



CENTRE DE RÉADAPTATION  
EN DÉFICIENCE INTELLECTUELLE  
de QUÉBEC

Engagés aujourd'hui  
pour bâtir  
demain



# L'exploration sensorielle

auprès d'une

## clientèle aînée

vivant avec une

## déficience intellectuelle

- GUIDE DE PRATIQUE -

Réalisé par Émilie Martin

Stagiaire à la maîtrise en psychoéducation, UQTR, 2015

Sous la supervision d'Élisa-Maude Boulanger-Piette, psychoéducatrice

Coordination des personnes aînées/polyhandicapées, CRDI de Québec



## PRÉSENTATION DU GUIDE

Les activités d'exploration sensorielle encouragent les intervenants à porter une attention particulière aux activités de la programmation quotidienne de leurs usagers, afin de les envisager dans une optique sensorielle.

Les activités proposées dans ce guide peuvent être adaptées à la réalité de chaque usager selon le jugement et les observations faites par l'intervenant. Des activités simples y sont décrites afin que la plupart des gens puissent y prendre part.

Celles-ci peuvent être utilisées afin de remplacer certains comportements non-intentionnels et réfractaires ou simplement dans le but de procurer des sensations nouvelles aux personnes qui en bénéficient.

Ce guide peut également servir d'outil de référence afin d'intégrer des objectifs en lien avec la stimulation sensorielle dans le plan d'intervention des usagers. Cela peut contribuer à stimuler les apprentissages et encourager la participation active à la programmation.

*Vous retrouverez, tout au long du guide, les conseils de Julie St-Pierre, ergothérapeute à la coordination des personnes âgées et polyhandicapées du CRDI de Québec.*

*Bonne lecture!*



# TABLE DES MATIÈRES

<b>PRÉSENTATION DU GUIDE.....</b>	<b>1</b>
<b>SECTION 1 – CE QU’IL FAUT SAVOIR.....</b>	<b>5</b>
L’approche positive.....	6
Stratégies d’intervention prônées.....	7
La déficience intellectuelle et le vieillissement.....	8
L’activité mentale et le vieillissement.....	9
L’exploration sensorielle.....	10
<b>SECTION 2 – FICHES PRATIQUES : DES ACTIVITÉS À INTÉGRER AU QUOTIDIEN.....</b>	<b>11</b>
L’odorat.....	12
Trucs pour intégrer la stimulation olfactive au quotidien.....	13
Activité 1 : Le jeu des odeurs.....	14
Le toucher .....	15
Trucs pour intégrer la stimulation tactile au quotidien.....	16
Activité 1 : Le bac à textures.....	17
Le goût.....	19
Trucs pour améliorer la stimulation gustative au quotidien.....	20
Activité 1 : Le jeu des goûts.....	21
Images à découper et à plastifier pour les associations du jeu des goûts.....	25
La vue.....	27
Trucs pour intégrer la stimulation visuelle au quotidien.....	28
Quelques objets de stimulation visuelle.....	29
Quoi faire?.....	30
L’ouïe.....	31
Trucs pour intégrer la stimulation auditive au quotidien.....	32
La stimulation vestibulaire.....	33
La proprioception.....	35
Idées d’activités pour stimuler la proprioception.....	36
<b>SECTION 3 – POUR GARDER UNE TRACE.....</b>	<b>37</b>
Tableau de cotation des activités.....	38
<b>LECTURES SUGGÉRÉES.....</b>	<b>40</b>
<b>RÉFÉRENCES.....</b>	<b>41</b>



The background features a complex, abstract composition of overlapping, three-dimensional geometric shapes in various shades of blue and white. The shapes are rendered with soft shadows and highlights, creating a sense of depth and movement. The overall aesthetic is clean and modern.

Section 1

# **CE QU'IL FAUT SAVOIR**

# L'APPROCHE POSITIVE <sup>1</sup>



- ✓ Basée sur les valeurs humaines de croyance, de considération et de reconnaissance.
- ✓ Englobe deux perspectives interdépendantes:
  - Qualité de vie (mieux-être de la personne)
  - Prévention face à des comportements excessifs ou des problématiques
- ✓ Il faut s'assurer que tous les éléments qui se retrouvent autour du cercle ci-dessous soient présents pour assurer un certain bien-être à l'utilisateur.
- ✓ L'apparition de problèmes de comportement découle souvent de besoins non-comblés.



## L'APPROCHE POSITIVE <sup>1</sup> :

### STRATÉGIES D'INTERVENTION PRÔNÉES



- ✓ Développer des interactions positives.
  - Parler sur un ton de voix chaleureux.
  - Vérifier notre compréhension du message que l'utilisateur transmet.
  
- ✓ Favoriser l'expérimentation de situations nouvelles et variées pour l'utilisateur.
  
- ✓ Aider l'utilisateur à réaliser des choix.
  
- ✓ Fournir à l'utilisateur des occasions d'accroître ses liens interpersonnels.
  
- ✓ Faire comprendre à l'utilisateur qu'il a de la valeur à nos yeux malgré ses comportements.
  
- ✓ Soutenir l'utilisateur plutôt que tenter de le contrôler.
  
- ✓ Utiliser des interventions préventives plutôt que punitives.

# LA DÉFICIENCE INTELLECTUELLE ET LE VIEILLISSEMENT



## ➤ Les effets du vieillissement <sup>2</sup>

- Déclin dans l'encodage de nouveaux souvenirs
- Déclin dans la mémoire de travail
- Déclin dans la vitesse de traitement de l'information

## ➤ Chez les personnes vivant avec une DI <sup>3,4</sup>

- Représente un défi plus grand:
  - De nouvelles incapacités s'ajoutent à celles déjà existantes
  - Accélération du vieillissement
- Âge du début du vieillissement est de 55 ans, comparativement à 65 ans dans la population générale <sup>3</sup>
  - Les personnes ayant une déficience physique en plus d'une déficience intellectuelle et les personnes atteintes du syndrome de Down auraient encore plus de risques de présenter un vieillissement précoce. <sup>5</sup>

# L'ACTIVITÉ MENTALE ET LE VIEILLISSEMENT



## Les bienfaits de l'activité mentale

- Contribue à prévenir les déclinés cognitifs. <sup>6</sup>
- Augmente le niveau de base et ainsi, contribue à retarder les pertes au niveau cognitif. <sup>6</sup>
- Contribue à augmenter les fonctions cognitives et motrices. <sup>7, 8, 9, 10</sup>
- Un environnement riche et stimulant peut contribuer au maintien de meilleures capacités motrices et cognitives. <sup>11</sup>

## L'EXPLORATION SENSORIELLE

### ➤ Ses bienfaits:

- Peut procurer un effet excitant ou relaxant, selon l'activité. <sup>12</sup>
- Encourage l'établissement d'une relation significative intervenant-usager. <sup>12</sup>
- Contribue à une meilleure concentration à la tâche. <sup>13</sup>
- Contribue à la diminution de comportements stéréotypés et d'automutilation. <sup>14, 15</sup>
- Met l'emphase sur la capacité de la personne à faire des choix. <sup>16</sup>

### ➤ Chez les aînés:

- Augmente les contacts visuels et les rires avec les intervenants. <sup>17, 18</sup>
- Contribue à augmenter le niveau d'engagement dans la programmation et dans les routines. <sup>17, 18</sup>
- Contribue à augmenter les capacités de communication et les échanges interpersonnels. <sup>19</sup>



**Section 2**

# **FICHES PRATIQUES**

**DES ACTIVITÉS SIMPLES À INTÉGRER AU QUOTIDIEN**

# L'ODORAT



## Avant de débiter

- Il est primordial de bien connaître l'usager, afin d'interpréter ses réactions correctement et d'éviter la surstimulation.
- Certaines personnes sont **hyporéactives**, d'autres **hyperréactives**, il faut savoir adapter l'activité selon la personne. <sup>16</sup>
  - Personne hyporéactive: Faire sentir différentes odeurs en alternance. Utiliser des odeurs plus fortes (menthe, citron, cannelle).
  - Personne hyperréactive: Privilégier les odeurs douces, non-agressantes (lavande, jasmin, miel). Ne pas alterner les odeurs trop rapidement.

Hyporéactive: Réagit moins aux influx sensoriels, donc accentuer les stimuli.

Hyperréactive: Réagit davantage aux influx sensoriels, donc diminuer les stimuli.

## TRUCS POUR INTÉGRER LA STIMULATION OLFACTIVE AU QUOTIDIEN



- Utiliser un gel de douche avec une odeur plaisante. Varier les odeurs. ●
- Mettre des huiles parfumées dans le bain ou de la mousse odorante. ●
- Placer un diffuseur d'odeur dans la pièce centrale. Varier les odeurs à toutes les semaines ou à tous les mois. ● ●
- Lui appliquer son parfum préféré. ●
- Lui faire sentir son linge qui vient d'être lavé. ●

- Applicable à la résidence
- Applicable au centre de jour

## ● ● ACTIVITÉ 1: LE JEU DES ODEURS



Avoir en sa possession différents éléments parfumés (cannelle, jasmin, aiguilles de sapin, poudre d'oignon, pelures d'orange, huile de lavande, etc.).

Déposer une petite quantité de chaque élément dans des petits sacs séparés, tout en inscrivant de quoi il s'agit sur le sac.

Faire sentir, à tour de rôle, les sacs à l'utilisateur en lui demandant de nommer de quelle odeur il s'agit. Une discussion peut suivre, par exemple évoquer un souvenir relié à cette odeur.

L'odeur de lavande est reconnue pour ses propriétés au niveau de l'anxiété et de l'équilibre. <sup>20</sup>

Puisque les odeurs d'épices peuvent aider à ouvrir l'appétit, il est suggéré de faire cette activité avant un repas.

### Conseil de l'ergo

«Si la personne est hyperréactive, il est important de commencer par les odeurs moins fortes pour ne pas l'incommoder.»

- Applicable à la résidence
- Applicable au centre de jour

# LE TOUCHER



## Avant de débiter

- Il est primordial de bien connaître l'usager afin d'interpréter ses réactions correctement et d'éviter la surstimulation.
- Certaines personnes sont **hyporéactives**, d'autres **hyperréactives**, il faut savoir adapter l'activité selon la personne. <sup>16</sup>
  - Personne hyporéactive:
    - Préconiser un toucher léger, à l'aide de textures douces ou rugueuses (Exemple: Effleurer la peau de la personne avec une plume).
    - Alternner les contrastes de température et de texture des objets.
  - Personne hyperréactive:
    - Un toucher léger peut avoir un effet agressant pour elle, tandis qu'un toucher profond peut procurer un effet apaisant.
    - Préconiser un toucher soutenu et ferme, à l'aide de textures douces (Exemples: Rouler une balle lisse sur la peau avec une certaine pression, faire des pressions profondes, etc.).
    - Éliminer certains éléments agressants comme les étiquettes sur les vêtements. Laisser l'espace nécessaire à la personne pour éviter de la toucher par inadvertance.

**Conseil de l'ergo**  
« Il faut, en tout temps, rester attentif à ne pas irriter la peau de la personne. »

## TRUCS POUR INTÉGRER LA STIMULATION TACTILE AU QUOTIDIEN



- Laisser la personne toucher la texture de la serviette et de la débarbouillette lors des soins d'hygiène. ●
- Mettre la serviette à la sécheuse pour qu'elle soit chaude à la sortie du bain. ●
- L'été, amener la personne à marcher pieds nus dans le gazon. ● ●
- Aider la personne à toucher aux feuilles des arbres, au gazon, etc. ● ●
- Lors du lavage des mains ou lors du bain, faire varier la température de l'eau et demander à la personne de dire si c'est chaud, froid ou tiède. ● ●
- Faire de la peinture avec les doigts plutôt qu'avec un pinceau, utiliser des éponges. ● ●

- Applicable à la résidence
- Applicable au centre de jour

## ● ● ACTIVITÉ 1: LE BAC À TEXTURES



Un bac à textures peut comprendre différents objets que l'on retrouve dans les magasins à petit prix.

Par exemple:

- Des balles de différentes textures
- Des gants en caoutchouc
- Des cotons
- Une petite couverture douce
- Un foulard de plumes
- De la pâte à modeler
- Des gants en laine
- Des colliers en billes
- Un plat rempli de riz ou de pâtes crues
- Du carton
- Des rouleaux à peinture et pinceaux
- Un plat rempli de cailloux
- Un séchoir à cheveux
- Un sac magique
- Etc.



- Applicable à la résidence
- Applicable au centre de jour

## ... LE BAC À TEXTURES (SUITE)



Il est préférable de ne stimuler qu'un seul sens à la fois. Ainsi, il faut tenter d'éliminer les stimulations visuelles et auditives non-nécessaires (télévision, radio, bruits ambiants) durant l'utilisation des différentes textures, afin d'éviter la surstimulation.

### **Attention!**

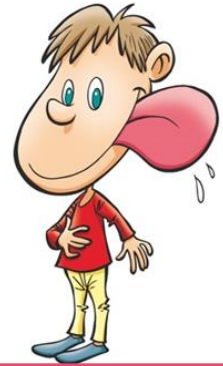
Cette activité doit être faite sous la supervision constante d'un intervenant. Des objets pourraient ne pas convenir aux caractéristiques de certaines personnes. L'intervenant doit donc se fier à son jugement clinique.

### **Conseil de l'ergo**

«Il est préférable de n'utiliser qu'une texture à la fois pour débiter.

Lorsque l'on connaît bien les préférences de la personne, on peut essayer des combinaisons de différentes textures. »

# LE GOÛT



## Avant de débiter

- Il est primordial de bien connaître l'usager, afin d'interpréter ses réactions correctement et d'éviter la surstimulation.
- Certaines personnes sont **hyporéactives**, d'autres **hyperréactives**, il faut savoir adapter l'activité selon la personne. <sup>16</sup>
  - Personne hyporéactive: Utiliser des saveurs plus relevées (sauce BBQ, ketchup, vinaigre, sauce soya), alterner différentes saveurs.
  - Personne hyperréactive: Privilégier les saveurs douces (jus, miel, confiture). Attendre un certain temps entre chaque saveur.

## Attention!

Ne pas oublier de se renseigner à propos des allergies et/ou des restrictions alimentaires de la personne.

Hyporéactive: Réagit moins aux influx sensoriels, donc accentuer les stimuli.

Hyperréactive: Réagit davantage aux influx sensoriels, donc diminuer les stimuli.

## TRUCS POUR AMÉLIORER LA STIMULATION GUSTATIVE AU QUOTIDIEN



- Faire en sorte de préparer la nourriture à la vue de la personne pour améliorer son état d'éveil avant les repas. ●
- Intégrer de l'eau gazéifiée ou des boissons pétillantes à l'occasion. ● ●
- Permettre à la personne de goûter de petites quantités de plusieurs aliments plutôt qu'une grande quantité d'un même aliment. ●
- Les papilles gustatives réagissent davantage au sucre, de petites quantités d'aliments sucrés peuvent donc suffire à stimuler le sens du goût. ●

- Applicable à la résidence
- Applicable au centre de jour

## ● ● ACTIVITÉ 1: LE JEU DES GOÛTS



### Étape 1:

Préparer à l'avance plusieurs petits récipients contenant différentes saveurs.

Par exemple:

- Ketchup
- Sirop d'érable
- Sauce soya
- Miel
- Mayonnaise
- Sauce BBQ
- Jus de citron
- Moutarde
- Confiture de fruits
- Etc.



Cela peut servir pour plusieurs séances, il suffit de garder le tout réfrigéré et/ou de respecter le mode de conservation des aliments choisis.

- Applicable à la résidence
- Applicable au centre de jour

## ... LE JEU DES GOÛTS (SUITE)



### Étape 2:

Fabriquer une fiche permettant de faire des associations d'images entre les saveurs goûtées et celles dont la personne pense qu'il s'agit (voir page suivante pour modèle à photocopier au besoin).

- Plastifier la fiche
- Découper et plastifier les images à associer
- Mettre du velcro ou de la gommette sur la fiche et sur les images à associer

### Étape 3:

Déposer la fiche d'association sur une table, devant la personne. Déposer les images à associer à côté. Selon le degré de difficulté recherché, il est possible de déposer toutes les images à associer, ou simplement quelques unes à la fois pour diriger le choix de la personne.

### Étape 4:

Faire goûter, une à une, les différentes saveurs. Après chacune d'entre elles, demander à la personne de deviner de quelle saveur il s'agit, de trouver l'image à associer et de la jumeler avec la bonne image sur la fiche.

Ketchup



Image à associer

Sauce BBQ



Image à associer

Sirop  
d'érable



Image à associer

Jus de  
citron



Image à associer

Sauce  
soya



Image à associer

Moutarde



Image à associer

Miel



Image à associer

Confiture  
de fruits



Image à associer

Mayonnaise



Image à associer

Bouillon de  
poulet



Image à associer



# IMAGES À DÉCOUPER ET À PLASTIFIER POUR LES ASSOCIATIONS DU JEU DES GOÛTS



Faire une photocopie de cette feuille au besoin.



Il est possible d'adapter ce jeu afin d'introduire des textures spécifiques dans la diète de certains usagers.



# LA VUE



## Avant de débiter

- Il est primordial de bien connaître l'utilisateur, afin d'interpréter ses réactions correctement et d'éviter la surstimulation.
- Certaines personnes sont **hyporéactives**, d'autres **hyperréactives**, il faut savoir adapter l'activité selon la personne. <sup>16</sup>
  - Personne hyporéactive:

Il est recommandé d'utiliser des couleurs vives, intenses, des fluorescents et de faire des mouvements de lumière (lampe de poche sur un mur, pointeur laser, etc.).
  - Personne hyperréactive:

Il est recommandé d'utiliser de la lumière douce et diffuse, non agressive, avec des tons pastels (lampe colorée, ampoule colorée, etc.).

Hyporéactive: Réagit moins aux influx sensoriels, donc accentuer les stimuli.

Hyperréactive: Réagit davantage aux influx sensoriels, donc diminuer les stimuli.

## TRUCS POUR INTÉGRER LA STIMULATION VISUELLE AU QUOTIDIEN



- Apposer, avec la personne, des images personnalisées sur un mur (chambre, pièces communes, etc.), selon ses goûts. Les changer régulièrement pour éviter un effet d'habitude. ● ●
- Utiliser une ampoule colorée pour changer l'ambiance d'une pièce durant quelques heures, selon l'effet recherché (rouge = stimulant, bleu = apaisant, etc.). ● ●
- Faire des jeux d'ombrage sur un mur à l'aide d'une lampe de poche, après avoir éteint la lumière. ● ●
- Mettre un boule miroir ou des prismes dans la pièce, à un endroit où le soleil frappe à un moment de la journée. ● ●
- Coller des pellicules transparentes colorées, de type vitrail, dans la fenêtre de chambre ou d'une pièce commune. ● ●

● Applicable à la résidence

● Applicable au centre de jour

## QUELQUES OBJETS DE STIMULATION

### VISUELLE



- Lampes colorées
- Objets/bâtonnets fluorescents
- Boule miroir ou prisme
- Fibre optique
- Projecteur de diapositives ou de lumière
- Lunettes avec des verres colorés
- Lampe de poche et pellicules colorées
- Mobiles à suspendre
- Images appréciées de la personne
- Etc.

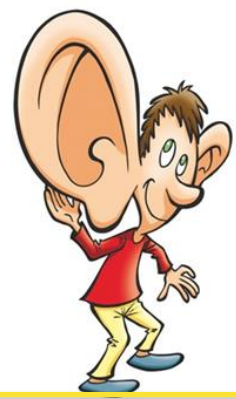
## QUOI FAIRE?



- Il faut miser sur le contraste entre différents objets. Par exemple, du pâle sur un fond foncé ou l'inverse.
- Ce qui est multicolore n'est pas nécessairement adapté pour la stimulation visuelle. Trop de couleurs peut avoir un effet surstimulant pour la personne.
- Les stimulations visuelles devraient être faites sur un fond neutre, sans motif. Par exemple, sur un mur de couleur unie.
- L'important est de créer un contraste, pour que l'objet de stimulation ressorte.

**Recommandation de l'ergo**  
« Faire attention à ne pas surstimuler les personnes épileptiques. Trop de couleurs à la fois ou des jeux de lumière trop intenses pourraient contribuer au déclenchement d'une crise. »

# L'OUÏE



## Avant de débiter:

- Il est primordial de bien connaître l'usager, afin d'interpréter ses réactions correctement et d'éviter la surstimulation.
- Certaines personnes sont **hyporéactives**, d'autres **hyperréactives**, il faut savoir adapter l'activité selon la personne. <sup>16</sup>

### -Personne hyporéactive:

- Préconiser une musique rythmée, avec ou sans paroles.  
Encourager la personne à chanter ou à fredonner.

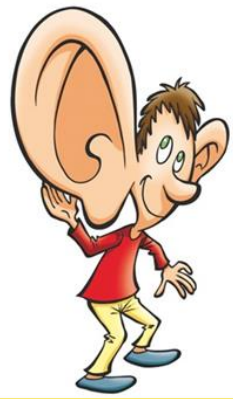
### -Personne hyperréactive:

- Préconiser une musique douce/de relaxation. La musique d'ambiance, sans paroles peut être une bonne option. Le volume doit demeurer peu élevé.
- Éviter qu'il y ait d'autres stimulations simultanément (garder la lumière tamisée, le téléviseur fermé, éviter de parler à voix haute, etc.).

Hyporéactive: Réagit moins aux influx sensoriels, donc accentuer les stimuli.

Hyperréactive: Réagit davantage aux influx sensoriels, donc diminuer les stimuli.

## TRUCS POUR INTÉGRER LA STIMULATION AUDITIVE AU QUOTIDIEN



- Chanter ou fredonner avec la personne (avec ou sans musique).
- Jouer d'un instrument de musique près de la personne ou l'encourager à en jouer elle-même.
- Frapper dans ses mains, suivre le rythme.
- Écouter, avec la personne, de la musique qu'elle apprécie/de la musique de son époque.
  - Cela pourra éveiller en elle plusieurs souvenirs agréables.
  - Ne pas lui imposer son propre style musical.

### **- Attention -**

Le fait de laisser le téléviseur en marche ou la radio ouverte en permanence peut avoir un effet surstimulant/excitant, puisque cela s'ajoute à plusieurs autres stimuli présents dans la pièce. Les périodes de stimulation auditive doivent être encadrées et restreintes dans le temps.

## LA STIMULATION VESTIBULAIRE

Réfère au mouvement du corps dans l'espace



### Avant de débiter :

- Il est primordial de bien connaître l'usager, afin d'interpréter ses réactions correctement et d'éviter la surstimulation.
- Certaines personnes sont **hyporéactives**, d'autres **hyperréactives**, il faut savoir adapter l'activité selon la personne. <sup>16</sup>

#### - Personne hyperréactive

##### Manifestations

- A peur de tout appareil en mouvement ou de perdre l'équilibre
- Présente un faible tonus musculaire

##### Conseils

- Préconiser les mouvements lents et linéaires, comme les chaises berçantes à billes.
- Tenter que les pieds de la personne demeurent en contact avec le sol.
- Une « surcharge » du système nerveux peut se traduire par une respiration saccadée, de la transpiration, une pâleur, une angoisse croissante.

#### Note de l'ergo

« Il est à noter qu'un faible tonus musculaire ne représente pas nécessairement une problématique »

Hyperréactive: Réagit davantage aux influx sensoriels, donc diminuer les stimuli.

## LA STIMULATION VESTIBULAIRE

Réfère au mouvement du corps dans l'espace



### - Personne hyporéactive

#### Manifestations

- Semble avoir besoin de bouger
- Apprécie les activités remuantes et agitées
- A l'air d'être sans cesse en mouvement
- Apprécie le mouvement
- Tournoie, tourbillonne ou sautille souvent

#### Conseils

- On conseille des mouvements rapides, rythmiques, arythmiques, arrêts brusques et des mouvements verticaux.
- Par exemple: pousser la personne dans un hamac avec des changements de direction fréquents.

Hyporéactive: Réagit moins aux influx sensoriels, donc accentuer les stimuli.

# LA PROPRICEPTION



- La proprioception fait référence aux stimulations provenant des muscles profonds d'une personne. Elle provient donc de l'intérieur du corps et non de l'extérieur.
- Les influx nerveux provenant des organes du corps fournissent au cerveau de l'information sur la position des membres et sur le degré de tonus musculaire. Cela permet d'avoir une représentation mentale de sa propre posture.
- La proprioception est responsable de la coordination et de l'adresse chez une personne.

## Note de l'ergo

« Une personne qui a tendance à serrer les dents, mordre dans les objets, toucher de façon trop forte, s'enrouler dans des couvertures, etc., peut être à la recherche de sensations proprioceptives. »

## IDÉES D'ACTIVITÉS POUR STIMULER LA PROPRIOCEPTION



- Faire des massages et des pressions profondes.
- Faire manger des aliments croquants qui demandent une mastication plus soutenue (crudités, viandes séchées, etc.).
- **Utiliser une couverture lourde.**
- **Utiliser des techniques de brossage.**
- Faire rouler un gros ballon sur le corps de la personne.
- Utiliser des objets vibratoires.
- Utiliser un bain à remous pour les pieds.
- Faire faire des exercices physiques dirigés/étirements dirigés.
- Enrouler la personne dans une couverture ou un sac de couchage serré (sous supervision constante, la tête doit rester à découvert).
- Faire danser la personne.
- Faire marcher la personne sur une ligne tracée au sol pour pratiquer son équilibre (ligne de ruban adhésif, par exemple).

*Conseil de l'ergo*  
**Objets vibratoires et pressions profondes**  
« Éviter les surfaces internes (cou, ventre, intérieur des coudes, derrière des genoux, figure).  
Éviter la colonne vertébrale et les articulations. Une crise d'épilepsie pourrait survenir en cas de surstimulation. »

### **- Attention -**

Certaines techniques, comme l'utilisation d'une couverture lourde et le brossage, ne peuvent être utilisées qu'après avoir reçu la formation nécessaire d'un professionnel qualifié.




# **SECTION 3:** **POUR GARDER UNE** **TRACE...**







Les résultats recueillis peuvent être utilisés dans le processus de cueillette de données pour l'élaboration d'objectifs au plan d'intervention.

Ils peuvent également contribuer à déterminer si les objectifs fixés ont été atteints ou non.

Nom de l'utilisateur: \_\_\_\_\_

TYPE DE STIMULATION	DATE ET NOM DE L'INTERVENANT	ACTIVITÉ ET DURÉE	NIVEAU D'APPRÉCIATION (ENCERCLER)	EFFET OBTENU (AGITATION, APAISEMENT, ETC.)
<b>OLFACTIVE</b> 	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
<b>TACTILE</b> 	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
<b>GUSTATIVE</b> 	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	

TYPE DE STIMULATION	DATE ET NOM DE L'INTERVENANT	ACTIVITÉ ET DURÉE	NIVEAU DE PARTICIPATION (ENCERCLER)	EFFET OBTENU (AGITATION, APAISEMENT, ETC.)
<b>VISUELLE</b> 	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
<b>AUDITIVE</b> 	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
<b>VESTIBULAIRE</b> 	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
<b>P R O R I O C E P T I V E</b> 	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
	DATE: NOM:		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	

# Lectures suggérées

## Clientèle polyhandicapée:

### **Les stimulations sensorielles** (Gagnon & Lacasse, 2002).

Il s'agit d'un guide de simulations sensorielles spécialement adaptées à cette clientèle. Il est possible de se le procurer en adressant une demande au centre de documentation du CRDI de Québec, au poste 2015.

## Enfants et adolescents:

### **Banque d'activités en ergothérapie** (Ergothérapeutes de l'IRD PQ, 2006).

Pages 69 à 83: Les stimulations sensorielles.

Téléchargeable à l'adresse: <http://www.irdpq.qc.ca/expertise-et-formation/centre-de-documentation/publications-de-lirdpq/banque-dactivites-en>

# Références

- <sup>1</sup> Labbé, L., Fraser, D. (1993). *L'approche positive de la personne... Une conception globale de l'intervention*. Éditions Agence d'Arc. Laval: Québec.
- <sup>2</sup> Hedden, T., Gabrieli, J. D. E. (2004). Insights into the ageing mind: A view from cognitive neuroscience *Nature Reviews*, 5(2), 87-97. doi: 10.1038/nrn1323
- <sup>3</sup> Richard, M.C., Maltais, D. (2007). *Laboratoire de recherche sur les pratiques et politiques sociales : le vieillissement des personnes présentant une déficience intellectuelle, bref rapport*. Université du Québec à Montréal. No 07-08. 32p.
- <sup>4</sup> Azema B, Martinez N. (2005). Les personnes handicapées vieillissantes: espérances de vie et de santé; qualité de vie. Une revue de la littérature. *Revue française des affaires sociales*, 2, 1-37.
- <sup>5</sup> Dalla Piazza, S. (2005). Handicap congénital et vieillissement. Bruxelles: de Boeck.
- <sup>6</sup> Wilson, R. S., Boyle, P. A., Segawa, E., Lei, Y., Begeny, C.T., Anagos, S. E., & Bennett, D. A. (2013). The influence of Cognitive Decline on Well-Being in Old Age. *Psychology and aging*, 28(2), 304-313.
- <sup>7</sup> Fitzsimmons S, Buettner LL (2002). Therapeutic recreation interventions for need-driven dementia-compromised behaviors in community-dwelling elders. *American Journal of Alzheimer's Disease & Other Demencias*, 17(6), 367-381.
- <sup>8</sup> Ruthirakuhan M, Luedke AC, Tam A, Goel A, Kurji A, Garcia A. Use of physical and intellectual activities and socialization in the management of cognitive decline of aging and in dementia: a review. *J Aging Res*. 2012;2012:384875.
- <sup>9</sup> Cheng ST, Chow PK, Song YQ, et al. (2013). Mental and physical activities delay cognitive decline in older persons with dementia. *American Journal of Geriatric Psychiatry*, 22(1), 63-74.
- <sup>10</sup> Park DC, Bischof GN. (2013). The aging mind: neuroplasticity in response to cognitive training. *Dialogues in Clinical Neurosciences*, 15(1):109–119.
- <sup>11</sup> De Oliveira, T. C., Soares, F. C., De Macedo, L. D., Diniz, D. L., Bento-Torres, N. V., & Picanço-Diniz, C. W. (2014). Beneficial effects of multisensory and cognitive stimulation on age-related cognitive decline in long-term-care institutions. *Clinical Interventions In Aging*, 9, 309-321. doi: 10.2147/cia.s54383

- <sup>12</sup> Fagny, M. (2000). L'impact de la technique du 'Snoezelen' sur les comportements indiquant l'apaisement chez des adultes autistes. [Impact of Snoezelen technique on the calming behaviors of autistic adults.]. *Revue Francophone de la Déficience Intellectuelle*, 11(2), 105-115.
- <sup>13</sup> Ashby, M., Lindsay, W. R., Pitcaithly, D., Broxholme, S., & Geelen, N. (1995). Snoezelen: its effects on concentration and responsiveness in people with profound multiple handicaps. *British Journal of Occupational Therapy*, 58, 303–307.
- <sup>14</sup> Matson, J. L., Bamburg, J. W., & Smalls, Y. (n.d.). *An analysis of Snoezelen equipment to reinforce persons with severe or profound mental retardation*. Unpublished manuscript, Louisiana State University.
- <sup>15</sup> Shapiro, M., Parush, S., Green, M., Roth, D. (1997). The efficacy of the snoezelen in the management of children with mental retardation who exhibit maladaptive behaviors. *The British journal of developmental disabilities*, 85(43).
- <sup>16</sup> Gagnon, M., Lacasse, D. (2002). *Les stimulations sensorielles*. Services de réadaptation l'Intégrale, Montréal.
- <sup>17</sup> van Weert, J. C. M., van Dulmen, A. M., Spreeuwenberg, P. M. M., Ribbe, M. W., & Bensing, J. M. (2005). Behavioral and Mood Effects of Snoezelen Integrated into 24-Hour Dementia Care. *Journal of the American Geriatrics Society*, 53(1), 24-33.
- <sup>18</sup> Cruz, J., Marques, A., Barbosa, A. L., Figueiredo, D., & Sousa, L. (2011). Effects of a motor and multisensory-based approach on residents with moderate-to-severe dementia. *American Journal of Alzheimer's Disease and Other Dementias*, 26(4), 282-289. doi: 10.1177/1533317511411177
- <sup>19</sup> Sidani S, LeClerc C, Streiner D. (2009). Implementation of the abilities focused approach to morning care of people with dementia by nursing staff. *International Journal of Older People Nursing*, 4(1),48-56.
- <sup>20</sup> Freeman, S., Ebihara, S., Ebihara, T., Niu, K., Kohzuki, M., Arai, H., Butler, J. P. (2009). Olfactory stimuli and enhanced postural stability in older adults. *Gait and Posture*, 29(1). 658–660.

