

GaGEN

Generationenübergreifender Ansatz für Umweltbildung

Handbuch





Partner

Euro-Med Jugendverband - EMYF e. V.

Aproximar

Afeji Hautes-de-France

Virtual Campus LDA

K-GEM

PCG Polska Sp. z o.o

Autoren

Maria Gonçalves, Aproximar

Joana Portugal, Aproximar

Agnieszka Sokolnicka, PCG

Anna Gust, PCG

Colin Fertin, Afeji

Marlene Faria, Virtual Campus

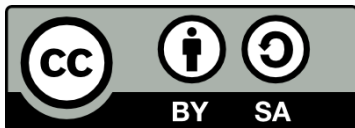
Carlos Vaz de Carvalho, Virtual Campus

Emre Sefa, K-GEM

Mostafa Abbas, EMYF

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

This work © 2022–2025 by the partnership of the ERASMUS+ ‘GAGEN – Using Serious Games to Engage Cross-Generations into Awareness on Climate Change’, Project number: 2022-1-DE02-KA220-ADU-000088317 is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International.



INHALTSVERZEICHNIS

Einführung.....	3
Ziele.....	6
Methodologie.....	7
Verbreitungsressourcen zur Förderung des Spiels	7
Rekrutierungsphase	8
Programmumsetzung.....	11
ZIELE	11
ERGEBNISSE.....	11
STRUKTUR	12
INTERGENERATIONELLE PRINZIPIEN.....	19
A) Lernsitzungen für jüngere Teilnehmer	19
B) Lernsitzungen für ältere Teilnehmer	20
C) Generationenübergreifende Sitzungen.....	25
Empfehlungen.....	30
Zukünftige Umsetzungsempfehlungen.....	41
Fazit.....	43
Bibliographie	44

Einführung

Umweltbildung richtete sich bisher hauptsächlich an jüngere Generationen und ließ ältere Menschen außen vor (Liu & Kaplan, 2016). Die Bildung älterer Generationen kann jedoch ein wirkungsvolles Instrument für Verhaltensänderungen sein und einen größeren Einfluss auf den Klimawandel haben. Die Interaktion zwischen Kindern und älteren Erwachsenen scheint zudem einen höheren Mehrwert zu bieten als Einzelmaßnahmen (Liu & Kaplan, 2016). In diesem Sinne ist die Dekonstruktion negativer Altersstereotype ein grundlegender Schritt, um eine positivere Gesellschaft für alle Altersgruppen zu fördern (Marques et al., 2020). Die Förderung generationenübergreifender Aktivitäten ist ein möglicher Weg, dieses Ziel zu erreichen (WHO, 2021). Studien zeigen, dass generationenübergreifendes Spielen die Kommunikationsweisen und die üblichen Rollen von jungen und älteren Menschen verändert und somit Gelegenheiten schafft, dass sich die beiden Altersgruppen verbinden (Zhang & Kaufman, 2016).

Generationenübergreifendes Lernen ist ein Prozess, bei dem Wissen zwischen zwei oder mehr Personen aus verschiedenen Generationen ausgetauscht wird, um ein tieferes Verständnis eines Themas, Konzepts oder kulturellen Aspekts für alle Beteiligten zu fördern. Diese Art des Lernens beinhaltet oft eine wechselseitige Übertragung von Informationen, Fähigkeiten, Einstellungen und Gewohnheiten, während jüngere und ältere Mitglieder miteinander interagieren. Durch diesen Prozess reflektieren die Individuen ihr eigenes Wissen und ihre Überzeugungen und lernen gleichzeitig von anderen Generationen (Stefan, 2020).

Generationenübergreifende Aktivitäten sind solche, die organisiert werden, um Verbindung und Engagement zwischen verschiedenen Generationen zu fördern. Der Unterschied zwischen generationenübergreifendem Lernen und anderen Lernformen (z. B. multigenerationell) liegt im Fokus auf einzelne Teilnehmer aus verschiedenen Generationen, die aktiv am Lernprozess beteiligt sind. Es ist ein zweiseitiger Prozess, bei dem Wissen, Fähigkeiten und Erfahrungen zwischen den Generationen geteilt werden (Rabusicová et al., 2015). Diese Aktivitäten müssen Gegenseitigkeit gewährleisten, gegenseitiges Lernen und Vorteile für alle Zielgruppen fördern sowie Beteiligung und Zusammenarbeit auf ein gemeinsames Ziel hin unterstützen (Coull, o. J.; Schmidt-Hertha et al., 2014). Es geht also nicht nur darum, Menschen unterschiedlichen Alters zusammenzubringen, sondern interaktive Aktionen und Aktivitäten umzusetzen, die die Teilnehmer dazu anregen, miteinander in Verbindung zu treten.

Der Stand der Technik bei Spielen – Transnationaler Bericht (Brzozowska et al., 2023) und der Methodische Rahmen des GaGEN-Spiels (Gonçalves et al., 2024) haben bereits die Relevanz generationenübergreifender Spiele und die wichtigsten Definitionen hervorgehoben. Zudem steht das Trainingspaket für Spielleiter als schreibgeschütztes Dokument mit spezifischen Schulungsinhalten zur Verfügung, um die Kompetenzen von Erwachsenenbildnern für die Umsetzung generationenübergreifender Aktivitäten in Kombination mit Umweltbildung und

dem Einsatz des Spiels zu stärken, sowie eine Webinar-Reihe zu Schwerpunktthemen. Dennoch besteht Bedarf an einem praxisorientierteren Ansatz, der eine effektive Umsetzung unterstützt. [State-of-the-art of games – Transnational report](#)
[Methodological framework of the GaGEN game](#)
[Training Pack for Facilitators of the Game](#)
[Webinar Series](#)

Dieses Dokument stellt das Handbuch der GaGEN-Initiative vor, im Sinne eines „Anleitungsbuchs“ oder eines Buches mit praktischen Informationen zur Durchführung des generationenübergreifenden Lernansatzes in der Umweltbildung unter Verwendung des GaGEN-Spiels. Dieses Handbuch wurde im Rahmen der GaGEN-Initiative entwickelt, die durch Erasmus+ KA220-ADU – Kooperationspartnerschaften in der Erwachsenenbildung gefördert wird. Für weitere Informationen zur Projektentwicklung und Zugang zu den spezifischen Ergebnissen und Ressourcen können Sie die offizielle Webseite konsultieren: <https://gagen.eu/>. [GaGEN Game](https://gagen.eu/)
<https://gagen.eu/>

GaGEN – „Using Serious Games to engage cross-GENERations into awareness of climate change“ ist ein Projekt, das darauf abzielt, das Bewusstsein für die Auswirkungen des Klimawandels im Alltag von Kindern und älteren Erwachsenen zu erhöhen, insbesondere durch die Einführung des Konzepts der Kreislaufwirtschaft im Alltag, sowie das Selbstbewusstsein über die potenzielle Rolle von Kindern und älteren Erwachsenen als Veränderungsakteure im Klimawandel zu stärken.



In diesem Handbuch finden die Leser Informationen zu den wichtigsten konzeptionellen Ideen, die den angewandten Ansatz unterstützen, sowie ein Programm zur Entwicklung generationenübergreifender Lernaktivitäten, einschließlich Verbreitung, Rekrutierung, Sitzungen und Evaluation unter Verwendung des digitalen Serious Games GaGEN. Es enthält zudem Erfahrungsberichte der Zielgruppen in Form von Fallstudien, die von den Partnern vorbereitet wurden, um spezifische Merkmale der Umsetzung der Aktivitäten zu veranschaulichen. Am Ende finden die Leser wichtige Empfehlungen basierend auf Pilotberichten aus verschiedenen Ländern, die die Nachahmung des generationenübergreifenden Lernansatzes in der Umweltbildung mit dem GaGEN-Spiel unterstützen.

Dieses Handbuch richtet sich an Erwachsenenbildner und Praktiker generationenübergreifender Arbeit, die verschiedene Methoden in ihrer pädagogischen Praxis anwenden möchten, einschließlich generationenübergreifendem Lernen und Umweltbildung. Erwachsenenbildner werden hier definiert als Fachkräfte oder Freiwillige, die „Erwachsenenbildung“ erleichtern, verstanden als „das

Spektrum formaler und informeller Lernaktivitäten, sowohl allgemein als auch beruflich, die von Erwachsenen nach Abschluss der Erstausbildung und -qualifizierung durchgeführt werden“ (Europäische Kommission, o. J.). Durch die Einbeziehung des Modells des generationenübergreifenden Lernens öffnet der GaGEN-Ansatz die Zielgruppen über Erwachsene hinaus; in diesem Fall auch für Kinder unter 12 Jahren.

Figure 1. A group of facilitators in training

Ziele

Das Handbuch konzentriert sich auf Anweisungen und Richtlinien für einen intergenerationellen Lernansatz in der Umweltbildung. Es besteht aus einem entworfenen intergenerationellen Lernprogramm und einer Struktur für die Intervention. Ziel ist es, das Bewusstsein der Teilnehmer für die Auswirkungen zu schärfen, die sie als Veränderungsagenten in Bezug auf Verhaltensweisen und Einstellungen gegenüber dem Klimawandel und der Kreislaufwirtschaft haben können. Von sekundärer Bedeutung, aber dennoch eine der wichtigsten, ist die intergenerationelle Verbindung und Beziehung, die aufgebaut wird.

Das Handbuch ist so gestaltet, dass eine effektive Umsetzung des GaGEN-Spiels in einem intergenerationellen Bildungsumfeld gewährleistet wird, um Umweltbewusstsein und Verhaltensänderungen zu fördern. Die erwarteten spezifischen Ergebnisse sind:

- **Verbesserte intergenerationelle Beteiligung: Aufbau einer sinnvollen Interaktion zwischen Kindern (unter 12 Jahren) und älteren Erwachsenen, die gegenseitiges Lernen, Empathie und gemeinsame Werte durch kollaborative, spielbasierte Umweltbildung fördert.**
- **Strukturierte Interventionssitzungen: Bereitstellung eines klaren und anpassbaren Sitzungsrahmens für Pädagogen und Moderatoren zur Umsetzung des Interventionsprogramms, einschließlich Zeitplanung, Rollen, Materialien und Moderationstipps, die intergenerationelle Dynamiken unterstützen.**
- **Effektive Nutzung des GaGEN-Spiels: Sicherstellung, dass das Spiel als zentrales pädagogisches Werkzeug verwendet wird, um Diskussionen, Reflexionen und handlungsorientiertes Lernen zu den Konzepten Klimawandel und Kreislaufwirtschaft über Altersgruppen hinweg anzuregen.**
- **Erhöhte Umweltkompetenz: Verbesserung des Bewusstseins der Teilnehmer für Klimawandel, Nachhaltigkeit und Prinzipien der Kreislaufwirtschaft durch aktive, partizipative und altersinklusive Bildungsansätze.**
- **Skalierbarkeit und Replikationspotenzial: Bereitstellung eines reproduzierbaren Modells, das an verschiedene Kontexte und Gemeinschaften in ganz Europa angepasst werden kann, um eine breitere Verbreitung und langfristige Wirkung der GaGEN-Bildungsmethodik zu unterstützen.**

Die Intervention ist so organisiert, dass das GaGEN-Spiel als Lernwerkzeug und Ressource dient und nicht als Selbstzweck. Trotz dieser methodischen Wahl ist das Spiel kostenlos spielbar, ohne einen strukturierten und formalen Ansatz.

Methodologie

Eine Methodologie ist ein dokumentierter und organisierter Prozess, dem Stakeholder folgen können, um eine Reihe von Schritten und Anweisungen zu befolgen, um spezifische Ziele zu erreichen. Die GaGEN-Methodologie leitet sich aus dem oben dargestellten konzeptionellen Rahmen ab. Die spezifischen Hinweise und Richtlinien zur Durchführung der Sitzungen sind in dieser Methodologie enthalten und sollten von den Moderatoren in der Durchführungsphase befolgt werden.

Die GaGEN-Methodik richtet sich an alle, die daran arbeiten, durch Bildung und non-formales Lernen eine Welt für alle Altersgruppen zu schaffen, um das Bewusstsein für den Klimawandel mithilfe eines ernsthaften digitalen Spiels zu fördern. Die Fachkräfte, die mit dieser Methodik arbeiten, können mit verschiedenen Rollen bezeichnet werden:

- Moderator*innen
- Erwachsenenbildner*innen

Verbreitungsressourcen zur Förderung des Spiels

Die Verbreitung eines Programms ist ein Ausgangspunkt, um dessen Bedeutung für die Gemeinschaft anzuerkennen. Die Verbreitung kann auf verschiedenen Ebenen erfolgen. Wenn Sie gerade erst mit der GaGEN-Methodik begonnen haben, kann es hilfreich sein, Ihre oberste Leitung an Bord zu holen, indem Sie die Vorteile des gemeinschaftsbasierten Lernens und der Generationenübergreifung präsentieren und deren Zustimmung sowie Engagement für die Umsetzung einholen. Weitere Verbreitungsebenen umfassen die gezielte Ansprache bestimmter Zielgruppen, wie alle Interessengruppen, die an den Ergebnissen des Programms interessiert sind, einschließlich Schulen, Gemeinschaftsorganisationen, die sowohl mit jungen als auch älteren Erwachsenen arbeiten, und schließlich die direkten Nutzer*innen selbst.

Die Verbreitungsstrategien sind ein gängiges Konzept (Rocha et al., 2016) und reichen von einfachen Flyern bis zu Ankündigungen in sozialen Medien (siehe Abbildung 2). Hier sind einige Ideen, die Sie bei der Einführung des Programms verwenden können:

- Organisieren und veröffentlichen Sie wichtige Informationen auf der Website der Initiative. Fügen Sie Ziele, Zielgruppen, Kalender und Zeitrahmen hinzu;
- Verwenden und/oder passen Sie die GaGEN-Vorlagen an Ihren lokalen Kontext an, wobei Sie die Erwartungen (was sie am Ende erhalten) und den Zeitaufwand (für wie lange) klar darlegen;
- Teilen Sie die GaGEN-Beiträge erneut oder verwenden Sie, wenn Sie selbst Beiträge in Ihren sozialen Medien veröffentlichen, die Hashtags #GaGEN;

- Senden Sie E-Mails direkt an Zielgruppen, die Sie für geeignet halten, unter Verwendung des E-Mail-Banners.

Darüber hinaus besteht nach Programmstart die Notwendigkeit, kontinuierlich über den Fortschritt der Umsetzung, Rückmeldungen der Nutzer, erreichte konkrete Ergebnisse oder zu feiernde Meilensteine zu kommunizieren. Moderatoren sollten in diese Bemühungen eingebunden werden, um sicherzustellen, dass ein breites Publikum das Programm kennt.

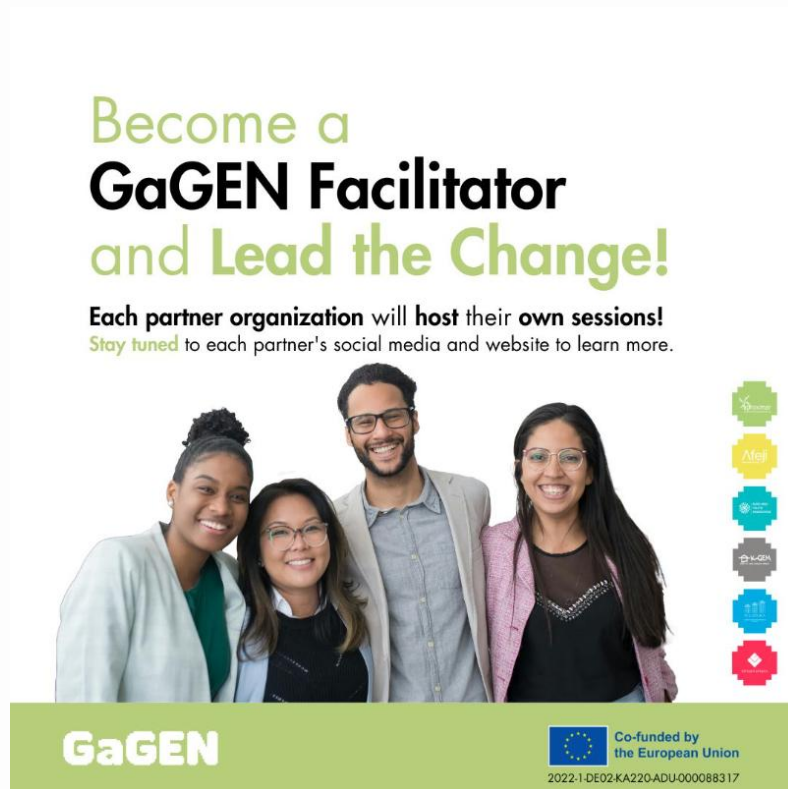


Figure 2. Beispiel für einen Beitrag in sozialen Medien zur Verbreitung

Rekrutierungsphase

Die GaGEN-Methodik ist ein aktives und ansprechendes Programm, das Moderatoren, Kinder unter 12 Jahren und ältere Erwachsene mobilisiert. Die Rekrutierung dieser Zielgruppen beginnt mit Verbreitungsmaßnahmen zum Programmstart. Im weiteren Verlauf ist es notwendig, eine maßgeschneiderte Strategie zu entwickeln, um jede spezifische Zielgruppe zu erreichen.

1. Moderatoren

Das GaGEN-Spiel basiert auf einem Moderationsmodell, bei dem zwei Moderatoren gemeinsam das Spiel durchführen. Diese Moderatoren können Erwachsenenbildner,

Professoren/Lehrer, Gemeindearbeiter und andere Fachkräfte sein, die daran interessiert sind, generationenübergreifende Aktivitäten zur Förderung des Umweltbewusstseins zu unterstützen. Ein Satz von digitalen Kompetenzen auf mittlerem Niveau definiert das Profil der Moderatoren, um die notwendige Unterstützung für die Spielteilnehmer – ältere Erwachsene und Kinder – zu gewährleisten.

Die Fähigkeiten umfassen, sind aber nicht beschränkt auf: Erkennen von Altersstereotypen über Generationen hinweg; Identifizieren von Strategien zur Bekämpfung zwischenmenschlicher Stereotypen; Erkennen von Strategien zur Überwindung persönlicher altersdiskriminierender Einstellungen; Kenntnis des Rahmens und der Konzepte des generationenübergreifenden Lernens; Erkennen und Anwenden des Konzepts des generationenübergreifenden Lernens; Kenntnis der GaGEN-Methodik und des Programms.

2. Kinder unter 12 Jahren

Die Einbindung von Kindern unter 12 Jahren ist zentral für die generationenübergreifende Lernerfahrung von GaGEN, da sie eine der Hauptzielgruppen der Initiative sind. Die Rekrutierungsmaßnahmen für diese Gruppe sollten in enger Zusammenarbeit mit lokalen Schulen, Nachmittagsprogrammen, Bildungszentren und gemeindebasierten Organisationen, die mit Kindern arbeiten, durchgeführt werden.

Die Rekrutierungsstrategie sollte sicherstellen, dass die teilnehmenden Kinder:

- In informellen oder formalen Lernumgebungen engagiert sind, die außerschulisches oder projektbasiertes Lernen ermöglichen.
- Unterstützt von Erziehungsberechtigten oder Betreuern, die ihre Teilnahme an den generationenübergreifenden Sitzungen verstehen und genehmigen.
- Verfügbar, um über die geplante Dauer des Interventionsprogramms hinweg regelmäßig teilzunehmen.

Es ist wichtig, den pädagogischen Wert der Aktivität sowohl den Lehrkräften als auch den Eltern zu vermitteln und hervorzuheben, wie das GaGEN-Spiel Umweltbewusstsein, kritisches Denken, Empathie und Zusammenarbeit fördert. Materialien wie kinderfreundliche Informationsblätter oder kurze Präsentationen können verwendet werden, um das Konzept in Klassenräumen oder Gruppensettings vorzustellen.

Die Aktivitäten sollten Kinder mit unterschiedlichen Hintergründen und Lernbedürfnissen einschließen, den gleichberechtigten Zugang zur Lernerfahrung fördern und generationenübergreifende Inklusion als Kernwert der Methodik unterstützen.

3. Ältere Erwachsene

Ältere Erwachsene sind wichtige Teilnehmer im GaGEN-Ansatz, da sie Lebenserfahrung und vielfältige Perspektiven in den Lernprozess einbringen. Ihre aktive Beteiligung stärkt

generationenübergreifende Bindungen und fördert soziale Inklusion, während sie als Mitwirkende an der Umweltbildung gestärkt werden.

Die Rekrutierung älterer Erwachsener sollte Vielfalt und Zugänglichkeit priorisieren, indem Gemeinschaftszentren, Senior*innenclubs, lokale Verwaltungen, Programme der Erwachsenenbildung, Freiwilligennetzwerke und bereits bestehende generationenübergreifende Initiativen angesprochen werden. Partnerschaften mit Organisationen, die in den Bereichen Alter, lebenslanges Lernen und soziale Dienste tätig sind, können sowohl die Ansprache als auch den Vertrauensaufbau mit dieser Zielgruppe unterstützen.

Wichtige Überlegungen bei der Rekrutierung älterer Erwachsener sind:

- Sicherzustellen, dass die vorgeschlagenen Aktivitäten zugänglich, angenehm und altersgerecht präsentiert werden.
- Die Vorteile der Teilnahme zu kommunizieren, wie soziale Vernetzung, ein Gefühl der Sinnhaftigkeit und die Möglichkeit, mit jüngeren Generationen zu lernen und sich auszutauschen.
- Berücksichtigung möglicher physischer, kognitiver oder technologischer Einschränkungen mit angemessener Unterstützung durch Moderatoren.

Rekrutierungsbotschaften sollten auch den Wert älterer Erwachsener als Wissensinhaber und aktive Mitwirkende im Klimaschutz betonen, dabei aber sensibel auf mögliche Vorbehalte gegenüber Technologie oder neuen Lernumgebungen eingehen. Die Förderung eines Geistes des gegenseitigen Lernens statt einseitigen Lehrens ist der Schlüssel zu erfolgreicher Beteiligung.

Programmumsetzung

ZIELE

Das Ziel der Aktivität ist es, einen Moment/Raum für generationenübergreifenden Austausch zu schaffen, in dem jeder lernen, lehren und ein ernsthaftes digitales Spiel spielen kann.

In diesem Sinne sind die spezifischen Ziele:

- Das GaGEN-Spiel spielen;
- Eine Gelegenheit schaffen, damit Menschen verschiedener Generationen etwas über den Klimawandel lernen;
- Lernen und Respekt zwischen den Generationen durch Zusammenarbeit fördern;
- Wissen im Zusammenhang mit Klimaschutz durch die Perspektiven von Menschen verschiedener Generationen weitergeben und teilen.

Schaffen Sie eine Gelegenheit für Menschen, zu erkennen, dass Menschen verschiedener Generationen unterschiedliches Wissen haben und gemeinsam einen größeren Einfluss haben können.

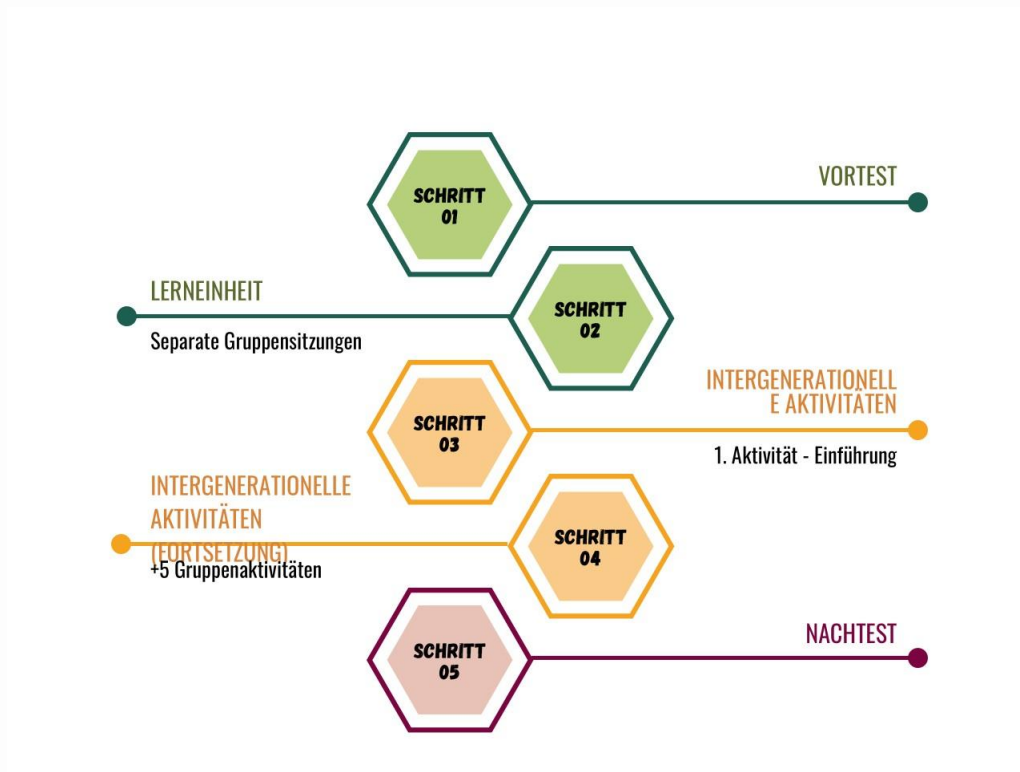
ERGEBNISSE

Kurzfristiges Ergebnis: Diese Aktivität ermöglicht es Teilnehmern unterschiedlichen Alters, durch ein ernsthaftes digitales Spiel etwas über Klimaschutzmaßnahmen, Klimawandel und Kreislaufwirtschaft zu lernen.

Langfristige Ergebnisse: Diese Aktivität schafft eine Perspektivübernahme-Situation, die positive Wahrnehmungen fördert, dass alle Generationen Wissen besitzen und voneinander lernen können, sowie mehr Empathie und Verständnis zwischen den Generationen.

STRUKTUR

Das GaGEN-Programm ist in einer Reihe von Präsenzsitzungen organisiert, die einem strukturierten Prozess folgen, um die vorgeschlagenen Ziele zu erreichen.



Vorgeschlagene Gesamtstruktur:

- Vor-Test
- 2 Lernsitzungen (jeweils eine für jede Zielgruppe separat)
- 4 intergenerationelle Sitzungen
 - 1 Stunde für jede Sitzung
 - 1 Mission pro Sitzung
- Nachtest

Ziel: Generationenübergreifende Gruppen schaffen, vorzugsweise eins zu eins. Jede Sitzung hat ein gemeinsames Thema, das die Gruppen durch generationenübergreifendes Spielen des Spiels erforschen.

Die für eine effektive Umsetzung skizzierte Struktur ist bewusst mit einem klareren und konsistenteren Format gestaltet. Durch die Anwendung dieses Ansatzes kann eine zuverlässige Sammlung von Bewertungsdaten sichergestellt und die Ziele der GaGEN-Methodik erreicht werden.

Die oben genannte Struktur – einschließlich Vor- und Nachtests, vier intergenerationellen Sitzungen mit spezifischen Missionen – wurde von GaGEN-Partnern (im Jahr 2025) etabliert und getestet und ermöglichte einen aussagekräftigen Vergleich und eine Bewertung in verschiedenen Kontexten.



Es ist wichtig zu beachten, dass das GaGEN-Spiel und die Methodik mit Blick auf Flexibilität entwickelt wurden. Moderatoren und Dienstleister werden ermutigt, die Struktur, Sitzungsdauer und den Modus der Durchführung an ihre lokalen Gegebenheiten, Bedürfnisse und Teilnehmerprofile anzupassen, wobei der intergenerationelle und umweltbezogene Fokus im Kern des Ansatzes erhalten bleibt.



Figure 3. Programmumsetzung in Portugal



Figure 4. Programmumsetzung in France

ELEMENT	1. Fallstudie Polen - PCG
Introduction	<p>Identify what your case study is.</p> <p>Interaktion zwischen den Teilnehmern Beziehungen im Laufe des Piloten entwickelt</p>
Beschreibung des Gehäuses / Kontextes	<p>Die Sitzungen fanden in einem Gemeinschaftszentrum in Warschau statt. Die Großmutter, ein ruhigerer Lehrer, hatte begrenzte Erfahrung mit digitalen Werkzeugen, sondern ein starkes Interesse an Natur und Gartenarbeit. Ihre Enkelin war ein Grundschüler, der Videospiele genoss und war, dass sich um Umweltfragen ausgerundet hatten, etwas grundlegendes Wissen.</p> <p>Zuerst war der älteren Teilnehmer vor der Technologie, während das Kind eine aktive, unterstützte Rolle. Im Laufe der Zeit entwickelten sie in gegenseitigen Zusammenwirken und Freude. Die Großmutter begann mehr Initiative zu machen, während das Mädchen stöhnte, wie in den wachsenden Fähigkeiten ihrer Großmutter stolzte.</p> <p>Allmählich haben sie einen Rhythmus-diskutierenden Spielmissionen geschaffen, die ökologische Herausforderungen laut und sich entscheiden, die zusammenzuhalten, die nachhaltige Maßnahmen ergreifen. Das Spiel Szenario, das sie gespielt haben, konzentrierte sich auf wasserschutzhaltige und Abfallreduktion.</p> <p>Während des Spiels trugen beide Spieler ihre Perspektiven bei. Die Großmutter teilen sich die Geschichten darüber, wie Wasser in ihrer Jugend sparter genutzt wurde, während das Mädchen widerspiegelt, wie ihre Schule Recycling fördert. Diese Austausch hat für sinnige Lernmomente fantastisch erlernen.</p> <p>Die Wechselwirkung war warm und natürlich, markiert von Gelächter, Neugier und einem Gefühl der Entdeckung. Der Moderator beobachtete, wie der digitale Medium Dialog ermutigt wird, und die Generation Lücke schienen zu verschwinden, wie sie zur Lösung der virtuellen Missionen zusammenarbeiten.</p>
Teilnehmererfahrung & Erfahrungsbericht	<p>Teilnehmer Erfahrung & Testimonial</p> <p>—grandmutter: "Ich war überrascht, wie viel ich aus meiner Enkelin lernen konnte. Das Spiel maß mir erkenne, wie einfache Handlungen wie Recycling, wirklich wichtig sind. "Enkelin:" Es macht Spaß! Ich mochte es mir, sich ORG OF ERGEREN zu erklären und ihre Geschichten darüber zu hören, wie Menschen lebten, als sie wenig war. "•</p>
Beobachtungen von den Erziehern / Betreuern	<p>Der Moderator hat festgestellt, dass das Paar schnell eine positive Dynamik etabliert wurde. Das Kind hat eine Führungsrolle bei der Bedienung des Geräts nahm, während die Großmutter Lebenserfahrung und Reflexion beiträgt. Ihre Zusammenarbeit</p>

	<p>vertieft, als sie durch das Spiel vorschlugen. Der Moderator beobachtete gegenseitige Respekt und wachsende Begeisterung. Ein Schlüsselerfolg war, wie das Spiel natürliche Unterhaltung über Nachhaltigkeit unterstützt. Die digitalen Herausforderungen ermutigten beide Spieler, die Reaktionsbeispiele für die Einsparung von Ressourcen zu teilen. Die Hauptschwierigkeit erscheint am Anfang, als der älteren Teilnehmer ungewöhnlich über die Touchscreen-Navigation war, aber das wurde leicht durch die Hilfe des Kindes überwunden. Insgesamt zeigte das Paar, wie das Gagen-Spiel technologische und generiertere Lücken während der Förderung der Umweltbildung aus effektiv überbrücken kann.</p>
Lektionen (Lustrecke)	<p>Intergenerationeller Spiel fördert Empathie und ein Gemeinschaftslern.. Einfache, geführte digitale Tools können ältere Erwachsene ermächtigen Die Moderatoren sollten Zeit für die erste Anpassung an die Technologie ermöglichen. Die Erlebnis- und Real-Life-Erfahrungen verbessern das Umweltverständnis.</p>



Figure 5. Programmumsetzung in Poland

ELEMENT	2. Fallstudie Polen - PCG
Introduction	Identifizieren Sie, was Ihre Fallstudie ist. Intergenerationelle Aktivität in allgemeiner Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmern, die im Laufe der Pilot-Rekrutierung von Teilnehmern entwickelt wurden, die Sitzungen mit den separaten Gruppen vereinfachen
Beschreibung des Falls / Kontexts	<p>Beschreibung des Falles / context</p> <p>—the Pilots wurde von einer Bibliothek veranstaltet, in der der Moderator arbeitet. Der Großvater, ein Ruhestand, Innovation war neugierig auf neue Technologien, hatte jedoch eine begrenzte Spielprodukte. Der Junge, ein begeisterter Gamer, meldete sich frei, mit ihm zu spielen, nachdem er das Plakat über die Gagensitze gesehen hatte. Zu Beginn schienen sich beide leicht reserviert. Der Versorgungsmittel ermutigte sie, als "Team der Umweltforscher" zu arbeiten. "Die gewählte Spielmission konzentrierte sich auf die Energieeffizienz im Alltag, reduziert den Stromverbrauch und fördert erneuerbare Quellen. Während des Gameplays nahm der Junge natürlich die Rolle des Navigators an, die digitale Interaktionen behandeln, während der Großvater nachdenkliche Analyse der Szenarien vorliegt, oft sie in reale Weltprobleme verbinden. Zum Beispiel erklärte er, wie ältere Heizsysteme Energie und geteilte Einblicke aus seiner vergangenen Arbeiten abfallen. Als die Sitzung fortgesetzt hat, begann das Paar zu diskutieren, wie ihr Gebäude Energie sparen könnte, wie sie Lüftungen durchführen oder die Isolierung verbessern. Diese Real-Life-Anwendung machte den Lernprozess aussagekräftig und ermächtigt. Die Interaktion entwickelte sich vor der vorsichtigen Zusammenarbeit auf die begeisterte Partnerschaft. Die Einstellung ermutigte informelle Konversation und Humor, die beiden Teilnehmer altersbezogene Stereotypen überwinden und gegenseitige Respekt entdecken.</p>
Teilnehmererfahrung & Erfahrungsbericht	Ich habe inspirierend, wie schnell der Junge die Logik des Spiels verstanden hat. Ich erkannte, dass junge Leute uns so viel lehren können, wie wir ihnen beibringen können. "Junge:" Ich mochte mochte Geschichten, wie die Arbeit vor ihm arbeitete. Ich dachte nicht daran, wie viel geändert hat. "Großvater:" Das Spiel hat mich mehr darüber nachdenken, was ich noch tun kann, um den Planeten zu schützen. "
Beobachtungen von Moderatoren / Pädagogen	Der Moderator beobachtete bei der späteren Sitzungen eine stetige Verbesserung der Zusammenarbeit. Anfangs zögerte der älteren Teilnehmer, digitale Werkzeuge zu verwenden, aber der Geduld und der Begeisterung des Jungen ermutigten ihn. Beide Teilnehmer engagierten sich bei Problemlösungen und behobenen Stolz, um jede Mission zu ergreifen. Der Spiel stimulierte den intergenerierenden Dialog über Nachhaltigkeit und Technologie. Der

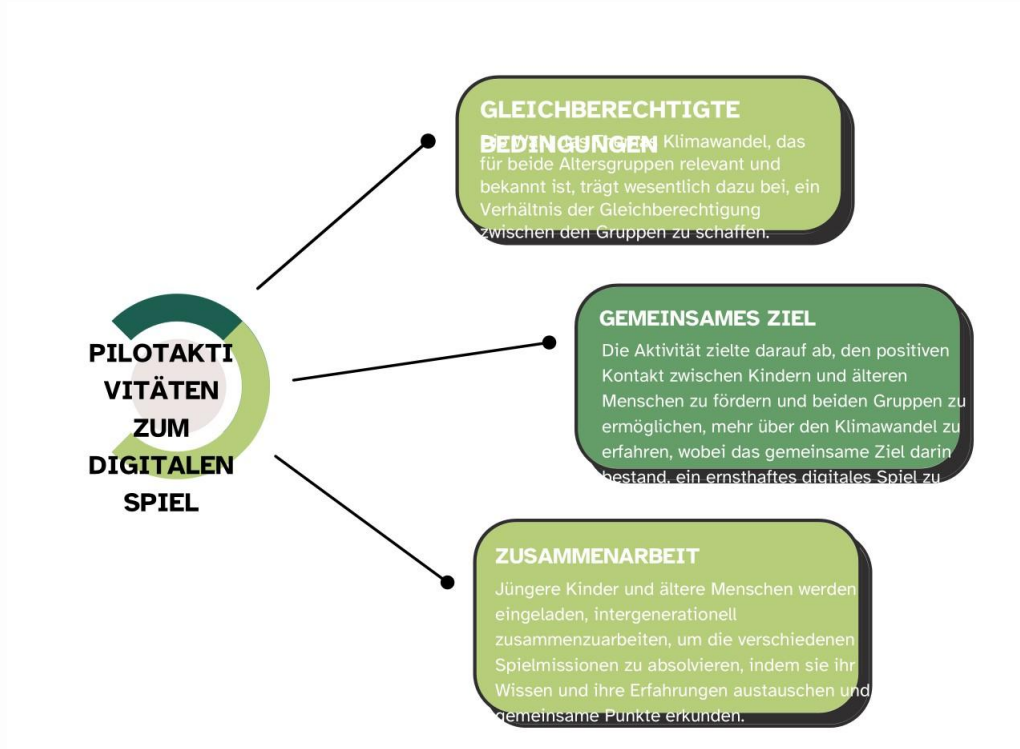
	<p>Moderator hat den Wert der Paarung von Teilnehmern mit komplementären Stärken-technischen Wissen auf einer Seite und digitaler Flucht von der anderen Seite gemerkt. Die Hauptherausforderung war die gleiche Teilnahme beibehalten, da der jüngere Spieler die Interaktion dominierte. Jedoch half der sanften Führung des Versammlungss bei ihren Beiträgen.</p>
Erfahrungen / Wichtige Erkenntnisse	<p>Passende Teilnehmer mit unterschiedlichen Stärken verbessern die Zusammenarbeit. Förderung des Dialogs verhindert Dominanz von einem Partner. Environmental topics gain depth through real-life examples. GaGEN supports both digital inclusion and climate education.</p>



Figure 6. Programmumsetzung in Poland

INTERGENERATIONELLE PRINZIPIEN

Der Programmrahmen folgt den Theorien des intergenerationellen Lernens, die vorschlagen, dass bei der Planung eines intergenerationellen Programms bestimmte Bedingungen berücksichtigt werden müssen, um dessen Wirksamkeit zu gewährleisten (WHO, 2021):



STRUKTUR DER SITZUNGEN

Der folgende Abschnitt beschreibt die Struktur, Ziele und Inhalte der vorbereitenden Lernsitzungen, die getrennt für jüngere und ältere Teilnehmer vor den intergenerationellen Aktivitäten durchgeführt werden. Diese Sitzungen wurden entwickelt, um Stereotype abzubauen, das GaGEN-Spiel vorzustellen und die Grundlagen für eine positive, sinnvolle intergenerationelle Interaktion zu legen.

A) Lernsitzungen für jüngere Teilnehmer

Ziele		Dauer der Sitzungen	Pädagogische Methoden
Die Gruppe kennenlernen Raum schaffen, damit sich die Beteiligten wohl miteinander fühlen Das Spiel vorstellen und die Profile erstellen Stereotype aufbrechen		45 Minuten bis 1 Stunde	Aktiv
Zeit	Aktivitäten	Ressourcen und Materialien	

10 Min.	Präsentation des Spiels	PC, GaGEN Spiel
15 Min.	Vortest	PC, GaGEN Spiel
10 Min.	Aktivität: Das Alter einer stereotypischen Beschreibung erraten Das Ziel ist es, die Teilnehmenden mit gegenstereotypischen Informationen vertraut zu machen. Lies oder zeige eine kurze Beschreibung einer Person (nenn das Alter nicht) und baue einige Stereotype ein. Frage die Teilnehmenden nach dem Alter und Geschlecht der Person und beobachte, ob Stereotype ihre Antworten beeinflussen.	PPT mit den Beschreibungen
5-10 Min.	Gruppendiskussion über Beispiele für gegenstereotype ältere Menschen. Dekonstruktion von Stereotypen.	
5 Min.	Stellen Sie kurz den GaGEN-Programmplan vor.	

B) Lernsitungen für ältere Teilnehmer

Ziele	Dauer der Sitzungen	Pädagogische Methoden
Die Gruppe kennenlernen Raum schaffen, damit sich die Beteiligten wohl miteinander fühlen Das Spiel vorstellen und die Profile erstellen Stereotype dekonstruieren	45 Minuten bis 1 Stunde	Active

Time	Aktivitäten	Ressourcen und Materialien
10 Min.	Präsentation des Spiels	PC, GaGEN Spiel
15 Min.	Vortest	PC, GaGEN Spiel
10 Min.	Aktivität: Das Alter einer stereotypisierten Beschreibung erraten Das Ziel ist es, die Teilnehmer mit gegenstereotypischen Informationen vertraut zu machen. Lies oder zeige eine kurze Beschreibung einer Person (nenne ihr Alter nicht) und baue einige Stereotype ein. Frage die Teilnehmer nach dem Alter und Geschlecht der Person und beobachte, ob Stereotype ihre Antworten beeinflussen.	PPT mit den Beschreibungen
5-10 Min.	Gruppendiskussion über Beispiele für gegenstereotype jüngere Menschen. Dekonstruktion von Stereotypen.	
5 Min.	Stellen Sie kurz den Programmplan von GaGEN vor.	

ELEMENT	1. Fallstudie Frankreich - AFEJI
Einleitung	<p>Intergenerationelle Aktivität im Allgemeinen Interaktion zwischen den Teilnehmern Perspektive der Moderatoren</p>
Beschreibung des Falls / Kontexts	<p>Die erste Pilotage des Gagen-Spiels fand in einer Servicestiffen für älteren Menschen in Nordfrankreich statt. Die Aktivität wurde von einem professionellen Moderator übereinstimmt, der mit dem lokalen CCAs (Gemeinschaftszentrum für soziale Aktion) zusammengeteilt hat, um eine intergenerationelle Gruppe auszulegen, die aus 18 leitenden Bewohnern und 6 Kindern unter 12 Jahren alt ist..</p> <p>In Vorbereitung organisierte der Moderator ein vorläufiges Treffen mit den älteren Erwachsenen, um das Projekt einzuführen und ihre Bedenken über die Verwendung digitaler Tools zu befassen. Viele Teilnehmer äußerten stark von der technologischen Aspekt des Spiels, da sie wenig ohne Erfahrung mit Computern hatten. Einige haben sogar von ihren Familien im Voraus geschwunden und begründeten Grundführungen, die erklären, wie man eine Maus oder eine Tastatur verwendet. Trotz dieser Ängste behaupten sie ihr Engagement, teilnehmen, motiviert von der Gelegenheit, eine Erfahrung mit lokalen Kindern zu teilen.</p> <p>Der Moderator hat auch eine Einführungssitzung mit den Kindern an der CCAs gehalten, um Neugier und Engagement vor dem Hauptveranstaltungen zu bauen.</p> <p>Während der Spielsitzung wurden Teilnehmer zusammengegründet und eine kurze Demonstration erhalten. Sie wurden dann in zwei Bereiche unterteilt: Ein Computerraum, bei dem fünf Laptops mit dem Spiel vorbaut wurden, und Paare älterer Erwachsener und Kinder, die von Seite zugespelt wurden, unterstützt von zwei Versorgern.</p> <p>Ein Projektionsraum, bei dem die Teilnehmer, die weniger mit komfortablen Computern waren, treten gemeinsam durch Diskussion und Entscheidungsfindung bei, als die Moderator auf das Spiel auf dem Spielfeld navigiert hat.</p> <p>Zuerst nutzten Kinder natürlich die Kontrolle über die Maus und die digitale Navigation wegen ihrer Vertrautheit mit Technologie, während ältere Erwachsene mehr passiv beobachteten. Nachdem er sanft erinnern, werden die Paaren nach den sachlichen</p>

	<p>Erinnerungen an die Ausgleichsbehörde eingestellt. Die Kinder begannen zu erklären, leiten und beinhalten ihre älteren Partner aktiver. Diese Dynamik förderte einen echten Geist der Zusammenarbeit, des gegenseitigen Lernens und des Empathys.</p>
<p>Teilnehmererfahrung & Erfahrungsbericht</p>	<p>Älterer Erwachsener: "Ich war nervös, mit einem Computer zu verwenden, aber die Kinder waren sehr geduldig und freundlich." Kind: "Zuerst wollte ich alles selbst tun, aber dann stellte es sich heraus, Spaß zu machen, um zu helfen, mein Teamkampf, (sie hat sich wirklich gekämpft, aber es ist ok!)"</p>
<p>Beobachtungen von Moderatoren / Pädagogen</p>	<p>Die Moderatoren beobachteten eine anfängliche Lücke in Vertrauen zwischen Generationen, mit denen die Menschen die Bewältigung der Technologie und älteren Erwachsenen, die Zögern zeigen, erlangen. Durch strukturierte Ermutigung und klare Führung etablierte beide Gruppen produzierend einen kooperativen Rhythmus. Die natürliche Begeisterung des Kindes entwickelte sich in die aktive Mentsheizung, während die ältere Erwachsene durch Diskussion, Begründung und Entscheidungsfindung beitragen.</p> <p>Der emotionale Engagement war besonders stark: Gelächter und gegenseitiges Ermutigung waren häufig, und beide Gruppen drückten Stolz in ihren gemeinsamen Errungenschaften aus. Die älteren Erwachsenen zeigten sichtbarer Fortschritte im Vertrauen mit dem Computer, und die Kinder gewannen Geduld und Bewusstsein für intergenerationale Unterschiede..</p> <p>Der bemerkenswerteste Transformationen transformieren die erste Anfragung in Genuss und Neugier. Die Hauptherausforderung blieb die armländische Limraktiege der älteren Erwachsenen und erfordert zusätzliche Unterstützung und Zeit für Erklärungen.</p>
<p>Erfahrungen / Wichtige Erkenntnisse</p>	<p>Die intergenerationale Motivation war ein starker Fahrer für die Teilnahme, die digitale Angst überwindet.</p> <p>Die ausgeglichene Erleichterung ist wichtig, um sicherzustellen, dass beide Generationen gleichermaßen tragen.</p> <p>Die Bereitstellung von Vorbereitungssitzungen half, zu einem üppigen Vertrauen zu erfüllen.</p> <p>Die Piloten könnten noch mehr Schritt-für-Schritt-"digitale Warm-Ups" vor dem Spielpunkten zum technischen Stress aufweisen.</p>

Zusammenfassung der Fallstudie:

In einer Service-Wohnanlage im Norden Frankreichs startete ein Moderator den ersten Pilotversuch des Gagen-Spiels.

Achtzehn ältere Bewohner, die meisten mit begrenzten Computerkenntnissen, wurden eingeladen, zusammen mit sechs Kindern aus dem örtlichen sozialen Gemeindezentrum teilzunehmen. Trotz ihrer Begeisterung, die Kinder zu treffen, fühlten sich viele ältere Erwachsene von der Idee, Computer zu benutzen, eingeschüchtert.

Vor der Sitzung organisierte der Moderator ein kurzes Vorbereitungstreffen, um das Projekt zu erklären und den Bewohnern die Möglichkeit zu geben, ihre Ängste zu äußern. Einige Teilnehmer druckten sogar Anleitungen zum „Wie-benutze-ich-einen-Computer“ aus und suchten Hilfe bei Familienmitgliedern.

Am Tag des Spiels zeigte sich zu Beginn ein deutliches Ungleichgewicht: Die Kinder übernahmen instinktiv die Kontrolle über Maus und Navigation, während die älteren Erwachsenen passiv zusahen. Der Moderator griff schnell ein, erinnerte die Paare sanft daran, die Aufgaben zu teilen, und ermutigte die älteren Erwachsenen, selbst die Maus auszuprobieren. Nach und nach änderte sich die Atmosphäre: Lachen, Zusammenarbeit und gemeinsame Neugier ersetzten die anfängliche Befangenheit. Am Ende der Sitzung waren beide Gruppen engagiert und stolz auf das, was sie gemeinsam erreicht hatten.

Dieser Fall verdeutlicht eine doppelte Lernherausforderung:

- Digitale Ängste und Empowerment bei älteren Erwachsenen
- Förderung einer ausgewogenen intergenerationalen Zusammenarbeit

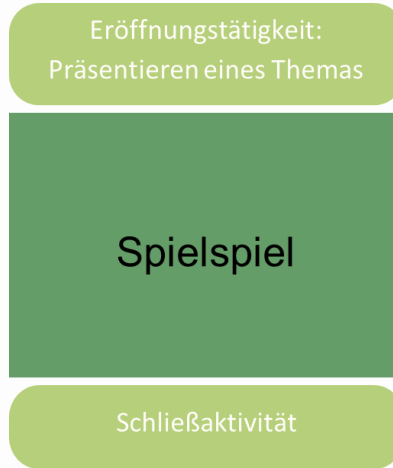
Der Moderator musste zwischen der Vermittlung von Sicherheit und der Gewährleistung von Gleichberechtigung bei der Teilnahme navigieren. Der Wendepunkt kam, als die Anleitung von „den älteren Erwachsenen helfen“ zu „gemeinsam als Team spielen“ umformuliert wurde.

Reflexionsübung (Um Moderatoren zu helfen, zu analysieren, wie digitale oder Selbstvertrauenslücken in generationenübergreifenden Aktivitäten bewältigt werden können.)

- Welche Emotionen glaubst du, haben die älteren Erwachsenen vor und während der Sitzung erlebt? Wie könntest du diese Emotionen als Moderator anerkennen und validieren?
- Welche Moderationstechniken könnten verhindern, dass eine Gruppe (z.B. die Kinder) die Interaktion dominiert?
- Wie kann das Design des physischen und sozialen Raums (Räume, Rollen, Zeitplanung) Inklusion und Vertrauensbildung unterstützen?
- Stell dir vor, du bereitest dieselbe Sitzung vor: Welche Voraktivität würdest du erstellen, um ältere Erwachsene mit Technologie vertraut zu machen und gleichzeitig die Motivation aufrechtzuerhalten?

C) Generationenübergreifende Sitzungen

Hauptstruktur



ZEIT	1. Aktivität	2. Aktivität	3. Aktivität	4. Aktivität
10 Min.	Einführung Lernen Sie andere kennen	Eröffnung Aktivität: Wählen Sie im Thema die Aktivitäten	Eröffnung Aktivität: Wählen Sie im Thema die Aktivitäten	Eröffnung Aktivität: Wählen Sie im Thema die Aktivitäten
30 Min.	Ihre Charaktere im Spiel spielen •	Spiel spielen	Spiel spielen	Spiel spielen
5 Min.	Schließaktivität: Wählen Sie aus der Aktivitäten Bank	Schließaktivität: Wählen Sie aus der Aktivitäten Bank	Schließaktivität: Wählen Sie aus der Aktivitäten Bank	Schließaktivität: Nachprüfung Zufriedenheit

ELEMENT	Fallstudie Portugal - Aproximar
Einleitung	Generationenübergreifende Aktivität im Allgemeinen Interaktion zwischen den Teilnehmern
Beschreibung des Falls / Kontexts	<p>Diese Fallstudie präsentiert die portugiesische Erfahrung mit der Pilotierung des intergenerationalen Spiels GaGEN im Centro Paroquial de São Brás.</p> <p>Die Teilnehmenden wurden aus zwei bestehenden Gruppen innerhalb des Zentrums rekrutiert: Kinder, die an den Sommeraktivitäten teilnehmen, und ältere Erwachsene aus dem Tageszentrum. Diese Gruppen arbeiten normalerweise getrennt und haben selten Kontakt, da sie sogar in getrennten Gebäuden untergebracht sind.</p> <p>Vor den intergenerationalen Sitzungen nahm jede Gruppe an einer Lerneinheit teil, um mögliche Stereotype abzubauen und sich mit dem Zweck der Aktivitäten vertraut zu machen. Anschließend wurden vier intergenerationale Sitzungen organisiert, in denen die Teilnehmenden das Spiel gemeinsam spielten, Umweltprobleme erkundeten und sich unter Anleitung von Moderator:innen austauschten. Die Moderator:innen beobachteten die sich entwickelnden Beziehungen, die Entstehung gegenseitiger Unterstützung und den natürlichen Wissensaustausch zwischen den Generationen.</p> <p>Die Pilotphase fand in Amadora, Portugal, im Centro Paroquial de São Brás statt. Die Aktivität umfasste zwei Gruppen: etwa 17 Kinder und 13 ältere Erwachsene. Der Schwerpunkt der Sitzungen lag darauf, Umweltfragen durch spielerische und kooperative Missionen mit dem digitalen Spiel GaGEN zu erforschen.</p> <p>Die Teilnehmenden wurden aus zwei bestehenden Gruppen innerhalb des Zentrums rekrutiert: Kinder, die an den Sommeraktivitäten teilnehmen, und ältere Erwachsene aus dem Tageszentrum. Diese Gruppen arbeiten normalerweise getrennt und haben selten Kontakt, da sie sogar in getrennten Gebäuden untergebracht sind.</p> <p>Vor den intergenerationalen Sitzungen nahm jede Gruppe an einer Lerneinheit teil, um mögliche Stereotype abzubauen und sich mit dem Zweck der Aktivitäten vertraut zu machen. Anschließend wurden vier intergenerationale Sitzungen organisiert, in denen die Teilnehmenden das Spiel gemeinsam spielten, Umweltprobleme erkundeten und sich unter Anleitung von Moderator:innen austauschten. Die Moderator:innen beobachteten die sich entwickelnden Beziehungen, die Entstehung gegenseitiger Unterstützung und den natürlichen Wissensaustausch zwischen den Generationen.</p>

	<p>Die Sitzungen wurden so gestaltet, dass sie Teamarbeit und Dialog zwischen den Generationen fördern. Anfangs zeigten die Kinder große Begeisterung für das Spielen des Spiels, während die älteren Erwachsenen mehr durch die Möglichkeit motiviert waren, mit den jüngeren Teilnehmenden in Kontakt zu treten. Im Verlauf der Sitzungen bildeten sich sichtbare Bindungen zwischen den beiden Gruppen, die von wachsendem Vertrauen, Zuneigung und Neugier geprägt waren.</p> <p>Ein besonders einprägsames Beispiel ereignete sich während der Einstiegsaktivität der ersten intergenerationalen Sitzung, als die Teilnehmenden gefragt wurden, wer schon einmal einen Baum gepflanzt habe. Ein älterer Mann meldete sich freiwillig, um den Prozess ausführlich zu erklären und seine Erfahrungen sowie praktisches Wissen mit den Kindern zu teilen. Ähnlich halfen die Kinder beim Spielen des Spiels oft den älteren Erwachsenen, sich am Computer zurechtzufinden – indem sie ihre Hände über die der Älteren legten, um zu zeigen, wie man die Maus bewegt – oder lasen Anweisungen laut vor, während die älteren Erwachsenen die Kinder unterstützten, indem sie unbekannte Gegenstände erklärten.</p> <p>Diese Interaktionen zeigten das wahre Wesen des intergenerationalen Lernens: ein gemeinsames Ziel, Zusammenarbeit und Wissensaustausch, bei dem beide Generationen zu Lehrenden und Lernenden wurden.</p>
Teilnehmererfahrung & Erfahrungsbericht	<p>Die generationenübergreifenden Sitzungen erzeugten positive Reaktionen sowohl bei Kindern als auch bei älteren Erwachsenen, die häufig die Freude am gemeinsamen Arbeiten, Lernen voneinander und die Gelegenheit, Zeit miteinander zu verbringen, hervorhoben.</p> <p>Kinder beschrieben die Erfahrung als spaßig und anders als ihre üblichen Aktivitäten. Viele betonten, wie sehr sie es genossen, das Spiel mit den älteren Teilnehmern zu spielen, wie diese ihnen halfen, sich im Spiel zurechtzufinden, und wie sie neue Dinge lernten. Ältere Erwachsene berichteten, dass die Zeit mit den Kindern der lohnendste Teil des Pilotprojekts war. Obwohl sich einige anfangs von der digitalen Komponente eingeschüchtert fühlten, half ihnen die Unterstützung und Ermutigung der jüngeren Teilnehmer, Selbstvertrauen zu gewinnen und sich stärker einzubringen.</p> <p>Kind: „Ich habe es genossen, das Spiel zu spielen, weil es anders war und wir nicht die einzigen Spieler waren.“ Kind: „Ich wusste nicht, dass meine Großmutter so schlau ist.“ Ältere Person: „Es war wunderbar. Ich denke, solche Initiativen sollten fortgesetzt werden, und wir sollten mehr Gelegenheiten haben, solche Aktivitäten zu machen.“</p>

	<p>Diese Rückmeldungen zeigen, wie das Pilotprojekt einen bedeutungsvollen generationenübergreifenden Austausch förderte, Beziehungen stärkte und gegenseitiges Lernen weit über das eigentliche Spiel hinaus anregte.</p>
<p>Beobachtungen von Moderatoren / Pädagogen</p>	<p>Während der vier generationenübergreifenden Sitzungen beobachteten die Moderatoren eine Entwicklung in Zusammenarbeit, Selbstvertrauen und gegenseitigem Wohlbefinden der Teilnehmenden. Zu Beginn waren die Kinder sichtbar begeistert, das Spiel zu spielen, während die älteren Erwachsenen gegenüber dem digitalen Bestandteil einige Zurückhaltung zeigten. Sobald sie jedoch zusammengebracht wurden, entwickelten beide Generationen schnell einen natürlichen Rhythmus der Zusammenarbeit. Die Kinder unterstützten die älteren Erwachsenen häufig, indem sie ihre Hände auf der Maus führten, Anweisungen laut vorlasen oder Schritte im Spiel erklärten. Im Gegenzug teilten die älteren Erwachsenen praktisches Wissen, Geschichten und kontextuelle Erklärungen – besonders wenn Umweltthemen mit ihren Lebenserfahrungen verbunden waren.</p> <p>Die Moderatoren bemerkten, dass die Teilnehmenden sich spontan unterhielten und ein wachsendes Interesse an den Perspektiven der anderen zeigten. Die Interaktion wurde mit jeder Sitzung flüssiger und zeigte echtes generationenübergreifendes Engagement.</p> <p>Ein wichtiger Erfolg war der organische Wissensaustausch – jeder Teilnehmende wurde sowohl Lernender als auch Lehrender. Herausforderungen waren einige Momente der Frustration mit den Spielmechaniken oder Leseschwierigkeiten, die jedoch stets durch gegenseitige Unterstützung überwunden wurden. Insgesamt beobachteten die Moderatoren ein gesteigertes Bewusstsein für Umweltfragen, eine gestärkte generationenübergreifende Verständigung und ein positives, inklusives Lernumfeld.</p>
<p>Erfahrungen / Wichtige Erkenntnisse</p>	<p>Der Pilotversuch zeigte, dass generationenübergreifende Aktivitäten gedeihen, wenn die Teilnehmenden ein gemeinsames Ziel verfolgen und die Umgebung Kooperation fördert. Eine der wichtigsten Erkenntnisse war, dass sinnvolle Interaktionen ganz natürlich entstehen, wenn Aufgaben Teamarbeit erfordern: Kinder unterstützten ältere Erwachsene bei der Navigation durch digitale Elemente, während ältere Erwachsene die Erfahrung mit praktischem Wissen und Lebensgeschichten bereicherten. Dieser wechselseitige Austausch stärkte das Vertrauen und die Verbindung zwischen den Generationen.</p> <p>Für zukünftige Umsetzungen könnte die Verbesserung der Klarheit und Benutzerfreundlichkeit einiger Spielelemente – wie der Sichtbarkeit von Gegenständen oder der Navigation – dazu beitragen, Frustration zu verringern und die Teilnehmenden</p>

stärker auf die Zusammenarbeit zu fokussieren. Dennoch sehen wir das Spiel weiterhin als Werkzeug und nicht als Selbstzweck, und zukünftige Interventionen sollten es auch so betrachten. Es ist ein wertvolles und ansprechendes Werkzeug, das Moderatoren nutzen können, um generationenübergreifende Aktivitäten zu gestalten, die Umweltfragen thematisieren.

Für Moderatoren erwies es sich als wesentlich, jede Gruppe vor den generationenübergreifenden Sitzungen individuell vorzubereiten, um eine angenehme und respektvolle Atmosphäre zu schaffen. Moderatoren sollten aufmerksam auf individuelle Bedürfnisse eingehen, eine ausgewogene Beteiligung fördern und Zeit für informelle Interaktionen lassen, da diese Momente oft die bedeutungsvollsten generationenübergreifenden Austausche hervorbringen.



Figure 7. Program implementation in Portugal

Empfehlungen

EMPFEHLUNGEN/ TIPPS	
Ermöglichen Sie mit Flexibilität und Einfühlungsvermögen	Seien Sie aufmerksam gegenüber den unterschiedlichen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Lernstilen sowohl von Kindern als auch von älteren Erwachsenen. Unterstützen Sie die Teilnehmer geduldig, bieten Sie Hilfe an, wenn sie benötigt wird, und passen Sie das Tempo oder das Format der Aktivität an, um sicherzustellen, dass sich alle eingeschlossen und wohl fühlen.
Fördern Sie die gleichberechtigte Teilnahme	Fördern Sie Einzelgespräche und stellen Sie sicher, dass jeder Teilnehmer genügend Zeit hat, zu sprechen, zu spielen und sich einzubringen. Achten Sie darauf, dass nicht eine Person die Interaktion dominiert.
Verwenden Sie klare und einfache Anweisungen	Verwenden Sie eine Sprache, die für Kinder leicht verständlich und für ältere Erwachsene inklusiv ist. Überprüfen Sie vor jeder Mission das Verständnis.
Fördern Sie Reflexion und Austausch	Nutzen Sie die integrierte Abschlussaktivität am Ende jeder Sitzung, um den Teilnehmenden zu helfen, auszudrücken, was sie während des Spiels entdeckt, genossen oder überraschend fanden. Ermutigen Sie zu einem kurzen Austausch zwischen den Generationenpaaren oder innerhalb der Gruppe, um Verbindungen zu stärken und wichtige Umweltbotschaften auf natürliche und ansprechende Weise hervorzuheben.
Bereiten Sie sich auf technische Probleme vor	Testen Sie das digitale Spiel im Voraus auf den verfügbaren Geräten. Stellen Sie sicher, dass die Geräte aufgeladen sind und der Internetzugang (falls erforderlich) stabil ist. Haben Sie einen Backup-Plan (z. B. Screenshots oder gedrucktes Material) für den Fall eines technischen Ausfalls.



Figure 8. Teilnehmer des Spiels

ELEMENT	2. Fallstudie Frankreich - AFEJI
Einführung	<p>Interaktion zwischen den Teilnehmern Beziehung, die im Verlauf des Pilotprojekts aufgebaut wurde Perspektive der Moderatoren</p>
Beschreibung des Falls / Kontexts	<p>Der zweite Pilotversuch in Frankreich fand in Dunkerque in einer Einrichtung statt, die mit jungen Menschen arbeitet, die von Schulabbruch bedroht sind. Der professionelle Ansprechpartner in dieser Struktur hatte zuvor die Ausbildung zum Moderator abgeschlossen und koordinierte die Sitzung vor Ort.</p> <p>Um eine authentische intergenerationelle Erfahrung zu schaffen, wurden die jungen Teilnehmer ermutigt, Familienmitglieder oder ältere Verwandte einzuladen, und die Organisation lud auch Mitarbeiter ein, die sich dem Rentenalter näherten. Insgesamt nahmen 4 junge Teilnehmer und 10 ältere Erwachsene an dem Pilotversuch teil.</p> <p>Der Moderator eröffnete die Sitzung mit einer Erklärung des Zwecks des Gagen-Projekts. Anschließend wurden Paare (oder kleine Dreiergruppen) gebildet und durch die Grundlagen des Spiels geführt. Um die Motivation zu steigern, schlugen die Moderatoren einen freundschaftlichen Wettbewerb vor: Das Paar, das am Ende der Sitzung die meisten Sterne erzielt, würde einen kleinen symbolischen Preis erhalten. Diese einfache Ergänzung stärkte sofort die Energie und Zusammenarbeit der Gruppe; beide Generationen wurden fokussierter und interaktiver.</p> <p>Etwa zwei Stunden lang erkundeten die Teilnehmer das Spiel. Lachen und kleine Rivalitäten erfüllten den Raum und schufen eine Atmosphäre gemeinsamen Vergnügens und Neugier. Zwei Moderatoren gingen herum, um Unterstützung zu bieten und eine ausgewogene Zusammenarbeit sicherzustellen.</p> <p>Die Sitzung endete mit einem gemeinsamen Debriefing, bei dem die Teilnehmer darüber reflektierten, was sie über den Klimawandel gelernt hatten und wie die intergenerationelle Zusammenarbeit ihnen half, im Spiel erfolgreich zu sein.</p>
Teilnehmererfahrung & Erfahrungsbericht	<p>Ältere Person: „Ich bin so beeindruckt, wie schnell die Kinder mit dem Computer sind, und insgesamt hat es Spaß gemacht, gemeinsam als Team zu spielen.“ Kind: „Mir hat gefallen, dass wir zu zweit waren, weil einige der Fragen im Quiz wirklich schwer waren!“</p>

Beobachtungen von Moderatoren / Pädagogen	<p>Der freundschaftliche Wettbewerb erwies sich als starker Motivator. Er förderte Teamarbeit, Kommunikation und gegenseitiges Lernen. Die Teilnehmer zeigten großes Engagement und feierten oft kleine Erfolge. Die intergenerationelle Mischung schuf Möglichkeiten für Wissensaustausch und Humor, wobei jüngere Teilnehmer die älteren bei der Navigation unterstützten, während die älteren Erwachsene mehr zu Umweltthemen beitrugen.</p> <p>Die Moderatoren beobachteten, dass die Struktur des Spiels natürliche Zusammenarbeit förderte: Junge Teilnehmer übernahmen eine „technische“ Rolle, während ältere Erwachsene mehr theoretisches Wissen einbrachten. Die Atmosphäre blieb von beiden Seiten durchgehend positiv.</p>
Erfahrungen / Wichtige Erkenntnisse	<p>Leichter Wettbewerb kann die generationenübergreifende Zusammenarbeit und Motivation effektiv fördern.</p> <p>Die Rolle des Moderators war entscheidend, um Verspieltheit und Lernen in Einklang zu bringen.</p>

Zusammenfassung der Fallstudie:

In Dunkerque hat eine soziale Organisation, die mit gefährdeten Jugendlichen arbeitet, den zweiten Pilotversuch des Gagen-Spiels durchgeführt.

Vier junge Teilnehmer und zehn ältere Erwachsene, darunter pensionierte Mitarbeiter und Verwandte, nahmen teil. Der Moderator stellte die Aktivität vor und schlug einen freundschaftlichen Wettbewerb vor: Das Paar mit den meisten Sternen würde einen kleinen symbolischen Preis gewinnen.

Dieses kleine Detail veränderte die Dynamik. Die Gruppen wurden sofort lebhafter, und Lachen, Strategiegespräche und gegenseitige Ermutigung erfüllten den Raum. Die jungen Spieler führten ihre älteren Partner durch die Spielmechanik, während die älteren Erwachsenen bei den Umweltproblemen in der Handlung Reflexion und Lebenserfahrung beitrugen.

Am Ende der Sitzung konnte man eine echte generationenübergreifende Zusammenarbeit beobachten: Das „Rennen“ um die Sterne hatte eine Verbindung geschaffen, keine Rivalität. Der Preis war schließlich eine Bonbonbox, die unter allen Teilnehmern geteilt wurde.

Reflexionsübung:

- Wie können Moderatoren sicherstellen, dass der Wettbewerb positiv und inklusiv für alle Lernniveaus bleibt?
- Welche Arten von Belohnungen oder Anerkennungssystemen unterstützen am besten kollektive statt individuelle Leistungen?



Figure 9. Programmumsetzung in France

SICHERHEITSÜBERLEGUNGEN	
Notfallvorsorge	Stellen Sie sicher, dass die Moderatoren den Standort der Notausgänge und Feuerlöscher kennen. Halten Sie eine Liste mit Notfallkontaktnummern (z. B. lokale Rettungsdienste, Veranstaltungskordinator) leicht zugänglich bereit.
Gesundheit und Erste Hilfe	Ein Erste-Hilfe-Kasten sollte jederzeit vor Ort verfügbar sein. Bestimmen Sie eine Person, die im Bedarfsfall für die grundlegende Erste Hilfe verantwortlich ist. Bei Sitzungen mit Bewegung stellen Sie sicher, dass der physische Raum frei von Hindernissen oder Stolperfallen ist.
Barrierefreiheit	Stellen Sie sicher, dass der Raum für Teilnehmer mit Mobilitätshilfen zugänglich ist (Rampem, Stühle mit Unterstützung usw.). Bieten Sie ausreichende Möglichkeiten für die Teilnahme im Sitzen an.
Einwilligung und Schutzmaßnahmen	Holen Sie die informierte Einwilligung von Erwachsenen und die elterliche Zustimmung für Minderjährige ein. Seien Sie sich der Schutzverantwortlichkeiten bewusst, insbesondere bei der Arbeit mit schutzbedürftigen Teilnehmern. Bewahren Sie professionelle Grenzen und Vertraulichkeit.

Aktivitätenbank

Name	Beschreibung
„Öko-Charade“ – Spiel es nach	<p>Thema: Allgemeiner Icebreaker für alle Themen (Besonders gut für Tag 1)</p> <p>Ziel: Lachen und Interaktion erzeugen und gleichzeitig Nachhaltigkeitsaktionen und -konzepte vorstellen.</p> <p>So funktioniert es: Bereiten Sie Karten mit umweltfreundlichen Aktionen oder Themen vor (z. B. „einen Baum pflanzen“, „den Wasserhahn zudrehen“, „recyceln“, „im Hochwasser laufen“, „ein Spielzeug reparieren“, „Müll aufsammeln“).</p> <p>Jedes Team stellt reihum eine Karte pantomimisch dar, während die anderen raten.</p> <p>Stellen Sie nach jeder Aktion eine kurze Frage: „Warum ist diese Aktion hilfreich?“</p> <p>Materialien: Aktionskarten</p>
„Was würdest du tun?“ – Szenario-Sortierspiel	<p>Thema: Nachhaltige Entwicklung & Minderung – Verhaltensänderung zum Wohle aller</p> <p>Ziel: Den Teilnehmenden helfen, über alltägliche Handlungen nachzudenken, die der Umwelt nützen oder schaden.</p> <p>So funktioniert es: Bereiten Sie einen Satz Karten mit kurzen Szenarien vor (z. B. „mit dem Fahrrad zur Schule fahren“, „Flaschenwasser kaufen“, „eine Tasche wiederverwenden“, „Lichter anlassen“).</p> <p>Bitten Sie die Teilnehmenden in generationenübergreifenden Paaren oder kleinen Gruppen, die Karten in zwei Stapel zu sortieren: „Gut für den Planeten“ und „Nicht so gut“.</p> <p>Ermutigen Sie zu einem kurzen Austausch: „Haben Sie das schon einmal gemacht? Wie fühlen Sie sich dabei?“</p> <p>Materialien: Szenarienkarten (mit einfachem Text und Bildern)</p> <p>Anpassung: Erstellen Sie eine Linie (Spektrum) von „Gut für den Planeten“ bis „Nicht so gut“ und lesen Sie die Szenarien statt der Karten laut vor. Bitten Sie die Teilnehmenden, sich auf dem Spektrum zu positionieren.</p>
„Damals und Heute“ – Memory-Spiel & Gespräch	<p>Thema: Anpassung – Lernen, mit lokalen Veränderungen umzugehen</p> <p>Ziel: Entdecken, wie sich Umgebungen und Gewohnheiten im Laufe der Zeit verändert haben und warum Anpassung wichtig ist.</p> <p>So funktioniert es: Zeigen Sie Paare von Bildern oder Gegenständen aus der Vergangenheit im Vergleich zu heute (z. B. Einkaufen auf einem Straßenmarkt vs. Supermarkt, Wiederverwenden von Behältern vs. Einwegverpackungen, Flüsse damals vs. heute).</p>

	<p>In kleinen altersgemischten Gruppen fragen Sie: „Was ist anders? Warum denkst du, hat sich das verändert?“ Geben Sie den Anstoß mit: „Wie haben wir uns an Veränderungen in unserer Nachbarschaft oder am Wetter angepasst?“ Materialien: Ausgedruckte Fotopaare oder Zeichnungen (Vergangenheit/Gegenwart) Anpassung: Stellen Sie die Fragen laut, damit die Gruppe darüber diskutieren kann.</p>
<p>„Das Leben einer Banane“ – Puzzle zum zirkulären Denken</p>	<p>Thema: Kreislaufwirtschaft Ziel: Einführung in die Kreislaufwirtschaft durch die Verfolgung der Reise eines Gegenstands und die Erkundung von Möglichkeiten zur Abfallreduzierung. So funktioniert es: Geben Sie jeder Gruppe einen einfachen Gegenstand (z. B. Banane, Plastikflasche, T-Shirt). Gemeinsam zeichnen oder besprechen sie den Lebenszyklus: Woher kommt er? Was passiert, nachdem wir ihn benutzt haben? Können wir ihn wiederverwenden, kompostieren oder recyceln? Fragen Sie: „Was könnten wir anders machen, um weniger zu verschwenden?“ Materialien: Bilder oder Requisiten des Gegenstands, Papier und Buntstifte Anpassung: Machen Sie es gemeinsam mit der ganzen Gruppe, um die Zeit zu managen und sicherzustellen, dass es nur 10 Minuten dauert.</p>
<p>„Grüne Versprechen“ – Zeichne & Teile eine Veränderung, die du bewirken kannst</p>	<p>Thema: Individuelles Handeln Ziel: Die Teilnehmer dazu inspirieren, über persönliche Maßnahmen nachzudenken, die der Umwelt helfen, und ein gemeinsames Verantwortungsgefühl zu entwickeln. So funktioniert es: Stellen Sie kleine Karten oder Papier und Marker bereit. Bitten Sie jede Person, eine kleine Handlung zu zeichnen oder aufzuschreiben, die sie zum Schutz der Umwelt ergreifen kann (z. B. „eine wiederverwendbare Wasserflasche mitbringen“, „weniger Fleisch essen“, „Papier recyceln“, „Blumen für Bienen pflanzen“). Paaren Sie ältere Erwachsene mit Kindern, damit sie ihr Versprechen teilen und erklären, warum sie es gewählt haben. Optional können Sie eine „Grüne Wand“ erstellen, um alle Versprechen während der Aktivität auszustellen. Materialien: Marker, kleine Karten oder Papier, Klebeband oder Wandfläche</p>
<p>„Frühstück – die wichtigste Mahlzeit“ – konsumierende Materie</p>	<p>Thema: Lokale Produkte statt importierter Ziel: Erkennen, welche Produkte durch lokale ersetzt werden können, und Möglichkeiten erkunden, lokale Bauern zu unterstützen und gesunde Mahlzeiten zu essen. Wie es funktioniert:</p>

	<p>Jede Gruppe bereitet ein Frühstücksmenü vor und überprüft, welche Produkte importiert und welche lokal sind.</p> <p>Gemeinsam überlegen sie, woher die Produkte des Frühstücks stammen, und versuchen, das Land auf einer Karte zu finden.</p> <p>Anschließend diskutieren sie über lokale und saisonale Produkte für das Frühstück sowie die Vorteile der Wahl dieser Produkte für den Planeten und die lokalen Bauern.</p> <p>Frage: „Was wirst du morgen zum Frühstück essen?“</p> <p>Materialien: Bilder von Gegenständen oder Requisiten, Papier und Buntstifte</p> <p>Anpassung: Gemeinsam mit der gesamten Gruppe durchführen, um die Zeit zu steuern und sicherzustellen, dass es nur 10 Minuten dauert.</p>
--	---

ELEMENT	Fallstudie Türkei – K-GEM
Einleitung	<p>Generationsübergreifende Aktivität im Allgemeinen Interaktion zwischen den Teilnehmern Im Verlauf des Pilotprojekts entwickelte Beziehung</p>
Beschreibung des Falls / Kontexts	<p>Intergenerationelle Gagen-Sitzungen wurden an der Ankara Bilim Universität in der Türkei mit insgesamt 50 Teilnehmern abgehalten. Während dieser Sitzungen spielten Kinder und ältere Erwachsene gemeinsam das Gagen-Spiel in fünf Abschnitten. Die älteren Erwachsenen und Kinder hatten großen Spaß daran, das Spiel zusammen zu spielen. Die älteren Erwachsenen teilten ihre Erfahrungen zum Thema Nachhaltigkeit und Klimawandel mit den Kindern. Im Innenbereich lernten die Teilnehmer etwas über Energieeffizienz, die Herstellung nachhaltiger Reinigungsprodukte, die Vermeidung von Lebensmittelverschwendung durch Zero-Waste-Praktiken, Wassersparen und die Zubereitung gesunder Mahlzeiten. In der Garage erfuhren sie etwas über Recycling und die Reparatur von Gegenständen, die zu einer Kreislaufwirtschaft beitragen können, die Entwicklung nachhaltiger Hobbys und die Einrichtung eines Kompostsystems.</p> <p>Während der intergenerationellen Sitzungen lernten die Teilnehmer die Notwendigkeit kennen, den Klimawandel zu bekämpfen, und durch ansprechende Aktivitäten die Maßnahmen, die sie ergreifen können, um eine lebenswerte Welt für zukünftige Generationen zu sichern.</p>
Teilnehmererfahrung & Erfahrungsbericht	<p>Children: D.S. "It was great playing the game with Aunt Naciye. We progressed through the levels together. I think we made a good pair." S.A.T. "I liked the sections inside the house the most. I played with Uncle Levent. I learned some good things. I'll try it at home." Ö.Ö. "I played with Afet. I liked the pond section in the park. I'll clean up the trash in the park to save the birds." D.Y. "I thought it was very nice. I helped Aunt Güler with the parts of the game that needed to be unlocked." M.S.G. "Uncle Armağan is a very good person, so I enjoyed playing with him." U.Y. "Aunt Serap is a good person, but she didn't know how to use computers. I helped her with the game."</p>

	<p>Adults:</p> <p>S.A. "It was so much fun. We learned along with the children, and I can't wait to try out what we learned from this game."</p> <p>T.Ç. "The children were very eager to learn, and we shared our experiences. I hope it will be beneficial to them, and they will apply what they learned in this game."</p> <p>P.Ç. "I think it was both educational and enjoyable. Climate change is a very important problem. Playing a game like this with children about this topic also informed us. We realised many things."</p> <p>H.Ü. "Of course, playing this game with children. I didn't think the new generation was so knowledgeable. After this game, I think we can entrust our future to them."</p> <p>B.B. "We shared what we knew about climate change with the children, and the children helped us with technology. It was an interesting and beautiful experience."</p>
<p>Beobachtungen von Moderatoren / Lehrkräften</p>	<p>Did you observe changes in awareness, curiosity, or interaction over time?</p> <p>Participants began attending learning sessions held before the intergenerational sessions, but they had more fun with the children, and their awareness increased during those sessions. Learning through fun was particularly effective for children. With increased interaction, adults also became more immersed in the game, creating an incredible synergy. Young people demonstrated their technology skills, and adults demonstrated their skills in climate change and problem-solving together in the game.</p> <p>What challenges or successes stood out?</p> <p>Although the older participants were a bit nervous before the intergenerational sessions, once the children opened the game and saw their progress, they felt more comfortable helping them. This facilitated a smoother transfer of knowledge and allowed them to share more of their understanding of climate change with the children. For example, while playing alongside a child participant, an elder participant discussed NASA's climate change studies and the applications of TÜBİTAK (Turkey's higher education science organisation), as well as the fossil fuel information in the game. This led to the sharing of information beyond the game's scope.</p>
<p>Erfahrungen / Wichtige Erkenntnisse</p>	<p>Die Zusammenarbeit über Generationen hinweg schuf eine starke Synergie. Die Teilnehmer hatten großen Spaß daran, an den Spielsitzungen teilzunehmen. Gemeinsam Herausforderungen zu überwinden, brachte sie einander näher und förderte trotz möglicher Unterschiede zwischen den Generationen eine gemeinsame Basis.</p>

Obwohl es erhebliche Unterschiede zwischen Kindern und älteren Teilnehmern gab und viele Vorurteile hegten, konnten wir diese Vorurteile durch generationenübergreifende Sitzungen überwinden, und die anfänglichen Lernsitzungen halfen, Stereotype langsam abzubauen. Daher können die aus diesem Projekt gewonnenen Erkenntnisse in zukünftigen generationenübergreifenden Projekten geteilt werden.

Als Moderatoren hatten wir Schwierigkeiten, ältere und jüngere Teilnehmer zusammenzubringen, aber sie hatten viel Spaß.

Moderatoren, die ähnliche Projekte durchführen, sollten Schulungen für Moderatoren anbieten (wie wir es in der GaGen-Initiative getan haben) sowie für ältere Teilnehmer im Umgang mit Technologie, um ihnen mehr Sicherheit zu geben.



Figure 10. Programmumsetzung in Turkey

Zukünftige Umsetzungsempfehlungen

Das Handbuch bietet strukturelle Leitlinien für die Durchführung eines generationenübergreifenden Lernprogramms in der Umweltbildung mit dem GaGEN-Spiel. Der Prototyp wurde in Pilotprogrammen in 5 europäischen Ländern getestet: Deutschland, Frankreich, Polen, Portugal und der Türkei (wie im gesamten Handbuch mit Fallstudien veranschaulicht).

Die GaGEN-Pilotimplementierungen in den Partnerländern zeigten, dass intergenerationelle digitale Lernaktivitäten erfolgreich in unterschiedlichen Kontexten repliziert werden können, wenn sie durch sorgfältige Vorbereitung, klare Kommunikation und strukturierte Moderation unterstützt werden. Basierend auf den nationalen Pilotberichten aus WP5 und den Ergebnissen vorheriger Arbeitspakete sollten mehrere Empfehlungen die zukünftige Replikation leiten.



Die Investition in das Schulungsprogramm für Moderatoren ist essenziell; Moderatoren müssen nicht nur mit den Spielmechaniken (wie in WP3 entwickelt) vertraut sein, sondern auch mit den Prinzipien des intergenerationellen Lernens (dargestellt in WP2). WP4 und nationale Berichte heben durchgehend hervor, dass die Moderatoren-Schulung relevant war, die Teilnehmenden besonders die Möglichkeit schätzten, das GaGEN-Spiel vor der Durchführung in intergenerationellen Gruppen zu testen, und dass die Schulungsinhalte in ihrem beruflichen Alltag nützlich waren.

Getrennte Lernsitzungen für jüngere und ältere Teilnehmende trugen dazu bei, Vertrauen aufzubauen, Stereotype abzubauen und anfängliche Befürchtungen im Umgang mit unterschiedlichen Gruppen zu verringern. Diese Sitzungen legten die emotionale und kognitive Grundlage für eine sinnvolle Interaktion während der intergenerationellen Aktivitäten.



Replikationsbemühungen funktionieren am besten, wenn Partnerschaften mit lokalen Organisationen (Schulen, Tageszentren, Gemeinschaftsgruppen) frühzeitig aufgebaut werden. Nationale Berichte betonen, dass eine starke Zusammenarbeit mit lokalen Akteuren eine reibungslosere Rekrutierung, bessere Terminplanung und höhere Teilnehmerbindung über die Sitzungen hinweg gewährleistet.

Moderatoren sollten Flexibilität bei den technischen und räumlichen Anforderungen einplanen. Programm-Pilotberichte vermerken häufige Herausforderungen bezüglich der Verfügbarkeit von Geräten und Internetzugang – Probleme, die durch Ersatzgeräte, kleinere Gruppen oder Offline-Zugriff gemildert werden können.



Vor der Durchführung der Aktivitäten sollten Moderatoren die Unterschiede im Wissen und den technologischen Fähigkeiten der Teilnehmenden berücksichtigen. Das Ziel ist, dass Menschen zusammenarbeiten und voneinander lernen, nicht mögliche Stereotype über Generationen zu verstärken. Falls nötig, kann das Spiel und seine Struktur den Gruppen im Voraus vorgestellt werden.

Zukünftige Implementierungen sollten Aktivitäten über das reine Spielen hinaus einbeziehen, wie strukturierte Reflexionen, umweltbezogene Aufgaben oder kreative Ergebnisse. In allen Ländern zeigten sich die stärksten Ergebnisse, wenn das Spiel als Katalysator für Gespräche, gemeinsames Lernen und Verhaltensänderungen in der realen Welt diente.

Fazit

Das GaGEN-Handbuch vereint die konzeptionellen Grundlagen, pädagogische Methodik, praktische Umsetzungsschritte und reale Erfahrungen, die die Entwicklung eines intergenerationellen Lernansatzes für Umweltbildung geprägt haben. In den verschiedenen Abschnitten – von der Rekrutierung und Sitzungsorganisation bis hin zu Fallstudien und Replikationshinweisen – zeigt das Projekt, dass Serious Games als effektive Brücke zwischen den Generationen dienen können, um sinnvolle Interaktionen, gegenseitiges Lernen und ein erhöhtes Umweltbewusstsein zu fördern.

Die nationalen Pilotprojekte, die in diesem Handbuch vorgestellt werden, zeigen, dass ältere Erwachsene von strukturiertem intergenerationellem Austausch mit Kindern profitieren, insbesondere wenn dieser von gut vorbereiteten Moderatoren und einem klaren Programmdesign unterstützt wird. Die Fallstudien verdeutlichen unterschiedliche Umsetzungskontexte, doch es zeigen sich konsistente Ergebnisse: gestärkte intergenerationelle Bindungen, ein besseres Verständnis klimabezogener Themen und eine gesteigerte Motivation, nachhaltigere Verhaltensweisen anzunehmen.

Die GaGEN-Initiative trägt auch zur europäischen Erwachsenenbildung bei, indem sie ein reproduzierbares Modell anbietet, das auf Erkenntnissen aus früheren Arbeitspaketen basiert und durch Feldbeobachtungen sowie Rückmeldungen der Teilnehmenden bereichert wird. Die hier enthaltenen Empfehlungen unterstützen zukünftige Moderatoren, Pädagogen und Organisationen, die ähnliche Programme umsetzen möchten, und stellen sicher, dass generationenübergreifendes Lernen bewusst, inklusiv und wirkungsvoll bleibt.

Letztendlich dient dieses Handbuch als praktisches und zugängliches Hilfsmittel für diejenigen, die Umweltbildung, digitale Werkzeuge und generationenübergreifende Praxis integrieren möchten. Durch die Kombination theoretischer Erkenntnisse mit praktischer Anleitung unterstützt GaGEN Gemeinschaften und Pädagogen dabei, Dialog, Zusammenarbeit und gemeinsame Verantwortung über Generationen hinweg zu fördern – ein wesentlicher Schritt, um gemeinsam den Klimawandel anzugehen und zu zeigen, wie beide Generationen eine aktive Rolle spielen können, während sie voneinander lernen.

Bibliographie

- Brzozowska, M., Daab, M., Sokolnicka, A., Vaz de Carvalho, C., Faria, M., Pinon, P., Portugal, J., Gonçalves, M.A., Negra, R. & Abbas, M. (2023). State-of-the-art of games – Transnational report. Verfügbar unter: <https://gagen.eu/results/https://gagen.eu/results/>
- Coull, Y. (o. J.). Learning Through Intergenerational Practice. Generations Working Together. <https://generationsworkingtogether.org/downloads/5252d276ca45a-GWT%20brochure%20FINAL.pdfhttps://generationsworkingtogether.org/downloads/5252d276ca45a-GWT%20brochure%20FINAL.pdf>
- Faria, M., Bessa, P. & Costa, R. (2025). Game instructions. Verfügbar unter: <https://gagen.eu/results/https://gagen.eu/results/>
- Gonçalves, M. A., Novo, C., Portugal, J. & Vaz de Carvalho, C. (2024). Methodological framework of the GaGEN game - Digital and Intergenerational-based Game for Environmental Education and Awareness. Verfügbar unter: <https://gagen.eu/results/https://gagen.eu/results/>
- Rabusicová, M., Pevná, K., & Varejková, Z. (2015). SURROGATE GRANDPARENTS AS ACTORS IN INTERGENERATIONAL LEARNING 1. *Studia Paedagogica*, 20(4), 85-107. <https://doi.org/10.5817/SP2015-4-6https://doi.org/10.5817/SP2015-4-6>
- Schmidt-Hertha, B., Jelenc Krašovec, S., & Formosa, M. (2014). Learning across generations in Europe: Contemporary issues in older adult education. SensePublishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-6209-902-9https://doi.org/10.1007/978-94-6209-902-9>
- Stephan, A. (2020). Intergenerational Learning in the Family as an Informal Learning Process: A Review of the Literature. *Journal of Intergenerational Relationships*, 1–18. doi:10.1080/15350770.2020.1817830
- World Health Organization. (2023). Connecting generations - Planning and implementing interventions for intergenerational contact. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240070264https://www.who.int/publications/i/item/9789240070264>

GaGEN