



# IMMENSITÉ

RÉALITÉS DE LA VIE SANS CHEZ-SOI

Réalisation : Cultures&Santé asbl et DoucheFLUX asbl

EP 2021  
D/2021/4825/10

Éditeur responsable : Denis Mannaerts  
Rue d'Anderlecht 148  
1000 Bruxelles

Imprimé sur papier écologique

Cet outil peut être téléchargé sur le site [www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)

L'outil peut être commandé gratuitement auprès  
du centre de documentation de Cultures&Santé:  
[cdoc@cultures-sante.be](mailto:cdoc@cultures-sante.be) - +32 (0)2 558 88 10

DoucheFLUX peut assurer l'animation du jeu, couplée au témoignage de personnes sans chez-soi, lors d'une master class : [masterclass@doucheflux.be](mailto:masterclass@doucheflux.be)



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES



# IMMENSITÉ

RÉALITÉS DE LA VIE SANS CHEZ-SOI

À la mémoire de Didier Lacroart,  
qui a eu l'idée de ce jeu, « pour que ceux qui  
ne connaissent pas la rue comprennent ».



Pour rédiger cet outil pédagogique nous avons choisi d'utiliser l'écriture inclusive en ce qu'elle permet d'exprimer notre volonté de changer les mentalités sur l'égalité de genre par le langage. Vous y trouverez l'utilisation du point médian (animateur·trice) ou la double flexion (joueurs et joueuses) mais aussi l'usage des néologismes « toustes » et « animateurice » qui sont une contraction de toutes et tous, animateur et animatrice et, englobe dans ce geste orthographique les genres masculin et féminin. Nous avons, par ailleurs, tenté de sortir de la binarité en utilisant des mots moins genrés comme « la personne ».

# TABLE DES MATIÈRES

---

**PRÉSENTATION  
DE L'OUTIL ..... 8**

**ACRONYMES ..... 16**

**RÈGLES DU JEU ..... 18**

**FIN DE LA PARTIE ..... 24**

**APRÈS LA PARTIE ..... 26**

**ENJEUX ET RÉFLEXION :  
REGARD SUR LE  
SANS-CHEZ-SOIRISME ..... 30**

**RESSOURCES ..... 49**

# INTRODUCTION

---

*« Je suis à la rue parce que je suis endetté, j'attends mon complément pour pouvoir rembourser mes dettes et sortir de la rue. »*

*« Super ! Je trouve La Dernière heure, Le Soir et Ciné-revue. Du coup, je peux rester sur un banc de la gare du Midi et lire et j'aurais moins l'air d'un sans-abri. Je serai tranquille. »*

*« Je me suis retrouvée au commissariat de Saint-Gilles à cause de deux inspecteurs. J'ai été mise en détention pour, soi-disant, insulte et rébellion contre la police. Tous les démunis sont suspects pour la police. »*

*« J'ai découvert une organisation italienne qui distribue des repas, c'est très important pour moi de pouvoir parler et échanger : sans la langue je suis perdu. »*

*« J'ai quelques amis, on se retrouve chez « les Sœurs » ou à « l'Entraide ». C'est important de pouvoir parler ou rigoler. On peut parler de tout : la politique en Afrique, le sport, la religion, la Bible. »*

*« La première fois que je n'ai pas su où dormir, je suis resté dans des cafés, le plus tard possible, puis dans la nuit j'ai marché, je faisais des allers-retours autour de la gare du Nord. Le matin j'étais épuisé, alors j'ai payé un ticket de bus pour pouvoir dormir dedans. Toute la journée, j'allais de terminus en terminus et je payais quelques tickets avec l'argent qui me restait pour me reposer. »*

---

**C**es paroles sont issues de témoignages récoltés par l'asbl DoucheFLUX. Elles mettent des mots sur des réalités et des vécus de personnes vivant dans l'absence de chez-soi. Elles sont les voix qui résonnent dans le projet « ImmenCité » et en sont à l'origine.

En 2019, l'asbl DoucheFLUX a sollicité Cultures&Santé pour éditer un jeu, intitulé *Outside*, qui mettait les joueurs et joueuses dans la peau d'un ou d'une IMMENSE (Individu dans une Merde Matérielle Énorme Mais Non Sans Exigences). En jouant ensemble, nous nous sommes mis d'accord pour développer une nouvelle version, plus actuelle et enrichie (de revendications, de témoignages, de mécanismes de jeu...). Deux ans plus tard, ImmenCité a vu le jour.

Nous avons voulu participer à la création d'un jeu qui parle de dignité humaine, de décence sociale, de responsabilité politique et sociétale de nos gouvernements dans la perpétuation et la production des conditions qui amènent et maintiennent des personnes dans l'absence de chez-soi. Cet outil se veut un moyen de contribuer à une meilleure prise de conscience des réalités et espère insuffler l'envie d'agir avec ces personnes et de lutter. D'autant que le sans-abrisme (mieux appelé « sans-chez-soirisme ») n'est pas une fatalité.

En piochant les cartes au détour d'une rue ou d'un lieu, vous découvrirez des situations de vie singulières et caractéristiques à la fois. Vous serez amené-e à réfléchir à des stratégies pour répondre à des besoins primaires (physique, mental, social et administratif) qui vous feront rester en vie. Tout au long de la partie et du débat conclusif,

---

vous vous informerez sur le quotidien lorsqu'on n'a pas de chez-soi, les ressources que l'on développe pour y faire face, les embûches et les tracas que l'on encaisse. Vous vous interrogerez sur les causes de cette problématique et ce qui fait qu'elle perdure et même s'intensifie. Vous réfléchirez ensemble aux solutions structurelles à mettre urgemment en place ; elles existent. Il s'agit, en dernière analyse, d'un choix sociétal et d'une (non-)décision politique.

*Bienvenue dans les abîmes de la vie sans chez-soi, bienvenue à ImmenCité.*

DOUCHE  
FLUX 

## LES DEUX ASSOCIATIONS

**DoucheFLUX** est une association située à Bruxelles. Elle veut contrer la relégation des personnes en situation précaire, avec ou sans logement, avec ou sans papiers, d'ici ou d'ailleurs. Au centre de son action, l'être humain et sa dignité. DoucheFLUX offre des services de première nécessité, organise des activités, développe un pôle « plaidoyer » qui vise à déconstruire les stéréotypes sur la pauvreté et s'attache à démontrer que le « sans-chez-soirisme » (mot plus exact que « sans-abrisme ») n'est pas une fatalité. Suite à la pandémie du coronavirus, DoucheFLUX a ouvert un hébergement temporaire de femmes sans chez-soi dans le but de les accompagner vers un logement durable.

→ [Rue des Vétérinaires 84, 1070 Anderlecht](#)

---

**Cultures&Santé** est une association de promotion de la santé, d'éducation permanente et de cohésion sociale active en Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle met en œuvre et soutient des actions à destination des personnes vivant dans des contextes où les inégalités sociales se font particulièrement sentir. Ces projets se réalisent avec les populations concernées et avec les relais institutionnels de différents secteurs. Elle développe une expertise dans la réalisation d'outils pédagogiques et documentaires. Au travers de ceux-ci, l'association vise finalement à augmenter la puissance d'agir et l'esprit critique des populations dans un cadre d'animation collectif et multiculturel.

→ Rue d'Anderlecht 148, 1000 Bruxelles



## REMERCIEMENTS

Nous remercions les personnes qui ont bien voulu témoigner et livrer leurs vécus, parfois douloureux, parfois heureux. Nous remercions les personnes qui les ont écoutées et ont récolté leurs témoignages. Sans leur aide, cet outil n'existerait pas.

Nous remercions également toutes les personnes qui ont bien voulu tester le prototype du jeu, l'enrichir par leurs commentaires, réflexions et connaissances.

The background is a complex, abstract composition of various geometric shapes, including rectangles, squares, and trapezoids, in different shades of brown, tan, and orange. The shapes are layered and overlapping, creating a sense of depth and texture. The overall effect is reminiscent of a stylized cityscape or a modern architectural design.

# **PRÉSENTATION DE L'OUTIL**



## OBJECTIFS

**I**mmenCité a été conçu comme un outil de sensibilisation à l'absence de chez-soi et aux réalités de vie des personnes concernées. Par les divers supports proposés dans ce kit d'animation, Cultures&Santé et DoucheFLUX invitent les professionnel·les et leurs groupes à marquer un temps de réflexion autour de la question du sans-abrisme et de l'absence de chez-soi, ce qu'on appelle désormais le sans-chez-soirisme. Au terme de l'animation, chaque participant·e aura pu prendre conscience des vécus singuliers et représentatifs à la fois, de la vie en rue ainsi que la responsabilité sociétale et politique dans la production et reproduction de cette problématique.

L'utilisation de l'outil pédagogique a pour objectifs :

- une meilleure connaissance et compréhension des réalités des personnes sans chez-soi en Belgique et en Région de Bruxelles-Capitale en particulier;
- une réflexion sur les freins et les leviers à un mieux-être de ces personnes ;
- un changement du regard porté sur elles.



## DESTINATAIRES

L'outil a été imaginé pour sensibiliser un large public (à partir de 14 ans) et plus spécifiquement pour être utilisé par des professionnel·les et volontaires du monde associatif, de l'action sociale et de l'enseignement, soit :

- **des groupes d'adultes** présents dans les champs de l'alphabétisation, du social, de l'éducation permanente, de l'insertion socioprofessionnelle ;
- **des élèves et étudiant·es** des écoles du secondaire à partir de 14 ans et d'écoles supérieures (en particulier des filières de l'action sociale et de l'éducation) ;
- **des personnes vivant ou ayant vécu sans chez-soi**, le support leur permettant de témoigner et de s'exprimer sur leur vécu, voire de faire des propositions d'enrichissement du jeu.



## NOMBRE DE PARTICIPANT·ES ET DURÉE DE L'ANIMATION

L'animation et l'ensemble des supports ont été imaginés pour pouvoir jouer jusqu'à 16 personnes (8 équipes de 2). Nous recommandons à l'animateur·trice d'estimer le temps qu'il pourra consacrer à l'animation pour déterminer le format de la partie, en fonction du nombre de participant·es et des caractéristiques de son public. Pour que des situations variées soient découvertes et qu'un temps de débat soit laissé à chaque question de réflexion, nous conseillons de dédier un minimum de 2h au jeu.

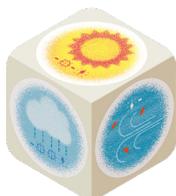


## CONTENU

Ce kit d'animation et de réflexion est constitué des éléments suivants :

- un plateau de jeu
- 2 dés
- un dé météo
- 8 pions pour se déplacer sur le plateau de jeu
- 8 plaquettes « jauge » et 16 pions curseurs
- 8 pions nuit à l'abri/nuit dehors
- 69 cartes Rue
- 15 cartes Hôpital
- 15 cartes Commissariat
- 15 cartes CPAS
- 15 cartes Maison communale
- 15 cartes Hébergement temporaire
- 15 cartes Service d'accès à l'hygiène
- 15 cartes Resto social
- 15 cartes Service d'accompagnement social
- 25 cartes réflexion « ? »
- un manuel d'utilisation avec des repères d'animation et de réflexion

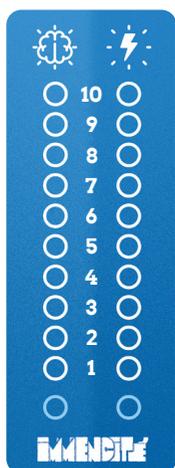
## EXPLICATION DU MATÉRIEL ET DES CASES



### LE DÉ MÉTÉO

Il est constitué des 6 faces suivantes : pluie/canicule/froid/soleil/tempéré/vent. La météo détermine l'état des joueur-euses.

Nous avons choisi de mettre en avant la météo plutôt que les saisons pour complexifier la vision que l'on a de l'impact sur les corps et les esprits du « temps qu'il fait dehors » au quotidien. Les saisons ont bien sûr des particularités, l'hiver et l'été n'impliquent pas les mêmes réalités mais il y a d'autres facteurs communs qui entrent en compte lorsqu'il fait froid et lorsqu'il fait chaud comme la pluie et le fait d'être mouillé-e voire trempé-e sans pouvoir se changer ou sécher ses vêtements. De la même manière, sentir le soleil sur sa peau ou bien apprécier une brise lorsqu'il fait chaud améliorent grandement la journée et peuvent influencer le moral.



### LA PLAQUETTE DE JAUGES

L'état de chaque joueur et joueuse est représenté par un ensemble de points répartis sur des jauges.

La plaquette est composée de 2 jauges :

- la jauge « énergie » illustre l'état de santé physique du joueur ou de la joueuse,
- la jauge « moral » illustre l'état de santé mentale et sociale du joueur ou de la joueuse.

Chaque jauge a son importance. Elle détermine les déplacements et la survie de la personne qui joue.

## LE PION « NUIT À L'ABRI/NUIT DEHORS »

Ce pion permet de se souvenir si on va passer la nuit dehors ou à l'abri. Le joueur ou la joueuse le tourne pour le signaler et ne retire aucun point énergie ou moral (en fonction du dé météo) le tour suivant.



## LES PAVÉS DE L'ESPACE PUBLIC ET LES CARTES « RUE »

Chaque pavé (en dehors des images représentant un lieu) constitue une case pour laquelle une carte « Rue » doit être piochée. Le contenu des cartes est issu de témoignages récoltés dans la rue lors de maraudes ou chez DoucheFLUX. Elles constituent donc des histoires vraies, simplifiées pour la facilité du jeu.



## LES CASES « ? » ET LES CARTES RÉFLEXION

Ce sont des questions ou des informations à débattre avec l'ensemble des joueur-euses. Elles permettent de s'arrêter pendant le jeu pour réfléchir ensemble à ce que vivre sans chez-soi implique du point de vue des personnes concernées mais aussi de la société qui permet et perpétue cette réalité.



## LES STATIONS DE MÉTRO ET DE TRAIN ET LES CASES « M »

Ces cases représentent des stations (de métro ou de train) pouvant être des endroits pour passer la nuit abrité-e ou pour se déplacer plus rapidement d'un côté à l'autre de la ville.

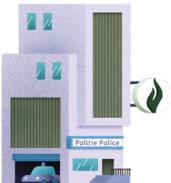


## LES 8 TYPES D'ENDROIT ET LES CASES « LIEU »

En entrant dans les différents lieux d'ImmenCité, vous pourrez découvrir des situations vécues par des personnes sans chez-soi dans ces endroits. Chaque lieu renvoie également à des services proposés ou gérés par des associations (douches, accompagnement social...) ou des services institutionnels (commissariat, maison communale, CPAS...). Nous avons déterminé 8 grands lieux appartenant à la ville et étant des points de référence lorsque l'on n'a pas de chez-soi. Certains de ces lieux permettent, parfois, de regagner du moral et de l'énergie lorsqu'on s'y rend et que les jauges sont au plus bas.



**L'hôpital** : établissement de soins agréés par les pouvoirs publics et prenant en charge des personnes malades ou nécessitant une intervention immédiate.



**Le commissariat** : service de police.



**Le CPAS** : centre public d'action sociale, il assure la prestation d'un certain nombre de services sociaux. Chaque commune ou ville a son propre CPAS proposant un large éventail de services.

**La Maison communale** : division administrative gérant une ville, un village ou un ensemble de villages. Les attributions communales sont très larges, elles concernent les affaires d'« intérêt communal », c'est-à-dire les besoins collectifs et individuels des habitant-es.



**L'hébergement temporaire** : centres d'hébergement d'urgence, de transit ou d'accueil apportant des solutions limitées dans le temps.



**Le service d'accès à l'hygiène** : douches, lessives, vestiaires, infirmerie, comptoir d'échange..., il est géré par des associations.



**Le resto social** : structure qui propose des repas et ou de la nourriture.



**Le service d'accompagnement social** : organisme mettant aux services des personnes en situation de précarité des travailleur-euses et assistant-es sociaux-ales afin de les orienter et de les aider à gérer et à se sortir d'une situation de survie indigne.



The background is a complex, abstract composition of various geometric shapes and patterns. It features a color palette of bright yellow and dark olive green. The shapes include rectangles, squares, and irregular polygons, some of which are layered or overlapping. There are also faint, grid-like patterns and lines scattered throughout, creating a sense of depth and complexity. The overall effect is a textured, digital-looking background.

# ACRONYMES

**V**oici quelques acronymes que vous allez rencontrer fréquemment dans les cartes « **Lieu** » et « **Rue** ». Pour avoir plus d'explications sur certains acronymes référez-vous aux cartes réflexion « ? ».

**AS** : assitant·e social·e

**AIS** : agence immobilière sociale

**RIS**<sup>1</sup> : revenu d'intégration sociale

**AMU** : aide médicale urgente

<sup>1</sup> Début 2022, le RIS s'élève à 1449,15€, 1072,30€ ou à 714,86€ par mois, selon que la personne est en charge d'au moins un enfant et, est estimée (parfois à tort) « isolée » ou « cohabitante ».

The background is a vibrant green with a complex, abstract pattern of overlapping geometric shapes, including squares, rectangles, and polygons. The colors range from a bright, lime green to a darker, forest green, creating a sense of depth and movement. The overall effect is reminiscent of a digital or architectural design.

# RÈGLES DU JEU

À la suite d'un événement qui chamboule votre vie, votre situation se détériore, vous perdez votre travail, votre logement...

À la rue, vous êtes devenu·e un·e  
**IMMENSE**

*IMMENSE est l'acronyme de « Individu dans une Merde Matérielle Énorme mais Non Sans Exigences ». C'est la nouvelle dénomination, ni stigmatisante, ni réductrice, desdits sans-abri, sans-domicile, sans-papiers, SDF, précaires, mal-logé-es ou habitant-es de la rue.*

**A**ujourd'hui, sur la Place centrale à ImmenCité, ce territoire que vous pensiez bien connaître avant, vous vous sentez perdu·e. Pour pouvoir survivre dans cet univers impitoyable qu'est la vie sans chez-soi, il va falloir vous débrouiller. Il vous faut trouver les moyens de vous nourrir, de vous loger, de vous laver, de vous soigner...

À vous de décider ce que vous allez faire et où vous souhaitez vous rendre. Au fil de votre quête, le hasard des dés jetés et des cartes retournées vous rappellera à quel point nous ne sommes pas tous et toutes égales face aux événements qui peuvent survenir dans la vie.

Toutes les cartes présentes dans ce jeu pourront vous aider ou seront des obstacles supplémentaires. Celles-ci fourniront des informations qui vous indiqueront ce qui se passe dans votre vie, sur les pavés de la ville. Elles sont issues de témoignages d'immenses. Elles constituent donc des histoires vécues.

Pour garder la tête hors de l'eau, soyez attentif et attentive à votre niveau d'énergie et de moral.

*Bienvenue dans les abîmes de la vie sans chez-soi, bienvenue à **ImmenCité**.*

- 1 Dépliez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table et des joueur-euses.
- 2 Placez le paquet de cartes « **Rue** » à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau.
  - Lorsque vous tombez sur une case « **Rue** », vous retournez une carte du paquet « **Rue** » et la lisez à voix haute pour découvrir une situation.
- 3 Lorsque vous passez sur une des cases « **M** » (sans spécialement vous arrêter dessus), qui représentent des stations de transport en commun (métro ou train), vous avez deux possibilités :
  - **prendre le moyen de transport** pour vous rendre plus rapidement d'un endroit de la ville à un autre. Vous ressortez dans la station de votre choix et poursuivez votre chemin en fonction du nombre restant correspondant à votre lancé de dés.
  - **y passer la nuit** pour avoir 1 point **énergie** ⚡ en plus. Vous avancerez au tour prochain à partir de cette même case « **M** ».
- 4 Placez le paquet de cartes **Réflexion** « **?** » à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau.
  - Lorsque vous tombez sur une case « **?** », vous retournez une carte du paquet « **?** » et la lisez à voix haute. Il s'agit de questions et d'informations à débattre avec l'ensemble des joueur-euses. Le ou la joueur-euse qui tombe sur cette case obtient 1 point **énergie** ⚡ et 1 point **moral** 🧠.

- 5** Placez les différents paquets de cartes « **Lieu** » aux emplacements prévus à cet effet sur le plateau :
- Maison communale
  - Commissariat
  - CPAS
  - Hébergement temporaire
  - Hôpital
  - Resto social
  - Service d'accès à l'hygiène
  - Service d'accompagnement social
- Lorsque vous tombez sur un lieu, vous retournez une carte du paquet de ce lieu et lisez à voix haute pour découvrir la situation.
- 6** Distribuez à chaque joueur-euse : un pion de déplacement, une plaquette de jauges et ses 2 pions curseurs.
- 7** Réglage des jauges : chaque joueur-euse place ses curseurs au niveau 5 des jauges **énergie** ⚡ et **moral** 🌀, et complète ces jauges par deux lancers de dé : le premier pour l'énergie, et on ajoute le chiffre obtenu par le dé, et le second pour le moral. Par exemple, si j'ai un 5, je place mon curseur à 10.
- 8** À chaque tour complet (c'est-à-dire lorsque tout le monde a joué), un-e joueur-euse lance le **dé météo**. Celui-ci détermine la météo pour un tour de jeu et l'impact de ces conditions météo sur l'énergie et le moral de toutes les joueur-euses ayant passé la nuit dehors :
- face pluie : - 🌀🌀 et - ⚡
  - face canicule : - 🌀 et - ⚡
  - face froid : - 🌀🌀 et - ⚡
  - face soleil : + 🌀🌀 et - ⚡
  - face tempéré : + 🌀 et - ⚡
  - face vent : - ⚡

Seul-les les joueur-euses ayant passé la nuit dans un lieu chaud ou abrité sont épargné-es par la météo et ne se retirent pas de points énergie ⚡ ou moral 🧠. Ils ou elles ont soit passé la nuit dans une station « **M** », soit ont tiré une carte qui indique explicitement | **Une nuit à l'abri**.

- 9 Déterminez la durée du jeu : 6 tours ou une heure, par exemple.
- 10 Point de départ : toutes les joueur-euses placent leur pion sur la Place centrale d'ImmenCité. Le ou la joueuse qui a le plus d'énergie débute la partie en lançant les deux dés.

*Votre objectif principal : survivre dans le temps imparti (en veillant à votre niveau d'énergie et de moral). Vous vous déplacez dans la ville à la recherche de moyens pour vous loger, vous nourrir, vous laver, vous soigner... et surtout restez en mouvement sous peine d'être sanctionné-e par la société et montré-e du doigt !*

### MAIS ENCORE...

- Lorsque vous piochez une carte indiquant *Mission*, vous pouvez accepter la mission. Vous devez placer votre pion sur la Place centrale et tentez de retourner au lieu où vous étiez ou indiqué sur la carte, au prochain tour. *Par exemple, vous acceptez la mission d'une carte piochée au Service d'accès à l'hygiène, vous placez votre pion sur la Place centrale et au prochain tour, vous relancez vos dés pour tenter de retourner au Service d'accès à l'hygiène. Si vous y arrivez, vous remportez +⚡⚡⚡*. Si vous n'acceptez pas cette mission, vous la rangez dans la pioche.
- Lorsque vous tombez sur la même case qu'un-e autre joueur-euse (maximum 2 joueur-euses par case), vous pouvez décider (sauf pour l'agression), pendant 2 lancers de dés par personne :

- de **vous associer** : les deux joueur-euses doivent être d'accord. Vous partagez les situations indiquées sur les cartes et les lancés de dés, vous vous déplacez ensemble à chaque fois ;
- de **vous agresser** : un ou une joueur-euse attaque l'autre. L'affrontement se joue aux dés. Celui ou celle qui a obtenu le meilleur score gagne 3 points moral 🎲. Le ou la vaincu-e perd 1 point énergie ⚡ et 2 points moral 🎲. En cas d'égalité, rien ne se passe.
- de **vous arrêter pour bavarder** : le bouche-à-oreille entre immenses est important, il permet de se filer de bons tuyaux. Chaque joueur-euse remporte 2 points moral 🎲.

→ Si vous n'avez plus de points moral 🎲 :

- vous devez essayer de vous rendre dans un des lieux suivants : hébergement temporaire, service d'accompagnement social, resto social ou service d'accès à l'hygiène. Lorsque vous y parvenez en lançant les dés, vous restez sur place durant 1 tour et vous recevez 5 points moral 🎲.

→ Si vous n'avez plus d'énergie ⚡ :

- vous vous rendez directement à l'hôpital pour y être soigné-e. Vous restez sur place durant 1 tour, vous recevez 5 points énergie ⚡.

→ **Ultime sursaut** : si vos deux jauges sont au plus bas en même temps, vous êtes sur une pente glissante, votre santé mentale et physique est en danger. Cependant, vous tenez à la vie et n'êtes pas prêt-e à renoncer. Vous ne pouvez invoquer le sursaut qu'une seule fois (en criant « sursaut »), vos deux jauges remontent alors à 5.

→ Si vous ne pouvez plus vous déplacer ni invoquer l'ultime sursaut, la partie s'arrête pour vous.



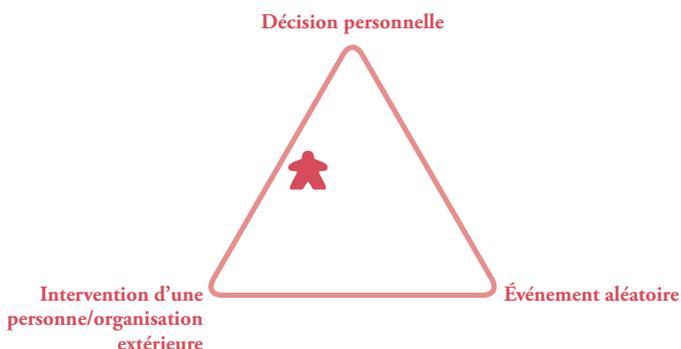
**FIN  
DE LA  
PARTIE**

**L**a fin du jeu est annoncée par l'animatrice en fonction d'un temps imparti ou du nombre de tours choisi. C'est le moment de discuter de ce que vous avez vécu au gré des situations des cartes.

Tous-tes les joueurs et joueuses placent leur pion sur le triangle (à reproduire sur une feuille de papier) dont les points représentent 3 facteurs déterminant leur vécu pendant le jeu.



Par exemple, *je pense que j'ai surtout traversé des situations résultant principalement de mes propres décisions, mais l'impact de personnes et organisations extérieures n'a pas été négligeable :*



Une fois que tous les joueurs et toutes les joueuses ont placé leur pion, la personne qui anime lance un tour de parole. Chacun et chacune explique la position de leur pion. Ils et elles réfléchissent ensemble sur ce qui caractérise les situations de vie « en rue », comment elles peuvent parfois être déterminées par des aléas, des imprévus ou au contraire être le fruit d'un choix sous la contrainte ou mûrement réfléchi ainsi que le résultat d'une décision prise par une tierce personne (une travailleuse sociale, par exemple) ou une tierce organisation (les droits définis par le législateur, par exemple).

The background is a monochromatic purple gradient. It features a complex pattern of overlapping, semi-transparent geometric shapes, including rectangles, squares, and trapezoids, creating a sense of depth and architectural structure. A faint, light-colored grid or circuit-like pattern is visible in the background, adding to the technical or digital aesthetic.

# APRÈS LA PARTIE

À la suite du jeu, le groupe peut s'interroger sur :

## LA PROBLÉMATIQUE DU SANS-CHEZ-SOIRISME

**L'**animatrice peut parcourir avec le groupe les revendications du Syndicat des immenses et le « Trésaurus de l'immensité »<sup>2</sup>. Il ou elle peut proposer de réfléchir aux éléments suivants :

- Les situations découvertes pendant la partie et plus largement les **réalités de survie** de ces personnes : qu'est-ce qu'elles nous disent de la problématique de l'absence de chez-soi ?
- Les **représentations** préexistantes du groupe et ce qui a pu évoluer ou être confirmé : est-ce que les situations découvertes sont-elles proches ou éloignées de ce que vous vous représentiez ?
- Les **politiques** d'urgence et de lutte contre la pauvreté et le sans-chez-soirisme : qu'est-ce qu'il est urgent de mettre en place ? Pourquoi n'y a-t-il pas de véritable politique de lutte contre l'absence de chez-soi alors même que des solutions ont été testées et marchent à l'étranger ?
- Un monde où plus personne ne dort dehors, où plus personne n'est sans chez-soi : quelle vision de la **société** ce jeu dépeint-il ? Quelle société voudriez-vous faire advenir ?
- Le sans-chez-soirisme vous semble-t-il une fatalité ou, au contraire, la résultante de (non-) **décisions** politiques et d'une absence de volonté de l'éradiquer ?

2 p.36.

## LE RESSENTI DES JOUEURS ET JOEUSES

L'animateur-riche invite les participant-es à répondre aux questions suivantes :

- Comment vous sentez-vous après cette animation ?
- À quoi sert cette animation selon vous ?
- Qu'est-ce que vous avez appris lors de l'animation ?
- Quels messages clés retirez-vous de l'animation ?
- Qu'est-ce qui vous a le plus marqué.e ?
- Par quoi souhaiteriez-vous poursuivre les réflexions, les échanges ?





# **ENJEUX ET RÉFLEXION :**

**REGARD SUR LE SANS-CHEZ-SOIRISME**

## LE SANS-CHEZ-SOIRISME : UNE QUESTION DE DÉFINITION OU DE REPRÉSENTATION ?

**L**orsqu'on parle de sans-chez-soirisme, une image nous vient tout de suite en tête : celle d'une personne assise le long d'une devanture, allongée sur un banc ou à même le sol. « Quand on pense à ce sujet, ce sont eux qui viennent à l'esprit. Quand un reportage écrit ou télévisé porte sur la pauvreté, ce sont des images de sans-abri qui viennent l'illustrer. S'ils sont les plus clairement repérables dans l'espace public, ils ne sont pas les plus nombreux des sans-domicile. Bien loin de là. L'image habituelle fonctionne parfaitement : les sans-abri incarnent la partie émergée de l'iceberg de l'ensemble des problèmes de logement et de pauvreté »<sup>3</sup>.

La situation économique, politique et écologique crée une précarité de plus en plus grande, qui touche une fraction toujours plus élevée de la population et de nombreuses personnes se retrouvent dans une situation instable. Lorsque l'on vit dans un équilibre fragile, un imprévu, un aléa peut totalement bouleverser notre quotidien. Une perte d'emploi, une exclusion du chômage, une séparation, une hospitalisation peut nous entraîner dans un cercle vicieux, nous amener à nous retrouver sans les ressources nécessaires pour mener une vie conforme à la dignité humaine.

Il existe une variété de situations de sans-chez-soirisme qui diffèrent selon le rapport entretenu par les personnes concernées avec le logement (précaire, indigne ou inexistant). Il en existe 6, selon la typologie « Ethos Light »

<sup>3</sup> Julien Damon,  
*Qui dort dehors ?*,  
Éditions de  
l'aube, 2020, p.7.

(European Typology of Homelessness and Housing Exclusion). Dans le rapport de la Fondation Roi Baudouin, une 7<sup>e</sup> situation a été prise en compte, c'est celle de la menace d'expulsion.

Nous reprenons ici la typologie du rapport<sup>4</sup> :

### **1 Dans l'espace public**

Personnes qui vivent dans l'espace public (dans la rue).

### **2 En hébergement d'urgence**

Personnes qui séjournent dans des structures d'accueil à bas seuil et de courte durée (abri de nuit, accueil d'hiver...).

### **3 En foyer d'hébergement pour personnes sans-abri**

Personnes qui séjournent dans des maisons d'accueil ou des hébergements provisoires (durée du séjour un an maximum). Par exemple : accueil de crise, maison d'accueil, logement supervisé sans contrat de bail, logement de transit du CPAS, refuge pour victimes de violence, structure d'accueil non agréées.

### **4 Personnes sortant d'institution**

**a** Personnes qui quittent l'institution (la prison, l'hôpital, l'hôpital psychiatrique, l'établissement de protection de la jeunesse, l'habitat protégé, le centre d'accueil de Fedasil) sans solution de logement stable.

**b** Personnes qui séjournent plus longtemps dans l'institution suite à l'absence de solution de logement stable à leur sortie.

<sup>4</sup> *Dénombrement du sans-abrisme et de l'absence de chez soi. Rapport global*, Fondation Roi Baudouin, 17 mars 2021.

## **5 En logement non conventionnel**

Personnes qui vivent dans des lieux ou des logements non conventionnels. Par exemple dans une caravane, une cabane, un garage, un squat, une voiture, une tente, un logement sans contrat de bail ou sans équipements de base comme une salle de bains ou une cuisine.

## **6 Chez des ami-es, connaissances ou des membres de la famille**

Personnes qui vivent temporairement chez des connaissances, des amis ou des membres de la famille par manque de logement. Cette catégorie comprend aussi des personnes, par exemple des personnes sans papiers, qui sont accueillies chez des hébergeurs de migrants.

## **7 Menacé·e d'expulsion**

- a** Personnes contre qui une décision judiciaire d'expulsion a été prononcée et qui doivent quitter leur logement sous peu.
- b** Personnes obligées de quitter leur logement en raison d'une déclaration d'insalubrité.
- c** Personnes obligées de quitter leur logement en raison d'une déclaration d'inhabitabilité.
- d** Personnes obligées de quitter leur logement suite à un délai de préavis qui est arrivé à échéance ou qui arrive à échéance.
- e** Personnes obligées de quitter une initiative locale d'accueil.

Pour l'association DoucheFLUX et le Syndicat des immenses<sup>5</sup>, il est nécessaire de revoir les termes employés pour désigner les personnes concernées (« SDF », « sans-abri », « sans-papiers », « précaires » ou « habitants de la rue ») et en forger un nouveau pour se réapproprier la dénomination et la faire coïncider avec une vision moins stigmatisante et réductrice. IMMENSE est l'acronyme de « Individu dans une Merde Matérielle Énorme mais Non Sans Exigences ».

L'imaginaire collectif autour de la figure du rebelle libertaire qui aurait fait le choix de vivre sans-domicile relève d'un mythe. Il s'agit plutôt d'une suite de choix contraints qui amène les personnes à se trouver ou à devoir rester en rue. Les personnes dans l'absence de chez-soi peuvent désigner leur situation comme le résultat d'un choix et dans une certaine mesure être en partie une décision : « L'errance est valorisée. Le choix est mis en avant, par provocation ou par rationalisation *a posteriori* »<sup>6</sup>. Cependant, faire ce pseudo-choix n'est pas du tout représentatif des personnes qui se retrouvent dans cette situation. Le seul véritable choix est celui fait par la société, de trouver normal qu'il y ait des personnes sans chez-soi.

## L'ABSENCE DE CHEZ-SOI : UNE PROBLÉMATIQUE MULTI-DIMENSIONNELLE

### DES CAUSES SOCIALES

La grande diversité des situations et la fluidité avec laquelle les personnes passent d'une situation à l'autre est la raison principale à l'absence de chiffres précis sur l'ampleur des personnes concernées par cette problématique. Il y a des personnes qui se retrouvent sans logement à la suite, par exemple, d'une expulsion et qui vont tout de même trouver des lieux d'hébergement et arriver à s'en sortir, d'autres resteront à la rue un long moment, certain-es retourneront à la rue de manière chronique.

5 Voir [www.syndicatdesimmenses.be](http://www.syndicatdesimmenses.be)

6 Julien Damon, *Qui dort dehors ?*, op.cit, p.32

Julien Damon, dans son ouvrage *Qui dort dehors ?*, met en avant deux critères qui caractérisent toutes les situations :

- un fait déclencheur ou générateur qui amène une personne ou une famille à se compter parmi les « sans chez-soi » : la perte de son emploi, une séparation ou un décès, la perte de son logement, une fugue, un exil... ;
- la temporalité : le temps passé sans domicile.

Des décisions politiques ou des dispositifs législatifs ont bien sûr un impact décisif sur les conditions d'accès, ou non, à un logement. Selon la situation de la personne et son statut (ressortissant national, européen ou extra-européen), ces conditions varient considérablement. La politique migratoire de beaucoup de pays européens condamne les personnes migrantes à l'errance sans chez-soi. De même, en Région de Bruxelles-Capitale, beaucoup de personnes non-migrantes restent à la rue du seul fait d'un manque gigantesque de logements à loyer abordable, manque qui n'est pas une fatalité du marché immobilier mais la résultante de (non-)choix politiques.

## DES INÉGALITÉS DE SANTÉ

Vivre sans chez-soi est un facteur aggravant ou déclencheur de maladies et pathologies. C'est également un obstacle à l'accès aux soins de santé. Si les personnes sans chez-soi souffrent des mêmes pathologies que la population générale, on peut noter une plus forte prévalence de maladies cardiovasculaires, dermatologiques, respiratoires, d'anémies, de maladies du système digestif, des reins ou des poumons. Elles sont aussi plus sujettes aux troubles d'anxiété, de dépression et d'addiction, à la migraine, aux parasites et aux infections virales. Il faut également ajouter l'impact du manque de sommeil sur la santé mentale ainsi que le regard négatif de la société sur elles (dépréciation de soi, vie sociale diminuée...).

L'espérance de vie des personnes sans chez-soi est de 48,5 ans<sup>7</sup>. C'est une moyenne et toutes les personnes ne vivent pas les mêmes situations ni la même durée à la rue, néanmoins les séquelles sur les corps et le mental sont profondes.

## ET LES POLITIQUES PUBLIQUES DANS TOUT ÇA ?

Laissons la parole aux associations de terrain pour résumer les politiques publiques menées, par exemple, en Région de Bruxelles-Capitale :

« Des responsables politiques ferment les hôtels, d'autres accordent les permis de construire aux promoteurs immobiliers, d'autres enfin se refusent depuis des années à mettre en place une politique ambitieuse de logement social, de réquisition de logements vides, et de gel voire de baisse des loyers. À quand une politique qui prenne au sérieux le droit au logement et qui se donne les moyens de contrôler l'évolution des loyers ? Au lieu de cela, le gouvernement s'en remet aux services sociaux pour réparer la casse. Avec des bouts de ficelle. Alors soit les personnes que cette ville écrase et expulse se pendent avec, soit on s'en sert pour tisser les liens qui nous permettront de résister à la déshumanisation en cours, en renversant l'ordre des choses. Si nous ne nous sommes pas laissés étouffer par la gestion catastrophique de cette crise sanitaire [due au coronavirus], ce n'est pas pour accepter qu'on écrase et qu'on expulse toujours plus, mais bien pour réapprendre à cohabiter en refusant la honte et l'indignité de ce monde et de ceux qui le dirigent. Nous entendons habiter Bruxelles en y tissant les liens de solidarité que d'autres tentent de détruire. »<sup>8</sup>

7 Anne-Sophie Leurquin et Joël Matriche, *Ne plus mourir dans l'anonymat*, Le Soir, 26 février 2020.

8 *Où va s'arrêter l'indignité des politiques publiques en matière de logement ?*, Des membres du Front anti-expulsions, extrait de la carte blanche parue dans *Le Vif*, 23 juin 2021.

## **LE THÉSARUS DE L'IMMENSITÉ**

*Mal nommer les choses, c'est ajouter au malheur du monde*, a écrit Albert Camus. « Mal nommer les gens, c'est ajouter à leur malheur sur terre », pourrait-on ajouter. Et beau-

coup de mots manquent pour dire et décrire au plus près la vie des personnes en mal- ou non-logement. Et les mots importent aussi dès qu'il s'agit de lutter contre des conditions de survie indignes. Le sans-abrisme (qu'il faudrait rebaptiser sans-chez-soirisme), par exemple, est une tragique fatalité, une décision politique et/ou un crime contre l'humanité ? La réponse n'est pas sans conséquences.

## SYNDICAT DES IMMENSES

Le Thésaurus de l'immensité est un travail produit par le Syndicat des immenses, l'attention aux mots s'est imposée d'emblée comme une composante cruciale et stratégique des objectifs qu'il vise : porter les revendications, défendre les droits et faire entendre la voix des personnes en non-logement ou en mal-logement. Car, pour rallier davantage de personnes à la cause des immenses, il faut savoir bien décrire leur réalité, et se donner, quand ils font défaut, les mots nécessaires pour y parvenir. En voici quelques-uns<sup>9</sup>.

**Assuivader (s')** : v. Trouver refuge dans la consommation d'alcool, de drogues ou de médicaments. *1. Ne pas juger, moraliser, condamner l'immense qui s'assuivade n'est pas si compliqué. Sauf pour lui-même. 2. Il m'arrive, oui, de m'assuivader, comme vous de frauder le fisc. On est quitte.*

**Bureaucrature** : n.f. Système tatillon, rigide et sans-coeur qui oblige, quand bien même c'est inutile, éreintant ou illégal, de produire des documents administratifs en tout genre et à répétition. *1. C'est la folie ! On vit en pleine bureaucrature ! 2. Les plus fragiles sont évidemment les moins bien armés pour se défendre contre la bureaucrature.*

**Caméléoner (se)** : v. Dissimuler sa propre immensité. *1. Se caméléoner, ça peut prendre un temps fou ! 2. Douche, vestiaire, coiffure, etc. Notre mission, c'est permettre aux gens de se caméléoner.*

**Déconjoindre** : v. À cause du « statut de cohabitant » réduisant les revenus dits de remplacement, s'interdire de vivre en

<sup>9</sup> L'intégralité du Thésaurus est à retrouver sur le site [www.syndicatdesimmenses.be](http://www.syndicatdesimmenses.be).

couple, dans une colocation ou un projet d'habitation solidaire. 1. *On a déjà dû déconjoindre mais les contrôles abusifs dans notre vie privée n'ont pas cessé pour autant, au contraire !* 2. *Déconjoindre, c'est vivre séparés, non par choix, mais par nécessité financière.*

**Désistant·e social·e** : n. Assistant·e social·e qui méconnaît la législation sociale, l'explique mal et/ou ne l'applique pas totalement, ou imparfaitement. 1. *Sur les règlements collectifs de dette, j'en connais plus que ma désistante sociale !* 2. *Y a des désistants sociaux qu'on se demande comment ils ont obtenu leur diplôme. À moins qu'ils fassent exprès de faire de la rétention d'information.*

**Détemporiser** : v. Perdre la notion du temps, ne plus avoir de repères temporels au-delà du court terme. 1. *Le problème, pour ceux qui détemporisent, c'est de s'imaginer dans l'avenir, de définir un projet, ce qu'on leur demande tôt ou tard.* 2. *J'ai vécu 7 ans à la rue mais je n'ai jamais détemporisé.*

**Escapé·e** : c'est l'acronyme de Enclos·e dans le Système mais Capable Aisément et Périodiquement de s'en Échapper. C'est la dénomination des personnes non-immenses. L'évasion fiscale est bien sûr la plus spectaculaire fuite du système. Quant à avoir un chez-soi, c'est avant tout disposer d'un lieu imperméable aux pressions exercées par le système, un lieu où souffler, décompresser, se relâcher. Et les autres voies permettant aux escapés de se déconnecter, se vider la tête, se distraire, se détendre, se dépayser, se ressourcer, se régénérer, recharger ses batteries, bref, de « se sauver » (dans les deux sens du terme), s'appellent les vacances, les week-ends, les congés, la culture, les loisirs, le sport, etc., autant de formes d'escapades, d'évasions, d'échappatoires. Plus on détient de clés de portes de sortie, plus on est escapé·e.

**Emmerdire (s')** : v. Se sentir coupable de son immensité, se l'expliquer en s'en considérant totalement responsable, considérer n'avoir que ce qu'on mérite. 1. *Tout est fait pour qu'on s'emmerdise. Y a des regards, ou des phrases, qu'on*

*n'oublie pas, qui vous enfoncent dans la honte de soi. 2. Au Syndicat des immenses, on veut politiser l'immensité, ce qui n'empêche pas certains de continuer à s'emmerdire.*

**Éventailler (quelqu'un) :** v. Raconter des salades aux plus vulnérables, leur faire des promesses en l'air, jurer que leur situation va s'améliorer. 1. *Plus les élections approchent, plus les politiciens nous éventailent !* 2. *Inutile de m'éventailier, je sais bien que tout est bloqué. Vous pensez que je ne peux pas l'entendre ?*

**Exproprier (s') :** v. À la longue, après des années de vie à la rue, s'être tellement désocialisé, voire déconnecté d'avec soi-même, déclarer préférer rester à la rue plutôt que (tenter de) réintégrer un logement. 1. *Au journaliste qui se plaît à dire que certains SDF ont choisi de vivre à la rue vu qu'ils s'exproprient, il faut retirer la carte de presse !* 2. *Les bons résultats de la méthodologie du Housing First prouvent que s'exproprier n'est pas une fatalité.*

**Fantomiser :** v. Réduire quelqu'un à une place dans une queue, à un nom dans une liste d'attente, à un numéro de dossier. 1. *Faudrait classer les associations selon qu'elles fantomisent un peu, beaucoup ou jamais, accidentellement ou systématiquement, au début ou à la fin.* 2. *« Fantomisé » et « atomisé », ça rime, et ce n'est pas un hasard.*

**Héroskwaire :** n. Personne fière de tenir héroïquement dans sa situation précaire. 1. *Faut l'entendre raconter son histoire : un véritable héroskwaire !* 2. *Pour un héroskwaire, renouer avec une vie « normale » dans un vrai logement, c'est loin d'être évident.*

**Immensicide :** n.m. Mort prématurée d'une personne imputable à son immense et à la carence des pouvoirs publics. 1. *Elle est morte, non d'une maladie incurable, mais du fait de l'incurie de l'État. C'est un cas d'immensicide, sans conteste.* 2. *On a dénombré 70 immensicides en 2020 dans la Région de Bruxelles-Capitale. Et c'est une estimation basse.*

**Immentalisé·e** : adj. Qualifie une personne dont la santé mentale s'est dégradée à cause de son immensité. 1. *Après tant d'années à la rue, elle n'est pas du tout immentalisée, c'est juste incroyable.* 2. *Y a les immentalisés et ceux qui se sont retrouvés dans l'immensité à cause de leurs problèmes de santé mentale, ne pas confondre ! Mais au final, il y a ce constat : la santé mentale de beaucoup de personnes sans logement n'est pas bonne.*

**Immercité·e** : adj. Qualifie une personne qui, ne présentant aucun signe extérieur de son immensité, passe inaperçue. 1. *C'est par dizaines que vous croisez tous les jours et sans le savoir des immenses immercités !* 2. *Y a certes des détails qui ne trompent pas et les gens vous cataloguent d'un regard, mais ils se gourent parfois ! Être immercitée 7 jours sur 7, j'y arrive pas.*

**Kafkayer (quelqu'un)** : v. Plonger quelqu'un dans un labyrinthe administratif. 1. *J'étais paumé et après ils m'ont kafkayé. Comme une double peine.* 2. *Pourquoi kafkayer les plus désarmés, dépourvus, dépassés ? De quoi veut-on les punir ? Est-ce une manière sadique de les épuiser, de les pousser vers la sortie, d'en venir à bout ?*

**Manger aux quatre vents** : loc. Se nourrir à l'extérieur, dans un lieu improvisé et inadéquat, inconfortablement. 1. *Tant qu'il y aura des distributions en rue, on sera condamnés à manger aux quatre vents.* 2. *C'est joli, « manger aux quatre vents », mais c'est la galère. Et l'humiliation.*

**Nullepartout** : adv. Évoque le paradoxe de la personne juridiquement inexistante car sans-papiers mais qui multiplie par ailleurs les preuves d'existence officielle dans différents registres (numéro national, mutuelle, carte médicale, etc.). 1. *Finalelement, j'existe ou je n'existe pas ? Les deux : je suis nullepartout !* 2. *Être nullepartout n'est pas vraiment confortable. Y a de quoi devenir fou, parfois, la nuit.*

**Oisivalser** : v. Jouir d'une énorme liberté, car dégagé, du fait de son immensité, de tout engagement, rendez-vous, responsabilité, échéance, obligation, stress. 1. *On ne va pas se mentir, oisivalser, même si ça ne dure qu'un temps, c'est quand même le pied !*

*J'en conçois même une forme de nostalgie, parfois. 2. Pour bien oisivalser, faut pas avoir mauvaise conscience.*

**Passivister (quelqu'un) :** v. Considérer a priori quelqu'un coupable de passivité, d'oisiveté, d'immobilisme. *1. C'est terrible de se sentir passivité. Vraiment pas encourageant d'être soupçonné d'être de mauvaise volonté. Et quel cliché ! 2. Ils veulent nous « activer » parce qu'ils nous passivistent. Au lieu d'avancer ensemble vers une solution. On nous fait des procès de non-intention.*

**Prisolutionné-e :** adj. Qualifie quelqu'un qui, par peur et/ou faute d'énergie, renonce à faire le pas pour se sortir d'une situation critique, alors qu'il le désire par ailleurs et que les conditions sont réunies. *1. Je me souviens, j'ai été prisolutionné pendant des mois. Impossible à expliquer. Comme si je trouvais un confort, ou une sécurité, à la merde dans laquelle j'étais ! 2. Travailler avec une personne prisolutionnée est épuisant. On a tout mis en place, et puis elle dit « Non, je ne suis pas prêt. » Tu as envie d'exploser parfois.*

**Régénérer :** v. Dormir ou siester le jour faute d'avoir pu bien dormir la nuit. *1. Ineptie (ou honte ?) bruxelloise : une seule association permet aux immenses de régénérer. 2. Le médecin dit que régénérer, à la longue, c'est pas bon pour la santé. Et je confirme.*

**Sans-journisme :** n.m. Incapacité matérielle, parfois physique en plus, de faire quoi que ce soit de sa journée. *1. La journée passe et rien ne s'est passé. Le sans-journisme peut rendre dingue, mais certains s'en accommodent très bien, à la longue. 2. Marcher est une manière de lutter contre le sans-journisme. Mais on ne peut pas marcher toute la journée !*

**Soupaper :** v. Parvenir, avec les moyens du bord aussi limités soient-ils, à souffler, décompresser, se déconnecter, se ressourcer, se vider la tête, se distraire, se détendre, se relâcher. *1. Boire, c'est le plus sûr et le moins cher moyen de soupaper. Y'a plein d'autres moyens. Si tu soupapes pas, tu crèves. 2. Par définition, les escapés, eux, ils ne soupapent pas.*

*D'abord parce qu'ils ont un chez-soi, ensuite parce qu'ils ont des vacances, de vrais week-ends et des loisirs. Sans parler du shopping dit récréatif!*

**Sourvivre** : v. Durer dans la sourvie. 1. *Ils calculent le seuil de pauvreté sous lequel ils nous forcent, après, à survivre avec un revenu de misère. Et il faudrait dire merci ?!* 2. *Je souris, tu souris, il/elle/lon sourvit, nous survivons, vous survivez et ils s'en foutent, regardent ailleurs ou n'y pensent pas.*

**Sparadisme** : n.m. Politique privilégiant systématiquement les solutions temporaires, au détriment des solutions structurelles. 1. *L'officielle « lutte contre la pauvreté » pousse le sparadisme à des sommets inégalés.* 2. *Les immenses ne manquent pas d'idées pour mettre fin au sparadisme dont ils font les frais.*

**Ventriloquer (quelqu'un)** : v. Parler de la personne et détailler sa situation, ses besoins voire ses opinions, en sa présence et sans lui demander son avis. 1. *Oups, désolé, j'allais te ventriloquer... Tu racontes ton aventure incroyable ? Je ne dis plus rien, promis. On t'écoute.* 2. *Entre professionnels, j'avoue, on ventriloque très vite. Pour gagner du temps aussi. Et rare sont les bénéficiaires qui protestent.*

**Violonner** : v. Raconter pour la millième fois tout ou partie de sa vie. 1. *À force de violonner, tu brodes un peu, noircit au besoin le tableau, répètes telles quelles des phrases que tu connais par cœur.* 2. *Un jour, fatiguée de devoir violonner, j'ai vraiment raconté n'importe quoi. Ça n'a pas fait avancer le schmilblick, mais j'en rigole encore.*

**Yoyoter (quelqu'un)** : v. Balader quelqu'un d'un service social (ou d'un travailleur social) à un autre, parsemer les démarches administratives d'allers-retours ou les multiplier à l'envi. 1. *Pourrais-je avoir un rendez-vous ? Mais pas pour me faire de nouveau yoyoter, hein ? Soyons clair !* 2. *Ils croient qu'on les yoyotent pour le plaisir mais c'est le système qui veut ça. C'est pas de gaité de cœur !*

*ZIR (Zone d'Inconditionnel Respect) : n.f. Lieu où l'immense est toujours bienvenu-e, est accueilli-e avec respect, peut au moins accéder gratuitement aux toilettes et recevoir un verre d'eau. 1. Va pour un verre, mais pas là, crois-moi, on ne passera pas la porte. Mais je connais une ZIR pas loin. 2. Faudrait une carte, ou une appli, avec tous les commerces ou espaces culturels qui sont des ZIR. Tel est mon désir !*

## LES REVENDICATIONS DU SYNDICAT DES IMMENSES

Il peut être pertinent, pour les joueur-euses intéressé-es par la problématique, de prendre connaissance des revendications du Syndicat des immenses.

Fondé en mars 2019, le Syndicat des immenses est un groupe de pression et d'action, non un groupe de parole. Il se définit comme un « laboratoire psycho-social et philosophique d'actions engagées, de réflexions politiques et de propositions constructives avec et en faveur des personnes en situation de précarité, en lien avec leur situation de non-logement ou de mal-logement ».

Voici les 38 premières revendications du Syndicat :

### REPRÉSENTATION

- 1** Représentation des immenses dans toutes les instances où il est décidé / discuté de leur sort.
- 2** Présence d'au moins un immense en tant que membre effectif (et donc avec droit de vote) dans l'Assemblée Générale des asbl des secteurs du logement et du sans-abrisme. Motivé, averti, écouté, cet immense n'est pas un simple faire-valoir de l'obligation de « participation ».

## RESPECT

- 3 Fin de la systématique déconsidération, invisibilisation, infantilisation, animalisation, culpabilisation, humiliation, indignité et du non-respect des immenses. Fin, en particulier, de toutes les formes, explicites ou insidieuses, du très violent « C'est-bien-assez-bon-pour-eux ».
- 4 Éradication des préjugés collant à la peau des immenses : délinquants sociaux, profiteurs paresseux, assistés professionnels, etc.
- 5 Obligation du respect des droits des immenses par les instances où il est décidé / discuté du sort des immenses.
- 6 Ne pas se limiter à la satisfaction des besoins : le bonheur de vivre commence avec la satisfaction des désirs.
- 7 Simplification des procédures de plainte ou de réclamation dans toutes les organisations fréquentées par les immenses et obligation d'un suivi de ces plaintes et réclamations. En cas de besoin, la personne doit avoir un porte-parole, librement choisi. En aucun cas, la plainte ou la réclamation ne peut, en représailles, se retourner contre l'immense.
- 8 Un immense est un citoyen comme un autre et un contribuable (au minimum via la TVA) et, partant, un ayant-droit-à-exiger-des-services-de-qualité. Fin des « C'est pas votre affaire ! » et autres « Si t'es pas content, dégage ! ».
- 9 Recours facilités contre les administrateurs de biens indéliçats ou abusifs.

## ÉQUITÉ

- 10 Harmonisation des règlements / lois et de leur application au niveau régional, fédéral, voire européen.

- 11** Fin de toute mesure entachée d'arbitraire, fût-elle emballée dans la sacro-sainte « autonomie des organisations » (et singulièrement des CPAS).
- 12** Dédommagement des immenses en cas de violation par les organisations qu'ils fréquentent de la loi ou de leurs propres règles de fonctionnement.
- 13** Prise en compte de l'impossibilité concrète (matérielle, financière, nerveuse, mentale, informationnelle) pour la majorité des immenses d'aller en justice en cas de décision illégale, arbitraire ou contestable.
- 14** Non-discrimination entre les locataires sur les marchés immobiliers privé et public.

## DIGNITÉ

- 15** Extension au secteur privé de l'interdiction des expulsions domiciliaires pendant la période hivernale, pour les logements classiques, les occupations temporaires ou les squats, sauf s'il y a une solution de relogement et même si l'immense est estimé en tort.
- 16** Interdiction des expulsions dans l'espace public (comme les gares) pendant la période hivernale des immenses qui y ont dormi sans être dégagés avant la période hivernale, sauf s'il y a une solution de logement et même si l'immense est estimé en tort.

## PRIORITÉ

- 17** Prévoir un accès prioritaire aux logements sociaux pour les personnes sans chez-soi entrant dans les conditions d'attribution.

## EFFICACITÉ

- 18** Privilégier les aides structurelles aux aides ponctuelles, d'autant que ces dernières sont souvent conditionnées par le maintien dans la précarité.
- 19** Réelle politique de prévention du sans-abrisme, avec système de lancement d'alerte.
- 20** Introduction d'une dose significative d'« obligation de résultat » pour les travailleurs sociaux, les associations du secteur bruxellois de lutte contre le sans-abrisme et le secteur lui-même.
- 21** Fusion des 19 CPAS de la Région de Bruxelles-Capitale en un seul CPAS, avec des antennes locales et à la condition que ce ne soit pas l'actuel CPAS de Bruxelles-Ville qui absorbe les autres.
- 22** Éviter les effets de seuil dans les conditions d'accès aux droits / aides (via des seuils variables à l'intérieur d'une fourchette). Distinguer par exemple les logements clairement non-conformes et ceux conformes à quelques détails près, au lieu de distinguer les logements conformes et non-conformes.
- 23** Véritable et effective taxation des logements (privés ou publics) inoccupés depuis 1 an, sauf si des travaux de rénovation avec exigence de conformité sont en cours ou planifiés. Si les travaux planifiés n'ont pas débuté dans les 18 mois, la taxation est d'application.
- 24** Imposition des loyers des logements privés non conformes et interdiction d'augmenter sous ce prétexte les loyers.

## DROITS

- 25** Pour un droit inconditionnel à l'aisance, au bien-être,

à la tranquillité, voire à la beauté. À rajouter à la liste des droits humains.

- 26** Immensité rime avec survie, épuisement physique et/ou psychique et avenir bouché car inimaginable ou infiniment lointain. Ainsi, le répit n'est-il pas un besoin discutable de se (re)poser et de refaire ses forces mais le droit existentiel de reprendre ses esprits et de renouer avec soi-même.
- 27** Automatisation des droits, afin d'éviter les « non-recours ».
- 28** Individualisation des droits et suppression, entre autres, dans la foulée, du « statut de cohabitant » qui est attentatoire à la vie privée.
- 29** Remplacement de l'adresse (de référence) par le numéro national comme condition sine qua non pour accéder à ses droits.
- 30** Domiciliation possible dans les « logements alternatifs », non conformes mais décents et dignes, et à loyers modérés, et qui permettent de sortir quelqu'un de la rue.
- 31** Suppression de la « loi anti-squat » et facilitation (et non simple encadrement) des occupations concertées.

## REVENUS

- 32** Indexation automatique des revenus de remplacement à l'évolution du « seuil de risque de pauvreté ».
- 33** Hausse des revenus de remplacement inférieurs au « seuil de risque de pauvreté ».
- 34** Possibilité d'annuler les dettes – y compris les pensions alimentaires – d'un immense dans la mesure

où l'obligation de les honorer le/la confine dans une existence indigne.

- 35 Fin des aides « une fois de son vivant » (comme la prime au relogement).
- 36 Impossibilité d'augmenter les loyers des logements publics dans la même proportion que l'index, et a fortiori dans une proportion supérieure.

### CONVERGENCES

- 37 Convergence de la lutte en faveur des immenses et de la lutte contre la pollution. Qui dit pauvreté, dit mauvaise qualité de la nourriture, des boissons, des drogues, des médicaments, et donc pollution du corps, dégradation de la santé et baisse de l'espérance de vie.
- 38 Convergence des luttes en faveur des immenses et du climat, qui se rejoignent dans la lutte contre toute forme de gâchis / gaspillage / dilapidation / négligence, voire d'obsolescence programmée, c'est-à-dire la lutte pour toutes les déclinaisons des mots « respect » et « limite ». Urgence climatique, justice sociale : même combat. Une vie brisée est une vie définitivement brisée, un gâchis énorme et irréversible, une destruction de possibles, potentialités, de puissances. De liens, de joies, d'échanges.

# RESSOURCES

## FILMS ET AUDIO

→ *Le combat ordinaire*, Podcast, Mauro Striano

## APPLICATIONS

→ *Peesy*, une cartographie des toilettes publiques à Bruxelles

## OUVRAGES ET ARTICLES CONSULTÉS<sup>10</sup>

→ *Au marché du logement*, Bruxelles en mouvements 303, novembre/décembre 2019

→ Julien Damon, *Qui dort dehors ?*, Éditions de l'aube, 2020

→ Mauro Striano, *Facteurs contribuant à la vulnérabilité des citoyens mobiles de l'Union en situation de précarité à Bruxelles*, Bruss'Help, 2020

→ Patrick Declerck, *Les naufragés*, Paris, Plon, 2001

→ *Sans-abri en Europe. Les apparences sont parfois trompeuses : Les perceptions du sans-abrisme*, Magazine de la FEANTSA, hiver 2012-2013

→ *Sans-abri, SDF : l'errance aujourd'hui (1<sup>re</sup> partie)*, Bruxelles Santé n°40, octobre 2005

→ *Sans-abri, SDF.. : l'errance aujourd'hui à Bruxelles (2<sup>e</sup> partie)*, Bruxelles Santé n°41, mars 2006

<sup>10</sup>L'Immensothèque de DoucheFLUX comprend un très grand nombre d'ouvrages et d'articles autour de la problématique du sans-chez-soi-risme.



## DOUCHE FLUX

Rue des Vétérinaires 84,  
1070 Anderlecht

+32 (0)2 319 58 27  
info@doucheflux.be

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



Rue d'Anderlecht 148  
1000 Bruxelles

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

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

DOUCHE  
FLUX

