

**FOOD  
GAMING**  
FOR ACTIVE AGEING

## Lettre d'information #4, Avril 2022

Le projet **Food Gaming for Active aGeing (FG4AG)** est maintenant dans sa stade finale. Le projet a été mis en place pour promouvoir une bonne alimentation et un mode de vie sain auprès des seniors, pour améliorer la qualité de vie et réduire les risques de maladie chronique et de déclin cognitif.



## Résultats du projet

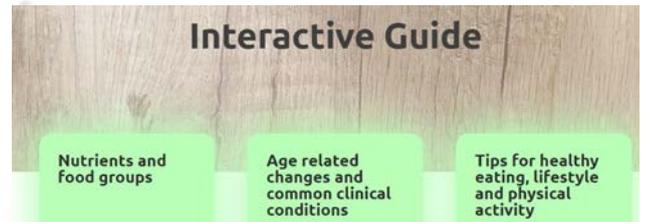


### Nutrition Guide

Educational Program and Nutrition Guide

- ◆ 20 fiches d'information dans un guide interactif pour une référence rapide sur des sujets d'actualité.

- ◆ Ce guide nutritionnel complet contient des informations sur les principaux nutriments, les sources alimentaires de nutriments, les apports recommandés, des conseils et des astuces pour une alimentation et un mode de vie plus sains. Le guide comprend également des recettes et un exemple de programme d'exercices.



### Game 1 - Healthy Chef

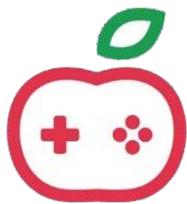


Un jeu qui fait découvrir aux utilisateurs une variété de recettes du Royaume-Uni, d'Espagne, de France et d'Italie. Le jeu permet à l'utilisateur de choisir entre les ingrédients et les méthodes de cuisson, puis de vérifier les valeurs nutritionnelles de ses sélections à la fin de la recette. La version la plus saine de chaque recette est disponible en téléchargement.

Un jeu qui emmène les utilisateurs à travers des activités quotidiennes, en leur donnant des conseils pour un mode de vie plus sain. Des mini-jeux amusants sont proposés tout au long du parcours et des documents téléchargeables peuvent être emportés.

### Game 2 - A Good Day!





**FOOD  
GAMING**  
FOR ACTIVE AGEING

## Etapes finales du projet

### Sessions de test de jeux

Test de des deux jeux, "Healthy Chef" et "Une bonne journée !", a débuté la semaine du 14 mars 2022 (menée par E-Seniors, l'Université d'Abertay et l'AIJU) avec un total de 60 participants, dont 20 au Royaume-Uni, en France et en Espagne. Les participants se répartissent en plusieurs groupes d'âge (de 55 à plus de 85 ans), sont de sexe différent, ont des niveaux d'éducation différents et utilisent des appareils différents (téléphones portables, tablettes, ordinateurs de bureau, etc).

Participant sont demandés à remplir les questionnaires:

- ◆ Questionnaire sur les valeurs éducatives (Avant la session de tests)
- ◆ Questionnaire sur les valeurs éducatives (Après la session de tests)
- ◆ Questionnaire sur l'utilisation (Après la session de tests)

Les résultats des tests pilotes seront présentés lors des événements finaux de dissémination

### Evénements de dissémination

Des événements multiplicateurs seront organisés par chacun des partenaires du projet ; il s'agit des événements de diffusion finale du projet qui seront utilisés pour présenter les principaux résultats et réalisations, notamment:

- ◆ Guide Nutritionnel
- ◆ Fiches d'information
- ◆ Jeu 1 - Healthy Chef
- ◆ Jeu 2 - Une bonne journée!

L'événement présentera:

- ◆ Présentations
- ◆ Flyers
- ◆ Posters
- ◆ Ateliers

Après les événements, chaque partenaire fournira le programme de l'événement, les feuilles de présence, les photos de l'événement et un rapport final.

Ceci est le dernier bulletin d'information du projet "Food Gaming for Active Aging" ; consultez le site web et la page Facebook pour plus d'informations, ou envoyez un courriel au projet à l'adresse suivante : [info@foodgaming.eu](mailto:info@foodgaming.eu).

[www.foodgaming.eu](http://www.foodgaming.eu)



## Partenaires du projet



**aiju**  
Technological  
Institute  
for children's  
products & leisure



**Abertay  
University**



**VITECO**  
elearning solutions



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

Ce projet a été financé par la Commission européenne  
Projet: 2019-1-FR01-KA204-062101