

LIVRET DE L'ANIMATEUR-ICE



TOUS.TES

DANS LA RUE!

version non-définitive

LIVRET DE L'ANIMATEUR-ICE

LIVRET DE L'ANIMATEUR-ICE

LIVRET DE L'ANIMATEUR·ICE



# PRÉSENTATION DU JEU

**NOMBRE DE JOUEURS :** à jouer en groupe (4 à 30 personnes environ)

**ÂGE :** à partir de 14 ans

**DURÉE :** 1h30 à 2h30

**Glissez-vous dans la peau d'une équipe d'architectes-urbanistes pour reconstituer le puzzle qui vous mènera à imaginer un espace public accueillant pour tous·tes ! Ce jeu est un outil pédagogique qui vous invite à intégrer des questions sur l'égalité homme/femme dans l'aménagement des villes. Vous serez amené·es à partager vos ressentis, à analyser un lieu de votre quartier avec les "lunettes du genre", à imaginer des nouveaux aménagements, à apprendre des notions, à découvrir des exemples de projets inspirants et projets phares du Contrat de Quartier Magritte à Jette.**

# LE RÔLE DE L'ANIMATEUR·ICE

● Vous allez expliquer les règles, être gardien·ne du temps et guider le groupe dans les prises de paroles.

● Vous n'avez pas besoin d'être déjà un·e spécialiste de la question du genre et des espaces publics. Lisez simplement attentivement ce livret.

● Prévoyez du temps avant l'animation pour choisir un lieu et rassembler le petit matériel nécessaire.

# POURQUOI UN JEU SUR LE GENRE ET L'ESPACE PUBLIC ?

Les hommes dehors, les femmes dans les maisons. Un cliché? Oui, mais qui parle aussi d'une séparation ancrée dans l'inconscient collectif. Depuis tout juste un siècle, les femmes ont pu acquérir un peu de place légitime sur la scène sociale du monde. Droit de vote, travail, contraception... sont quelques exemples de gigantesques batailles menées par les femmes pour qu'elles puissent sortir de « derrière les rideaux ». Et il reste du travail à faire! L'espace public - espace social, espace de visibilité, espace de revendication, espace politique, espace de négociation, espace de loisir - reste un enjeu fort pour les femmes aujourd'hui.

**Sans désigner des coupables, il est maintenant temps que tous-tes ensembles, femmes et hommes, nous discussions et apprenions à voir l'espace public sous un nouvel œil. Vouloir changer une ville pensée d'abord par les hommes et pour les hommes, c'est parfois changer des choses « qu'on a toujours fait comme ça », mais c'est aussi, plus largement, concevoir une ville accueillante pour toutes les minorités : femmes, personnes non valides, sénior-es, enfants, etc.**

Nous vous proposons ce jeu pour acquérir un nouveau regard sur les quartiers que vous traversez ou fréquentez. Vous y apprendrez des concepts clés. Vous vous imaginerez architecte et vous vous questionnez sur comment placer des bancs, des éclairages, etc. Vous échangerez avec les autres joueur-euses sur vos expériences et ressentis. Vous découvrirez des exemples de projets à visiter en Belgique ou ailleurs. Bref vous armerez votre regard pour mieux changer le monde... en commençant par ses rues !

# COMMENT CE JEU EST NÉ ?

**Ce jeu de cartes a été conçu dans le cadre du Contrat de quartier durable (CQd) Magritte, dans la commune de Jette à Bruxelles.** Un contrat de quartier est un mécanisme subventionné majoritairement par la Région de Bruxelles et qui permet à une commune d'obtenir de l'argent pour « améliorer » un quartier précis où les habitant·es sont particulièrement défavorisé·es. En faisant le programme du CQd Magritte, le constat a été fait que très peu de femmes venaient aux séances de participation et étaient visibles en rue, alors même que, selon les statistiques, elles étaient très nombreuses dans le périmètre. À germé l'idée de prévoir un projet spécifique pour aller interroger les femmes du quartier et rédiger des recommandations pour que tous les futurs aménagements du CQd Magritte soient plus accueillants pour les femmes : tant les rues, que les parcs, que les maisons de quartier. Une première !

**Le bureau d'urbanisme ERU a été chargé de cette mission en partenariat avec les Habitant·e·s des images asbl et elles l'ont appelée "Tous·tes dans la rue !". Elles ont rencontré près de 100 femmes du quartier dont vous retrouverez les paroles sur les cartes du jeu dans les nuages.** Mamans, apprenantes au cours de français, femmes actives des logements sociaux Essegheem, sénior·es, adolescentes... elles

nous ont toutes parlé de leurs ressentis et de leurs envies pour se sentir mieux dans les espaces publics du quartier. Des recommandations ont ensuite été rédigées par ERU asbl et transmises aux architectes des différents projets du CQd.

**Les Habitant·es des images asbl ont ensuite proposé de créer un outil ludique à partir de ce travail de terrain et des recherches urbanistiques et architecturales sur le genre. Ceci afin de continuer de sensibiliser habitant·es, animateur·ices, gardien·nes de la paix, décideur·euses, urbanistes, architectes... sur la question du genre.** En effet il ne suffit pas de réaménager, il faut aussi que les acteur·ices de quartier investissent cette question pour mener vers un changement d'habitude. Les Habitant·es des images ont réalisé 5 mises en scène photographiques avec les habitant·es, fonctionnaires et architectes du quartier, dans des lieux problématiques ou emblématiques par rapport aux 5 focus. Vous les trouverez aux dos des cartes sous forme de puzzle. Ces images nous disent que changer les choses, c'est d'abord occuper un lieu et déployer son imagination !

# QUE PRÉPARER AVANT DE JOUER ?

**À PRÉVOIR :** pour commencer le jeu, il vous faudra choisir un espace public de référence sur lequel vous allez « travailler ». Cela permettra à vos débats de groupe d'être précis et concrets. Choisissez le lieu en avance. Si c'est possible, prévoyez de le visiter avec le groupe avant de jouer, ou, encore mieux, de vous y installer pour jouer ! Si ce n'est pas possible, vous pouvez alors imprimer des photos que vous présenterez au début du jeu. Vous pouvez aussi imprimer en plusieurs exemplaires une vue satellite ou un plan du lieu : cela peut être utile en tant qu'architecte-urbaniste !

## **MATÉRIEL :**

- Prévoyez des feuilles blanches, des crayons et stylos pour prendre des notes et faire des croquis.
- En jouant, vous allez reconstituer une grande image comme un puzzle. Vous aurez donc besoin d'une table, d'un plateau ou d'une couverture pour poser le jeu. Mais que cela ne vous empêche pas de jouer dans l'herbe par beau temps !

# CHOISISSEZ VOTRE LIEU ET VOTRE FOCUS

**COMMENT CHOISIR VOTRE LIEU :** pensez aux lieux extérieurs ou intérieurs que le groupe connaît/fréquente. Évaluez la possibilité de se rendre sur place pour jouer. Parmi ces lieux, lesquels présentent clairement des questions d'égalité d'usage homme/femme ou encore entre des groupes majoritaires et minoritaires ?

**COMMENT CHOISIR VOTRE FOCUS :** nous vous proposons 5 focus, comme des lunettes à travers lesquelles vous allez analyser votre lieu. Ils correspondent aux cinq couleurs des cartes. Une fois votre focus choisi, rassemblez les cartes de la couleur. Rangez les autres pour une prochaine fois. Si vous êtes nombreuses vous pouvez jouer avec plusieurs focus : par sous-groupe de minimum 4 personnes.

Choisissez en lisant les titres ci-dessous et en regardant les 5 photos que recomposent les 5 puzzles des focus. Si vous souhaitez comprendre les enjeux plus en détail, référez-vous aux 5 cartes focus ♠.

**FOCUS FONCTION & CONFORT**

**FOCUS VISIBILITÉ & INTIMITÉ**

**FOCUS MOBILITÉ & FRONTIÈRES**

**FOCUS ESTHÉTIQUE & APPROPRIATION**

**FOCUS ANIMATION & FRÉQUENTATION**

## FOCUS FONCTION & CONFORT



● Cette photographie a été réalisée sur le terrain de foot au bas des tours Esseghem en juillet 2021. Ce large espace est alors en grande majorité utilisé par des hommes. Des femmes et des filles sont venues affirmer leur envie d'occuper le lieu activement et d'avoir des équipements qui leur sont destinés. Des garçons se sont mis à l'écart pour leur laisser la place.

FOCUS FONCTION

& CONFORT

## FOCUS VISIBILITÉ & INTIMITÉ



● Cette photographie a été réalisée sur une friche dans la petite rue Essegheem. Elle présente à la fois le désir des femmes d'avoir des espaces publics éclairés et plus dégagés, mais aussi d'avoir des endroits intimes, en intérieur, pour se retrouver. Ici : une cuisine qui peut être dissimulée de la rue par des rideaux. La présence des gardiens de la paix participe aussi à se sentir visible et soutenue dans l'espace public.

FOCUS VISIBILITÉ & INTIMITÉ

FOCUS VISIBILITÉ & INTIMITÉ

## FOCUS MOBILITÉ & FRONTIÈRES



● Mise en scène photo réalisée au festival Blabla le 1er juillet 2022. Plusieurs habitant-es du quartier nous ont fait part de leur difficulté à circuler près de ces tours : frontières invisibles entre deux quartiers, prévalence de la voiture, manque de plan et panneau d'indication... Comment relancer des circulations piétonnes agréables ?

## FOCUS ESTHÉTIQUE & APPROPRIATION



● Cette photographie a été réalisée au café Le Scotch. Il a offert la liberté aux femmes d'en refaire la déco! En effet, tous les cafés du quartier Magritte semblent réservés aux hommes. Différents objets sont également présents comme des propositions pour attirer les femmes (jeux pour enfants, machine à coudre, livres...).

FOCUS ESTHÉTIQUE & APPROPRIATION

FOCUS ESTHÉTIQUE & APPROPRIATION

## FOCUS ANIMATION & FRÉQUENTATION



● Cette photographie a été réalisée à l'école Jacques Brel. Cette classe a travaillé sur le réaménagement de leur cours d'école. Cette cours deviendra un lieu public en dehors des horaires scolaires. Comment donner envie aux enfants et aux parents d'aller dehors, sans en avoir peur ? Arbres, eau, mosaïques, ombre près des bancs, entrée sécurisée par rapport à la route...

FOCUS ANIMATION & FRÉQUENTATION

FOCUS ANIMATION & FRÉQUENTATION

# LE DÉROULEMENT DU JEU

**1** L'animateur-ice introduit le lieu choisi.

**2** Distribuez les 9 cartes au sein du groupe dans n'importe quel ordre. Ce n'est pas grave si vous êtes plus nombreux, tout le monde sera amené à participer. Si vous êtes au contraire moins nombreux-ses, certain-es peuvent avoir plusieurs cartes.



**3** Identifiez où sont les cartes brise-glace ♥. Le ou la plus jeune du groupe qui en possède une peut la lire à voix haute. Lorsque que c'est fait et que ceux-celles qui souhaitaient s'exprimer l'ont fait, posez la carte côté image. Celui ou celle possédant la deuxième carte ♥ peut à son tour lire sa carte... N'hésitez pas à débattre, il n'y a ni une seule réponse, ni un seul vécu! (20 à 30 minutes)



**4** L'animateur-ice reprend la main pour passer à la deuxième étape du jeu. Il ou elle lit à voix haute la carte ♠ qui est la carte FOCUS. L'animateur-ice pose les questions au groupe pour comprendre et réfléchir ensemble au thème sous l'angle duquel vous allez analyser le lieu. C'est une introduction à vos missions d'architectes à venir! Il ou elle pose ensuite la carte pour continuer le puzzle. (10 à 15 minutes)



**5** Maintenant, passez aux cartes missions! Chaque détenteur-ice d'une carte ♦ devient chef-fe de mission et doit alors constituer son équipe d'architectes. Chacun-e lit sa mission (texte en couleur) à voix haute et forme un groupe (l'animateur-ice est libre de choisir la manière d'opérer). Chaque équipe part ensuite en exploration pour mener son enquête. Prévoyez des feuilles et des stylos de différentes couleurs pour réaliser des croquis. (30 minutes à 40 minutes)

**6** Chaque groupe présente devant tout le monde ses observations et recommandations, puis pose sa carte ♦ de puzzle. (20 minutes)

**7** L'heure de finaliser votre projet est venue! Saisissez-vous d'une feuille vierge pour y inscrire votre projet collectif de réaménagement inclusif. L'enjeu est de discuter comment intégrer et combiner les propositions de chaque groupe. Aidez-vous des cartes Joker ♣ qui présentent des exemples de projets. Posez ces 2 dernières pièces du puzzle et regardez l'image complète. (10 à 20 minutes)



**8** Il ne vous reste plus qu'à trouver un budget, contacter la Commune et appeler un maître d'ouvrage :)

# BON À SAVOIR

## ● LES ESSENTIELS À LIRE

Selon le groupe et les envies, vous pouvez ne lire qu'une partie des textes des cartes. Vous pouvez commencer par les essentiels à lire à voix haute :



LA CONSIGNE EN COULEUR

## LE TITRE

LES PHRASES/MOTS EN GRAS

Lisez ensuite les textes plus détaillés selon les besoins.

## ● LES MOTS-CLÉS

Les vocabulaires du genre et de l'architecture ne sont pas toujours évidents. Pour vous aider, vous trouverez un lexique à la fin de ce livret. Si besoin, vous pouvez lire en tant qu'animatrice et/ou le consulter pendant l'animation avec le groupe. Vous y trouvez des 5 mots-clés importants : l'espace public, le

genre, la non-mixité, le sentiment d'insécurité, l'intersectionnalité. Vous y trouverez aussi des petites définitions de mots comme 'mobilier', 'LGBTQUI+', etc. Tous ces mots sont soulignés dans les cartes.

## ● LES CITATIONS

Les citations de femmes dans les



sont toutes tirées des ateliers participatifs réalisés en 2019 à Jette. Les noms sont des pseudonymes. Elles représentent des points de vue subjectifs, ancrés dans un quartier, avec lesquels on peut être d'accord ou non. Mais elles parlent d'expériences et de ressentis qu'on ne peut contredire, car ils sont réels. Ces citations sont importantes pour ancrer vos débats dans la réalité et la diversité des vécus. Elles montrent très concrètement comment l'architecture et les espaces publics influencent nos vies de femmes.

## ● LES PHOTOS

Les 5 photos à recomposer (une image par FOCUS) se trouvent au dos des cartes. Elles ont été réalisées avec des habitant-es, des architectes et des fonctionnaires. Elles représentent les paroles et les envies des femmes et enfants du quartier pour ces 5 espaces : un terrain de foot, un café, une friche, une cour d'école, un espace entre deux quartiers. Les images parlent de la possibilité de changer les choses et du courage qu'il faut pour le faire : l'adrénaline d'aller dans un endroit où personne n'a l'habitude de nous voir, de faire des choses qu'on n'a jamais faites... C'est aussi passer ensemble du rêve - qui paraît surréaliste - à l'action ! C'est ce pouvoir que vous activez aussi en discutant ensemble d'idées pour améliorer votre lieu.

## ● LES EXTRAITS DE PEINTURES SURREALISTES RÉALISÉS PAR DES FEMMES

Nous avons intégré des extraits de peintures surréalistes dans les photographies, pour accentuer ce lien entre imaginaire et pouvoir sur la réalité.

Le mouvement surréaliste est né en réaction à l'horreur et la déception de la Première Guerre mondiale 1914-1918. C'est un mouvement artistique (peinture, poésie, sculpture, etc.). Le mouvement surréaliste belge est reconnu à l'international, avec en tête René Magritte. Ce sont surtout des hommes qui ont été mis en avant. Pourtant des femmes ont aussi participé. Nous avons collaboré avec le Musée Magritte pour mettre en avant deux femmes.

**" Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les femmes n'ont pas été absentes des mouvements artistiques du XXe siècle. Deux femmes peintres ont participé au mouvement**



surréaliste belge, à savoir *Jane Graverol (1905-1984) et Rachel Baes (1912-1983).*

*Jane Graverol a étudié à l'Académie des Beaux-Arts de Bruxelles. Son goût pour les univers fantastiques la mène tout naturellement vers le surréalisme. Elle sera très proche des membres du groupe belge et sera à l'initiative de revues surréalistes comme les Temps Mêlés. Ses toiles fantasmagoriques sont remplies d'oiseaux, d'animaux sauvages mêlés d'illusions d'optique, véritable bestiaire onirique.*

*Rachel Baes quant à elle fut autodidacte. Fille de peintre, elle constitue une vocation pour cette expression artistique dès son plus jeune âge. Son univers est assez cauchemardesque et peuplé de jeunes filles étranges. Baes exposera à Bruxelles, Paris, Buenos Aires, mais terminera ses jours recluse à Bruges dans un oubli relatif.*

*Ces deux femmes ont réussi à développer une carrière artistique, et ce, malgré les difficultés matérielles et symboliques de leur temps. L'Académie n'est de fait accessible aux femmes qu'à partir de 1911 en Belgique, et malgré cette autorisation, il est encore difficile pour les femmes d'accéder aux cénacles artistiques, encore très masculins. Souvent, les artistes femmes doivent avoir un homme artiste reconnu dans leur entourage pour se faire connaître." Fanny Paquet du musée Magritte*



Le musée René Magritte - musée d'Art Abstrait est une institution jettoise qui forme un panorama de l'art moderne Belge. Le musée René Magritte se situe dans la maison où le célèbre peintre surréaliste travaillait pendant 24 ans et produisit près de la moitié de son œuvre. Une reconstitution fidèle de l'appartement avec le mobilier original occupe le rez-de-chaussée tandis qu'une collection retraçant l'histoire du mouvement surréaliste en Belgique est exposée aux étages. Le musée d'Art Abstrait abrite quant à lui plus de 750 œuvres abstraites belges, dont un tiers est exposé de manière permanente. Magritte, qui s'intéressa au modernisme au tout début de sa carrière, constitue la pierre angulaire des deux musées.

# MOTS-CLÉS

## ESPACE PUBLIC

**VOUS AVEZ DIT PUBLIC ?** Nous appelons « espace public » tout lieu accessible au public, qui n'est pas de l'ordre de l'espace privé, comme par exemple : les rues, les places, les parcs, les transports en commun, les cafés, les magasins, les musées, les écoles, les gares, les aéroports... Il est important de noter que les espaces publics aujourd'hui peuvent être gérés par une instance publique (commune, région, communauté) ou une instance privée (magasin, supermarché, terrasse de café). Le caractère public d'un espace découle directement de son accessibilité à tou·tes. Il y a l'accessibilité physique du lieu : son ouverture, la visibilité de l'entrée, le confort des espaces de passage et de séjour adaptés aux besoins des Personnes à Mobilité Réduite (PMR), etc. Il y a également l'accessibilité projetée du lieu : sa fonction qui s'adresse à un public hétérogène, sa fréquentation par une multitude de publics, son mobilier inclusif, le sentiment de sécurité qu'il produit, etc.

**MAIS ALORS UN ESPACE PUBLIC CE N'EST PAS FORCÉMENT PENSÉ POUR TOUS-TES ?** Tout le monde ne partage pas le même rythme de vie et ne vit donc pas l'espace public de la même manière. Historiquement l'extérieur est pensé par les hommes, pour les hommes. Cela change, mais cela implique de voir l'espace public d'une tout autre manière. Par exemple, être une femme qui :

- est plus en danger dehors, notamment le soir. Cela implique de penser aux éclairages ; de penser des arrêts à la demande pour les transports, etc.
- fait plein de trajets pour faire les courses, chercher les enfants (et non 2-3 trajets par jour maison-boulot). Cela implique de penser aux services de proximité, aux fonctions mixtes avec gardiennage d'enfants, etc.
- est chargée avec poussette, enfant, sac de course. Cela implique de repenser la largeur des trottoirs, des transports, l'accessibilité des services publics, etc.

# SENTIMENT D'INSÉCURITÉ

C'est important de différencier l'insécurité et le sentiment d'insécurité pour trouver les bonnes réponses.

**QU'EST-CE QUE LE SENTIMENT D'INSÉCURITÉ ?** Avoir un sentiment d'insécurité c'est avoir peur que quelque chose arrive. Cette peur est souvent plus grande que le vrai nombre d'agressions. Il arrive d'ailleurs que dans une rue qui fait peur, il y ait en fait eu peu d'agressions. Ce sont les groupes fragiles qui sont victimes de ce sentiment, car ils sont sans cesse en alerte face aux groupes dominants qui occupent l'espace public. Ce qu'il faut retenir, c'est que ce sentiment est réel ! Il faut le prendre au sérieux pour ne pas qu'il devienne une source de stress normalisée, ni un frein à la fréquentation de l'espace public.

## **QU'EST-CE QUI FAIT NAÎTRE ET GRANDIR CE SENTIMENT ?**

Les histoires d'agressions : bouche-à-oreille entre les voisin-es, rumeurs de quartier, etc. Les images reçues : ce qu'on nous dit à la télévision, dans les journaux, sur internet, etc. Les incivilités : les groupes qui font du bruit, les actes de non-respect des biens communs, etc. Les lieux : le manque d'éclairage, les endroits cachés, les endroits peu fréquentés, etc.

# GENRE

## **SEXE & GENRE : QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?**

Le sexe : les caractéristiques biologiques fixes du mâle et de la femelle. Biologiquement, il existe des hommes, des femmes, et aussi des intersexués (presque 2 personnes sur 100).

Le genre : les caractéristiques changeantes données à l'homme et à la femme selon la culture (rôle social, apparence, morale, religion, lois, salaire...). Il assigne des places différentes aux femmes et aux hommes. Il y a des femmes qui se sentent hommes et inversement : le genre peut être différent du sexe biologique.

C'est difficile de différencier en nous ce qui vient de nos propres envies et ce qui vient de l'extérieur : les femmes aiment-elles plus le rose que les hommes ? Non... mais oui ! Car c'est ce que la société nous apprend. Souvent on oublie que le genre peut changer, évoluer. Mais on ne peut pas nier que notre genre influence notre manière de vivre l'espace public. Et notamment la propreté et l'esthétique d'un lieu vont envoyer des signaux différents selon qu'on se sent femme ou homme. Et les architectes produisent parfois sans s'en rendre compte des espaces dans lesquels la norme esthétique est celle du genre dominant - les « hommes » - qui semble à tort être neutre. Au contraire, une esthétique dite « féminine » peut être dévalorisée, sembler située, « farfelue ».

# NON-MIXITÉ

## **LA NON-MIXITÉ QU'EST-CE QUE C'EST ?**

« La non-mixité est une pratique consistant à organiser des rassemblements réservés aux personnes appartenant à un ou plusieurs groupes sociaux considérés comme opprimés ou discriminés, en excluant la participation de personnes appartenant à d'autres groupes considérés comme potentiellement discriminants (ou oppressifs), afin de ne pas reproduire les schémas de domination sociale. Cette pratique est utilisée par certains groupes de divers courants militants, notamment du féminisme, de l'antiracisme, du mouvement LGBTQI+\* ou de personnes en situation de handicap. » Wikipédia

## **POURQUOI ÊTRE EN NON-MIXITÉ ?**

De nombreuses femmes et adolescentes rencontrées dans le quartier Magritte ont émis le souhait d'avoir des espaces qui puissent être occupés « rien que par des femmes », protégés du regard et de la présence d'autres groupes.

## **RECOMMANDER DES ACTIVITÉS EN NON-MIXITÉ, SERAIT-CE ALLER À L'ENCONTRE DU DÉSIR DE VIVRE-ENSEMBLE ?**

Non, si l'objectif n'est pas la non-mixité en soi, tout le temps, partout. Ni d'ailleurs l'uniformisation de la ville pour que chaque espace soit utilisé de manière égale par tout-es (et ainsi prétendre que tout le monde a les mêmes désirs).

# INTERSECTIONNALITÉ

## **INTERSECTIONNALITÉ : QU'EST-CE QUE C'EST ?**

« L'intersectionnalité (...) désigne la situation de personnes subissant simultanément plusieurs formes de stratification, domination ou de discrimination dans une société. » Wikipédia. Par exemple sexisme et racisme. L'intersectionnalité est un mot qui permet aussi de mettre le doigt sur la limite de certaines propositions féministes. Elle existe par exemples des expériences d'émancipation de la part de femmes « blanches » ou de femmes « de classes aisées », mais qui ne sont pas généralisables.

## **INTERSECTIONNALITÉ : POURQUOI C'EST IMPORTANT ?**

Les questions d'inégalités sociales doivent être abordées de façon transversale. Si l'on veut une ville inclusive, alors les espaces urbains doivent se créer autour des besoins des personnes qui ont un accès réduit aux services et à l'éducation, qui subissent des inégalités économiques et culturelles, des inégalités dues au racisme ou encore des inégalités de capacités motrices et mentales, etc. Femmes âgées, femmes d'origine étrangère, femmes ne maîtrisant pas le français, femmes avec et sans enfants... dans les citations des habitantes du quartier Magritte, tantôt c'est la femme qui parle, tantôt la personne âgée, tantôt les deux en même temps ! Et il n'y a pas toujours une réponse unanime aux mesures à prendre pour rendre l'espace public plus accessible et agréable. Penser la ville aujourd'hui doit se faire en prenant en compte ce mille-feuille identitaire.

# AUTRES MOTS-CLÉS

ARCHITECTE-URBANISTE

GENRE

GENRÉ ET NON-GENRÉ

LGBTQI+

MOBILIERS

MURS AVEUGLES

ÉQUIPEMENT

FAÇADE

Écrivez ici d'autres mots qui sont difficiles à comprendre, nous ferons les définitions pour la version finale du jeu!



Textes, photographies et graphisme réalisés par  
Mélanie Peduzzi et Adèle Jacot des Habitant-e-s  
des images asbl, avec l'aide de l'ERU asbl pour  
les fiches joker et les extraits du carnet de  
recommandations.  
[www.habitants-des-images.be](http://www.habitants-des-images.be)  
[www.eru-urbanisme.be](http://www.eru-urbanisme.be)

Jeu soutenu par le CQD Magritte et par la  
reconnaissance des Habitant-es des images en  
Éducation permanente FWB

Typographies créées par des femmes :  
Yaldevi by Sol Matas and Mooniak  
**Yatra One** by Catherine Leigh Schmidt

Copyright 2022  
Éditrices responsables :  
les Habitant-e-s des images asbl  
ISSN 2795-6547

LIVRET DE L'ANIMATEUR-ICE



« Tu ne penses pas à changer. Par habitude, tu acceptes, tu le fais. Tu prends tous les jours le même chemin. Tu t'habitues à ce qui ne te va pas, tu ne le vois même plus. Mais on peut changer, même si c'est pas facile on peut ! »

E. animatrice