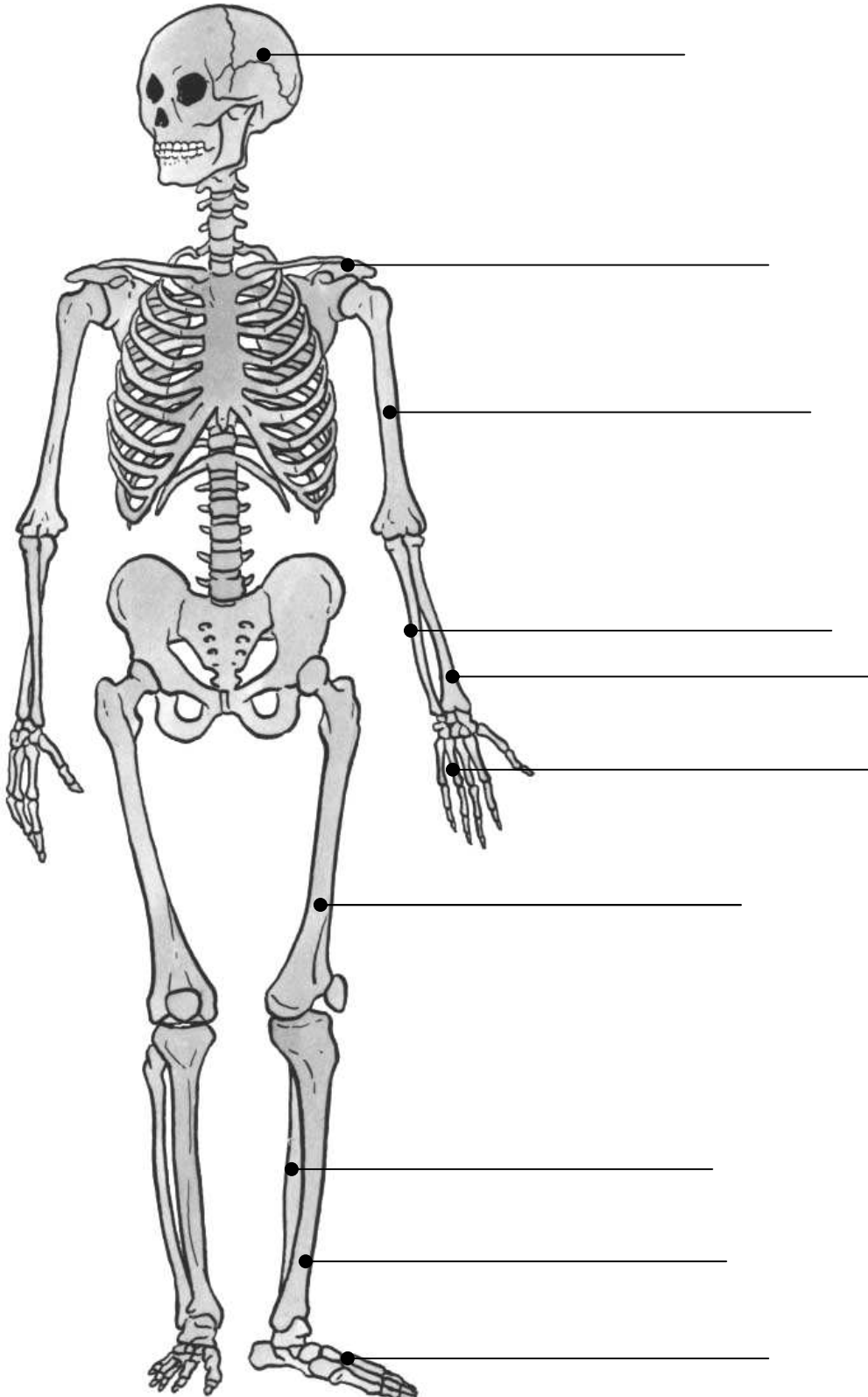


Le squelette humain

Notre squelette est composé de 206 os ! Apprends le nom de quelques-uns d'entre eux :



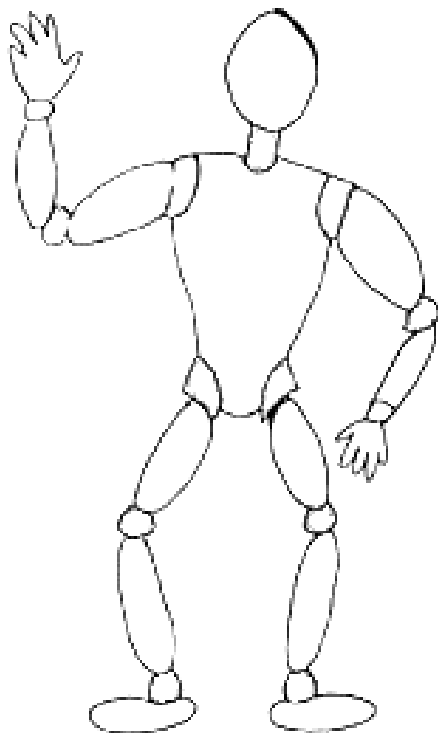
Le fémur est notre os le plus grand !

Le plus petit os de notre corps s'appelle l'étrier et se trouve dans l'oreille. Il mesure 3 millimètres

Les articulations

⇒ Où se plie ton corps ?

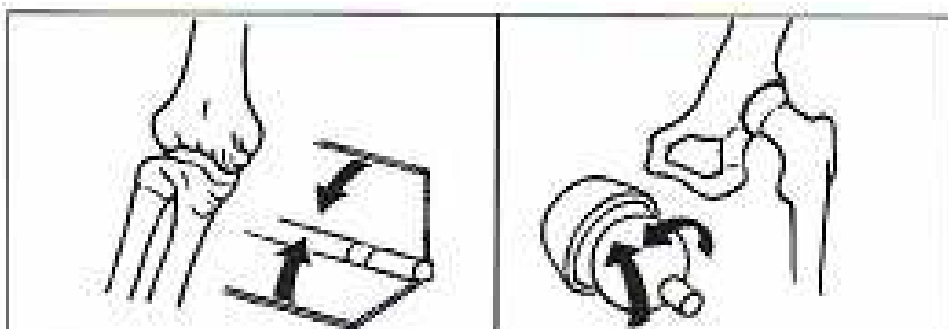
Retrouve et colorie les principales articulations.



Légende :

- cou
- épaules
- coudes
- poignets
- hanches
- genoux
- chevilles

⇒ Les différentes articulations



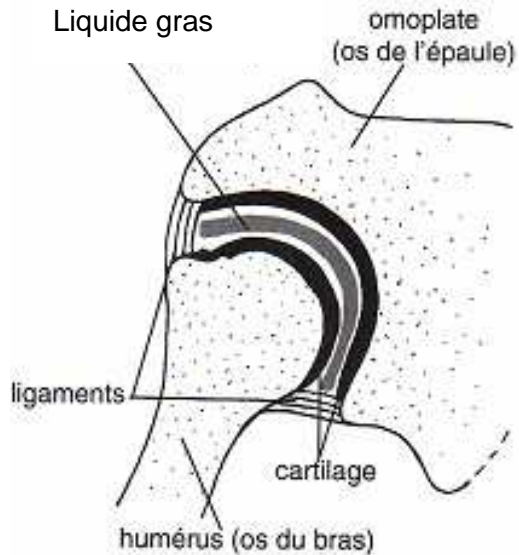
Articulation à charnière
(ex : le coude)

Articulation à pivot
(ex : la hanche)

⇒ **Comment est faite une articulation ?**

Les os sont reliés entre eux par des liens très solides et élastiques : les ligaments.
L'extrémité de chaque os est formée d'une matière blanche et lisse : le cartilage.
Un liquide gras facilite le glissement des cartilages entre eux.

Schéma de l'articulation de l'épaule

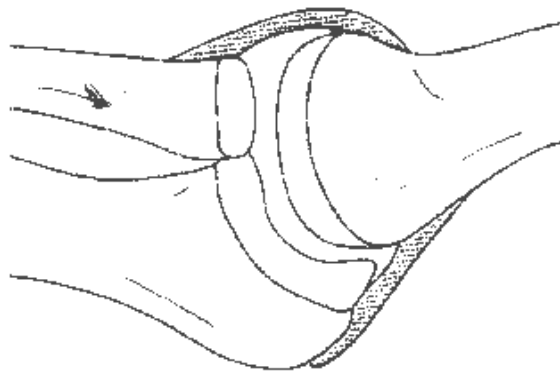


⇒ **A ton tour place correctement la légende sur ce schéma de l'articulation du coude.**

Place les flèches et écris les mots :

cubitus, radius, humérus, ligament, cartilage, liquide gras.

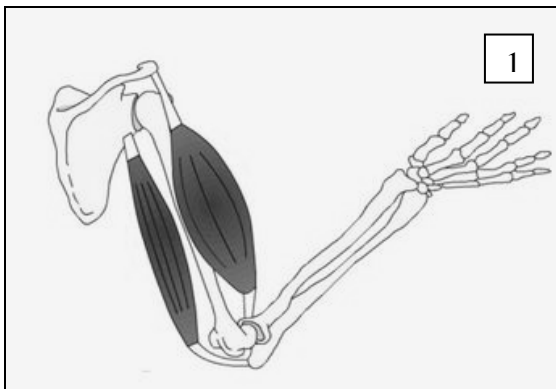
Puis colorie en rose les os, en jaune le liquide gras, en orange les ligaments et en gris le cartilage.



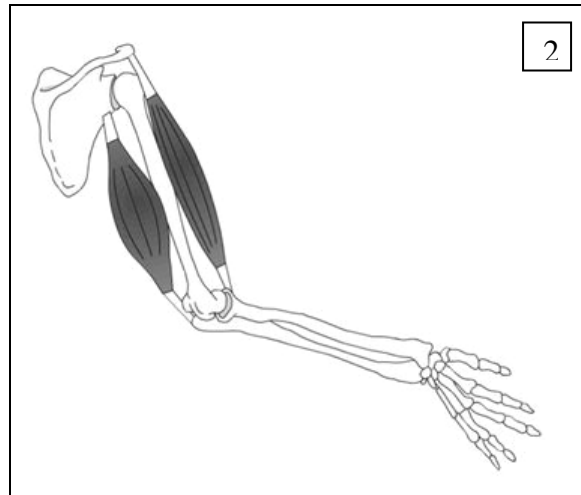
Les muscles

Les muscles tirent sur les os pour permettre les mouvements. Ils sont rattachés aux os par des tendons très solides.

⇒ Colorie les tendons en rouge.



1. flexion du bras



2. extension du bras

⇒ Quand le bras est en flexion (1), tu plies ton bras.

- Quel est le muscle qui se contracte ? Ce muscle s'appelle le

- Sur quel os ce muscle tire-t-il ? Ce muscle tire sur le

⇒ Quand le bras est en extension (2), ton bras est relâché.

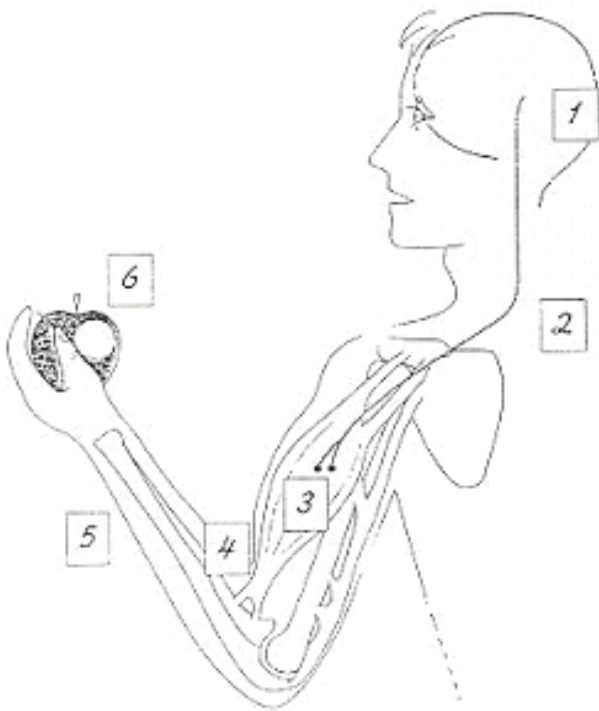
- Quel est le muscle qui se contracte ? Ce muscle s'appelle le

- Sur quels os ce muscle tire-t-il ? Ce muscle tire sur le

Comment fonctionnent les muscles ?

Lever un objet ou le tirer est un mouvement voulu, on dit aussi volontaire. Si tu décides de croquer une pomme, ton cerveau ordonne le mouvement nécessaire.

Remets dans l'ordre les actions qui vont te permettre de croquer la pomme.
Ecris dans chaque case le numéro correspondant sur le schéma.



- Le biceps tire l'os.
- La pomme est amenée jusqu'à la bouche.
- 1 Le cerveau donne l'ordre : « lève le bras »
- L'avant bras se lève.
- L'ordre est transmis à un nerf.
- Le biceps se contracte.

Attention, il existe aussi des muscles dans ton corps qui fonctionnent automatiquement (le cœur par exemple). On dit alors que les contractions du muscle sont involontaires.

Le squelette et les muscles

Le squelette est l'ensemble des os qui soutient notre corps (doc 1). Les os sont vivants : ils grandissent et se réparent.

Nous pouvons bouger et nous déplacer grâce aux articulations entre les os. (doc 2 et 3) et aux muscles. Il existe des articulations de type pivot ou de type charnière.

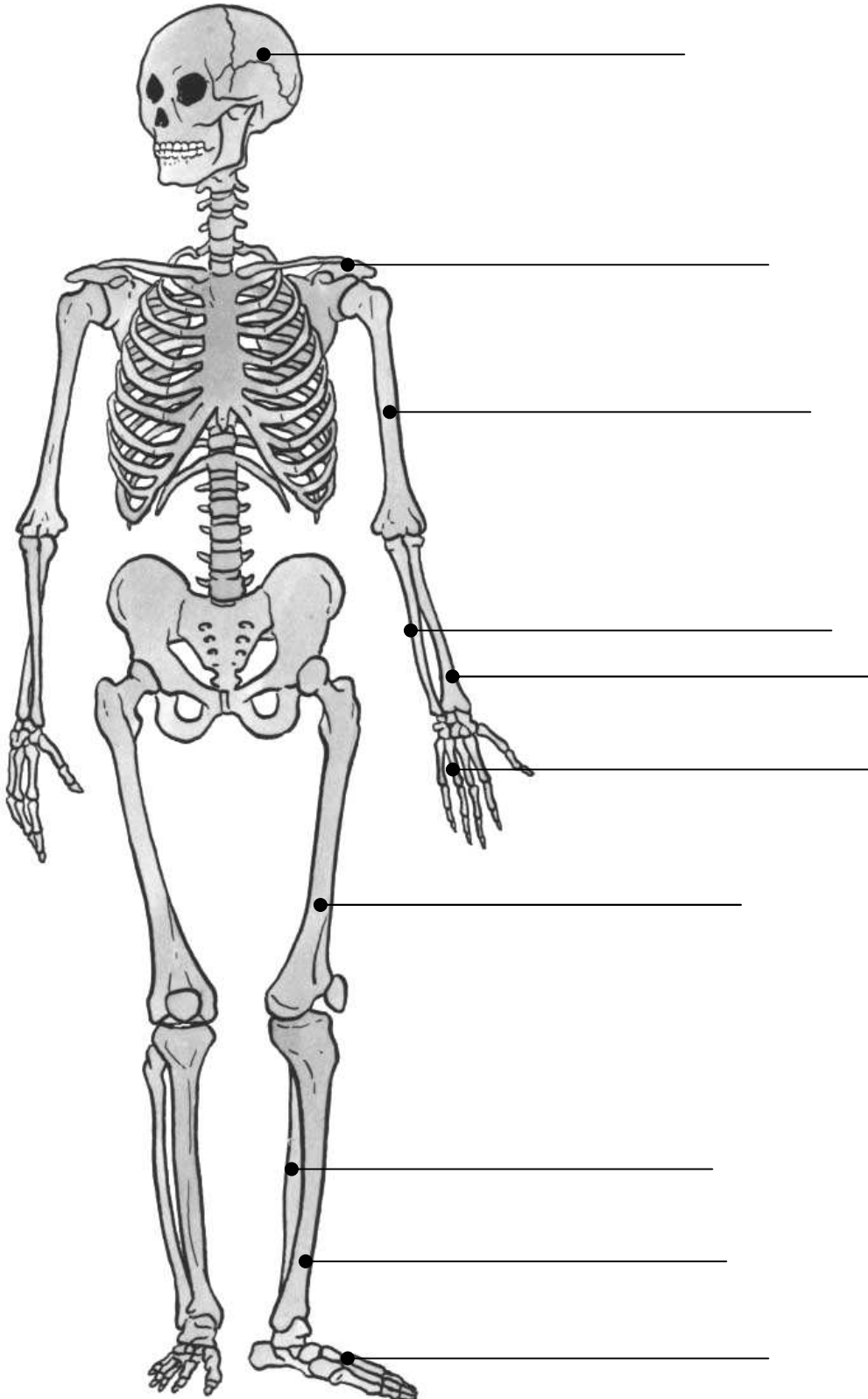
Les muscles sont attachés aux os par les tendons. Lorsque nous bougeons les muscles travaillent : ils se contractent ou s'étirent (doc 4). Chaque mouvement est commandé par le cerveau. (doc 5)

Prénom : _____

Date : _____

Le squelette humain - Evaluation

Complète la légende :



Prénom :

Date :

EVALUATION DE SCIENCES
Le squelette et les muscles

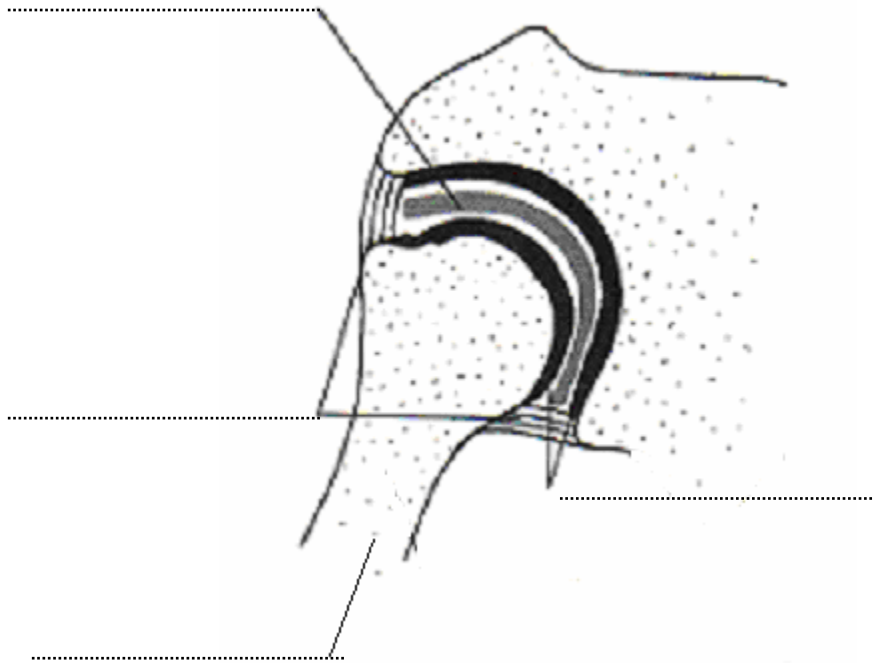
1) Cite deux types d'articulation. /2

.....
.....

2) Complète cette phrase. /2

Nous pouvons bouger et nous déplacer grâce aux entre les os
et aux

3) Complète le schéma de l'articulation de l'épaule. /4



4) Ecris vrai ou faux.

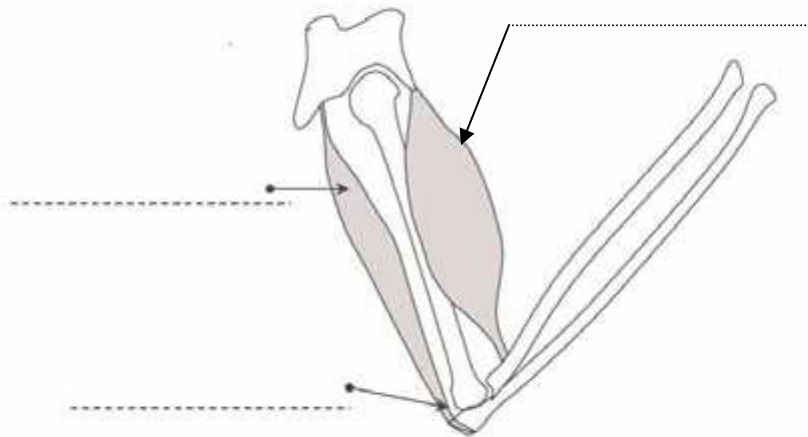
/5

- a. Les os sont vivants.
- b. Les ligaments sont des liens très solides qui relient les muscles entre eux.
- c. Un muscle contracté se raccourci et se gonfle.
- d. Les muscles sont fixés aux os par des tendons.
- e. Lorsque tu tends le bras tes deux muscles s'étirent.

5) Complète la légende de ce schéma.

/3

Schéma des muscles du bras



6) Sur ce schéma, le bras est-il en flexion ou en extension ?

/1

.....

7) Relis chaque nom à son rôle :

/3

Muscle	Il unit deux os.
Ligament	Il fixe le muscle à l'os.
Tendon	Il fait bouger l'os.