

Besin Zinciri Nedir?

Çalışma Kağıdı

Besin zinciri, bir ekosistemdeki canlıların birbirleriyle olan beslenme ilişkilerini ve enerjinin bir canlıdan diğerine nasıl aktarıldığını gösteren zincirlerdir.

Sorular

1. Aşağıdakilerden hangisi bir üreticidir?
A) Aslan
B) Elma Ağacı
C) Tavşan
D) Mantar
2. Besin zincirinde enerji hangi yönde akar?
A) Tüketiciden üreticiye
B) Ayrıştırıcıdan tüketiciye
C) Üreticiden tüketiciye
D) Tüm yönle aynı anda
3. Bir besin zincirinde tavşanı yiyen hayvan nedir?
A) Üretici
B) Birincil Tüketici
C) İkincil Tüketici
D) Ayrıştırıcı
4. Basit bir besin zinciri örneği verelim:
5. Besin zincirinde kimler bulunur?
6. Enerji akışı nasıl olur?
7. Tanımla: Üretici Nedir?
8. Tanımla: Tüketici Nedir?
9. Tanımla: Ayrıştırıcı Nedir?

Cevap Anahtarı

1. B) Elma Ağacı — Elma ağacı, güneş ışığını kullanarak kendi besinini üretebilen bir üreticidir.
2. C) Üreticiden tüketiciye — Enerji, besin zincirinde genellikle üreticilerden başlayarak tüketicilere doğru akar.
3. C) İkincil Tüketici — Tavşan birincil tüketici olduğu için, onu yiyen hayvan ikincil tüketici olur.
4. 1. Güneş enerjisiyle çimen büyür (Üretici). 2. Çimeni keçi yer (Birincil Tüketici). 3. Keçiyi kurt yer (İkincil Tüketici). 4. Kurt ölünce topraktaki ayrıştırıcılar onu parçalar (Ayrıştırıcı).
5. Besin zincirinde temel olarak üç grup canlı bulunur: Üreticiler (bitkiler), Tüketiciler (otçullar, etçiller, hepçiller) ve Ayrıştırıcılar (mantarlar, bakteriler).
6. Enerji, besin zincirinde üreticilerden tüketicilere doğru akar. Her canlı kendi besinini üretir veya başka bir canlıyı besin olarak tüketir, böylece enerji bir sonraki basamağa geçer.
7. Kendi besinini üretebilen canlılardır. Genellikle bitkilerdir.
8. Besinini başka canlılardan alan canlılardır. Otçullar, etçiller ve hepçiller tüketicidir.
9. Ölü canlıları parçalayarak doğaya geri kazandıran canlılardır. Mantarlar ve bakteriler buna örnektir.

Bounlu

Tüm kartlar, adım adım çözümler ve AI hoca desteği Notek uygulamasında.
Sınav tarihlerini Promy otomatik hatırlatıcıya çevirir.