



۱۳) از کدام قسمت‌های بدن جانوران، فسیل بهتری تشکیل می‌شود؟

الف) استخوان و پوست      ب) پوست و گوشت      ج) دندان و پوست      د) استخوان و دندان

۱۴) از کدام قسمت بدن موجود زنده، فسیل کم‌تری تشکیل می‌شود؟

الف) دندان      ب) پوست      ج) صدف      د) استخوان

به پرسش‌های زیر پاسخ دهید. 🍌

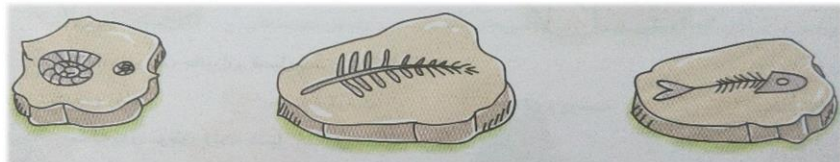
۱۵) از فسیل ردپای یک جاندار به چه چیزی می‌توانیم پی ببریم؟



۱۶) چرا زمین‌شناسان برای پیدا کردن فسیل‌ها، لایه‌های رسوبی را مطالعه می‌کنند؟

۱۷) شرایط لازم برای تشکیل فسیل را بنویسید.

۱۸) با دیدن فسیل‌های زیر چه اطلاعاتی می‌توانیم درباره‌ی گذشته‌ی زمین به دست آوریم؟



۱۹) زمین‌شناسی در یک بیابان فسیل ماهی پیدا کرد. به نظر شما زمین‌شناس به چه نکته‌ای درباره‌ی گذشته‌ی آن منطقه می‌تواند پی ببرد؟

۲۰) چرا از بدن جانداران ساکن خشکی فسیل کم‌تری تشکیل می‌شود؟

۲۱) چگونه تشکیل شدن فسیل در دریاها را بنویسید.

## پاسخ کاربردک درس چهارم

کامل کنید

(۱) بیشتر (۲) کم تر (۳) گرم و مرطوب (۴) کم تر (۵) رسوبی

صمیم یا غلط

(۶) درست (۷) نادرست (۸) درست (۹) درست

انتخاب کنید

(۱۰) گزینه ی ج (۱۱) گزینه ی د (۱۲) گزینه ی د (۱۳) گزینه ی د  
(۱۴) گزینه ی ب

پاسخ دهید

(۱۵) وزن تقریبی، اندازه ی جثه، سرعت حرکت جاندار، نوع تغذیه، نوع آب و هوا و زمان زیستن.

(۱۶) زیرا در لایه های رسوبی احتمال این که بدن جاندار به وسیله ی رسوبات پوشیده و دفن شود و از عوامل تجزیه دور بماند، بیشتر است.

(۱۷) الف- وجود قسمت های سخت در بدن مثل استخوان، دندان و ...

ب- دور ماندن اجزای بدن جاندار از عوامل تجزیه کننده مثل هوا، نور و ...

ج- پوشیده شدن بدن جاندار به وسیله ی رسوبات و گل ولای.

(۱۸) با دیدن فسیل ماهی و صدف متوجه می شویم در آن ناحیه دریا وجود داشته است و با دیدن فسیل سرخس متوجه می شویم آن منطقه آب و هوای گرم و مرطوب داشته است.

(۱۹) در گذشته، این منطقه بابانی نبوده و دریا در آن جا قرار داشته است.

(۲۰) زیرا بدن آن ها بیشتر در شرایط تجزیه شدن قرار دارد.

(۲۱) وقتی جانوری در دریا می میرد به کف دریا می افتد. قسمت های نرم بدنش از بین می رود؛ ولی قسمت های سخت بدن باقی می ماند. روی قسمت های باقی مانده ی بدن جانور به وسیله ی گل ولای پوشیده می شود. با گذشت زمان لایه های رویی به لایه های زیری فشار وارد می کنند و به تدریج فسیل جانور به وجود می آید.