



Les questions les plus posées

Les 24 questions les plus posées sur le jeu 55 ICÔNES

Sur la conception et l'approche du jeu 55 icônes

<p>1</p>	<p>Pourquoi stimuler son imagination en groupe ? <i>Stimuler son imagination, c'est faire l'exercice de « jouer » avec des composantes appartenant à son univers mental pour les associer de différentes façons et voir la réalité sous divers angles.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faciliter la communication - Explorer son monde imaginaire <p>http://www.55icônes.com/blogue/symboles-et-langage-image/que-voyez-vous-dans-cette-image-faire-travailler-son-imagination-ou-jouer-avec-son-monde-imaginaire/</p>
<p>2</p>	<p>Qu'entendez-vous par archétypes ? <i>Les archétypes font partie d'une catégorie de symboles appelés « primitifs », qui permettent de construire nos images mentales. Les archétypes font partie de notre langage imagé et ils sont à la base de nos associations d'idées. Les archétypes nous donnent accès à notre mémoire et peuvent schématiser des sujets complexes.</i></p> <p>http://www.55icônes.com/blogue/symboles-et-langage-image/les-archetypes-une-interface-de-transfert-pour-notre-equilibre-psychoque/</p>
<p>3</p>	<p>Qu'entendez-vous par la connaissance de soi ? <i>Faire l'exercice de se connaître, c'est prendre le temps de bien comprendre ses comportements et sa façon personnelle d'être en interaction avec les autres et son environnement. La connaissance de soi figure comme un exercice de conscientisation pour s'améliorer, valider ses étapes de croissance ou sa quête identitaire dans différents contextes sociaux (famille, couple, travail, sports loisirs, conflits interpersonnels , etc.).</i></p> <p>http://www.55icônes.com/blogue/psychologie/construire-et-developper-son-image-de-soi/</p>
<p>4</p>	<p>Le jeu 55 icônes a-t-il des assises scientifiques ? <i>Le jeu 55 icônes est issu d'une recherche de plus de 30 ans sur l'utilisation des couleurs et des symboles pour améliorer la communication en milieu de travail. Il existe un document appelé Les assises historiques et scientifiques du jeu 55 icônes qui explique d'une façon résumée les liens de la recherche avec différents secteurs scientifiques à travers 4 grand thèmes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer les états psychologiques et émotionnels en utilisant des images, des formes et des couleurs - Créer un langage imagé universel issu de notre mémoire collective - Comprendre certaines ambiguïtés perceptives qui modifient notre façon de voir la réalité, qu'elles soient du domaine de l'abstraction ou de la figuration

	<p>- Calibrer notre développement psychologique par l'émission et la réception d'ondes visibles à travers des exercices de projection et de représentation symbolique.</p> <p>http://www.55icones.com/wp-content/uploads/2014/03/Assises-scientifiques-du-jeu.pdf</p>
5	<p>Le jeu peut-il servir à guérir des maladies mentales ?</p> <p><i>En aucun cas, il ne serait bon d'utiliser le jeu pour guérir une personne et encore moins si elle a reçu un diagnostic de maladie mentale. L'objectif de jouer à 55 icônes est de stimuler son monde imaginaire et d'aller dans différentes « zones » difficiles d'accès de sa mémoire. Toute personne, qu'elle soit mentalement saine, perturbée, voire malade, peut activer son processus imaginatif et potentiellement s'en servir pour mieux communiquer ou faire de la visualisation. Le jeu propose 55 portes, 55 clés, 55 mémoires, 55 tiroirs, 55 angles de vue pour faciliter la communication. Les images qu'elles soient abstraites ou figuratives aident à mieux comprendre comment s'organise notre monde symbolique. Si, au passage, regarder les images organise notre monde imaginaire, seule la personne qui « joue » avec cette organisation peut évaluer l'influence des images sur ses différents états psychologiques.</i></p> <p>http://www.55icones.com/blogue/psychologie/retrouver-un-equilibre-psychique-et-mental/</p>
6	<p>Le jeu est-il déjà utilisé par des psychologues ?</p> <p><i>Plusieurs psychologues utilisent déjà le jeu dans leur pratique privée.</i></p>

Sur la communauté Web Faire image

7	<p>Êtes-vous des spécialistes en santé ?</p> <p><i>Le concepteur du jeu n'est pas un spécialiste en santé. Il a considéré comme un avantage de ne pas être « influencé » par les grilles d'analyse des différents ordres professionnels (ordre des psychologues et des CRHA). Le jeu est conçu pour les non professionnels et l'ensemble des tests et des ajustements ont été faits pour que le jeu soit facilement utilisable par Monsieur et Madame tout le monde, et ce, indépendamment du niveau de scolarité ou de l'identité culturelle. Même si les spécialistes en santé peuvent être de très bons « initiateurs » dans leur milieu, le jeu est pour tous les âges et toutes les professions.</i></p> <p>http://www.faireimage.org/histoires-publiques/</p>
----------	---

Sur l'utilisation du jeu 55 icônes et ses utilisateurs(trices)

8	<p>Pourquoi jouer avec des images abstraites ?</p> <p><i>Les images abstraites font partie de notre mémoire collective depuis longtemps et ont réussi à schématiser plusieurs de nos champs d'intérêt dont les plus importants sont l'identité culturelle (les drapeaux), le langage écrit (l'alphabet et les symboles graphiques,) la pensée mathématique (les formes géométriques), le monde imaginaire (les symboles,) la pensée logique (l'algèbre), l'astronomie (les cosmogrammes et les cartes du ciel), la physique (les équations alphanumériques), l'économie (les chiffres et les statistiques), etc.</i></p> <p>http://www.55icones.com/non-classe/des-images-abstraites-pour-parler-de-sa-detresse/</p> <p>http://www.55icones.com/blogue/apprentissage/comprendre-les-problemes-de-stress-psychologique-grace-a-des-images-abstraites/</p>
9	<p>Est-ce que le jeu est un genre de test de la personnalité ?</p> <p><i>Non, le jeu n'est pas un autre test de personnalité. Le jeu 55 icônes est à cheval entre un test projectif en psychologie et un facilitateur imagé pour des exercices de storytelling.</i></p>

10	Est-ce que le jeu ressemble au test de Rorschach ? <i>Le jeu 55 icônes ressemble au test de Rorschach dans la mesure où il demande à l'utilisateur de se projeter dans une image. Par contre, le jeu ne sert pas à évaluer ou à analyser l'utilisateur, mais plutôt à faciliter la communication et à mémoriser d'une façon abstraite la complexité de nos multiples dimensions humaines. Les images du jeu servent d'ancrages visuels et de dénominateur commun pour communiquer son monde imaginaire.</i>
11	Quelles sont vos différentes clientèles ? <i>Les ressources humaines en entreprise, les psychologues, mais aussi les familles, les thérapeutes et les animateurs de groupe d'entraide.</i>
12	Est-ce que je peux utiliser le jeu avec des enfants en bas âge, des ados, des autistes, des aînés en perte de cognition afin de résoudre des problèmes de communication ? <i>Oui, on peut utiliser le jeu pour toutes ces « clientèles », mais il faut l'adapter en fonction des objectifs de chacun. Nous pouvons utiliser le jeu pour améliorer la communication dans diverses circonstances et c'est à travers ce désir de communiquer qu'il est possible d'ajuster les règles d'utilisation.</i>
13	Peut-on jouer en ligne au jeu 55 icônes ? <i>Il est possible de laisser ses histoires en lien avec chacune des images du jeu sur le site www.faireimage.org</i>

Sur les services et les interventions publiques de Faire image

14	Est-ce que c'est toujours gratuit dans les parcs ? <i>Nos interventions dans les parcs et les lieux publics sont toujours gratuites. Nous recherchons des commanditaires qui pourraient nous permettre d'être encore plus présents dans certains lieux publics.</i>
15	Combien coûte le jeu 55 icônes ? <i>Le jeu de base dans un coffret métallique coûte 80\$, taxes en sus. Pour 40\$ supplémentaires, il est possible de se procurer un livret sur la symbolique de chacune des images. Le kit pour professionnel est de 125 \$.</i>
16	Est-ce que je peux acheter le jeu sur Internet ? <i>Il est possible d'acheter le jeu sur Internet avec Paypal.</i> http://www.55icones.com/boutique/
17	Qu'est-ce que vous entendez par santé psychologique ? <i>La détresse psychologique est liée à un niveau de stress difficile à résorber doublé d'une angoisse de vivre où la vision de l'avenir est plutôt négative pour ne pas dire problématique à plusieurs égards. La détresse dont on parle se situe dans l'incapacité de trouver des solutions à une situation qui prend de l'ampleur de jour en jour et qui provoque, presque toujours, des malaises physiques et des tensions internes en plus d'influencer la qualité de nos relations avec notre environnement immédiat. La détresse psychologique influence notre équilibre psychologique et donc notre santé psychologique qui peut nous amener à vivre une dépression, de grandes colères ou un replie sur soi-même qui engendre une perte d'estime de soi. La santé psychologique peut se résumer à faire des exercices de connaissance de soi pour reconnaître ses comportements psychologiques et mieux comprendre les difficultés de communication dans ses relations interpersonnelles.</i>
18	Faites-vous des diagnostics et une analyse de santé psychologique ? <i>Nous ne faisons aucun diagnostic. Cependant il est possible d'analyser la symbolique utilisée pour mieux comprendre l'histoire racontée.</i> http://www.55icones.com/non-classe/voulez-vous-faire-une-auto-evaluation-de-votre-sante-psychologique/

<p>19</p>	<p>Avez-vous des services d'animation ? <i>Nous avons plusieurs types d'animation, que ce soit pour le grand public ou pour les entreprises.</i></p> <p>http://www.55icones.com/services/</p>
<p>20</p>	<p>Offrez-vous des services de <i>teambuilding</i> (consolidation d'équipe) ? <i>Nous offrons des services de teambuilding</i></p> <p>http://www.55icones.com/services/consolidation-dequipes/</p> <p>http://www.55icones.com/blogue/symboles-et-langage-image/un-jeu-serieux-pour-des-exercices-de-consolidation-dequipe-efficaces/</p>
<p>21</p>	<p>Le jeu est-il à caractère thérapeutique ? <i>Le jeu 55 icônes n'est pas conçu spécifiquement pour un usage thérapeutique. Certains l'utilisent au cours d'une thérapie pour « débloquer » la communication ou parler plus facilement de sujets complexes, voire problématiques.</i></p>

Sur Icône Internationale

<p>22</p>	<p>Est-ce que la compagnie Icône internationale vend dans d'autres pays ? <i>Des exemplaires du jeu 55 icônes ont été vendue aux États-Unis, en France, en Belgique, au Danemark, au Chili, au Maroc, en Inde et au Canada anglais.</i></p>
<p>23</p>	<p>Quel est le lien de la compagnie avec la communauté Faire image ? <i>Icônes Internationale est le commanditaire principal de l'OBNL.</i></p>
<p>24</p>	<p>Où se situent les bureaux d'Icône Internationale et de la communauté Web Faire image ?</p> <p><i>Au 5965, avenue du Parc, Montréal. http://www.faireimage.org/contact/</i></p>
	<p>Avez-vous d'autres questions ?</p> <p>Venez au Festival juste pour rire dans la zone du Mondial des jeux</p>



Michel Delage

514-278-3885 info@faireimage.org