

Activité 1 : Comprendre pourquoi la planète Terre est une planète habitable - A	MI	MF	MS	TBM
1.3 : Trouver les informations dans des documents				
1.3 : Trouver les informations dans un graphique				
4.1 : Reasonner				
4.2 : Organiser des informations sur une carte mentale				
3.2 : Travailler en autonomie				

Atelier n° 1 : Une position idéale par rapport au Soleil.

- 1) Qu'est-ce qu'une zone habitable ?
 - a. Une zone sans eau
 - b. Une zone où la température est compatible avec la vie
 - c. Une zone où l'eau existe sous forme liquide, solide et gazeuse

- 2) Quelle(s) planète(s) du système solaire se trouve(nt) dans la zone habitable ?
 - a. Mercure
 - b. Vénus
 - c. Terre
 - d. Mars

- 3) La Terre est bleue car :

.....

Atelier n°2 : L'eau liquide, un élément primordial.

- 1) Quelle est la teneur en eau :
 - a. D'une salade ? %
 - b. D'un poisson ? %
 - c. D'une courgette ? %
 - d. D'un champignon ? %

2) D'où provient l'eau au corps humain ?

- a. De l'urine
- b. Du sang
- c. Des aliments
- d. Des boissons
- e. De la transpiration
- f. Du métabolisme

3) De quoi sont constitués les organismes vivants ?

4) De quoi ont besoin les organismes pour vivre ?

Atelier n°3 : Une atmosphère essentielle.

1) Comparer le modèle expérimental avec la réalité, dans l'expérience, que représente la cloche ?

- a. L'atmosphère
- b. Le ciel
- c. Le soleil

2) Que fait la température sous la cloche ?

- a. Elle augmente
- b. Elle diminue.

3) Vrai ou faux :

- a. Les gaz à effet de serre retiennent la chaleur ce qui permet à l'atmosphère de se réchauffer :
- b. Sans atmosphère, il ferait plus très froid sur Terre :
- c. L'atmosphère est donc essentielle à la vie sur Terre :

Synthèse : Sous la forme d'une carte mentale, expliquer en quoi la Terre est une planète habitable.

Aide : Chaque atelier apporte des informations qui te permettent de comprendre ce qui rend la Terre habitable. Tu dois remettre les informations sous la forme de bulles autour de la Terre. Aide-toi de l'exemple et continue la carte mentale.

