

GaGEN

Approche intergénérationnelle pour l'éducation à l'environnement

Manuel





Partenaires

Fédération Euro-Méditerranéenne de la Jeunesse - EMYF e. V.

Approximar

Afeji Hautes-de-France

Virtual Campus LDA

K-GEM

PCG Polska Sp. z o.o

Auteurs

Maria Gonçalves, Aproximar

Joana Portugal, Aproximar

Agnieszka Sokolnicka, PCG

Anna Gust, PCG

Colin Fertin, Afeji

Marlene Faria, Campus Virtuel

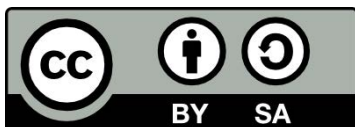
Carlos Vaz de Carvalho, Campus Virtuel

Emre Sefa, K-GEM

Mostafa Abbas, EMYF

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

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.



INDEX

Introduction	3
Objectifs	6
Méthodologie.....	7
Ressources de diffusion pour promouvoir le jeu.....	7
Phase de recrutement	8
Programme implementation	11
OBJECTIFS.....	11
RÉSULTATS	11
STRUCTURE	11
1ère étude de cas Pologne - PCG.....	14
2e étude de cas Pologne - PCG	16
PRINCIPES INTERGÉNÉRATIONNELS	18
A) Sessions d'apprentissage pour les plus jeunes participants.....	18
B) Sessions d'apprentissage pour les participants plus âgés	19
1ère étude de cas France - AFEJI	21
C) Sessions intergénérationnelles.....	25
Étude de cas Portugal - Aproximar	26
Recommandations	30
2e étude de cas France - AFEJI.....	31
Étude de cas Turquie – K-GEM	38
Conseils pour la reproduction future.....	41
Bibliographie	44

Introduction

L'éducation environnementale s'est principalement adressée aux jeunes générations et a laissé de côté les personnes âgées (Liu & Kaplan, 2016). Cependant, éduquer les générations plus âgées peut être un outil puissant de changement de comportement et avoir un impact plus significatif sur le changement climatique. L'interaction entre enfants et personnes âgées semble également avoir une plus grande valeur ajoutée comparée aux interventions autonomes (Liu & Kaplan, 2016). En ce sens, déconstruire les stéréotypes négatifs du vieillissement est donc une étape fondamentale pour promouvoir une société plus positive pour tous les âges (Marques et al., 2020). Promouvoir les activités intergénérationnelles est une voie possible pour atteindre cet objectif (OMS, 2021). Des études montrent que le jeu intergénérationnel modifie les modes de communication et les rôles standards des jeunes et des personnes âgées, offrant ainsi des opportunités aux deux groupes d'âge de se connecter (Zhang & Kaufman, 2016).

L'apprentissage intergénérationnel est un processus par lequel des connaissances sont échangées entre deux personnes ou plus issues de différentes générations, favorisant une compréhension plus profonde d'un sujet, d'un concept ou d'un aspect culturel pour toutes les parties concernées. Ce type d'apprentissage implique souvent une transmission bidirectionnelle d'informations, de compétences, d'attitudes et d'habitudes, à mesure que les membres plus jeunes et plus âgés interagissent entre eux. À travers ce processus, les individus réfléchissent à leurs propres connaissances et croyances tout en apprenant de ceux d'autres générations (Stefan, 2020).

Les activités intergénérationnelles sont celles organisées pour favoriser la connexion et l'engagement entre différentes générations. La différence entre l'apprentissage intergénérationnel et d'autres types d'apprentissage (par exemple, multigénérationnels) réside dans l'accent mis sur des participants individuels issus de différentes générations qui participent activement au processus d'apprentissage. C'est un **processus à double sens** dans lequel connaissances, compétences et expériences sont partagées entre différentes générations (Rabusicová et al., 2015). Ces types d'activités doivent garantir la réciprocité, promouvoir l'apprentissage mutuel et les bénéfices pour tous les groupes ciblés impliqués, et encourager la participation et la collaboration vers un objectif commun (Coull, s.d. ; Schmidt-Hertha et al., 2014). Ainsi, il ne s'agit pas seulement de regrouper des personnes de différents âges, mais plutôt de la mise en œuvre d'actions et d'activités interactives qui incitent les participants à se connecter les uns aux autres.

Le [rapport sur l'état de l'art des jeux](#) – (Transnational) (Brzowska et al., 2023) et le [cadre méthodologique du jeu GaGEN](#) (Gonçalves et al., 2024) ont déjà mis l'accent sur la pertinence des jeux intergénérationnels et sur les définitions les plus pertinentes. De plus, le [Training Pack pour les facilitateurs du jeu](#) est disponible, c'est un document de lecture seule, dédié à des contenus de formation spécifiques pour renforcer la

capacité des éducateurs d'adultes à mettre en œuvre les activités intergénérationnelles combinées à l'éducation environnementale et à l'utilisation du jeu, ainsi qu'une série de webinaires sur des sujets clés. Malgré cela, il est nécessaire d'adopter une approche plus concrète qui puisse soutenir une mise en œuvre efficace.

Ce document présente le guide pratique (Handbook) du projet GaGEN. Il s'agit d'un manuel d'instructions, qui fournit des informations concrètes pour mettre en place une approche d'apprentissage intergénérationnel à l'environnement en utilisant jeu GaGEN. Ce manuel a été développé dans le cadre de l'initiative GaGEN, financée par Erasmus+ KA220-ADU - Partenariats de coopération en éducation des adultes. Pour plus d'informations sur le développement du projet et accéder aux résultats et ressources spécifiques, vous pouvez consulter le site officiel : <https://gagen.eu/>.

GaGEN – « Utiliser des jeux sérieux pour engager les inter-GENérations dans la prise de conscience du changement climatique » est un projet visant à accroître la prise de conscience de l'impact du changement climatique dans la vie quotidienne chez les enfants et les personnes âgées, en introduisant notamment le concept d'économie circulaire dans la vie quotidienne, ainsi qu'à accroître la prise de conscience du rôle potentiel des enfants et des personnes âgées en tant qu'agents de changement climatique.



Dans ce guide, les lecteurs trouveront les principales idées théoriques qui soutiennent l'approche utilisée, ainsi qu'un programme détaillé pour mettre en place des activités d'apprentissage intergénérationnel. Ce programme comprend les étapes de diffusion, de recrutement, le déroulement des séances et l'évaluation à l'aide du jeu numérique sérieux GaGEN. Le guide présente également des expériences vécues par les participants, sous forme d'études de cas réalisées par les partenaires du projet, afin d'illustrer concrètement la mise en œuvre des activités. Enfin, le document propose des recommandations clés, basées sur les projets pilotes menés dans différents pays, afin d'aider



à reproduire cette approche d'apprentissage intergénérationnel pour l'éducation à l'environnement avec le jeu GaGEN.

Ce manuel s'adresse aux formateurs d'adultes et aux professionnels de l'intergénérationnel qui souhaitent utiliser de nouvelles méthodes dans leurs pratiques éducatives, notamment l'apprentissage intergénérationnel et l'éducation à l'environnement. Les formateurs d'adultes sont ici définis comme des professionnels ou bénévoles qui facilitent « l'apprentissage des adultes » comme « l'ensemble des activités d'apprentissage formelles et informelles, générales et professionnelles, menées par les adultes après avoir terminé leur éducation et leur formation initiales » (Commission européenne, s.d.¹). En intégrant le modèle de

¹ <https://education.ec.europa.eu/education-levels/adult-learning>

l'apprentissage intergénérationnel, l'approche GaGEN ouvre les groupes cibles à d'autres personnes que les adultes ; dans ce cas, pour les enfants de moins de 12 ans.

5



Figure 1. Un groupe de facilitateurs en formation

Objectifs

Ce guide est centré sur des consignes et des recommandations pour mettre en œuvre une approche d'apprentissage intergénérationnel appliquée à l'éducation à l'environnement. Il propose un programme structuré et une organisation claire de l'intervention. L'objectif principal est de sensibiliser les participants à l'impact qu'ils peuvent avoir, à leur échelle, en tant qu'acteurs du changement, sur leurs comportements et leurs attitudes face au changement climatique et à l'économie circulaire. Un autre enjeu essentiel, tout aussi important, est la création de liens et de relations positives entre les générations.

Le Guide est conçu pour garantir une mise en œuvre efficace du jeu GaGEN dans un cadre éducatif intergénérationnel, en promouvant la sensibilisation environnementale et le changement de comportement. Les résultats spécifiques attendus sont :

- **Le renforcement des échanges entre enfants de moins de 12 ans et personnes âgées:** Établir une interaction significative entre les enfants (moins de 12 ans) et les personnes âgées, favorisant l'apprentissage mutuel, l'empathie et des valeurs partagées grâce à une éducation environnementale collaborative basée sur des jeux.
- **Proposer des sessions d'intervention structurées :** Fournir un cadre de session clair et adaptable permettant aux éducateurs et animateurs de mettre en œuvre le programme d'intervention, incluant le timing, les rôles, les supports et des conseils d'animation qui soutiennent les dynamiques intergénérationnelles.
- **Garantir une utilisation efficace du jeu GaGEN :** Veillez à ce que le jeu soit utilisé comme un outil pédagogique central pour stimuler la discussion, la réflexion et l'apprentissage orienté vers l'action sur les concepts de changement climatique et d'économie circulaire dans tous les groupes d'âge.
- **Renforcement de la littératie environnementale :** Améliorer la sensibilisation des participants aux principes du changement climatique, de la durabilité et de l'économie circulaire grâce à des méthodes éducatives actives, participatives et inclusives pour l'âge.
- **Potentiel de scalabilité et de répliation :** Offrir un modèle reproductible pouvant être adapté à différents contextes et communautés à travers l'Europe, soutenant une diffusion plus large et un impact à long terme de la méthodologie éducative GaGEN.

L'intervention est organisée en faisant du jeu GaGEN un outil d'apprentissage et une ressource et non une fin. Malgré ce choix méthodologique, le jeu reste accessible librement et peut être utilisé en dehors d'un cadre formel et structuré.

Méthodologie

Une méthodologie est un processus structuré et organisé qui permet aux personnes concernées de suivre des étapes précises afin d'atteindre des objectifs définis. La méthodologie GaGEN s'appuie sur le cadre conceptuel présenté précédemment. Les indications et recommandations spécifiques pour la mise en œuvre des séances sont décrites dans cette méthodologie et doivent être suivies par les facilitateurs lors de la phase de mise en œuvre.

La méthodologie GaGEN s'adresse à toute personne qui souhaite contribuer à la construction d'une société pour tous les âges, à travers l'éducation et l'apprentissage non formel, en sensibilisant au changement climatique grâce à un jeu numérique sérieux. Les professionnels utilisant cette méthodologie peuvent avoir différents rôles:

- Facilitateurs
- Éducateurs d'adultes

Ressources de diffusion pour promouvoir le jeu

La diffusion du programme est une étape essentielle pour faire connaître son importance au sein de la communauté. Cette diffusion peut se faire à différents niveaux. Lorsque l'on débute avec la méthodologie GaGEN, il peut être utile d'impliquer en premier lieu la direction ou les responsables de la structure, en leur présentant les bénéfices de l'apprentissage communautaire et intergénérationnel, afin d'obtenir leur soutien et leur engagement pour la mise en œuvre du programme. La diffusion peut également cibler différents publics, comme les parties prenantes intéressées par les résultats du programme, les écoles, les organisations communautaires travaillant avec des enfants et des personnes âgées, et enfin les futurs participants eux-mêmes.

Les stratégies de diffusion sont un concept courant (Rocha et al., 2016), et elles commencent par de simples tracts jusqu'à des annonces sur les réseaux sociaux (voir figure 2). Voici quelques idées à utiliser lors du **lancement** du programme :

- Organiser et publier les informations clés sur le site web de l'Initiative. Inclure les objectifs, les groupes ciblés, le calendrier et la période ;
- Utilisez ou adaptez les modèles GaGEN à votre contexte local, en détaillant clairement les attentes (ce qu'ils recevront à la fin) et l'engagement en temps (pour combien de temps) ;
- Republiez les publications GaGEN ou, si vous publiez un post quelconque sur vos réseaux sociaux, utilisez les hashtags #GaGEN ;

- Envoyez directement un e-mail aux publics cibles que vous jugez appropriés, en utilisant la bannière e-mail.

De plus, après le début du programme, il est nécessaire de continuer à communiquer l'avancement de la mise en œuvre, les retours des utilisateurs, les résultats spécifiques atteints ou les étapes à célébrer. Les animateurs doivent être impliqués dans ces efforts afin de garantir qu'un large public découvre le programme.



Figure 2. Exemple de publication sur les réseaux sociaux pour diffusion

Phase de recrutement

La méthodologie GaGEN repose sur un programme actif et engageant qui mobilise des facilitateurs, des enfants de moins de 12 ans et des personnes âgées. Le recrutement de ces différents publics commence dès la phase de diffusion du programme. Par la suite, il est nécessaire de mettre en place des stratégies adaptées à chaque groupe.

Facilitateurs

Les facilitateurs jouent un rôle central dans la mise en œuvre du jeu GaGEN. Le modèle de facilitation prévoit que deux facilitateurs interviennent ensemble lors des séances. Ces facilitateurs peuvent être des formateurs d'adultes, des enseignants, des travailleurs sociaux, des animateurs ou tout autre professionnel intéressé par la promotion d'activités intergénérationnelles visant à sensibiliser à l'environnement. Ils doivent disposer de

compétences numériques de niveau intermédiaire afin de pouvoir accompagner les enfants et les personnes âgées pendant l'utilisation du jeu.

Les compétences attendues des facilitateurs incluent notamment la capacité à reconnaître les stéréotypes liés à l'âge, à identifier des stratégies pour les déconstruire, à dépasser leurs propres préjugés liés à l'âge, à connaître les principes de l'apprentissage intergénérationnel et à maîtriser la méthodologie et le programme² GaGEN.

1. Enfants de moins de 12 ans

La participation des enfants de moins de 12 ans est au cœur de l'expérience d'apprentissage intergénérationnel GaGEN, car ils constituent l'un des principaux publics ciblés par le projet. Le recrutement de ce public doit se faire en étroite collaboration avec les écoles locales, les accueils périscolaires, les centres éducatifs et les organisations communautaires travaillant avec des enfants.

La stratégie de recrutement doit permettre de s'assurer que les enfants participants :

- évoluent dans des contextes d'apprentissage formels ou informels ouverts à des activités extrascolaires ou à des projets éducatifs ;
- bénéficient du soutien et de l'accord de leurs parents ou responsables légaux, qui comprennent les objectifs et valident leur participation aux séances intergénérationnelles ;
- sont disponibles pour participer de manière régulière pendant toute la durée du programme.

Il est essentiel de communiquer clairement la valeur éducative de l'activité, à la fois aux enseignants et aux parents. Il convient de mettre en avant le fait que le jeu GaGEN favorise la sensibilisation à l'environnement, le développement de l'esprit critique, l'empathie et les compétences de coopération. Des supports adaptés aux enfants, comme des flyers simples ou de courtes présentations, peuvent être utilisés pour présenter le projet en classe ou en groupe.

Les activités doivent être inclusives et accessibles à des enfants issus de milieux variés et ayant des besoins éducatifs différents. L'égalité d'accès à l'expérience d'apprentissage et l'inclusion intergénérationnelle doivent rester des valeurs centrales de la méthodologie.

Adultes âgés

Les personnes âgées sont des participantes clés de l'approche GaGEN. Elles apportent leur expérience de vie et des points de vue variés qui enrichissent le processus d'apprentissage. Leur implication active renforce les liens entre générations, favorise l'inclusion sociale et les valorise comme actrices de l'éducation à l'environnement.

² Ces compétences font partie du programme de formation proposé dans le cadre de l'initiative GaGEN.

Le recrutement des personnes âgées doit privilégier la diversité et l'accessibilité. Il peut s'appuyer sur les centres sociaux, clubs seniors, collectivités locales, programmes de formation pour adultes, réseaux de bénévoles ou initiatives intergénérationnelles existantes. Des partenariats avec des organisations spécialisées dans le vieillissement, l'apprentissage tout au long de la vie et l'action sociale peuvent faciliter le recrutement et instaurer un climat de confiance.

Les points d'attention lors du recrutement des personnes âgées sont notamment :

- s'assurer que les activités proposées sont accessibles, agréables et présentées de manière inclusive ;
- expliquer clairement les bénéfices de la participation, tels que le lien social, le sentiment d'utilité et l'opportunité d'apprendre et de partager avec les jeunes générations ;
- prendre en compte d'éventuelles limitations physiques, cognitives ou numériques, en prévoyant un accompagnement adapté par les facilitateurs.

Les messages de recrutement doivent également valoriser les personnes âgées comme détentrices de savoirs et contributrices actives à l'action climatique, tout en restant attentifs aux craintes possibles liées à l'usage du numérique ou à de nouveaux contextes d'apprentissage. Il est essentiel de promouvoir une logique d'apprentissage mutuel, et non un enseignement à sens unique, pour garantir une participation réussie.

Mise en Oeuvre du programme

OBJECTIFS

L'objectif de l'activité est de créer un moment/espace de partage intergénérationnel où chacun peut apprendre, enseigner et jouer à un jeu numérique sérieux.

En ce sens, les objectifs spécifiques sont :

- Jouez au jeu GaGEN ;
- Créer une opportunité pour que des personnes de différentes générations puissent s'informer sur le changement climatique ;
- Faciliter l'apprentissage et le respect entre les générations par la collaboration ;
- Perpétuer et partager les connaissances liées à l'action climatique à travers les perspectives de personnes de différentes générations.

Créez une opportunité pour que les gens réalisent que les générations différentes ont des connaissances différentes et peuvent avoir un impact plus significatif ensemble.

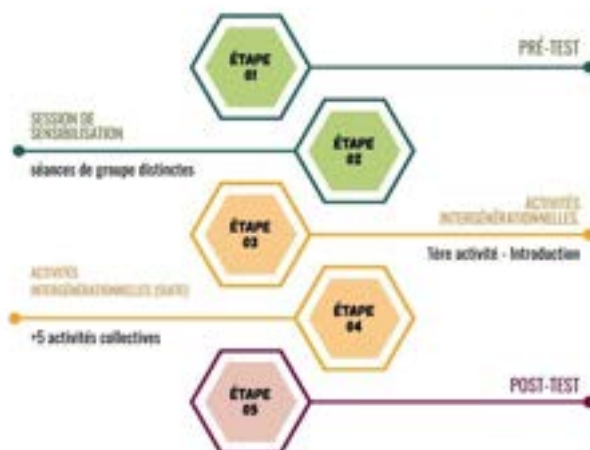
RÉSULTATS

Résultat à court terme : cette activité permet aux participants de différents âges d'en apprendre plus sur les actions climatiques, le changement climatique et l'économie circulaire à travers un jeu numérique sérieux.

Résultats à long terme : cette activité créera une situation de prise de perspective qui permettra de percevoir positivement que toutes les générations ont des connaissances et peuvent apprendre les unes des autres, ainsi qu'une empathie et une compréhension accrues entre elles.

STRUCTURE

Le programme GaGEN est organisé en une série de sessions en présentiel, suivant un processus structuré visant à atteindre les objectifs proposés.



Structure générale proposée :

- Pré-test
- 2 sessions d'apprentissage (une pour chaque groupe cible séparément)
- 4 Sessions intergénérationnelles
 - 1 heure par session
 - 1 mission par session
- Après l'examen

Objectif : Créer des groupes intergénérationnels, de préférence en tête-à-tête. Chaque session a un thème global que les groupes exploreront en jouant au jeu de manière intergénérationnelle.

La structure définie pour une mise en œuvre efficace est intentionnellement conçue avec un format plus défini et cohérent. En appliquant cette approche, on peut garantir une collecte fiable de données d'évaluation et atteindre les objectifs de la méthodologie GaGEN.

La structure ci-dessus, incluant les pré- et post-tests, quatre sessions intergénérationnelles avec des missions spécifiques, a été établie et testée par les partenaires GaGEN (au cours de l'année 2025) et a permis une comparaison et une évaluation significatives à travers différents contextes.

Il est important de noter que le jeu et la méthodologie GaGEN ont été développés dans la flexibilité. Les animateurs et prestataires de services sont encouragés à adapter la structure, la durée de la session et le mode de prestation pour s'adapter à leurs réalités locales, besoins et profils des participants, tout en maintenant l'accent intergénérationnel et environnemental au cœur de l'approche.



Figure 3. Mise en œuvre du programme au Portugal



Figure 4. Mise en œuvre du programme en France

ÉLÉMENT	1ère étude de cas Pologne - PCG
Introduction	<p>Identifiez de quoi traite votre étude de cas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interaction entre les participants ✓ Relation développée au fil du pilote
Description de l'affaire / Contexte	<p>Les sessions se sont déroulées dans un centre communautaire à Varsovie. La grand-mère, enseignante à la retraite, avait peu d'expérience avec les outils numériques mais un fort intérêt pour la nature et le jardinage. Sa petite-fille était élève de primaire, aimait les jeux vidéo et était curieuse des questions environnementales, possédait quelques connaissances de base.</p> <p>Au début, le participant plus âgé était prudent à l'utilisation de la technologie, tandis que l'enfant jouait un rôle actif et de soutien. Au fil du temps, ils ont développé une confiance mutuelle et une joie de coopération. La grand-mère commença à prendre plus d'initiatives, tandis que la fillette montrait de la fierté croissante de sa grand-mère. Peu à peu, ils ont instauré un rythme — discutant des missions du jeu, lisant à voix haute les défis environnementaux, et décidant ensemble des actions durables à entreprendre. Le scénario de jeu qu'ils ont joué était axé sur la conservation de l'eau et la réduction des déchets.</p> <p>Tout au long du jeu, les deux joueurs ont apporté leur point de vue. La grand-mère a partagé des histoires sur la façon dont l'eau était utilisée plus parcimonieusement dans sa jeunesse, tandis que la jeune fille réfléchissait à la promotion du recyclage dans son école. Ces échanges ont créé des moments d'apprentissage significatifs pour les deux.</p> <p>L'interaction était chaleureuse et naturelle, marquée par le rire, la curiosité et un sentiment de découverte. Le facilitateur a observé comment le média numérique favorisait le dialogue, et comment l'écart générationnel semblait disparaître à mesure qu'ils collaboraient à la résolution de missions virtuelles.</p>
Expérience des participants et témoignages	<ul style="list-style-type: none"> • Grand-mère : « J'ai été surprise de tout ce que je pouvais apprendre de ma petite-fille. Le jeu m'a fait réaliser à quel point des actions simples, comme le recyclage, comptent vraiment. » • Petite-fille : « C'était amusant ! J'aimais expliquer à grand-mère des choses à propos de l'ordinateur et entendre ses histoires sur la façon dont les gens vivaient quand elle était petite. »
Observations des Facilitateurs / Éducateurs	<p>Le facilitateur a noté que le duo a rapidement établi une dynamique positive. L'enfant a joué un rôle de guide dans l'utilisation de l'appareil, tandis que la grand-mère apportait son expérience de vie et sa réflexion. Leur coopération s'approfondissait au fil du jeu. Le</p>

	<p>facilitateur a observé un respect mutuel et un enthousiasme croissant.</p> <p>Un succès clé a été la manière dont le jeu a soutenu une conversation naturelle sur la durabilité. Les défis numériques ont encouragé les deux joueurs à partager des exemples concrets d'économies de ressources. La principale difficulté est apparue au début, lorsque le participant plus âgé n'était pas certain de la navigation sur écran tactile, mais cela a été facilement surmonté grâce à l'aide de l'enfant.</p> <p>Dans l'ensemble, le duo a démontré comment le jeu GaGEN peut efficacement combler les écarts technologiques et générationnels tout en promouvant l'éducation environnementale.</p>
<p>Leçons apprises / Points clés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu intergénérationnel favorise l'empathie et l'apprentissage partagé. • Des outils numériques simples et guidés peuvent autonomiser les personnes âgées. • Les facilitateurs doivent laisser le temps nécessaire à une adaptation initiale à la technologie. • La narration et les expériences réelles renforcent la compréhension environnementale.



Figure 5. Mise en œuvre du programme en Pologne

ÉLÉMENT	2e étude de cas Pologne - PCG
Introduction	<p>Identifiez de quoi traite votre étude de cas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Activité intergénérationnelle en général</i> • <i>Interaction entre les participants</i> • <i>Relation développée au fil du pilote</i> • <i>Recrutement des participants</i> • <i>Sessions d'apprentissage avec les groupes séparés</i> • <i>Facilitateurs en particulier</i>
Description de l'affaire / Contexte	<p><i>Le pilote était hébergé par une bibliothèque où travaille le facilitateur. Le grand-père, un ingénieur à la retraite, était curieux des nouvelles technologies mais avait une expérience limitée du jeu. Le garçon, un gamer passionné, s'est porté volontaire pour jouer avec lui après avoir vu l'affiche sur les sessions GaGEN.</i></p> <p><i>Au début, les deux semblaient un peu réservés. Le facilitateur les a encouragés à travailler en « équipe d'explorateurs environnementaux ». La mission choisie du jeu s'est concentrée sur l'efficacité énergétique dans la vie quotidienne, la réduction de la consommation d'électricité et la promotion des sources renouvelables.</i></p> <p><i>Pendant le jeu, le garçon assumait naturellement le rôle de navigateur, gérant les interactions numériques, tandis que le grand-père fournissait une analyse réfléchie des scénarios, les reliant souvent à des problèmes énergétiques réels. Par exemple, il a expliqué comment les anciens systèmes de chauffage gaspillent de l'énergie et a partagé ses enseignements issus de ses travaux d'ingénierie passés. Au fil de la séance, le duo a commencé à discuter de la façon dont leur bâtiment pourrait économiser de l'énergie, comme remplacer les ampoules par des LED ou améliorer l'isolation. Cette application concrète a rendu le processus d'apprentissage significatif et valorisant. L'interaction a évolué d'une coopération prudente à un partenariat enthousiaste.</i></p> <p><i>Le cadre favorisait la conversation informelle et l'humour, aidant les deux participants à surmonter les stéréotypes liés à l'âge et à découvrir le respect mutuel.</i></p>
Expérience des participants et témoignages	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Grand-père : « C'était inspirant de voir à quelle vitesse le garçon comprenait la logique du jeu. J'ai compris que les jeunes peuvent nous enseigner autant que nous pouvons leur enseigner. »</i> • <i>Garçon : « J'aimais entendre des histoires sur le fonctionnement de l'énergie avant. Je n'avais pas pensé à tout ce qui avait changé. »</i> • <i>Grand-père : « Le jeu m'a fait réfléchir davantage à ce que je peux encore faire pour protéger la planète. »</i>

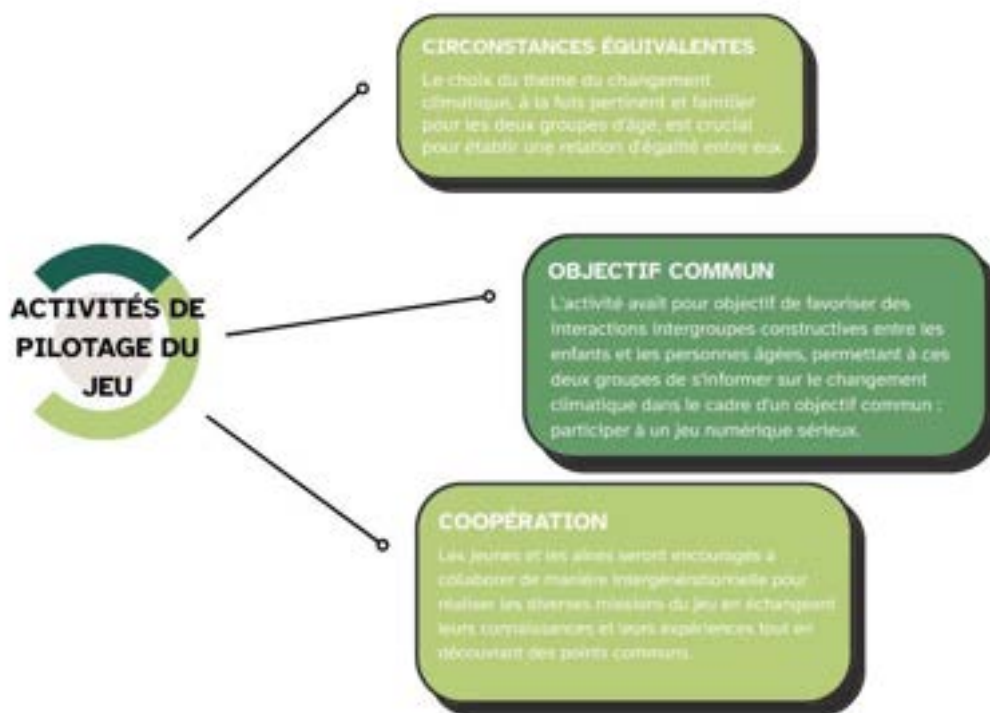
<p>Observations des Facilitateurs / Éducateurs</p>	<p>Le facilitateur a constaté une amélioration constante de la collaboration, notamment lors des sessions ultérieures. Au début, le participant plus âgé hésitait à utiliser des outils numériques, mais la patience et l'enthousiasme du garçon l'encourageaient. Les deux participants ont eu des discussions de résolution de problèmes et ont exprimé leur fierté d'avoir accompli chaque mission.</p> <p>Le jeu a suscité un dialogue intergénérationnel sur la durabilité et la technologie. Le facilitateur a souligné la valeur de jumeler des participants ayant des forces complémentaires — connaissances techniques d'un côté et maîtrise numérique de l'autre.</p> <p>Le principal défi était de maintenir une participation égale, car le jeune joueur avait tendance à dominer les interactions. Cependant, des conseils doux de l'animateur ont permis de rééquilibrer leurs contributions.</p>
<p>Leçons apprises / Points clés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en relation des participants ayant des forces différentes favorise la collaboration. • Encourager le dialogue empêche la domination d'un seul partenaire. • Les sujets environnementaux gagnent en profondeur à travers des exemples réels. • GaGEN soutient à la fois l'inclusion numérique et l'éducation au climat.



Figure 6. Mise en œuvre du programme en Pologne

PRINCIPES INTERGÉNÉRATIONNELS

Le cadre du programme suit les théories de l'apprentissage intergénérationnel qui proposent que, lors de la planification d'un programme intergénérationnel, certaines conditions doivent être prises en compte pour en assurer l'efficacité (OMS, 2021) :



STRUCTURE DES SESSIONS

La section suivante présente la structure, les objectifs et le contenu des sessions préparatoires dispensées séparément aux participants plus jeunes et plus âgés avant les activités intergénérationnelles. Ces sessions ont été conçues pour déconstruire les stéréotypes, introduire le jeu GaGEN et poser les bases d'une interaction intergénérationnelle positive et significative.

A) Sessions d'apprentissage pour les plus jeunes participants

Objectifs	Durée des sessions	Méthodes pédagogiques
<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à connaître le groupe Créer un espace pour que les personnes impliquées se sentent à l'aise les unes avec les autres Présentation du jeu et création des profils 	45 minutes avant 1h	Actifs

	<ul style="list-style-type: none"> Déconstruire les stéréotypes 	
Heure	Activités	Ressources et matériaux
10 min.	Présentation du jeu	PC, jeu GaGEN
15 min.	Pré-test	PC, jeu GaGEN
10 min.	<p>Activité : Deviner l'âge d'une description stéréotypée</p> <p>L'objectif est d'exposer les participants à des informations contre-stéréotypées.</p> <p>Lisez ou montrez une petite description d'une personne (ne mentionnez pas son âge) et incluez quelques stéréotypes. Demandez au participant l'âge et le genre du personnage, et voyez si des stéréotypes guident leurs réactions.</p>	PPT avec les descriptions
5 à 10 minutes.	Discussion de groupe concernant des exemples de personnes âgées contre-stéréotypées. Déconstruction des stéréotypes.	
5 min.	Présentez brièvement le plan du programme GaGEN.	

B) Sessions d'apprentissage pour les participants plus âgés

Objectifs	Durée des sessions	Méthodes pédagogiques
<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à connaître le groupe Créer un espace pour que les personnes impliquées se sentent à l'aise les unes avec les autres Présentation du jeu et création des profils Déconstruire les stéréotypes 	45 minutes avant 1h	Actifs

Heure	Activités	Ressources et matériaux
10 min.	Présentation du jeu	PC, jeu GaGEN
15 min.	Pré-test	PC, jeu GaGEN
10 min.	<p>Activité : Deviner l'âge d'une description stéréotypée</p> <p>L'objectif est d'exposer les participants à des informations contre-stéréotypées.</p> <p>Lisez ou montrez une petite description d'une personne (ne mentionnez pas son âge) et incluez quelques stéréotypes. Demandez au participant l'âge</p>	PPT avec les descriptions

	et le genre du personnage et voyez si les stéréotypes guident leurs réactions.	
5 à 10 minutes.	Discussion de groupe sur des exemples de jeunes contre-stéréotypés. Déconstruction des stéréotypes.	
5 min.	Présentez brièvement le plan du programme GaGEN.	

ÉLÉMENT	1ère étude de cas France - AFEJI
Introduction	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Activité intergénérationnelle en général</i> ✓ <i>Interaction entre les participants</i> ✓ <i>Point de vue du facilitateur</i>
Description de l'affaire / Contexte	<p><i>La première session pilote du jeu Gagen a eu lieu dans une résidence de service pour personnes âgées dans le nord de la France. L'activité a été coordonnée par un facilitateur professionnel qui s'est associé au CCAS local (Centre communautaire d'action sociale) pour former un groupe intergénérationnel composé de 18 résidents âgés et 6 enfants de moins de 12 ans.</i></p> <p><i>En préparation, le facilitateur a organisé une réunion préliminaire avec les personnes âgées pour présenter le projet et répondre à leurs préoccupations concernant l'utilisation des outils numériques. De nombreux participants ont exprimé une forte appréhension quant à l'aspect technologique du jeu, car ils avaient peu ou pas d'expérience avec les ordinateurs. Certains ont même demandé de l'aide à leur famille à l'avance et imprimé des guides de base expliquant comment utiliser une souris ou un clavier. Malgré ces craintes, ils ont maintenu leur engagement à participer, motivés par l'opportunité de partager une expérience avec les enfants locaux.</i></p> <p><i>L'animateur a également organisé une séance d'introduction avec les enfants au CCAS pour susciter la curiosité et l'engagement avant l'événement principal.</i></p> <p><i>Pendant la session de jeu, les participants ont été accueillis ensemble et ont reçu une courte démonstration. Ils ont ensuite été divisés en deux zones :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Une salle informatique où cinq ordinateurs portables étaient préinstallés avec le jeu, et des paires de personnes âgées et d'enfants jouaient côte à côte, assistées par deux animateurs.</i> • <i>Une salle de projection où les participants moins à l'aise avec les ordinateurs contribuaient collectivement par la discussion et la prise de décision pendant que le facilitateur naviguait dans le jeu sur un grand écran.</i> <p><i>Au début, les enfants ont naturellement pris le contrôle de la souris et de la navigation numérique grâce à leur familiarité avec la technologie, tandis que les adultes plus âgés observaient de manière plus passive. Cependant, après de gentils rappels des facilitateurs pour assurer une collaboration équilibrée, les duos s'adaptèrent. Les enfants ont</i></p>

	<i>commencé à expliquer, guider et impliquer plus activement leurs partenaires plus âgés. Cette dynamique a favorisé un véritable esprit de coopération, d'apprentissage mutuel et d'empathie.</i>
Expérience des participants et témoignages	<i>Adulte plus âgé : « J'étais nerveuse à l'idée d'utiliser un ordinateur, mais les enfants étaient très patients et gentils. » Enfant : « Au début, je voulais tout faire moi-même, mais ensuite c'est devenu amusant d'aider B, ma coéquipière, (elle a vraiment eu du mal mais ce n'est pas grave !) »</i>
Observations des Facilitateurs / Éducateurs	<i>Les facilitateurs ont observé un écart initial de confiance entre les générations, les enfants montrant une aisance à utiliser la technologie et les adultes âgés hésitant. Grâce à un encouragement structuré et à des conseils clairs, les deux groupes ont progressivement établi un rythme coopératif. L'enthousiasme naturel des enfants s'est transformé en mentorat actif, tandis que les adultes plus âgés contribuaient par la discussion, le raisonnement et la prise de décision. L'engagement émotionnel était particulièrement fort : rires et encouragements mutuels étaient fréquents, et les deux groupes exprimaient leur fierté pour leurs réussites communes. Les adultes âgés ont montré des progrès visibles en confiance grâce à l'ordinateur, et les enfants ont acquis patience et conscience des différences intergénérationnelles. Le succès le plus notable a été de transformer l'appréhension initiale en plaisir et en curiosité. Le principal défi restait la maîtrise numérique limitée des personnes âgées, nécessitant un soutien supplémentaire et du temps pour les explications.</i>
Leçons apprises / Points clés	<ul style="list-style-type: none"> <i>• La motivation intergénérationnelle a été un moteur important de la participation, surmontant l'anxiété numérique.</i> <i>• Une facilitation équilibrée est essentielle pour garantir que les deux générations contribuent de manière égale.</i> <i>• Proposer des séances préparatoires a contribué à renforcer la confiance des personnes âgées.</i> <i>• Les futurs pilotes pourraient inclure encore plus d'« échauffements numériques » étape par étape avant les sessions de jeu pour réduire le stress technique.</i>

Résumé de l'étude de cas :

Dans une résidence service dans le nord de la France, un facilitateur a lancé le premier pilote du jeu Gagen.

Dix-huit résidents seniors, la plupart ayant une expérience limitée en informatique, ont été invités à participer aux côtés de six enfants du centre communautaire social local. Malgré leur enthousiasme à l'idée de rencontrer les enfants, de nombreux adultes plus âgés se sentaient intimidés par l'idée d'utiliser des ordinateurs.

Avant la session, le facilitateur a organisé une courte réunion préparatoire pour expliquer le projet et permettre aux résidents d'exprimer leurs craintes. Certains participants ont même imprimé des guides « comment utiliser un ordinateur » et ont demandé de l'aide à des membres de leur famille.

Le jour du match, les premiers instants ont révélé un déséquilibre évident : les enfants prenaient instinctivement le contrôle de la souris et de la navigation, tandis que les adultes plus âgés observaient passivement. Le facilitateur est intervenu rapidement, rappelant doucement aux couples de partager les tâches et encourageant les personnes âgées à essayer d'utiliser la souris elles-mêmes. Peu à peu, l'atmosphère changea : rires, coopération et curiosité partagée remplaçaient l'appréhension initiale. À la fin de la session, les deux groupes étaient engagés et fiers de ce qu'ils avaient accompli ensemble.



Ce cas met en lumière un double défi d'apprentissage :

- Anxiété numérique et autonomisation chez les personnes âgées
- Facilitation d'une collaboration intergénérationnelle équilibrée

Le facilitateur devait naviguer entre le rassurer et l'assurance de l'équité dans la participation. Le tournant est survenu lorsque les conseils ont été reformulés de « aider les adultes plus âgés » à « jouer ensemble en équipe ».

Figure 7. Mise en œuvre du programme en France

Exercice de réflexion (Pour aider les facilitateurs à analyser comment gérer les écarts numériques ou de confiance dans les activités intergénérationnelles.)

- Quelles émotions pensez-vous que les personnes âgées ont ressenties avant et pendant la séance ? Comment pourriez-vous reconnaître et valider ces émotions en tant que facilitateur ?
- Quelles techniques de facilitation pourraient empêcher un groupe (par exemple les enfants) de dominer l'interaction ?
- Comment la conception de l'espace physique et social (pièces, rôles, timing) peut-elle soutenir l'inclusion et le renforcement de la confiance en vous ?

- Imaginez que vous prépariez la même séance : quelle préactivité créeriez-vous pour familiariser les personnes âgées avec la technologie tout en maintenant leur motivation ?

C) Sessions intergénérationnelles

Structure principale



HEURE	1ère activité	2e activité	3e Activité	4e Activité
10 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Introduction • Apprenons à se connaître 	Activité d'ouverture : Sélectionnez un sujet dans la banque d'activités	Activité d'ouverture : Sélectionnez un sujet dans la banque d'activités	Activité d'ouverture : Sélectionnez un sujet dans la banque d'activités
30 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Créez leurs personnages dans le jeu • Jeu 	Jeu	Jeu	Jeu
5 minutes.	Activité de clôture : Sélectionnez dans la banque d'activités	Activité de clôture : Sélectionnez dans la banque d'activités	Activité de clôture : Sélectionnez dans la banque d'activités	Activité de clôture : <ul style="list-style-type: none"> • Après l'essai • Satisfaction

ÉLÉMENT	Étude de cas Portugal - Aproximar
Introduction	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Activité intergénérationnelle en général</i> ✓ <i>Interaction entre les participants</i>
Description de l'affaire / Contexte	<p><i>Cette étude de cas présente l'expérience portugaise de piloter le jeu intergénérationnel GaGEN au Centro Paroquial de São Brás. Les participants ont été recrutés parmi deux groupes existants au sein du centre : les enfants participant aux activités estivales et les personnes âgées du centre de jour. Ces groupes opèrent généralement séparément et interagissent rarement, puisqu'ils ont même des bâtiments séparés. Avant les séances intergénérationnelles, chaque groupe participait à une session d'apprentissage pour déconstruire les stéréotypes potentiels et se familiariser avec le but des activités. Ensuite, quatre sessions intergénérationnelles ont été organisées, où les participants ont joué au jeu en collaboration, exploré les défis environnementaux et participé à des discussions guidées par des animateurs. Les facilitateurs ont observé l'évolution des relations, le développement du soutien mutuel et l'échange naturel de connaissances entre les générations.</i></p> <p><i>Le pilote s'est déroulé à Amadora, au Portugal, au Centro Paroquial de São Brás. L'activité impliquait deux groupes : environ 17 enfants et 13 personnes âgées. L'objectif principal des sessions était d'explorer des sujets environnementaux à travers des missions ludiques et collaboratives utilisant le jeu numérique GaGEN.</i></p> <p><i>Les participants ont été recrutés parmi deux groupes existants au sein du centre : les enfants participant aux activités estivales et les personnes âgées du centre de jour. Ces groupes opèrent généralement séparément et interagissent rarement, puisqu'ils ont même des bâtiments séparés. Avant les séances intergénérationnelles, chaque groupe participait à une session d'apprentissage pour déconstruire les stéréotypes potentiels et se familiariser avec le but des activités. Ensuite, quatre sessions intergénérationnelles ont été organisées, où les participants ont joué au jeu en collaboration, exploré les défis environnementaux et participé à des discussions guidées par des animateurs. Les facilitateurs ont observé l'évolution des relations, le développement du soutien mutuel et l'échange naturel de connaissances entre les générations.</i></p> <p><i>Ces sessions étaient conçues pour promouvoir le travail d'équipe et le dialogue entre les générations. Au début, les enfants montraient un grand enthousiasme pour le jeu, tandis que les adultes plus âgés étaient plus motivés par l'opportunité d'interagir avec les plus jeunes. Au fil des séances, des liens visibles se sont formés entre les deux groupes, marqués par une confiance croissante, une affection et une curiosité. Un exemple mémorable s'est produit lors de l'activité introductive de la première activité intergénérationnelle, lorsque les participants ont été interrogés sur qui avait déjà planté un arbre. Un homme plus âgé s'est porté volontaire pour expliquer le processus en détail, partageant son</i></p>

	<p><i>expérience et ses connaissances pratiques avec les enfants. De même, pendant qu'ils jouaient, les enfants aidaient souvent les adultes plus âgés à naviguer dans l'ordinateur — posant leurs mains sur les leurs pour montrer comment déplacer la souris — ou à lire les instructions à voix haute, tandis que les adultes plus âgés soutenaient les enfants en leur expliquant des objets inconnus.</i></p> <p><i>Ces interactions ont révélé la véritable essence de l'apprentissage intergénérationnel : objectif commun, coopération et échange de connaissances, où les deux générations deviennent enseignantes et apprenantes.</i></p>
<p>Expérience des participants et témoignages</p>	<p>Les sessions intergénérationnelles ont suscité des réactions positives tant chez les enfants que chez les personnes âgées, qui ont souvent mis en avant la joie de collaborer, d'apprendre les uns des autres et d'avoir la possibilité de passer du temps ensemble.</p> <p><i>Les enfants ont décrit l'expérience comme amusante et différente de leurs activités habituelles. Beaucoup ont souligné combien ils appréciaient jouer avec les participants plus âgés, comment ils les aidaient à naviguer dans le jeu et comment ils apprenaient de nouvelles choses. Les adultes plus âgés ont rapporté que la présence des enfants était la partie la plus gratifiante du pilote. Bien que certains se soient d'abord sentis intimidés par la composante numérique, le soutien et l'encouragement des plus jeunes participants les ont aidés à gagner en confiance et à s'engager davantage.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfant : « J'aimais jouer parce que c'était différent et nous n'étions pas les seuls à y jouer. » • Enfant : « Je ne savais pas que ma grand-mère était aussi intelligente. » • Adulte plus âgé : « C'était merveilleux. Je pense que ce type d'initiative devrait se poursuivre, et nous devrions avoir plus d'opportunités de ce type d'activité. » <p><i>Ces réflexions montrent comment le pilote a favorisé des échanges intergénérationnels significatifs, renforcé les relations et encouragé un apprentissage mutuel bien au-delà du gameplay lui-même.</i></p>
<p>Observations des Facilitateurs / Éducateurs</p>	<p><i>Tout au long des quatre sessions intergénérationnelles, les animateurs ont observé une progression de la coopération, de la confiance et du confort mutuel entre les participants. Au début, les enfants étaient visiblement impatients de jouer, tandis que les adultes plus âgés montraient une certaine hésitation concernant la composante numérique. Cependant, une fois associées, les deux générations ont rapidement développé un rythme naturel de collaboration. Les enfants soutenaient souvent les adultes plus âgés en guidant leurs mains sur la souris, en lisant les instructions à voix haute ou en expliquant les étapes du jeu. En retour, les personnes âgées partageaient des connaissances pratiques, des histoires et des explications contextuelles — notamment lorsque des thèmes environnementaux étaient liés à leurs expériences de vie.</i></p>

	<p><i>Les animateurs ont remarqué que les participants s'engageaient dans des conversations spontanées et manifestaient un intérêt croissant pour les perspectives des autres. L'interaction devenait plus fluide à chaque séance, démontrant un véritable engagement intergénérationnel. Un succès clé fut l'échange organique de connaissances — chaque participant devenait à la fois apprenant et enseignant. Les défis comprenaient quelques moments de frustration face aux mécaniques du jeu ou à des difficultés de lecture, mais ceux-ci étaient constamment surmontés grâce au soutien des pairs. Dans l'ensemble, les animateurs ont constaté une prise de conscience accrue des enjeux environnementaux, un renforcement de la compréhension intergénérationnelle et un environnement d'apprentissage positif et inclusif.</i></p>
<p>Leçons apprises / Points clés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le projet pilote a démontré que les activités intergénérationnelles prospèrent lorsque les participants partagent un objectif commun et que l'environnement encourage la coopération. L'une des principales leçons apprises est que l'interaction significative émerge naturellement lorsque les tâches nécessitent un travail d'équipe : les enfants ont soutenu les personnes âgées dans la navigation des éléments numériques, tandis que les adultes plus âgés ont enrichi l'expérience par des connaissances pratiques et des histoires de vie. Cet échange réciproque renforçait la confiance et la connexion à travers les générations.</i> • <i>Pour de futures implémentations, améliorer la clarté et l'utilisabilité de certains éléments du jeu — comme la visibilité des objets ou la navigation — pourrait aider à réduire la frustration et à garder les participants plus concentrés sur la collaboration. Néanmoins, nous pensons toujours que le jeu est un outil, et non une fin en soi, et que les interventions futures devraient le percevoir comme tel. C'est un outil précieux et engageant que les facilitateurs peuvent utiliser pour créer des activités intergénérationnelles abordant les questions environnementales.</i> • <i>Pour les facilitateurs, préparer chaque groupe individuellement avant les sessions intergénérationnelles s'est avéré essentiel pour créer un environnement confortable et respectueux. Les facilitateurs doivent rester attentifs aux besoins individuels, encourager une participation équilibrée et laisser du temps pour une interaction informelle, car ces moments génèrent souvent les échanges intergénérationnels les plus significatifs.</i>



Figure 8. Mise en œuvre du programme au Portugal

Recommandations

30

RECOMMANDATIONS / ASTUCES	
Facilitez avec flexibilité et empathie	Soyez attentif aux différentes capacités, compétences et styles d'apprentissage des enfants comme des personnes âgées. Soutenez les participants avec patience, offrez leur aide lorsque nécessaire, et ajustez le rythme ou le format de l'activité pour que chacun se sente inclus et à l'aise.
Promouvoir une participation égale	Encouragez les interactions individuelles et assurez-vous que chaque participant dispose de suffisamment de temps pour parler, jouer et contribuer. Veillez à ne pas laisser une seule personne dominer l'interaction.
Utilisez des instructions claires et simples	Utilisez un langage facile à comprendre pour les enfants et inclusif pour les personnes âgées. Vérifiez la compréhension avant chaque mission.
Encouragez la réflexion et le partage	Profitez de l'activité de clôture intégrée à la fin de chaque session pour aider les participants à exprimer ce qu'ils ont découvert, apprécié ou surpris pendant le jeu. Encouragez un partage bref entre couples intergénérationnels ou au sein du groupe afin de renforcer les liens et de mettre en lumière les messages environnementaux clés de manière naturelle et engageante.
Préparez-vous aux problèmes techniques	Testez le jeu numérique sur les appareils disponibles à l'avance. Assurez-vous que les appareils sont chargés et que l'accès Internet (si nécessaire) est stable. Ayez un plan de secours (par exemple, captures d'écran ou documents imprimés) en cas de panne technique.



Figure 9. Participants jouant au jeu

ÉLÉMENT	2e étude de cas France - AFEJI
Introduction	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interaction entre les participants ✓ Relation développée au fil du pilote ✓ Point de vue du facilitateur
Description de l'affaire / Contexte	<p><i>Le second pilote en France s'est déroulé à Dunkerque, dans un établissement travaillant avec des jeunes confrontés à un désengagement scolaire. Le point de contact professionnel dans cette structure avait auparavant terminé la formation des facilitateurs et coordonné la session localement.</i></p> <p><i>Pour créer une expérience intergénérationnelle authentique, les jeunes participants étaient encouragés à inviter des membres de leur famille ou des proches plus âgés, et l'organisation invitait également des membres du personnel proches de l'âge de la retraite à rejoindre. Au total, 4 jeunes participants et 10 adultes âgés ont participé au projet pilote.</i></p> <p><i>L'animateur a introduit la session en expliquant l'objectif du projet Gagen. Ensuite, des paires (ou petits trios) se formaient et étaient guidés à travers les bases du gameplay. Pour renforcer l'engagement, les animateurs ont proposé une compétition amicale : le duo qui obtiendrait le plus d'étoiles à la fin de la session recevrait un petit prix symbolique. Cette simple addition renforça immédiatement l'énergie et la coopération du groupe ; Les deux générations sont devenues plus ciblées et interactives.</i></p> <p><i>Pendant environ deux heures, les participants ont exploré le jeu. Les rires et les petites rivalités animaient la pièce, créant une atmosphère de plaisir et de curiosité partagées. Deux facilitateurs ont circulé pour apporter un soutien et assurer une collaboration équilibrée.</i></p> <p><i>La session s'est terminée par un débriefing collectif, où les participants ont réfléchi à ce qu'ils avaient appris sur le changement climatique et à la manière dont la collaboration intergénérationnelle les a aidés à réussir dans le jeu.</i></p>
Expérience des participants et témoignages	<p><i>Adulte plus âgé : « Je suis tellement impressionné par la rapidité des enfants avec l'ordinateur, et dans l'ensemble, c'était amusant de jouer ensemble en équipe »</i></p> <p><i>Enfant : « J'aimais qu'on soit deux parce que certaines questions du quiz étaient vraiment difficiles ! »</i></p>
Observations des Facilitateurs / Éducateurs	<p><i>Cette compétition amicale s'est avérée être un puissant moteur de motivation. Cela encourageait le travail d'équipe, la communication et l'apprentissage mutuel. Les participants ont fait preuve d'un fort engagement, célébrant souvent de petits succès. Ce mélange</i></p>

	<p><i>intergénérationnel a créé des opportunités à la fois de partage des connaissances et d'humour, les participants plus jeunes soutenant les plus âgés dans la navigation, tandis que les adultes plus âgés contribuaient davantage sur des sujets environnementaux.</i></p> <p><i>Les animateurs ont observé que la structure du jeu favorisait la coopération naturelle : les jeunes participants assumaient un rôle « technique », tandis que les adultes plus âgés partageaient des connaissances plus théoriques. L'atmosphère est restée positive tout au long de la période des deux côtés.</i></p>
<p>Leçons apprises / Points clés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La compétition légère peut efficacement renforcer la coopération et la motivation intergénérationnelles.</i> • <i>Le rôle de l'animateur a été crucial pour équilibrer la convivialité et l'apprentissage.</i>

Résumé de l'étude de cas :

À Dunkerque, une organisation sociale travaillant avec des jeunes à risque de désengagement scolaire a mis en œuvre le second projet pilote du jeu Gagen. Quatre jeunes participants et dix adultes plus âgés, dont des membres du personnel et des proches retraités, ont participé. L'animateur introduisait l'activité et proposait une compétition légère : le duo obtenant le plus d'étoiles remportait un petit prix symbolique.

Ce petit détail a transformé la dynamique. Les groupes devinrent immédiatement plus animés, et rires, discussions stratégiques et encouragements mutuels remplissaient la salle. Les jeunes joueurs guidaient leurs partenaires plus âgés à travers les mécaniques du jeu, tandis que les adultes plus âgés apportaient réflexion et expérience de vie face aux défis environnementaux de l'histoire.

À la fin de la séance, on pouvait observer un véritable travail d'équipe intergénérationnel : la « course » aux étoiles avait créé un lien, pas une rivalité. Le prix était, au final, une boîte de bonbons partagée entre tous les participants

Exercice de réflexion :

- Comment les animateurs peuvent-ils garantir que la compétition reste positive et inclusive pour tous les rythmes d'apprentissage ?
- Quels types de récompenses ou de systèmes de reconnaissance soutiennent le mieux la réussite collective plutôt qu'individuelle ?

CONSIDÉRATIONS DE SÉCURITÉ	
Préparation aux situations d'urgence	<i>Assurez-vous que les facilitateurs connaissent l'emplacement des sorties de secours et des extincteurs. Ayez facilement à portée de main une liste de numéros de contact d'urgence (par exemple, services d'urgence locaux, coordinateur du lieu).</i>
Santé et premiers secours	<i>Une trousse de premiers secours doit être disponible sur place en permanence. Identifiez une personne responsable des premiers secours de base si nécessaire. Pour les séances impliquant des mouvements, assurez-vous que l'espace physique est exempt d'obstacles ou de risque de trébuchement.</i>
Accessibilité	<i>Assurez-vous que l'espace est accessible aux participants équipés d'aides à la mobilité (rampes, chaises avec soutien, etc.). Proposer des options adéquates pour la participation assise.</i>
Consentement et protection	<i>Recueillez le consentement éclairé des adultes et le consentement parental pour les mineurs. Soyez conscient des responsabilités de protection, en particulier lorsque vous travaillez avec des participants vulnérables. Maintenez des limites professionnelles et la confidentialité.</i>

Banque d'activités

Nom	Description
« Éco-charades » –	<p>Thème : <i>Brise-glace général sur tous les thèmes</i> (particulièrement bon pour le Jour 1)</p> <p>Objectif : Susciter le rire et l'interaction tout en introduisant des actions et concepts de durabilité.</p> <p>Comment cela fonctionne :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Préparez des cartes avec des actions ou des thèmes écologiques (par exemple, « planter un arbre », « couper le robinet », « recycler », « marcher dans une inondation », « réparer un jouet », « ramasser les déchets »). • Chaque équipe joue à tour de rôle une carte pendant que les autres devinent. • Posez une question rapide après chaque séance : « <i>Pourquoi cette action est-elle utile ?</i> » <p>Matériaux : Cartes d'action</p>
« Que feriez-vous ? » – Jeu de tri de scénarios	<p>Thème : <i>Développement durable et atténuation – Changer les comportements pour le bien commun</i></p> <p>Objectif : Aider les participants à réfléchir aux actions quotidiennes qui aident ou nuisent à l'environnement.</p> <p>Comment cela fonctionne :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Préparez un ensemble de cartes avec de courts scénarios (par exemple, « aller à l'école à vélo », « acheter de l'eau en bouteille », « réutiliser un sac », « laisser les lumières allumées »). • En paires intergénérationnelles ou en petits groupes, demandez aux participants de trier les cartes en deux piles : « Bon pour la planète » et « Pas si bon ». • Encouragez un partage bref : « <i>Avez-vous déjà fait cela ? Qu'en penses-tu ?</i> » <p>Matériaux : cartes de scénarios (avec texte simple et visuels)</p>

	<p>Adaptation : créez une ligne (spectre) entre « Bon pour la planète » et « Pas si bien » et, au lieu de présenter une carte avec les scénarios, lisez-les à voix haute et demandez au participant de se positionner sur le spectre.</p>
<p>« Hier et maintenant » – Mémoire et Discussion</p>	<p>Thème : <i>Adaptation – Apprendre à gérer les changements locaux</i></p> <p>Objectif : Découvrir comment les environnements et les habitudes ont évolué au fil du temps et pourquoi l'adaptation est importante.</p> <p>Comment cela fonctionne :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrez des paires d'images ou d'objets du passé versus aujourd'hui (par exemple, faire des courses dans un marché de rue contre un supermarché, réutiliser des contenants contre des emballages à usage unique, rivières d'avant contre d'aujourd'hui). • Dans les petits groupes d'âges mixtes, demandez-vous : « <i>Qu'est-ce qui est différent ? Pourquoi penses-tu que cela a changé ?</i> » • Invite : « <i>Comment nous sommes-nous adaptés aux changements dans notre quartier ou la météo ?</i> » <p>Matériaux : paires de photos imprimées ou dessins (passé/présent)</p> <p>Adaptation : posez les questions à voix haute pour que le groupe en discute.</p>
<p>« La vie d'une banane » – Puzzle de pensée circulaire</p>	<p>Thème : <i>Économie circulaire</i></p> <p>Objectif : Introduire l'économie circulaire en suivant le parcours d'un objet et en explorant des moyens de réduire les déchets.</p> <p>Comment cela fonctionne :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donnez à chaque groupe un objet simple (par exemple, banane, bouteille en plastique, T-shirt). • Ensemble, ils dessinent ou discutent de son <i>cycle de vie</i> : d'où vient-il ? Que se passe-t-il après l'avoir utilisé ? Peut-on le réutiliser, le composter ou le recycler ? • Demandez : « <i>Que pourrions-nous faire différemment pour gaspiller moins ?</i> » <p>Matériaux : Images d'objets ou accessoires, papier et crayons de couleur</p>

	<p>Adaptation : faites-le ensemble avec tout le groupe pour gérer le temps et assurez-vous que cela ne prenne que 10 minutes.</p>
<p>« Promesses vertes » – Dessinez et partagez un changement que vous pouvez apporter</p>	<p>Thème : Action individuelle</p> <p>Objectif : Inspirer les participants à réfléchir à des actions personnelles qui aident l'environnement et à construire un sentiment partagé de responsabilité.</p> <p>Comment cela fonctionne :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fournissez de petites cartes ou du papier et des marqueurs. • Demandez à chaque personne de dessiner ou d'écrire une petite action qu'elle peut entreprendre pour aider l'environnement (par exemple, « apportez une bouteille d'eau réutilisable », « mangez moins de viande », « recyclez du papier », « plantez des fleurs pour les abeilles »). • Associez des adultes plus âgés à des enfants pour partager leur promesse et expliquer pourquoi ils l'ont choisie. • Éventuellement, créez un « Mur Vert » pour afficher toutes les promesses pendant l'activité. <p>Matériaux : marqueurs, petites cartes ou papiers, ruban adhésif ou espace mural</p>
<p>« Petit-déjeuner – le repas le plus important » – matière consommante</p>	<p>Thème : <i>Produits locaux au lieu d'importés</i></p> <p>Objectif : Comprendre quels produits peuvent être échangés par les locaux et explorer des moyens de soutenir les agriculteurs locaux et de manger des repas sains.</p> <p>Comment cela fonctionne :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque groupe prépare le menu du petit-déjeuner et vérifie quels produits sont importés et lesquels sont locaux • Ensemble, ils réfléchissent à l'origine des produits du petit-déjeuner et essaient de trouver le pays sur une carte • Ensuite, ils discutent des produits locaux et de saison pour le petit-déjeuner ainsi que des avantages de choisir ce produit pour la planète et pour les agriculteurs locaux. • Demandez : « <i>Que prendrez-vous au petit-déjeuner demain ?</i> »

	<p>Matériaux : Images d'objets ou accessoires, papier et crayons de couleur</p> <p>Adaptation : faites-le ensemble avec tout le groupe pour gérer le temps et assurez-vous que cela ne prenne que 10 minutes.</p>
--	---

ÉLÉMENT	Étude de cas Turquie – K-GEM
Introduction	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Activité intergénérationnelle en général</i> ✓ <i>Interaction entre les participants</i> ✓ <i>Relation développée au fil du pilote</i>
Description de l'affaire / Contexte	<p>Des sessions intergénérationnelles Gagen ont eu lieu à l'Université Ankara Bilim en Turquie, qui compte au total 50 participants. Lors de ces sessions, enfants et adultes plus âgés jouaient ensemble au jeu Gagen en cinq sections. Les adultes plus âgés et les enfants appréciaient beaucoup de jouer ensemble. Les personnes âgées ont partagé leurs expériences avec les enfants sur la durabilité et le changement climatique. Dans la section intérieure, les participants ont appris l'efficacité énergétique, la création de produits de nettoyage durables, la prévention du gaspillage alimentaire grâce à des pratiques zéro déchet, l'économie d'eau et la création de repas sains. Dans le garage, ils ont appris à recycler et réparer des objets pouvant contribuer à une économie circulaire, à développer des loisirs durables et à mettre en place un système de compostage.</p> <p>Au cours des sessions intergénérationnelles, les participants ont appris la nécessité de lutter contre le changement climatique et, à travers des activités engageantes, les actions qu'ils peuvent entreprendre pour assurer un monde vivable pour les générations futures.</p>
Expérience des participants et témoignages	<p>Enfants :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ D.S. « C'était génial de jouer avec Tante Naciye. Nous avons progressé ensemble dans les niveaux. Je pense qu'on formait un bon duo. » ▪ S.A.T. « J'ai préféré les sections à l'intérieur de la maison. J'ai joué avec l'oncle Levent. J'ai appris de bonnes choses. Je vais essayer à la maison. » ▪ Ö.Ö. « J'ai joué avec Afet. J'ai aimé la partie bassin dans le parc. Je ramasserai les déchets du parc pour sauver les oiseaux. » ▪ D.Y. « Je l'ai trouvé très joli. J'ai aidé tante Güler avec les parties du jeu qui devaient être déverrouillées. » ▪ M.S.G. « Oncle Armağan est une très bonne personne, alors j'ai aimé jouer avec lui. » ▪ U.Y. « Tante Serap est une bonne personne, mais elle ne savait pas utiliser les ordinateurs. Je l'ai aidée avec le jeu. » <p>Adultes :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S.A. « C'était tellement amusant. Nous avons appris avec les enfants, et j'ai hâte d'essayer ce que nous avons appris de ce jeu. » ▪ T.Ç. « Les enfants étaient très désireux d'apprendre, et nous avons partagé nos expériences. J'espère que cela leur sera bénéfique, et qu'ils appliqueront ce qu'ils ont appris dans ce jeu. » ▪ P.Ç. « Je pense que c'était à la fois éducatif et agréable. Le changement climatique est un problème très important. Jouer à un jeu comme celui-ci avec des enfants sur ce sujet nous a aussi éclairés. Nous avons compris beaucoup de choses. » ▪ H.Ü. « Bien sûr, jouer à ce jeu avec des enfants. Je ne pensais pas que la nouvelle génération était aussi informée. Après ce match, je pense que nous pouvons leur confier notre avenir. » ▪ B.B. « Nous avons partagé ce que nous savions sur le changement climatique avec les enfants, et ces derniers nous ont aidés avec la technologie. Ce fut une expérience intéressante et magnifique.
<p>Observations des Facilitateurs / Éducateurs</p>	<p>Avez-vous observé des changements de conscience, de curiosité ou d'interaction au fil du temps ? Les participants ont commencé à assister à des sessions d'apprentissage organisées avant les sessions intergénérationnelles, mais ils se sont plus amusés avec les enfants, et leur conscience a augmenté pendant ces séances. Apprendre par le plaisir était particulièrement efficace pour les enfants. Avec l'interaction accrue, les adultes sont également devenus plus immergés dans le jeu, créant une synergie incroyable. Les jeunes ont démontré leurs compétences technologiques, et les adultes ont démontré ensemble leurs compétences en changement climatique et en résolution de problèmes dans le jeu.</p> <p>Quels défis ou succès vous ont particulièrement démarqués ? Bien que les participants plus âgés aient été un peu nerveux avant les sessions intergénérationnelles, une fois que les enfants ont ouvert le jeu et voyaient leurs progrès, ils se sont sentis plus à l'aise pour les aider. Cela a facilité un transfert plus fluide des connaissances et leur a permis de partager davantage leur compréhension du changement climatique avec les enfants. Par exemple, en jouant aux côtés d'un enfant participant, un participant âgé a discuté des études sur le changement climatique de la NASA et des applications de TÜBİTAK (l'organisation scientifique de l'enseignement supérieur en Turquie), ainsi que des informations sur les combustibles fossiles présentes dans le jeu. Cela a conduit au partage d'informations au-delà du cadre du jeu.</p>
<p>Leçons apprises / Points clés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Travailler ensemble à travers les générations a créé une synergie puissante. Les participants ont vraiment pris plaisir à</i>

participer aux sessions de jeu. Surmonter ensemble les défis les a rapprochés et, malgré les possibles différences générationnelles, a favorisé un terrain d'entente.

- Bien qu'il existait des différences significatives entre les enfants et les participants plus âgés, beaucoup avaient des préjugés ; Nous avons surmonté ces préjugés grâce à des séances intergénérationnelles, et les premières sessions d'apprentissage ont permis de déconstruire lentement les stéréotypes. Ainsi, les connaissances acquises grâce à ce projet pourront être partagées dans de futurs projets intergénérationnels.*
- En tant que facilitateurs, nous avons eu du mal à rassembler les participants plus âgés et plus jeunes, mais ils se sont beaucoup amusés. Les animateurs qui mèneront des projets similaires devraient offrir des formations aux facilitateurs (comme nous l'avons fait dans l'initiative GaGEn), ainsi qu'aux participants plus âgés sur la technologie, afin de les aider à se sentir plus à l'aise.*



Figure 10. Mise en œuvre du programme en Turquie

Conseils pour la reproduction future

Le Manuel fournit des lignes directrices structurelles pour la mise en œuvre d'un programme d'apprentissage intergénérationnel en éducation environnementale en utilisant le jeu GaGEN. Le prototype a été testé dans des programmes pilotes dans 5 pays européens : Allemagne, France, Pologne, Portugal et Turquie (comme illustré dans le Manuel avec les études de cas).

Les mises en œuvre pilotes de GaGEN dans les pays partenaires ont démontré que les activités d'apprentissage numérique intergénérationnelles peuvent être reproduites avec succès dans divers contextes lorsqu'elles sont soutenues par une préparation réfléchie, une communication claire et une facilitation structurée. Sur la base des rapports pilotes nationaux WP5 et des résultats des paquets de travaux précédents, plusieurs recommandations devraient guider la reproduction future.



S'investir dans le programme de formation des facilitateurs est essentiel ; les facilitateurs doivent être familiers non seulement avec les mécaniques de jeu (telles que développées dans WP3), mais aussi avec les principes d'apprentissage intergénérationnel (énoncés dans WP2). Le WP4 et les rapports nationaux soulignent systématiquement que la formation des animateurs était pertinente, que les participants valorisaient particulièrement l'opportunité de tester le jeu GaGEN avant de le présenter en sections intergénérationnelles, et que le contenu de la formation était utile dans leur contexte professionnel quotidien.

Garantir des sessions d'apprentissage séparées pour les participants plus jeunes et plus âgés a permis de renforcer la confiance, de déconstruire les stéréotypes et de réduire les appréhensions initiales à l'idée de s'engager avec différents groupes. Ces séances posent les bases émotionnelles et cognitives d'une interaction significative au cours des activités intergénérationnelles.



Les efforts de reproduction fonctionnent mieux lorsque **des partenariats avec des organisations locales** (écoles, centres de jour, groupes communautaires) sont établis dès le début. Les rapports nationaux soulignent que la forte collaboration avec les parties prenantes locales assure un recrutement plus fluide, une meilleure planification et une meilleure rétention sur les sessions.

Les facilitateurs doivent prévoir la **flexibilité en matière de technologie et d'espace**. Les rapports pilotes du programme soulignent les défis courants liés à la disponibilité des équipements et à l'accès à Internet — des problèmes qui peuvent être atténués avec des dispositifs de secours, des groupes plus petits ou un accès hors ligne.



Avant de mener les activités, les animateurs doivent être conscients des **différences de connaissances et de compétences technologiques** entre les participants. L'objectif est que les gens coopèrent et apprennent les uns des autres, pas de renforcer les stéréotypes possibles sur une génération. Si nécessaire, le jeu et sa structure peuvent être présentés aux groupes à l'avance.

Les futures implémentations devraient intégrer **des activités au-delà du gameplay**, telles que des réflexions structurées, des tâches d'action environnementales ou des résultats créatifs. Dans tous les pays, les résultats les plus forts sont apparus lorsque le jeu a servi de catalyseur à la conversation, à l'apprentissage partagé et au changement de comportement concret.

Conclusion

Le Manuel GaGEN réunit les fondements conceptuels, la méthodologie pédagogique, les étapes pratiques de mise en œuvre et les expériences réelles qui ont façonné le développement d'une approche d'apprentissage intergénérationnelle de l'éducation environnementale. À travers les différentes sections — du recrutement et l'organisation des sessions aux études de cas et conseils en reproduction — le projet démontre que les serious games peuvent servir de pont efficace entre les générations, favorisant des interactions significatives, l'apprentissage mutuel et une meilleure sensibilisation environnementale.

Les pilotes nationaux présentés dans ce manuel montrent que les personnes âgées bénéficient d'un engagement intergénérationnel structuré avec les enfants, surtout lorsqu'elles sont soutenues par des facilitateurs suffisamment préparés et une conception claire des programmes. Les études de cas mettent en lumière des contextes de mise en œuvre variés, mais des résultats cohérents émergent : des liens intergénérationnels renforcés, une meilleure compréhension des enjeux climatiques et une motivation accrue à adopter des comportements plus durables.

L'initiative GaGEN contribue également à l'éducation européenne des adultes en proposant un modèle reproductible fondé sur des preuves issues de programmes de travaux antérieurs, enrichi par des observations de terrain et des retours des participants. Les recommandations incluses ici soutiennent les futurs facilitateurs, éducateurs et organisations souhaitant mettre en œuvre des programmes similaires, veillant à ce que l'apprentissage intergénérationnel reste intentionnel, inclusif et percutant.

En fin de compte, ce manuel sert de ressource pratique et accessible pour ceux qui souhaitent intégrer l'éducation environnementale, les outils numériques et la pratique intergénérationnelle. En combinant des connaissances théoriques avec des conseils concrets, GaGEN soutient les communautés et les éducateurs dans la promotion du dialogue, de la coopération et de la responsabilité partagée entre les générations — une étape essentielle pour lutter collectivement contre le changement climatique et montrer comment les deux générations peuvent jouer un rôle actif tout en apprenant l'une de l'autre.

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). *L'état de l'art des jeux – Rapport transnational*. Disponible sur : <https://gagen.eu/results/>
- Coull, Y. (s.d.). *Apprendre par la pratique intergénérationnelle. Des générations travaillant ensemble*. <https://generationsworkingtogether.org/downloads/5252d276ca45a-GWT%20brochure%20FINAL.pdf>
- Faria, M., Bessa, P. & Costa, R. (2025). *Instructions du jeu*. Disponible sur : <https://gagen.eu/results/>
- Gonçalves, M. A., Novo, C., Portugal, J. & Vaz de Carvalho, C. (2024). *Cadre méthodologique du jeu GaGEN - Jeu numérique et intergénérationnel pour l'éducation et la sensibilisation à l'environnement*. Disponible sur : <https://gagen.eu/results/>
- Rabusicová, M., Pevná, K., & Varejková, Z. (2015). LES GRANDS-PARENTS DE SUBSTITUTION ACTEURS DANS L'APPRENTISSAGE INTERGÉNÉRATIONNEL 1. *Studia Paedagogica*, 20(4), 85-107. <https://doi.org/10.5817/SP2015-4-6>
- Schmidt-Hertha, B., Jelenc Krašovec, S., & Formosa, M. (2014). *Apprendre à travers les générations en Europe : enjeux contemporains dans l'éducation des personnes âgées*. SensePublishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-6209-902-9>
- Stephan, A. (2020). *L'apprentissage intergénérationnel dans la famille comme processus d'apprentissage informel : une revue de la littérature*. *Journal des relations intergénérationnelles*, 1–18. doi : 10.1080/15350770.2020.1817830
- Organisation mondiale de la santé. (2023). Relier les générations - Planification et mise en œuvre d'interventions pour le contact intergénérationnel. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240070264>

GaGEN