

L'abaque de Régnier

Définition

L'Abaque de Régnier est un système de communication pour les groupes restreints (8 à 15 personnes environ).

Un abaque est un boulier pour compter et Régnier est le nom du docteur qui a conçu cet outil d'animation.

Objectifs et intérêts

Animer un débat, une séance de formation, une réunion, une rencontre...en permettant à chacun de se positionner, de s'exprimer, de donner son avis et d'argumenter à partir d'une même affirmation donnée au groupe.

Une fois que chacun s'est exprimé, il est possible de :

- comparer les différents points de vue (on peut les comptabiliser sous forme de tableau)
- mesurer, prendre conscience des écarts entre les mots et les intentions.
- prendre conscience que chacun s'exprime et se positionne en fonction d'un " cadre de référence " qui lui est propre (croyances, valeurs, histoire, éducation, groupe social, connaissances...)
- faire évoluer les points de vue dans la mesure où chacun apporte un éclairage différent et souvent inattendu...

Présentation

L'outil tel que l'a conçu le Docteur Régnier comporte :

Un cube, par personne (du groupe) de six faces de couleurs toutes différentes :

1 face vert foncé :	très favorable, tout à fait d'accord
1 face vert clair favorable :	plutôt d'accord
1 face orange moyenne :	mitigé
1 face rose :	défavorable plutôt en désaccord
1 face rouge :	très défavorable, tout à fait en désaccord
1 face blanche :	vote blanc "je ne peux pas (ou ne veux pas) me situer"

Un panneau quadrillé faisant apparaître en ligne les questions et en colonnes les participants. Dans chacune des cases sera positionnée une pastille aimantée de la couleur du cube choisi et positionné par chaque participant

Un chevalet par participant lui affectant une lettre de l'alphabet et permettant de l'identifier.

Adaptation possible : à la place des cubes colorés, on peut utiliser des fiches cartonnées de couleur pour planning. On demande alors aux participants de placer face à eux la fiche colorée correspondant à leur choix (en pliant la fiche).

Déroulement

L'animation se déroule en 3 temps

1er temps

Après la formulation par l'animateur de l'affirmation ou de la question, chaque participant vote en plaçant, devant lui, face à l'animateur la face colorée de son cube en fonction de son choix.

Cette étape est silencieuse pour tous les participants.
La durée de ce vote personnel ne doit pas excéder deux minutes.

2ème temps

Deux minutes après l'affirmation ou la question formulée par l'animateur, celui-ci affiche sur le tableau quadrillé les votes des participants.

Les participants peuvent aussi s'abstenir de voter en ne plaçant pas leur cube face à l'animateur. Dans ce cas, le participant qui s'abstient de prendre position ne pourra participer aux 2e et 3e temps.

Puis chaque participant argumente la couleur de son choix (en 30 ou 45 secondes).

Durant ce 2ème temps, seul celui qui argumente a droit à l'expression tandis que les autres restent silencieux.

3ème temps

C'est le temps du débat collectif qui peut durer 5 à 10 minutes. Ce débat peut s'alimenter du consensus ou des différences apparues sur le tableau de recueil des votes. Il peut être complété par un apport théorique éventuel.

Durée

Il est souhaitable de disposer au minimum de 30 à 40 mn pour 1 affirmation et de 60 à 90 mn pour 3 affirmations.

Remarques

L'animation peut avoir lieu

- en début, milieu ou fin de séance
- en petits groupes ou en séance plénière
- pour se présenter
- pour appréhender une thématique à partir des représentations de chacun
- pour approfondir une réflexion
- pour analyser un problème ou une situation
- pour évaluer une action ou une séance ...