

Religion :

1. Ligne du temps :

- 1.1. Date de la naissance de Jésus de Nazareth.
- 1.2. Date de la mort de Jésus.
- 1.3. Date de l'Évangile de Marc, de Matthieu, de Luc et de Jean.

2. Carte du pays de Jésus :

- 2.1. savoir replacer : Judée, Samarie, Galilée.
- 2.2. situer : Nazareth, Jérusalem.

3. Jérusalem :

- 3.1. Ville sainte des 3 grandes religions monothéistes.
- 3.2. Lieu de sacrifice d'Abraham.

4. La Bible :

- 4.1. Différence entre papyrus et parchemin.
- 4.2. Savoir faire une recherche dans la Bible.
- 4.3. Connaître l'origine du mot Bible.
- 4.4. Définir ce qu'est une parabole.

5. Pourquoi Jésus n'est-il pas reconnu par tout le monde ?

Pouvoir compléter le texte à trous sans les mots donnés.

6. L'adoration des mages :

Pouvoir identifier les personnages Bibliques à partir de leur description.

7. Marie :

- 7.1. Les 8 moments où Marie est présente dans la vie de Jésus.
- 7.2. Définir ce qu'est un chapelet.
- 7.3. Symbole de la naissance de Jésus dans une mangeoire.

8. Le Carême :

- 8.1. Définir le Carême.
- 8.2. Connaître les différents événements liés à Pâques.

9. Analyse d'un texte biblique

- 9.1. A partir d'un texte biblique vu en classe, pouvoir expliquer :

Le rôle de Jésus sauveur.

En quoi Jésus dérange.

Qui est différent dans le texte.

Expliquer cette différence.

Comment Jésus agit/réagit.

Géographie :

1. La Belgique :

- 1.1. Sur la carte, pouvoir replacer :
 - 1.1.1. Les pays limitrophes.
 - 1.1.2. Le Nord.
- 1.2. Sur la carte hydrographique, pouvoir repasser :
 - 1.2.1. Les 3 fleuves et les nommer.
 - 1.2.2. Les affluents de la Meuse et de l'Escaut.
- 1.3. Sur la carte des régions :
 - 1.3.1. Situer et nommer les 3 régions.
- 1.4. Sur la carte des provinces :
 - 1.4.1. Ecrire les 10 provinces.
 - 1.4.2. Ecrire les 10 chefs-lieux.

2. La rose des vents :

- 2.1. Replacer les 4 points cardinaux.
- 2.2. Situer une ville par rapport à une autre.

3. Les itinéraires :

Sur une carte du quartier, pouvoir lire un itinéraire et le redessiner.

4. Liège :

- 4.1. Situer sur la carte de Liège les 10 lieux choisis.
- 4.2. Pouvoir en donner la fonction, l'histoire en quelques mots.

5. L'Échelle :

- 5.1. Distinguer une échelle graphique et une échelle numérique
- 5.2. Comprendre une échelle
- 5.3. Redessiner une forme à l'échelle donnée
- 5.4. A partir d'une carte de la Belgique, pouvoir donner la distance réelle entre 2 villes.

Sciences :

1. Le vivant :

- 1.1. Connaître les caractéristiques d'un être vivant.
- 1.2. Classer : vivant/non-vivant.
- 1.3. Connaître le schéma général du cycle de vie des êtres vivants.
- 1.4. Être capable de remettre dans l'ordre le cycle de vie du renard, du pommier, de la grenouille, de la libellule et de la truite.
- 1.5. Savoir définir :
 - 1.5.1. Gestation, croissance, germination, fécondation, incubation, naissance, reproduction.
- 1.6. Savoir reclasser les animaux de la mare dans la bonne famille.

2. Le classement des animaux.

- 2.1. Définir : ranger, trier, classer.
- 2.2. Savoir redessiner le classement des animaux.
- 2.3. Connaître les caractéristiques :
 - 2.3.1. De tous les arthropodes.
 - 2.3.2. De tous les vertébrés.
- 2.4. Reclasser un animal au bon endroit dans le classement.
- 2.5. Pouvoir à l'aide du classement donner les caractéristiques d'un animal.

3. Réseau et chaîne alimentaire :

- 3.1. Définir précisément une chaîne et un réseau alimentaire.
- 3.2. Savoir définir : décomposeur, proie, prédateur, herbivore, carnivore.
- 3.3. Expliquer ce que signifie la flèche dans un réseau ou une chaîne alimentaire.
- 3.4. Dessiner une chaîne alimentaire en se basant sur un réseau alimentaire donné.

4. Les leviers

- 4.1. Connaître la définition d'un levier et ses 3 éléments.
- 4.2. Expliquer ce qu'est un levier inter-appui, le dessiner schématiquement et citer 3 exemples dans la vie courante.
- 4.3. Expliquer ce qu'est un levier inter-résistant, le dessiner schématiquement et citer 3 exemples de la vie courante.
- 4.4. Expliquer ce qu'est un levier inter-moteur, le dessiner schématiquement et citer 3 exemples de la vie courante.
- 4.5. Pouvoir expliquer l'expérience avec la bascule.

Histoire :

1. Les siècles – les millénaires

- 1.1. Je connais la durée d'un siècle, d'un millénaire.
- 1.2. Je suis capable de donner le début et la fin d'un siècle, d'un millénaire.
- 1.3. Si on me donne une date, je suis capable de donner le siècle, le millénaire.

2. Les grandes périodes :

- 2.1. Connaître la frise chronologique
 - 2.1.1. Connaître le nom des périodes
 - 2.1.2. Connaître la date de début et de fin de chaque période
 - 2.1.3. Connaître l'évènement qui marque le début et la fin de chaque période

3. Charlemagne :

- 3.1. Expliquer la loi salique
- 3.2. Expliquer les conséquences de la loi salique au décès de Charlemagne
 - 3.2.1. Comment s'appelle le fils de Charlemagne ?
 - 3.2.2. Comment s'appellent les trois petits-fils de Charlemagne ?
 - 3.2.3. Quelle partie du territoire ont-ils chacun eue ? Les situer sur une carte.
- 3.3. Comment s'appelle le traité relatant du morcellement de l'empire de Charlemagne. L'année où ce traité a été conclu.

4. Les Vikings :

- 4.1. Savoir que les Vikings étaient non seulement des pillards mais aussi des commerçants.
 - 4.1.1. Pour commercer, ils utilisaient le knarr → justifier
 - 4.1.2. Pour piller, ils utilisaient le drakkar → justifier
- 4.2. Connaître la loi de succession des terres vikings, expliquer la différence avec la loi salienne.
- 4.3. Pouvoir expliquer pourquoi les Vikings sont venus chez nous.

5. Les châteaux forts, les chevaliers et la vie au Moyen-âge :

- 5.1. Les premiers châteaux forts en bois
 - 5.1.1. Connaître et pouvoir replacer sur un dessin les différents éléments du château à motte : remblai, fossé, palissade, donjon, pont
- 5.2. Le château fort en danger :
 - 5.2.1. Connaître et pouvoir replacer sur un dessin les différents éléments :
 - 5.2.1.1. Les armes de l'époque : arbalète, catapulte, bélier, beffroi.
 - 5.2.1.2. Les moyens de défense : meurtrière, herse, pont-levis, les archers...
 - 5.2.1.3. Définir un siège
- 5.3. Le régime féodal
 - 5.3.1. Définir : Seigneur, vassal, paysan.
 - 5.3.2. Les 4 étapes de l'investiture
 - 5.3.3. Les trois groupes de la société féodale

5.4. La ville médiévale

5.4.1. Matériaux des maisons

5.4.2. Propreté de la ville

5.4.3. Moyens de protection de la ville

5.4.4. Définir : torchis, médiéval.

5.5. Comment devient-on chevalier ?

5.5.1. Les étapes pour devenir chevalier

5.5.2. Définir : page, chevalerie, éperon, adoubement.

5.6. L'équipement du chevalier.

Définir : cotte de mailles, écu, destrier, heaume, lance, rêne, étrier, fourreau, éperon, fer à cheval.

5.7. Le vocabulaire de la ville du Moyen-âge :

Placer dans un texte lacunaire : une charte, une Gilde, un artisan, une enseigne, l'hôtel de ville, le beffroi, la halle, la corporation

6. Les croisades :

6.1. Le nombre de croisades

6.2. Durée des croisades

6.3. La première croisade :

3 raisons pour lancer les croisades

5 apports des croisades

6.4. Expliquer comment se terminent les croisades

6.5. Définir : Terre sainte, ordre, pèlerin.

7. Les grands fléaux du Moyen-âge :

7.1. Citer les 4 grands fléaux et les définir

7.2. La peste :

7.2.1. Définir la peste

7.2.2. Expliquer comment la peste arrive chez nous

7.2.3. Expliquer les conséquences de la peste

8. La fin du Moyen-Age :

8.1. Citer 4 grands événements marquants de la fin du Moyen-Age

8.2. Connaître l'inventeur de l'imprimerie