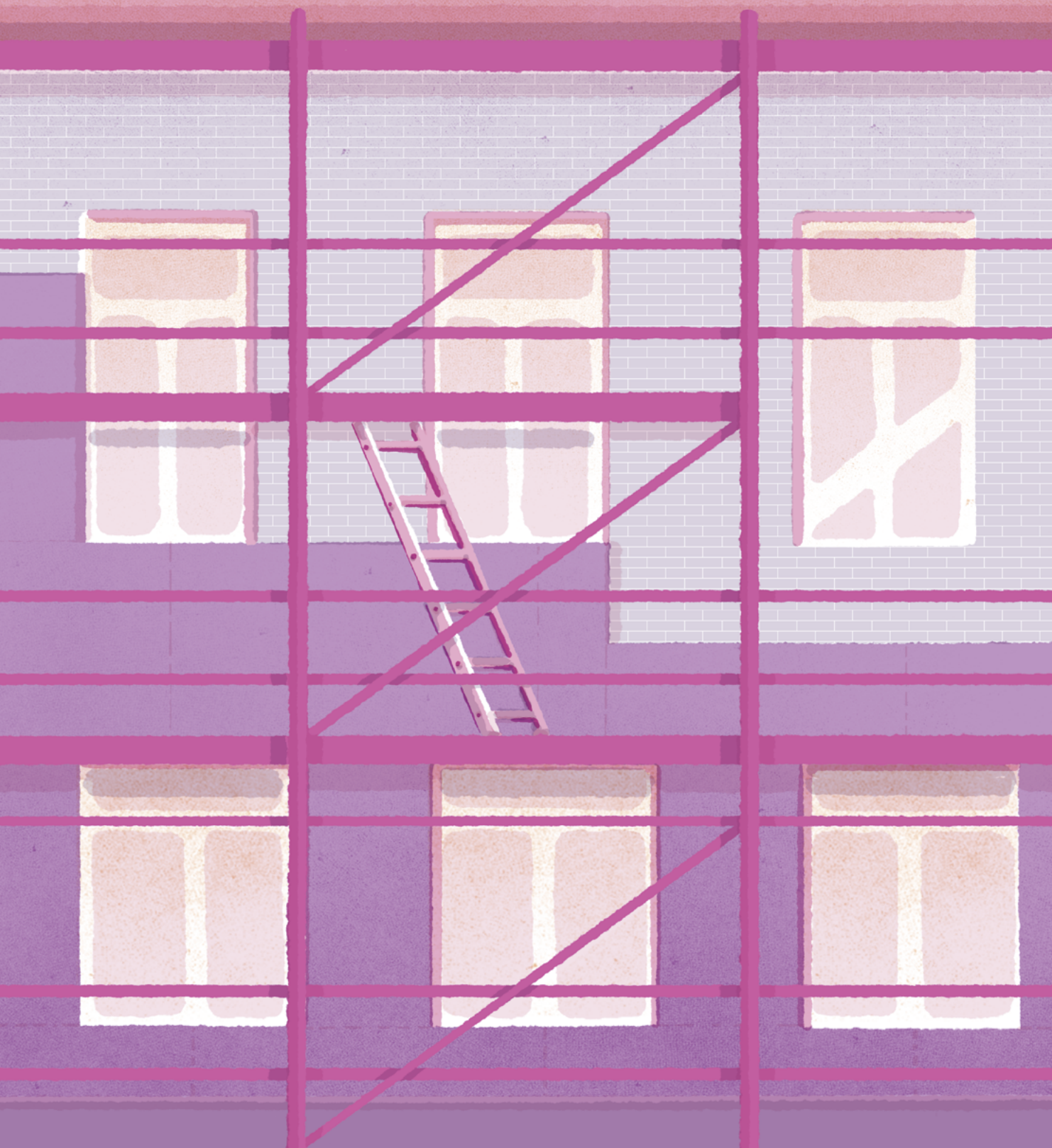


— J'Y SUIS,
J'Y RESTE !

un outil pour lutter
contre la gentrification

GUIDE D'ANIMATION



Réalisation		Cultures&Santé	
en partenariat avec			
la Maison de Quartier Bonnievie	le Centre de Rénovation Urbaine	le BRAL	Inter- Environnement Bruxelles (IEB)
Éditeur responsable : Denis Mannaerts			
Éducation permanente 2024		D/2024/4825/9	
Cet outil peut être téléchargé sur notre site :		www.cultures-sante.be	
L'outil peut être commandé gratuitement auprès de notre centre de documentation :			
cdoc@cultures-sante.be		+32 (0)2 558 88 10	
Avec le soutien de		 FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES	

— TABLE DES MATIÈRES

Introduction	4
Les associations partenaires	5
Remerciements	6
Présentation de « J’y suis, j’y reste ! »	7
Objectifs	
Destinataires	
Nombre de participant·es et durée des animations	
Contenu	8
Présentation du jeu et de ses deux versions.	10
La version intégrale	
La version simplifiée	
Introduire le sujet.	12
J’aime/j’aime pas dans mon quartier	
Quartier populaire et hausse des prix des loyers	

Le jeu (version intégrale)	14
Règles du jeu	14
Scénario de départ	
But du jeu	
Mise en place	
Déroulement de la partie	
Partie détaillée du matériel.....	20
Le jeu (version simplifiée)	28
Règles du jeu	28
Scénario de départ	
But du jeu	
Mise en place	
Déroulement de la partie	
Conclusion	34
Retour sur le jeu	
Discussion sur la gentrification	
Et maintenant, que fait-on ? Place à l'action	
Pour aller plus loin	35
Documents	
Podcasts	
Vidéos	

— INTRODUCTION

« On paie le loyer et on n'a plus d'argent pour manger »¹

« Nous vivons à 9 dans un appartement de 2 chambres, c'est trop petit ! »²

Ces phrases témoignent de situations devenues bien trop ordinaires dans nos villes aujourd'hui. Au détour d'une conversation, dans un comité de quartier, durant un atelier d'apprentissage du français ou un accompagnement social, ces phrases donnent à voir l'ampleur de ce qu'on appelle la « crise du logement ». On pourrait donc légitimement se demander pourquoi ne construit-on pas plus de logements s'il n'y en n'a pas assez pour tout le monde ? Si on construisait plus de logements, ils seraient moins chers selon la loi de l'offre et de la demande. Mais si on entend souvent les politiques nous expliquer, sur les plateaux de télé ou à la radio, que de nouvelles constructions sont en cours, les loyers ne baissent pas et nos élu-es ne précisent jamais le type de logements en construction et à qui ils sont destinés. La crise du logement est en fait une crise du logement abordable, c'est-à-dire, salubre et accessible financièrement. Aujourd'hui, on peut trouver l'un ou l'autre mais rarement les deux temps en même temps. Il y a de nombreuses explications derrière cette crise mais un facteur important et commun à de nombreuses villes dans le monde est celui de la gentrification.

À travers cet outil, nous, la Maison de Quartier Bonnevie, le Bral, Inter-Environnement Bruxelles (IEB), le Centre de Rénovation Urbaine (CRU) et Cultures&Santé, avons voulu mettre en lumière certains mécanismes qui produisent, dans les quartiers populaires, une hausse des loyers, un changement de commerces et un remplacement de la population. Les multiples supports de l'outil permettront d'insuffler une réflexion collective afin de pouvoir contrer les discours de la fameuse loi de l'offre et de la demande et le mépris de classe qui accompagnent de nombreux projets urbanistiques.

Cet outil propose de vous mettre dans la peau de locataires d'un quartier populaire et de lutter ensemble contre des grands projets qui font augmenter les loyers.

Êtes-vous prêt-es à résister ?!

¹ *Il pleut dans ma cuisine*, Recherche-action, La Rue et Lire et Écrire Bruxelles, 2021, p.18.

² *ibid.*, p.21.

Les associations partenaires

► Cultures&Santé

Association de promotion de la santé, d'éducation permanente et de cohésion sociale active en Fédération Wallonie-Bruxelles. Cultures&Santé met en œuvre et soutient des actions visant la prise en compte et la réduction des inégalités sociales et de santé. Ces projets se réalisent avec les populations 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 souhaite 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

📧 info@cultures-sante.be

► La Maison de Quartier Bonnevie

Active depuis 1976 dans le quartier historique de Molenbeek-Saint-Jean, la Maison de Quartier Bonnevie a comme objectifs la défense, la promotion et le renforcement de la qualité de vie des habitants de ce quartier et ceux environnants, ainsi que du droit à l'habitat.

🏠 Rue Bonnevie 40, 1080 Molenbeek-Saint-Jean

📧 info@bonnevie40.be

► Inter-Environnement Bruxelles (IEB)

Inter-Environnement Bruxelles est une association fédérant des habitant-es de la région bruxelloise actif-ves sur des questions urbaines, écologiques et sociales. IEB se compose principalement de groupes d'habitant-e-s constitués sous forme de comités de quartier, d'associations et de collectifs qui pensent et agissent pour plus de démocratie urbaine, de justice environnementale et du droit pour tous à vivre en ville. IEB s'ouvre également à l'émergence de dynamiques naissantes ou plus éphémères ainsi qu'à des personnes actives dans des luttes locales, développant une expertise située, pour autant que les un-e-s et les autres s'inscrivent dans une dynamique collective.

🏠 Rue du Chimiste, 34-36, 1070 Anderlecht

📧 info@ieb.be

► Le Bral

Le BRAL est un mouvement urbain qui se bat pour un Bruxelles durable. Avec ses membres et partenaires, le BRAL œuvre pour une ville saine, solidaire et respectueuse de l'environnement. De la mobilité à l'urbanisme, ils placent les bruxellois-es au cœur de leur action, les soutiennent et mettent en lumière leurs initiatives. Ils défendent une vision citoyenne auprès des pouvoirs publics. Autour de la table quand c'est possible, sur les barricades s'il le faut.

🏠 Place du Samedi 13, 1000 Bruxelles

📧 info@bral.brussels

► Le Centre de Rénovation Urbaine (CRU)

L'objectif essentiel de l'ASBL est d'associer « rénovation des quartiers anciens » et le « maintien des populations qui y vivent ». Le CRU est composé d'architectes et d'agents locaux de développement. Il a pour objet social de mettre à disposition des pouvoirs publics et des particuliers un savoir-faire en matière de rénovation et de développement intégré afin de participer à la rénovation de la commune d'Anderlecht.

🏠 Rue Saint-Guidon 68
& Chaussée de Mons 211, 1070 Anderlecht

📧 info@cru-csv.be



Remerciements

— Nous remercions chaleureusement toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réflexion, l'élaboration et le testing de cet outil.

— Nous tenons à remercier pour leur accueil et leur accompagnement les asbl et les groupes d'apprenant-es du français : Bruxelles Laïque, Le Caria, Infor-femmes, la Maison de Quartier d'Helmet, Le Poisson sans bicyclette, le comité de quartier Cureghem contre la gentrification, le groupe du mercredi citoyen à Cultures&Santé.

— Nous remercions, pour leur disponibilité et leur précieux regards sur le sujet, Mathieu Van Crieckingen, enseignant-chercheur en géographie et études urbaines à l'IGEAT, Geert De Pauw du Community Land Trust Brussel, Chloé Sipos, Nicolas Marakakis, Stéphanie Mourue de l'asbl Solidarités Nouvelles à Charleroi.

— PRÉSENTATION

DE « J'Y SUIS, J'Y RESTE ! »

Objectifs

- Identifier les acteurs et les facteurs liés aux processus de gentrification dans les villes
- Améliorer la connaissance et la compréhension des enjeux liés à la gentrification
- Prendre conscience des impacts que la gentrification peut avoir sur la population et la ville
- Identifier des leviers détenus par les pouvoirs publics pour orienter le développement des politiques urbaines
- Développer une vision critique sur les choix politiques qui favorisent la gentrification
- Réfléchir aux solutions collectives à apporter pour freiner ou arrêter ces mécanismes de gentrification

Destinataires

L'outil est destiné à toute personne exerçant dans les champs du social et souhaitant aborder la thématique de la gentrification dans un groupe. Il peut, plus spécifiquement, être utilisé par :

- des habitant-es et notamment ceux issu-es des quartiers populaires ;
- des groupes d'adultes présents dans les champs de l'éducation permanente, de l'insertion socioprofessionnelle, de l'apprentissage du français, de la santé ;
- des étudiant-es d'écoles supérieures (en particulier des filières de l'action sociale et de l'éducation) ;
- d'autres professionnel·les de différents secteurs ;
- du tout public.

Nombre de participant-es et durée des animations

L'animation a été imaginée autour de 6 personnages. Chaque personnage peut rassembler jusqu'à 3 participant-es maximum.

Nous recommandons à l'anim.³ d'estimer le temps qu'il pourra consacrer à l'animation en fonction du nombre de participant-es et des caractéristiques de son public. Pour que des situations variées soient découvertes et pour qu'il y ait un temps de débat suffisant, nous conseillons 2h d'animation.

³ Pour simplifier, nous utilisons anim. pour animateur et animatrice.

Contenu

L'outil-jeu « J'y suis, j'y reste ! » est constitué de 3 guides :

Ce guide d'animation

qui propose une piste pour introduire le sujet, deux versions du jeu, une simplifiée et l'autre intégrale. Une conclusion commune aux deux versions du jeu est également proposée dans la dernière partie.

Un guide théorique

qui donne un éclairage sur toutes les cartes et les situations décrites par celles-ci. Il porte une vision critique sur les dynamiques politiques construisant nos villes. C'est sur cette base que nous avons pensé cet outil.

Un guide des cartes

qui recense toutes les cartes utilisées pendant le jeu. Chaque carte est accompagnée d'un texte à lire et d'informations complémentaires qui sont issues de témoignages⁴, d'expériences ou de recherches documentaires. Sur les cartes un numéro de page permet de retrouver dans le guide les situations précises auxquelles elles font référence.

Et de tous les supports nécessaires au jeu :

 **30 dés** qui représentent les ressources des locataires (en termes de temps, d'argent et de personnes). Durant la partie les joueur-euses peuvent en gagner ou en perdre.

 **20 jetons « Nuage »** bicolores qui signifient qu'une carte « Action » (face bleue) ou « Action permanente » (face noire) a été activée.

 **2 pions pour les jauges** qui indiquent le niveau des jauges « Solidarité » et « Loyer ».

 **6 pions violets « Tour »** pour compter le nombre de tours restant avant que le « Grand projet » ne passe et que ses effets s'appliquent.

 **2 maisons jaunes « Logement social »** pour signaler qu'un-e habitant-e vit dans un logement social.

⁴ Et nous alors, on va habiter dans le canal ?, Une recherche-action sur la gentrification à Molenbeek, Lire et Écrire, Bruxelles, 2024 ; *Il pleut dans ma cuisine*, ibid ; *Des vaches et des voitures*, Carnets du quartier Heyvaert, in : Bruxelles en mouvements, n°289, août 2017.



Une plaquette avec 2 jauges :

- une jauge « **Loyer** » qui indique le niveau de prix des loyers que les locataires doivent payer. Lorsque le niveau monte, le loyer devient de plus en plus cher.
- une jauge « **Solidarité** » qui indique le niveau de lien social entre les locataires et avec leur quartier. Plus le niveau est haut, plus les habitant·es ont envie de se parler, de se soutenir et de s'organiser pour défendre et améliorer leur quartier. A contrario, plus le niveau baisse, moins les habitant·es se rencontrent. Ils et elles déplorent leurs conditions de vie (au niveau du logement, du quartier, des infrastructures et de la sécurité) et sont fatigué·es d'habiter dans leur quartier.



1 aide de jeu reprenant les grandes étapes à suivre pour chaque tour de jeu (version intégrale du jeu).



6 cartes « **Locataire** » qui représentent des locataires de quartiers populaires aux profils et loyers différents.



16 cartes « **Action** » qui sont des actions collectives pour bloquer ou freiner les cartes « Grand projet ».



4 cartes « **Action permanente** » qui sont des actions collectives durables dans le temps. Elles illustrent des formes d'organisations variées pour défendre son quartier et le droit d'y rester : comité de quartier, permanence logement, etc.



20 cartes « **Quartier** » qui représentent des éléments de la vie quotidienne dans le quartier. Elles peuvent être positives ou négatives et impactent le niveau de solidarité dans le quartier. Elles sont divisées en 4 catégories :

- 5 cartes « **Espace public** » qui illustrent des situations de vie dans l'espace public et les parcs ;
- 5 cartes « **Logement** » qui illustrent des situations de vie dans le logement ;
- 5 cartes « **Association et commerce** » qui illustrent des situations de vie dans des associations et des commerces ;
- 5 cartes « **Gestion publique** » qui représentent des situations de vie en lien avec la gestion du quartier par la région et la commune.



10 cartes « **Grand projet** » qui illustrent de grandes transformations urbanistiques menées par des promoteurs immobiliers en lien avec la Région et la Commune. Chaque « Grand projet » réalisé fait augmenter la jauge « Loyer » et pousse des habitant·es à quitter leur quartier.



10 cartes « **Région et Commune** » bicolores qui proposent des petites transformations urbanistiques pour le quartier. Ces cartes montrent des leviers possibles pour améliorer le quotidien dans les quartiers populaires. Elles ont une face verte et une face rose pour montrer leurs effets nuancés. Un projet n'est pas en soi positif ou négatif. Cela peut se retourner contre les habitant·es s'il n'a pas été pensé pour et avec eux.

— PRÉSENTATION DU JEU ET DE SES DEUX VERSIONS



Nul besoin d'être expert·e du sujet pour animer ce jeu, la posture proposée pour l'anim. est celle de facilitateur·rice, celle ou celui qui pose un cadre permettant aux participant·es de réfléchir ensemble et de débattre.

Nous recommandons à l'anim. de parcourir le guide théorique et le guide des cartes avant l'animation. Iel pourra s'y reporter pendant le jeu pour répondre aux questions qui surgissent pendant le jeu ou pour prendre du recul lors du débriefing du jeu.

Il faut noter que les cartes « Grand projet » donnent une vue simplifiée des projets pour que le contenu et le jeu restent accessibles.

Nous recommandons à la personne qui anime de chercher des exemples de projets et actions dans le quartier où l'atelier a lieu.

Dans ce guide d'animation, nous proposons deux versions du même jeu afin que tout le monde puisse s'emparer de la thématique.

Si vous voyez des incohérences dans les règles du jeu, n'hésitez pas à les modifier ou les adapter.

La version intégrale

Nous recommandons cette version du jeu à des groupes qui aiment jouer et qui maîtrisent bien le français oral et écrit.

Pour cette version tous les supports de jeu sont nécessaires.

L'anim. peut se charger :

- d'introduire le sujet,
- de mettre en place le jeu, de lire le scénario de départ et le but du jeu,
- de lire les situations des cartes dans le guide des cartes,
- de mettre en pause le jeu pour donner des explications et exemples qui se trouvent dans le guide des cartes et dans le guide théorique.

Pour le bon déroulement des tours chaque joueur et joueuse endosse un rôle. Ceux-ci sont écrits au dos de chaque carte « Locataire » et repris dans le guide des cartes.



La version simplifiée

Cette version est destinée à toutes personnes souhaitant s'approprier le jeu et la thématique plus rapidement et à l'animer notamment auprès de groupes de personnes en apprentissage du français (à partir du niveau A2/B1 et +).

Dans cette version, il y a moins de règles et certaines cartes ou supports ne sont pas utilisés.

Cette version repose davantage sur l'anim. en termes de déroulement du jeu et de manipulation des cartes. Pour bien comprendre les quelques règles de jeu, nous suggérons à l'anim. de bien lire « La partie détaillée du matériel » p.20 pour les cartes « Action », « Grand projet » et pour la jauge « Loyer ». Les autres règles ne serviront pas dans cette version simplifiée.

Pendant la partie, l'anim. peut prendre le temps :

- de définir des mots de vocabulaire avec le groupe lorsqu'un mot n'est pas connu (ex. : « nid de poule », « déchetterie »);
- de présenter chaque carte « Grand projet » à l'aide du guide des cartes et de demander aux personnes du groupe s'ils connaissent des projets similaires dans leur quartier/ville. L'anim. peut partager des exemples spécifiques au quartier/ville des participant-es;
- de présenter les cartes « Action » que le groupe ne connaît pas (ex. : « Marche du vide » ou « Enquête publique »), en posant des questions au groupe (ex. : avez-vous déjà vu des feuilles rouges placardées dans la rue) ?
- de faire du lien entre les problèmes rencontrés par le groupe dans leurs quartiers et les actions qui sont proposées dans le jeu.

— INTRODUIRE LE SUJET

J'aime/j'aime pas dans mon quartier

❶ L'anim. propose aux participant-es de réfléchir d'abord individuellement à :

- Une chose que vous aimez dans votre quartier
- Une chose que vous n'aimez pas dans votre quartier

Après quelques minutes de réflexion, l'anim. lance un tour de table. Les personnes peuvent préciser dans quel quartier elles habitent si elles le souhaitent.

❷ Avant de commencer le jeu, l'anim. peut introduire le sujet :

On va parler de transformations de la ville, de vie de quartier et de l'augmentation des prix des loyers à travers un jeu où vous incarnerez des locataires d'un quartier populaire.

Quartier populaire et hausse des prix des loyers

❶ L'anim. peut demander au groupe :

- Ça veut dire quoi « quartier populaire » selon vous ?

et donner quelques explications :

Les quartiers populaires sont très variés et différents les uns des autres mais ils ont des points communs :

▶ Les habitant-es sont en majorité issu-es des classes populaires et souvent de l'immigration. Les revenus de la population sont relativement bas comparés à ceux des quartiers où habitent les classes moyennes supérieures et aisées.

▶ Dans ces quartiers, les loyers ne sont pas encore trop chers.

▶ Ces quartiers ont souvent été abandonnés par les pouvoirs publics. Il y a peu d'infrastructures publiques (école, gymnase, piscine, salle culturelle, etc.), les logements sociaux sont souvent vieux et en mauvais état et les routes dégradées.

2 Pour aller plus loin, l'anim. peut poser d'autres questions :

- Est-ce que vous avez remarqué une hausse des prix des loyers dans les quartiers populaires ?

..... Elle se fait sur du long terme, des années voire des dizaines d'années. On ne la remarque pas tout de suite.

- Que se passe-t-il lorsqu'il y a une hausse des loyers ?

.....  Les locataires qui ont des petits revenus sont les premier-ères à avoir des problèmes. Lorsque les locataires ont un bail, les loyers ne peuvent augmenter qu'avec l'indexation. Mais entre deux baux, les propriétaires peuvent augmenter les loyers, la difficulté pour les locataires est donc de trouver un logement qui leur soit accessible financièrement.

 Les propriétaires qui voient l'augmentation du prix de l'immobilier dans le quartier vendent leur appartement/immeuble ou changent de locataires pour ensuite augmenter les loyers.

 Au final, suite aux transformations dans les quartiers, les prix des loyers ont tellement augmenté que des habitant-es ne peuvent plus les payer et sont contraint-es de partir. Iels ne peuvent plus habiter dans leur quartier.

- Est-ce que vous connaissez des grands projets menés dans les quartiers populaires ?

.....  La construction d'une tour de luxe, le chantier du métro 3 à Bruxelles, par exemple ?

Les cartes « Grand projet » sont des exemples de grands projets menés dans les quartiers populaires.

- Pourquoi les grands projets sont-ils mis-en-œuvre principalement dans les quartiers populaires ?

.....  Les quartiers populaires sont en général ceux où le prix de l'immobilier, des terrains, des commerces sont bas. Dans ces quartiers, les espaces publics, les commerces, ou encore l'image du quartier ne correspondent pas à la vision que les politiques ont pour cet endroit.

 Ceux et celles qui investissent dans ces quartiers souhaitent faire un profit financier ou attirer une nouvelle population qui convient à leur vision de la ville. Les grands projets sont pensés pour de nouveaux ou nouvelles habitantes extérieures au quartier. Ils ne sont pas pensés pour et avec les habitant-es des quartiers populaires.

— LE JEU

(VERSION INTÉGRALE)

Règles du jeu

Scénario de départ

Vous habitez un quartier dit « populaire » que vous connaissez par coeur. Malgré de nombreux problèmes (trafics, routes abîmées et manque d'espaces verts), ce quartier c'est chez vous, et il est encore bon marché comparé à d'autres endroits de la ville. Vous connaissez aussi la plupart de vos voisin-es et vous vous dites bonjour lorsque vous vous croisez. Depuis quelques années, le quartier se transforme. Des promoteurs immobiliers, et la Région et la Commune investissent pour y mener de grands projets de construction et de rénovation. Ces grands projets sont souvent présentés comme des améliorations pour votre quartier, pourtant dernièrement vous avez dit au revoir à plusieurs de vos voisins et voisines qui ne pouvaient plus payer leurs loyers à cause de l'augmentation des prix. Vous résistez malgré tout et ensemble vous êtes, plus que jamais, décidé-es à ne pas les laisser faire !

But du jeu _____

Au fil des tours, votre objectif est de rester dans votre quartier.
Pour y arriver, vous devez :

- lutter contre les cartes « Grand projet » afin que votre loyer n'augmente pas ;
- maintenir un niveau de solidarité suffisamment élevé pour faire pression sur les pouvoirs publics.

Mise en place

1 Distribuez une carte « **Locataire** » et une carte « **Quartier** » à chaque personne (ou sous-groupe).

2 Mélangez et disposez les différents tas :

- les cartes « **Quartier** » ;
- les cartes « **Action** » ;
- les cartes « **Action permanente** » ;
- les cartes « **Région et Commune** » ;
- les cartes « **Grand projet** ».

3 Placez les différents jetons sur la table.

4 Placez les jauges sur la table.
Mettez le pion de la jauge « **Loyer** » sur la case du bas (où il y a un curseur) et celui de la jauge « **Solidarité** » sur la case du milieu (où il y a un curseur).



5 Distribuez **25 dés** de manière égale par locataire et mettez les 5 restants en réserve.



Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en deux phases. La première phase donne un aperçu du quartier et de ce qui s'y passe au quotidien. La deuxième phase se déroule en un maximum de 10 tours de jeu.

À chaque tour, une personne (ou sous-groupe) prend en charge la coordination du tour. Iel est chargé-e de piocher les différentes cartes (sauf les cartes « Région et Commune ») et d'organiser les prises de décisions en commun.

Chaque personne (ou sous-groupe) endosse un rôle pendant toute la partie, celui-ci est précisé sur chacune des cartes « Locataire ».

PHASE 1 — DÉCOUVRE TON QUARTIER

6 La personne (ou sous-groupe) qui a la carte « Famille monoparentale en logement social » commence et se présente. Lisez dans le guide des cartes p.4 la présentation de ce profil et son rôle dans la partie. Comme cette famille est en logement social, elle reçoit une maison jaune.



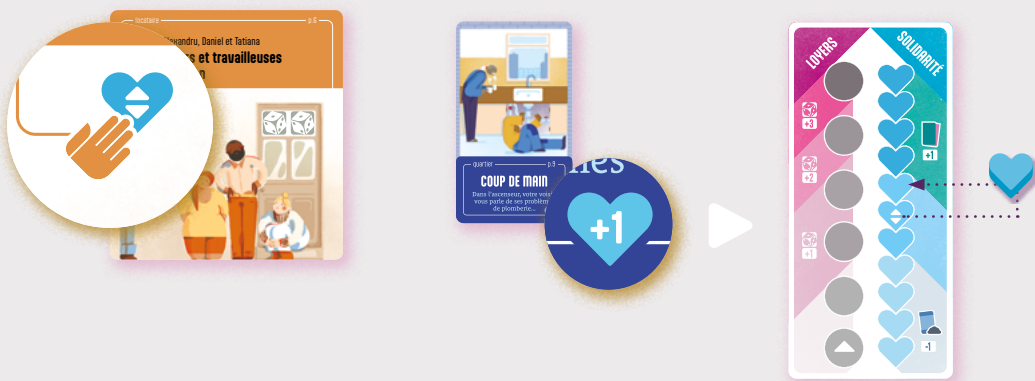
Sabrina, Leïla et Ryes ont comme rôle le suivi des cartes « Grand projet ». Iels annoncent les effets à voir haute pour que les jauges « Loyer » et « Solidarité » soient ajustées. Iels paient un dé de loyer.



Jamilah et Omar, leurs enfants et beaux-parents ont comme rôle d'enlever une carte « Action permanente » et de rendre un jeton « Nuage noir » si la jauge « Solidarité » est dans la zone grise. Iels paient 2 dés de loyer.

7 Puis la même personne (ou sous-groupe) pioche une carte « Quartier » qu’iel présente aux autres habitant-es. Lisez dans le guide des cartes pp.8-11 la description de la carte « Quartier ».

8 Posez la carte « Quartier » au milieu de la table et ajustez la jauge « Solidarité » en fonction de ce qui est écrit sur la carte « Quartier ».



Viorica, Alexandru, Daniel et Tatiana ont le rôle d’ajuster la jauge « Solidarité ». Iels ont pioché la carte « Quartier » Coup de main.

Iels montent la jauge « Solidarité » d’un cran.

9 C’est maintenant au tour de la personne (ou sous-groupe) assise à gauche et ainsi de suite jusqu’à ce que chaque personne (ou sous-groupe) ait présentée sa carte « Locataire » et sa carte « Quartier ». Les cartes « Quartier » sont mises les unes à côté des autres au centre de la table. Elles représentent le quartier où vivent les habitant-es.



Les cartes « Quartier » piochées sont posées au milieu de la table.

PHASE 2 — ARRIVÉE DES CARTES « GRAND PROJET » DANS LE QUARTIER : LA LUTTE COMMENCE !

1 La personne (ou sous-groupe) qui joue la « Famille monoparentale en logement social » est en charge du tour de jeu.
Iel pioche une carte « Grand projet » et la présente aux autres.
Lisez à voix haute dans le guide des cartes pp.13-22 la description de la carte « Grand projet ».

Posez les cartes « Grand projet » autour des cartes « Quartier » sur la table. Si le « Grand projet » prend effet dans 4 tours posez un jeton violet « Tour » sur la carte à l'emplacement 4, si l'effet est dans 3 tours posez un jeton sur l'emplacement 3, etc.

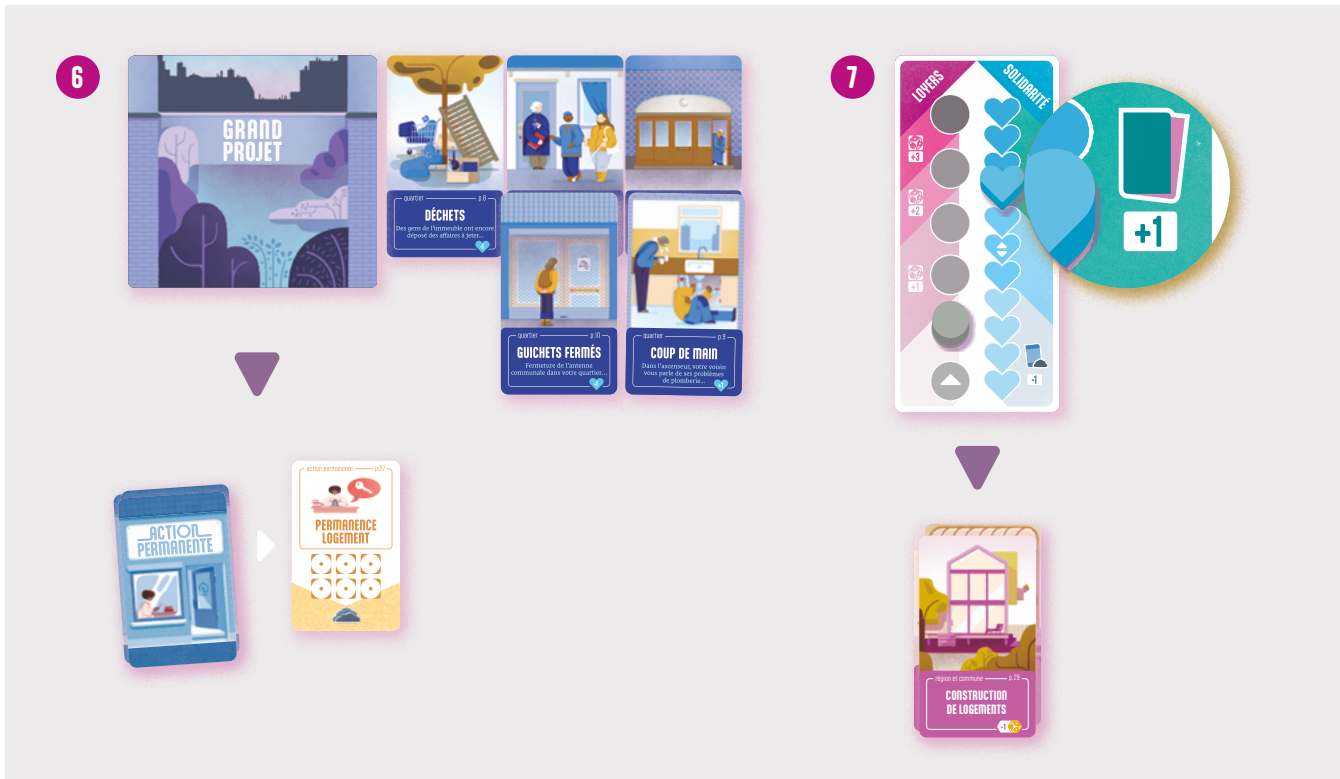
2 La personne en charge du tour de jeu pioche ensuite une carte « Quartier » et la présente aux autres. Lisez dans le guide pp.8-11 la description de la carte « Quartier ».
Posez la carte « Quartier » au milieu de la table et ajustez la jauge « Solidarité ».

3 Cette même personne pioche une carte « Action » et la pose à côté du tas des cartes « Action ».



- 4 Tout le monde lance les dés.
- 5 Décidez ensemble du placement des dés selon votre stratégie pour lutter contre les cartes « Grand projet ». C'est la personne (ou sous-groupe) en charge du tour qui propose une stratégie.
- 6 Si vous avez réussi à bloquer un « Grand projet » piochez une carte « Action permanente ».
- 7 Si votre jauge « Solidarité » est dans la zone verte, piochez une carte « Région et Commune » et présentez-la aux habitant-es.
- 8 Attention, n'oubliez pas de payer vos loyers à chaque fin de tour ! Et, s'il vous reste des dés de 6, vous pouvez acheter des actions pour le prochain tour.
- 9 Un nouveau tour est lancé ! C'est à une nouvelle personne de prendre en charge le tour.

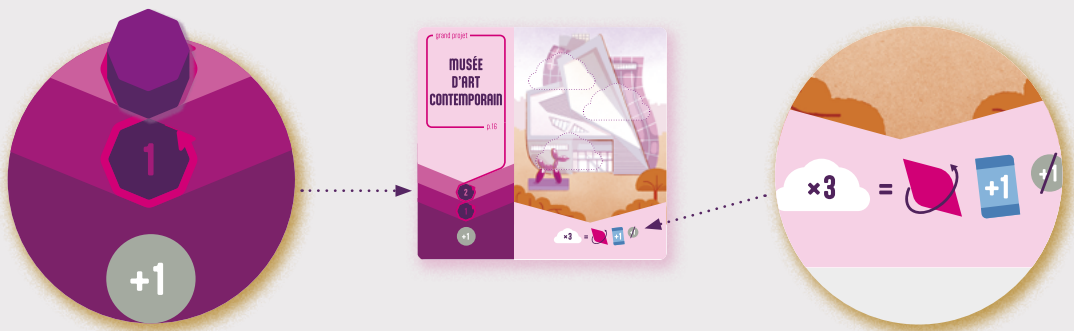
À vos dés, **prêt-es à résister ?!**



Partie détaillée du matériel

CARTE « GRAND PROJET »

Chaque nouveau tour commence avec une carte « Grand projet ». Chaque « Grand projet » prend effet dans x tours (indiqué sur la carte). Les jetons violets « Tour » permettent de suivre dans combien de tours le « Grand projet » prendra effet. Les jetons doivent être ajustés à chaque nouveau tour **par le locataire dont c'est le rôle**. Si un « Grand projet » passe, ce locataire lit à voix haute les effets du « Grand projet ».



Le nouveau grand projet du tour est « Musée d'art contemporain ». Le pion « Tour » violet est placé sur le 2 qui indique que le projet passera dans 2 tours et augmentera de +1 la jauge « Loyer ».

Il faut 3 actions pour arrêter le « Musée d'art contemporain » et ne pas avoir d'augmentation de loyer. Si cela arrive, retourner la carte et piochez une carte « Action permanente ».

Si un « Grand projet » prend effet dans un tour et qu'un nouveau tour a lieu, le « Grand projet » passe. Ses effets s'appliquent immédiatement en début de tour. Vous devez ajuster les jauges « Loyer » et « Solidarité ».



Un nouveau tour commence, le grand projet « Airbnb » n'a pas été bloqué à temps. Une seule action a été faite alors qu'il en fallait 2 pour le bloquer. La carte « Grand projet » prend donc effet. La jauge « Loyer » augmente de +1.

Sur chaque carte « Grand projet » il y a des nuages qui représentent le nombre d’« Action » à faire pour bloquer ou freiner le « Grand projet ». Si le projet est bloqué, vous pouvez retourner la carte pour vous souvenir de ce succès. S’il est freiné, c’est au tour suivant que vous réajustez le jeton « Tour » selon le nombre de tours gagnés.

Lisez les indications sur les cartes « Grand projet » pour savoir dans quelle situation vous êtes.



Les 2 actions nécessaires pour freiner le grand projet « Changer l’image du quartier » ont été faites. Au début du prochain tour, enlevez les 2 nuages et placez le pion « Tour » violet sur 3, vous avez gagné 2 tours avant que le grand projet « Changer l’image du quartier » ne passe.

Les cartes « Grand projet » s’accumulent et sont posées, durant la partie, à côté des cartes « Quartier ».



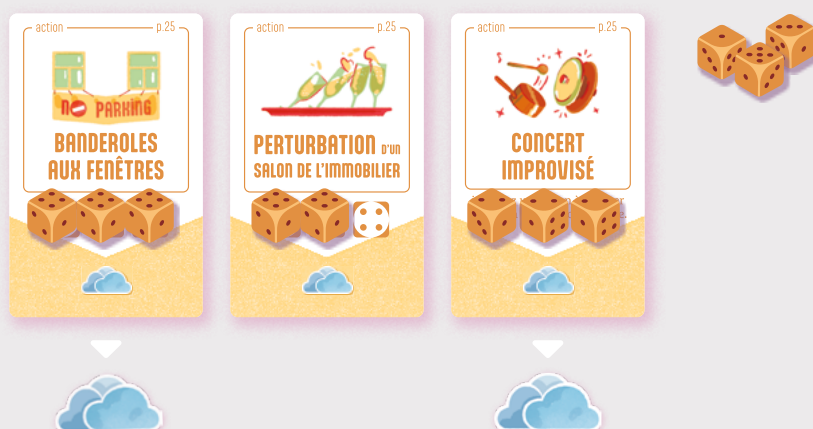
Les habitant-es doivent lutter contre 3 grands projets qui menacent leur quartier.

CARTE « ACTION »

À chaque tour, vous piochez une carte « Action ». Ces cartes représentent des exemples d'actions qui ont été menées par des habitant-es ou des associations.

Les cartes « Action » doivent être activées. Pour cela, il suffit de poser les dés indiqués sur la carte ou de faire l'action écrite sur la carte. Quand la carte est **activée**, prenez un jeton « Nuage bleu » et lisez à voix haute la description dans le guide des cartes pp.24-25. Attention, vous ne pouvez pas activer une action sur plusieurs tours.

Tous les dés nécessaires pour la faire doivent être posés pendant le même tour de jeu.



Les dés des habitant-es leurs permettent d'activer 2 actions : « Banderolles aux fenêtres » et « Concert improvisé ».

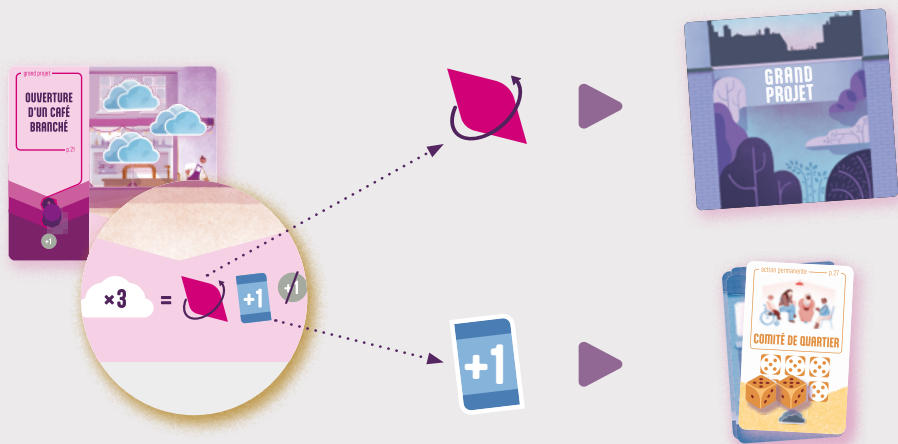
L'action « Perturbation d'un salon de l'immobilier » ne peut pas être activée car il manque un dé de 4.

Les habitant-es prennent 2 jetons « Nuage bleu », un par carte « Action » activée.

CARTE « ACTION PERMANENTE »

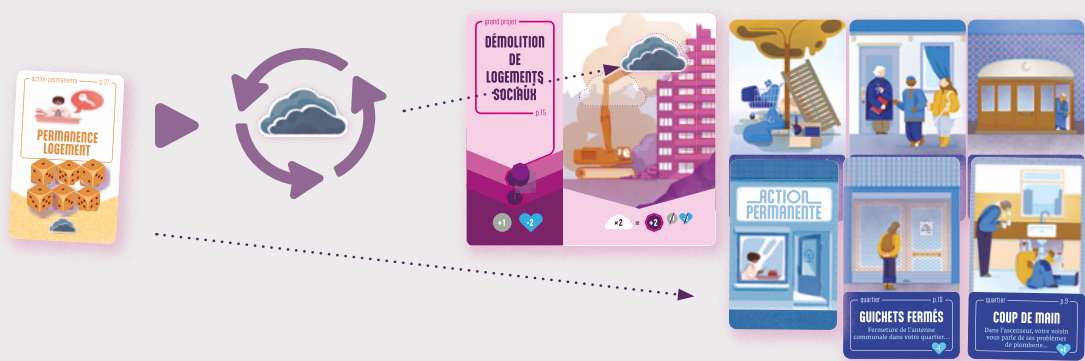
Si vous avez réussi à bloquer ou freiner un « Grand projet », piochez une carte « Action permanente ». Ces cartes représentent un exemple d'organisation collective **durable** qui a été menée par des habitant-es et/ou des associations.

Pour activer une carte « Action permanente », placez les dés sur les emplacements indiqués sur la carte. Vous pouvez prendre plusieurs tours pour activer une carte « Action permanente » (ce qui n'est pas possible pour les simples cartes « Action »). Les dés qui sont posés sur les cartes « Action permanente » ne peuvent pas être utilisés pour d'autres actions tant que la carte n'est pas complètement activée.



Les 3 actions nécessaires pour bloquer le grand projet « Ouverture d’un café branché » ont été faites, le projet est arrêté, la carte est retournée. Les habitant-es ont reçu l’action permanente « Comité de quartier », iels doivent mettre 6 dés de 5 pour l’activer. Il en manque encore 4, la carte peut être activée en plusieurs tours.

Quand une carte « Action permanente » est **activée**, prenez un jeton « Nuage noir » et lisez à voix haute la description de la carte dans le guide des cartes p. 27. Retournez la carte activée et posez-la dans votre quartier. Plus vous avez des cartes « Action permanente » activées, plus vous bloquerez les cartes « Grand projet » facilement.



L’action permanente « Permanence Logement » a été activée. Les habitant-es ont gagné un jeton « Nuage noir » réutilisable. Il est actuellement utilisé pour bloquer le projet « Démolition de logement sociaux ». Le jeton « Nuage noir » pourra être réutilisé pour bloquer un autre grand projet plus tard.

JETONS « NUAGES »

 Les jetons « Nuage bleu » représentent des cartes « Action » activées. Ils se posent sur les cartes « Grand projet » pour essayer de les bloquer ou de les freiner.
Un jeton « Nuage bleu » ne peut servir que pour une action. Il faut poser plusieurs jetons pour qu'un « Grand projet » soit bloqué ou freiné. Cela peut prendre plusieurs tours.

Toutes les actions activées pendant un tour doivent être utilisées pendant le tour.
Les jetons « Nuage bleu » ne se stockent pas, ils doivent toujours être posés sur une carte « Grand projet ».

 Les jetons « Nuage noir » représentent des cartes « Action permanente » activées. Ces jetons sont réutilisables. Vous pouvez les poser sur une carte « Grand projet » et dès que le projet est bloqué ou freiné, vous les récupérez et pouvez les placer sur une autre carte « Grand projet ».



2 actions ont été activées. Les habitant-es ont récupéré 2 jetons « Nuages bleu » mais tous les projets sont déjà bloqués. Les jetons « Nuage bleu » ne peuvent être stockés pour le tour suivant. S'ils ne sont pas utilisés ils seront perdus...

DÉS

Lancés à chaque tour par tout le monde, les dés permettent d'activer les cartes « Action » et « Action permanente » et de payer les loyers.

Une fois lancés, tous les dés sont mis en commun et les habitant-es doivent se mettre d'accord sur une stratégie pour activer les cartes « Action » et « Action permanente » et bloquer les cartes « Grand projet ».

Tout le monde doit garder assez de dés pour payer son loyer à chaque fin de tour.

 S'il vous reste des dés non-utilisés, vous pouvez acheter des cartes « Action ». Chaque carte « Action » coûte un dé de 6. Ces cartes « Action » pourront être activées au tour prochain.



Après avoir activé les cartes « Action » et payé les loyers des locataires, il reste encore 2 dés de 6. Ces dés de 6 permettent d'acheter 2 cartes « Action ». Elles pourront être activées au tour prochain.

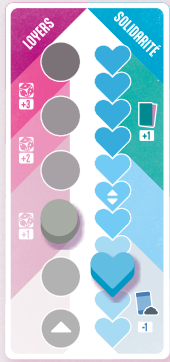
JAUGE « SOLIDARITÉ »



Si la solidarité dans le quartier est forte, **zone verte**, piochez une carte « Région et Commune ».



Si la solidarité dans le quartier est faible, **zone grise**, vous perdez une carte « Action permanente » activée. Dans ce cas, enlevez une carte « Action permanente » de votre quartier, remettez la carte dans la pioche et rendez un jeton « Nuage noir ».



La jauge « Solidarité » est basse, le curseur est dans la zone grise. Les habitant-es perdent une carte « Action permanente » de leur quartier et un jeton « Nuage noir ». La carte « Action permanente » est remise dans la pioche.

CARTE « RÉGION ET COMMUNE »

Pour chaque carte « Région et Commune » il y a trois scénarios de transformation possibles pour votre quartier. Lisez à voix haute les trois scénarios proposés dans le guide des cartes pp.29-34. Pour savoir quelle option va s'appliquer, lancez un dé.



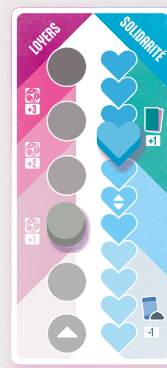
Si le chiffre du dé est 1 ou 2 : scénario plutôt négatif, **côté rose** de la carte. Appliquez les effets indiqués sur la carte puis posez-la dans votre quartier.



Si le chiffre du dé est 3 ou 4 : scénario neutre, aucun effet, remettez la carte sous la pioche.



Si le chiffre du dé est 5 ou 6 : scénario positif, **côté vert** de la carte. Appliquez les effets indiqués sur la carte puis posez-la dans votre quartier.



La jauge « Solidarité » est haute, le curseur est dans la zone verte. Les habitant-es peuvent piocher une carte « Région et Commune ». Le dé lancé fait un 2, c'est le scénario rose qui s'applique, la carte est posée dans le quartier.

JAUGE « LOYER »

À chaque fin de tour, tout le monde doit payer son loyer indiqué sur sa carte « Locataire ».

La jauge « Loyer » est constituée de crans :



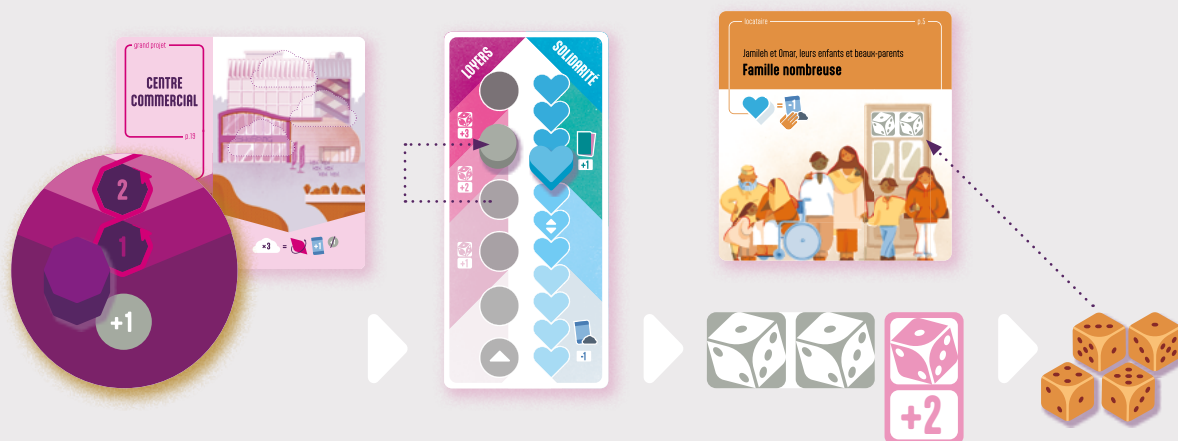
Si un « Grand projet » passe, vous devez monter le jeton du nombre de crans indiqué sur la carte « Grand Projet ». Les cartes « Région et Commune » peuvent aussi faire monter le jeton d'un cran, c'est indiqué directement sur la carte.



Si un 2^e « Grand projet » passe, vous montez encore d'un cran. Lorsque vous arrivez dans la zone **+1** chaque locataire doit payer un dé de plus de loyer.



Seul-es les locataires avec le pion maison jaune « logement social » ne sont pas impacté-es par l'augmentation des loyers.



Un nouveau tour commence, le grand projet « Centre commercial » qui n'a pas été bloqué passe. Cela fait monter d'un cran la jauge « Loyer ». Le curseur arrive dans la zone **+2** dés. Jamileh et Omar, leurs enfants et beaux-parents devront à partir de maintenant, et à chaque tour, payer 4 dés pour leur loyer.



En cas d'incapacité de payer un ou plusieurs loyers pendant un tour :

- Tous les dés du locataire ou des locataires qui ne peuvent pas payer leur loyer sont **inutilisables** pour ce tour.



En cas d'incapacité de payer un ou plusieurs loyers pendant 2 tours :

- Les huissiers débarquent, si un-e ou des locataires ne peuvent toujours pas payer leur loyer iels sont expulsé-es. Retournez les cartes « Locataire » concernées et retirez leurs dés du jeu. Cela impacte également **la jauge « Solidarité » : -2 points.**

FIN DU JEU

La fin du jeu est annoncée par l'anim. en fonction d'un temps imparti ou du nombre de tours choisi.



Si vous avez fait 10 tours, que vous avez réussi à rester dans votre quartier en bloquant un maximum de projets, en maintenant un loyer abordable, bravo, vous avez gagné la partie !



Si vous ne pouvez plus payer les loyers et que vos voisin·es ont été petit à petit expulsé·es, vous avez malheureusement perdu... mais pas l'espoir d'œuvrer à une ville accessible à tous et toutes !

Si vous arrêtez la partie avant les 10 tours :

Votre jauge « Solidarité »



Est dans la zone **verte** :

Bravo, vous continuez d'être soudé·es malgré tous les grands projets qui attaquent votre quartier. Cela commence à se savoir et les promoteurs réfléchissent à deux fois avant de lancer de nouveaux projets dans votre quartier ;



Est dans la zone **bleue** :

Entretenez votre solidarité, ensemble vous serez plus fort·es !



Est dans la zone **grise** :

Vous avez rencontré beaucoup de problèmes dans le quartier mais la solidarité peut être un moyen de les surmonter, de rencontrer vos voisins et voisines et de trouver des solutions ensemble !

Votre jauge « Loyer »



N'a pas augmenté : Bravo !

Vous avez permis de faire de votre quartier un lieu accessible à tout le monde !



A augmenté de **+1** dé :

Vous avez limité la casse, même si les loyers ont légèrement augmenté et que vous devez consacrer de plus en plus d'argent pour votre loyer, vous pouvez toujours continuer de vivre dans votre quartier.



A augmenté de **+2** dés :

Vivement l'encadrement des loyers ! Avec de telles augmentations, ça va devenir très compliqué de rester dans le quartier.

Le nombre de « Grand projet » bloqués ou freinés :

0

Aucun « Grand projet » n'est passé :

Vous êtes devenu·es un exemple de la lutte contre la gentrification !

2

Seulement 2 « Grand projet » sont passés :

Ce n'est qu'un échauffement pour vous, les prochains ne passeront pas !

+2

Plus de 2 « Grand projet » sont passés :

Vous n'en autoriserez pas un de plus !

— LE JEU (VERSION SIMPLIFIÉE)

Règles du jeu

Scénario de départ

Nous sommes toutes des habitantes et habitants d'un quartier populaire. Il y a pas mal de problèmes dans le quartier mais les loyers ne sont pas encore trop chers comparés à d'autres endroits de la ville. Ce quartier c'est chez vous : vous y avez vos habitudes, vous fréquentez les commerces, associations et vous vous déplacez grâce aux transports publics. La Région et la Commune ont décidé de changer l'image du quartier et des promoteurs immobiliers souhaitent lancer de grands projets pour se faire de l'argent. En tant qu'habitante-es, ces projets immobiliers ne répondent pas à vos besoins et vont faire augmenter vos loyers. Vous êtes aujourd'hui réunies pour lutter ensemble et ne pas vous laisser faire !

But du jeu

Au fil des tours, votre objectif est de rester dans votre quartier. Pour y arriver, vous devez lutter contre les cartes « Grand projet » afin que vos loyers n'augmentent pas.

Mise en place

1 Faire des sous-groupes s'il y a plus de 6 personnes ;

2 Mélangez et disposez en différents tas de cartes (les autres supports de jeu ne sont pas utiles pour cette version du jeu) :

- les cartes « **Quartier** » ;
- les cartes « **Action** » et « **Action permanente** » ensemble ;
- les cartes « **Grand projet** » ;
- les cartes « **Locataire** ».

3 Placez les jetons « **Tour** » et « **Nuage** » sur la table.

4 Placez la jauge « **Loyer** » au centre de la table et mettez le pion sur la case du bas (là où il y a un curseur).



Déroulement de la partie

PHASE 1 — DÉCOUVRE TON QUARTIER

6 L'anim. explique les différentes cartes :



les cartes « Grand projet » font augmenter les loyers ;



la jauge « Loyer » suit l'augmentation des prix des loyers ;



les cartes « Locataire » représentent des habitant-es des quartiers populaires.



les cartes « Action » et « Action permanente » freinent ou bloquent les « Grand projet » ;



les cartes « Quartier » représentent ce qui se passe dans votre quartier ;

7 L'anim. distribue une carte « Locataire » à chaque personne (ou sous-groupe) qui prend un temps pour découvrir sa carte.

8 L'anim. lance un tour de table, chaque personne (ou sous-groupe) présente sa carte « Locataire ». L'anim. complète en lisant dans le guide des cartes les descriptions « Locataire » pp.4-6.



Sabrina, Leïla et Ryes sont une famille monoparentale, pour en savoir plus sur elleux reportez-vous à la p.4 du guide des cartes.

9 L'anim. distribue une carte « Quartier » à chaque personne (ou sous-groupe) qui prend un temps pour découvrir sa carte.

10 L'anim. lance un tour de table, chaque personne (ou sous-groupe) présente sa carte « Quartier ». L'anim. complète en lisant dans le guide des cartes la description des cartes « Quartier » pp.8-11.

11 L'anim. demande aux personnes (ou sous-groupes) de poser leur carte « Quartier » au centre de la table. Elles forment symboliquement le quartier dans lequel leurs personnages vivent.



Ex. : Les cartes « Quartier » piochées sont posées au milieu de la table.

PHASE 2 —
ARRIVÉE DES CARTES « GRAND PROJET » DANS LE QUARTIER : LA LUTTE COMMENCE !

12 L’anim. annonce que des sociétés privées, en accord avec la Région et la Commune, veulent faire de l’argent dans le quartier. Elles ont donc pensé à des grands chantiers qui sont représentés par les cartes « Grand projet ». À chaque tour un nouveau grand projet arrivera dans le quartier. S’ils ne sont pas bloqués ou freinés, ils feront monter les loyers.



13 L’anim. distribue équitablement les dés à chaque personne ou sous-groupe et explique que les dés servent à payer leur loyer et à activer les cartes « Action » pour bloquer les cartes « Grand projet ».



14 L’anim. pioche une carte « Grand projet » et l’explique à l’aide du guide des cartes pp.13-22. Un temps de discussion peut avoir lieu avec le groupe. Ensuite, l’anim. donne le nombre d’actions qu’il faut faire pour bloquer/freiner la carte. Il donne également les effets de la carte si le projet passe (augmentation du loyer, etc.) et dans combien de tours. Enfin, iel pose la carte « Grand projet » à côté des cartes « Quartier ».



Le nouveau grand projet du tour est « Musée d’art contemporain ». Le pion « Tour » violet est placé sur le 2 qui indique que le projet passera dans 2 tours et augmentera de +1 la jauge « Loyer ».

Il faut 3 actions pour arrêter le projet et ne pas avoir d’augmentation de loyer. Si cela arrive, retourner la carte.

15 L'anim. pioche une carte « Action », la présente au groupe et la pose sur la table.

16 L'anim. demande au groupe de lancer leurs dés. En fonction des dés, le groupe peut activer des cartes « Action » en posant les dés correspondants dessus.



17 S'il reste des dés non-utilisés les personnes peuvent acheter des cartes « Action » avec des 6.



18 L'anim. présente ensuite les cartes « Action » piochées/achetées. Elles sont toutes reprises dans le guide des cartes. Ces nouvelles cartes peuvent tout de suite être activées s'il y a les dés correspondants.



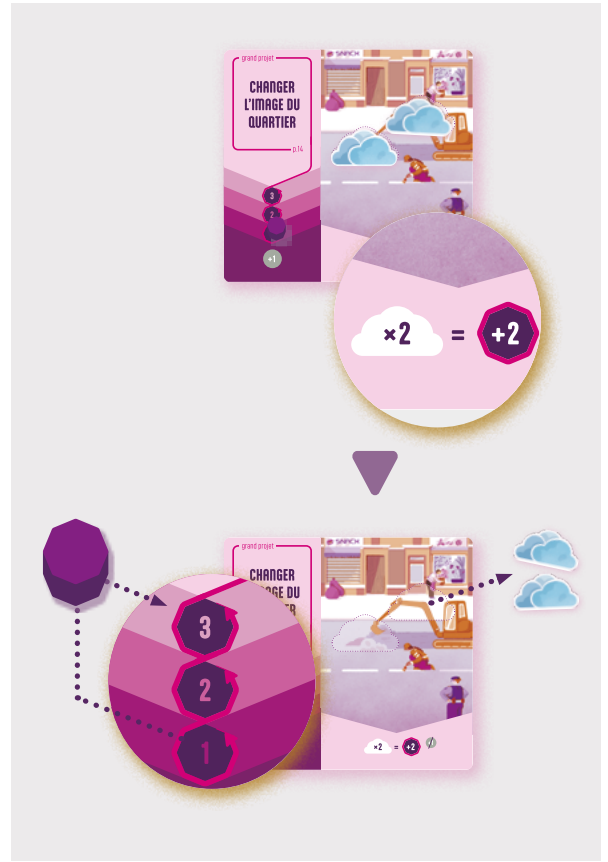
Après avoir activé les cartes « Action » **1**
et payé les loyers des habitant-es **2**,
il reste encore 2 dés de 6 **3**.
Ces 2 dés de 6 permettent d'acheter 2 cartes « Action ».

19 L'anim. demande au groupe les dés qu'il faut pour les poser sur les cartes et pouvoir les activer. Lorsque des cartes « Action » sont activées, l'anim. prend un jeton « Nuage » et le pose sur la carte « Grand projet » contre lequel le groupe veut lutter en priorité.

20 Attention, n'oubliez pas de garder assez de dés pour payer vos loyers !



21 Lorsqu'un « Grand projet » est **bloqué**, l'anim. retourne la carte « Grand projet ». Lorsqu'un « Grand projet » est **freiné**, iel enlève les nuages et replace le jeton violet « Tour » en fonction de ce qui est inscrit sur la carte.



22 Une fois qu'un « Grand projet » a été vu, l'anim. lance un autre tour de jeu et suit les mêmes étapes.

23 Lorsque le temps de jeu imparti touche à sa fin, l'anim. peut faire un dernier tour de table avec les cartes « Quartier ». Iel en distribue une à chaque personne (ou sous-groupe) qui la présente au reste du groupe. L'anim. complètera comme au début avec les éléments du guide des cartes.

24 Pour terminer la partie, l'anim. peut lire la fin du jeu p. 27 en l'adaptant et clore la séance avec la partie « Conclusion » qui suit.



CONCLUSION

Retour sur le jeu

Voici quelques questions qui permettent un retour d'expérience :

- *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 ?*

Discussion sur la gentrification

Une discussion peut prendre place autour du thème de l'outil :

- *Cette partie vous a-t-elle fait penser à des choses que vous avez pu observer dans le quartier où vous vivez ? Ou dans d'autres quartiers que vous connaissez ?*
- *Avez-vous déjà entendu parler de « gentrification » ?*
- *Comment pourrait-on faire pour améliorer les quartiers populaires sans faire augmenter les prix des loyers ?*

L'anim. étale sur la table les cartes « Grand projet ».

L'anim. peut se reporter au guide théorique et aux cartes « Région et Commune » pour lancer une réflexion sur l'amélioration des quartiers populaires sans hausse des loyers.

Et maintenant, que fait-on ? Place à l'action

En fonction de ce qui a été discuté dans le groupe, l'anim. peut proposer de choisir une problématique commune vécue et demander au groupe de quelle manière pourrait-on la résoudre.

L'anim. dépose ensuite les cartes « Action » et « Action permanente » sur la table.

- *Quelles actions auriez-vous envie de faire ensemble ?*
- *Quelles actions pourraient améliorer concrètement et facilement le quartier sans entraîner une hausse des loyers ?*

Nous recommandons à l'anim. de soutenir le groupe dans la mise en œuvre de l'action.

— POUR ALLER PLUS LOIN

Documents

10 rêves pour le Peterbos,
élections 2024, Bruxelles, Saamo, 2024, 23 p.

Compilation de chroniques critiques sur la ville Bruxelles :
bruxxhel (sans capitales)

Cycle Pluridisciplinaire d'Études Supérieures (CPES),
La régulation de la gentrification,
Paris, 2013.

Manuel du guerrier ordinaire,
la bataille de l'eau noire

Rassemblement Wallon pour le Droit à l'Habitat,
Que peut faire ma commune pour le droit au logement ?,
Fiches d'interpellation politiques, septembre 2024, 15 p.

Saul Alinski, Être radical,
Bruxelles : Aden, 2012, 280 p.

bruxxhel (sans capitales) chroniques d'ici et d'ailleurs...

Vivre son bail d'habitation Mémo des étapes importantes,
Bruxelles Logement, novembre 2024, 26 p.

Guide de mobilisation pour le droit au logement,
Woor Actie.on Logement, 2025

Podcasts

À la cloche de bois,
Radio Panik, Bruxelles, 2020-2022, 89'

AltereCows,
SoundCloud, Bruxelles, 2013, 58'

Gentrification : quand les espaces populaires
s'embourgeoisent,
France Culture, émission La Série Documen-
taire, décembre 2024, 58'

La brique et le pavé,
Radio Panik, Bruxelles, 2024, 60'

La gentrification dans la ville de Bruxelles -
Mathieu Van Criekingen,
Euradio, 2023, 21'

La procédure d'expulsion,
Front Anti-Expulsions, 2023, 33'

Par Ouï dire,
RTBF, 2025, 51'

Vidéos

Alerte à Molenbeek, un film de
Union des Locataires sociaux 1080, 2024, 28'

Ateliers urbains #17 : Places Nettes,
un film de Jos Beni, Pierre Corbisier, Xavier
Dupont, Latifa Elmcabeni, Nadia Elmcabeni, Maud
Girault, Jonathan Vard, 2019, 85'

Ateliers Urbains #19 : Stalingrad, avec ou sans
nous ?, un film de Liévin Chemin, Félicien
Dufoor, Benjamin Delori, Samira Hammouchi,
Chérine Layachi, Anas Ticot, 2022, 63'

Art and security service,
un film de Bernard Mulliez, 2007, 90'

BEM#5 : La ville vue d'en bas - Contre la gentrifi-
cation du Canal.

Un film de IEB avec Sarah De Laet, Claire
Schoier, Mohamed Benzaouia, Mathieu
Strale et Mathieu Van Criekingen, 2022, 26'

Dans dix jours ou dans dix ans,
un film de Gwenaël Breës, 2006-2008, 89'

Gut Renovation,
un film de Su Friedrich, 2012, 81'

La Bataille de la Plaine,
documentaire de Sandra Ach, Nicolas Bur-
laud, Thomas Hakenholzn, 2020, 70'

La Bataille de l'Eau Noire,
documentaire de Benjamin Hennot, 2015, 73'

La bataille du canal,
réalisation collective Nova-Plus Tôt Te Laat,
2011, 20'

Push - Chassés des villes,
documentaire de Fredrik Gertten, 2019, 90'



cultures
& santé



BUURTHUJS
BONNEVIE
MAISON
DE QUARTIER



C.R.U.
Centre de
Rénovation
Urbaine



CITIZENS
ACTION
BRUSSELS



Inter
Environnement
Bruxelles

