

# ICONE

INTERNATIONALE  
5965, av. du Parc Montréal H2V 4H4  
(514) 509-3809 info@guidepouruntrounoir.com

## Interface plastifiée

Pour les professionnels qui utiliseraient le jeu d'une façon quotidienne, l'interface de jeu (la grande carte pliée incluse dans la boîte du jeu), une fois plastifiée, devient protégée des saletés et de la manipulation des patients. L'interface plastifiée est aussi pratique si l'on veut laisser le jeu dans un endroit public afin que les utilisateurs puissent s'y référer (à des fins mnémotechniques). Cette interface plastifiée de 53cm / 87cm se vend 20\$ l'unité.

## Côté recto

**GUIDE POUR UN TROU NOIR**  
est un jeu de 55 images progressives qui permet de stimuler son imagination et de développer sa mémoire sans en être conscient.

**Objectifs du jeu :**

- Développer votre mémoire visuelle
- Partager votre imagination avec vos proches
- Optimiser vos facultés de perception par des exercices de projection
- Augmenter votre concentration pour mieux gérer l'information

**Historique du Jeu**  
Guide pour un trou noir est le résultat d'une recherche de 20 ans sur l'utilisation de la couleur pour restaurer la mémoire par le biais d'exemples précis. Les 55 images de la grille représentent plusieurs facettes de la réalité reliées à des dimensions aussi diverses que l'art, la philosophie, la psychologie, les mathématiques. Ces images permettent de travailler sur votre compréhension en jouant comme sur l'état de votre structure psychique. En mémorisant leur position dans l'interface de jeu, vous mémorisez chacune des images dans un assemblage cohérent, contribuant ainsi à une meilleure compréhension de l'information et à une meilleure réflexion sur votre développement personnel.

L'outil proposé sert à beaucoup plus qu'à évaluer avec ses exercices. Il vous aide à structurer votre mémoire grâce à un langage symbolique et à vous même vous aider à l'explorer intelligemment votre façon de percevoir le monde.

**Structure du Jeu**  
Guide pour un trou noir vous aide à développer et à enrichir les multiples dimensions de votre mémoire. Pour ce faire, vous devrez visiter ces dimensions à l'aide d'images abstraites. Chacune des 55 images proposées possède 5 dimensions de base.

- 1- Deux couleurs pour décrire le courant magnétique de votre mémoire dans le passé ou le futur par le biais de leur complémentarité.
- 2- Une forme pour cristalliser le souvenir et votre imagination dans le moment présent.
- 3- Une image abstraites pour susciter l'exercice de visualisation.
- 4- Une réflexion pour faciliter la discussion sur l'image choisie et les ou l'utilisateur aura de la difficulté à préciser ses impressions.
- 5- Une question pour personnaliser l'exercice de réflexion.

Les 55 images vous appartenant : faites-en votre guide structurant votre imagination et enrichissant vos réflexions et vos introspections.

**Exercices de mémorisation**  
L'objectif est de développer sa mémoire visuelle en notant les 55 images de la grille dans l'interface de jeu.

**Règles :**

- 1- Nombre de participants : un maximum de 55.
- 2- Bien regarder l'interface de jeu.
- 3- Faire un paquet et choisir une image à l'aveugle (sans voir le côté coloré).
- 4- Au signal, retrouver l'image dans l'interface. (Temps suggéré : 3 secondes)
- 5- Les participants qui auront réussi à retrouver l'image la gardent avec eux. Ce sont ceux qui auront le plus d'images qui gagneront la partie.

Il est possible de trouver différentes variantes de cet exercice en fonction de l'âge des participants. Il est essentiel de mémoriser votre position également quand le titre de chaque image est d'élever le niveau de difficulté. On peut aussi ajouter de nouvelles questions pour mémoriser des suites d'images correspondant à des actions ou des mouvements (drapeau, sport de compétition, etc.).

**Analyse et introspection**  
L'objectif est de réfléchir (seul ou en groupe) sur la signification des images (correspondances symboliques et mathématiques). Apprenez à jouer avec votre mémoire pour analyser votre compréhension psychologique et enrichir votre structure psychique.

**Règles :**

- 1- Nombre de participants : un maximum de 12.
- 2- Bien regarder l'interface de jeu.
- 3- Visiter les 55 images une à la suite de l'autre en notant leur position dans l'interface de jeu.
- 4- Faire un paquet et choisir une image à l'aveugle (sans voir le côté coloré).
- 5- Donner votre interprétation de l'image choisie avant de prendre connaissance des correspondances thématiques données.
- 6- Après la lecture du titre, de la réflexion et de la question, mémoriser la position de l'image choisie dans l'interface de jeu pour lui donner un aspect d'engagement réel.
- 7- Écrire et partager vos réflexions sur l'image choisie sont souhaitables et encouragés.

© Tous droits réservés. Guide Internationale Inc.