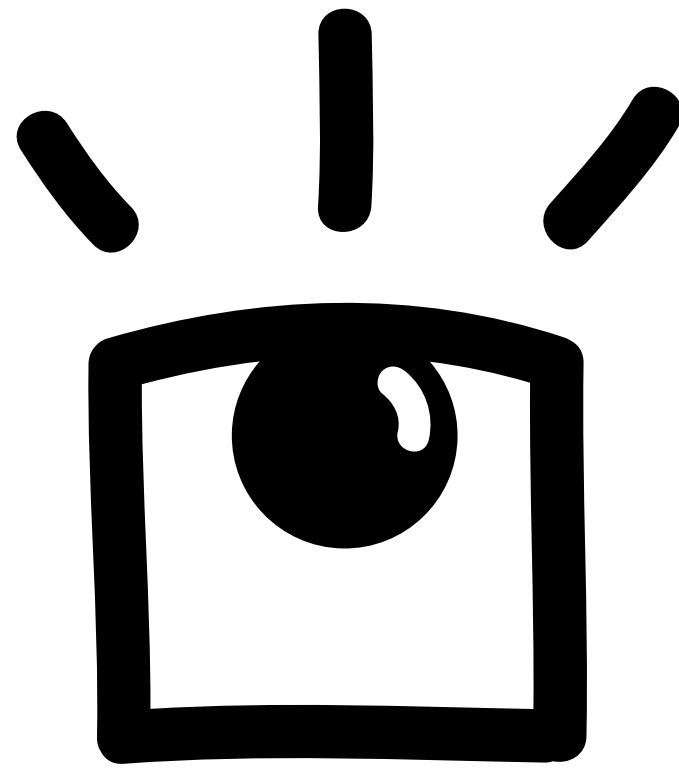


VISUAL CUBE



MODE D'EMPLOI



# VISUAL CUBE

## QU'EST-CE QUE LE VISUAL CUBE ?

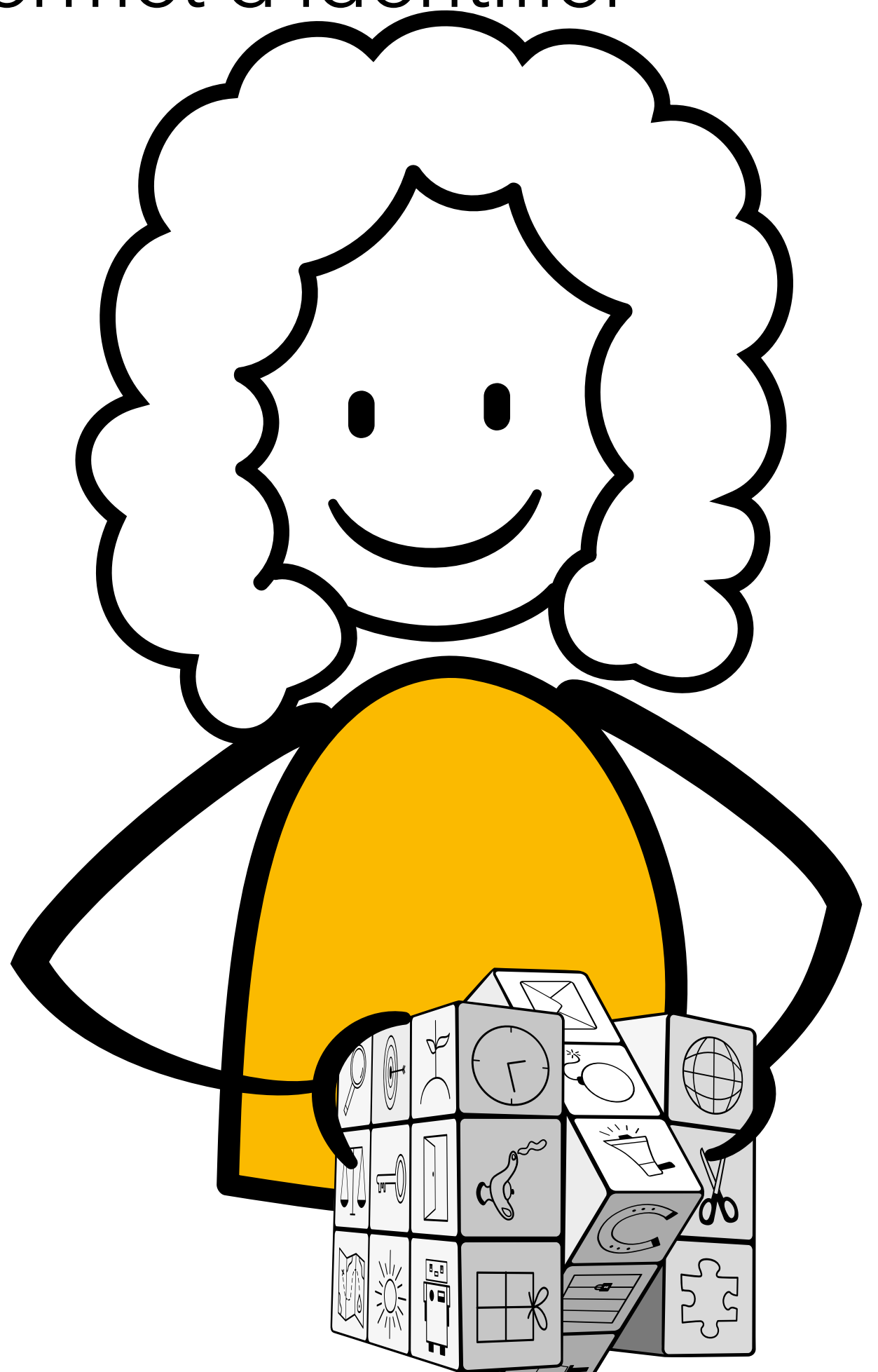
Le Visual Cube est un cube 3x3 composé de 54 icônes qui fonctionnent comme des symboles, des concepts, des métaphores, dont les significations ne sont qu'indicatives et peuvent avoir de multiples interprétations littérales, métaphoriques ou fantastiques.

Cela signifie que chacun peut interpréter les icônes en fonction de son contexte et de sa créativité.

La particularité du Visual Cube est qu'il s'agit d'un objet permettant d'inventer des jeux et que, selon le contexte dans lequel il est utilisé, différentes possibilités se présentent.

L'utilisation d'icônes permet d'identifier et d'interpréter rapidement les informations que l'on souhaite communiquer.

Cela est lié à la capacité à voir l'essentiel, à extraire les idées clés de n'importe quelle situation et de disposer d'images très faciles à dessiner.



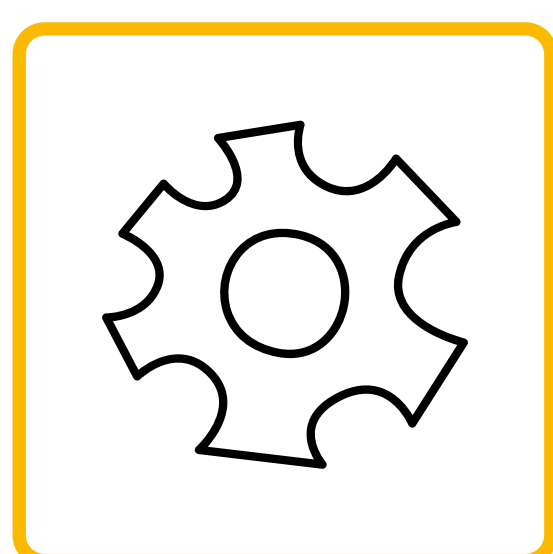
## OÙ PEUT-ON L'UTILISER ?



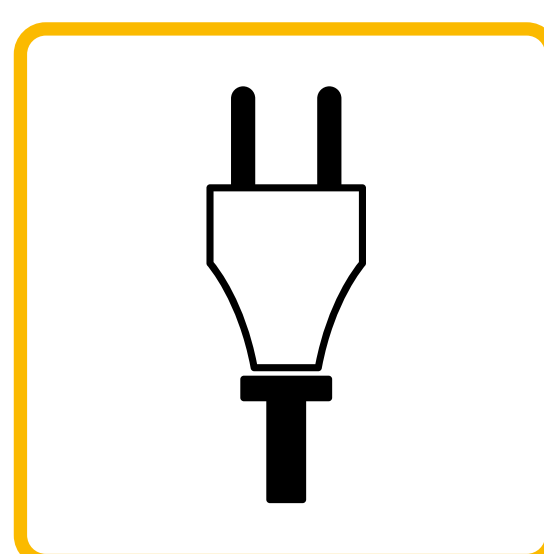
**ÉDUCATION**



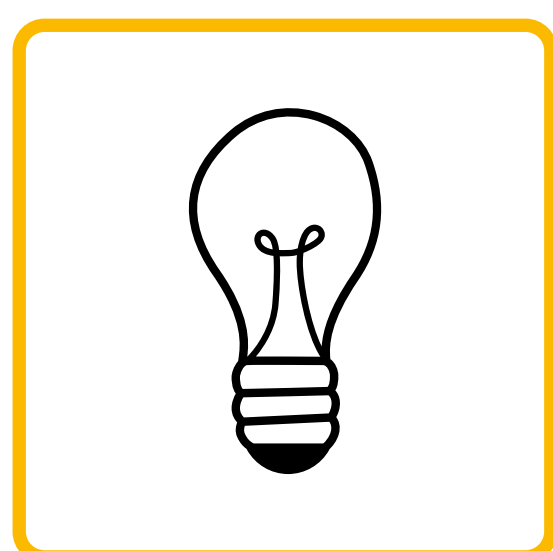
**COACHING**



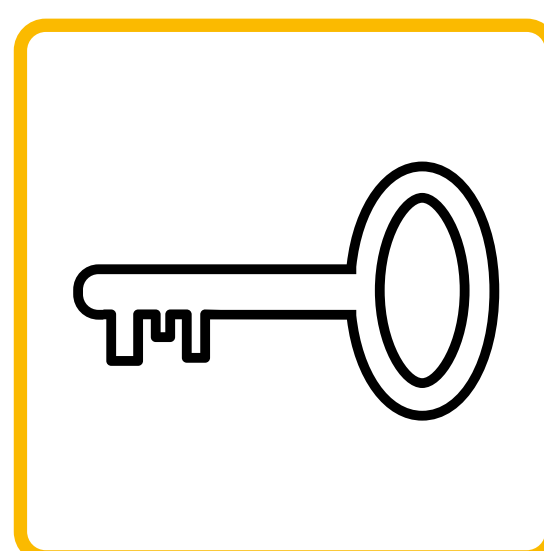
**AGILITÉ**



**FACILITATION**



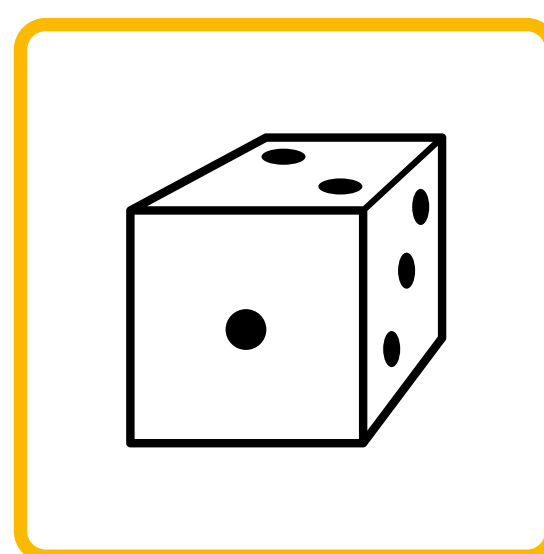
**CRÉATIVITÉ**



**VISUAL THINKING**



**STORYTELLING**



**JEU**

L'interprétation des icônes du visual cube dépend en grande partie du contexte dans lequel elles sont utilisées.

Par exemple, un symbole peut représenter la "créativité" dans un contexte de design, mais il peut être interprété différemment dans un contexte commercial ou scientifique.

Vous trouverez des exemples d'exercices dans chaque section du site web.

[www.olavisual.com](http://www.olavisual.com) > Section Visual Cube

# COMMENT JOUER AVEC LE VISUAL CUBE?

## **UTILISATION LIBRE**

Il n'y a pas de règles strictes sur la façon d'utiliser le Visual Cube.

Vous pouvez l'utiliser de la manière qui correspond le mieux à vos besoins et à vos objectifs.

Des jeux ou des exercices spécifiques peuvent être inventés sur la base des icônes du cube, tels que la narration d'histoires, la résolution de problèmes, le démarrage de conversations, etc.

## **L'EXAMEN DES ICÔNES :**

Commencez par examiner chacune des 54 icônes du Visual Cube.

Observez les détails et les caractéristiques de chaque icône.

Essayez d'associer à chaque icône la signification ou le concept qui vous semble le plus approprié.

## **LES ASSOCIATIONS PERSONNELLES :**

Créez vos propres associations avec les icônes.

Pensez à ce qu'elles vous font ressentir ou aux idées qui vous viennent à l'esprit lorsque vous les voyez. Ces associations personnelles peuvent constituer la base de votre interprétation.

## **CONTEXTE D'UTILISATION :**

Soyez conscient du contexte dans lequel le Visual Cube est utilisé.

Selon la situation ou l'objectif, les mêmes icônes peuvent être interprétées différemment. Il est important d'adapter votre interprétation au contexte.

## **EXPLORATION CRÉATIVE :**

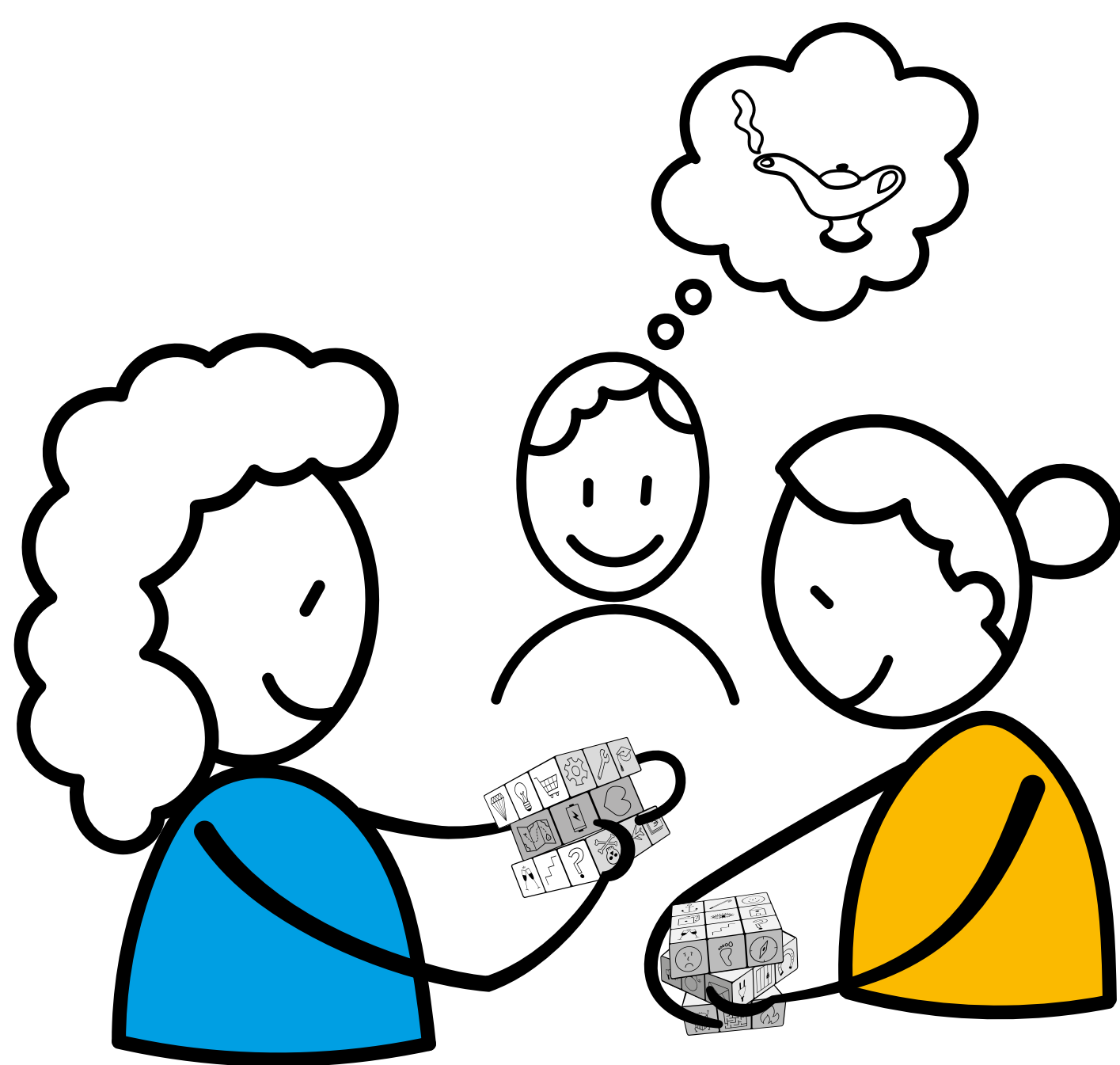
N'hésitez pas à faire preuve de créativité dans votre interprétation des icônes. Le Visual Cube se prête à des interprétations abstraites et métaphoriques ; ne vous limitez donc pas à une seule façon de voir les icônes.

## **CONVERSATIONS :**

Discutez de vos interprétations avec d'autres personnes qui utilisent également le Visual Cube. Les conversations et la collaboration peuvent vous aider à élargir votre compréhension des icônes et à explorer des perspectives différentes.

**PRATIQUEZ** régulièrement le Visual Cube. Vous pouvez créer des exercices ou des jeux dans lesquels vous utilisez les icônes pour représenter des concepts ou des idées.

Plus vous vous entraînez, plus vous développerez votre capacité à interpréter efficacement les icônes et à acquérir le langage visuel.

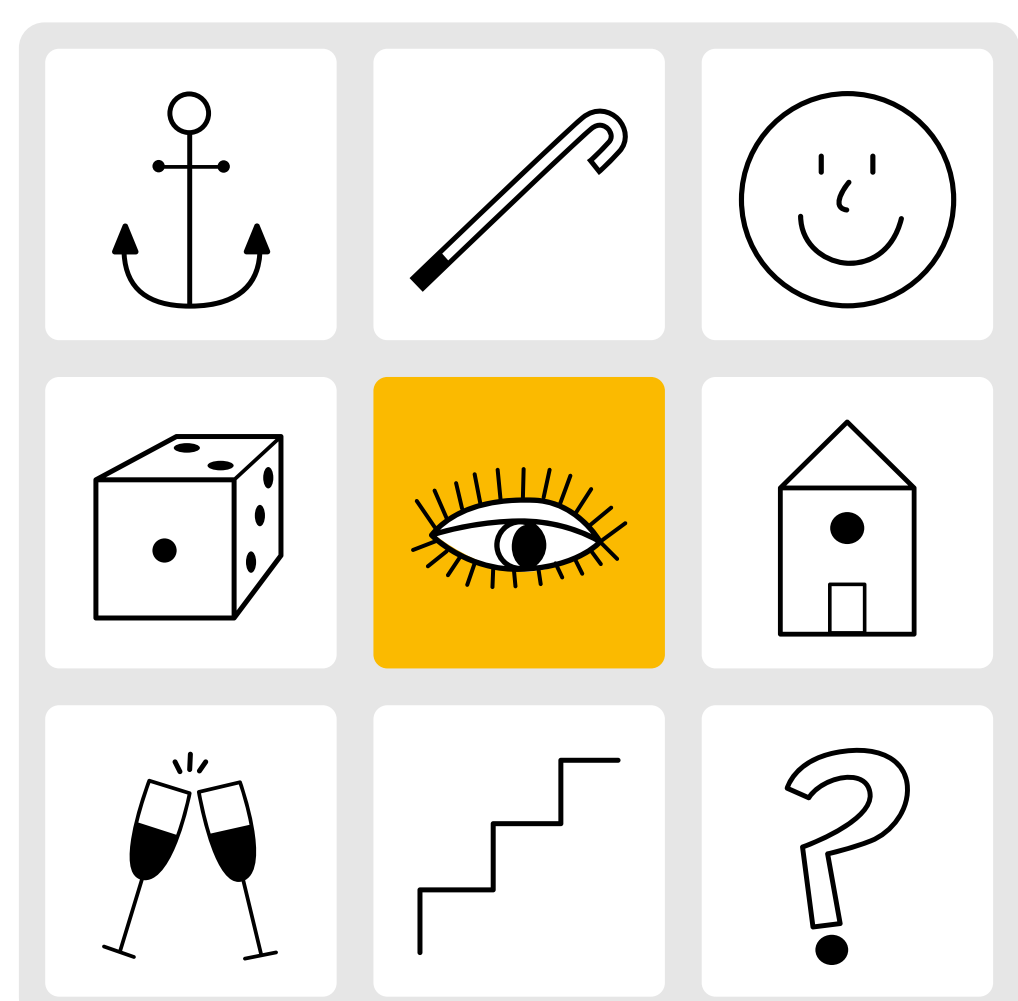
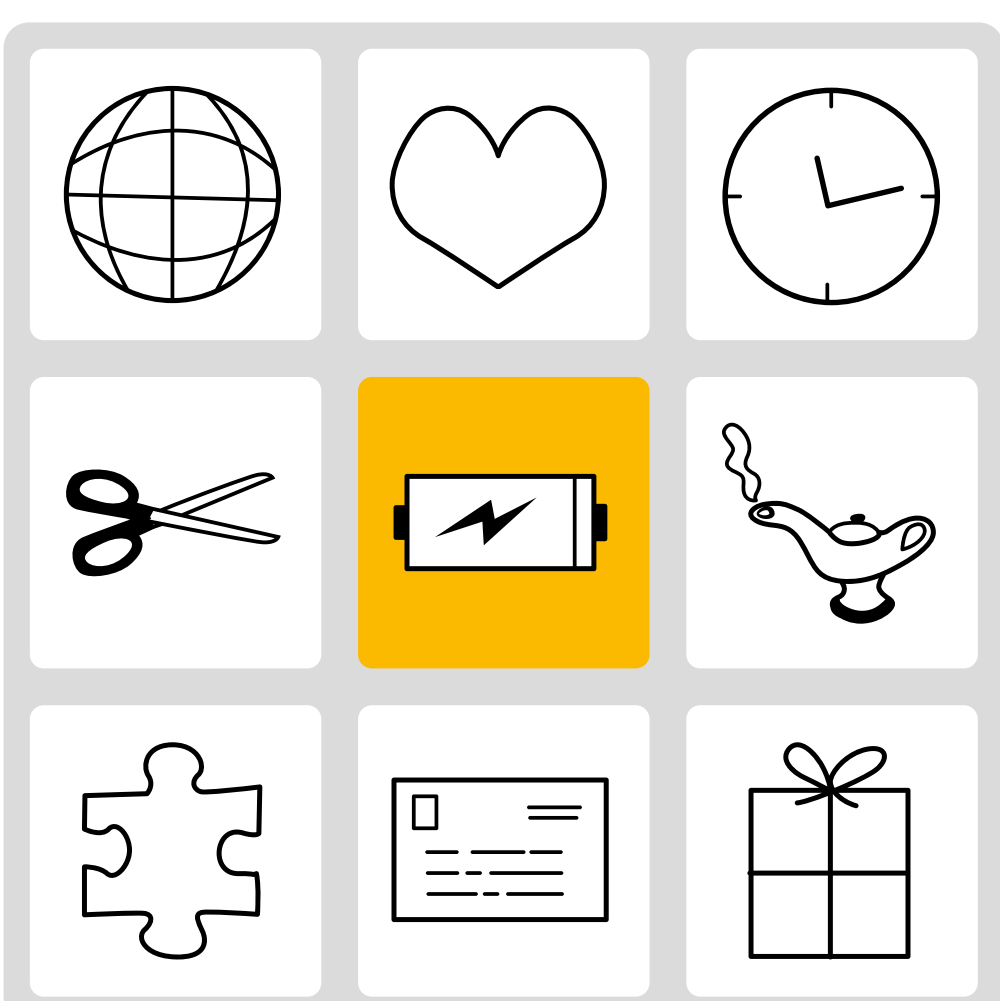
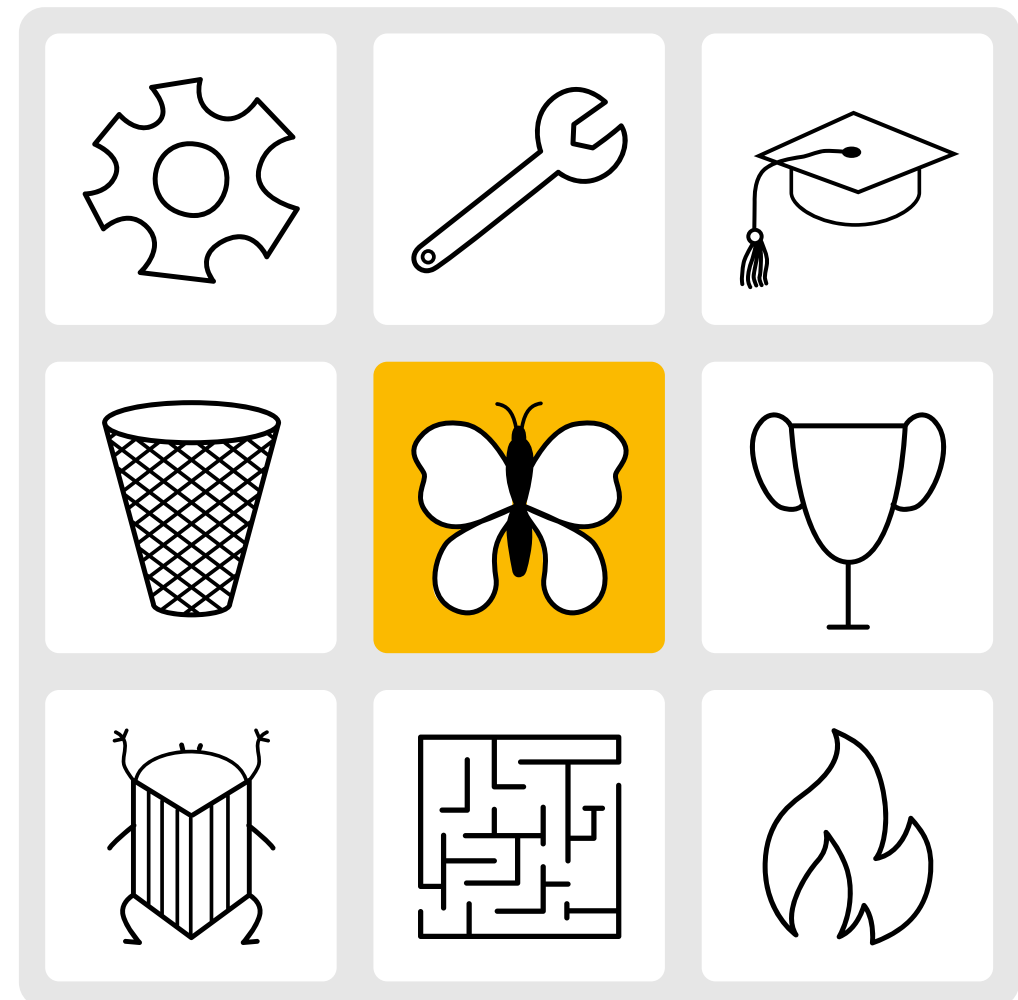
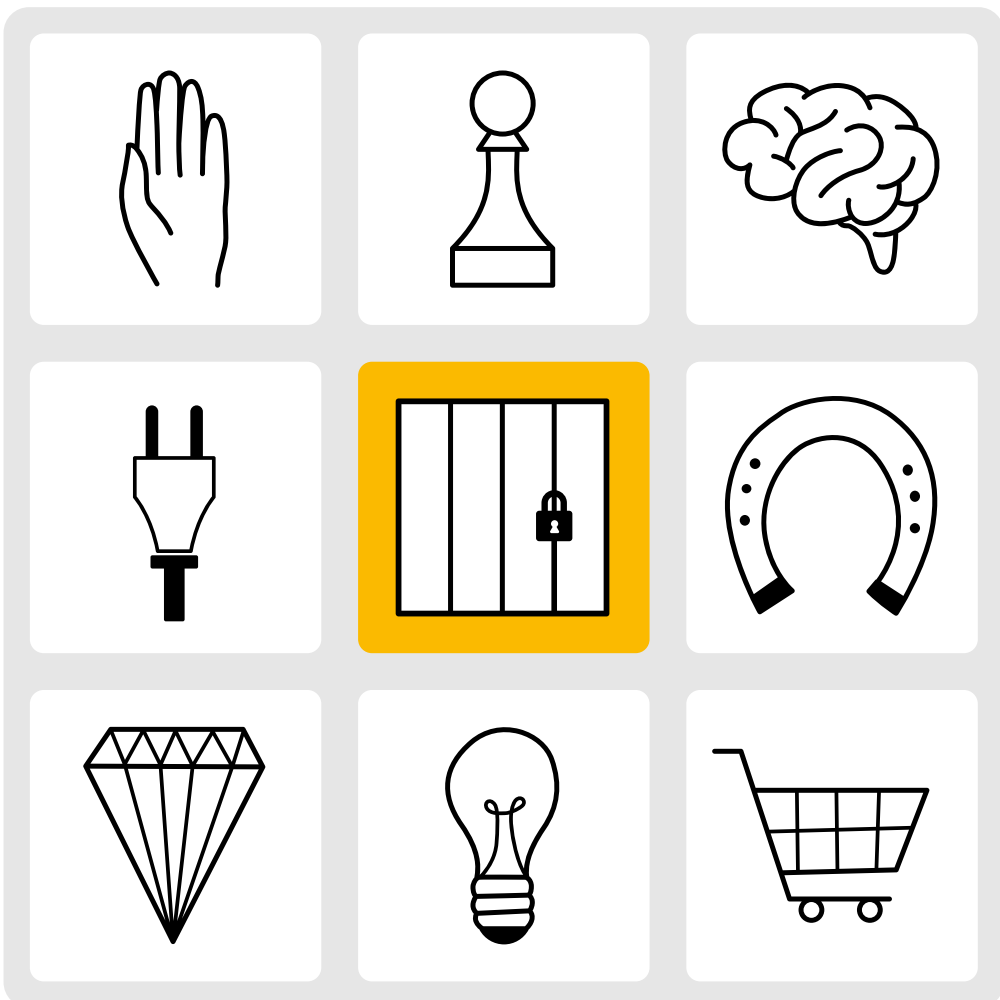


N'oubliez pas que la clé réside dans la créativité et la liberté d'interprétation.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses lorsqu'il s'agit de jouer avec le Visual Cube, l'important étant d'explorer et d'exprimer vos idées de manière innovante. Plus vous vous entraînez, plus vous développerez votre capacité à interpréter les icônes et à acquérir le langage visuel.

# LES CENTRES NOUS GUIDENT

Le Visual Cube est composé de 6 centres fixes, dont la signification est large et qui peuvent guider de nombreux jeux, dynamiques et exercices.



Ils constituent des points de départ importants pour la lecture et l'interprétation des icônes environnantes.

Ils peuvent servir de points d'ancrage pour la compréhension.

## QUELLE PEUT ÊTRE LEUR SIGNIFICATION ?

### LA BOMBE



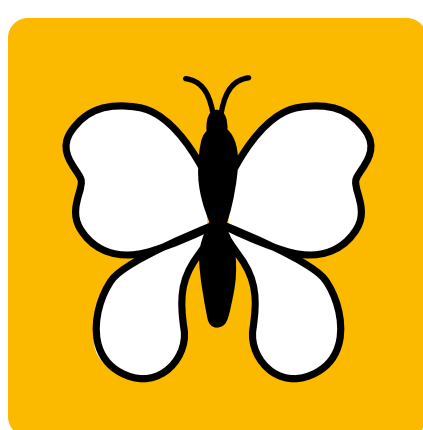
Explosion, explosion de bonheur ou de tristesse, crise, choc, étonnement, incrédulité, époustouflant, fin, catharsis, WOW, bang, surprise, destruction, limite, inattendu, déséquilibre, etc.

### LA PRISON



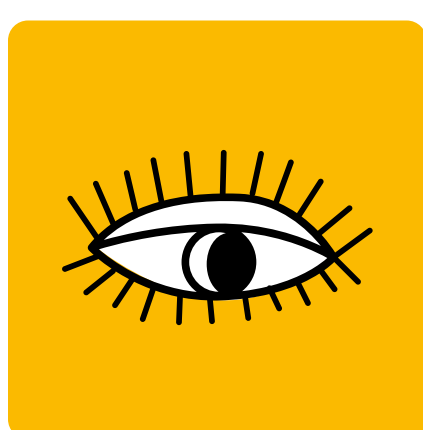
Isolement, blocage, stagnation, solitude, immobilisation, détention, attente, obscurité, manque de vision, confinement, restriction, conséquence, dramatique, etc.

### LE PAPILLON



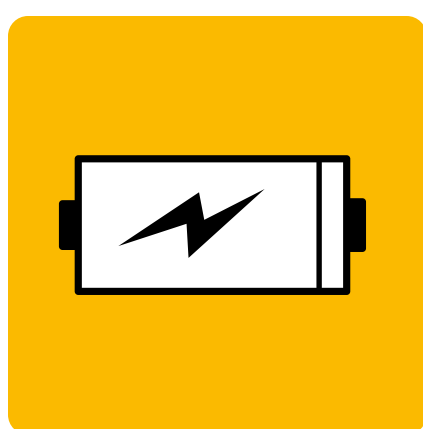
Insecte, évolution, transformation, changement, métamorphose, transition, passage, éphémère, beauté, cycle, liberté, magie, mutation, etc.

### L'ŒIL



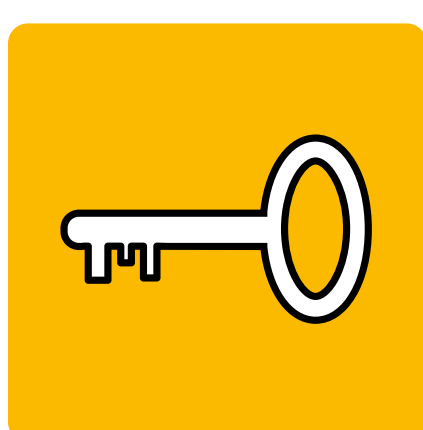
Vision, observation, regard, témoin, perspective, objectif, lumière, amulette de protection et de sagesse, avenir, façons de voir, point de vue, curiosité, etc.

### LA PILE



Batterie, énergie, motivation, électricité, charge, recharge, ressources, plan B, limites, puissance, capacité, épuisement, etc.

### LA CLÉ



Ouverture, fermeture, solution, pas de solution, passe-partout, conscience, maison, appartenance, secret, autorité ou pouvoir, protection, sécurité, clé, garder, gardien, opportunité, accès, blocage, etc.

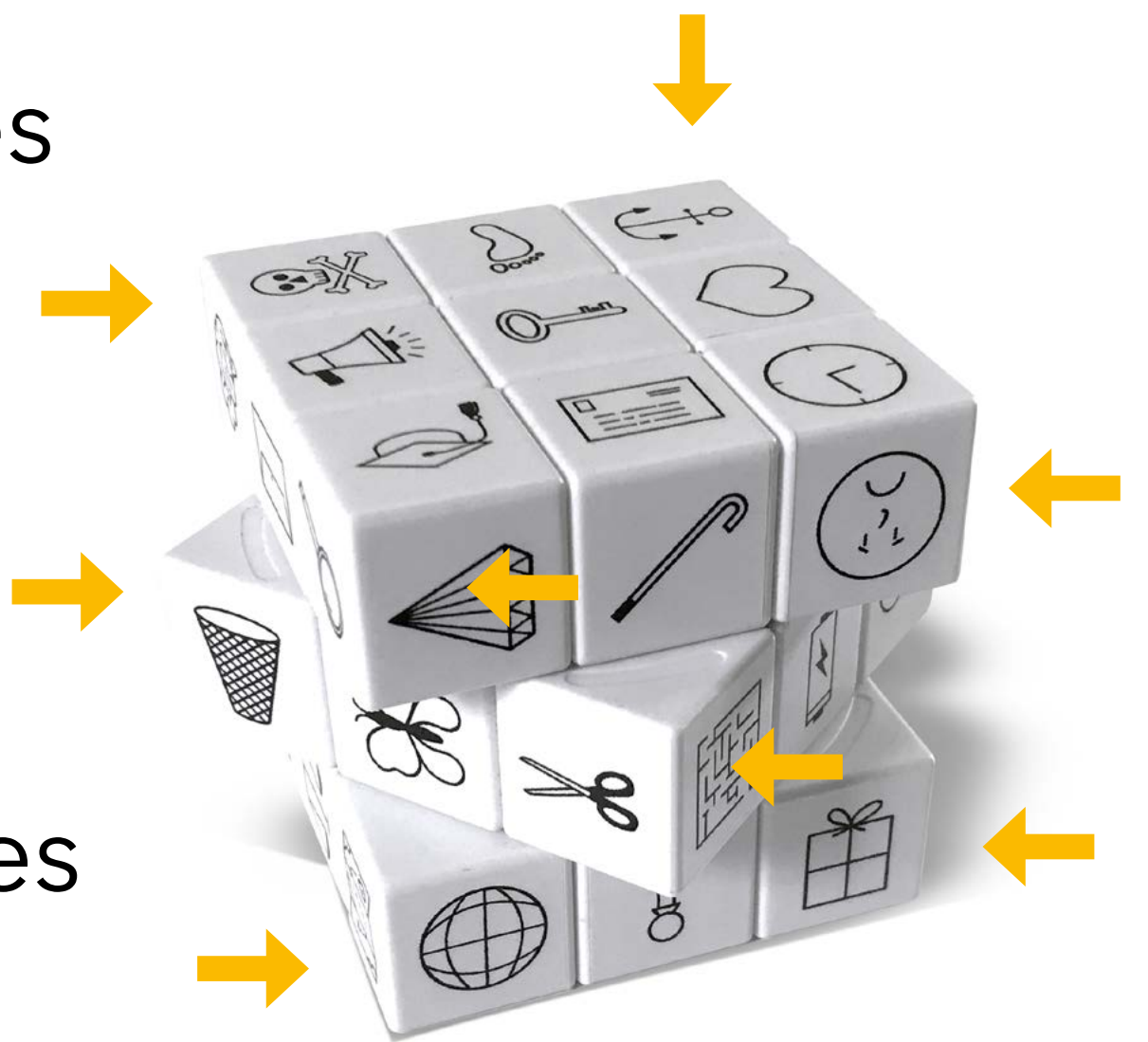




## ... MAIS NOUS POUVONS AUSSI JOUER AVEC :

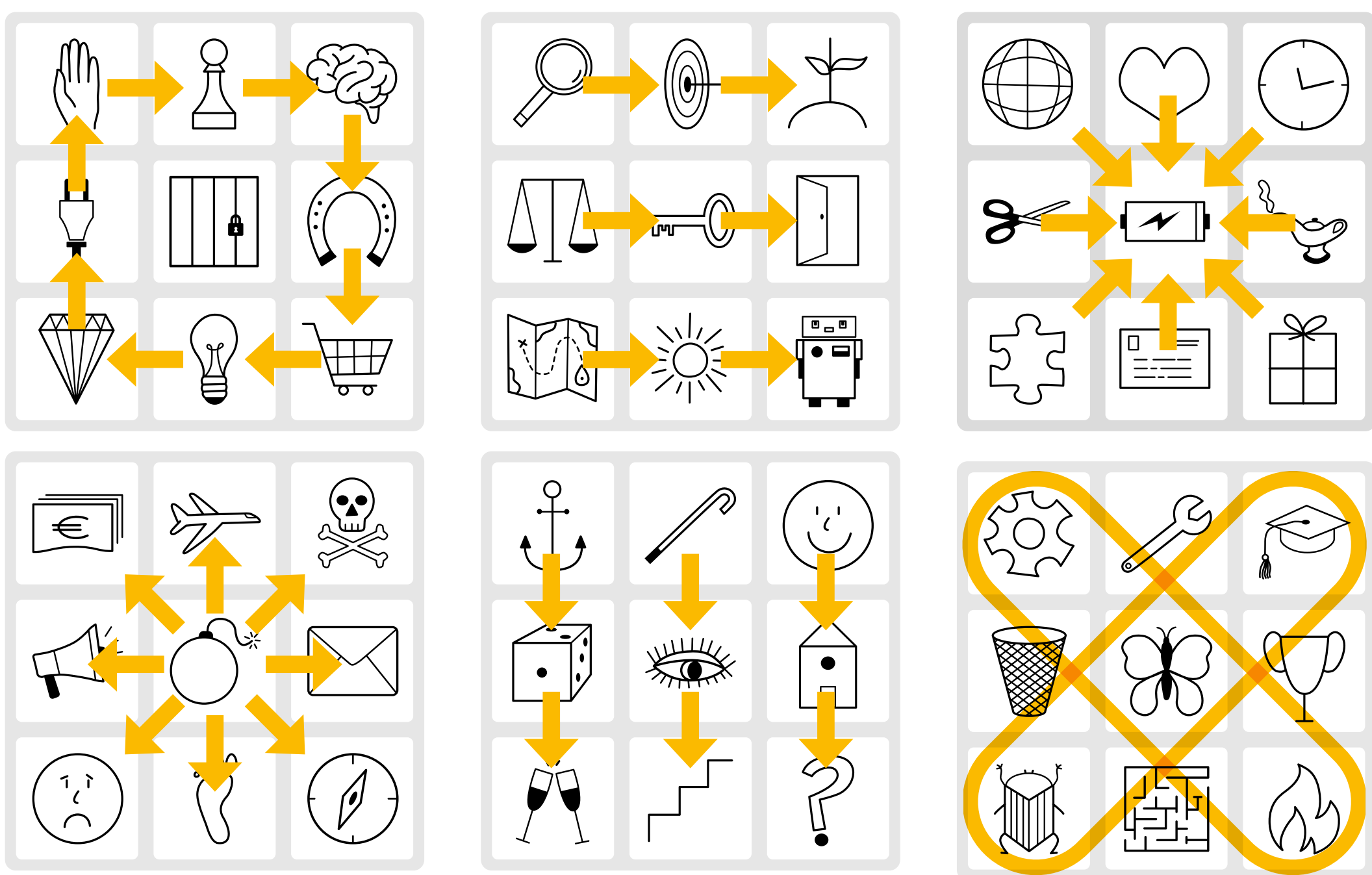
### LES ANGLES

Nous pouvons jouer avec les 12 angles, chacun formant un groupe de 3 images, avec lesquelles on peut formuler des métaphores, des phrases, créer des personnages ou encore des réponses à des questions.



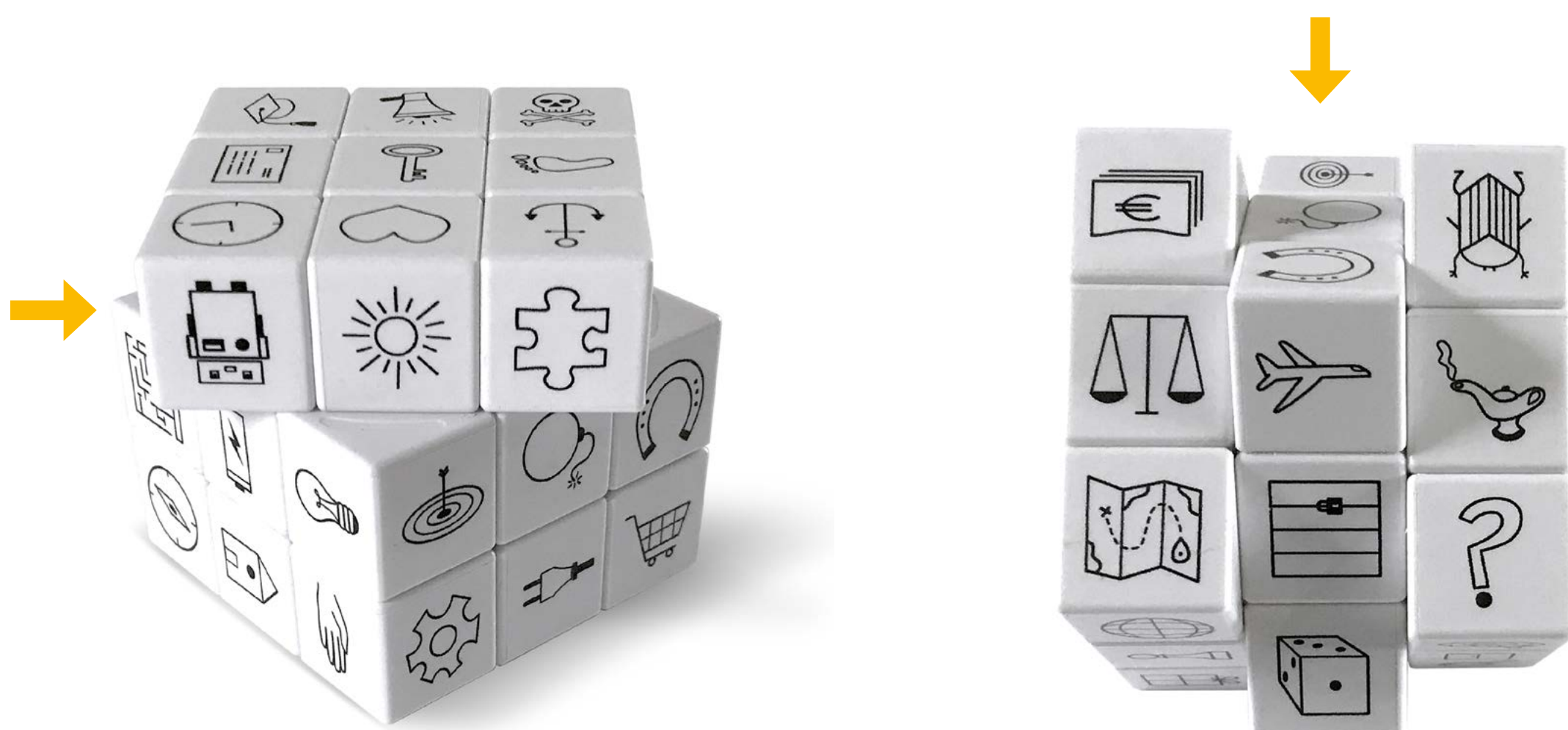
### LES DIRECTIONS

Les directions servent à indiquer les différents sens de lectures possibles, lorsque nous créons une histoire, que nous discutons ou répondons à des questions.



### LES POSITIONS

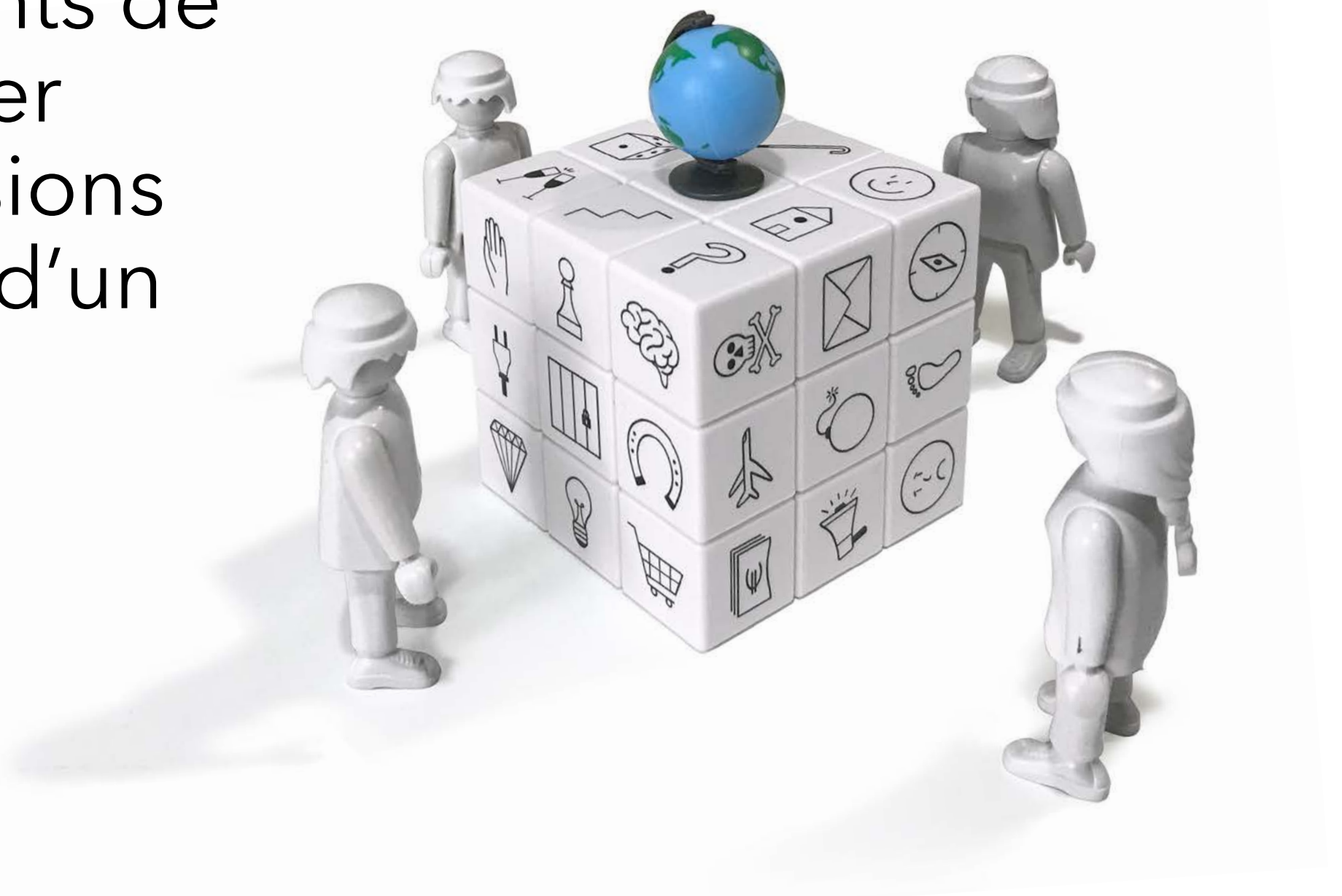
Lorsque nous guidons les activités, nous pouvons indiquer quel partie nous souhaitons voir utilisée en changeant la position du cube.



# AUSSI AVEC D'AUTRES MÉTHODOLOGIES ET RESSOURCES

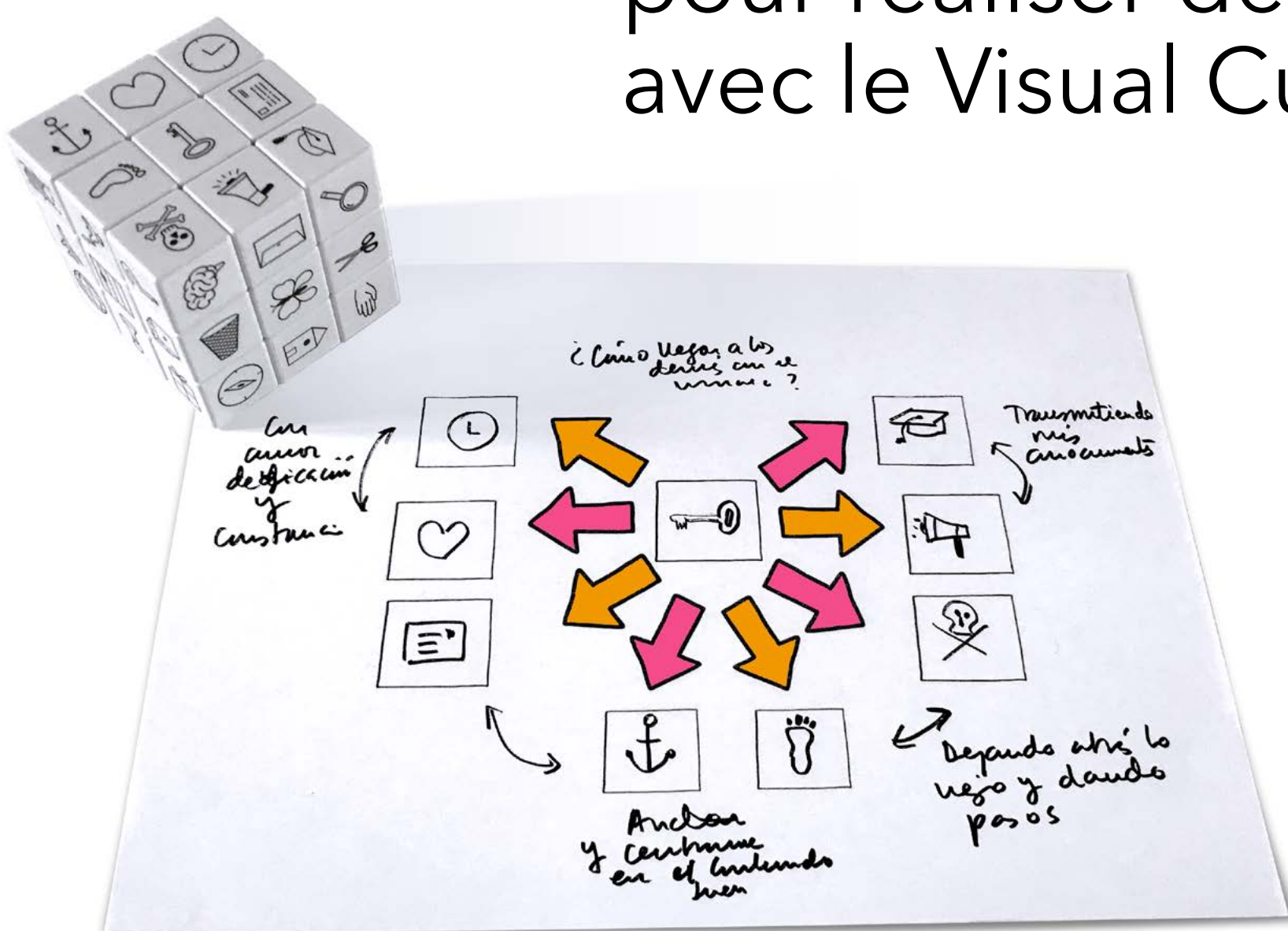
## PRO PLAY + VISUAL CUBE

Des activités associant le Visual Cube à ProPlay, une méthodologie qui utilise les Playmobil pour communiquer à partir de différents points de vue et partager différentes visions d'un sujet ou d'un problème.



## MODÈLES

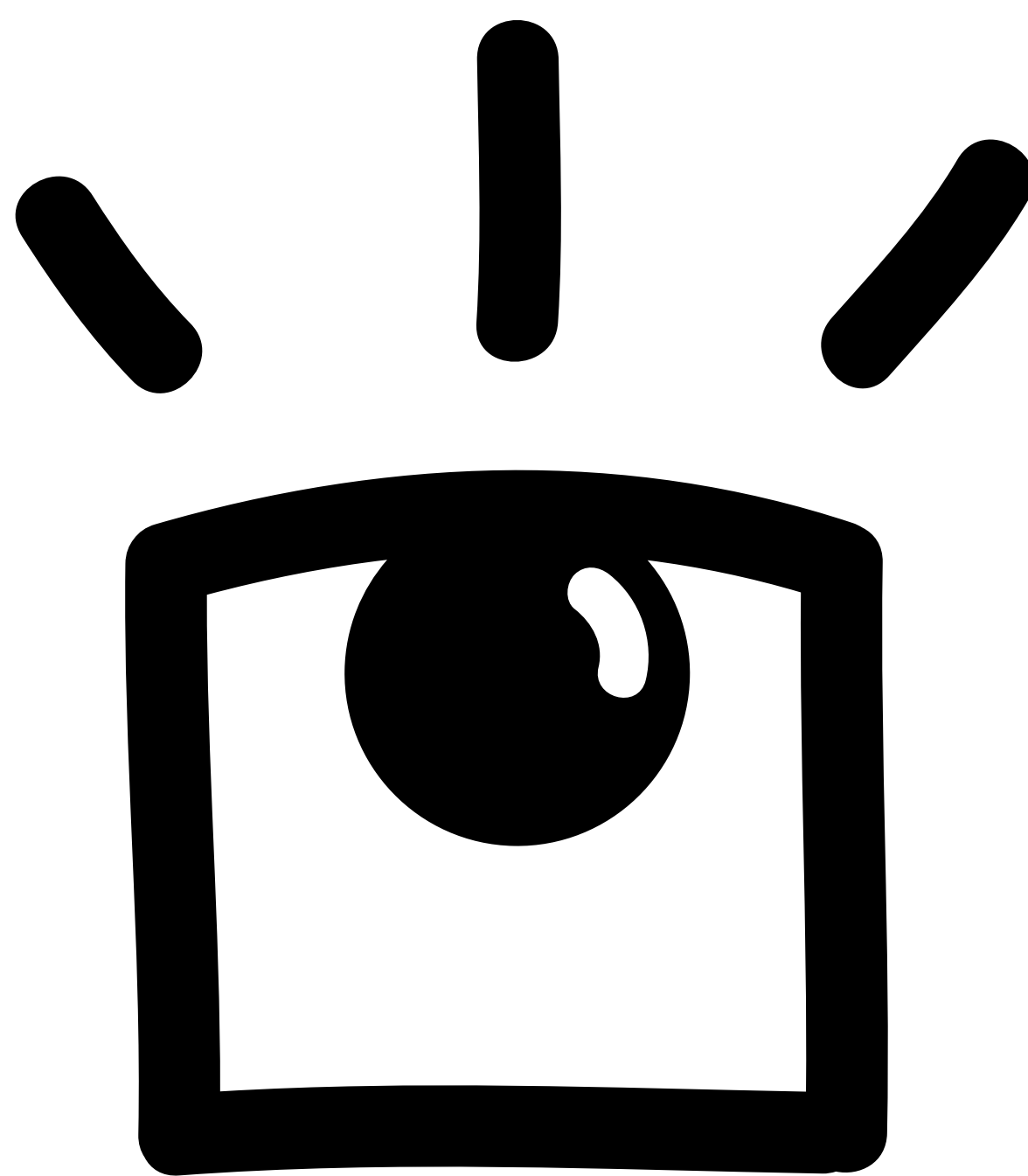
Nous pouvons nous appuyer sur des modèles graphiques de pensée visuelle pour réaliser des activités avec le Visual Cube.



## JETONS

Pour développer certaines activités nous pouvons ajouter des jetons qui représentent différentes icônes. Cela peut enrichir les résultats des jeux et dynamiques d'équipe.





# VISUAL CUBE

**Visual Cube®** c'est une idée créée et développée par **Ola Visual**.



[www.olavisual.com](http://www.olavisual.com)

