



# BEST FRIENDS

AGAINST AGEISM

# TOOLKIT

Ateliers intergénérationnels entre personnes âgées et enfants afin de rompre l'isolement des personnes âgées et de favoriser leur inclusion sociale.



*Bestfriends*

Project Ref: 2020-1-UK01-KA204-079111  
December 2021



symplexis

pistes solidaires



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# SOMMAIRE

A propos du projet	3
Qu'est-ce que l'apprentissage intergénérationnel ?	4
Comment concevoir et mettre en œuvre des activités d'apprentissage intergénérationnel ?	9
C'est le moment de jouer et d'apprendre	13

# A PROPOS DU PROJET



L'approche du projet BEST FRIENDS souligne que l'apprentissage se fait tout au long de la vie et n'est pas limité à un cadre scolaire formel ; l'apprentissage peut se faire n'importe où, à n'importe quelle étape de la vie.

Les initiatives d'apprentissage intergénérationnel dans le cadre de BEST FRIENDS rappellent l'importance des relations dans le processus d'apprentissage et la nécessité d'être actif dans son apprentissage.

BEST FRIENDS vise à rompre l'isolement et l'exclusion des personnes âgées dans nos communautés, en développant un programme de formation innovant et en rassemblant des jeux inventifs qui favorisent la communication et l'apprentissage intergénérationnels. De cette manière, ce projet favorise la sensibilisation à l'inclusion sociale, y compris pour les personnes ayant des problèmes de santé. 6 partenaires de 6 pays ont été réunis afin d'exploiter les connaissances et l'expertise de chacun, ainsi que l'expérience des meilleures pratiques dans leur contexte national, en vue d'un futur transfert de savoir-faire.

Les objectifs du projet BEST FRIENDS sont les suivants :

- Fournir une méthode innovante aux travailleurs sociaux, aux bénévoles et aux éducateurs.
- Rompre l'isolement des personnes âgées par la participation sociale et l'inclusion dans nos communautés.
- Améliorer leur santé physique et mentale par l'interaction avec de jeunes enfants.
- Enrichir les processus d'apprentissage des personnes âgées en interaction avec de jeunes enfants.

Les activités intergénérationnelles offrent un espace pour la construction de relations de réciprocité et de collaboration, où l'enfant et la personne âgée peuvent agir en tant qu'enseignant et en tant qu'apprenant.

Pour soutenir ce processus, le consortium du projet fournit dans ce Toolkit une compilation de 10 activités qui pourront être utilisées par les soignants, les travailleurs sociaux et les éducateurs, s'ils planifient et mettent en œuvre des programmes d'apprentissage intergénérationnel entre les personnes âgées (65+) et les jeunes enfants (4-5 ans).

Les jeux d'enfants donnent également aux joueurs plus âgés l'occasion de raconter à leurs camarades plus jeunes leur enfance et leur jeunesse ainsi que les jeux de l'époque, favorisant ainsi l'apprentissage intergénérationnel (au sein de la famille et en dehors).

# QU'EST-CE QUE L'APPRENTISSAGE INTERGÉNÉRATIONNEL ?

L'apprentissage intergénérationnel : un aperçu

**QUELLES QUE SOIENT LES CIRCONSTANCES, TOUT ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE SERA COMPOSÉ DE PARTICIPANTS AYANT DES ANTÉCÉDENTS, DES EXPÉRIENCES ET D'AUTRES FACTEURS D'INFLUENCE DIFFÉRENTS, AINSI QU'UN ENSEMBLE D'ATTENTES D'APPRENTISSAGE TOUT AUSSI VARIÉES.**

Ces facteurs peuvent être aussi variés que leur l'éducation culturelle, le statut social ou la situation financière.

L'âge est l'un de ces facteurs dans un environnement d'apprentissage. Dans la plupart des environnements d'apprentissage standard, tels que les écoles, les élèves sont regroupés en classes en fonction de leur âge afin de limiter l'influence de ce facteur sur l'environnement d'apprentissage. Cependant, à l'opposé, si vous disposiez d'un environnement d'apprentissage où la différence d'âge entre les participants était beaucoup plus importante que la normale, comment cela affecterait-il la dynamique ? Un tel environnement serait un exemple de ce que nous appelons : l'apprentissage intergénérationnel.

Pour mieux définir l'apprentissage intergénérationnel, on pourrait le décrire comme une expérience d'apprentissage positive partagée par et entre des participants de différentes tranches d'âge (générations). Cette expérience d'apprentissage peut avoir lieu lors d'une seule réunion ou sur plusieurs années. Elle ne se limite pas à un seul environnement d'apprentissage et ne dépend pas non plus d'une tierce partie telle qu'un enseignant.

En fait, l'accent est mis ici sur le fait que l'apprentissage intergénérationnel est un apprentissage positif effectué par tous les participants de manière réciproque, les générations s'influencent mutuellement, plutôt qu'une transaction à sens unique. Grâce à l'apprentissage intergénérationnel, l'acquisition de connaissances et de compétences est transférée entre les générations de participants par le biais d'une interaction sociale positive.

Cependant, cette interaction intergénérationnelle n'est pas toujours naturelle, surtout dans un monde en constante modernisation. Souvent, les générations plus jeunes et plus âgées peuvent se sentir déconnectées les unes des autres, le fossé de l'âge entre elles peut être un fossé qui sépare les générations et donne le sentiment qu'aucune ne comprend l'autre. Ce sentiment d'incompréhension peut inhiber l'apprentissage intergénérationnel. Dans ce cas, nous devons nous attaquer à ce fossé générationnel et favoriser une interaction positive entre les générations plus jeunes et plus âgées.

## Les conséquences d'un contact intergénérationnel limité

# LES DIFFÉRENCES QUI EXISTENT NATURELLEMENT ENTRE PERSONNES ÂGÉES ET LES JEUNES GÉNÉRATIONS PEUVENT ENTRAÎNER UNE ALIÉNATION ET UN ISOLEMENT QUI LIMITENT LES CONTACTS SOCIAUX.

Ce manque de communication signifie que des relations intergénérationnelles significatives ne peuvent être développées. Le soutien des personnes âgées peut directement offrir de meilleures possibilités d'apprentissage et de développement des compétences, ainsi que de développement des valeurs morales et de croissance émotionnelle. Sans ce soutien, cet important développement précoce est entravé. De même, les personnes âgées peuvent s'épanouir davantage en transmettant leurs compétences, leurs connaissances et leur sagesse à la jeune génération.

L'idée que les humains commencent leur éducation tôt dans la vie et la terminent à l'adolescence ou au début de l'âge adulte est une idée fausse très répandue. En réalité, les humains devraient s'engager dans un apprentissage tout au long de la vie, mais pour cela, ce mode de vie doit être soutenu et renforcé. L'apprentissage tout au long de la vie doit commencer dès les premières étapes du cycle de vie humain, mais le plus important est que ce développement se poursuive tout au long de la vie. L'idée selon laquelle les personnes âgées n'ont plus la possibilité d'apprendre et de se développer est purement fausse. L'apprentissage intergénérationnel est une voie à double sens qui permet également à la génération âgée de continuer à pratiquer et à améliorer ses connaissances et ses compétences en enseignant à une autre.

Cela dit, si cette expérience intergénérationnelle n'est pas encouragée et nourrie, aucune des deux générations ne pourra vraiment en profiter. En luttant contre ces idées fausses et ces stéréotypes entre les générations, on augmente les chances que des interactions intergénérationnelles positives et significatives aient lieu naturellement.

## L'âge comme facteur d'un environnement d'apprentissage

# L'ÂGE A UN EFFET PROFOND SUR TOUT ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE, MÊME LORSQUE LA DIFFÉRENCE D'ÂGE ENTRE LES PARTICIPANTS EST FAIBLE, ET DOUBLEMENT POUR LES TRANCHES D'ÂGE PLUS IMPORTANTES.

En effet, l'âge peut influencer le développement et les besoins physiques, mentaux et émotionnels de chaque participant, ainsi que leurs attentes. Par exemple, les besoins physiques seront très différents entre un jeune participant et un participant âgé. Le jeune participant peut exceller dans les activités exigeant des mouvements rapides et énergiques, alors que le participant âgé peut exceller dans la motricité fine. Cela signifie que les activités créées sans tenir compte des besoins des deux groupes peuvent conduire à une expérience d'apprentissage ratée. Cela dit, si cette expérience intergénérationnelle n'est pas encouragée et soutenue, aucune des deux générations ne pourra vraiment en profiter. En luttant contre ces idées fausses et ces stéréotypes entre les générations, on augmente les chances que des interactions intergénérationnelles positives et significatives aient lieu naturellement.

Le physique n'est qu'un aspect de ce fossé entre les âges. Par exemple, dans le cas des apprenants âgés, il faut prendre en compte les expériences de toute une vie, telles que leurs attentes émotionnelles, sociales et mentales. Pour cette raison, les environnements d'apprentissage qui impliquent des mouvements physiques peuvent s'avérer difficiles, bien qu'il ne faille pas le supposer, tandis que les activités qui ne fournissent pas suffisamment de stimulation mentale peuvent sembler condescendantes. Les personnes âgées sont souvent limitées dans leur dextérité physique et leurs capacités motrices. Lorsqu'elles prennent part à une activité, ces limitations peuvent s'avérer frustrantes et même inhiber leur volonté de participer.

Il est également possible que les participants âgés souffrent d'une perte ou d'une détérioration de leurs capacités sensorielles telles que la vue ou l'ouïe. La perte de l'une ou l'autre de ces capacités sensorielles peut nuire à la capacité des participants à prendre part à une expérience d'apprentissage si rien n'est fait pour y remédier. Les participants âgés peuvent également avoir une capacité de mémoire limitée, ce qui peut créer des difficultés lorsqu'ils prennent part à des expériences d'apprentissage. Enfin, il est également possible que les participants aient des problèmes de santé, des maladies ou des handicaps qui leur posent des difficultés, surtout si ces besoins ne sont pas pris en compte. Lorsqu'ils sont confrontés à des difficultés telles que celles mentionnées ci-dessus, les participants âgés peuvent éprouver une baisse de moral ou de productivité, ce qui peut les amener à éviter les expériences d'apprentissage intergénérationnel parce qu'ils estiment ne pas être aptes à y participer.

À l'autre extrémité du spectre des âges, nous avons les jeunes apprenants. Pour les enfants, le langage, le raisonnement et la motricité fine sont encore en cours de développement, ce qui signifie que les activités d'apprentissage trop complexes peuvent s'avérer avant tout frustrantes plutôt que divertissantes, bien que d'un autre côté, les enfants puissent exprimer un désir plus profond d'apprendre car ils sont plus susceptibles de trouver de nouvelles expériences stimulantes et engageantes.

“ La jeune génération peut rencontrer des difficultés dans un environnement intergénérationnel, selon le stade de développement de leur coordination et de leurs mouvements. ”

Dans une situation qui exige une motricité fine supérieure à leur niveau actuel, les jeunes apprenants peuvent se sentir frustrés et donc aliénés par certaines activités d'apprentissage. Les enfants peuvent également avoir des difficultés à se concentrer sur une activité d'apprentissage qui se déroule sur une longue période s'ils ne bénéficient pas d'un soutien approprié. La vie familiale peut également avoir un effet sur les jeunes apprenants, selon le niveau de contribution, d'encouragement et de soutien émotionnel que l'enfant reçoit de la part de modèles de rôle dans sa vie, tels que ses parents ou ses enseignants. Sans ce solide réseau de soutien, la capacité d'un jeune apprenant à prendre part à l'apprentissage intergénérationnel peut être entravée. L'accès au matériel de jeu est également fondamental dans le développement d'un enfant. Sans moyens d'expérimenter et d'apprendre naturellement, un enfant n'aura pas l'attitude curieuse qui lui sera très utile dans un environnement d'apprentissage. Enfin, comme pour les personnes âgées, il est aussi possible que le jeune apprenant soit confronté à des problèmes de santé ou qu'il vive avec des handicaps qui peuvent poser des problèmes lors de la participation à l'apprentissage intergénérationnel s'ils ne sont pas correctement pris en compte.

## Répondre aux besoins des apprenants intergénérationnels

Dans un environnement d'apprentissage intergénérationnel, il est important de s'assurer que les besoins des participants sont pris en compte, non seulement individuellement mais aussi pour le groupe. Si vous créez un environnement dans lequel les participants se sentent à l'aise, tant physiquement qu'émotionnellement, ils seront en mesure de s'engager dans une transaction d'apprentissage positive les uns avec les autres.

Créer un environnement sûr qui réponde aux besoins des participants tout en favorisant l'interaction sociale peut être un défi. Dans un environnement d'apprentissage intergénérationnel, les besoins des participants varient en fonction de leur âge, mais il existe des besoins physiques et émotionnels universels qui restent constants pour tous les participants. L'apprentissage intergénérationnel est avant tout une expérience sociale.

Par conséquent, un environnement à la fois chaleureux et accueillant, sans facteurs de stress inutiles, est indispensable. Il doit être correctement meublé afin de permettre une interaction sociale confortable et de faciliter cette expérience d'apprentissage. Des facteurs tels que le niveau de bruit, les niveaux de lumière, la ventilation, le jeu de couleurs et l'espacement peuvent affecter l'expérience d'apprentissage. Pour de meilleurs résultats, l'environnement d'apprentissage doit être bien éclairé et à une température confortable, sans couleurs trop vives pour éviter la détresse. En offrant ce type d'environnement, les participants se sentiront beaucoup plus à l'aise pour prendre part à l'activité d'apprentissage.

Outre les besoins plus universels des participants, il existe également des besoins plus spécifiques à chaque groupe d'âge. Par exemple, les participants âgés auront davantage besoin d'un soutien physique en raison des effets de l'âge sur la mobilité, tandis que les jeunes enfants auront plutôt besoin d'un soutien intellectuel pour rester concentrés ou apprendre une nouvelle activité. Il peut même arriver que les deux groupes rencontrent des problèmes similaires de manière différente, par exemple les mouvements de motricité fine peuvent être difficiles pour les personnes âgées en raison de problèmes médicaux et pour les jeunes enfants en raison de leur stade de développement physique. En outre, les deux groupes doivent également tenir compte des handicaps, tant mentaux que physiques.

“ Un environnement inclusif est primordial pour promouvoir une bonne expérience d'apprentissage intergénérationnelle. ”

Par exemple, un environnement permettant l'accès aux fauteuils roulants ou doté d'un mobilier adapté aux participants souffrant d'un handicap physique permet à ces derniers de prendre part à l'activité d'apprentissage sur un pied d'égalité. En outre, les handicaps sensoriels doivent également être pris en compte.

Quelle est l'importance de l'apprentissage intergénérationnel ?

## L'APPRENTISSAGE INTERGÉNÉRATIONNEL APPORTE UN SOUTIEN ÉMOTIONNEL ET SOCIAL AUX GÉNÉRATIONS ÂGÉES ET JEUNES.

La création de relations intergénérationnelles significatives par le biais d'expériences d'apprentissage engendre un sentiment d'appartenance à une communauté, ainsi que la reconnaissance et la validation des connaissances et des compétences. Cela est vrai pour les deux générations, car chacune d'entre elles apporte cette validation et ce soutien à l'autre, tout en assurant son propre épanouissement. Ceci étant dit, il existe également des avantages mutuellement exclusifs pour chaque génération dans une interaction d'apprentissage intergénérationnelle.

Tout d'abord, pour la génération des personnes âgées, assumer le rôle de modèle dans une expérience d'apprentissage intergénérationnelle peut être valorisant et conduire à une plus grande motivation dans d'autres aspects de leur vie quotidienne. De plus, jouer ce rôle peut également conduire à une plus grande acuité mentale et physique. En tant que modèle, les personnes âgées créent une relation intergénérationnelle enrichissante qui leur permet de s'épanouir davantage et de cultiver une interaction sociale saine. De plus, en dirigeant des activités intergénérationnelles telles que des jeux ou des leçons de lecture, les personnes âgées ont une meilleure estime d'elles-mêmes et augmentent leur productivité et leur motivation personnelles. Enfin, les personnes âgées bénéficient elles aussi de l'apport de la jeune génération. En termes de connaissances et de compétences, l'un des domaines dans lesquels les jeunes générations sont les plus avantagées est le développement de la technologie et des compétences technologiques. Pour la génération âgée, cela peut sembler être une compétence intimidante à apprendre. Cependant, avec l'aide et le soutien de la jeune génération, elles peuvent également bénéficier de cette transaction de connaissances.

Pour la jeune génération, le principal avantage de l'apprentissage intergénérationnel est l'influence positive directe que la génération âgée aura sur le développement de la personnalité et des compétences sociales des jeunes générations grâce à ces interactions d'apprentissage. Une fois encore, en jouant le rôle de modèles, les personnes âgées contribuent à renforcer les normes sociales positives chez les enfants tout en encourageant les interactions et les liens affectifs. Ces interactions positives constituent une base solide pour la jeune génération et lui permettent de développer des critères pour les relations qu'elle nouera plus tard dans la vie.

Au-delà des aspects sociaux, il y a aussi les avantages pour le développement éducatif. Les performances scolaires de la jeune génération sont directement influencées par l'apprentissage intergénérationnel. Grâce aux interactions avec les personnes âgées, la jeune génération bénéficie d'une attention, d'une motivation et d'une compréhension accrues. En transférant non seulement des compétences de vie mais aussi des valeurs culturelles, les enfants bénéficient d'un coup de pouce à leur développement éducatif précoce et reçoivent les outils qu'ils utiliseront pour poursuivre leur éducation. De plus, en enseignant des compétences sociales telles que la coopération et la tolérance, les enfants acquièrent des normes comportementales fortes qu'ils cherchent à reproduire dans d'autres environnements d'apprentissage, ce qui signifie qu'ils réussissent mieux à résoudre les conflits.

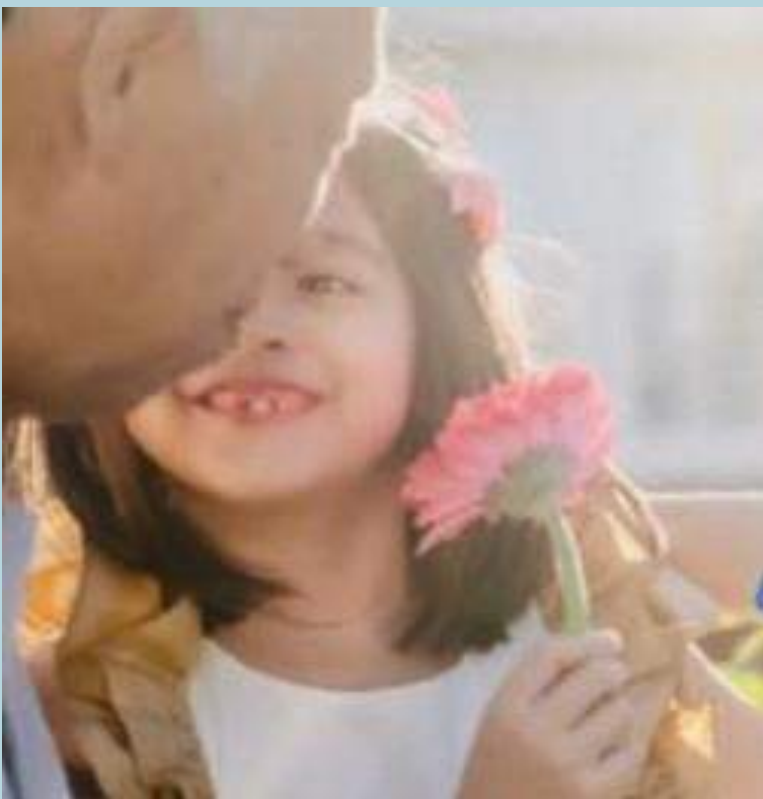




# COMMENT CONCEVOIR ET METTRE EN ŒUVRE DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE INTERGÉNÉRATIONNEL ?

Qu'est-ce qui définit une activité intergénérationnelle ?

**POUR QUE L'APPRENTISSAGE INTERGÉNÉRATIONNEL AIT LIEU, IL FAUT NON SEULEMENT QUE LES PERSONNES ÂGÉES ET LES JEUNES GÉNÉRATIONS SE RENCONTRENT DANS LE CADRE D'UNE INTERACTION SOCIALE, MAIS AUSSI QU'ELLES INTERAGISSENT PAR LE BIAIS D'UNE ACTIVITÉ COMMUNE.**



Dans le meilleur des cas, il s'agirait également d'une activité ciblant des compétences spécifiques, mais toute activité offrant une plateforme pour cette interaction sociale favorisera ainsi l'apprentissage intergénérationnel. Cette interaction des deux générations est ce qui rend les activités intergénérationnelles uniques : le partage mutuel des connaissances, des compétences et des interactions sociales par le biais d'une activité conçue pour les promouvoir.

S'il est vrai que toute activité peut permettre un apprentissage intergénérationnel naturel, les meilleures activités sont conçues avec cet objectif et sont adaptées pour créer autant d'opportunités d'apprentissage et de développement que possible. C'est plus facile à dire qu'à faire car de nombreux facteurs doivent être pris en compte lors de la création d'une activité intergénérationnelle.

## Les activités intergénérationnelles à partir de zéro

### **LORS DE LA CONCEPTION DE TOUTE ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE, IL EST PRÉFÉRABLE DE COMMENCER AVEC UN OBJECTIF EN TÊTE, NOTAMMENT : QUELLE COMPÉTENCE SOUHAITEZ-VOUS CIBLER ?**

Il peut s'agir d'une compétence linguistique comme la "lecture", d'une compétence physique comme la "dextérité" ou d'une compétence plus spécifique comme la "maîtrise de l'informatique". Cependant, ces objectifs sont trop vastes pour une seule activité, alors pour les restreindre, il est préférable de formuler votre objectif de manière à définir les attentes pour la fin de l'activité, par exemple : "A la fin de l'activité, les participants seront capables de\_\_\_". En fixant un tel objectif, vous créez un point central fort pour la création de l'activité. A partir de là, nous pouvons commencer à chercher des activités préexistantes qui ciblent cet objectif, par exemple si l'objectif est de développer les compétences en lecture, alors peut-être qu'un livre d'histoires d'un niveau approprié pourrait être lu ensemble par les deux générations. Les jeux, qu'il s'agisse de jeux de société ou de jeux sportifs, sont une autre source d'activités d'apprentissage qui ciblent un large éventail de compétences. Dans cette optique, si l'objectif était le suivant : "À la fin de l'activité, les participants auront pratiqué le travail d'équipe et la résolution de problèmes de communication", il serait possible d'utiliser un jeu de société impliquant deux équipes ou plus pour atteindre cet objectif.

Les ressources en ligne sont une source presque infinie d'activités adaptées à des objectifs d'apprentissage spécifiques, souvent fournies gratuitement. Le plus important, lors de la création d'activités d'apprentissage intergénérationnelles, est de s'assurer que non pas un seul mais tous les participants sont pris en compte. Ces activités nécessitent la coopération de toutes les personnes impliquées et doivent donc être conçues pour convenir à tous. Ceci étant dit, il n'y a pas deux apprenants identiques et chaque participant aura des besoins et des attentes différents lors de la réalisation d'une activité intergénérationnelle. Examinons de plus près les besoins des apprenants qui prendront part à ces activités.

## Identifier les apprenants

### **DANS TOUT ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE, ET PAS SEULEMENT DANS UN ENVIRONNEMENT INTERGÉNÉRATIONNEL, IL EXISTE DE NOMBREUX TYPES D'APPRENANTS DIFFÉRENTS.**

Les êtres humains n'apprennent pas de manière uniforme. Tout comme la personnalité de chacun est différente, les moyens par lesquels ils apprennent le mieux sont également très différents. Bien qu'il existe de nombreux types d'apprenants, la plupart des gens entrent dans l'une des de plusieurs catégories principales. Par exemple, il y a les apprenants visuels qui apprennent mieux à l'aide de diagrammes et de supports visuels tels que des vidéos ou d'autres démonstrations. En ce qui concerne les activités intergénérationnelles, ces apprenants tirent le meilleur parti d'instructions comprenant des diagrammes ou des images utiles, ou peut-être, lorsqu'ils utilisent des outils de vocabulaire comme les cartes flash, d'une image correspondante.

Les apprenants visuels ne sont cependant qu'un type d'apprenant parmi d'autres. Les apprenants auditifs apprennent mieux en écoutant et réagissent mieux à un ton verbal engageant et enthousiaste. Envisagez l'utilisation de jeux et d'activités basés sur la musique pour les apprenants auditifs. Les apprenants kinesthésiques apprécient la manipulation physique d'objets ou de démonstrations pour apprendre. Pour ce type d'apprenant, les jeux de société sont parfaits car ils peuvent s'engager physiquement avec les matériaux qui se trouvent devant eux. Les apprenants solitaires et sociaux préfèrent respectivement apprendre seuls ou en collaboration. Alors que les jeux en équipe conviennent mieux aux apprenants sociaux, les apprenants solitaires répondent mieux aux activités telles que les puzzles sur lesquels ils peuvent travailler seuls.

# Accueillir les apprenants dans un environnement d'apprentissage

## COMPRENDRE LES TYPES D'APPRENANTS QUE VOUS POUVEZ RENCONTRER EST PRIMORDIAL LORS DE LA CRÉATION D'ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE INTERGÉNÉRATIONNELLES.

En répondant aux besoins de ces apprenants, vous améliorez le potentiel d'apprentissage en engageant les participants et en leur permettant de s'investir dans l'activité de manière à obtenir de meilleurs résultats.

Il peut être utile d'utiliser des activités qui jouent spécifiquement sur les forces et les exigences d'un type d'apprenant particulier, il est également possible de créer des activités qui ciblent plusieurs types d'apprenants, permettant ainsi des expériences d'apprentissage plus polyvalentes, adaptables et réutilisables pour plusieurs groupes. Par exemple, créer une activité avec non seulement des instructions écrites, mais aussi l'utilisation d'images et de diagrammes à la fois pour les instructions et dans le matériel de l'activité, ainsi que des explications et des démonstrations dynamiques données par la personne qui dirige l'activité peut créer une activité accueillante et accessible à différents types d'apprenants. En répondant à autant de types d'apprenants que possible, les activités peuvent être répétées à l'avenir avec de nombreux apprenants différents.

Au-delà des besoins éducatifs des participants, il faut également tenir compte des besoins physiques, notamment des participants malades ou handicapés. Lorsque vous créez des activités d'apprentissage intergénérationnelles, vous devez non seulement évaluer le type d'apprenant qui y participera, mais vous devez également évaluer si votre activité est appropriée. Par exemple, un participant souffrant d'une maladie ou d'un handicap qui affecte sa capacité à faire des efforts physiques n'appréciera pas une activité basée sur le sport, du moins pas sans des modifications appropriées pour rendre le jeu plus accessible pour lui. De même, des concessions doivent être faites pour les apprenants souffrant de handicaps sensoriels telles que la surdité ou le daltonisme.

Enfin, l'origine culturelle des participants jouera également un rôle dans leurs exigences et leurs attentes lors de la réalisation d'une activité intergénérationnelle.

En évaluant le contexte culturel de votre apprenant, vous serez en mesure de proposer une activité plus attrayante qui n'offensera ni ne les dissuadera de prendre part à une expérience d'apprentissage positive. Par exemple, soyez attentif au vocabulaire utilisé pendant les jeux de mots afin qu'il n'y ait pas de vocabulaire culturellement inapproprié ou de vocabulaire d'une autre culture inconnu des participants, car cela peut être tout aussi déroutant. Ceci étant dit, il est également possible de créer des activités dont le sujet d'apprentissage est une autre culture, mais il faut le faire avec tact et respect afin d'éviter toute offense.

## Animer une activité d'apprentissage intergénérationnelle

Pour mettre en œuvre une activité d'apprentissage intergénérationnelle, les participants ont besoin d'une personne qui les mette à l'aise et qui se charge de rassembler les générations. Pour ce faire, une attitude accueillante et patiente est nécessaire afin de créer une atmosphère détendue et de promouvoir l'interaction sociale. En outre, l'animateur sera également chargé de être responsable de l'introduction des participants à l'activité d'une manière engageante et accessible, en expliquant les instructions et le fonctionnement de l'activité d'une manière qui ne soit pas compliquée ou aliénante, en tenant compte des différents besoins et attentes des participants, l'animateur devra être patient pendant que le processus d'apprentissage se déroule, en guidant les participants par l'exemple et en encourageant l'expérimentation afin de permettre une expérience d'apprentissage naturelle.

Lorsque les participants entrent en contact les uns avec les autres pour la première fois dans le cadre de l'activité d'apprentissage, il est fort probable que l'interaction soit maladroite car les participants peuvent ne pas être extravertis ou, pour d'autres raisons, ne pas favoriser tout de suite une conversation ouverte.

C'est pourquoi il est de la responsabilité de l'animateur de créer une atmosphère engageante et chaleureuse pour mettre les participants à l'aise et leur permettre d'interagir librement les uns avec les autres. En plus de promouvoir cette interaction, l'animateur est également chargé de susciter l'intérêt pour l'activité à laquelle les participants vont prendre part. En suscitant l'intérêt et en présentant l'activité de manière attrayante, l'animateur rend l'activité plus stimulante pour les participants, ce qui augmente les chances d'interactions enrichissantes.

## Produire du matériel pour l'apprentissage intergénérationnel

### **DANS LE MONDE MODERNE, L'OUTIL LE PLUS COURANT POUR TROUVER DU MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE EST EN LIGNE.**

Internet peut être une source quasi illimitée d'idées et de matériel préfabriqué, même s'il convient de noter que la recherche de matériel en ligne peut être une arme à double tranchant et qu'elle doit être prise avec précaution et considération afin de fournir du matériel adapté à l'activité d'apprentissage en question. En dehors d'Internet, une autre ressource utile pour trouver du matériel et des idées d'activités d'apprentissage intergénérationnelles serait les bibliothèques, qui pourront fournir de nombreux livres sur les activités d'apprentissage et l'enseignement. Enfin, comme indiqué précédemment, il peut être très utile d'examiner les jeux et activités préexistants qui peuvent être adaptés à une expérience d'apprentissage intergénérationnel. De nombreux jeux et activités d'équipe bien connus sont déjà conçus pour promouvoir la coopération interpersonnelle et peuvent souvent, avec très peu de travail, être adaptés pour promouvoir également le développement de compétences cibles. L'avantage de cette méthode est également que, comme ces jeux ou activités sont déjà connus, ils nécessitent souvent moins d'introduction ou d'explication pour que les participants s'y engagent et en tirent profit.

Lorsque vous créez du matériel pour l'apprentissage intergénérationnel, il est préférable de tenir compte des types d'apprenants qui participeront à l'activité, ainsi que de leurs besoins personnels. Par exemple, créer des cartes flash comportant à la fois des mots et des images pour répondre aux besoins des apprenants visuels. Cependant, il est également possible à ce stade de tenir compte des handicaps en même temps. En suivant le même exemple, l'utilisation du braille à côté du texte sur la carte flash pourrait alors être plus inclusive pour les participants ayant un handicap visuel. L'utilisation de la couleur dans le matériel est également importante pour les participants daltoniens, lorsque l'on utilise deux couleurs ensemble, un contour blanc ou noir crée une activité qui est plus inclusive pour ces participants. Lorsqu'il est mené avec une bonne planification et une bonne prévoyance, en tenant compte des besoins des participants des deux générations, l'apprentissage intergénérationnel peut être un outil puissant pour rassembler des personnes qui n'auraient peut-être pas interagi autrement.



# IL EST TEMPS DE JOUER ET D'APPRENDRE

Maintenant que nous avons examiné la méthodologie à suivre pour créer, animer et, surtout, récolter les fruits des activités d'apprentissage intergénérationnel, la section suivante de ce manuel contient une liste de jeux soigneusement sélectionnés qui vous permettront de mettre en pratique les outils que vous avez découverts dans la section précédente.

Les jeux suivants ne constituent en aucun cas une liste exhaustive d'activités intergénérationnelles, ni un ensemble rigide d'instructions à suivre. Ils constituent plutôt un point de départ, un tremplin qui vous conduira à l'animation d'activités intergénérationnelles. Dans la section qui suit, vous trouverez une sélection d'activités qui ont été choisies en tenant compte de l'apprentissage intergénérationnel. Associées à la méthodologie présentée dans la section précédente, elles vous permettront de jouer un rôle de premier plan dans la promotion d'interactions intergénérationnelles naturelles entre les groupes cibles. Ceci étant dit, comme nous l'avons déjà découvert, l'apprentissage intergénérationnel est une expérience sociale complexe qui peut être influencée, tant positivement que négativement, par un large éventail de facteurs.

En d'autres termes, les activités suivantes ne sont pas une garantie d'interaction intergénérationnelle immédiate, mais plutôt un ensemble d'outils utiles qui augmenteront vos chances de promouvoir cette expérience sociale. Dans cet esprit, nous espérons qu'en vous fournissant les connaissances et les méthodes nécessaires pour animer l'apprentissage intergénérationnel ainsi que les outils nécessaires pour faire participer les groupes cibles sous forme de jeux et d'activités, vous vous sentirez en confiance pour offrir un environnement sûr et accueillant qui vous permettra de promouvoir un développement social constructif et une interaction intergénérationnelle naturelle.



## Activité 1

# MEMORY



- ✓ **DUREE - 20 MINUTES**
- ✓ **NOMBRE DE PARTICIPANTS - MINIMUM 2: UN ENFANT ET UNE PERSONNE ÂGÉE EN BINÔME OU 2 ÉQUIPES OU PLUS, CHACUNE COMPOSÉE D'UN ENFANT ET D'UNE PERSONNE ÂGÉE**
- ✓ **MATÉRIEL - MÉMOIRE JEU DE CARTES COMPOSÉ DE PAIRES DE CARTES IDENTIQUES SURFACE PLANE OÙ PLACER LES CARTES**

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Entraîner et améliorer la mémoire  
Améliorer la capacité de concentration  
Reconnaître les mêmes figures et les associer  
Développer les compétences sociales  
Participer à des échanges de communication en respectant son tour  
Améliorer les compétences en matière de langage visuel

### ACTIVITÉ PAS À PAS

1

Toutes les cartes sont mélangées et placées face cachée sur la table.

2

Le premier joueur commence par révéler deux cartes et les montre à tous les joueurs.

3

Si les cartes montrées forment une "paire", c'est-à-dire qu'elles représentent la même image, le joueur les récupère et révèle deux autres cartes..

4

Si les cartes présentées ne forment pas une "paire", c'est-à-dire qu'elles représentent des images différentes, le joueur les place face cachée dans leur position initiale et donne le tour à l'autre joueur.

Lorsque les cartes sont révélées, les joueurs doivent rester concentrés. Se souvenir de l'emplacement des paires de cartes identiques est en fait la clé pour gagner au Memory. Celui qui collecte le plus de cartes, gagne.

## Activité 2

# COLLAGE DE CARTE POSTALE



- ✓ DURÉE - 30 À 45 MINUTES
- ✓ NOMBRE DE PARTICIPANTS - EN BINÔME, JUSQU'À 20 PARTICIPANTS (MOITIÉ PERSONNES ÂGÉES, MOITIÉ ENFANTS)
- ✓ MATÉRIEL - COPIES PAPIER D'AUTO-PORTRAITS (PHOTOS), MAGAZINES ANCIENS, AUTOCOLLANTS, STYLOS DE COULEUR, CISEAUX, COLLE, CARTONS A5. LE MATÉRIEL DISPONIBLE DOIT ÊTRE SUFFISANT POUR QUE L'IMAGINATION ET LA CRÉATIVITÉ NE SOIENT PAS LIMITÉES. LES PHOTOS DES DEUX PARTICIPANTS DOIVENT ÊTRE IMPRIMÉES, ÉVENTUELLEMENT EN COULEUR ET EN NOIR ET BLANC.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Favoriser la compréhension mutuelle et renforcer les liens entre jeunes enfants et personnes âgées par une co-création personnalisée.  
S'adapter au rythme de son binôme  
Développer et exprimer sa créativité et son imagination.

### ACTIVITÉ PAS À PAS

**L'ACTIVITÉ SE FAIT EN BINÔME, C'EST-À-DIRE UN ENFANT AVEC UN ADULTE ÂGÉ.**

1

Au début de l'activité, les binômes doivent réfléchir ensemble au thème de leur collage de carte postale. S'agit-il d'une carte de vœux d'un voyage imaginaire qu'ils souhaitent faire ensemble ? Où pourrait aller ce voyage ? Que voudraient ils faire et visiter au cours de ce voyage ? Pour faciliter la tâche, ils peuvent également consulter des magazines et chercher des idées de destinations et d'activités.

2

Ensuite, ils sélectionnent et découpent le matériau. Ils peuvent s'aider et se conseiller mutuellement. Par exemple, en choisissant d'abord les images d'arrière-plan, puis les petits détails. Les portraits des deux personnes doivent pouvoir tenir sur la carte postale. Il peut être amusant de n'utiliser que les têtes et de dessiner le reste des corps, de les façonner à l'aide de papier découpé ou de les remplacer par des corps extraits d'un magazine.

3

Maintenant, les parties rassemblées et découpées sont collées sur un carton A5 et des éléments dessinés ou des autocollants ou des paillettes peuvent être ajoutés, par exemple des bulles et du texte écrit ou d'autres éléments.

4

Les binômes partagent leur collage de carte postale avec les autres participants.

## Activité 3

# POISSONS

- ✓ DURÉE - NON SPÉCIFIÉ
- ✓ NOMBRE DE PARTICIPANTS - MINIMUM 2 : UN ENFANT ET UNE PERSONNE ÂGÉE
- ✓ MATÉRIAUX - UN PLAN DE JEU (DANS L'IMAGE CI-DESSOUS), 16 "POISSONS" - 4 JAUNES, 4 BLEUS, 4 VERTS, 4 ROUGES. LE PLAN DE JEU EST FAIT DE CARTON BLANC, LES POISSONS SONT FAITS DE CARTON COLORÉ ET SONT ENSUITE PLASTIFIÉS.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Renforcer la coopération  
Entraîner l'attention  
Entraîner la réaction et la mémoire

### ACTIVITÉ PAS À PAS

1

Sur le côté gauche du plateau de jeu, il est indiqué - de quelle couleur les poissons doivent être placés et dans quel ordre

2

En haut du tableau, des flèches indiquent dans quelle direction le poisson doit se situer.

3

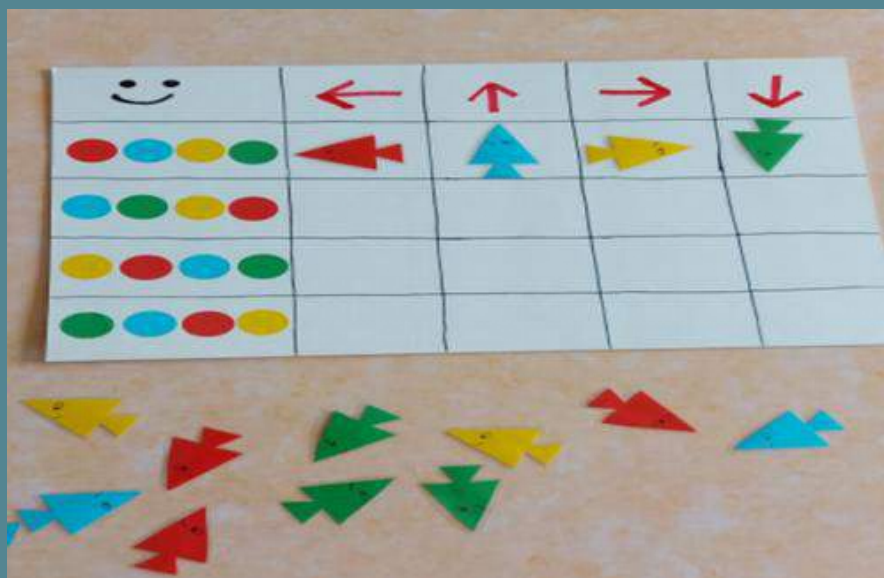
Chaque joueur reçoit 2 poissons de chaque couleur, pour un total de 8 poissons..

4

Après le "start", les joueurs essaient de placer le poisson au bon endroit et dans la bonne direction le plus rapidement possible. La tête du poisson doit être dans la direction de la flèche.

5

Le jeu se termine lorsque toutes les cases sont remplies.





## Activité 4

# TROUVE LE VOISIN



- ✓ DURÉE - NON SPÉCIFIÉ
- ✓ NOMBRE DE PARTICIPANTS - MINIMUM 2: UN ENFANT ET UNE PERSONNE AGÉE EN BINÔME
- ✓ MATÉRIAUX - LES BOUCHONS SONT COLLÉS À LA BASE EN CARTON AVEC UN PETIT ÉCART ENTRE EUX. LES CHIFFRES SUR LES BOUCHONS ET LES BASES EN CARTON SONT ÉCRITS AVEC UN MARQUEUR.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Renforcer la coopération  
Entraîner la réaction et la mémoire

### ACTIVITÉ PAS À PAS

1

Les jeux sont distribués.

2

Après le signal "start", les joueurs essaient de trouver le plus rapidement possible le chiffre correct à droite et à gauche du chiffre donné. Le chiffre de droite doit être supérieur d'une unité et le chiffre de gauche doit être inférieur d'une unité. Par exemple, si le chiffre est "10", le chiffre "11" est placé à droite et le chiffre "9" est placé à gauche. Les chiffres sont placés dans l'ordre croissant.

3

La personne qui trouve tous les "voisins" le plus rapidement gagne.

# Activité 5

## UN CADEAU POUR MON AMI(E)

- ✓ DURÉE - 1 HEURE
- ✓ NOMBRE DE PARTICIPANTS - MINIMUM 2: UN ENFANT ET UNE PERSONNE ÂGÉE EN BINÔME
- ✓ MATÉRIAUX - FILS DE COULEUR, PERLES DE COULEUR DE DIFFÉRENTES FORMES, COULEURS, MATÉRIAUX ET TAILLES (PAS TROP PETITES)



### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Développer des compétences sociales  
Développer des capacités de communication  
Améliorer les compétences sensorielles  
Améliorer la motricité fine  
Améliorer la concentration  
Créer un lien entre les participants

### ACTIVITÉ PAS À PAS

- 1 Les binômes de participants sont assis à une table.
- 2 Pour apprendre à se connaître, ils peuvent se poser des questions et demander tout ce qu'ils veulent sur la personne en face.
- 3 Ensuite, avec le matériel disponible, ils commencent à confectionner un cadeau (un bracelet, un collier, un porte-clés...) pour leur binôme.
- 4 Pendant l'activité, chacun peut poser des questions à son binôme pour savoir ce qu'il aime et comment il aimerait ce cadeau (quelle couleur, avec quel type de perles, etc.).
- 5 Lorsque les cadeaux sont prêts, les participants les échangent à la fin de l'activité comme symbole de leur amitié et de leur collaboration.

Cette activité est également un moyen de communiquer, de papoter, et de partager des expériences entre une personne âgée et un enfant.

## Activité 6

# MON PETIT ŒIL VOIT QUELQUE CHOSE QUI...



**DURÉE - 10-15 MINUTES**



**NOMBRE DE PARTICIPANTS - 5 MAXIMUM**



**MATÉRIAUX - RIEN, JUSTE L'ENVIRONNEMENT OÙ LES PARTICIPANTS SE TIENNENT OU S'ASSOIENT**

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

---

Utiliser son observation, afin de choisir un objet ou une personne à deviner.

Utiliser sa concentration

Utiliser l'expression orale (vocabulaire), de manière à faire deviner l'objet ou la personne aux autres participants.

Utiliser et pratiquer les adjectifs descriptifs.

### ACTIVITÉ PAS À PAS

---

1

Un participant (un enfant ou une personne âgée) cherche un objet ou une personne.

2

Une fois que le participant a trouvé l'objet ou la personne, il doit faire deviner aux autres participants ce qu'est cet objet ou cette personne. Pour ce faire, le participant prononce la phrase "Mon petit œil voit quelque chose qui..." et décrit l'objet ou la personne. Par exemple, "Mon petit œil voit quelque chose de bleu et de vert". Pour augmenter le niveau du jeu, les participants peuvent également utiliser l'alphabet pour décrire leur objet, par exemple "Mon petit œil voit quelque chose qui commence par la lettre B" pour faire deviner aux participants une banane.

3

À partir de la description, les autres participants doivent deviner l'objet ou la personne. C'est ensuite au tour de la personne qui a deviné juste.

## Activité 7

# QU'Y A-T-IL DANS LE SAC ?



- ✓ DURÉE- 10-15 MINUTES
- ✓ NOMBRE DE PARTICIPANTS - MINIMUM 4, MAXIMUM 10
- ✓ MATÉRIAUX - SAC EN TISSU, DIVERS PETITS OBJETS DIVERS (P. EX. BALLE GONFLABLE, MORCEAU DE BOIS, TROMBONE, DÉ, ETC.).

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Utiliser un vocabulaire descriptif  
Créer et pratiquer des suppositions  
Pratiquer le vocabulaire des objets spécifiques (s'il y a un thème cible)

### ACTIVITÉ PAS À PAS

1

Prenez le sac en tissu et remplissez-le de divers objets qui ne sont pas trop grands, mais qui ont des formes et des textures différentes. S'il y a un thème cible, les objets peuvent être choisis en fonction de ce thème.

2

Assurez-vous que tous les participants sont assis en cercle ou en demi-cercle.

3

Tendez le sac au premier participant, permettez-lui de mettre sa main à l'intérieur du sac, mais il doit regarder ailleurs. Le participant peut choisir un objet et le sentir avec ses doigts, il peut aussi le décrire s'il le souhaite.

4

Le participant doit alors deviner de quoi il s'agit. S'il a deviné, le participant peut alors prendre l'objet dans le sac. S'il a raison, il garde l'objet, sinon il le remet dans le sac.

5

Ces étapes sont maintenant répétées avec le participant suivant.

6

Une fois que tous les objets sont sortis du sac, le jeu est terminé et les scores peuvent être comptabilisés, le participant qui a le plus d'objets est le gagnant.

## Activité 8

# JEU SPORTIF

- ✓ DURÉE - 15-20 MINUTES
- ✓ NOMBRE DE PARTICIPANTS - MINIMUM 2: UN ENFANT ET UNE PERSONNE ÂGÉE EN BINÔME
- ✓ MATÉRIAUX - ARTICLES ET ÉQUIPEMENTS NÉCESSAIRES POUR JOUER AU JEU CHOISI

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

---

Améliorer l'utilisation des capacités motrices  
promouvoir l'importance de l'activité physique dans le maintien de la santé et du bien-être  
Encourager le travail d'équipe et la compétition saine  
Promouvoir des activités intergénérationnelles divertissantes

### ACTIVITÉ PAS À PAS

---

1

Choisissez un jeu sportif qui tienne compte des intérêts des participants, des ressources disponibles en termes de matériel et d'espace, du nombre de personnes participant à l'activité et, surtout, des capacités des participants.

2

Si nécessaire, envisagez de modifier le jeu, notamment la durée, les règles ou le matériel utilisé, pour l'adapter au contexte spécifique. À titre indicatif, les exemples suivants constituent quelques exemples de jeux qui pourraient être sélectionnés et modifiés en conséquence. Dans les parenthèses qui suivent chaque jeu, des suggestions simples sur la façon de jouer à ces jeux en utilisant des articles ménagers ordinaires au lieu de kits ou d'équipements normaux sont également présentées :

Bowling (bouteilles en plastique et une simple balle).

Tennis de table (ballons et raquettes, ou possibilité de jouer à la main sans raquette)

Anneau de bowling (bouteilles en plastique et un anneau en plastique adapté en taille)

Mini golf (bâton de petite balle, ruban adhésif ou craie pour marquer les trous sur le sol)

Croquet (boules en plastique, bâton ou balai au lieu d'un maillet, et cerceau en carton)

Boccia (petites boules en plastique et ruban adhésif ou craie pour dessiner le terrain de jeu)

Football (ruban adhésif ou craie pour dessiner le terrain et le poteau de but)

Basket-ball (balles en papier et panier sur le sol plutôt que sur le mur)

3

Le cas échéant, répartissez les participants en paires ou en petites équipes composées d'au moins un adulte plus âgé et un enfant afin de garantir la diversité et d'expliquer le déroulement et les règles du jeu. Et le jeu commence !

4

Dans le cas de paires ou d'équipes intergénérationnelles multiples, envisagez d'organiser une petite compétition où les groupes sont en "concurrence" les uns avec les autres.

5

Le cas échéant, envisagez également la possibilité d'intégrer le jeu dans un tournoi avec des "sessions d'entraînement" régulières (par exemple, hebdomadaires) menant à la "finale" où différents groupes s'affronteront.

6

À la fin du jeu, organisez une brève discussion avec les participants, en leur demandant de partager leurs impressions sur le processus, ce qu'ils ont le plus apprécié et ce qu'ils ont trouvé difficile.

## Activité 9

# JEU DE DESSIN

- ✓ DURÉE - 10-15 MINUTES
- ✓ NOMBRE DE PARTICIPANTS - MINIMUM 2 : UN ENFANT ET UNE PERSONNE ÂGÉE EN PAIRE
- ✓ MATÉRIAUX - FOURNITURES DE DESSIN (PAR EXEMPLE, PAPIER, CRAYONS, MARQUEURS, ETC.)



### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Inspirer la créativité et l'imagination  
Améliorer l'utilisation des compétences et de l'expression artistiques  
Encourager la coopération intergénérationnelle  
promouvoir des activités amusantes et agréables pour les personnes de tous âges.

### ACTIVITÉ PAS À PAS

1

Chaque paire se voit attribuer un thème à dessiner. Le thème peut être :  
une scène simple, comme une plage ou un parc  
une personne de n'importe quel âge ou sexe  
un objet, tel qu'une maison, etc.

quelque chose inspiré d'activités impliquant une interaction entre des personnes plus âgées et plus jeunes. Par exemple, les participants pourraient être invités à dessiner quelque chose en rapport avec une activité qu'ils aiment faire avec leurs grands-parents/petits-enfants (par exemple, se promener, regarder des films, etc.).

2

La personne âgée a 60 secondes pour commencer le dessin.

3

L'enfant continue ensuite pendant 60 secondes, puis la personne plus âgée prend le relais pendant 60 secondes. Cette activité se poursuit pendant environ 10 minutes.

4

Après 10 minutes, tous les participants se réunissent en cercle (le cas échéant).

5

Chaque paire partage son dessin avec les autres membres du groupe et discute brièvement des croquis et de ce qu'ils représentent.

6

Les dessins peuvent ensuite être présentés sur un panneau d'affichage ou une autre forme de présentation et peuvent également être photocopiés et conservés par les participants comme souvenir.

## Activité 10

# TENNIS DE BALLON



- ✓ **DURÉE - PEUT ÊTRE AUSSI LONGUE QUE SOUHAITÉ. ELLE DÉPENDRA DE LA CONDITION PHYSIQUE DU GROUPE. UNE DURÉE DE 10 À 20 MINUTES EST POSSIBLE.**
- ✓ **NOMBRE DE PARTICIPANTS - AUCUNE RESTRICTION, PEUT ÊTRE JOUÉ À DEUX OU EN GROUPE**
- ✓ **MATÉRIAUX - TAPETTES À MOUCHES (SI VOUS N'Y AVEZ PAS ACCÈS, LES PARTICIPANTS PEUVENT UTILISER LEURS MAINS), BALLONS, CHAISES (SI LE JEU DOIT SE DÉROULER ASSIS)**

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Cette activité est parfaite pour un exercice en douceur et tous les participants peuvent s'impliquer autant qu'ils le souhaitent et bouger autant qu'ils le sentent ou le peuvent. Elle peut être pratiquée en position assise ou debout. C'est également une activité parfaite pour la coordination œil-main. C'est particulièrement bon pour les jeunes enfants et les personnes âgées atteintes de démence. Les compétences en mémoire et en mathématiques peuvent également être développées car les participants doivent compter le nombre de fois où le ballon est lancé dans les airs avant de toucher le sol.

### ACTIVITÉ PAS À PAS

**DÉCIDEZ SI LE JEU DOIT SE DÉROULER PAR DEUX (UNE PERSONNE ÂGÉE ET UN ENFANT) OU EN GROUPE.**

1

Si vous faites équipe de deux :

Donnez à chaque participant une tapette à mouche ou dites-leur d'utiliser leurs mains. Dites-leur de frapper le ballon en l'air autant de fois qu'ils le peuvent et de compter chaque fois qu'ils le frappent avant qu'il ne tombe au sol.

2

Si le jeu se déroule dans un groupe :

Déplacez les participants de manière à ce qu'ils soient placés en cercle. Si tous les participants ne sont pas en mesure de se tenir debout, placez des chaises dans le cercle. Dites aux participants de "maintenir le ballon en l'air" en utilisant soit les tapettes à mouches, soit leurs mains, autant de fois que possible. Tous les membres du groupe doivent compter le nombre de fois où le ballon est resté en l'air avant de toucher le sol. Si cela s'avère "facile" ou si le groupe s'ennuie, lancez d'autres ballons dans le cercle à des intervalles variables. Toute personne peut toucher le ballon à tout moment. Remarque : observez le groupe pour voir si les participants atteints de démence ont du mal à toucher des ballons de couleurs différentes. Si tel est le cas, les ballons devront tous être de la même couleur.

# PARTENAIRES DU PROJET

# symplexis

SYMPLEXIS

GREECE

ALEXANDRA KOUFOULI



GULBENES NOVADA PAŠVALDĪBA,

LATVIA

LZE VANAGA, KRISTĪNE KUKARĀNE

# pistes solidaires

PISTES SOLIDAIRES

FRANCE

JUTTA FALLER



CENTRO PER LO SVILUPPO

CREATIVO DANILO DOLCI

ITALY

MARTA GALVANO



POINT EUROPA LTD

UNITED KINGDOM

MICHELLE MAUNDERS



KINDERBETREUUNGSEINRICHTUNG/K

INDERVILLA

AUSTRIA

OVAGEM AGAIDYAN, MARLENE SEEBERGER, CHLOÉ  
BOURAHLA, JAMES BAILEY

ERASMUS+ project no. 2020-1-UK01-KA204-079111

Coordinator : POINT EUROPA Ltd

[www.pointeuropa.org/](http://www.pointeuropa.org/)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."