

Kijoulou

**Objectifs de l'animation**

Informier et sensibiliser autour des questions relatives à l'occupation d'un logement.

**Sujets abordés**

Gestion du budget - entretien du logement - économies d'énergie - relation avec le/la propriétaire et les voisins - accidents domestiques...

**Support**

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 1 dé numéroté de 1 à 3
- 1 lot de billets de banque
- 5 fiches "Profil"
- 5 support et pièces "Équipements"
- Cartes Questions
- Cartes Imprévus

**Durée**

Pour faire l'entièreté du jeu, 1h environ

Disclaimer

Le KIJOULOU version BXL est une version librement inspirée du jeu KIJOULOU réalisé par l'association EMMAÜS Solidarité en collaboration avec le Groupe Logement Français. Le KIJOULOU version BXL présente une version "à la bruxelloise" du jeu et les montants inscrits datent du mois d'avril 2025. Une réactualisation des montants peut être nécessaire.

Déroulé de l'animation**Préparation de la partie**

Le jeu se joue par équipe de joueur.euse.s.

L'animateur.trice distribue **à chaque équipe** :

- 1 pion
- 1 fiche "Profil"
- 1 support "Équipements"
- la somme en euros correspondant aux revenus indiqués sur la fiche "Profil"



L'animateur.trice dispose **les cartes "Questions" et "Imprévus"** sur le plateau de jeu.

Fiche "Profil" : L'animateur.trice distribue une fiche à chaque équipe. Les fiches peuvent être choisies au hasard ou distribuées par l'animateur.trice. Les fiches "Profil" déterminent les équipes le montant de leurs revenus et de leurs charges. Elles pourront être consultées tout au long du jeu.

- PROFIL N°1 : Etudiant.e de 19 ans aidé.e par le CPAS (taux isolé en logement seul.e)
- PROFIL N°2 : Jeune de 19 ans aidé.e par le CPAS (taux cohabitant en colocation) et inscrit.e comme demandeur.euse d'emploi
- PROFIL N°3 : Parent solo aidé.e par le CPAS avec un enfant à charge
- PROFIL N°4 : Jeune travailleur.euse
- PROFIL N°5 : Jeune aidé.e par le CPAS (taux isolé en logement seul.e)

Support "Meubles" : Chaque équipe devra compléter son support de meuble grâce aux pièces gagnées en cours de jeu. Ces pièces représentent des biens d'équipement pour le logement et sont distribuées au hasard par l'animateur.trice au fur et à mesure du jeu ou choisies par les équipes.

Déroulé de la partie

Les équipes vont vivre **le temps d'un tour de plateau un mois en tant que locataire.**

A tour de rôle, ils et elles avancent leur pion en fonction du résultat du dé sur les cases du plateau. Il existe trois types de cases :

- **Case ?** : l'équipe adverse (ou l'équipe située à droite s'il y a plus de deux équipes) tire une carte Question et la pose. L'équipe interrogée se concerta et donne une réponse collective. Si au moins un élément de réponse présent sur la carte est donné, l'équipe reçoit alors un équipement.
- **Case !** : l'équipe qui tombe sur la case "Imprévus" pioche une carte "Imprévus" et suit la consigne.
- **Cases "Saut avant ou arrière"**

Les équipes passent sans s'arrêter au-dessus des éléments suivants :

- **Bannières à bout pointu** : l'équipe doit alors payer le montant tel que précisé sur leur fiche "Profil". L'unique exception est la bannière "Allocations Familiales" grâce à laquelle l'équipe reçoit potentiellement de l'argent.
- **Bannières à bout rond** : l'équipe peut acheter un équipement.
 - Soit via le "Magasin" : prix de 150€ (2 pièces maximum par achat)
 - Soit via "Occasion" : prix de 50€ (1 pièce maximum par achat)

Si une équipe se trouve à court d'argent lors de la partie, elle peut vendre des pièces d'équipement à la banque à 50€ l'unité.



Fin de la partie

La partie est terminée quand les deux équipes ont achevé le parcours. **L'équipe gagnante** est celle qui a obtenu le plus grand nombre de pièces d'équipement. En cas d'égalité, c'est l'équipe à laquelle il reste la somme d'argent la plus élevée qui gagne la partie.

Conseils d'animation

Les cartes questions fournissent des réponses concises. Il est préférable que l'animateur.trice prenne connaissance des questions et des réponses au préalable et puisse se renseigner s'il.elle souhaite de plus amples informations sur certaines thématiques.

Le fait de proposer de jouer en équipe est favorable à l'échange des savoirs et expériences entre jeunes. Toutefois, le jeu peut aussi se jouer en mode joueur.euse solo.

A la fin de la partie, l'animateur.trice peut laisser un temps d'échange pour faire le point sur les acquis et recueillir les impressions des joueur.euse.s.

Où retrouver les questions et les réponses dans la farde ?

Aux pages 26 à 29..