



LEGENDS

LA BOÎTE À OUTILS DU FACILITATEUR LEGENDS

1. Techniques de facilitation



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. However, the opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect the views of the European Union or the Erasmus+ National Agency (INDIRE). Neither the European Union nor the funding authority can be held responsible for them.
Project Number: 2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101

1.1 - Introduction à la facilitation dans les contextes intergénérationnels

Les programmes intergénérationnels → consistent en des **activités planifiées** qui réunissent différents groupes d'âge et impliquent souvent le partage de compétences, de connaissances et de cultures et des expériences **entre les générations**.

L'apprentissage intergénérationnel → fait référence à **l'échange de connaissances, de compétences et d'expériences entre différentes générations**, favorisant la compréhension mutuelle et le partage.

Les activités intergénérationnelles → enrichissent non seulement **la vie et le bien-être général des participants**, mais elles constituent aussi une stratégie importante pour **lutter contre l'âgisme**.

Se connecter entre les générations :

- Réduit la solitude
- Construit des communautés plus fortes
- Crée un sentiment d'appartenance pour chacun

« Certaines personnes sont âgées à 18 ans et d'autres sont jeunes à 90 ans. Le temps est un concept créé par les humains. » - (Yoko Ono)

1.2 - Gestion de la dynamique de groupe

Aspects pratiques : accès aux bâtiments, routines quotidiennes, différentes compétences, fracture numérique...

Aspects relationnels : stéréotypes ou préjugés mutuels...

Il est suggéré que des groupes de différentes générations aient la possibilité de se rencontrer d'abord séparément avant de se rencontrer tous ensemble.

La première réunion intergénérationnelle du groupe doit être **agréable** et l'animateur doit chercher des moyens de **susciter l'intérêt et l'engagement**, et soutenir les participants dans **la compréhension et la participation active** au processus.

1.3 - Techniques pour mobiliser les seniors et les jeunes

- **Construire des relations au sein de chaque groupe**, qu'il soit plus âgé ou plus jeune, avant que les deux groupes ne se rencontrent ;
- Choisissez un **lieu neutre** ou organisez peut-être quelque chose de plus informel comme un en-cas ou une visite dans un lieu familier ;
- **Les sujets courants pour les activités d'introduction** pourraient être : coiffure et beauté, jours fériés et excursions d'une journée, foires, jeux, sports, musique, cuisine et gastronomie, jardinage, etc. ;
- **Établir/négocier certaines règles partagées** qui permettent un accord clair dès le départ sur les limites comportementales entre les participants et avec le facilitateur.

1.4 – Défis dans les groupes d'âges mixtes

- ☐ les différences linguistiques et culturelles ;
- ☐ l'utilisation d'un langage complexe ;
- ☐ préjugés et stéréotypes ;
- ☐ dynamiques/histoire locale ;
- ☐ conflit avec d'autres intérêts ;
- ☐ les coûts et les difficultés de transport ;
- ☐ la résistance des participants ;
- ☐ peur du jugement, attitudes négatives et méfiance.

Le facilitateur doit être capable de transformer les défis en **valeurs ajoutées**, passant d'une vision du conflit générationnel à une vision de coopération et d'apprentissage mutuel, où les différences sont perçues comme des compétences complémentaires et des opportunités d'enrichissement mutuel.

Activité 1 – Scénarios de jeu de rôle

1.5 - Activité : Scénarios de facilitation de jeu de rôle

Les scénarios de facilitation intergénérationnelle de **jeux de rôle** sont conçus pour **rassembler jeunes et seniors**, en mettant à profit les compétences de chacun et en encourageant l'échange d'expériences.

Ces approches ludiques pourraient renforcer la promotion de la cohésion sociale, de la mémoire historique et le franchissement des fossés générationnels.

Dans le cadre du projet LEGENDS, nous suggérons d'utiliser deux types de scénarios possibles : l'un basé sur la **mémoire et la narration**, et l'autre sur **l'inclusion numérique**.

1.5 - Activité : Scénarios de facilitation de jeu de rôle

La Capsule temporelle : le groupe se voit présenter un scénario fictif dans lequel une capsule temporelle enterrée dans la communauté locale il y a cinquante ans vient d'être retrouvée, contenant des objets, des photographies et des notes manuscrites. Les participants plus âgés jouent les personnes qui l'ont enterré, décrivant les objets, expliquant leur signification et rappelant le monde tel qu'il était. Les participants plus jeunes jouent des journalistes ou des archivistes dans le présent, posant des questions et décidant comment partager les résultats avec le public, que ce soit par une courte vidéo, un post sur les réseaux sociaux ou un article de journal fictif. L'activité combine narration, pensée créative et compétences numériques d'une manière captivante et sans enjeux pour tous les participants.

Jeu de rôle sur « Mémoire et Narration »

Les Gardiens des Souvenirs : Les joueurs plus âgés et plus jeunes incarnent des voyageurs temporels qui doivent récupérer des objets perdus du passé (années 1970-1980) pour résoudre un problème dans le présent. Les joueurs plus âgés décrivent l'objet, tandis que les plus jeunes l'« utilisent » dans les mécaniques de jeu.

OPTION 1 : un groupe de jeunes doit s'entendre sur la façon d'organiser une fête d'anniversaire surprise pour un ami, et les seuls outils « technologiques » qu'ils peuvent utiliser sont les suivants : machine à écrire, téléphone public à pièces, cassettes et radio.

Comment peuvent-ils procéder ?

OPTION 2 : un groupe d'élèves doit faire une recherche scolaire sur sa ville sans possibilité d'utiliser Internet ou outils numériques, mais ils disposent : d'une machine à écrire, d'une encyclopédie, d'un guide touristique et d'une personne âgée qui connaît tout sur la ville. Comment peuvent-ils procéder ?

Jeu de rôle sur « Mémoire et Narration »

Enquêteurs du passé : Un univers « mystérieux » où les joueurs plus âgés incarnent des témoins ou des habitants du quartier fournissant des indices basés sur des faits historiques réels, tandis que les plus jeunes jouent des détectives qui rassemblent les pièces du puzzle.

OPTION 1 : un groupe de jeunes devrait découvrir des informations spécifiques sur un événement célèbre survenu dans votre ville ; Ils doivent collecter les indices créés par les anciens et répondre à 5 questions liées à l'événement : Où, quand, qui, quoi et pourquoi ?

OPTION 2 : le groupe d'élèves doit découvrir qui est responsable de la vandalité des murs de l'école avec des graffitis ; Le groupe d'anciens sait qui l'a fait, mais ne peut pas le dire ouvertement, alors ils créent une liste de suspects et une série d'indices pour aider les jeunes détectives à deviner le coupable.

Jeu de rôle sur « Inclusion numérique »

Génération d'applications : Un cadre moderne où les jeunes apprennent aux personnes âgées à utiliser des applications ou des appareils (tablettes, smartphones) pour résoudre des problèmes pratiques simulés (par exemple, passer un appel vidéo, payer une facture en ligne), dans un contexte ludique et sans craindre d'erreurs.

SCÉNARIO POSSIBLE :

Divisés en binômes, un jeune et un senior, devant les autres participants, ils doivent simuler des situations hypothétiques où le jeune enseigne quelque chose au plus âgé (passer un appel vidéo, envoyer un message en pièce jointe, prendre un selfie, créer un court clip, etc.).

Une fois la scène terminée, les observateurs sont invités à dire ce qui s'est bien passé et ce qui pourrait être amélioré. Si quelqu'un est prêt à le faire, il peut reproduire la scène avec les améliorations suggérées.

Jeu de rôle sur « Inclusion numérique »

Cyber-grands-parents & petits-enfants numériques : Les joueurs doivent défendre une ville fantastique contre un « virus » technologique. Les jeunes savent naviguer sur Internet, tandis que les plus âgés disposent des mots de passe et des connaissances stratégiques pour le contrecarrer.

SCÉNARIO POSSIBLE :

Chaque participant crée son propre avatar au sein de la ville numérique de « Futura », décide de son rôle de citoyen, et de sa capacité spéciale (au moins une qualité personnelle et une compétence numérique).

Un jour, la ville est attaquée par un virus mystérieux qui cause des ravages, et tous les citoyens/participants doivent travailler ensemble pour le vaincre.

Comment peuvent-ils faire cela ?

1.6 - Activité : Concevoir un plan d'atelier inclusif

- A. Définissez toujours les **objectifs** en premier
- B. Soyez **conscient** des participants potentiels
- C. Choisissez les activités **les plus appropriées**
- D. Consacrez du temps à la **préparation des outils et des matériaux**
- E. Évaluez l'expérience et **envisagez des améliorations**

1.7 - Accessibilité et sensibilité culturelle

Approche respectueuse des âges

Créez des espaces et des relations où chaque génération se sent incluse.

Accessibilité

Il ne s'agit pas seulement d'éliminer les obstacles physiques, c'est aussi de créer un environnement accueillant qui valorise la diversité, en surmontant les barrières de communication entre générations.

Sensibilité culturelle

L'apprentissage intergénérationnel et collaboratif peut donner une importance particulière aux groupes marginalisés, combler les fossés générationnels et culturels, et créer des sociétés plus résilientes et inclusives

Activité 2 – Conception de plans inclusifs

Inclusive Plan Design

Divisés en petits groupes, les participants doivent concevoir un plan inclusif en complétant le tableau suivant

Étapes	Rôle du facilitateur	Rôle des participants	Considérations d'accessibilité	Considérations culturelles
BUTS :				
PARTICIPANTS:				
ACTIVITÉS :				
MATÉRIEL :				
ÉVALUATION:				



Merci beaucoup
Pour votre attention !



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. However, the opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect the views of the European Union or the Erasmus+ National Agency (INDIRE). Neither the European Union nor the funding authority can be held responsible for them.
Project Number: 2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101