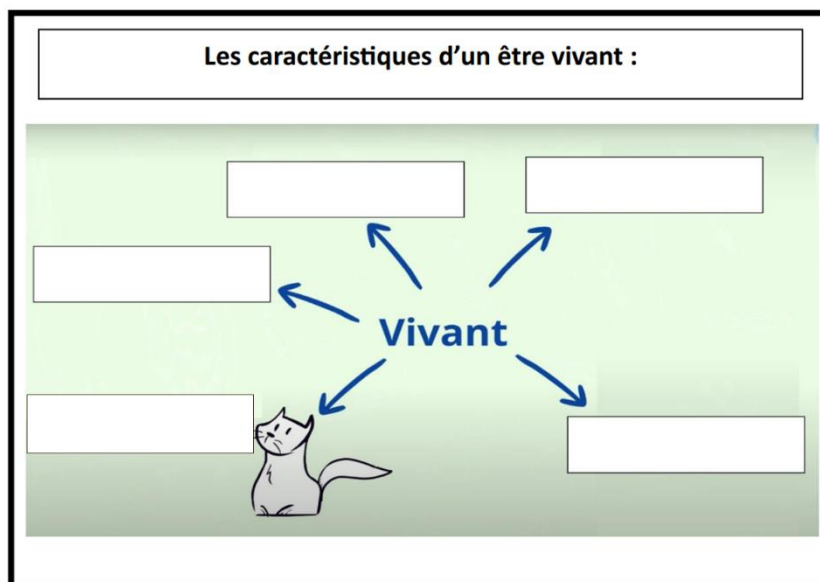


## Evaluation de sciences : la classification du vivant

	A	ECA	NA
EX1 : Reconnaître un élément vivant d'un élément non vivant.			
EX 2 : Réaliser une classification en groupes emboîtés pour mettre en évidence des liens de parenté à partir d'un petit nombre d'espèces possédant des attributs identifiés.			

### EXERCICE 1 : VIVANT OU NON VIVANT ?

1. Quelles sont les cinq caractéristiques du vivant ? Ecris-les ci-dessous :



2. Classe ces éléments dans le tableau ci-dessous dans le tableau :



arbre



gendarme



cailloux



pluie



plume



Ver de terre



oiseau










herbe

Vivant	Non vivant
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

## EXERCICE 2 : CLASSER LE VIVANT

### 1. Coche les caractéristiques de chacun de ces êtres vivants :

<p><b>MOUTON</b></p>  <p>Griffes : <input type="checkbox"/>    yeux : <input type="checkbox"/>          Sabots : <input type="checkbox"/>    Ecailles : <input type="checkbox"/>          Poils : <input type="checkbox"/>    Oreilles : <input type="checkbox"/>          Plumes : <input type="checkbox"/>    Bec : <input type="checkbox"/></p>	<p><b>CHIEN</b></p>  <p>Griffes : <input type="checkbox"/>    yeux : <input type="checkbox"/>          Sabots : <input type="checkbox"/>    Ecailles : <input type="checkbox"/>          Poils : <input type="checkbox"/>    Oreilles : <input type="checkbox"/>          Plumes : <input type="checkbox"/>    Bec : <input type="checkbox"/></p>	<p><b>LYNX</b></p>  <p>Griffes : <input type="checkbox"/>    yeux : <input type="checkbox"/>          Sabots : <input type="checkbox"/>    Ecailles : <input type="checkbox"/>          Poils : <input type="checkbox"/>    Oreilles : <input type="checkbox"/>          Plumes : <input type="checkbox"/>    Bec : <input type="checkbox"/></p>	<p><b>HIBOU</b></p>  <p>Griffes : <input type="checkbox"/>    yeux : <input type="checkbox"/>          Sabots : <input type="checkbox"/>    Ecailles : <input type="checkbox"/>          Poils : <input type="checkbox"/>    Oreilles : <input type="checkbox"/>          Plumes : <input type="checkbox"/>    Bec : <input type="checkbox"/></p>
<p><b>LEZARD</b></p>  <p>Griffes : <input type="checkbox"/>    yeux : <input type="checkbox"/>          Sabots : <input type="checkbox"/>    Ecailles : <input type="checkbox"/>          Poils : <input type="checkbox"/>    Oreilles : <input type="checkbox"/>          Plumes : <input type="checkbox"/>    Bec : <input type="checkbox"/></p>	<p><b>CYGNE</b></p>  <p>Griffes : <input type="checkbox"/>    yeux : <input type="checkbox"/>          Sabots : <input type="checkbox"/>    Ecailles : <input type="checkbox"/>          Poils : <input type="checkbox"/>    Oreilles : <input type="checkbox"/>          Plumes : <input type="checkbox"/>    Bec : <input type="checkbox"/></p>	<p><b>CHEVRE</b></p>  <p>Griffes : <input type="checkbox"/>    yeux : <input type="checkbox"/>          Sabots : <input type="checkbox"/>    Ecailles : <input type="checkbox"/>          Poils : <input type="checkbox"/>    Oreilles : <input type="checkbox"/>          Plumes : <input type="checkbox"/>    Bec : <input type="checkbox"/></p>	

### 2. Sur l'arbre ci-dessous :

AJOUTE L'ATTRIBUT « **ECAILLES** » ET TRACE LES FLECHES SUR LES ANIMAUX QUI EN POSSEDENT EN **VERT**.

AJOUTE LES ATTRIBUTS « **BEC/PLUMES** » ET TRACE LES FLECHES SUR LES ANIMAUX QUI EN POSSEDENT EN **ROSE**.

AJOUTE L'ATTRIBUT « **GRIFFES** » ET TRACE LES FLECHES SUR LES ANIMAUX QUI EN POSSEDENT EN **JAUNE**.

AJOUTE L'ATTRIBUT « **SABOTS** » ET TRACE LES FLECHES SUR LES ANIMAUX QUI EN POSSEDENT EN **ORANGE**.

AJOUTE L'ATTRIBUT « **POILS** » ET TRACE LES FLECHES SUR LES ANIMAUX QUI EN POSSEDENT EN **BLEU**.

AJOUTE L'ATTRIBUT « **YEUX** » ET TRACE LES FLECHES SUR LES ANIMAUX QUI EN POSSEDENT EN **ROUGE**.

CHEVRE	MOUTON	CHIEN	LYNX	HIBOU	CYGNE	LEZARD
--------	--------	-------	------	-------	-------	--------

