

BANQUE, D'ACTIVITÉS EN HEMATO- ONCOLOGIE

À RÉALISER À LA
CHAMBRE, SELON
L'ÂGE DE L'ENFANT

PAR GENEVIÈVE BRAULT, ERG. ET
CAMILA PETRO, PHT

(INSPIRÉ DU PROJET DE STAGE
D'ADÈLE THIBAUT, STAGIAIRE ERG.)

*PROGRAMME DE MOBILISATION, PRÉVENTION ET PROMOTION
DES SAINES HABITUDES DE VIE (PMPP) EN HÉMATOLOGIE-
ONCOLOGIE PÉDIATRIQUE : UN PROJET PILOTE DE
FAISABILITÉ, D'ACCEPTABILITÉ ET D'APPRÉCIATION*

MERCI DE LAISSER À LA CHAMBRE

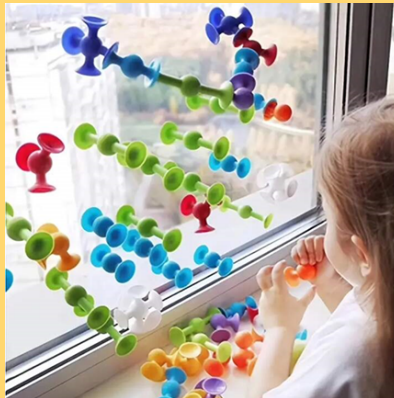
0-2 ANS

- **SORTIR DU LIT:** VARIER ENTRE DES PÉRIODES À LA BASSINETTE, AU SOL SUR LE TAPIS, SUR LE BANC CUBE, À LA CHAISE HAUTE ET DANS VOS BRAS.
- **VENTRAL:** AU TAPIS, PLACER L'ENFANT SUR LE VENTRE. METTRE DES JOUETS HORS DE PORTÉE POUR L'ENCOURAGER À ALLER LES CHERCHER.
- **STATION DEBOUT:** UTILISER LE BANC CUBE POUR QU'IL JOUE EN POSITION DEBOUT AVEC LES BRAS EN APPUI SUR CELUI-CI AU BESOIN.



0-2 ANS

- **JEUX DE BALLON** : L'ENFANT EST ASSIS AU SOL ET FAIT ROULER LA BALLE.
- **DESSINS (ET/OU COLLER DES AUTOCOLLANTS)** EN STATION DEBOUT AVEC UNE FEUILLE COLLÉE AU MUR, ASSIS (DANS LA CHAISE HAUTE, AU SOL, SUR LE BANC CUBE).
- **JEUX DE SUCCION DANS LA FENÊTRE** : JOUER À LES COLLER ET LES DÉCOLLER DANS LA FENÊTRE. L'ENFANT EST EN POSITION DEBOUT.



0-2 ANS

- **COMPTINE AVEC DES MOUVEMENTS** : CHANTEZ UNE COMPTINE AVEC VOTRE ENFANT ET ENCOURAGEZ-LE À IMITER VOS MOUVEMENTS.
- **JEUX DE CACHE-CACHE** : CACHER UN JOUET SOUS UNE COUVERTURE OU UN COUSSIN ET ENCOURAGER L'ENFANT À LE RETROUVER DANS SA BASSINETTE OU DANS LA CHAMBRE.
- **PARCOURS MOTEUR SIMPLE** : SUR LE TAPIS, DÉPOSER DES OBSTACLES DIVERS TELS QUE DES OREILLERS, DES JOUETS, LE BANC CUBE, ETC. IL POURRA MARCHER OU SE DÉPLACER SUR DES SURFACES PLUS INÉGALES ET GRIMPER SUR LES OBSTACLES.

SOUS SUPERVISION ÉTROITE ET SELON SEUIL DE PLAQUETTES

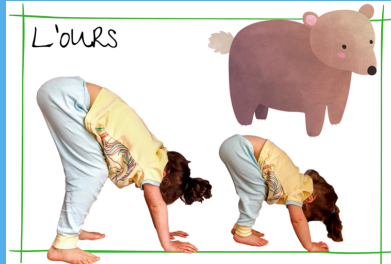
ÂGE PRÉSCOLAIRE

- **DESSIN/COLORIAGE :** DANS LA FENÊTRE OU SUR UNE FEUILLE ACCROCHÉE AU MUR , EN POSITION DEBOUT.
- **CHASSE AUX TRÉSORS :** CACHER DES OBJETS À DIFFÉRENTS ENDROITS DANS LA CHAMBRE ET ENCOURAGER L'ENFANT À LES RETROUVER. VOUS POUVEZ PLACER DES OBJETS À DIFFÉRENTES HAUTEURS POUR ENCOURAGER L'ENFANT À ÉTIRER SES BRAS OU SE PENCHER.
- **YOGA :** REPRODUIRE DIFFÉRENTES POSTURES DE YOGA, AU SOL SUR LE TAPIS (À L'AIDE DE VIDÉOS OU DEMANDEZ LE SUPPORT D'ERGO/PHYSIO AU BESOIN).



ÂGE PRÉSCOLAIRE

- **MARCHE DES ANIMAUX** : REPRODUIRE LES DIFFÉRENTES DÉMARCHES DES ANIMAUX. À FAIRE AU TAPIS.



- **JEUX À QUATRE PATTES AU SOL (OU SUR LE VENTRE)** : CETTE POSITION PERMET DE RENFORCER LES MUSCLES DU TRONC. IL EST POSSIBLE DE LIRE DANS CETTE POSITION, FAIRE UN DESSIN, FAIRE DES CASSE-TÊTES, ETC.



ÂGE PRÉSCOLAIRE

- **DANSE ET JEU DE LA STATUE** : EN POSITION DEBOUT, METTRE DE LA MUSIQUE QUE VOTRE ENFANT APPRÉCIE ET DANSER AVEC LUI. L'ENFANT DANSE AU SON DE LA MUSIQUE, PUIS DOIT S'IMMOBILISER QUAND LA MUSIQUE S'ARRÊTE.
- **LECTURE INTERACTIVE** : LIRE DES HISTOIRES EN INTÉGRANT DES MOUVEMENTS (PAR EXEMPLE, LEVER LES BRAS POUR CERTAINS MOTS) OU EN UTILISANT DES MARIONNETTES.
- **JEUX DE BALLON**: LANCER ET/OU BOTTER UN BALLON
- **BRICOLAGES**: ASSIS À LA PETITE TABLE

ÂGE SCOLAIRE

- **YOGA** : REPRODUIRE DIFFÉRENTES POSTURES DE YOGA, AU SOL SUR LE TAPIS (À L'AIDE DE VIDÉOS OU DEMANDEZ LE SUPPORT D'ERGO/PHYSIO AU BESOIN).
- **JEUX DE BALLON/BALLE**: LANCER ET/OU BOTTER UN BALLON. FAIRE DES LANCÉS SUR UNE CIBLE AU MUR.
- **ACTIVITÉS EN POSITION DEBOUT** : AVEC LA TABLE SUR ROULETTE, LEVEZ-LÀ JUSQU'AUX COUDES DE L'ENFANT. EFFECTUER DES ACTIVITÉS EN STATION DEBOUT (JEUX DE SOCIÉTÉ, CASSE-TÊTE, LÉGOS, DESSINS, ETC.).DESSIN/PEINTURE SUR UNE FEUILLE COLLÉE AU MUR.

ÂGE SCOLAIRE

- **JEU VIDÉO ACTIF:** SWITCH, WII, XBOX KINECT, RÉALITÉ VIRTUELLE, ETC.
- **BRICOLAGE/ARTISANAT:** À LA TABLE, EN STATION DEBOUT OU ASSIS.
- **ENTRAÎNEMENT/EXERCICES SPÉCIFIQUES** (SE RÉFÉRER AUX VIDÉOS DES DRS CLOWNS AU BESOIN).
- **PÉDALIER/VÉLO STATIONNAIRE:** FAIRE UNE DEMANDE AUPRÈS D'UNE PHYSIOTHÉRAPEUTE.

