

*« Etre autiste, c'est vivre dans un monde
dont on n'a pas les clés, un monde
incompréhensible, imprévisible,
chaotique.*

*C'est entendre des mots qui ne sont que
des bruits sans signification, être
« bombardé »' d'informations et de
sensations que le cerveau parvient mal
à analyser, ne pas comprendre les
pensées ou les émotions de l'autre, ni
savoir exprimer les siennes, se sentir
submergé faute de savoir distinguer
l'essentiel de l'accessoire. »*

AUTISMOTHEQUE

Projet RESALIANCE

Vous trouverez dans ce catalogue les thèmes suivants:

Stimulation multi-sensorielle

Stimulation tactile

Stimulation proprioceptive

Stimulation vestibulaire

Stimulation visuelle

Stimulation auditive

Stimulation olfactive

Repas et Alimentation

Mieux comprendre les sens

Développement de l'Autonomie

Repérage et Gestion du Temps

Comprendre et gérer les émotions

Communiquer, s'exprimer

Gestion des règles et des conflits

Habiletés sociales

Kits éducatifs

Contacts : Pour tout renseignement

resaliance.albatrosfrbe@gmail.com

Coordinatrice Opérationnelle et Pédagogique : **Anastasia Brasseur**
anastasia.resaliance@albatros-asbl.be / +32(0)472174897

Assistante Pédagogique : **Blandine Boucton**
blandise.resaliance@albatros-asbl.be / +32(0)472175119

Site @ : **www.resaliance-albatros.eu**



Resaliance Albatros

Kits éducatifs



Ce kit éducatif facilite la conception, avec les enfants, d'un ensemble de mesures visant à la prévention des violences à l'école, grâce à des témoignages et des débats.

Cela se déroule en 4 étapes qui peuvent être réalisées sur une journée comme réparties sur plusieurs jours. Plus encore, une fois par trimestre, ce kit peut faire l'objet d'un nouveau travail collectif afin que la prévention ne soit pas considérée comme "réglée" définitivement mais reste bien une vigilance de chaque instant. Cela permettra également d'évaluer le bon fonctionnement des mesures mises en place. La finalité : se doter d'engagements pour prévenir et solutionner les violences à l'école.

Les objectifs pédagogiques :

- Identifier et partager des émotions et des sentiments ;
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie ;
- Accepter les différences ;
- Coopérer au sein d'un projet de classe



Animate: Retrouvez dans ce kit l'essentiel des outils AniMate et accessoires pictographiques pertinents dans le cadre d'une activité professionnelle. Convient aux orthophonistes, psychomotriciens, ergothérapeutes, psychologues ou encore éducateurs spécialisés. Le kit contient: une figurine et son socle, 1 jeu de 6 pictogrammes émotions primaires, 2 pictogrammes théorie de l'esprit, 2 modules personnalisables et 9 pictogrammes vêtements.

Stimulation multi-sensorielle



Avec ce Tipi vous pourrez créer un véritable coin calme, un lieu de refuge pour les plus petits. Les outils et les jeux fournis dans le pack constitueront un petit espace sensoriel que les enfants vont adorer. Ce lot contient : tipi UV, 8 boules de neige, gants phosphorescents, dinosaures UV, tubes sonores, ressort arc-en-ciel, lampe UV de poche, balle.

Stimulation multi-sensorielle



XaXa est conçu pour stimuler les sens. Balle en plastique résistante aux chocs, revêtement souple et amovible en caoutchouc agréable au toucher et super élastique. La balle sensorielle XaXa peut se remplir de matériaux de toutes sortes : des pièces, des billes, des petits cailloux, du riz ... permettant ainsi de varier les sons et les poids en fonction de son contenu.

Particulièrement indiquée pour des exercices de manipulation, elle procure des stimulations tactiles, sensorielles et visuelles.

Habiletés à travailler en groupe



Pour les professionnels en situation éducative en milieu scolaire ou périscolaire, cet outil de médiation permet d'aborder de manière vivante et ludique les expériences et attentes pour mieux apprendre de soi et auprès des autres.

Comprendre comment nous percevons l'autre, éclairer les capacités que nous avons à nous mettre à la place de l'autre pour mieux l'appréhender sans se perdre soi-même, témoigner de ses expériences à caractère psychosocial, imaginer des pistes d'action pour prendre soin de soi par l'attention que l'on porte aux autres, voilà quelques-uns des sujets abordés par les 90 questions ouvertes proposées aux utilisateurs.

Conçu pour être une médiation attractive, il répond au besoin de créer immédiatement un cadre motivant favorable à la cohésion du groupe et à l'implication des participants. C'est parce qu'il propose d'actualiser des stratégies thérapeutiques spécifiques (expression et gestion des émotions, jeux de rôle, techniques cognitives, résolution de problèmes...) que SOCIAB'QUIZZ est au service d'une meilleure adaptation socio-émotionnelle.

Il est un outil pour les professionnels intervenant auprès d'une population infanto-juvénile : médecin, psychiatre, psychologue, orthophoniste, psychomotricien, éducateur spécialisé, infirmier.



Gestion des règles et des conflits



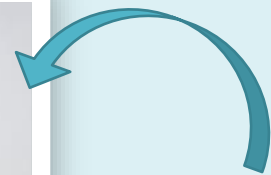
La série Résolution de conflits existe en 2 versions : la maison et l'école. Chaque thème est illustré par 7 histoires racontant 2 manières de résoudre des problèmes et montrant les conséquences des mauvaises décisions. Livré dans une mallette de 30 cartes (dim. 16,3 x 13,5 cm), 1 CD audio MP3, 4 supports cartes et 1 guide pédagogique. Dès 3 ans.



Stimulation Tactile



Appareil de massage rechargeable permet de traiter une hypersensibilité au toucher. Augmente l'éveil sensoriel et permet une plus grande stimulation du système nerveux. La pression doit être ferme mais agréable. Tandis que la personne reçoit, par le toucher, une pression profonde, les récepteurs tactiles, qui sont hypersensibles au toucher léger, se calment. Par la suite, la tolérance de la personne à la stimulation tactile augmente. La fréquence doit être évaluée par le thérapeute, mais une périodicité de 3 à 5 minutes à raison de 6 ou 8 fois par jour semble correcte. Au fur et à mesure la personne répond plus normalement au toucher et les séances s'espacent.



Faites-le rouler sur le dos d'une personne pour effectuer un massage réconfortant mais aussi pour apporter une stimulation par pression. Les cylindres en mousse ne font pas mal contrairement à certains outils de massage en bois. Dim. 30 cm. Sans latex. Dès 3 ans mais toujours sous supervision d'un adulte

Stimulation Tactile



Le Tangle® est un dispositif thérapeutique malléable, constitué de petits morceaux de 2.5cm que la personne peut assembler et désassembler.



Brosse sensorielle s'utilise à la fois pour les enfants/personnes hypersensibles et hyposensibles au niveau tactile.

- Hyperréactivité sensorielle : la brosse sensorielle va permettre une désensibilisation de la peau, le but recherché étant d'habituer progressivement l'enfant / la personne au toucher et d'améliorer la conscience corporelle.

Les massages vont aider le système nerveux à mieux traiter les informations et contribuer à ce que les sensations soient mieux tolérées.

- Hypo-réactivité sensorielle : la brosse sensorielle va permettre de procurer des stimulations à l'enfant (en cas d'apathie ou de recherche de stimulations).

Gestion des règles et des conflits

Cette jolie affiche colorée montre 21 comportements permettant de résoudre harmonieusement les conflits interpersonnels du quotidien chez les enfants. Utilisez-la pour des activités de prévention et pour responsabiliser les enfants en développant leurs compétences de négociation, d'écoute et de coopération. Cartonnée. Dim. 90 x 29,5 cm.



Un outil psychoéducatif pour favoriser de bons comportements. «Sois poli !», «Chut !», «Chacun son tour». Cette affiche permet à l'enfant de découvrir et de développer des comportements empreints de respect, et ce, tant envers lui-même qu'envers les autres. Description et exemples de situations quotidiennes de 8 comportements. Dim: 29.5 x 89 cm.



Communiquer, s'exprimer



L'IDÉOmodule : Ado/ Adulte est un outil de communication complet et magnétique dédié à répondre aux besoins et enjeux du quotidien des adolescents et des adultes. Il est possible de créer une grande variété de séquences et de scénarios sociaux, d'afficher l'horaire de la journée ou de la semaine... Concept portatif, adapté pour la maison, l'école, le travail ou les sorties. Il s'adresse aux adolescents et adultes, particulièrement ceux atteints d'un T.S.A. ou toute autre difficulté langagière ou sociale.

THÈMES ABORDÉS : Individus, Émotions, Hygiène corporelle, Hygiène féminine, Contraception, Habillement, Actions, Tâches et responsabilités, Éducation, Marché du travail, Relations amoureuses, Relations sociales, Interdits, Temps, Activités, loisirs et sports, Endroits, Objets, Transport, Autres.

Stimulation Proprioceptive



Regardez les enfants et les adultes prendre conscience de leur corps et de leurs mouvements.

La combinaison est conçue spécifiquement pour la conscience spatiale par l'équilibre et la résistance. Chaque sac en forme de taie d'oreiller est construit à partir de Lycra® avec une ouverture en scratch renforcé. Une fois à l'intérieur, les utilisateurs appliquent eux-mêmes les stimulations sensorielles proprioceptives. En se déplaçant leurs formes deviennent originales.

Cette veste lourde procure aux personnes une pression agréable sur les muscles et sur les articulations. Cet outil thérapeutique permet de réduire les problèmes de distractibilité et d'hyperactivité et peut améliorer les capacités de concentration. Des glissières ont été ajoutées à l'avant et à l'arrière de la veste. Cette veste peut être portée avec ou sans poids. Conçue pour être collée au corps, procurant une pression sensorielle profonde rétroactive et une stabilité.

Plusieurs tailles disponibles.



Stimulation Proprioceptive



Cette couverture aide la personne souffrant de problèmes de sommeil. Elle procure un "feed-back" rétroactif qui calme le système nerveux et relaxe le corps. Fait en tissu épais de haute qualité. Des tubes lestés remplis de sable dans une poche scellée et étanche se glissent sur toute la longueur de la couverture dans six emplacements différents, permettant ainsi une répartition du poids sur toute la surface de la couverture.



Les poids se glissent à l'aide d'un crochet inclus avec la couverture dans des emplacements sur toute la surface de la couverture à lester, permettant ainsi une répartition uniforme du poids.

Poids total du lot de 6 tubes: 3.600kg

Communiquer, s'exprimer



Devine pourquoi?

Ce Jeu présente 4 familles : la famille « Fâchée, Contente, Triste, et Apeurée. Il faut faire deviner pourquoi aux autres joueurs ! On aborde la relation de cause à effet entre un évènement et une émotion ressentie, l'aisance orale et le vocabulaire argumentatif. 4 planches plastifiées format A4 + 48 cartes à découper + 1 support visuel. Dès 5 ans.



Exemples de questions pour des échanges des plus constructifs :

- Jusqu'ou aller quand on est en colère après quelqu'un ?
- Que dire à quelqu'un qu'on ne peut pas inviter à son anniversaire ?
- Une journée sans partage, sans échange. Qu'en penses-tu ?
- La mode dans 20 ans. Raconte.

Communiquer, s'exprimer



Go talk 9+

- Enregistre et stocke jusqu'à 45 messages sur cinq niveaux
- Neuf boutons programmables permettent à l'utilisateur de personnaliser chaque niveau avec des images et des enregistrements

Les **GoTalks** offrent un son fantastique avec un contrôle du volume, un enregistrement séquentiel facile, un effacement rapide de niveau, un stockage intégré, un verrou d'enregistrement, un verrouillage de niveau et une garantie de 2 ans. Outre ces fonctionnalités classiques de **GoTalk**, le dispositif **Lite Touch** est cinq fois plus facile à activer! Utilisez ce **GoTalk** pour engager des conversations, **faciliter** la communication dans les activités quotidiennes, parler au téléphone, raconter des anecdotes personnelles, s'exercer à parler et à articuler, donner des instructions, participer à des instructions en petit groupe et plus encore! Les étudiants peuvent utiliser cet appareil pour montrer à l'enseignant ce qu'ils savent, ce qui en fait un excellent outil individuel ou scolaire pour tout type de conversation. Il est parfait pour formuler des commentaires ou des requêtes, poser des questions ou discuter d'émotions.

Stimulation Proprioceptive



Coussin Senseez:

Ce léger coussin de vinyle coloré à la forme amusante produit une vibration subtile lorsqu'on applique une pression ou lorsqu'on s'assied dessus. Il détend, calme et apaise le corps par la vibration.



Ce coussin vibre doucement. Un excellent outil pour apprendre la relation cause à effet doublé d'un outil de stimulation tactile et proprioceptive très apprécié de tous.

Stimulation Proprioceptive



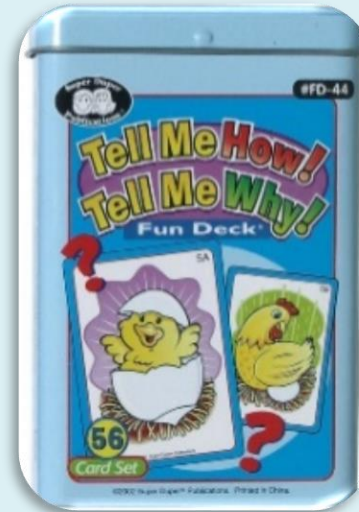
Ce pouf constitue un véritable refuge pour les enfants. Il se referme en boucle grâce à des attaches Velcro pour former un anneau (ajustable en taille) dans lequel on se glisse pour se relaxer, se sentir protégé ou s'isoler. L'intérieur est en velours très doux, l'extérieur en tissu lisse.



Cet équipement offre plus que de la pression profonde. Il permet, aux enfants ou adultes, de travailler les techniques de planification motrice, la conscience du corps et sa stabilité. C'est un excellent ajout à toutes vos activités thérapeutiques. La pression peut être augmentée ou diminuée en ajustant les bandes de tension.

Communiquer, s'exprimer

Que dirais-tu?
Chaque carte de ce jeu représente un individu dans une situation réelle ou imaginaire avec une bulle de BD vide. L'enfant utilise ses propres mots pour faire parler le personnage et le faire réagir.



Ce jeu de cartes met en scène une action illustrée et décomposée en deux parties : la cause et l'effet. En retrouvant les paires, l'enfant s'approprie la relation entre une action et ses répercussions.



Communiquer, s'exprimer



Exemples de questions pour des échanges des plus constructifs :

- Si tu étais un insecte, lequel serais-tu ? Explique.
- Si tu étais Président(e) de la République, quelle serait ta première décision ? On t'écoute.
- Si tu étais riche, que ferais-tu de ton argent ? Pour toi ? Pour les autres ?
- Si tu étais invisible, où te rendrais-tu ? Explique.
- Si tu devais réaliser un vœu, quel serait-il ? Pourquoi ?
- Si tu étais une personne âgée, que dirais-tu aux générations plus jeunes ? Explique.

Un total de 800 cartes représentant un outil complet de communication réceptive et expressive permettant de :

- Créer des séquences, élaborer une demande
- Stimuler l'apprentissage visuel
- Préparer à un événement ponctuel
- Faire des choix
- Construire une phrase
- Associer texte et image
- Exprimer une douleur, une émotion, un désir, une préférence.



Stimulation vestibulaire

Un produit au design ultra simple et bien pensé qui se prête aux envies de tous les enfants. Cette planche d'équilibre n'a pas vraiment de fonction précise. Elle peut devenir balançoire, cabane, siège, pont... Chacun se l'approprie comme il veut : pour bouger et se défouler ou pour se reposer et lire ! En hêtre (FSC), peintures à base d'eau, liège naturel. Base recouverte de feutre pour protéger le sol.



Stimulation vestibulaire

Extrêmement solide et stable, le Whizzy Dizzy stimule le sens vestibulaire. Les enfants adorent s'y installer et le faire tourner comme dans un manège grâce à la grosse poignée centrale ultra maniable. En plastique résistant. Poids maximum : 54 kg. Diam. 55 cm. Haut. 30 cm. Dès 3 ans.

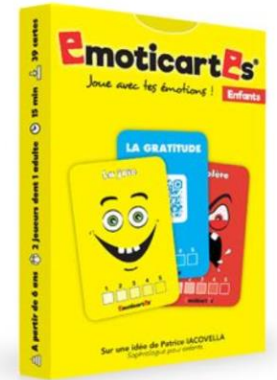


La particularité du Ballon "motricité" à picots se traduit par la présence de petits reliefs sur sa surface. Cela permet une prise plus ferme, une stimulation tactile supplémentaire ainsi qu'un massage de la peau.



Comprendre et gérer ses émotions

Jeu de cartes ludo-éducatif pour aider les enfants à comprendre et à maîtriser leurs émotions.
A partir de 6 ans - durée 15 minutes - 2 joueurs dont 1 adulte
CONTENU : 39 cartes pour en finir avec le stress, colère, frustration, tristesse... et bien d'autres.
- 10 cartes rouges qui représentent les principales émotions ou sensations désagréables,
- 10 cartes jaunes qui représentent les principales émotions ou sensations agréables,
- 15 cartes bleues qui sont des expériences ludiques à refaire,
- 1 carte orange pour faire un point sur la situation,
- 3 cartes pour comprendre les émotions : apprendre à l'enfant à repérer, nommer et gérer ses émotions.



LA ROUE DE SECOURS est une roue pivotante recto verso pour aider l'enfant à gérer ses émotions et trouver lui-même une solution. Le côté rouge contient 8 émotions et le côté bleu contient 8 solutions gagnantes. Idéal pour les enfants ayant des défis au niveau de la gestion des émotions. Facile à manipuler.

Comprendre et gérer ses émotions

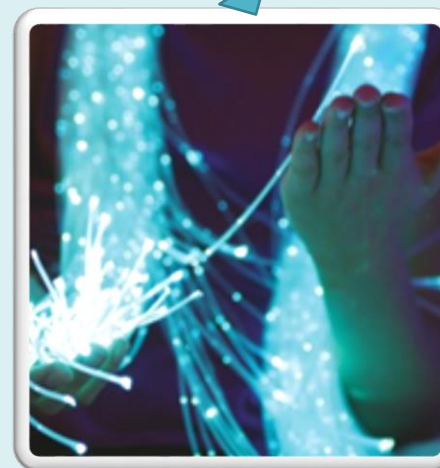
Ces cartes explorent les émotions à travers des groupes de blobs en interaction. Des expressions faciales simples et un langage corporel codifié permettent des interprétations poussées des scènes très simples mais extrêmement riches en sens servant de base pour la gestion des relations avec autrui.



Jeu composé d'une série de cartes mettant en scène des familles, à travers différents scénarios. Il est possible d'utiliser cet outil lors d'animations de groupes ou en individuel. Les cartes peuvent être utilisées individuellement ou être combinées pour créer de nouvelles situations.

Stimulation visuelle

Un élément clé de tout environnement sensoriel, 100 brins de 1.5 m avec une source de lumière de 16 W.



Stimulation visuelle

- Une table lumineuse astucieuse qui permet de contenir plusieurs matériaux
- Idéale pour les jeux d'observation et les activités sensorielles
- Très pratique et facile d'utilisation avec ses gros boutons colorés.

Permet de pouvoir utiliser du sable lors des jeux d'exploration. En bois et dotée de cinq gros boutons permettant de changer d'ambiance lumineuse. Elle est idéale pour les jeux sensoriels et d'observation. Permet de créer des jeux tactiles et sensoriels avec une large gamme de matériaux.



Comprendre et gérer ses émotions



Cet outil très ludique et pratique par sa forme, sera parfait pour aider les enfants à identifier leurs propres sentiments. Il pourra également être utilisé dans le cadre scolaire après des incidents, lors de récits sociaux ou lors de discussions sur les émotions. Dim. 12.5 x 4.5 cm environ. En papier plastifié. Dès 3 ans.



Parfait pour aider les personnes à communiquer sur ce qu'elles ressentent par rapport à leur surcharge sensorielle. Les différents sens sont abordés. Vous pourrez l'amener partout avec vous pour faciliter vos échanges avec les autres. Dim. 12.5 x 4.5 cm environ. En papier plastifié. Dès 3 ans.

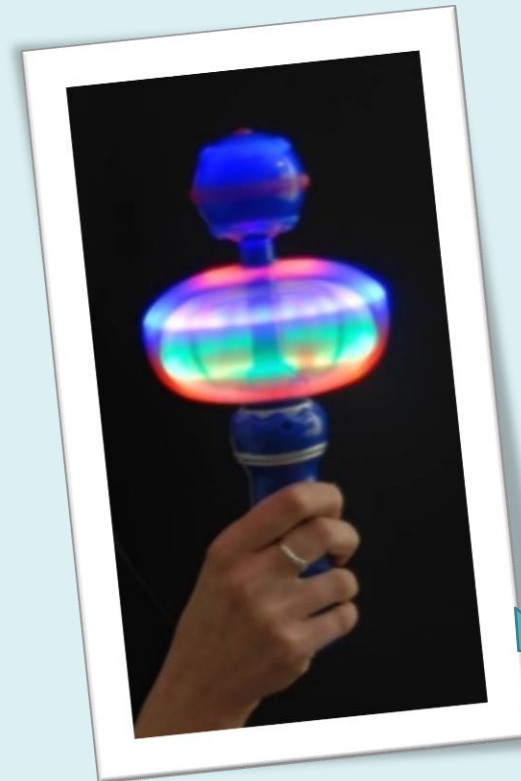
Repérage et Gestion du Temps

Stimulation visuelle

Tous les avantages du Time Timer® au poignet ! Cette montre favorise l'indépendance et la mobilité de tous ceux qui nécessitent une gestion du temps particulière.
Taille bracelet : Adulte : 15-19cm.

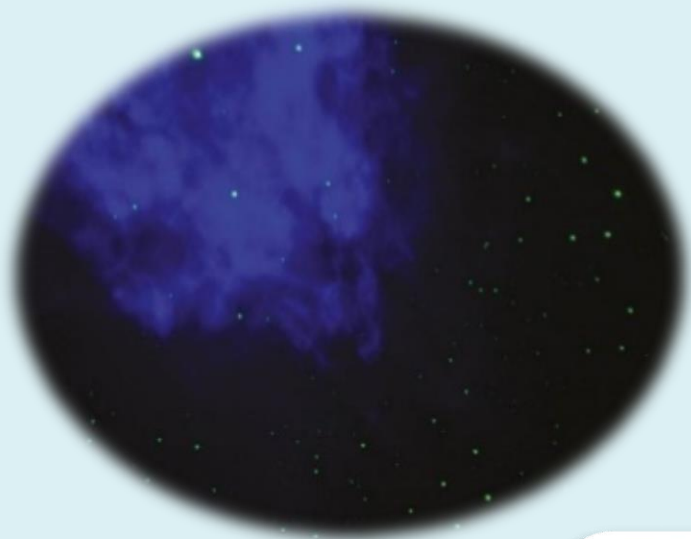


Un petit tableau blanc où est accroché un Time Timer Mod permettant d'écrire une tâche (ou une instruction visuelle) et d'indiquer la durée de cette dernière. Au dos il y a un rangement pour les stylos. Livré avec 1 tableau effaçable (20x20cm), un Time Timer Mod avec boîtier gris, un marqueur.



Appuyez sur l'interrupteur et le spectacle visuel commence : les tubes transparents se mettent à tourner, formant une sphère lumineuse multicolore. Une explosion de couleurs et de lumière captivante !

Stimulation visuelle



Ce projecteur transforme instantanément une pièce en ciel étoilé pour un effet spectaculaire ! Il projette sur tous les murs une animation d'étoiles se déplaçant ou statiques et de nuages galactiques. Idéal pour créer une ambiance propice à la relaxation dans un espace multisensoriel. Dim. 25 x 29 x 20 cm. Alimentation secteur.

Repérage et Gestion du Temps

Pour gérer son temps et passer d'une tâche à l'autre sereinement. Se suspend au mur. Peut être utilisé avec un Time Timer moyen. A chaque fois qu'une activité est terminée, on appose face à la pochette de la représentation visuelle correspondante un jeton, un pictogramme «OK» ou autre. En tissu/plastique.



Le jeu du temps: Ce jeu sollicite les fonctions attentionnelles, mnésiques, linguistiques et exécutives nécessaires à la structuration temporelle. Support idéal pour la rééducation des enfants présentant des difficultés de structuration temporelle. Contient 1 plateau de jeu dim. 42,7 x 29,5 cm, 4 pions, 1 dé, 3 jeux de cartes (cartes questions + chance). Dès 4 ans.

Repérage et Gestion du Temps



Pour faire fonctionner le Time Timer® tourner le disque rouge à l'aide du bouton central jusqu'à l'intervalle de temps désiré. La partie visible du disque rouge diminue au fur et à mesure que le temps passe jusqu'à disparaître complètement. En actionnant le bouton on/off, le Time Timer® émettra un son « BIP » pour prévenir du temps écoulé.



Ce Time Timer® s'utilise de la même façon que le Time Timer® standard. Pour faire fonctionner le Time Timer® tourner le disque violet à l'aide du bouton central jusqu'à l'intervalle de temps désiré. La partie visible du disque violet diminue au fur et à mesure que le temps passe jusqu'à disparaître complètement. En actionnant le bouton on/off, le Time Timer® émettra un son « BIP » pour prévenir du temps écoulé.

Stimulation auditive

Le casque antibruit Optime II permet une atténuation élevée et a été conçu pour des environnements très bruyants et il atténue au maximum les fréquences extrêmement basses.



Bouchons d'oreille.
A utiliser dans des soirées bruyantes. Protège les oreilles contre les risques de lésions auditives dues aux sons élevés durant des événements musicaux. Réduit le volume de la musique à un niveau plus sûr pour l'oreille. Les bouchons d'oreille s'adaptent à la forme de l'oreille et sont très discrets grâce à leur transparences.

Stimulation auditive

32 instruments de musiques et divers accessoires. Il s'ouvre totalement à plat et se referme avec une fermeture éclair pour un transport facile. Son contenu très varié permet de nombreuses activités d'éveil musical avec de vrais et beaux instruments de musique. Ce sac comprend : un tambourin, 5 triangles (10-20 cm), 2 maracas en bois, un grand guiro, 3 baguettes à percussions, un wood-block, 2 castagnettes, une castagnette avec poignée, une paire de claves, un shaker en métal. Dès 3 ans.



Ces 4 boutons enregistreurs sont une guidance verbale (7 secondes d'enregistrement) pour une tâche, une activité... Il s'agit de décrire verbalement ce qui est attendu de la personne par un exemple, une consigne courte. Les personnes avec autisme ont des difficultés de compréhension verbale, en lien avec les troubles d'intégration des stimuli auditifs.

Repérage et Gestion du Temps

Le Synopte® est la combinaison d'une horloge, d'un emploi du temps, d'un tableau d'activité et d'un Time Timer ! C'est une alternative astucieuse à l'horloge classique pour se situer rapidement et simplement dans la journée, en s'appuyant sur des repères visuels concrets plutôt que sur des heures. Le Synopte® matérialise une journée de 24 heures dans sa globalité et la structure en 5 grandes périodes représentées par des couleurs et identifiables d'un seul coup d'oeil. Une seule aiguille tourne sur 24 heures au lieu de 12 et indique le moment précis de la journée. Des symboles d'activités magnétiques peuvent être placés sur l'horloge pour afficher le planning de la journée (réf. DV534 vendue séparément ou à faire soi-même). Plateau en bois dim. 36 x 36 cm. Existe en 2 modèles : Synopte® enfant et Synopte® adulte. Ne demande aucun apprentissage. Permet d'appivoiser la notion de temps (la journée est représentée dans ses exactes proportions).



Développement de l'Autonomie



Utilisez ce kit de 31 pictogrammes pour travailler le thème de l'hygiène corporelle avec votre bonhomme AniMate et développez ainsi l'autonomie et le maintien des acquis sur tout ce qui concerne :

- la toilette quotidienne
- l'hygiène élémentaire
- le soin du visage...



Prochainement

Ces cadres d'habillage d'inspiration Montessori développent les compétences de vie pratique de la pédagogie. L'enfant affine sa motricité fine, sa coordination et sa capacité de concentration. 5 cadres vendus à l'unité : boutons (dès 3 ans), laçages (dès 4 ans), pressions (dès 5 ans), zips (dès 6 ans) et boucles (dès 7 ans). En bois. Dim. 30 x 30 cm

Stimulation olfactive



Sur le principe du loto, ce grand classique du jeu éducatif initie les plus jeunes comme les adultes aux parfums et aux odeurs et développera leur odorat tout en les amusant. Contient 5 planches de loto et 30 boîtes odeurs : eucalyptus, melon, vanille, champignon, muguet, violette, lavande, noix de coco, cassis, savon, miel...

Repas et Alimentation



Forme très couvrante. Petite poche à l'extrémité recueillant les aliments tombés. Tissu waterproof, résistant aux taches, ultra absorbant, souple et doux au toucher. Lavable à 80°.

Cette sangle élastique s'attache sur le couvert Goodgrip pour le faire tenir sans le serrer. Idéale pour les personnes handicapées ou âgées très faibles. Tissu noir lavable en machine.



Mieux comprendre les sens

Estimo est un kit éducatif qui contribue à accompagner le développement des compétences psychosociales des enfants. La démarche ? Susciter l'envie d'interagir avec les autres ! Comment ? En développant collectivement une prise de conscience des capacités de GRANDIR qu'offrent les 5 sens à l'âge du discernement et de la construction de l'esprit critique !

Objectifs pédagogiques :

- comprendre comment les 5 sens nous accompagnent dans notre perception du monde ;
- qualifier les 5 sens comme moyen d'appréhension, de jugement et/ou de reconnaissance de nos environnements et de nous-mêmes ;
- identifier ce que nous révèlent nos sens dans notre capacité à communiquer avec le monde ;
- apprécier comment les 5 sens aident à gagner en confiance en soi pour découvrir le monde et sa diversité ;
- développer l'envie de jouer avec les sens pour mieux découvrir le monde et soi-même.

