

	Temps	Activités	Domaine	Commentaires/ bilan...
1	25'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a> Objectif : aller jusqu'au bout !	Conjugaison : le futur antérieur	
2	30'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a> Réussir les niveaux 1-2-3 et 4.	Calcul : les relatifs	
	30'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a> → Essayer de finir le jeu	Calcul et logique	
4	25'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a> Aller au niveau 5	Géométrie : droites, segments, demi-droites, parallèles et perpendiculaires	
5	30'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a>	Lecture : citations de philosophes	
6	35'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Fiches</a> <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a> Faire une partie avec <b>40 verbes</b> en sélectionnant « Prétérit + Participe passé »	Anglais : les verbes irréguliers	
7	30'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Jeu</a>	Sciences : transformer la matière	
9	40'	 <input type="checkbox"/> <a href="#">Le chevalier de la programmation</a> -> Aller jusqu'au niveau <b>A13</b> !	B2i : Apprendre la logique de programmation	

Temps estimatif total : 4h05