







	Temps	Activités	Domaine	Commentaires/ bilan...
1	40'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Générer une fiche avec les tables 1 à 10 <input type="checkbox"/> Obtenir la médaille d'or pour les tables 2 à 10 	Calcul : les tables de multiplications (1 à 10)	
2	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiches CM1 <input type="checkbox"/> Jeu → Paramètres jeux : * dixièmes	Numération : les décimaux	
3	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiches <input type="checkbox"/> Jeu → Niveaux 5 et 6 (ou 3 et 4 si c'est trop difficile)	Lecture compréhension	
4	35'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiche (niveau 3) <input type="checkbox"/> Jeu → Continue là où tu étais rendu (niveau 2 ou 3)	Problèmes de temps	
5	20'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Conjugaison du verbe pouvoir → Choisir les temps : présent, imparfait, futur et passé composé (les autres sont optionnels suivant le niveau)	Conjugaison : Le verbe pouvoir	
6	40'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiches <input type="checkbox"/> Jeu → Faire deux séries (avec 8/10 au minimum)	Orthographe : homophones la/là/l'a/l'as	
7	30'	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le chevalier de la programmation -> Aller jusqu'au niveau C6	B2i : Apprendre la logique de programmation	

Temps estimatif total : 3h45