

ABRACADABRA

Objectifs :

- Distinguer le fait (description objective) du jugement.
- Ancrer l'expression des sentiments et des besoins.
- Aprofondir la formulation d'une demande claire.

Déroulement

Premier temps :

- L'animateur répartit les participants en groupes de 5, 6 ou 7 personnes.
- Avant de lancer le jeu, il présente le matériel. (Jeu de cartes)
 - Les 40 cartes sont réparties en 8 thèmes : les marqueurs, la bousculade, la solitude, la médisance, le bruit, le pique-nique, le bulletin, l'anniversaire.
 - Chaque thème contient 5 cartes : la description d'un fait, un jugement, l'expression d'un sentiment ou d'un besoin, une demande mal formulée (négative), une demande correctement formulée.
 - L'animateur conserve un tableau récapitulatif des solutions.
 - Pour illustrer la présentation, l'animateur peut présenter un exemple de carte.
Cette carte appartient au thème « médisance » et présente un



- L'animateur donne un jeu de cartes à chaque groupe.

ABRACADABRA

Second temps :

- L'animateur explique les règles du jeu.
 - Un joueur distribue 5 cartes à chacun (y compris à lui-même).
 - Il fait une pile avec les cartes restantes, faces cachées, qui constituent la pioche.
 - Il retourne la première carte de la pioche et la pose face visible à côté de la pioche, afin de constituer le talon. Cette carte sert de base de départ.
 - Le participant situé à gauche du donneur joue en premier : il recouvre la carte supérieure du talon par une carte du même thème ou portant une même formulation présente dans son jeu.
Par exemple si la carte supérieure du talon appartient au thème anniversaire et présente un fait, il peut jouer n'importe quelle carte du thème anniversaire ou n'importe quelle carte présentant un fait.
(L'animateur pourra vérifier dans son tableau de solutions que la carte jouée appartient bien à une même ligne ou à une même colonne que la carte du dessus du talon. Si ce n'est pas le cas, il pourra faire réagir le groupe des joueurs pour constater l'erreur.)
 - Si le participant ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il tire la carte supérieure de la pioche. Si cette carte peut être jouée, il la pose sur le talon. Sinon il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.
 - Si la pioche est épuisée avant la fin d'une partie, le talon est mélangé, à l'exception de la dernière carte, et la partie se poursuit.
 - Lorsqu'un participant joue son avant dernière carte, il dit « Abracadabra » à voix haute pour indiquer aux autres qu'il ne lui reste plus qu'une carte à faire disparaître. S'il oublie de le faire et qu'un participant le lui fait remarquer avant que son voisin de gauche ait joué, il est pénalisé et doit piocher une carte.
 - Le premier participant qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné.

Pistes de réflexion :

- A l'issue de deux parties, l'animateur pourra interroger le groupe des joueurs.
 - Ont-ils facilement identifié les formulations ?
 - Ont-ils distingué les faits des jugements ?
 - Ont-ils différencié les demandes correctement formulées de celles qui ne l'étaient pas ?
 - Au-delà du jeu, l'animateur peut attirer l'attention sur le fait qu'en situation de conflit, l'expression d'un fait objectif accompagné d'un sentiment et d'un besoin, aura un impact plus favorable qu'un jugement. De même, une demande concrète, positive et réalisable a davantage de chances d'être entendue voire satisfaite.