

Connecteurs d'Emotions

Photolangage Connectemo

Le manuel de l'édition numérique · v2

99 cartes | Avec ou sans mot | Vos propres ateliers

PC · Mac · tablette · smartphone

Bienvenue dans la communauté Photolangage de Connectemo !

Vous venez d'ouvrir les portes de l'édition numérique du **Photolangage Connectemo**. Merci de votre confiance !

Notre Photolangage est né d'une conviction : **une photographie peut ouvrir une conversation que les mots seuls n'arrivent pas à démarrer.** Depuis l'aventure du jeu imprimé en 2019, des coachs, formateurs, enseignants, soignants, travailleurs sociaux, parents… s'en sont emparés. Leurs retours, leurs idées et leurs ateliers ont nourri nos envies et idées pour une nouvelle version.

Cette **version 2** en est le fruit direct : un **espace personnel**, la possibilité d'afficher la photo **sans le mot/thème**, des cartes supplémentaires et une recherche facilitée, et surtout la possibilité de **créer et partager vos propres ateliers**.



Un outil vivant, qui grandit avec celles et ceux qui l'utilisent.

Ce manuel vous accompagne pas à pas : la méthode, la prise en main de l'appli, des idées d'animation… et les nombreuses façons de **contribuer** à faire grandir l'outil. Car c'est bien là notre envie : que vous ne soyez pas seulement utilisatrice ou utilisateur, mais membre d'une communauté.

Et si une question surgit en chemin, nous ne sommes jamais loin. Vraiment. Une démo en visio, un coup de main pour votre premier atelier, une idée à partager : écrivez-nous. C'est toujours nous qui vous répondrons :)

Stéphane Declercq & Vanessa Buchert
Coachs certifiés ICF · Connecteurs d'Émotions

SOMMAIRE

Au fil de ce manuel

1	Le photolangage, la méthode	p. 4
2	Imprimé ou numérique ? Quoi de neuf dans la v2	p. 6
3	Premiers pas : compte, chargement, réglages	p. 8
4	Jouer : plateau, cartes, recherche, export	p. 11
5	Les ateliers… et créer les vôtres	p. 16
6	Animer avec le Photolangage	p. 21
7	Une communauté, une équipe proche de vous	p. 25
8	FAQ, les 99 cartes, remerciements, fiche atelier	p. 27

Comment lire ce manuel

- Les fonctions marquées NOUVEAU ou V2 sont apparues avec la version 2.
- Les encadrés orangés donnent des astuces pratiques, les roses des repères d'animation.
- Pressé(e) ? Lisez le chapitre 3, lancez une partie… et revenez au reste plus tard.



Le dos des cartes : la tête, le cœur… et le corps : notre ADN, notre logo !

CHAPITRE 1

Le photolangage, qu'est-ce que c'est ?

Une photo. Une question. Et soudain, la parole se libère.

La méthode Photolangage® a été développée dans les années soixante par un groupe de psychosociologues franco-suisses. Elle reste l'un des supports d'expression les plus simples… et les plus surprenants d'efficacité.

Sa force : permettre à **tout type de public** de s'exprimer, quelle que soit son origine éducative, culturelle ou intellectuelle. Devant une photographie, chacun est au même niveau : décrire ce que l'on voit, puis tenter d'exprimer ce que l'on ressent. Adolescent ou retraité, sans diplôme ou grand orateur, chaque parole reçoit la même reconnaissance. *À chacun sa propre vérité.*



Carte 34 – « Alternative ». Que voyez-vous ? Et surtout… que ressentez-vous ?

La photographie sert d'**objet de projection** : chacun privilégie les détails qui lui parlent. Elle raconte une part de chacun, tout en restant une simple image, étrangère à la vie de ceux qui la regardent. C'est précisément ce décalage qui protège… et qui ouvre.

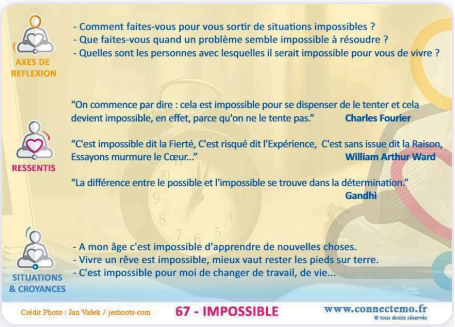
Il n'y a pas de photographie meilleure qu'une autre, ni de bonne ou de mauvaise interprétation. L'essentiel est d'initier le dialogue, de penser au-delà des apparences, et de laisser émerger – de façon naturelle et ludique – valeurs, émotions et vécus qui éclaireront la question de départ.

Une carte, trois niveaux de lecture

Chaque carte Connectemo se lit en plusieurs couches. On peut s'arrêter à la première… ou descendre jusqu'à la dernière.



Le recto : une photo et un mot



Le verso : trois portes d'entrée

- **La photo seule**, pour le ressenti brut et l'évocation.
- **Le mot**, sous la photo, qui peut servir également de thématique avec le travail au verso… ou non. Dans l'appli, on peut même le **masquer** ou le **mélanger** (p. 10).
- **Le verso**, qui explore les trois niveaux de l'index de conscience, symbolisés par notre logo :

La tête	Le cœur	Le corps
Axes de réflexion (niveaux logiques de Dilts) 3 questions ouvertes	*Ressentis* 3 citations	*Situations & croyances* 3 phrases que l'on pourrait se dire

Avec 99 cartes, ce sont près de 900 questions, citations, situations et croyances : autant de rebonds possibles pour l'animateur comme pour l'utilisateur.

Seul, à deux, en groupe

- **En solo**, guidé par un atelier thématique de l'appli.
- **En duo**, avec un coach ou un accompagnant, pour explorer une situation, un objectif, un blocage.
- **En groupe**, pour des échanges riches et dynamiques.
- **En atelier interactif**, pour traiter une thématique et s'enrichir de l'intelligence collective.

CHAPITRE 2

Imprimé ou numérique ?

Les deux se complètent. Le jeu imprimé a la magie du papier qu'on touche et qu'on étale sur la table. Le numérique ouvre des possibilités qu'aucun paquet de cartes ne permet.

	Imprimé	Numérique v2
Nombre de cartes	88	**99** et +
Nouvelles cartes régulièrement, sans rien racheter	–	✓
Jeu avec le mot d'origine	✓	✓
Jeu **sans le mot** (photo seule)	–	✓
Mots **mélangés** (près de 10 000 associations)	–	✓
Tirage par numéro « fétiche »	–	✓
Retrouver une carte en 2 secondes	–	✓
Ateliers guidés, question par question	–	✓
Créer, sauvegarder et partager ses ateliers	–	✓
Garder une trace : **export PDF** ou impression	–	✓
Animer **en visio** (partage d'écran)	–	✓
Toujours dans la poche (smartphone, tablette)	–	✓
Toucher, étaler, manipuler les cartes	✓	–
Aucun écran, aucune connexion requise	✓	–

Le meilleur des deux mondes ? Beaucoup d'utilisateurs étalent les cartes imprimées sur la table… et sortent la tablette pour retrouver une carte, lancer un atelier ou envoyer à chacun le PDF de son tirage. Le pack **Combo** (imprimé + numérique) est fait pour ça.

CHAPITRE 2 · SUITE

Quoi de neuf dans la v2 ?

Tout ce qui était apprécié dans la première édition numérique est resté. Le reste a été repensé à partir de **vos retours**.

Fonction	v1	v2
Accès	Identifiant non modifiable	NOUVEAU **Votre compte personnel**, mot de passe oublié en un clic
Cartes	88 à 95	**99 cartes**, et de nouvelles chaque semestre
Mot/Thème	Avec mot ou mélangé	NOUVEAU **Sans mot** : la photo seule
Départ	Cartes face cachée	NOUVEAU Départ **cartes retournées** + bouton **« Retourner les cartes »**
Trouver une carte	Faire défiler…	NOUVEAU **Recherche** par mot ou numéro
Ateliers	Liste fixe	NOUVEAU **Créez** vos ateliers, privés ou **partagés** ; recherche, filtres, tri, **favoris**
Options	Limitées en atelier	Toutes les options du jeu libre, aussi en atelier
Sélection	Retirer la dernière carte	Retirer **n'importe quelle** carte
Fin d'atelier	Questions finales et **zone de notes**, reprise dans le PDF	
Export PDF	Cartes parfois coupées	**Une carte par page**, rectos seuls ou rectos + versos
Fluidité	Chargement à chaque clic	Préchargement : ensuite, tout est instantané
Langue	Français	Moteur multilingue installé, à développer
Achat	Par e-mail	NOUVEAU En ligne, dans **« Mes produits »**

Et ce n'est qu'un début. La v2 a été pensée pour évoluer avec vous : plusieurs de ces nouveautés sont nées de messages d'utilisateurs. La prochaine viendra peut-être du vôtre !? (voir p. 25)

CHAPITRE 3

Premiers pas

1. Votre compte

1. **Rendez-vous sur jeu.connectemo.fr**
   Depuis un navigateur récent (Chrome, Edge, Firefox, Safari, Brave…), sur ordinateur, tablette ou smartphone.
   Astuce : ajoutez la page à vos favoris ou à l'écran d'accueil de votre téléphone.

2. **Créez votre compte**
   Lien *« Créer un compte »* sous le formulaire de connexion. Si vous avez commandé auprès de nous, utilisez l'adresse e-mail de votre commande.

3. **Connectez-vous**
   Cochez *« Se souvenir de moi »* sur vos appareils personnels. Mot de passe égaré ? Le lien *« Mot de passe oublié ? »* vous en renvoie un par e-mail.

4. **Activez votre accès**
   Dans le menu à votre nom, **« Mes produits »** rassemble les formules disponibles (achat unique, sessions, abonnement, pack Combo). Paiement sécurisé, accès immédiat.

2. Votre espace

En haut à droite, le menu à votre nom donne accès à :

- **Mon profil** : votre nom, votre e-mail et la **langue de l'interface**.
- **Mes produits** : vos accès et les offres en cours.
- **Se déconnecter** – pensez-y sur un ordinateur partagé.

> ! **Votre accès est personnel.** Il est lié à votre compte, à vos ateliers et à vos favoris. Pour équiper une équipe ou une structure, parlons-en : nous trouverons la formule adaptée.

3. Le tout premier chargement

À l'ouverture, l'appli prépare toutes les images du jeu (près de 300 : rectos, versos, dos). Une barre de progression indique où elle en est, puis affiche **« Prêt ! »**.

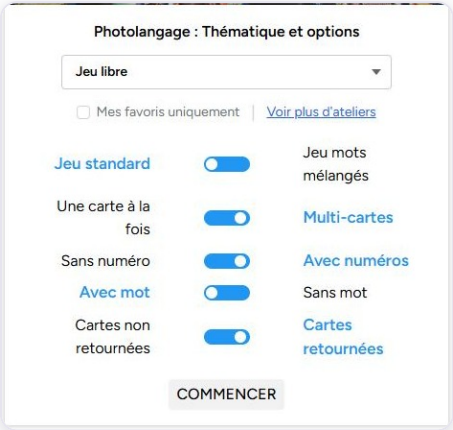
Ce petit temps d'attente, c'est le prix de la fluidité : **ensuite, chaque carte se retourne instantanément**.

Le navigateur garde les images en mémoire : les ouvertures suivantes sont bien plus rapides. Avant une animation, lancez l'appli quelques minutes à l'avance, sur une connexion stable.



Le préchargement

4. L'écran d'accueil



Thématique et options

Choisissez d'abord la **thématique** :

- **Jeu libre** : toutes les cartes, sans consigne imposée ;
- **un atelier** : une suite de questions, une carte par question (voir chapitre 5).

Puis réglez les **5 interrupteurs** (voir page suivante). Le choix actif s'affiche **en bleu**.

Cliquez enfin sur **Commencer**… c'est parti !

5 réglages, des milliers de combinaisons…

Standard / mots mélangés	**Standard** : chaque photo garde son mot d'origine, comme le jeu imprimé. **Mots mélangés** : chaque photo reçoit un mot tiré au hasard. Des associations inattendues… et souvent très parlantes.
Une carte à la fois / multi-cartes	**Une carte à la fois** : retourner une carte referme la précédente, idéal pour se concentrer. **Multi-cartes** : les cartes restent retournées, pour comparer, choisir parmi plusieurs, jouer en équipe.
Sans / avec numéros	Affiche le numéro sur le dos des cartes. Pratique pour retrouver une carte… ou pour tirer ses numéros fétiches.
V2 Avec / sans mot	**Sans mot** : la photo seule, le bandeau bleu reste vide. Chacun trouve *son* mot.
V2 Retournées / non retournées	**Non retournées** : les cartes démarrent face cachée, place au hasard. **Retournées** : toutes les photos sont visibles d'emblée, pour choisir en conscience.

Nos combinaisons préférées

La découverte

Standard · multi-cartes · avec mot · cartes retournées. On parcourt, on choisit la carte qui appelle.

Le pur hasard

Standard · une carte à la fois · cartes non retournées. La carte vous choisit.

L'introspection

Sans mot · une carte à la fois. Rien d'autre que la photo et vous.

La surprise

Mots mélangés · multi-cartes. Le mot inattendu qui fait tilt.

La visio

Avec numéros · non retournées · multi-cartes. Chacun annonce son numéro, vous retournez.

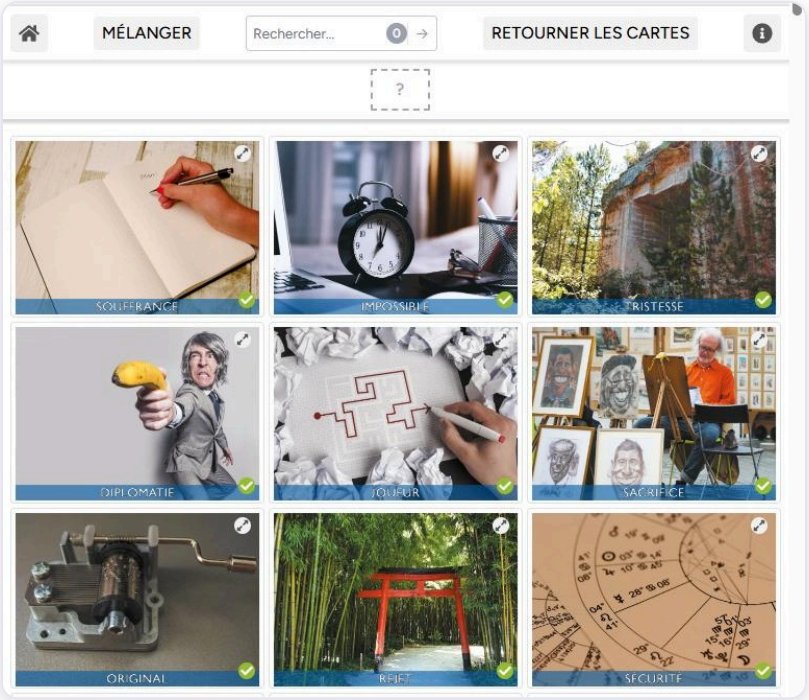
Le grand choix

Cartes retournées · multi-cartes · sans mot. Toutes les photos, comme étalées sur la table.

i Changer d'avis en cours de route ? L'icône **Accueil** ⌂ du plateau ramène à cet écran. Tous les réglages s'appliquent aussi bien au jeu libre qu'aux ateliers.

CHAPITRE 4

Le plateau de jeu



Le plateau en jeu libre, cartes retournées

La barre d'outils

⌂	**Accueil** : revenir à l'écran des options.
MÉLANGER	**Mélanger** : rebat toutes les cartes et les remet face cachée.
🔍	**Rechercher** une carte par mot ou par numéro V2
RETOURNER LES CARTES	**Retourner les cartes** : retourne toutes les cartes d'un coup V2
i	**Informations** sur l'appli.

Juste en dessous, le **bandeau de sélection** (les cases « ? ») accueille les cartes que vous choisissez. En atelier, il y a autant de cases que de questions ; en jeu libre, autant que vous voulez.

Une carte, trois faces

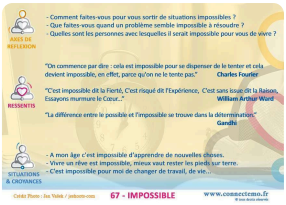
Chaque clic sur une carte la fait passer à la face suivante, puis revient au début :



① *le dos*



② *photo + mot*



③ *le verso*

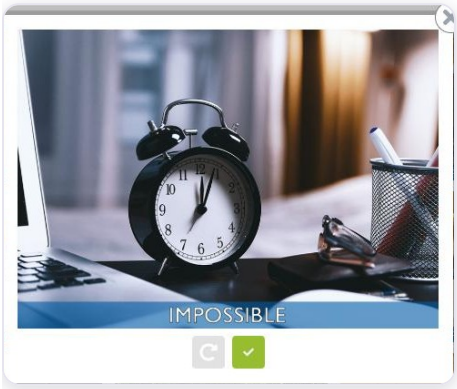
Les petites icônes

Agrandir (en haut à droite de la carte) : la carte s'affiche en grand. Cliquez en dehors pour revenir.

Retourner la carte agrandie, de la photo au verso.

Sélectionner la carte : elle rejoint le bandeau de sélection.

Retirer une carte sélectionnée : cliquez sur sa miniature dans le bandeau, puis sur la croix. V2 Toutes les cartes peuvent être retirées, pas seulement la dernière.



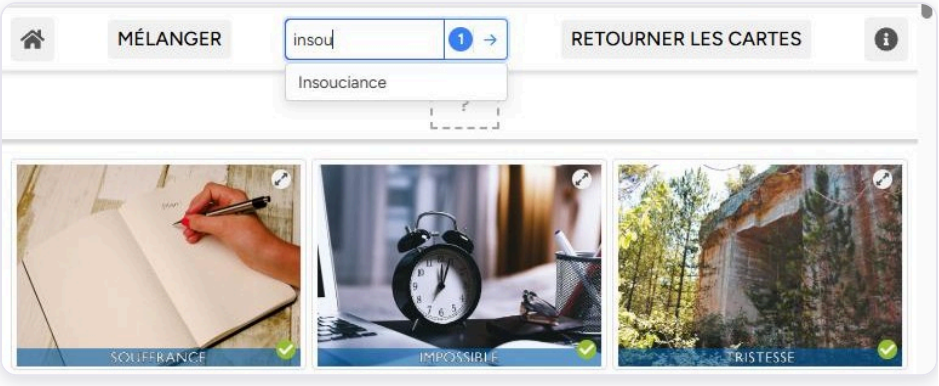
Carte agrandie, côté photo



... et côté verso

NOUVEAU DANS LA V2

Retrouver une carte en deux secondes



Taper « insou » suffit à trouver « Insouciance »

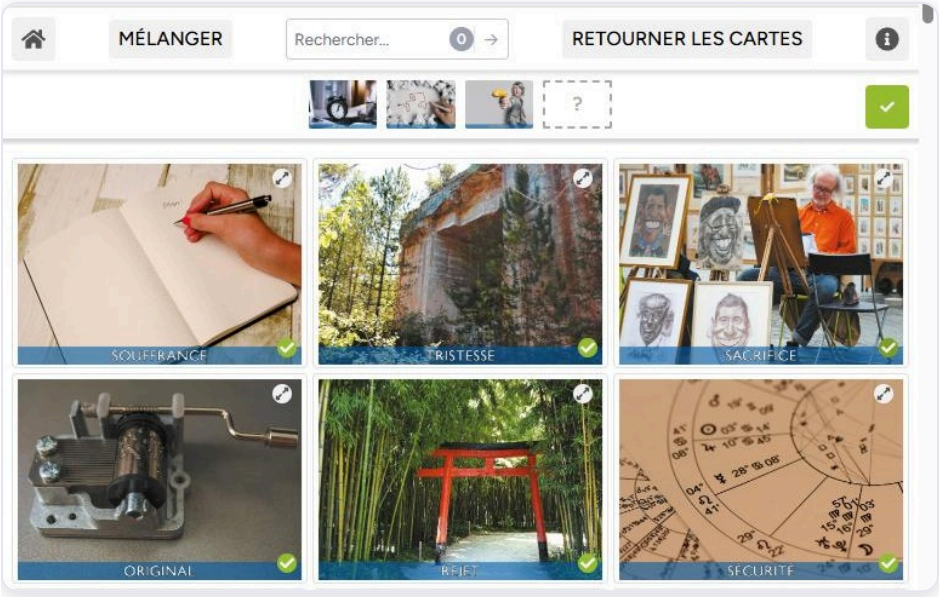
Dans le champ **Rechercher…** :

- **Tapez un mot**, ou seulement son début : les cartes qui le contiennent s'illuminent et des suggestions apparaissent.
- **Tapez un numéro** (ex. *29*) : la carte correspondante est mise en évidence.
- Le petit compteur indique le **nombre de cartes trouvées** (en bleu quand il n'y en a qu'une).
- Cliquez sur une suggestion ou sur la flèche → (ou touche *Entrée*) : la carte vient au centre de l'écran et se retourne.

Pourquoi c'est précieux

Un participant vous parle de « *la carte avec le vélo sur la plage* » ? Une personne accompagnée veut retrouver « sa » carte d'il y a trois séances ? Vous préparez une séance avec des cartes précises ? Plus besoin de faire défiler 99 cartes. La liste des mots et numéros figure en fin de manuel (p. 28).

Sélectionner, valider, garder une trace



Trois cartes dans le bandeau de sélection, prêtes à être validées

1. **Choisissez vos cartes** avec la coche verte (sur la carte ou dans la vue agrandie).
2. **Validez votre tirage** avec le bouton vert à droite du bandeau. En atelier, la validation se fait toute seule après la dernière question.
3. **Exportez** : choisissez **« Rectos seuls »** ou **« Rectos et versos »**, puis **Exporter**. Votre navigateur ouvre sa fenêtre d'impression : choisissez *« Enregistrer au format PDF »*… ou imprimez directement.

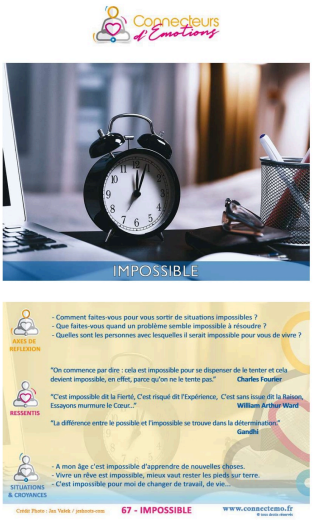
> **!** Vos tirages ne sont pas conservés en ligne : pensez à exporter ceux que vous souhaitez garder.



L'écran de fin de tirage

Ce que contient le PDF

- **Une carte par page**, en grand, avec notre logo ;
- la photo, et si vous le souhaitez le verso complet ;
- en atelier : les questions et **vos notes de conclusion**.



Une page du PDF exporté

Le petit plus qui fait la différence

Envoyer à chaque participant le PDF de « ses » cartes après un atelier, ou le glisser dans le dossier de suivi d'une personne accompagnée : la trace prolonge l'expérience bien au-delà de la séance. C'est l'une des fonctions que nos utilisateurs apprécient le plus.

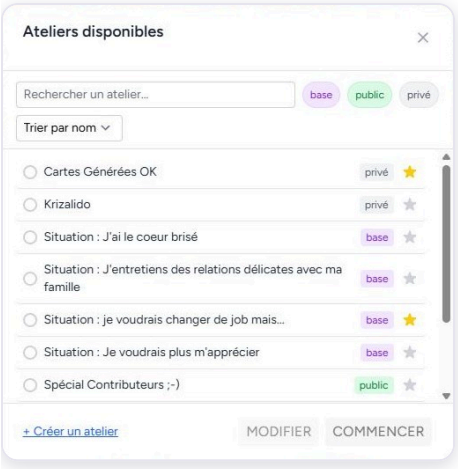
Idée : imprimez le PDF « rectos seuls » en petit format, et offrez-le en fin d'atelier comme une carte souvenir. Ou demandez à chacun de noter au dos la phrase qui l'a marqué.

CHAPITRE 5

Les ateliers

Un atelier, c'est un petit parcours : une série de questions, une carte à choisir pour chacune, et une conclusion pour relier le tout.

Choisir un atelier



La fenêtre « Ateliers disponibles »

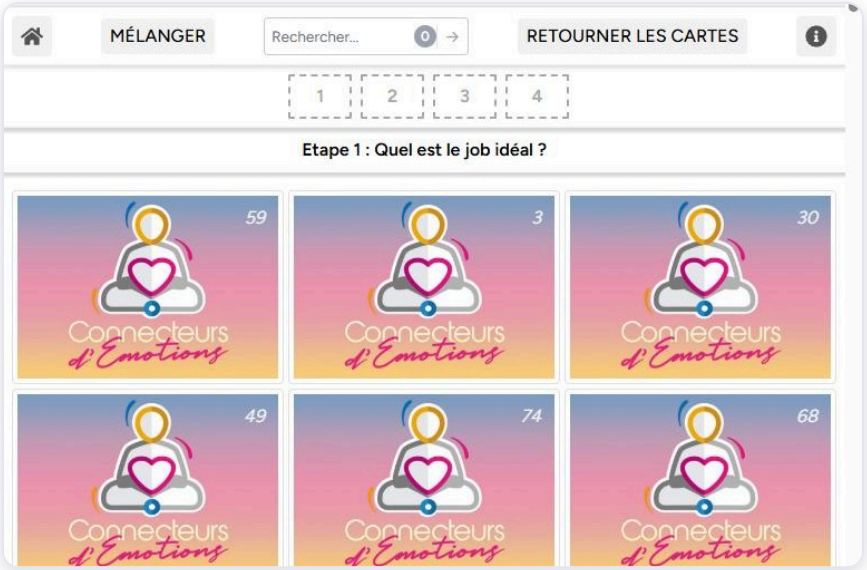
Le menu déroulant de l'écran d'accueil liste vos ateliers. **« Voir plus d'ateliers »** ouvre la fenêtre complète :

- **Rechercher** par nom ;
- **Filtrer** : BASE nos ateliers, PUBLIC ceux partagés par la communauté, PRIVÉ les vôtres ;
- **Trier** par nom ou par date ;
- l'**étoile** ★ met un atelier en **favori** ; cochez *« Mes favoris uniquement »* pour alléger la liste.

Les ateliers de base

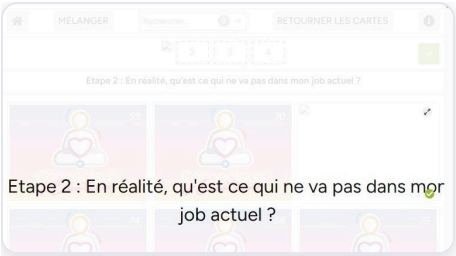
- **Situations** : *J'ai le cœur brisé · J'entretiens des relations délicates avec ma famille · Je voudrais changer de job, mais… · Je voudrais plus m'apprécier.*
- **Suivi sur 3, 4 ou 5 cartes** : des parcours sans question imposée. C'est vous qui posez les questions, à l'oral – parfait pour un coaching ou un groupe.

Jouer un atelier

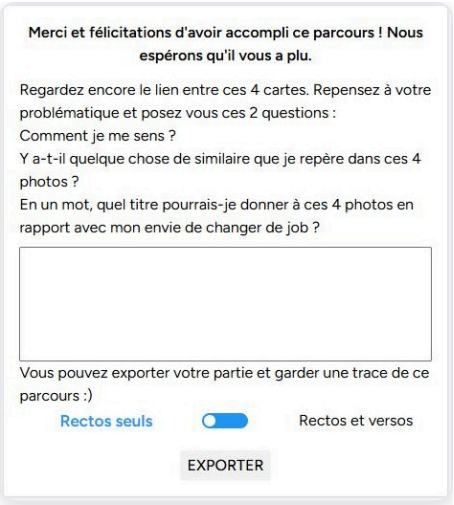


Atelier « Changer de job » : 4 questions, 4 cases, cartes face cachée et numérotées

1. **La question s'affiche** en grand, puis reste visible au-dessus des cartes.
2. **Choisissez une carte** et sélectionnez-la : l'atelier passe tout seul à la question suivante.
3. **Vous changez d'avis ?** Retirez la carte du bandeau : vous revenez à la question précédente.
4. **La conclusion** arrive après la dernière carte : des questions pour relier vos cartes, et une **zone de notes** pour écrire ce qui émerge.
5. **Exportez** votre parcours : vos notes sont reprises dans le PDF.



Chaque question s'affiche en grand avant le choix



La conclusion/déclusion et la zone de notes personnalisées

Jouez avec les réglages

Toutes les options de l'écran d'accueil s'appliquent aux ateliers. Un atelier « sans mot, cartes face cachée » ne produit pas du tout la même expérience qu'un atelier « avec mot, cartes retournées ». Le même parcours peut ainsi se vivre de plusieurs façons, d'une séance à l'autre.

Prenez votre temps. Un atelier n'est pas une course : entre deux cartes, laissez la place au silence, à l'écriture, à l'échange. L'appli attend que vous soyez prêt(e) pour passer à la suite.

En coaching, les ateliers « Suivi sur 3, 4 ou 5 cartes » s'adaptent à toutes vos trames habituelles. Par exemple, une carte pour l'objectif, une pour la réalité actuelle, une pour les options, une pour le premier pas (méthode GROW).

NOUVEAU DANS LA V2

Créez vos propres ateliers

C'est **la** grande nouveauté de la v2 : votre savoir-faire, vos thématiques, vos publics… dans votre propre bibliothèque d'ateliers.

Dans la fenêtre *« Ateliers disponibles »*, cliquez sur **« + Créer un atelier »** et remplissez :



Le formulaire de création

Champ	À quoi il sert
Nom	Ce qui s'affichera dans la liste. Soyez parlant : *« Gratitude : voir le positif »*.
Partager	Votre atelier est PRIVÉ par défaut. Cochez pour le proposer à la communauté.
Nombre de tirages	Nombre de cartes = nombre de questions. Les champs se créent tout seuls.
Questions	Une question par carte, affichée avant chaque tirage.
Titre de conclusion (option)	Le titre de l'écran final.
Questions de conclusion (option)	Pour relier les cartes entre elles.
Question finale (option)	La dernière invitation, juste avant l'export.

Pour modifier ou supprimer un atelier : sélectionnez-le dans la fenêtre, puis **« Modifier »**.

Bon à savoir. Vos ateliers sont rattachés à votre compte : vous les retrouvez sur tous vos appareils. Et comme les réglages (sans mot, mots mélangés, face cachée…) se choisissent au lancement, un même atelier peut se vivre de bien des façons.

Envie d'un coup de pouce ? Vous avez une idée d'atelier mais ne savez pas comment formuler vos questions ? Écrivez-nous : nous adorons ça, et nous pouvons même le construire ensemble lors d'une visio.

Partager avec la communauté

En cochant **« Partager cet atelier »**, vous le proposez à tous les utilisateurs du Photolangage Connectemo. Notre équipe le relit, puis le publie avec l'étiquette PUBLIC. Vous restez son auteur. Un atelier partagé, c'est un cadeau fait aux autres… et souvent le début d'un échange.

Recette : un atelier qui fonctionne

- **3 à 5 cartes** : assez pour un vrai cheminement, pas trop pour garder l'élan.
- **Des questions ouvertes** : *Qu'est-ce que… / Comment… / Qu'est-ce qui… / Pourquoi…*
- **Un fil** : *où j'en suis → où j'aimerais aller → ce qui me freine → ce qui m'aide → mon premier pas.*
- **Une conclusion qui relie** : *« Quels liens voyez-vous entre vos cartes ? Quel titre donneriez-vous à ce tirage ? »*
- **Testez-le vous-même** avant de le proposer à d'autres.

Exemple : « Gratitude : voir le positif » (3 cartes)

1. Pour quoi suis-je reconnaissant(e) aujourd'hui ?
2. Qui mériterait un merci de ma part ?
3. Quel petit geste de gratitude pourrais-je me donner ou offrir à autrui cette semaine ?

Conclusion : *Votre bouquet de gratitude* · Quels liens voyez-vous entre vos 3 cartes ?
Question finale : Quel titre donneriez-vous à ce tirage ?

Idées pour démarrer : accueil d'une nouvelle équipe, météo intérieure du lundi, bilan de fin d'année, préparer un entretien, deuil et transitions, relation parent-ado, clôture de formation, retour de congé… Une fiche pour concevoir votre atelier vous attend en fin de manuel (p. 31).



Carte 90 – « Unique »

CHAPITRE 6

Animer avec le Photolangage

Quelques repères pour vos premières animations. Ce sont des points de départ, à adapter à votre public et à votre style.

Un déroulé type en groupe

1. **Présenter l'activité · 2 min**
   Annoncez la thématique (au tableau ou à l'écran) et le cadre : bienveillance, confidentialité, liberté de partager… ou pas.

2. **Observer et choisir · ~10 min**
   Chacun choisit une ou plusieurs photos, en silence, pour laisser l'émotion se symboliser en image. Il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Hasard (cartes face cachée) ou choix conscient (cartes retournées) : à vous de voir.

3. **Mettre en commun · 10 à 30 min**
   Sur la base du volontariat, chacun explique son choix. Votre rôle : poser des questions de clarification et accueillir les points de vue divergents – le but n'est pas le consensus. *« Quelqu'un a-t-il choisi la même photo pour une autre raison ? »*

4. **Synthétiser · 5 à 10 min**
   Quelles émotions ressortent ? Qu'est-ce que cela vous apprend sur votre relation à… ? Comment vous sentez-vous maintenant ? Puis, pourquoi pas, l'export PDF pour chacun.

Le respect, toujours. Chaque personne reste maître de ses propos, de ses interprétations et de ce qu'elle choisit de partager. Une carte peut toucher une corde sensible : accueillez ce qui vient, sans forcer, et laissez toujours la possibilité de garder pour soi.

En solo : un pas de côté

Partez d'une question qui tourne en rond, de celles qu'on s'est déjà posées trois fois sans réponse satisfaisante : *« j'ai envie de changer de job », « j'appréhende l'opération de demain », « j'ai peur de me retrouver seul(e) »…*

1. **Tirez une carte au hasard** (face cachée ; essayez le mode *sans mot*).
2. **Avec la tête** : décrivez la photo comme à un ami qui ne la verrait pas. La première chose qui vous a frappé ? Quelles couleurs voyez-vous ? Quels objets, lieux, personnes ?
3. **Avec le cœur** : que se passe-t-il en vous quand vous la regardez ? Quelle émotion, quelle sensation ?
4. **Avec le corps** : si vous étiez dans la photo… que toucheriez-vous, qu'entendriez-vous ? Avec qui seriez-vous, que feriez-vous ? Qu'est-ce qui se passerait hors du cadre ? Et avant et après avoir pris la photo ?
5. **Le mot** : que vous évoque-t-il ? Qu'apporte-t-il à la photo ? Et si ce n'était pas le bon mot, quel serait le vôtre ?
6. **Le lien** : revenez seulement maintenant à votre question. Quels liens faites-vous entre ce que vous venez de décrire et votre situation initiale ? *Et si une partie de la réponse se trouvait dans cette carte ?*
7. **Le verso** : quelle citation vous touche ? Quelle croyance résonne ? Quelle question a envie d'être explorée ?

Pourquoi ça marche ? En sortant volontairement de la thématique pour plonger dans la photo, on court-circuite la course à la réponse. Un peu comme le prénom d'un acteur qui revient tout seul dès qu'on pense à autre chose…

En duo : une banque de questions

Pour un coaching, un entretien, un accompagnement. À piocher librement.

Sur la photo

- Quelle couleur vous attire le plus ?
- Comment la décririez-vous à un ami aveugle ?
- Imaginez ce qui se passe autour, hors du cadre.
- Qui est en face de ce personnage ?
- Quelle aurait été l'intention du photographe ?
- Quelle odeur, quel bruit à cet endroit ?
- Que s'est-il passé en vous en la découvrant ?

Sur le thème

- Que se passe-t-il quand vous reliez tout cela à votre situation ?
- Vos cartes ensemble : quels liens ? quel titre ?

Sur le mot

- Que vous évoque ce mot ? Que représente-t-il pour vous ?
- Quel serait son contraire ?
- Qu'apporte le mot à la photo… et la photo au mot ?
- Quel autre mot auriez-vous choisi ?
- Votre ressenti change-t-il quand vous associez les deux ?

Vers l'action

- Qu'avez-vous envie de mettre en place suite à cet échange ?
- Dans les prochaines 24 h, je choisis de… Et dans la semaine ? Dans le mois ?
- Notez-le, et partagez une action comme un engagement.



Carte 22 – « Sens »

SPÉCIAL NUMÉRIQUE

Des idées que seul le numérique permet

1. **Animer en visio.** Partagez votre écran : vous retournez les cartes, les participants choisissent par leur numéro (option *avec numéros*, face cachée). Chacun repart avec son PDF.
2. **Le mot à trouver.** Jouez *sans mot* : chacun propose « son » mot pour la photo… puis révélez le mot d'origine. Les écarts sont souvent passionnants.
3. **L'association surprise.** En *mots mélangés*, une photo reçoit un mot qui n'était pas « prévu ». Le cerveau cherche du sens… et en trouve. Près de 10 000 associations : chaque partie est unique.
4. **Le numéro fétiche.** Face cachée, avec numéros : demandez à chacun un nombre entre 1 et 99. Le hasard a parfois beaucoup d'humour.
5. **Le grand étalage.** En salle, projetez le plateau toutes cartes retournées : l'équivalent des cartes étalées sur la table, pour tout un groupe.
6. **La tablette qui circule.** Mode *une carte à la fois* : la tablette passe de main en main, chacun retourne sa carte, la montre, la commente.
7. **Le fil rouge d'un accompagnement.** Retrouvez en deux secondes la carte de la première séance : *« Et aujourd'hui, que vous dit-elle ? »*
8. **L'atelier sur mesure.** Préparez la veille un atelier dédié à votre groupe : le jour J, il n'y a plus qu'à le lancer.

Vous avez trouvé une autre façon d'utiliser les cartes ? Racontez-la-nous : les meilleures idées rejoindront la prochaine édition de ce manuel, avec votre nom si vous le souhaitez.

CHAPITRE 7

Le Photolangage, c'est aussi vous

Le Photolangage Connectemo n'est pas un produit figé : c'est un outil qui **évolue avec ses utilisateurs**. La v2 en est la preuve, et la suite s'écrira avec vous.

1 · Partagez vos ateliers

Cochez « Partager cet atelier » (p. 19). Vos parcours aident d'autres praticiens, et la bibliothèque commune s'enrichit pour tout le monde.

2 · Proposez de nouvelles cartes

Une photo qui vous parle ? Une thématique qui manque (deuil, parentalité, travail, santé, nature…) ? Proposez-nous :

- **une photographie** dont vous détenez les droits (idéalement la vôtre), au format paysage et en bonne définition ;
- **un mot** qui l'accompagne… ou laissez-nous en suggérer un ;
- et si l'**inspiration** est là : vos questions, citations aimées ou croyances vécues pour le verso.



« L'enfant intérieur » d'Adeline. Photo exemple, non disponible dans la version digitale ;)

Les cartes 89 à 99 sont venues enrichir l'édition numérique depuis sa sortie, et de nouvelles cartes arrivent chaque semestre. **La prochaine sera peut-être la vôtre !**

3 · Donnez-nous vos retours

Ce qui vous plaît, ce qui vous manque, ce qui vous agace : tout nous intéresse.
Un souci technique ? Signalez-le avec si possible une capture d'écran et votre navigateur.
Plusieurs fonctions de la v2 sont nées de messages comme le vôtre.

4 · Racontez vos expériences

Un atelier qui a marqué, une séance qui a débloqué quelque chose ? Partagez votre témoignage sur notre site : **connectemo.fr › Photolangage › Témoignages**.
Ces histoires inspirent d'autres utilisateurs… et nous font chaud au cœur.

NOTRE ENGAGEMENT

Une équipe proche de vous

Derrière le Photolangage Connectemo, pas de plateforme anonyme : plusieurs coachs passionnés et une petite équipe qui répond elle-même à vos messages.

- **Une question ?** Écrivez-nous ou appelez-nous : on vous répond, personnellement.
- **Une démo en visio ?** Pour découvrir l'appli, préparer votre premier atelier ou présenter l'outil à votre équipe.
- **Un besoin particulier ?** Structure, école, association, entreprise, accès pour une équipe, atelier sur mesure : parlons-en.

Stéphane Declercq
Coach certifié ICF
06 86 56 42 31
stephane@connectemo.fr

Vanessa Buchert
Coach certifiée ICF
06 80 85 31 81
vanessa@connectemo.fr

info@connectemo.fr · connectemo.fr/photolangage

Envie d'aller plus loin ?

La formation au Photolangage Connectemo s'adresse à celles et ceux qui veulent faire du Photolangage un véritable outil professionnel. Interactive et construite autour des cartes, elle vous permettra notamment de :

- concevoir des ateliers qui font mouche, pour vos publics et vos objectifs ;
- poser les questions qui ouvrent, au bon moment, de la tête au cœur et au corps ;
- intégrer les cartes dans vos accompagnements individuels et collectifs ;
- animer avec aisance, en salle comme en visio, dans un cadre sécurisant.

Formats courts ou parcours approfondi, en présentiel ou à distance. **Contactez-nous pour les prochaines dates.**

Et pour vivre le Photolangage de l'intérieur : nos **ateliers Connectemo** (gratitude, ikigaï, choix et décision, communication parent-ado…) sont ouverts à tous.

CHAPITRE 8

FAQ express

Sur quels appareils puis-je jouer ?

Ordinateur (PC ou Mac), tablette et smartphone, depuis un navigateur récent. Rien à installer.

Le premier chargement est long, est-ce normal ?

Oui : l'appli prépare toutes les images pour que le jeu soit ensuite instantané. La durée dépend de votre connexion (en fibre, en général, cela se charge en 1 ou 2 minutes). Lancez-la quelques minutes avant votre séance. Si l'attente vous paraît anormale, écrivez-nous en précisant votre navigateur : cela nous aide à l'améliorer.

J'ai oublié mon mot de passe.

Cliquez sur *« Mot de passe oublié ? »* sur la page de connexion : un lien vous est envoyé par e-mail.

Puis-je masquer le mot sous la photo ?

Oui, c'est une nouveauté de la v2 : choisissez *« Sans mot »* sur l'écran d'accueil. La photo s'affiche seule, le bandeau bleu reste vide.

Mon atelier partagé n'apparaît pas dans la liste publique.

Il est en cours de relecture par notre équipe ; en attendant, il reste disponible pour vous. Vérifiez aussi les filtres et la case *« Mes favoris uniquement »*.

Comment retirer une carte sélectionnée ?

Cliquez sur sa miniature dans le bandeau, puis sur la croix rouge. En atelier, vous revenez à la question correspondante.

L'export ne télécharge rien.

L'export ouvre la fenêtre d'impression du navigateur : choisissez *« Enregistrer au format PDF »*. Sur smartphone, passez par le bouton de partage ou d'impression.

Les nouvelles cartes existent-elles en version imprimée ?

Pas pour le moment : les cartes au-delà de la 88 sont réservées à l'édition numérique, qui les reçoit automatiquement.

Que signifient les petites icônes sur les cartes ?

Double flèche : agrandir la carte. Flèche tournante : la retourner une fois agrandie. Coche verte : l'ajouter au bandeau de sélection. Croix rouge : la retirer du bandeau (détails p. 12).

Puis-je proposer mes propres situations ou ateliers ?

Oui, et nous vous y encourageons : créez-les dans l'appli, puis cochez *« Partager cet atelier »* pour en faire profiter toute la communauté (p. 19-20).

MÉMO

Les 99 cartes

Numéros et mots d'origine. Les cartes **en rose** sont exclusives à l'édition numérique. Tapez le numéro ou le mot dans la recherche de l'appli pour retrouver une carte.

01 Positif
02 Commander
03 Espoir
04 Problème
05 Changer d'avis
06 Accord
07 Rejet
08 Vivre ensemble
09 Isolé
10 Projet
11 Famille
12 Bêtise
13 Rêve
14 Gagnant
15 S'investir
16 Santé
17 Ignorance
18 Contradiction
19 Possibilité
20 Colère
21 Ambigu
22 Sens
23 Faire de son mieux
24 Peur
25 Épreuve
26 Reconnaissance
27 Leçon
28 Caché
29 Perte
30 Miroir
31 Adaptation
32 Argent
33 Meilleur
34 Alternative
35 Résoudre
36 Exister
37 Besoin
38 Option
39 Connexion
40 Émotion
41 Analyse
42 Inconnu
43 Paix
44 Appartenance
45 Objectif
46 Sentiment
47 Souffrance
48 Valeur
49 Perfection
50 Tristesse
51 Solidaire
52 Personnel
53 Sécurité
54 Intuition
55 Prendre du recul
56 Richesse
57 Aller de l'avant
58 Original
59 Effort
60 Déception
61 Karma
62 Mystère
63 Simple
64 Prise de conscience
65 Diplomatie
66 Justice
67 Impossible
68 Manque
69 Insouciance
70 Volonté
71 Supposition
72 Traverser
73 Sortie
74 Joueur
75 Sacrifice
76 Respect
77 Différence
78 Courage
79 Loyauté
80 Lumière
81 Service
82 Rendez-vous
83 Lâcher-prise
84 Écho
85 Réalité
86 Gentillesse
87 Procrastination
88 Joie
89 Remercier
90 Unique
91 Mérite
92 Confiance
93 Persévérance
94 Patience
95 Intensité
96 Déterminé
97 Harmonie
98 Transition
99 Équilibre

MERCI

Ils ont rendu le Photolangage possible

Le jeu imprimé a vu le jour pour Noël 2019 grâce à nos **contributeurs Ulule**.
Un immense merci à Elise Lamy, la toute première, puis dans l'ordre d'apparition :

Elise Lamy, Isabelle Thyrion, Jo Jacques, France Jehasse, Sandrine Top, Fabien Cnapelynck, Sandrine Kennel, Benoit Thevenet, Chantal Caputo, Vincent Dörfner, Myriam Lepers, Catherine Berthet, Pascale Detry, Sophie Perron, Mathieu Simon, Julie Fournier-Jumain, Charline Greffet, Emmanuelle Baulu, Céline Daniel, Pascal Rollier, Eric Blanchard, Djenane Broutin, Anne Bosquet, Caroline Guerrand, Marc Vautherin, Hélène Abelson, Christine Reymann, Nathalie Zandecki, Sabrina De Bue, Maxence Danjou, Sophie Georges, Josiane Declercq, Virginie Michalski, Julie Gaukroger, Solange Hilaire, Caroline Serta, Priscille Livenais, Sophie Allietta, Fanny Reghelin, Marianthi Tsoli, Johanne Beltrand, Florence Dumez, Isabelle Lefebvre, Christophe Chieux, Mouki Ouattara, Rachel De Beir, Arnaud Delaneuville, Julie Aimé, Samia, Emma Nussbaumer, Christian Untereiner, Céline Folly, Florence Muneret, Emilie & Olivier Thery, Arnaud Bachelet, Wandrille Ysnel.

Le jeu n'aurait pas vu le jour sans **Julie Gaukroger**, pour la profusion de ses questions puissantes et la qualité des ateliers qui nous ont tant inspirés.

Merci à **Sandrine Kennel** pour ses multiples mises en scène et photos de nos cartes.

Merci à **Mina Pêcheux**, qui a donné vie à la première édition numérique, et à **Gilbert Schaffer**, qui a développé la v2 avec patience et persévérance.

Et merci à **vous**, utilisatrices et utilisateurs, pour vos retours, vos idées et vos ateliers. Cette v2 est un peu la vôtre.

> Vous n'avez pas idée comme les propos d'autrui peuvent parfois résonner et faire écho en vous ;)

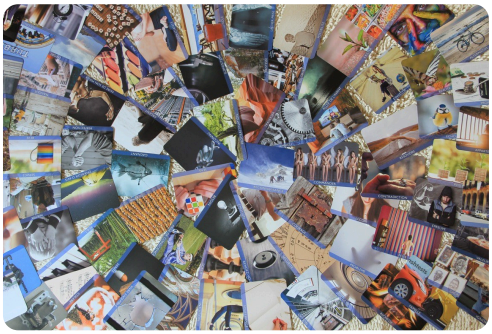


Photo : Sandrine Kennel

À VOUS

Mes notes

FICHE PRATIQUE

Je conçois mon atelier

Nom de l'atelier

Pour qui ? (public, nombre)

Pour quoi ? (intention)

Réglages : standard / mélangé · avec / sans mot · face cachée / retournées · numéros

Question 1

Question 2

Question 3

Question 4

Question 5

Titre de conclusion

Questions de conclusion

Question finale

☐ Testé moi-même ☐ Créé dans l'appli ☐ Partagé avec la communauté

Connecteurs d'Emotions

Une question. Une photo.
Et soudain, la parole se libère.

99 cartes photographiques · avec ou sans mot · mots mélangés
ateliers guidés · ateliers personnalisés et partagés
export PDF · ordinateur, tablette, smartphone

Jouer
jeu.connectemo.fr

En savoir plus
connectemo.fr/photolangage

info@connectemo.fr
Stéphane Declercq · 06 86 56 42 31 | Vanessa Buchert · 06 80 85 31 81

© Connecteurs d'Émotions · Photolangage® Connectemo · Manuel de l'édition numérique v2