

Fabriquer un aspirateur à insectes

MATERIEL :

- Un petit bocal en verre avec un couvercle en caoutchouc
- de la gaze (ou une grille métallique)
- un tuyau en plastique transparent pour aquarium de 40 cm de long
- un élastique
- de la pâte à fixer (ou de la colle chaude)
- ruban adhésif de couleur (optionnel)



FABRICATION :

1. Percer deux trous du diamètre du tuyau dans le couvercle à l'aide de la paire de ciseaux.
2. Couper le tuyau en deux morceaux : un de 10 cm et l'autre de 30 cm.
3. Sur une des extrémités du tuyau court, fixer un morceau de gaze avec l'élastique.
4. Enfiler chaque tuyau dans le trou. L'extrémité avec la gaze à l'intérieur du bocal.
5. Réaliser deux joints avec la pâte à fixer.
6. Coller un morceau de ruban adhésif à l'autre extrémité du tuyau court. (optionnel)



Astuce : ne pas choisir un récipient trop gros, car cela rend l'aspiration difficile.

Activité – Découverte du cycle de développement

Consigne :

A partir des photos et des vidéos, observer les fourmis et reconstituer le cycle de développement de la fourmi en disposant les insectes de manière chronologique dans la zone de travail.

Ressources :

[Film 1 : fourmilière en entier \(0'48 à 2'\)](#)

[Film 3 : entretien](#)

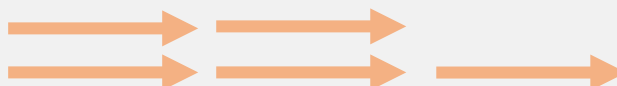
[Film 4 : organisation basique de la fourmilière \(6' à 8' environ\)](#)

Photos à déplacer dans la zone de travail, des différents stades de développement de la fourmi (pour une meilleure appréhension de l'échelle se reporter aux vidéos)



Zone de travail :

Stock de flèches à déplacer dans la zone de travail pour réaliser le cycle de développement :



Activité – Classification d'êtres vivants

Consigne :

Classer les êtres vivants en photo ci-dessous en respectant les règles et en utilisant le matériel proposé.

Règles du jeu :

- 1) Il faut utiliser tous les attributs.
- 2) Chaque attribut ne doit être utilisé qu'une seule fois.
- 3) Il faut utiliser tous les êtres vivants proposés.
- 4) Tous les êtres vivants ne doivent être utilisés qu'une seule fois.
- 5) Dans chaque boîte, on doit retrouver la liste des attributs que possèdent les organismes classés dans cette boîte.

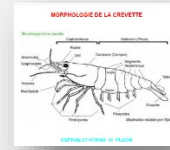
Document 1 : Images des êtres vivants à classer. Vous pouvez les déplacer dans les boîtes pour les classer et modifier leur taille.



Document 2 : Lexique et ressources pour identifier les différents attributs.

-Un **attribut** est un caractère visible d'un être vivant (plumes, squelette d'os, ...) permettant d'identifier cet être vivant.

-Le **céphalothorax** est la [partie antérieure du corps résultant de la réunion](#), au cours de l'évolution, des deux parties antérieures, la tête et le thorax.



-La **chélicère** est un appendice proche de la bouche, [il se termine par deux crochets](#).



-Les **mandibules** sont des [pièces buccales](#) des insectes.



Document 3 : Stock de boîtes : vous pouvez les dupliquer par un clic droit copier/coller et vous pouvez modifier leur taille.



Document 4 : Liste d'attributs que vous pouvez déplacer dans les boîtes de façon à mettre ensemble les êtres vivants qui possèdent les mêmes attributs.

3 PAIRES DE PATTES

4 PAIRES DE PATTES

5 à 7 PAIRES DE PATTES

PATTES ARTICULEES

1 PAIRE D'ANTENNES

2 PAIRES D'ANTENNES

SQUELETTE EXTERNE

SQUELETTE INTERNE

CORPS SEGMENTE EN TROIS PARTIES

CEPHALOTHORAX

MANDIBULES

CHELICERES

Zone de travail : Zone dans laquelle vous allez disposer des cuvettes dans lesquelles vous classerez les êtres vivants en utilisant les attributs pour identifier les regroupements que vous aurez faits.