

## TRIER – ASSIGNER - CLASSER

Cycle3

### TRIER

Effectuer un tri en fonction d'un critère binaire. Exemple : Clé de détermination des animaux de la galerie de l'Aurignacien

### RANGER = assigner

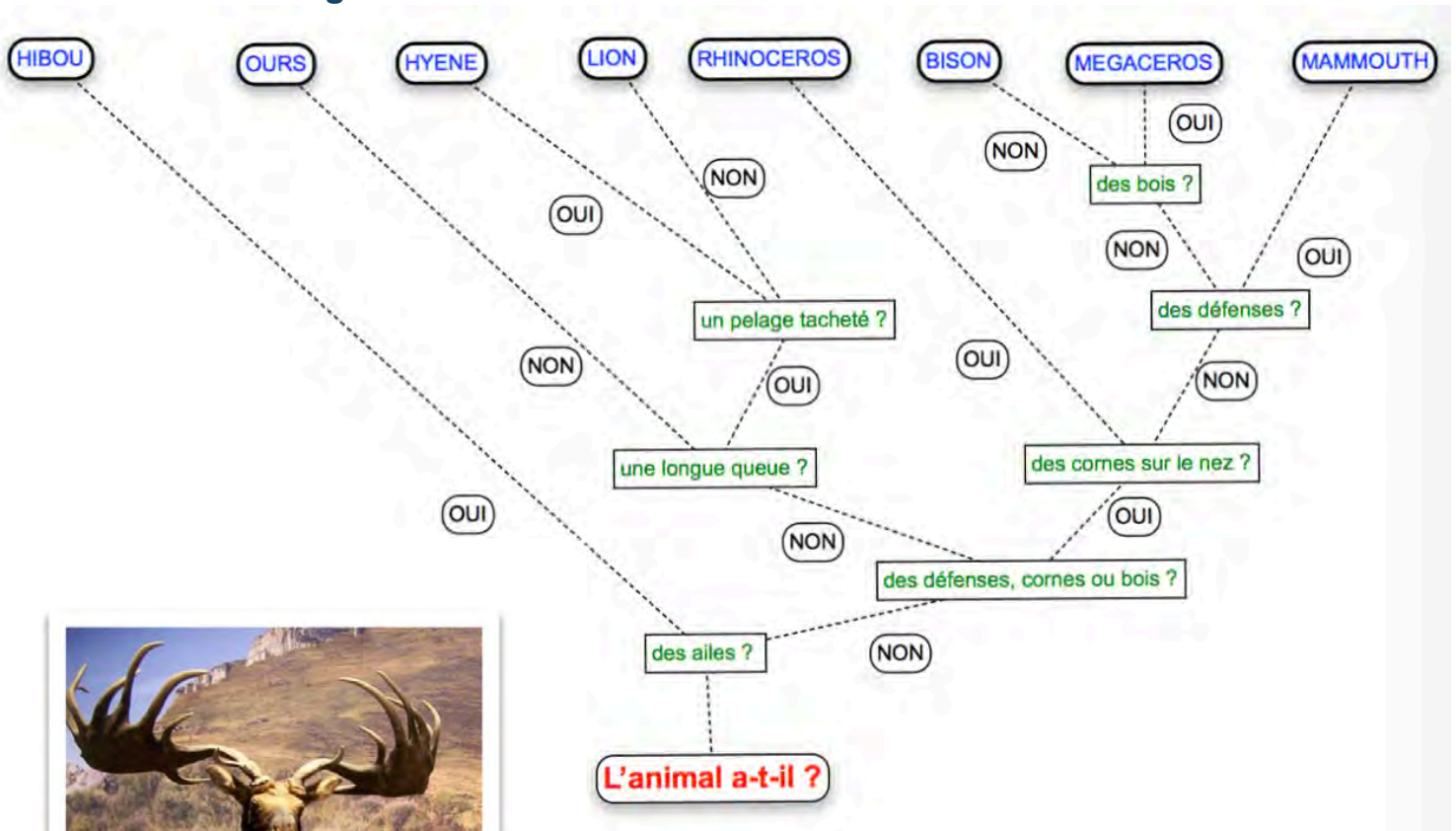
« Supposons que nous ayons devant les yeux une série d'ensembles emboîtés, avec pour chacun, des arguments justifiant leur regroupement. Supposons que nous ayons un objet dans les mains : l'assigner consiste à le replacer dans le bon ensemble, en observant si ses propriétés correspondent aux justifications données pour chaque ensemble. »  
(<http://edu.mnhn.fr/mod/page/view.php?id=308>)

### CLASSER

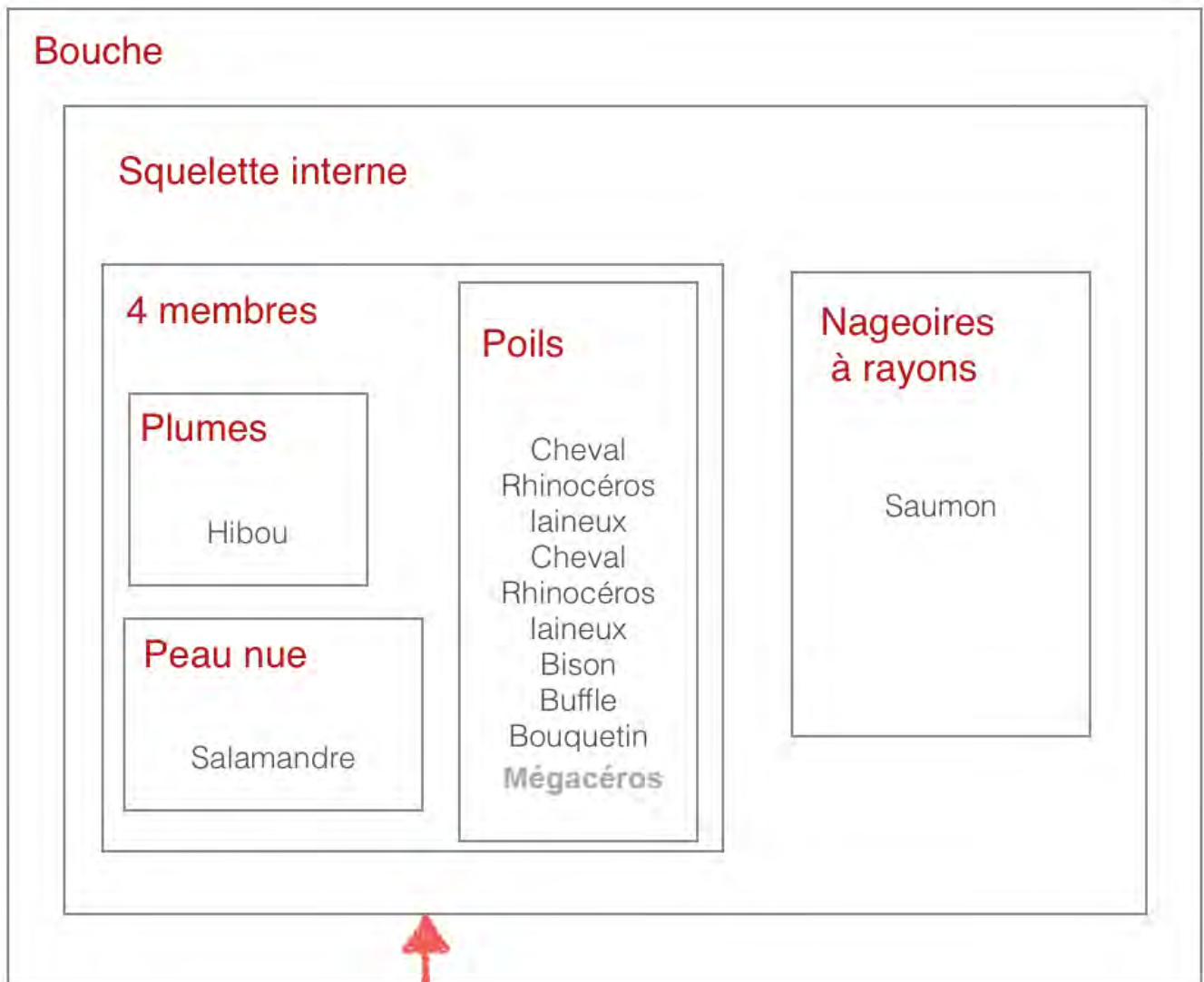
Classer, c'est regrouper des objets dans un ensemble, faire un lien entre ces objets qui fait sens. Cet ensemble est un concept. Il est argumenté : on met ensemble des objets parce que certaines de leurs propriétés sont partagées par tous. Ensuite il faut nommer ce concept

1

## TRIER : Clé de détermination des animaux de la galerie de l'Aurignacien



Quel est cet animal ?



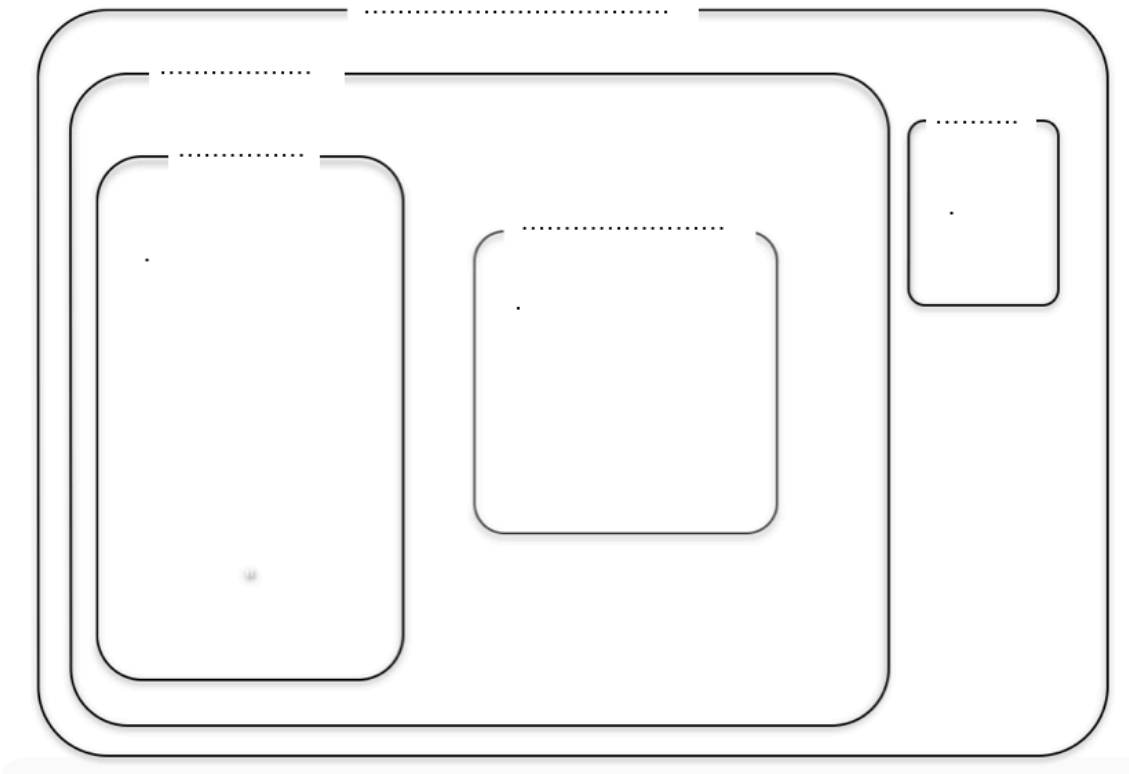
Assigner cet animal dans la bonne boîte ?

- 1 Observez les animaux de la galerie et les photographies ci-dessous puis remplir le tableau (la matrice) en mettant une croix si le caractère (l'attribut) est présent.

	Squelette interne- Vertèbres	Plumes	Poils	Sabot	Carnassières - Crocs
Ours					
Lion					
Rhinocéros					
Mammouth					
Mégacéros					
Bison					
Cheval					
Hibou					
Homme					

- 2 Utilisez les attributs du tableau pour construire des groupes emboîtés : Ecrivez le nom de chaque boîte et positionnez dans ces boîtes les animaux à classer.

Chaque boîte correspondant à un attribut. Chaque animal ne devra être écrit qu'une seule fois.



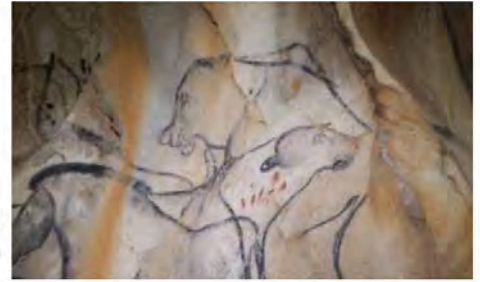
- 3 Quel animal possède un lien de parenté le plus proche avec l'Homme ? Justifiez.



# Les animaux de la caverne du Pont d'Arc



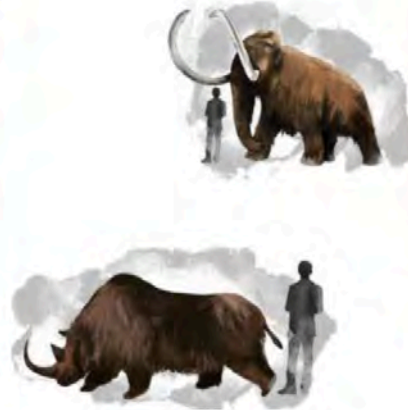
L'ours des cavernes



Le lion des cavernes



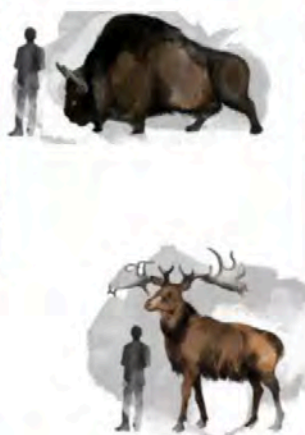
Le rhinocéros laineux



Le mammouth laineux



Le bison



Le mégacéros



L'Homme (L'aurignacien)



Le cheval



Le hibou