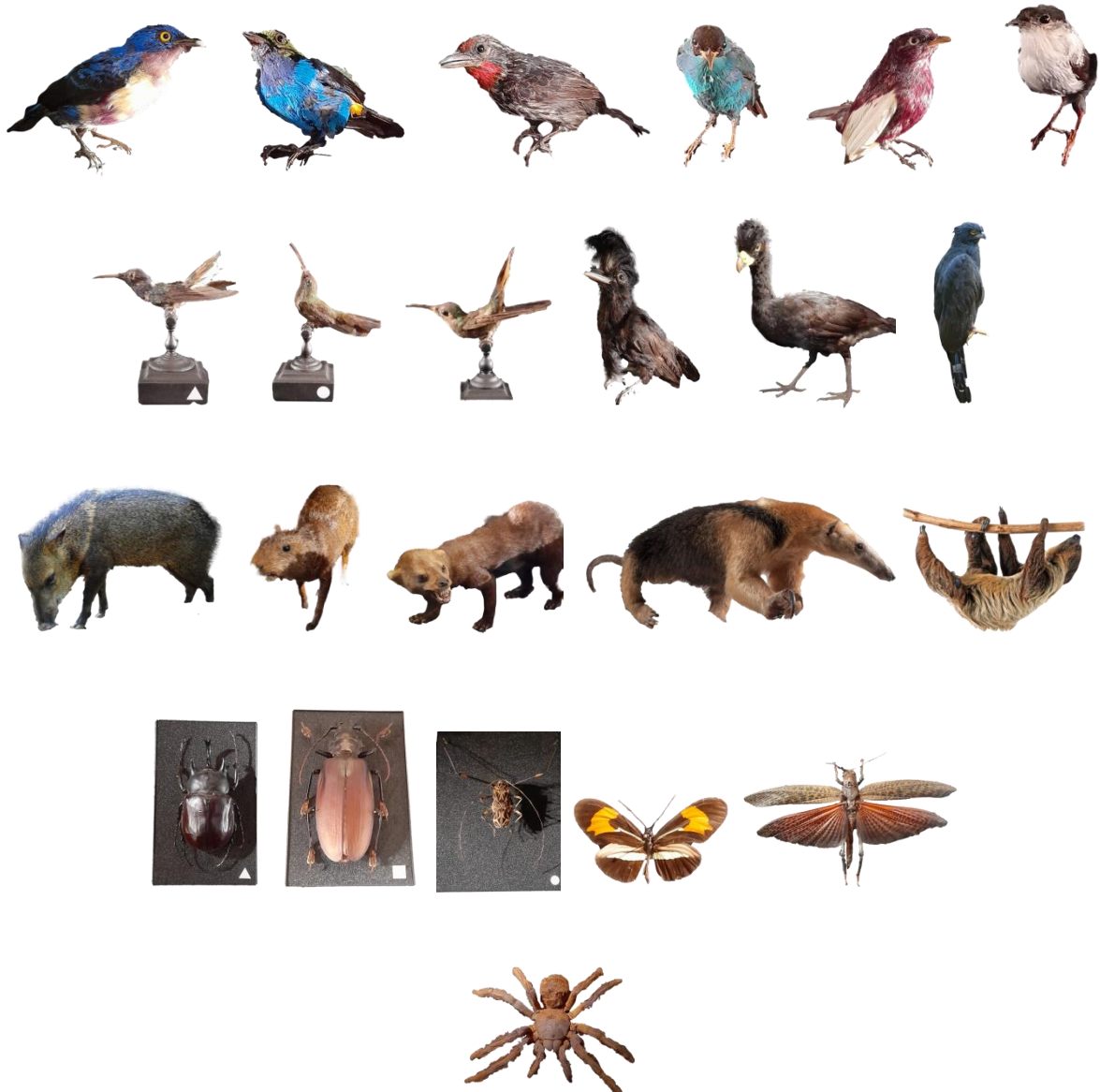
Complète le tableau en cochant ce que l'animal a :

	 Colibri jacobin	 Pécari à collier	 Criquet géant	 Héliconie
Yeux				
Squelette interne				
Squelette externe				
4 membres				
Plumes				
Poils				
Oreilles				
6 pattes				
2 antennes				

- Écris le nom des animaux au sommet de l'arbre :
Héliconie, Pécari à collier, Hocco alector, Actéon, Tayra, Cotinga pompadour, Colibri jacobin, Agouti, Criquet Géant



- Dessine un cercle noir autour de tous les animaux qui ont des yeux.
- Dessine un cercle violet autour de tous les animaux qui ont un squelette interne.
- Dessine un cercle rouge autour de tous les animaux qui ont des poils.
- Dessine un cercle bleu autour de tous les animaux qui ont des plumes.
- Dessine un cercle marron autour de tous les animaux qui ont un squelette externe.
- Dessine un cercle vert autour de tous les animaux qui ont 6 pattes et 2 antennes.
- Dessine un cercle jaune autour de tous les animaux qui ont 8 pattes.



- Écris le nom des animaux dans la case qui leur correspond.

YEUX ET BOUCHE

SQUELETTE INTERNE

4 MEMBRES

PLUMES

POILS

SQUELETTE EXTERNE

6 PATTES, AILES ET ANTENNES

8 PATTES