








	Temps	Activités	Domaine	Commentaires/ bilan...
1	30'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Fiche Ce2</a> <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a>	Numération : comparaison de nombres	
2	40'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Fiches problèmes</a> <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a> → Faire les 4 derniers	Problèmes de logique	
3	20'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a>	Apprendre à utiliser une calculatrice	
4	30'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a> → Faire les 4 premiers quadrillages	Géométrie : reproduction sur quadrillage	
6	30'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Fiches</a> <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a> → Essayer de dépasser les 900 points	Anglais : les couleurs	
7	20'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Le chevalier de la programmation</a> -> Aller jusqu'au niveau C9	B2i : Apprendre la logique de programmation	
8	30'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Pendu sur les animaux</a>	Lecture par le jeu : pendu	

Temps estimatif total : 3h20