

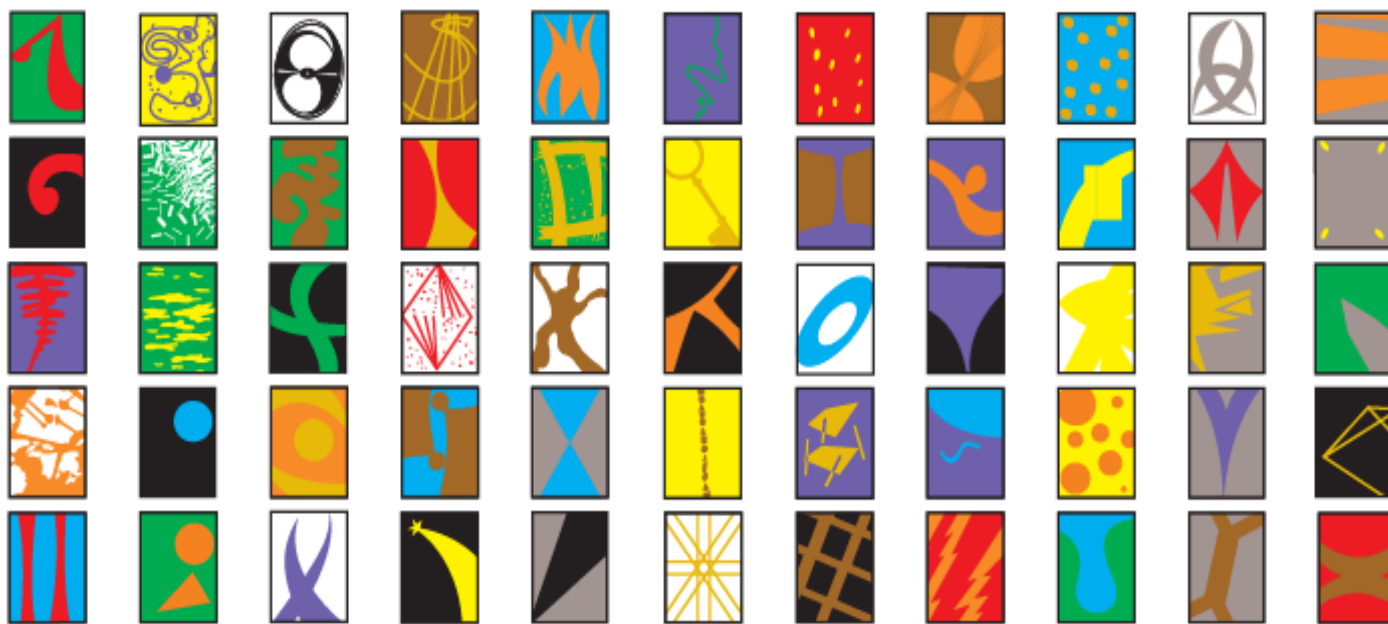
L'approche 55 ICÔNES en résidence

L'objectif de l'approche est de faciliter la communication et la connaissance de soi en groupe au moyen d'un jeu sérieux. L'approche est particulièrement destinée à tous ceux et celles qui interviennent quotidiennement auprès de personnes souffrant de dépression, de choc post-traumatique, de détresse psychologique ou de déséquilibre mental à cause de situations ou d'événements perturbants.

L'approche ludique n'a pas à priori de visée thérapeutique et ne doit pas être utilisée pour soulager, voire guérir les personnes atteintes de maladie mentale. Sa première utilité est de servir de représentation symbolique pour mettre en image la complexité d'un développement psychique et psychologique. Le jeu de 55 images permet de recréer, symboliquement, une sorte d'équilibre psychique dans le simple fait de mettre en images la complexité de son monde intérieur. Les 55 images, incluant l'interface de jeu, sont toutes calibrées pour stimuler l'imagination et augmenter la profondeur dans la communication. Les exercices de groupe ou individuels aident à cerner les différents cycles de vie, professionnels et familiaux, correspondant à un développement psychologique spécifique.

Faire l'expérience de **55 ICÔNES**, c'est s'ouvrir à la connaissance de soi par l'image pour mieux se raconter et prendre le temps de reconstruire, abstraitement, ce que nous considérons comme un monde furtif qui nous habite et nous transforme quotidiennement.

Les 55 archétypes



Le jeu d'images est destiné à stimuler l'imagination parce qu'il permet une très grande variation interprétative de la part de l'utilisateur, qui reconnaît l'image comme une partie de sa mémoire. Les images proposées sont des archétypes c'est-à-dire des images primitives qui permettent de créer nos images mentales. Les archétypes font le lien entre notre monde symbolique et notre perception de la réalité pour mieux stabiliser notre structure psychique. Comme les archétypes sont la base du langage imagé de toutes les cultures, ils aident à partager les étapes de notre développement psychologique depuis des milliers d'années.

Dans un contexte de formation spécialisée, l'approche à la fois ludique et pédagogique de **55 ICÔNES** peut également servir à augmenter la qualité de l'introspection et de la réflexion sur les étapes d'apprentissage. L'exercice peut être orienté par un thème (famille, travail, maladie, etc.), afin de faciliter les différentes analyses effectuées dans le cadre de certaines pratiques professionnelles (psychologie, ressources humaines, *coaching*, etc.).

Six utilisations différentes des 55 archétypes en entreprise

- Se représenter plus facilement la nature du stress psychologique du travailleur
- Stimuler l'imagination du travailleur à des fins de résolutions de problèmes relationnels
- Discuter ouvertement des forces et des faiblesses du travailleur lors de rencontres avec les intervenants
- Apprendre à réorganiser sa structure psychique
- Symboliser en images ce qui peut empêcher la réussite du retour au travail
- Créer des ancrages visuels pour faciliter la mémorisation des échanges lors des entrevues, des rencontres et des séances entre le travailleur et les différents acteurs de changement de l'entreprise.

Métaphores imagées et correspondances symboliques abstraites

<p>Se représenter plus facilement la nature du stress psychologique du travailleur</p> <p>Source de tension, pression induite, difficultés relationnelles, diagnostique médical, problèmes familiaux et personnels, dépendance aux médicaments.</p>	
<p>Stimuler l'imagination du travailleur à des fins de résolutions de problèmes relationnels</p> <p>Inventer des situations hypothétiques, révéler son admiration pour quelque chose ou quelqu'un, faire des jeux d'associations, faire des remue-méninges, imaginer une relation type.</p>	
<p>Discuter ouvertement des forces et des faiblesses du travailleur lors de rencontres avec les intervenants</p> <p>Parler de ses qualités personnelles, de ses valeurs morales, raconter des anecdotes qui permettent de comprendre la personnalité et le caractère distinctif de la personne.</p>	
<p>Apprendre à réorganiser sa structure psychique</p> <p>Parler de ses croyances, de ses champs d'intérêts, partager le sens que l'on donne à sa vie, révéler sa philosophie de vie, «ses» symboles, son monde imaginaire.</p>	
<p>Symboliser en images ce qui peut empêcher la réussite du retour au travail</p> <p>Mettre en images les difficultés qui empêchent de retourner au travail, que ce soit lié à l'organisationnel ou au relationnel.</p>	
<p>Créer des ancrages visuels pour faciliter la mémorisation des échanges lors des entrevues, des rencontres ou des séances entre le travailleur et les différents acteurs de changement de l'entreprise</p> <p>Créer des aide-mémoire visuels pour mieux mémoriser les étapes du retour au travail et les types d'accompagnements nécessaires.</p>	

Travailler est toujours une action participative où la qualité du développement d'un ensemble (l'entreprise) est liée au développement de ses composantes (les employés) et vice versa. S'intégrer dans une équipe de travail est aussi important que d'être accepté par ses coéquipiers de son milieu professionnel. Le travailleur doit être convaincu qu'il est l'acteur central de son développement professionnel et, pour ce faire, il devra l'exprimer de différentes façons avec ses collègues et les intervenants pour mieux faire comprendre ce qu'il considère comme les obstacles à sa pleine intégration. Les images du jeu facilitent le partager différents angles de vue pour mieux comprendre les problèmes de santé psychologique.