

## ImmenCité : réalités de la vie sans chez-soi

2021 - fiche modifiée le 28 septembre 2023

Un jeu de plateau pour réfléchir à la question du sans-abrisme, à l'absence de chez-soi et aux réalités de vie des personnes concernées.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	A partir de 18 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Santé globale, Vivre ensemble
<b>Obtention</b>	En centre de prêt Téléchargeable
<b>Participants</b>	Jusque 8
<b>Prix</b>	Gratuit



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- 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  
=>[Jauges, dé météo, pions](#)
- 79 cartes Rue  
=>[Cartes Rue et Lieux](#)
- 120 cartes Lieux
  - 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
- [Mémo des règles de jeu](#)

#### Concept :

"ImmenCité, réalités de la vie sans chez-soi" est un outil de sensibilisation à l'absence de chez-soi et aux réalités de vie des personnes concernées.

Par les divers supports proposés, [Cultures&Santé](#) et [DoucheFLUX](#) invitent les professionnel·les et leurs groupes à marquer un temps de réflexion autour de la question du sans-abrisme.

En piochant des cartes au détour d'une rue ou d'un lieu, ce jeu immersif confronte les joueur·euses à des situations vécues par des personnes vivant en l'absence de chez-soi. Le but du jeu est de rester en vie dans les temps impartis. La partie permet de questionner la responsabilité sociétale dans la production et reproduction de cette problématique.

#### Objectifs

- Permettre

- 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

### Conseils d'utilisation

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.

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)"

### Où trouver l'outil

#### Chez l'éditeur :

Cultures&Santé asbl  
Rue d'Anderlecht 148  
1000 - Bruxelles  
Belgique  
+32 (0)2 558 88 10 - [info@cultures-sante.be](mailto:info@cultures-sante.be)  
<http://www.cultures-sante.be>

#### Dans les centres de prêt :

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental  
+32 (0)69 22 15 71 - [contact@clpsho.be](mailto:contact@clpsho.be)  
<http://www.clpsho.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg  
+32 (0)84 31 05 04 - [clps.lux@skynet.be](mailto:clps.lux@skynet.be)  
<http://www.clps-lux.be>  
Catalogue : <http://bit.ly/1AfCwMD>

### Pistes d'utilisation

---

#### Description

Voir l'onglet "[Sur l'outil](#)"

#### Comment l'utiliser

Selon la règle du jeu. Il est proposé de limiter le temps de la partie à une heure environ (environ 6 tours de jeu) pour débriefer ensuite de ce qui a été vécu par les participants : confrontation à des situations résultant de ses propres décisions, d'événements aléatoires ou d'une personne/organisation extérieure.

NB : Le temps d'impression du matériel n'est pas à négliger ainsi que le coût lié à l'impression. Il est préférable de le faire imprimer chez un.e spécialiste de l'impression, l'imprimante "de la maison" n'est pas recommandé au vue du nombre de cartes (plus de 200).

#### Public

Adolescents et adultes professionnels

#### Rôle de l'animateur

Présenter le jeu, les règles, le pitch "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... Pour garder la tête hors de l'eau, soyez attentifs à votre niveau d'énergie et de moral. Bienvenue dans les abîmes de la vie sans chez-soi, bienvenue à ImmenCité".

A l'issue de la partie, débriefer avec le groupe le vécu et s'interroger sur la problématique du sans-chez-soirisme. Identifier ce qui a été acquis par l'animation : changement de représentation, meilleure perception des réalités multiples, déstigmatisation...

## Aménagement de l'espace

Plateau de jeu au centre du groupe

## En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

ImmenCité permet de se mettre dans la peau d'un.e IMMENSE (Individu dans une Merde Matérielle Enorme mais Non Sans Exigences) et de mieux connaître/se rendre compte des réalités des personnes sans chez-soi. Les différentes cartes ont été élaborées à partir de témoignages réels et contribue à modifier les représentations des joueurs sur cette problématique, tant au niveau des vécus singuliers qu'au niveau de la responsabilité sociétale et politique dans la production et reproduction de cette problématique. Il espère insuffler l'envie d'agir avec ces personnes et de lutter, d'autant que le sans-chez-soirisme n'est pas une fatalité.

## Temps de préparation :



## Points forts :

Les cartes ont été construites sur base des témoignages.

## Points d'attention :

Penser au temps et au coût d'impression du matériel (préférer un.e spécialiste de l'impression, car plus de 200 cartes, plateau de jeu, ...).

## Sujets abordés :

Logement, sans-chez-soirisme, santé mentale, bien-être, connaissance de l'autre. Vécu de la vie en rue, à l'hôpital, au commissariat, au CPAS, à la maison communale, en hébergement temporaire, en service d'accès à l'hygiène, au resto social ou au service d'accompagnement social.

**Date de l'avis :** 25 septembre 2023

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614259/immencite.html?export>

30-11-2023 19:18