



# I'M[age]

les générations  
en questions



énéo  
Cultures  
& Santé

## Réalisation

Cultures&Santé et Énéo

Graphisme et illustrations

Daniel Noguero

## Éditeur responsable

Denis Mannaerts

Rue d'Anderlecht 148

1000 Bruxelles

EP 2014

D/2015/4825/3

Imprimé sur papier écologique

Ce carnet peut être téléchargé  
sur notre site [www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be).

Il peut être commandé gratuitement  
(+ frais d'envoi) auprès de notre  
centre de documentation :

[cdoc@cultures-sante.be](mailto:cdoc@cultures-sante.be)

00 32 (0)2 558 88 11



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES



I'M [age]

les générations  
en questions

## Table des matières

- 3 Découvrir la richesse des générations de notre société multiâges
- 8 Quelques précisions
- 11 Présentation de l'outil
- 19 Consignes préalables pour l'animateur
- 22 Modalités d'exploitation
- 29 Bibliographie sélective pour en savoir plus sur l'intergénérationnel



## Découvrir la richesse des générations de notre société multiâges

### Des bouleversements démographiques

L'espérance de vie ne cesse d'augmenter... Nous gagnons environ trois mois de vie en plus pratiquement chaque année ! Vivre de plus en plus vieux et en bonne santé, c'est une bonne nouvelle !

En Belgique, l'espérance de vie moyenne, en 2014, a dépassé le cap des 80 ans pour les hommes comme pour les femmes. En 1950, celle-ci était de seulement 65 ans ! Que de chemin parcouru. Notre ligne de vie s'est drôlement allongée. Que de vies à réin-

venter, de parcours, de découvertes, de projets et de rencontres à concrétiser durant ces années en plus !

Ce bouleversement démographique, que nous vivons pour la première fois, a des implications dans nos vies à tous, petits et grands. En effet, **nous n'avons jamais été autant de générations à vivre en même temps**. Pourtant, en Belgique, les familles font moins d'enfants et le nombre de jeunes est moins important que celui des personnes de plus de 65 ans, ce qui était l'opposé au siècle passé. D'ailleurs, les plus de 65 ans représenteront, en 2050, près d'une personne sur trois en Belgique. Il nous faut donc apprendre à vivre ensemble.

Ce processus démographique en marche n'a donc pas fini de transformer notre société en profondeur.

Prendre le temps  
de la rencontre, de  
la (re)connaissance

Aujourd'hui, nous connaissons tous des familles où se côtoient 4, voire 5 générations. Des arrière-petits-enfants ont



encore leurs arrière-grands-parents alors qu'il n'y a pas si longtemps, en 1930, des grands-parents pouvaient espérer connaître leurs petits-enfants, tout au plus une dizaine d'années. Les familles d'alors ne comptaient que 3 générations. Depuis, les familles XXL, recomposées et à générations multiples sont nombreuses.

Notre défi est donc de vivre tous ensemble, dans le respect de chacun, tous âges confondus. Que de défis à relever, pour nous et les générations futures.

Que de stéréotypes sur le vieillissement comme sur les jeunes à démonter. Que de préjugés à interroger pour mieux nous apprécier en croisant nos regards à la lumière des expériences respectives.

## S'amuser tout en apprenant de l'autre

Le jeu de cartes que vous allez découvrir et avec lequel vous prendrez, nous l'espérons, beaucoup de plaisir, privilégie l'interaction entre participants, le relationnel, tout en centrant l'attention sur un certain nombre de réalités des plus jeunes comme des anciens. Recon-

naître les compétences et les difficultés de chacun des participants, quel que soit son âge, et les circonstances dans lesquelles les joueurs se rencontreront est le but en soi de ce jeu dynamique : Avec la vie qui s'allonge qu'est-ce que vieillir veut dire ? À quel âge est-on vieux ? À quel âge n'est-on plus jeune ? Est-il possible de tomber amoureux à tous les âges de la vie ? Jeunes et vieux partagent-ils les mêmes valeurs ? L'âge est-il important dans la rencontre avec l'autre, au sein des familles ? À 16 ans, peut-on partager des souvenirs avec une personne plus âgée ? Peut-on être amis avec des gens d'une autre génération que la sienne ? Au-delà de ces questions générales importantes, des mises en situations, des jeux de rôles feront également des participants de véritables coéquipiers qui affronteront conjointement nombre de questions et de mises en situation : *Si vous deviez partir en week-end avec votre équipier, que mettriez-vous dans sa valise ? En cuisine un soir, quel menu lui proposeriez-vous pour passer une soirée agréable en sa compagnie ?* Autant de défis guidés par un souci de convivialité en apprenant les uns des autres... Faire somme toute se croiser des chemins de vie dans la bonne humeur et l'humour.





Ces questions se posent parfois à l'école, lors d'une réunion de famille, avec les copains... Souvent, lorsque des conflits de générations surgissent, ils pourrissent les relations des uns comme des autres. On ne se comprend pas (ou plus), on veut souvent avoir raison, c'est à celui qui aura le dernier mot...



Au travers de questions, d'épreuves et de réflexions, vous allez apprendre à vous familiariser avec les autres générations en vous amusant tous ensemble ; comme si vous entamiez une conversation au sein d'un groupe aux âges multiples. Le temps passé ensemble offre des moments de découverte pour mieux vivre tous ensemble les facettes multiples que revêt notre quotidien à tous... Quel que soit notre âge, notre parcours, nos idéaux, nos déceptions, nos attentes.



Bon amusement et joyeuses rencontres !

## Quelques précisions

**Le terme génération<sup>1</sup>** désigne des personnes nées à la même période et ayant vécu les mêmes événements au même âge. Une génération peut également être représentée par un groupe de personnes d'âges différents qui ont vécu des événements marquants (par ex. : mai 68, le Sida). La profusion d'événements et leur rapidité d'apparition dans l'espace public augmentent actuellement la diversité des « générations-événements ».

Plus généralement, lorsque nous pensons génération, nous faisons tout

de suite référence à celle de nos grands-parents, parents, la nôtre, celle de nos enfants et petits-enfants. Cette diversité des générations peut aussi faire penser aux fossés entre générations, aux préjugés que nous avons les uns par rapport aux autres, aux stéréotypes que nous véhiculons tous sur les autres générations. Toute société est multigénérationnelle puisqu'elle est constituée de plusieurs générations qui se suivent et se côtoient.

Le dialogue entre les générations est nécessaire à la bonne intégration des générations, dont chacune contribue à constituer notre société.

**L'intergénérationnel**<sup>2</sup> consiste à mettre en relation l'ensemble des générations pour mieux vivre ensemble. Cette notion n'est pas nouvelle, il y a toujours eu des générations, mais aujourd'hui, nous n'avons jamais été autant de générations à vivre en même temps, car nous vivons plus longtemps. Notre espérance de vie augmentant, 4, voire 5 générations se côtoient en même temps. C'est une situation historique que nous vivons pour la première fois. Si nous pensons à un centenaire (il y en a plus de 5000

en Belgique aujourd'hui et ils seront 28000 en 2050), imaginons toute l'expérience accumulée, mais aussi tous les changements que cette personne a vécus tout au long des étapes de sa vie : les deux guerres mondiales, l'apparition de la télé, d'Internet, les congés payés, la voiture, les avancées médicales...

En ce sens, les domaines de l'intergénérationnel touchent à tous les aspects de notre quotidien : espace public, habitat solidaire, mobilité pour tous, échanges d'expériences et de savoirs, partage et ouverture à l'autre, engagement citoyen, formations à tous âges...

L'intergénérationnel est une culture du bien vivre ensemble qui s'entretient et dans laquelle la connaissance de l'autre permet la reconnaissance de chacun.

1 Voir *Balises* n° 36, publication Énéo, téléchargeable sur [www.eneo.be](http://www.eneo.be)

2 Voir *Balises* n° 37, publication Énéo, téléchargeable sur [www.eneo.be](http://www.eneo.be)



## Présentation de l'outil



*Ce jeu est une invitation à la rencontre entre générations. Mais au-delà, l'ambition qu'il porte est celle d'encourager des individus à surmonter leurs différences pour se fédérer, pour créer des liens permettant pourquoi pas, de mettre en place une initiative collective.*



## Contenu

Cet outil se concrétise sous forme d'un jeu de 97 cartes, accompagné d'un guide à destination de celui ou celle qui animera les rencontres autour de celui-ci.

- > 66 cartes Réflexion (dont 1 Vierge)
- > 26 cartes Action (dont 1 Vierge)
- > 2 cartes Joker
- > 3 cartes La beauté au fil du temps



## Les cartes

Les cartes ont été imaginées à partir d'un ensemble de thématiques en lien avec l'intergénérationnel.

Celles-ci sont :

- > Le couple
- > L'amitié
- > Le quotidien
- > Les lieux de vie



> L'information, la communication et leurs technologies



> Les apprentissages

> Les héros



> La mobilité

> Les projets

> La santé



> La dépendance et l'autonomie

> La famille

> Les voyages



> Le travail – la retraite

> Les valeurs

> Les manières de parler, de se vêtir...

> La beauté



> Les rites

> La ligne du temps, les cycles de vie, le vieillissement



Pour chacune de ces thématiques, nous proposons au minimum deux cartes *Réflexion* (cartes oranges) et une carte *Action* (carte verte).



De manière délibérée, nous n'avons pas directement associé chacune des cartes du jeu à la thématique pour laquelle elle a été imaginée, ceci afin de ne pas trop cloisonner les réponses. En effet, celles-ci peuvent dépasser le cadre pour lequel la question a été pensée. Toutefois, en guise de repère, se trouve en téléchargement sur



[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be) un tableau situant chaque carte dans une thématique spécifique. L'animateur pourra s'y référer, si besoin, pour circonscrire directement une thématique qu'il souhaite particulièrement traiter.

Sur chaque carte *Réflexion* se trouve une question principale invitant les participants à s'exprimer. Certaines cartes proposent également des sous-questions, qui permettent de relancer l'expression des participants, de les inviter à aller plus loin dans leurs échanges, le récit de leurs expériences. Libre à l'animateur de les poser pour approfondir la thématique et enrichir le partage ou de s'en tenir à la question principale, par exemple s'il souhaite balayer un nombre important de cartes.

Les cartes *Action* permettent de mettre collectivement les participants en mouvement, de dynamiser les échanges.







## Objectif

Croiser les regards de différentes générations et enrichir les représentations qu'elles ont les unes des autres.

> *Cet outil permet en outre de créer ou de renforcer la cohésion d'un groupe.*



## Public

L'outil peut être exploité dans des contextes familiaux, entre grands-parents, enfants et petits-enfants. Les joueurs peuvent alors désigner, s'ils le souhaitent, un maître du jeu qui lira les cartes au fur et à mesure qu'elles seront tirées.

Il est également destiné aux animateurs, éducateurs, enseignants travaillant avec un public d'adultes, jeunes et moins jeunes, ainsi que d'adolescents. Réalisé dans une optique intergénérationnelle, l'outil doit idéalement être

exploité dans des groupes eux-mêmes intergénérationnels, soit auprès de participants d'âges différents.

Au-delà des âges, c'est la variété des profils des participants qui permettra la richesse des échanges. En effet, à travers le prisme de l'intergénérationnel, c'est finalement la question de la diversité qui peut être abordée par ce jeu de cartes.



## Nombre de participants

Un minimum de 6 participants est préférable pour la dynamique des interactions.

Dans le cadre d'animations, au-delà de 15 participants, les échanges et les actions deviennent plus complexes à mener, la dynamique risque de s'esouffler. Si le nombre de participants est supérieur à 15, nous conseillons qu'il y ait 2 meneurs de jeux afin d'organiser les interactions.

*> Il n'est pas nécessaire que les participants se connaissent au départ.*



## Durée

Idéalement, nous conseillons de disposer de 2h30 pour réaliser une animation permettant d'atteindre l'objectif énoncé, de favoriser la rencontre entre participants. Toutefois, selon le public, le contexte, l'objectif spécifique, etc., il est possible de réaliser une animation à partir de ces cartes sur 1h. L'animateur pourra par exemple ne sélectionner que 2 ou 3 cartes qui lui semblent pertinentes. Le temps consacré à chaque question peut être extrêmement variable. Nous les avons volontairement pensées ouvertes, permettant à chacun de se livrer.

Ce jeu de cartes peut également faire l'objet de plusieurs séances d'animation. Cela permettra d'approfondir un débat, de creuser une thématique, de consacrer plus de temps à la réalisation d'une carte *Action* particulière, mais surtout, cela favorisera la connaissance que les participants auront les uns des autres.

Selon le temps disponible et les objectifs spécifiques de l'animateur, celui-ci

limitera le temps de paroles des participants ou au contraire, les encouragera à poursuivre leurs échanges et réflexions.



## Matériel à prévoir

- > des feuilles de papier
- > des crayons de couleur, des stylos à bille...
- > des grands post-it ou de grandes étiquettes (un par participant afin de noter le prénom de chacun)
- > un chapeau ou un panier, un saladier
- > une montre pour l'animateur, garant du temps



## Consignes préalables pour l'animateur

Chacun peut animer ce jeu. Toutefois, nous conseillons vivement à la personne endossant le rôle d'animateur de prendre connaissance des cartes préalablement à l'animation et de s'imaginer les poser aux participants, de s'imaginer « en situation ». Cela lui permettra de se sentir en totale confiance lors du jeu.

Tout au long du jeu, l'animateur veillera à prendre en compte les spécificités et la sensibilité des participants.


Toutes les cartes proposées sont inclusives. Toutes peuvent convenir aussi bien à des enfants qu'à des parents, grands-parents, voire arrière-grands-parents.

Toutefois, l'animateur sera peut-être amené à adapter le vocabulaire, chercher des synonymes, simplifier davantage la tournure de phrase... afin que chacun puisse jouer sans se sentir exclu.


Certaines cartes ne se prêteront peut-être pas à l'humeur du jour des membres du groupe, à leurs capacités sensorimotrices... L'animateur peut soit sortir ces cartes du jeu, lorsqu'il prépare l'atelier, soit les évacuer rapidement durant l'animation, lorsqu'une carte est tirée et ne suscite que peu de réactions au sein du groupe ou si elle est accueillie avec réserve. Il convient alors de ne pas hésiter à rebondir sur une autre question ou action.




## Introduire le jeu aux participants




Si les participants ne se connaissent pas, les inviter à inscrire leur prénom sur un grand post-it à placer sur leur poitrine.









Préciser d'emblée aux participants qu'il s'agit d'un jeu destiné à (mieux) faire connaissance, à briser des stéréotypes éventuels, à croiser des représentations, à partager des expériences.

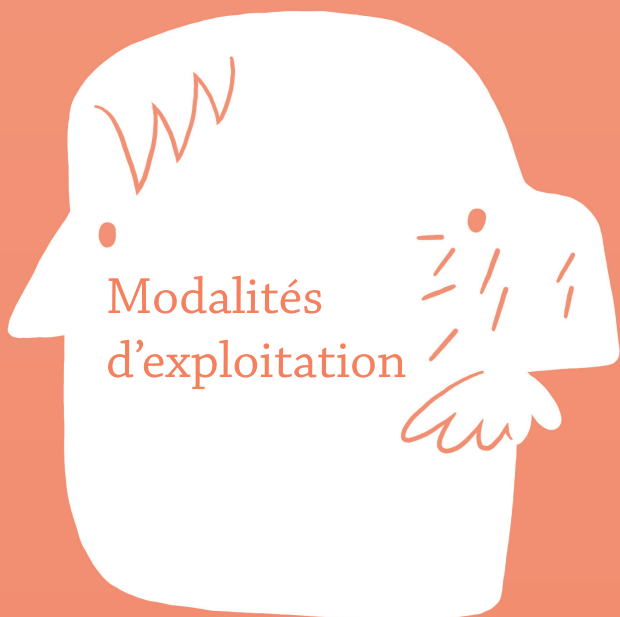


L'animateur peut également préciser quelques consignes qui permettront de créer un espace accueillant, rassurant.



L'animation doit se dérouler dans un cadre de tolérance, de non-jugement et de respect. Il peut aussi être proposé que ce qui se dira durant l'animation reste entre les participants. Enfin, l'animateur peut préciser que chacun est libre de partager ce qu'il souhaite et ne doit pas se sentir contraint de se livrer s'il ne le souhaite pas.





Nous avons délibérément créé un jeu de cartes dont les modalités d'exploitation sont variées en vue de multiplier les usages qui peuvent en être faits. Nous proposons toutefois ces indications générales en guise de repères.

- > **Soit**, piocher les cartes au hasard. Libre à l'animateur de proposer aux participants de le faire tour à tour.
- > **Soit**, les exploiter par thématique. Dans ce cas, l'animateur détermine préalablement les thématiques qu'il souhaite exploiter durant une animation et sélectionne alors les cartes qu'il y rattache.



Par facilité, il est préférable que l'animateur lise lui-même les questions durant l'animation.

Que ce soit pour les cartes *Réflexion* ou *Action*, il est parfois proposé de constituer des sous-groupes entre les participants. Pour être fidèle à la philosophie de ce jeu, il est préférable, dans la mesure du possible, de veiller à ce que ces sous-groupes soient eux aussi intergénérationnels. Particulièrement lorsqu'il s'agit de binômes.

## Organisation des échanges

Les cartes *Réflexion* peuvent être débattues de plusieurs manières. Nous vous suggérons d'alterner les modes d'interaction proposés ci-dessous pour dynamiser l'animation.

- > **En grand groupe** : chacun répond tour à tour, en se positionnant par rapport à ce que d'autres ont exprimé précédemment.
- > **En sous-groupe** : en veillant à ce que les membres soient d'âges variés. Laisser un temps d'échange puis proposer que chaque sous-groupe fasse un retour en plénière. Laisser

alors les participants réagir à ce qui est exprimé, s'ils le souhaitent.

- > **En binômes** : constituer des duos intergénérationnels le temps de plusieurs questions, afin que chaque binôme apprenne à se connaître de manière plus précise. Si le nombre de participants est impair, des sous-groupes de trois peuvent être constitués sans que cela n'entrave la dynamique.

Quelle que soit la variante exploitée, nous suggérons de faire un retour final en collectif, qui permette à ceux qui le souhaitent de raconter ce qui les a interpellés durant l'exercice spécifique. Cela alimentera les échanges entre participants.

## Alternance des cartes *Réflexion-Action*

Dans l'idéal, nous suggérons de ponctuer l'exploitation de cartes *Réflexion* par une carte *Action*. Libre à l'animateur de déterminer la fréquence à laquelle il propose des actions. À l'écoute de son groupe, il n'hésitera pas, par exemple, à rebondir sur une carte *Action* si une carte *Réflexion* a été lourde à traiter ou si elle n'a pas suscité d'échanges dynamiques.



## Les cartes spécifiques

- > **La carte *Jeu de la cacahuète*** (voir les consignes sur la carte) : idéalement, il convient de la piocher dès les premières minutes de jeu. Les participants savent alors que durant toute la partie, ils devront être attentifs à ce que chacun dit. Proposer la carte *Jeu de la cacahuète* dès le départ permet à chacun de se mettre en projet par rapport à ce défi.
- > **La carte *La beauté au fil du temps*** (voir les consignes sur la carte) : voici la chronologie des silhouettes.

### 13<sup>e</sup> siècle



*Adam, Eve et la femme-serpent*, sculpture à l'entrée de la cathédrale Notre-Dame de Paris (France).

## 16<sup>e</sup> siècle



*Les trois Grâces*, de Raphaël, huile sur bois, conservé au musée Condé de Chantilly (France).



*David*, de Michel-Ange, en marbre, conservé à la Galerie de l'académie de Florence (Italie).

## 21<sup>e</sup> siècle



Série de photos contemporaines issues de la banque d'images Fotolia.



> **La carte Joker** : si un participant ne souhaite pas répondre à une question ou ne souhaite pas réaliser un défi proposé, il peut passer son tour en utilisant un joker. De manière générale, nous suggérons d'en octroyer un par joueur afin d'éviter que les participants ne se *défilent* trop souvent. L'animateur évaluera toutefois la disponibilité des participants et n'insistera pas lorsqu'il sentira des



réticences éventuelles chez certains joueurs. Concrètement, le participant prend la carte *Joker* pour signifier qu'il ne souhaite pas répondre et la repose sur la table, afin qu'elle reste accessible aux autres joueurs.

- > **Les cartes Vierges** : elles permettent d'inventer de nouvelles questions, de nouvelles actions. Après avoir parcouru l'ensemble des cartes en animation, l'animateur et les participants peuvent réfléchir à de nouvelles cartes permettant d'approfondir, d'élargir la connaissance des autres.

## Fin de partie

Au terme d'une session de jeu, nous encourageons l'animateur à proposer un tour libre de paroles. Il devra donc veiller à prévoir le temps nécessaire pour ce faire. Ce sera l'occasion pour chacun d'exprimer ce qui l'a interpellé, fait réfléchir, touché, ému... ce qu'il souhaite retenir de ces échanges, plus particulièrement en lien avec le thème de l'intergénérationnel.

L'animateur peut également conclure en lançant la phrase « L'âge c'est dans la tête. Surtout dans celle des autres ! »

puis, en invitant les participants à réagir.


Comme précisé ci-dessus, la fin de partie peut aussi être l'occasion d'imaginer de nouvelles cartes *Action* ou *Réflexion*.

## La recette rapide : Omelette au pain

Ingrédients (4 Personnes) :

- > 4 tranches de pain rassi
- > 100g de lardons fumés
- > 50g de gruyère
- > 5 œufs
- > 2 cuillères à soupe de crème
- > 1 cuillère à soupe de lait
- > Sel, poivre
- > Facultatif : de la salade

- 1 Couper le pain et le fromage en dés. Dans un récipient, battre les œufs avec la crème, le lait, le sel et le poivre.
- 2 Dans une poêle anti-adhésive, faire revenir les lardons, ajouter le pain. Laisser bien dorer les morceaux.
- 3 Ajouter le fromage. Le laisser fondre puis verser les œufs battus. Faire prendre en omelette et servir aussitôt.



Bibliographie  
sélective pour en  
savoir plus sur  
l'intergénérationnel

**ATTIAS-DONFUT C., LAPIERRE N.,  
SEGALEN M.,** *Le nouvel esprit de fa-  
mille*, Odile Jacob, 2002.

**ATTIAS-DONFUT C.,** *La dynamique de  
l'entraide intergénérationnelle - Âge,  
générations, activité: vers un nouveau  
contrat social ?*, Actes des 1ères Ren-  
contres Sauvy, Paris, 1988, pp. 84-92.

**DUPONT C., LETESSON M.,** *Comment  
développer une action intergénération-  
nelle ?*, Un guide réalisé par l'associa-  
tion Atoutage, 2010.

**LORIAUX M.**, *Les actions intergénérationnelles au service de la cohésion sociale dans les sociétés vieillissantes*, Communication au séminaire « Comment favoriser les relations intergénérationnelles ? », organisé par la Fondation Roi Baudouin le 27 novembre 2006. Ainsi que les autres travaux de M. Loriaux sur la question.

**LORIAUX M., PREDAZZI M., VERCAUTEREN R.**, *L'intergénération, une culture pour rompre avec les inégalités sociales : vers une société pour tous les âges*, Erès, 2001

**MALKI M.**, *L'intergénération : une démarche de proximité*, Guide méthodologique, La Documentation française, 2005.

*Envie de vie ! Produire de la qualité de vie, en maison de repos... ça ne s'improvise pas. Quel sens donner aux rencontres intergénérationnelles aujourd'hui ?*, Énéo, 2010, pp. 186-199.

*Tous âges confondus : L'intergénérationnel, une culture du vivre ensemble*, Balises n°36, Énéo, 2012 (téléchargeable).





*Tous âges confondus : Revue de pratiques intergénérationnelles, Balises n°37, Énéo, 2012 (téléchargeable).*

*Inégalités et solidarités intergénérationnelles. L'Observatoire, revue d'action sociale et médico-sociale, n°29, 2000.*

*La solidarité entre les générations. La voie vers l'avenir. Propositions de la coalition d'ONG pour une année 2012 du vieillissement actif et de la solidarité entre les générations, AGE, Plateforme européenne des personnes âgées, 2010. Ainsi que les autres publications d'AGE sur la question.*

*L'arc de vie ou l'interdépendance solidaire des âges de la vie. Actes de la rencontre-conférence organisée par Réseau Générations solidaires, 2003*

*Paroles d'aînés... La transmission, ponts entre générations, Cultures&Santé asbl, 2011, 36p.*

*Quartiers d'Histoires - Pour que votre quartier devienne un lieu de rencontre des générations... Etapes par étapes: vous aussi passez à l'action dans votre quartier !, Louvain-la-Neuve, Atoutage asbl, 2007, 39p.*

*Une société pour tous les âges. Le défi des relations intergénérationnelles.* Fondation Roi Baudouin, 2008.

Entr'Agés asbl

*Sensibiliser les adolescents à l'intergénération - Guide de la rencontre entre adolescents et aînés,* Bruxelles, 2005, 23p.

*Recueil de paroles d'ados - Les jeunes parlent aux aînés,* Bruxelles, 2006, 22p.

*Répertoire des pratiques intergénérationnelles en Communauté française,* Bruxelles, 2006, 66p.

*Se rencontrer - Suggestions d'activités pour préparer les jeunes à la rencontre avec les aînés,* Bruxelles, 2006, 26p.

*Recueil de paroles d'aînés sur la jeunesse,* Bruxelles, 2007, 73 p.



## Quelques sites



**[www.atoutage.be](http://www.atoutage.be)**

Atoutage propose un accompagnement méthodologique de projets intergénérationnels.



**[www.eneo.be](http://www.eneo.be)**

Énéo, mouvement social des aînés



**[www.entrages.be](http://www.entrages.be)**

Le centre de documentation d'Entr'âges, à Saint-Gilles, Bruxelles est spécialisé dans le domaine de la vieillesse et des relations intergénérationnelles, offre quant à lui un vaste choix d'ouvrages sur le sujet et des conseils pertinents.



**[www.courantsdages.be](http://www.courantsdages.be)**

Réseau intergénérationnel Courants d'âges.



**[www.uclouvain.be/aisbl-generations](http://www.uclouvain.be/aisbl-generations)**

Aisbl Générations du Centre de recherche en démographie et sociétés de l'université catholique de Louvain.





L'asbl Énéo est un mouvement social d'aînés, d'action citoyenne et collective, guidé par la solidarité et la justice sociale, d'inspiration mutualiste et chrétienne.

Les missions d'Énéo visent à prendre et appuyer toute initiative visant une véritable promotion de l'autonomie et du bien-être physique, mental et social des aînés, développer et animer un réseau associatif démocratique et participatif porteur de solidarité et générateur d'une meilleure qualité de vie, représenter / accompagner les aînés dans la défense de leurs droits dans un esprit de dialogue intergénérationnel et lutter contre toute forme de discrimination à l'égard des personnes âgées.

Chaussée de Haecht 579 BP 40  
1031 Bruxelles

+32 (0)2 246 46 73

info@eneo.be

[www.eneo.be](http://www.eneo.be)

# Cultures & Santé

L'asbl Cultures&Santé, active en éducation permanente et en promotion de la santé, inscrit son action en faveur d'une société plus solidaire, plus équitable et plus durable. Elle a pour objet de contribuer, dans une perspective d'émancipation individuelle et collective, à la promotion de la qualité de vie des populations fragilisées en tenant compte surtout des déterminants culturels, sociaux, environnementaux et économiques.

Au travers des projets réalisés, l'asbl Cultures&Santé vise, entre autres, à favoriser la participation active des populations à la vie sociale, politique, économique et culturelle.

Rue d'Anderlecht 148  
1000 Bruxelles

+32 (0)2 558 88 10  
info@cultures-sante.be  
www.cultures-sante.be

[www.eneo.be](http://www.eneo.be)  
[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)

