

# La classification des animaux

Prénom : .....  
Date : .....  
Classe : .....



## Corrigé

### 1. Coche les attributs que les animaux possèdent (Logiciel Phylogénia)



Le chat ▶

Pour classer cet animal, coche en cliquant sur les cases lorsque l'animal a

<input checked="" type="checkbox"/> Squelette interne	<input type="checkbox"/> 6 pattes articulées
<input type="checkbox"/> Squelette externe	<input type="checkbox"/> 8 pattes articulées
<input checked="" type="checkbox"/> Yeux	<input type="checkbox"/> ailes membraneuses
<input checked="" type="checkbox"/> Bouche	<input type="checkbox"/> Chélicères
<input type="checkbox"/> Plumes	<input type="checkbox"/> 1 paire de balanciers
<input checked="" type="checkbox"/> Poils	<input type="checkbox"/> Constriction abdominale
<input type="checkbox"/> 1 paire d'antennes	<input checked="" type="checkbox"/> 4 membres



La mouche ▶

Pour classer cet animal, coche en cliquant sur les cases lorsque l'animal a

<input type="checkbox"/> Squelette interne	<input checked="" type="checkbox"/> 6 pattes articulées
<input checked="" type="checkbox"/> Squelette externe	<input type="checkbox"/> 8 pattes articulées
<input checked="" type="checkbox"/> Yeux	<input type="checkbox"/> ailes membraneuses
<input checked="" type="checkbox"/> Bouche	<input type="checkbox"/> Chélicères
<input type="checkbox"/> Plumes	<input checked="" type="checkbox"/> 1 paire de balanciers
<input type="checkbox"/> Poils	<input type="checkbox"/> Constriction abdominale
<input checked="" type="checkbox"/> 1 paire d'antennes	<input type="checkbox"/> 4 membres

Pour classer cet animal, coche en cliquant sur les cases lorsque l'animal a

<input checked="" type="checkbox"/> Squelette interne	<input type="checkbox"/> 6 pattes articulées
<input type="checkbox"/> Squelette externe	<input type="checkbox"/> 8 pattes articulées
<input checked="" type="checkbox"/> Yeux	<input type="checkbox"/> ailes membraneuses
<input checked="" type="checkbox"/> Bouche	<input type="checkbox"/> Chélicères
<input checked="" type="checkbox"/> Plumes	<input type="checkbox"/> 1 paire de balanciers
<input type="checkbox"/> Poils	<input type="checkbox"/> Constriction abdominale
<input type="checkbox"/> 1 paire d'antennes	<input checked="" type="checkbox"/> 4 membres



◀ La pie

Pour classer cet animal, coche en cliquant sur les cases lorsque l'animal a

<input type="checkbox"/> Squelette interne	<input checked="" type="checkbox"/> 6 pattes articulées
<input checked="" type="checkbox"/> Squelette externe	<input type="checkbox"/> 8 pattes articulées
<input checked="" type="checkbox"/> Yeux	<input checked="" type="checkbox"/> ailes membraneuses
<input checked="" type="checkbox"/> Bouche	<input type="checkbox"/> Chélicères
<input type="checkbox"/> Plumes	<input type="checkbox"/> 1 paire de balanciers
<input type="checkbox"/> Poils	<input checked="" type="checkbox"/> Constriction abdominale
<input checked="" type="checkbox"/> 1 paire d'antennes	<input type="checkbox"/> 4 membres



◀ La fourmi

### 2. A partir du jeu que tu viens d'effectuer, associe les membres aux animaux correspondants.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Red lines connect the paws to the animals: A to 1, B to 2, C to 3, D to 4, E to 5, F to 6, G to 7, H to 8, I to 9, J to 10.

### 3. Recopie le nom de 3 animaux dans les colonnes qui correspondent en fonction de ce qu'ils possèdent.

Squelette à l'intérieur du corps	Squelette à l'extérieur du corps	Coquille visible ou cachée	Corps mou
grenouille, baleine, serpent, crapet soleil, pigeon, lapin, crocodile, truite, homme, iguane, buse, blaireau, kangourou, chouette, souris, tortue	écrevisse, guêpe, fourmi, crevette, epeire, crabe	escargot, bulot, coque	anemone de mer, meduse, ver de terre