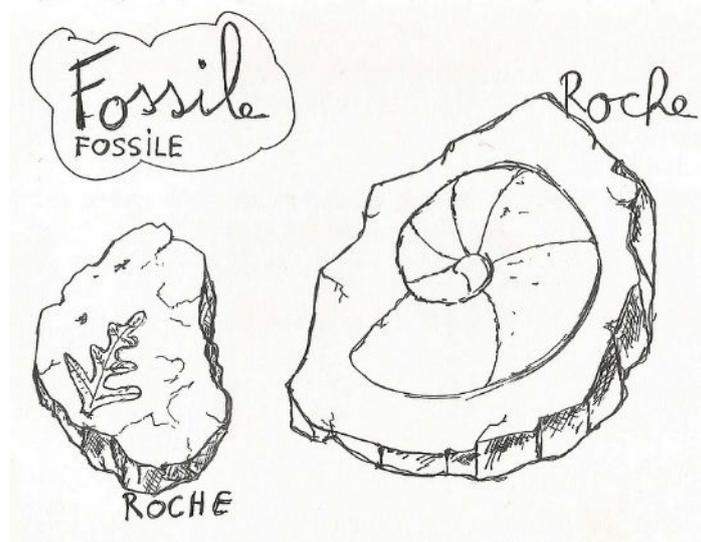


Mission 2 :
**« La Terre et ses
habitants »**

A) Comment étudier l'évolution de la vie sur Terre ?

Bilan 1 mission 2

Un **fossile** est une roche qui a gardé la trace d'un être vivant du passé.



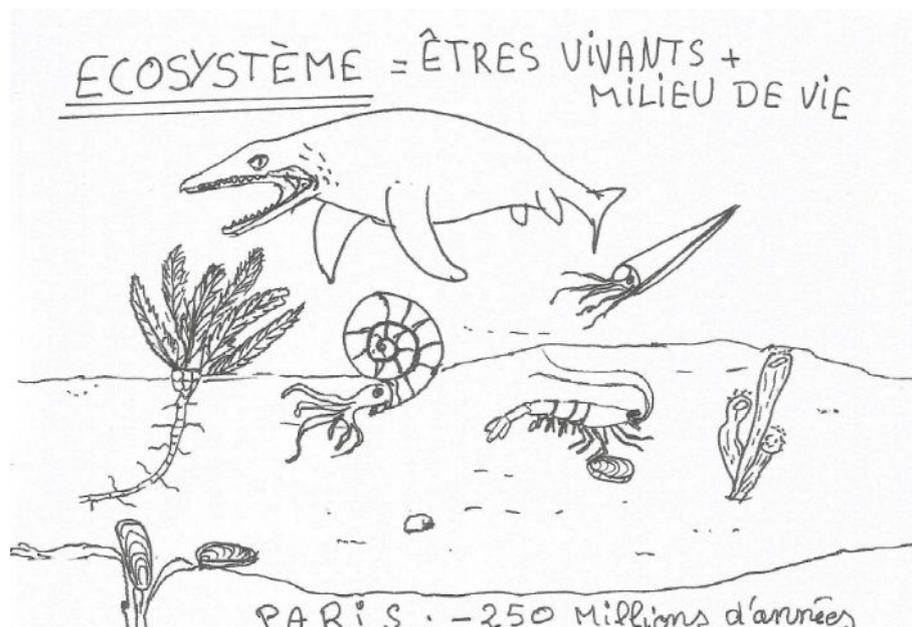
B) Que nous apprennent les fossiles ?

Bilan 2 mission 2

- Un **écosystème** c'est l'ensemble formé par un milieu de vie et tous les êtres vivants qui s'y développent.

- Au cours du temps, sur des millions d'années, les écosystèmes se transforment : les paysages, le climat, les êtres vivants évoluent.

Exemple de Paris, il y a -250 millions d'années ([source](#))

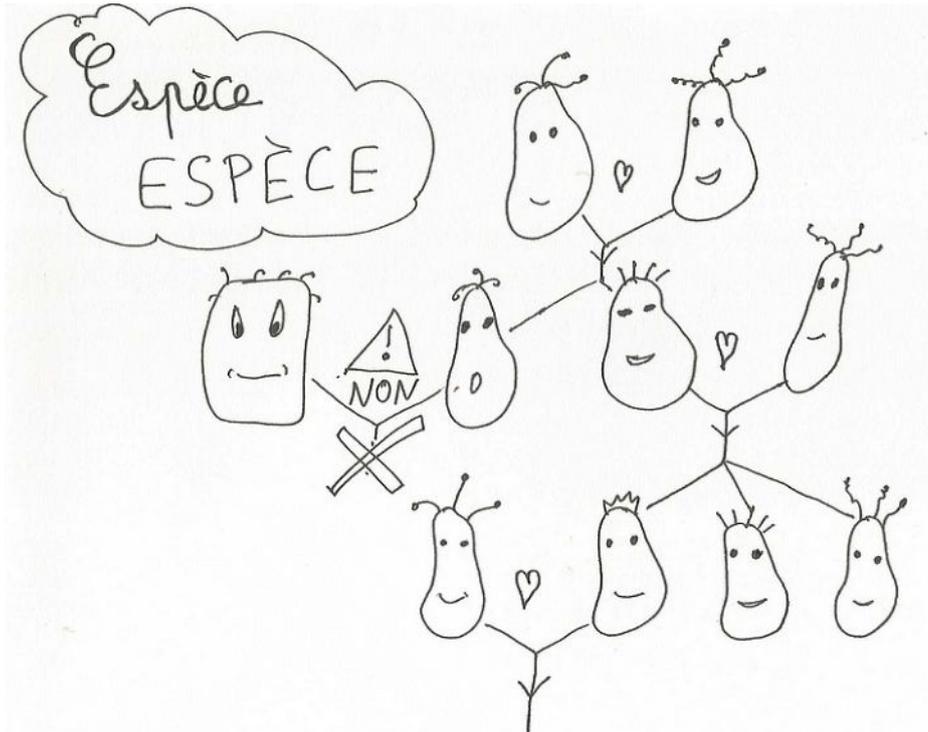


C) Qu'est-ce qu'une espèce ?

Bilan 3 mission 2

Une **espèce** est un ensemble d'individus (êtres vivants) qui peuvent se reproduire entre eux, et dont la descendance peut aussi se reproduire.

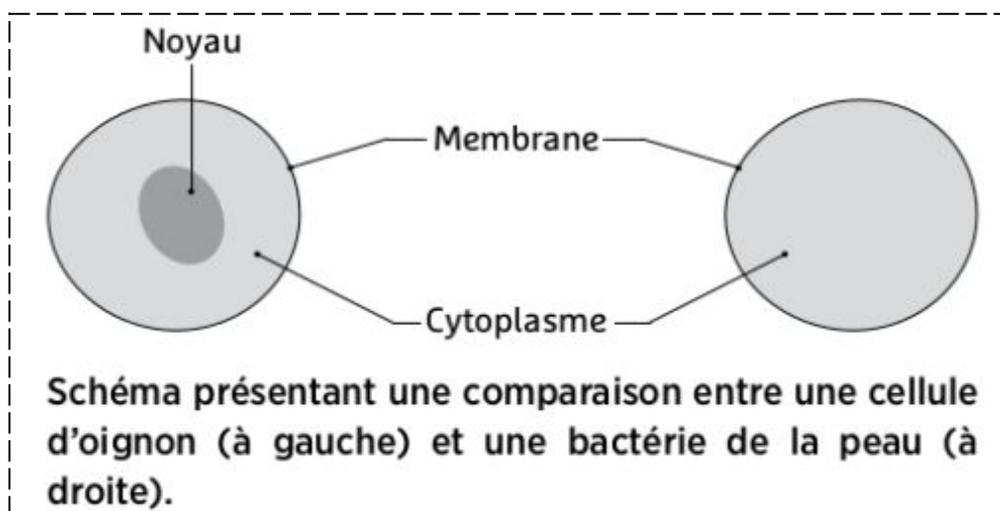
Exemple : nous sommes tous des homo sapiens.



D) Comment mettre en évidence les liens de parentés entre tous les êtres vivants ?

Bilan 4 mission 2

- La **cellule** est la structure de base de tous les êtres vivants.
- Un **être unicellulaire**, c'est un être vivant ne possédant qu'une seule cellule. Exemple : les bactéries, les levures de boulanger.
- Tous les autres ont plusieurs cellules (ce sont des êtres pluricellulaires).
- Il y a des liens de **parenté** entre tous les êtres vivants (même ancêtre, tous possédant une ou des cellules).



- Savoir représenter des liens de parenté, à travers des groupes emboîtés.

EXERCICE RÉSOLU

Construire une classification sous forme de groupes emboîtés à partir de ce tableau de caractères.

Une croix signifie que le caractère est présent chez l'être vivant.

	Crâne et vertèbres	Plumes	Doigts	Poils
Crocodile	X		X	
Homme	X		X	X
Mésange	X	X	X	
Sardine	X			

SOLUTION

- La plus grande boîte correspond au caractère « Crâne et vertèbres » qui est partagé par le plus grand nombre d'espèces, ici quatre.
- On a ensuite la boîte « Doigts » partagée par trois espèces, puis les deux boîtes « Plumes » et « Poils » correspondant à une espèce chacune.



