



Conférences

Les conférences sont d'une durée de trois heures maximum

1- Couleurs et Symboles

L'utilisation des couleurs et des symboles dans le jeu Guide pour un trou noir

- Les couleurs du jeu
- La création des images
- Les correspondances symboliques
- Les correspondances thématiques
- La complémentarité des couleurs

2- Imagination et mémoire profonde

Comment avoir accès à sa mémoire profonde avec des images projectives

- Le pouvoir de l'imagination
- L'imagination et les images mentales
- La visualisation
- Les différentes mémoires
- La mémoire profonde

3- Perceptions sensoriels et développement de la mémoire

Développer ses perceptions sensorielles par des images mentales

- Les différentes perceptions sensorielles
- Les perceptions extra-sensorielles
- Les transferts et les types de langages imagés

4- Ancrages visuels et jeux mnémotechniques

Comment utiliser une interface de jeu pour faire des ancrages visuels à l'intérieur d'exercices mnémotechniques

- Les différents jeux mnémotechniques dans l'histoire
- Les rythmes et les mathématiques
- Les ancrages visuels