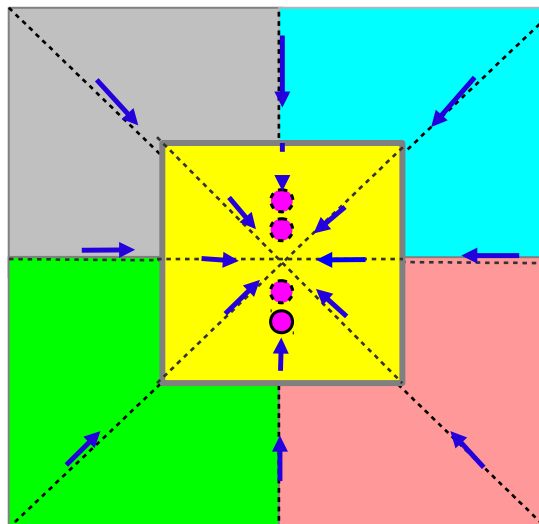


BALANCE OSMOSE DUALITE

Fig 1 vue de face
du volume central.



Fig 2 Vue de dessus du volume qui englobe l'espace central de la fig. 1, avec les 4 encodeurs au centre.



La personne qui reçoit la séance ne doit pas être installée au dessus des encodeurs, ni dans l'espace de travail, elle peut être dans la même pièce ou chez elle si c'est une séance à distance....

BALANCE OSMOSE DUALITE

A) Après avoir aligné les 4 encodeurs à une distance de 10cm l'un de l'autre, commencer la séance en pointant l'encodeur en main vers les encodeurs au sol durant 1 minute pour activer la structure énergétique.....

1) Commencer la séance en balayant horizontalement et par bandes de bas en haut (ou inversement) les **4 murs de chaque carré** de la Fig.2 (**comme les carrés de la PMT**), voir aussi s'il y a quelque chose au plafond).

2) Comme l'indique la Fig.2, il convient de partir de l'extérieur et faire **très lentement** les 8 rayons de bas en haut (ou inversement) en se dirigeant vers les 4 encodeurs BOD placés au centre..

3) Il convient maintenant de parcourir la surface du sol des 4 parties (**comme les 4 zones de la PMT**) qui entourent les encodeurs au sol... Encodeur pointe au sol, perpendiculaire au sol.. Balayer lentement ces surfaces....

4) Concernant la Fig.1, il est **très important** de passer l'encodeur (pointe face au sol) à environ 1 à 2cm de la base des 4 encodeurs posés au sol... Dans un **mouvement lent de va-et-vient** comme si vous traciez à la règle une fente tout le long des 4 encodeurs, puis, en gardant toujours l'encodeur perpendiculaire au sol, vous continuez en remontant vers le haut, toujours dans ce mouvement d'aller-retour.....

Ensuite, vous pouvez passer l'encodeur dans le volume géométrique qui englobe les deux silhouettes inversées..

Z) Terminer la séance en pointant l'encodeur comme vous l'aviez fait au début de celle-ci....

La séance dure environ 45 minutes selon la personne receveuse et selon l'opérateur/trice.

Bonnes expériences... Avec Amour..... Joël

NB. Les 2 silhouettes inversées de la figure 1 sont virtuelles, elles représentent les zones qui vont être travaillées selon le trajet de votre encodeur dans la partie no 4.....

