

## L'Abaque de Régnier\*

« L'Abaque de Régnier est une méthode originale de communication qui concerne l'information qualitative et permet à chaque participant d'exprimer son opinion par la visualisation de couleurs sur un thème donné. Elle est tout à la fois un outil de sondage, de diagnostic d'une situation par les acteurs de terrain et une aide à la prise de décision dans une démarche fondée sur la participation, la concertation et le consensus. »

Il permet de :

- « favoriser une participation active de chacun des membres du groupe,
- produire un maximum d'idées en un temps relativement court,
- faciliter les échanges et la mise en commun de points de vue sur un certain nombre d'objets, de propositions ou d'idées dans un groupe, quelles que soient l'appartenance et la culture de ses participants,
- explorer le potentiel intuitif, associatif et conceptuel d'un groupe,
- rendre possible l'expression d'avis opposés tout en partageant une argumentation assez proche ».

### Quelques règles d'utilisation de l'Abaque de Régnier\*

L'animateur doit :

- « veiller au respect du temps de parole de chacun,
- veiller à ce que les choix soient individuels et non influencés,
- veiller à l'écoute et au respect de la parole de chacun. »

### Déroulement d'une séance avec l'Abaque de Régnier\*

Une animation avec l'Abaque de Régnier peut s'organiser avec un groupe restreint de 5 à 15 personnes. Elle dure de 30 à 40 minutes pour une affirmation et de 60 à 90 minutes pour trois affirmations.

L'Abaque de Régnier présente six fiches de couleurs différentes (ou un cube) :

1. L'animateur expose les objectifs et les modalités de l'animation ;
2. il **formule une affirmation ou une question**, sur un thème donné ;
3. chaque participant **vote** silencieusement en plaçant devant lui la couleur choisie :
  - vert foncé pour tout à fait d'accord,
  - vert clair pour plutôt d'accord,
  - rose pour plutôt en désaccord,
  - rouge pour tout à fait en désaccord,
  - orange pour marquer une hésitation,
  - blanc pour s'abstenir par manque d'information ou par refus ;
4. l'animateur affiche les réponses des participants sur un tableau quadrillé ;
5. chacun argumente la couleur de son choix
6. puis l'animateur provoque un **débat collectif**.

\*D'après les fiches animation de groupe du CRES Picardie. Septembre-novembre 2002.