

	Temps	Activités	Domaine	Commentaires/ bilan...
1	45'	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Générer une fiche avec les tables 1 à 10</a></li> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Obtenir la médaille d'or pour les tables 2 à 10</a></li> </ul>	Calcul : tables d'addition	
2	35'	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Fiches</a> (2a)</li> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a></li> </ul> <p>→ Faire les niveaux 3 et 4</p>	Grammaire : les types de phrase	
3	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Fiche CE2 (2)</a></li> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a></li> </ul> <p>→ Choisir la tranche 0 à 10 000 (ou 99 999 si possible) et 8 exercices</p>	Numération : écrire les nombres en lettres	
4	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Qui-est-ce ? (moyen)</a></li> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a></li> </ul> <p>→ Faire le niveau 2</p>	Lecture compréhension	
5	20'	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a></li> </ul> <p>→ Essayer de dépasser les 900 points</p>	Conjugaison : le futur	
6	20'	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Le chevalier de la programmation</a></li> </ul> <p>-&gt; Aller jusqu'au niveau A9</p>	B2i : Apprendre la logique de programmation	
7	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Fiches</a></li> <li><input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a></li> </ul>	Anglais : vocabulaire sur les animaux	

Temps estimatif total : 3h30