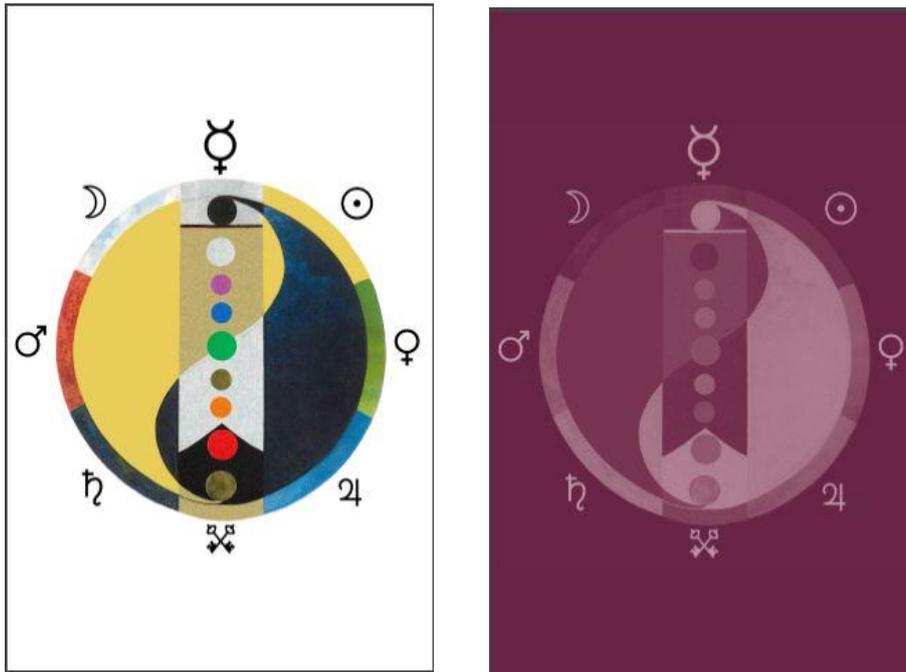


## LA ROUE DE GUERISON

Le jeu des *Trois cheveux d'or* est tout entier fondé sur un outil que j'ai élaboré durant plusieurs années, à partir de ma formation en psychologie transpersonnelle, réalisée sous la direction de Marc-Alain Descamps, un éminent psychanalyste transpersonnel : la roue de Guérison.

C'est pourquoi elle figure à la fois sur la couverture du livre et, en filigrane, sur le dos des cartes.



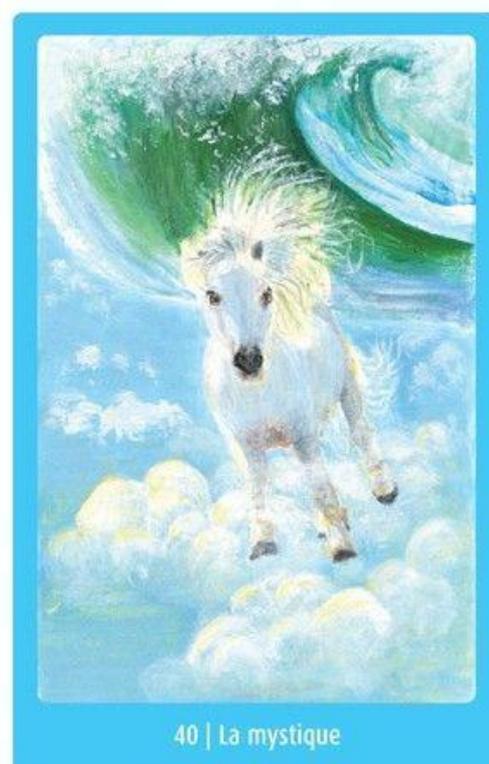
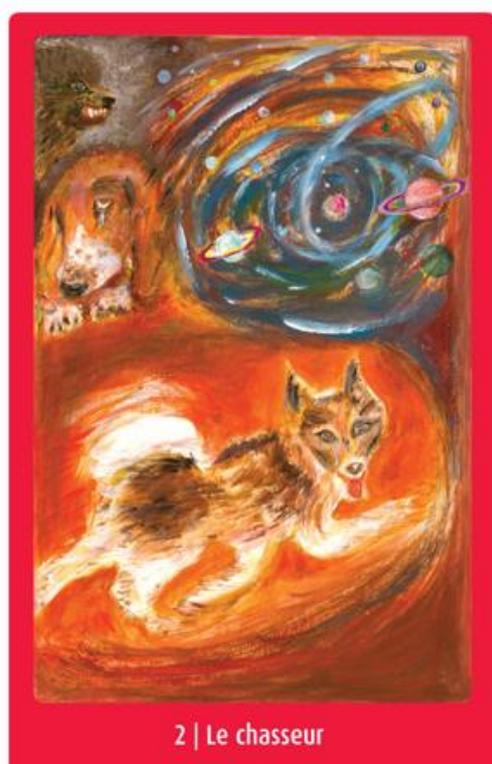
Cette roue se veut suffisamment complète pour proposer un remède à chaque situation existentielle. Elle concerne tous les grands aspects de notre existence. Elle était en germe depuis longtemps dans mon propre travail. Je vais ici vous la présenter.

**1. Cette roue s'inscrit d'abord dans la continuité de mon travail intérieur. Cette cohérence, on la retrouve dans les trois jeux déjà parus aux éditions du Souffle d'Or : *Les Jardins de Colette* (2004), le *Jeu des miroirs* (2011) et les *Trois cheveux d'or* (2016).**

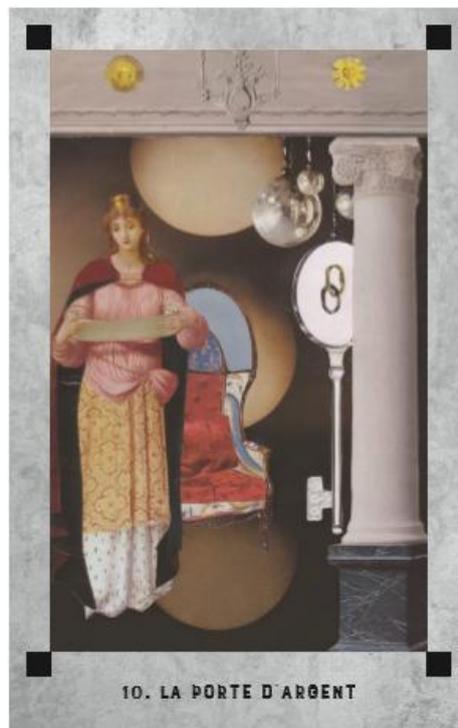
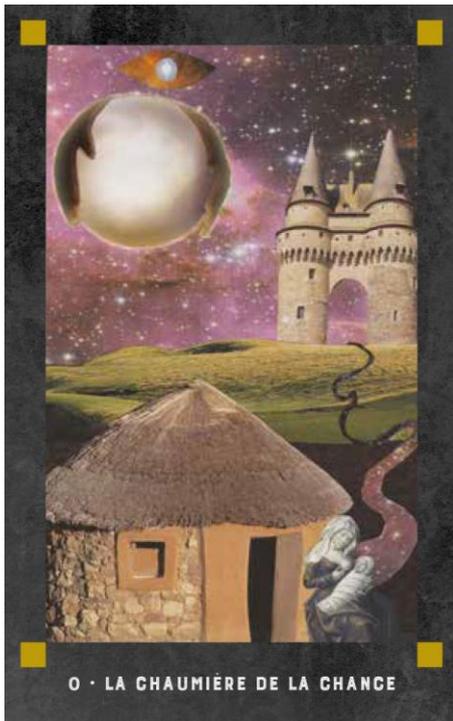
• Cette roue est d'abord une **progression dans le temps**. Cette notion de parcours temporel est à mes yeux intimement liée à l'acte d'auto-guérison. Mon expérience me montre que, même si une progression n'est pas totalement linéaire, elle suit cependant un certain rythme, une forme de régularité, avec des étapes. C'est le parcours d'une vie ! Le jeu de l'oie des *Jardins de Colette* comprend ainsi 4 x 8 cases et 4 chats-passeurs, qui font passer de l'errance adolescente (noire) au réveil de l'esprit d'enfance (rouge), puis à la maturité (jaune) et enfin à une vieillesse apaisée (bleue) :



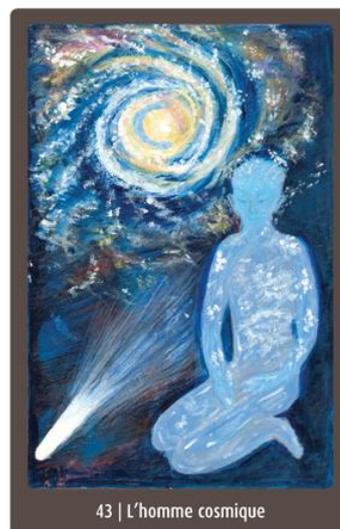
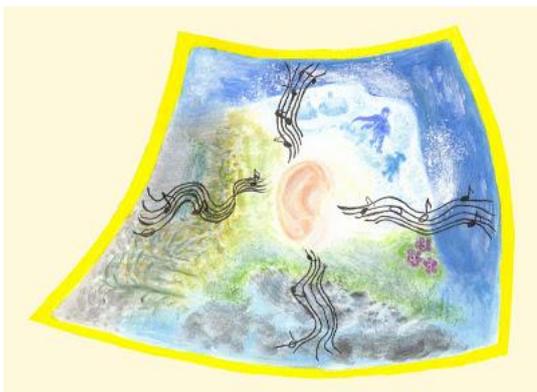
Dans le Jeu des miroirs, les 52 cartes correspondent à 12 grandes étapes liées aux signes du zodiaque, du Chasseur-Bélier à la Mystique-Poissons :



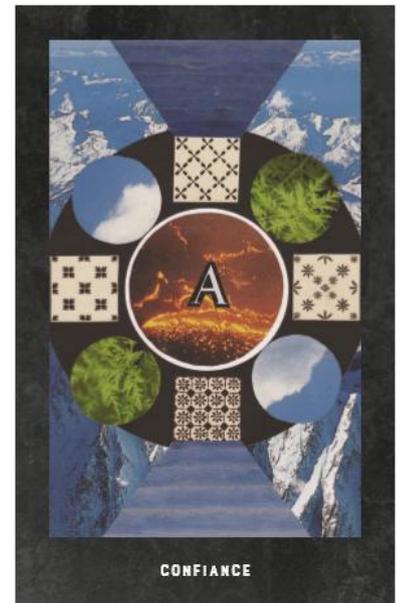
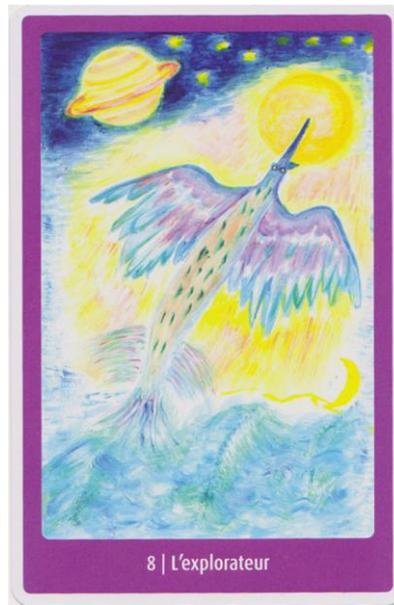
Quant aux 54 cartes des Trois cheveux d'or, chacune occupe une place bien précise sur la roue annuelle de guérison : par exemple, la chaumière de la chance, qui porte le numéro 0, se situe exactement au point de départ, en bas de la roue, la porte d'argent à mi-parcours, au sommet, et la porte d'or, de nouveau en bas, pour ouvrir l'accès au centre de la roue. Toutes les trois sont marquées par les quatre carrés signalant la présence d'une porte :



● Cette roue épouse aussi, dans les trois jeux, le **déroulement de l'année**. C'est notre rythme naturel, celui que nous aimons scander par nos fêtes d'anniversaire. Les *Jardins de Colette* suivaient la courbe des 4 saisons, *Le Jeu des miroirs*, celui des 12 signes du zodiaque et les *Trois cheveux d'or* réunit ces deux aspects, même si les signes zodiacaux n'y sont pas nommés.



- Cette roue concerne également notre **repérage dans l'espace**. Nous devons affronter l'obscurité et la froideur du nord, pour renaître dans la fraîcheur colorée de l'est, nous épanouir au soleil du sud et consentir à un certain abandon, à l'ouest, là où la brume et la bruine nous nettoient en profondeur. La rose des vents dans les *Jardins de Colette*, avec ses huit directions, le tirage des quatre portes dans le *Jeu des miroirs*, et le tirage des directions dans les *Trois cheveux d'or* font la part belle à cet aspect.



- Mais la roue de guérison est aussi liée à la notion de **centre** et donc de verticalité ou de **transcendance** : évoluer sur le plan psychologique est bénéfique mais ne suffit pas à l'accomplissement humain. La dimension spirituelle, qui est faite de dépouillement, de détachement et d'ouverture à la béatitude du présent intemporel, caractérise la mission de l'être humain.



Dans les *Jardins de Colette*, la fin du parcours est liée à la couleur bleue et à l'instant présent, dans les huit dernières cases du jeu de l'oie ; au centre, sur la tête du serpent, se trouve la case qui porte le numéro Infini, et propulse le joueur dans une autre dimension.

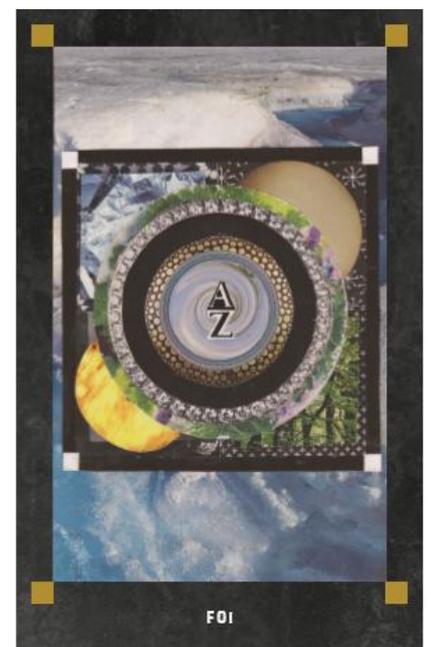
Dans le *Jeu des miroirs*, la dernière partie du parcours (cartes n° 46 à 52) met aussi un accent particulier sur cet aspect, et plus encore dans les deux dernières cartes du jeu – le Soleil lunaire et la Lune solaire. L'inspiration spirituelle est également présente dans l'un des deux exercices de chaque carte (« Pour accueillir ce que vous êtes ») et, bien sûr, dans la référence à la vision sans tête de Douglas Harding.



Dans les *Trois cheveux d'or*, c'est la seconde partie de la roue, à partir du solstice d'été, qui amorce le mouvement d'intériorisation spirituelle (la part yin de la roue) ; puis celui-ci s'épanouit pleinement au centre, avec les exercices liés aux différents chakras qui mènent au Rayonnement ultime.

**2. C'est dans les *Trois cheveux d'or* que ce parcours de la roue de guérison est arrivé à une forme de maturité.**

- La richesse des symboles utilisés en est à elle seule un signe éloquent : symboles des « mots-clefs » (sous forme de verbes d'action), des « mots poétiques » (tous empruntés à l'univers de Pierre Dhainaut), des divinités mythologiques, des sept couleurs traditionnelles, des nombres, des lettres de l'alphabet latin, des saisons, des heures, des directions, des éléments, des âges de la vie et enfin des énergies physique, émotionnelle et intellectuelle... Aucun aspect important de l'existence n'est donc délaissé.



- De plus, la roue de Guérison vous propose d'y engager le parcours de votre vie entière, afin qu'elle s'accomplisse le plus pleinement possible. Le jeu des *Trois cheveux d'or* commence en effet par la naissance du héros d'un conte de Grimm, *Le Diable aux trois cheveux d'or*, et s'achève avec son accomplissement spirituel : il est le roi d'un royaume éternel, celui de la conscience limpide, délivrée des conditionnements.



- Enfin, le tirage de la roue de guérison vous permettra d'explorer la réponse à dix questions fondamentales que vous êtes susceptibles de vous poser à chaque instant de votre existence. Ces questions, les voici :

# LA ROUE DE GUERISON

