

Inspiration - maximisez votre utilisation du matériel!



Objets texturés :

- Toucher, chatouilles, flatter
- Visuel : observer sous les différents types d'éclairages de la salle sensorielle. Agiter sous les yeux

Rubans, foulards, pompons, anneaux, slinky:

- Toucher, chatouilles, flatter
- Animation visuelle (bouger les objets devant le participant, danser avec, passer sur le participant...)
- Observer sous les différents types d'éclairages de la salle sensorielle. Agiter sous les yeux
- Avec les objets plus solides comme les anneaux, on peut faire des exercices. Exemple; le participant tiens l'anneau et on bouge l'anneau avec lui (lever en l'air). Il étire ainsi un bras...



Inspiration - maximisez votre utilisation du matériel!



Balles - différents grosseurs et textures :

- Toucher, chatouilles, flatter
- Visuel : observer sous les différents types d'éclairages de la salle sensorielle.
- Agiter sous les yeux, faire suivre des yeux
- **Points de pressions et massages**

ATTENTION : Bien connaître son participant et ses limites personnelles avant tout contact afin de bien doser la pression exercée.
Éviter la tête et les articulations en tout temps.

Vibromasseur :

- **Points de pressions et massages**

ATTENTION : Bien connaître son participant et ses limites personnelles avant tout contact afin de bien doser la pression exercée.
Éviter la tête et les articulations en tout temps.

- Visuel : observer la lumière qu'il produit. Agiter sous les yeux du participant. Faire suivre des yeux.
- Visuel : peut se déplacer seul en le déposant avec la vibration activée.
- Effet sonore avec la vibration



Objets lourds :

Tout objet lourd doit être utilisé avec précaution (sauf pour la stimulation visuelle).

NOUS RECOMMANDONS L'AVIS D'UN PROFESSIONNEL AVANT UTILISATION.

- Visuel : lézard rigolo et boule brillante
- Exercices : soulever les poids, déplacer les objets



Inspiration - maximisez votre utilisation du matériel!



Casse-tête magnétique :

- Visuel : bouger devant les yeux, explorer sous différents éclairages.
- Toucher, gratter les carrés, texture intéressante.
- Effet sonore lorsque l'on gratte.
- Effet magnétique : adhère à la grande bibliothèque en métal.

Tube whispy :

- Tube à placer sur l'oreille du participant et celui-ci parle (ou pas). Sa voix ou les bruits ambiants sont alors amplifiés.



Jeu moineau-filet :

- Jeu d'interaction entre participants ou intervenant/participant.
- Toucher
- On peut se servir du filet pour tout autre chose comme dans le grand bac de balles.
- Couleur changeante sous différents éclairages.

Pince à balle et panier :

- Jeu en interaction (ou pas) : mettre ou lancer les balles dans le panier. Avec ou sans la grande pince.



Inspiration - maximisez votre utilisation du matériel!



Veilleuses :

Fragile!

- Visuel : faire suivre des yeux.
- Observer à différents endroits dans la salle
- Observer les effets sur la peau ou objets

Inspiration - maximisez votre utilisation du matériel!

Pictogrammes et séquences des diverses stations de la salle sensorielle!

Sur le côté de l'armoire, vous avez à votre disposition un tableau aimanté : vous pouvez l'ouvrir et utiliser ce support visuel. Il y a également un carton aimanté avec des sections pour reproduire une séquence selon vos besoins : utilisez-le pour montrer aux participants ce que vous exploiterez durant la séance, ou encore les inviter à choisir eux-mêmes leur séquence. Vous pouvez annoncer la fin de la période en enlevant les photos au fur et à mesure.

