

	Orientation/wayfinding		Errance	
	Favorise	Réduit	Favorise	Réduit
Éléments sensoriels				
Éclairage				
Naturel				* x
Artificiel (si plus lumineux)			x	
Stratégie jour/nuit	x			x
Plafond qui reproduit le ciel (incluant éclairage jour/nuit)	x			x
Niveau de bruit ambiant (si élevé)		x	x	
Ambiance apaisante				x
Musique apaisante (combinée à l'éclairage)				x
Température ambiante				*x
Couleur	x			
Contraste				*x
Repères visuels directs (par ex. : porte de la salle de toilette ouverte, environnement à aire ouverte...)	x			x
Organisation de l'espace				
<i>Barrières physiques</i>				
Porte (avec alarme, verrouillée, lourde)				*x

Fenêtres sécurisées (verrouillées, impossibles à ouvrir)				x
Clôtures				x
Ceinture (maintenir la personne assise dans son fauteuil)				*x
Table adaptée au fauteuil roulant (empêcher la personne de se lever)				*x
Dossier du fauteuil roulant (incliner le dossier pour empêcher la personne de se déplacer)				*x
Cour fermée				x
Panier contenant des objets à manipuler/à explorer au bout d'un corridor				x
<i>Barrières visuelles, leurres</i>				
Porte (camouflage)				
Peinture de la même couleur que le mur				x
Tissu (par ex. : rideau)				x
Miroir (sur ou devant la porte)				*x
Murales				x
Motif quadrillé ou des lignes (sur le sol devant la porte)				*x
Faux arrêt d'autobus				*x
<i>Circulation libre, fluide</i>				x
Circulation rectiligne	*x			

Nombre réduit de portes et de sorties	X			x
Proximité des salles communes	X			
Planchers avec motifs		x		
Environnement à aires ouvertes		x		
<i>Repères temporels et spatiaux (indices environnementaux)</i>				
Intégration de points de référence (par ex. : identifier le point de départ et le point d'arrivée; plante)	X			
Mise en place de zones à caractère unique	X			
Éléments architecturaux distinctifs	X			
Signalisation (avec un complément verbal ou écrit)	X			
Identifier la chambre de chaque résident (nom du résident, numéro de la chambre, photo, souvenirs personnels, couleur)	X			
Plan de l'étage	X			
Mobilier	X			
Horloges (grands formats, zones communes)	X			x
Couleur des vêtements du personnel (claire le jour, foncée le soir/la nuit)	X			x
Couvre-plancher (différents pour distinguer les pièces et leur fonction)	X			
Accès aux espaces extérieurs (par ex. : jardin)				x
Possibilité de faire des activités				x