

# Lundi 23 Mars

Liens à cliquer



Liens à cliquer

8 h 30

Exercice du matin sur le cahier de brouillon : voir fiche + dictée de mots 11

Fiche 1

13 h 45

Je me connecte sur mathéros et j'essaie de réussir une autre ceinture. Je dois en être à 3.

Mathéros

-

9 h 00

Mots 1

14 h 00

9 h 00

Plan de travail 16 jusqu'à l'exercice 4 (avec la fiche d'aide si besoin)

Plan de travail 16 avec fiche aide



14 h 00

Ma classe numérique : se connecter et réussir au moins 2 exercices du « **plan de travail maison 2** »

Mon école

-

9 h 45

Le cercle : je fais la fiche d'exercices sur le cercle. Je peux envoyer des photos de mes productions sur class Dojo

Fiche exercices (7 pages)

14 h 30

Je dois faire mon exposé sur un pays. J'imprime la fiche, je choisis un pays d'Europe et j'essaie de trouver les informations demandées en utilisant Internet. Je copie les réponses sur la fiche u sur une feuille si je n'ai pas d'imprimante.

Fiche exposé

9 h 45

-

10 h 15

15 h 00

internet

10 h 15

Récréation

15 h 00

Récréation

10 h 30

Premier test à la maison : faire le test ceinture verte ou bleue/marron de numération

Le test est peut être dans la pochette



15 h 15

Informatique : se connecter sur logiciel éducatif dans la partie ce2 > numération > les nombres croissants

Lien vers logiciel éducatif + fiche page suivante

10 h 30

-

11 h 15

Je lis les textes 3, 4 et 5 du loup qui voyageaient dans le temps et je réponds aux questions.

Texte questions



15 h 15

-

16 h 00

Les enquêtes grammaticales Keski 3 et 4. Essaie d'abord les fiches du niveau 1 puis du niveau 2 et enfin du niveau 3

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

11 h 15

-

11 h 30

16 h 00

-

16 h 45

# Fiche pour le jeu : Numération - ordre croissant et décroissant

1. Je me rends sur  
logiciel éducatif

**logicieléducatif.fr**  
Le site des jeux éducatifs en ligne

2. Je me connecte  
(identifiant et mot de passe  
sont sur le cahier orange)

Espace membre

★ [Se connecter](#) [S'inscrire](#)

3. Une fois connecté je  
clique sur CE2

ce1 ce2 cm1

5. Je choisis d'abord  
le jeu rangement en  
ordre croissant.

4. Ensuite je clique sur  
numération.

Activités pour le CE2

★  
Math : [Calcul](#), [Numération](#), [Problèmes](#), [Géométrie](#).



Je dois ensuite choisir les options du jeu  
(la difficulté)

1. Je commence par choisir CE1. Quand  
j'ai réussi je prends CE2 et même  
CM1

Ensuite je reviens sur numération et je  
prends le jeu rangement en ordre  
décroissant. Et je commence aussi par  
CE1 puis CE2, puis CM1

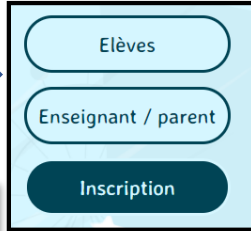
Parfois, la connexion de l'espace membre ne  
fonctionne pas.

C'est tout de même possible de jouer à tous  
les jeux sans être connecté. Les scores ne  
seront simplement pas enregistrés.



# Fiche pour se connecter à mathéros

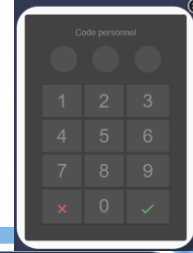
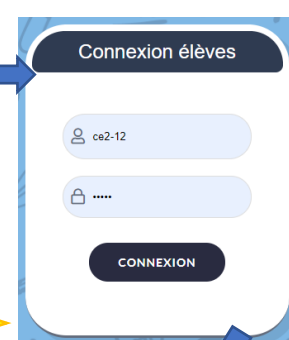
1. Je me rends sur mathéros



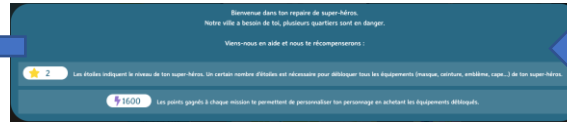
2. Je me connecte (identifiant et mot de passe sont sur le cahier orange car c'est le meme que rallye lecture)

JE TAPE CE2-12 (CLASSE DE MONSIEUR GIRARD)

LE MOT DE PASSE EST ELEVE (SANS ACCENT, SANS MAJUSCULE) PUIS JE CHERCHE MON NOM



4. Je créé mon personnage en pensant à cliquer sur équiper à chaque fois.



3. Une fois connecté je lis les explications du début



6. Je clique sur le héros pour commencer ma mission



5. Je clique sur la carte pour voir les missions de calculs qui m'attendent.



9. Je fais ça pour l'addition puis pour soustraction. Quand un autre quartier est libéré je fais la même chose

8. Je commence par j'apprends. Ce sont des leçons. Ensuite je fais les missions d'entraînement. Enfin je fais la validation.

7. Pour réussir et gagner des étoiles, je dois libérer le quartier.

10. Pour chaque exercice je dois lire attentivement les consignes et demander l'aide d'un adulte si je ne comprends pas.

Quand j'ai libéré un quartier je pense dépenser mes éclairs et pour acheter de nouveaux équipements.



Le maître peut voir mes résultats et ajuster la difficulté ou me donner d'autres quartiers à libérer si je réussis.

Classe de Madame Blelly  
Identifiant : ce2(13)  
Mot de passe : ce2(13)

Classe de Madame Ramirez  
Identifiant : CE2-14  
Mot de passe : maxbarel

# Fiche pour se connecter à class dojo avec un ordinateur

1. Je me rends sur ClassDojo en tapant class dojo dans la barre d'adresse



2. Je clique sur le premier lien.



3. Je clique sur le s'inscrire en tant que parent.



classdojo.com > fr-fr

ClassDojo

S'inscrire en tant que...

- Enseignant
- Parent
- Élève
- Membre de direction de l'établissement

class dojo

5. Je vérifie et je valide que je sois bien le parents de l'élève que l'on m'indique.

Parents

Saisis ton code Ou'est-ce qu'un code ?

par exemple P123456

Check code

Don't have a code?

Connexion OR Inscription

4. Je rentre le code donné par la maîtresse.

7. Les deux onglets les plus importants sont histoire de la classe (qui permet de voir les messages postés par le maître et message (pour envoyer un message au maître)

Laitmas B  
max barel

Dans la classe de M. Girard

Je suis le parent de Laitmas

Je ne reconnais pas cet élève

Inscription en tant que parent

Vous avez déjà un compte ? [Connectez-vous](#)

Prénom

Nom de famille

Adresse e-mail

Mot de passe

Votre mot de passe doit contenir au moins 8 caractères

Inscription

[Mot de passe oublié ?](#)

L'histoire de la classe Messages

**Il est également possible de se connecter à ClassDojo.**

6. Je me crée un compte avec mon adresse email et un mot de passe. (si un compte existe déjà il va ensuite me proposer d'utiliser le même.)

1. Je télécharge classDojo sur le google store et je le lance

2. Je choisis s'inscrire en tant que parents. Et je rentre le code demandé.

3. Je vérifie que je suis bien le parents que l'on peut proposer.

4. Je crée mon compte ou je me connecte si j'ai déjà un compte.