

Règle du Jeu ZAP taro

A NOTER que l'on peut entrer et – ou – sortir de la session en cours de jeu.

Le jeu est composé de

- 36 cartes *proposition*,
- 10 cartes *vierges*,
- 4 cartes *catégorie*,
- 1 règle du jeu.



Les cartes *proposition* sont mélangées et présentées en pile de cartes face cachée sur la table de jeu.

Les partenaires sont placés autour de la table de jeu où sont disposées les 4 cartes *catégorie*. Le nombre de partenaires de jeu varie de 3 à 15. A partir de 7, on mettra en place une deuxième table de jeu (en dupliquant les cartes *catégorie*). Une personne est « *meneu-r-se de jeu* » (voir ci-après).

Les partenaires se fixent un temps de jeu – de 30 min -1h -1h30 - durant lequel ils et elles vont coopérer pour classer les cartes proposées. A la fin, il y aura une phase de conclusion de 10 à 15 min.

Chacun prend 4 cartes en main, en prend connaissance, en sélectionne une qu'il ou elle voudra partager avec les autres partenaires de sa table de jeu.

Lorsque l'un(e) des partenaires prend l'initiative du partage, il ou elle va lire à haute voix sa carte, dire ce que veut dire selon lui ou elle l'énoncé. Les autres partenaires diront alors s'ils ou elles partagent cette compréhension de l'énoncé. Le ou la meneu-r-se de jeu peut à ce moment-là apporter des compléments sur le pourquoi de cette *proposition*.

La personne qui a proposé la carte donne alors son point de vue pour se déclarer :

Pour - Contre - « en cours de réflexion », et explique son positionnement.

Les autres personnes donnent alors leur point de vue en l'expliquant.

Une fois que les personnes autour de la table ont échangé sur cette carte proposée, il devient possible de la classer dans l'une des 4 catégories prévues par le jeu :

1. cartes qui font consensus CONTRE la proposition
2. cartes qui font consensus POUR la proposition
3. cartes où des avis différents sont exprimés sur la proposition
4. cartes où il y a encore matière à réflexion sur la proposition

IMPORTANT : à tout moment une carte nouvelle peut être proposée pour refléter les échanges entre les partenaires. On utilise pour cela une carte vierge sur laquelle on écrit une affirmation nouvelle. - 10 cartes vierges sont initialement fournies avec le jeu (et d'autres cartes peuvent être adjointes).

CONCLUSION au terme de la partie (quand le temps sur lequel on s'est entendu est écoulé) : on constate la répartition des cartes proposées dans les 4 catégories pour ce groupe de personnes.

De cette répartition on peut tirer des enseignements :

1. Diversité ou homogénéité des points de vue dans ce groupe de personnes.
2. Intérêt des personnes pour des apports d'information sur certains points débattus.
3. Constat de consensus dans ce groupe sur certains points, attendus ou inattendus.

A partir de là s'ouvrent divers champs des possibles que le groupe peut évoquer s'il le souhaite*.

Modération par le meneu-r-se de jeu : il ou elle favorise le partage de la parole et évite les longs monologues tout en assumant les désaccords. Il ou elle garantit une bonne convivialité avec ZAP taro !

* on peut regarder quelles actions sont envisageables, faciles ou difficiles, lentes ou rapides et imaginer un plan d'action prioritaires qui conviendra pour ce groupe de partenaires.