






	Temps	Activités	Domaine	Commentaires/ bilan...
1	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiche cm1 nom des chiffres <input type="checkbox"/> Jeu <p>Objectif : Être dans les 30 premiers du jour.</p>	Numération : le nom des chiffres	
2	35'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Générer une fiche avec les tables 1 à 6 <input type="checkbox"/> Obtenir la médaille d'or pour les tables 2, 3, 4, 5 et 6 	Calcul : tables de multiplication	
3	35'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Coloriage magique CM1 <input type="checkbox"/> Coloriage magique en ligne (niveau 3 ou 4) 	Calcul : coloriage magique	
4	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Qui-est-ce niveau difficile <input type="checkbox"/> Jeu <p>(demain il y aura celui sur les filles)</p>	Lecture compréhension : qui-est-ce garçons	
5	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Jeu sur l'imparfait <p>Objectif : faire plus de 900 points.</p>	Conjugaison : imparfait	
6	40'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiches <input type="checkbox"/> Jeu <p>→ Faire deux séries (avec 8/10 au minimum)</p>	Orthographe : homophones ce/se	
7	20'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Jeu sur les régions de France 	Géographie : les régions de France	
8	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le chevalier de la programmation <p>-> Aller jusqu'au niveau A7</p>	B2i : Apprendre la logique de programmation	

Temps estimatif total : 4h10