Définition du jeu à caractère ludique (5 critères) :

Le second degré : entrer dans l’univers du faire semblant.

Décision : liberté de choisir quand et à quoi jouer, liberté d’interrompre

Règle : système de normes préalable au jeu et évolue.

Frivolité : les conséquences des actes des enfants sont propres à l’activité et cessent lorsque le jeu se termine (légèreté au jeu, essais et erreurs, aucune obligation de réussite).

Incertitude : plaisir d’action est le principal objectif visé. Le jeu est imprévisible.

**Situation d’apprentissage issues du jeu. SAIJ**

 « activités spontanées des enfants ou indirectement initiées par l’enseignante qui, tout en poursuivant un objectif pédagogique, se déroulent dans le jeu et selon sa logique10.

la SAIJ apparaît pour répondre à un besoin de nouvelles connaissances exprimé par les élèves. Celles-ci viendront enrichir leur jeu et lui permettront de se poursuivre. La SAIJ se déroule donc intégralement au sein du jeu, sans l’interrompre12

Atteindre pleine maturité du jeu

Évaluer niveau de jeu des enfants avec une caméra.

5 niveaux de jeu

Valeurs orientées vers le développement de l’autorégulation, les fonctions exécutives, habiletés sociales, domaine affectif. L’élève est capable de faire des apprentissages lorsqu’il est disposé de le faire.

Échéancier : filmer les élèves pendant la co-prise en charge afin d’écouter et d’observer à quoi ils jouent afin de choisir les SAIJ. Exemple : ils jouent beaucoup au tigre, je pourrais diffuser le lendemain une petite capsule sur les tigres et sortir des albums de tigres de la bibliothèque. Sortir des fun facts.

S’ils aiment cuisiner, la magie etc etc.

 Description du projet et des observations du contexte

·      Intentions d’intervention (besoins des élèves, domaine d’apprentissage, etc.)

·      Échéancier : principales étapes et durée du projet

·      Obstacles anticipés

·      Personnes-ressources ou matériel à consulter et/ou à utiliser

·      Concepts venant de la formation mis à contribution (au moins 2 cours)

·      Moments et modalités d'évaluation : outils d’évaluation

**Besoins : être pleinement disposée à interagir avec les élèves et à participer à leurs jeux.**