

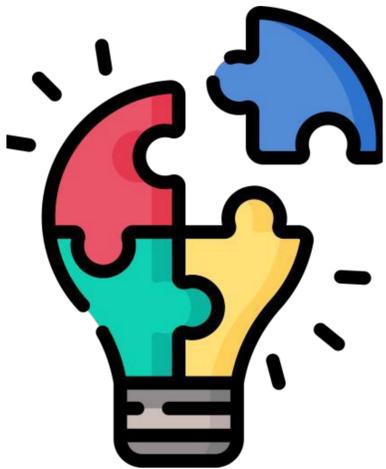
# ATELIERS SÉCURITÉ



## CATALOGUE 2025

# Rôle et concept

Sensibilisez vos équipes avec des ateliers **modernes** et **personnalisables** !



**Clés en main, personnalisables** ou **créés pour vous**, nos ateliers sont tous pensés pour faciliter la communication des messages santé et sécurité.

**Convivialité, team building**, nous aidons tous nos clients, quel que soit leur domaine, à développer des journées qui marquent les esprits des participants !

**Conception, organisation, déploiement...** Afin de pouvoir cibler vos enjeux, et répondre aux objectifs de votre entreprise, notre équipe vous accompagne et vous conseille tout au long du projet.

## Pourquoi choisir PROINSEC ?

- Une **expertise HSE** reconnue depuis plus de 15 ans,
- Une trentaine d'**ateliers originaux**,
- Des concepts disponibles **tout au long de l'année**,



- Des outils pédagogiques **innovants**,
- Un accompagnement **sur-mesure**,
- Des solutions respectants nos **engagements RSE**.

## Qu'en pensent nos clients ?



### **Olympiades de la Prévention au top !**

À l'occasion de la journée de la sécurité, nous avons effectué des Olympiades de la prévention. Les ateliers ainsi que l'animateur ont été très appréciés par nos équipes.

L'organisation en amont est au top et les interlocuteurs se rendent disponibles quand il le faut !



### **Excellent atelier pour la Safety Week**

Atelier manipulation extincteurs organisé dans le cadre de notre Safety Week : ludique, pertinent, universel.

Une vraie réussite avec un animateur au top.

Je recommande.

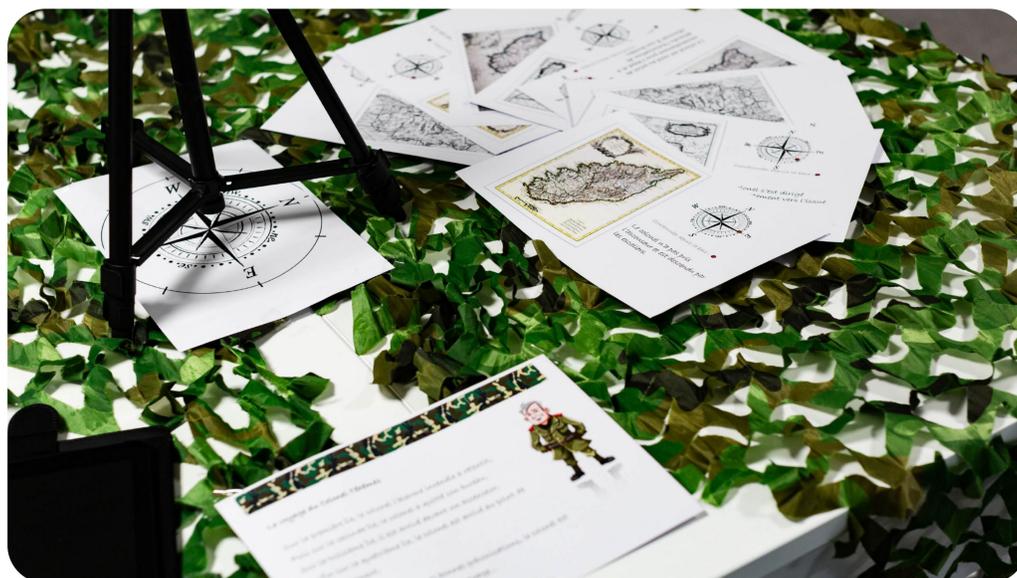
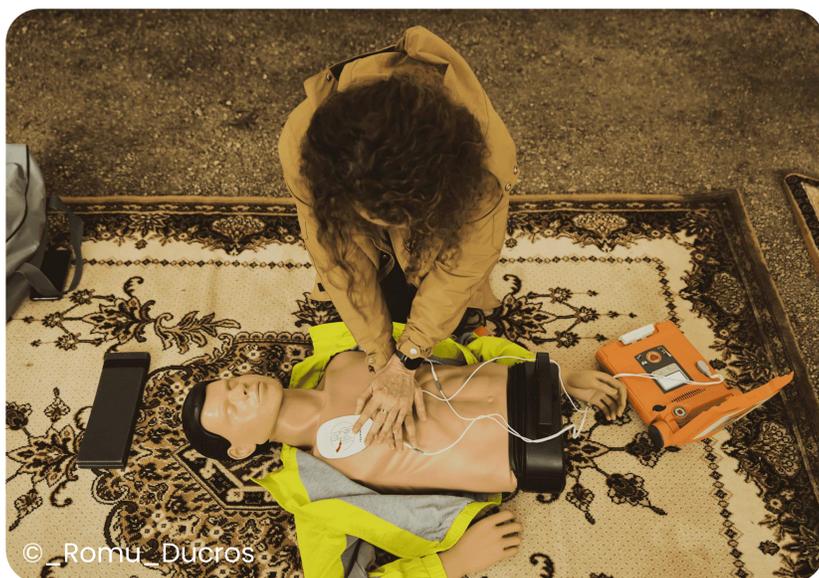
# Nos prestations en images

Découvrez nos ateliers en vidéo et photos :



Au-delà des ateliers, nous avons conçu des univers et décors pour capter l'attention des participants et leur laisser un souvenir mémorable.

Pour découvrir les différentes ambiances, nous vous invitons à contacter notre équipe commerciale.



Une galerie photos est également disponible sur notre site [www.proinsec.com](http://www.proinsec.com)

# Nos ateliers

## DÉVELOPPEZ VOTRE CULTURE SÉCURITÉ

P. 4 À 13



Conférence (disponible [online](#))<sup>NEW</sup>  
Distraction et vigilance  
Evaluation du risque et biais de perception  
Jeu de cartes, de plateau<sup>NEW</sup>  
Je veille sur toi, tu veilles sur moi

Le théâtre de la prévention  
Quiz [100% online](#)<sup>NEW</sup>  
Serious Game : une randonnée mouvementée  
Voir et améliorer mon poste de travail

## PRÉVENTION ET SÉCURITÉ

P. 14 À 25



Black Jack de la prévention / prévision  
Black Jack du risque chimique  
Chasse et évaluation des risques (disponible [online](#))  
Course d'orientation  
Défilé chic, tenue de choc

Des collègues en or  
Escape game de la sécurité  
Initiation au secourisme  
Jeu de plateau géant : Parcours prévention<sup>NEW</sup>  
Les olympiades de la prévention  
Qui veut gagner de la prévention

## RISQUES INCENDIE

P. 26 À 29



Risque incendie en bac à feu  
Risque incendie en réalité augmentée  
Risque incendie en unité mobile

## RISQUES ROUTIERS

P. 30 À 38



Angles morts - coactivité  
Code de la route (disponible [online](#))  
Karting alcool  
Nouvelles Mobilités

Safety Road Trip [100% online](#)  
Simulateur  
Test Choc  
Voiture tonneau

## RISQUES SPÉCIFIQUES

P. 39 À 41



Le gilet bipeur  
Simulation chute de plain-pied

## SANTÉ - BIEN-ÊTRE - RSE

P. 42 À 48



Atelier zen - relaxation  
Escape game environnement  
Escape game sommeil<sup>NEW</sup>

Jeu de plateau géant : La voie durable<sup>NEW</sup>  
Les dangers des addictions en entreprise  
Réveil musculaire

## PRESTATIONS COMPLÉMENTAIRES

P. 49



## DÉVELOPPEZ VOTRE CULTURE SÉCURITÉ

Conférence (disponible <a href="#">online</a> ) <sup>NEW</sup> .....	5
Distraction et vigilance .....	6
Evaluation du risque et biais de perception .....	7
Jeux de cartes, de plateau <sup>NEW</sup> .....	8
Je veille sur toi, tu veilles sur moi .....	9
Le théâtre de la prévention .....	10
Quiz <a href="#">100% online</a> <sup>NEW</sup> .....	11
Serious Game : une randonnée mouvementée .....	12
Voir et améliorer mon poste de travail .....	13

# Conférence (disponible online)

Partager des messages santé/sécurité avec le plus grand nombre



SUR  
MESURE



ILLIMITÉES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Communiquer autour de la sécurité, aborder des thématiques spécifiques (vigilance partagée, la prévention des risques...) à travers une conférence personnalisée, adaptée à vos propres objectifs.

## PRÉSENTATION

Un expert HSE prend la parole sur scène pour animer la conférence, simultanément le co-animateur va à la rencontre du public pour le faire participer et capter son attention.

Plusieurs modules sont disponibles :

- Quiz ,
- Jeux interactifs ,
- Mise en situation à travers des saynètes ,
- Diffusion de contenus vidéos, photos...

Nous construisons le projet avec vous.

## INSTALLATION

En salle

# Distraction et vigilance

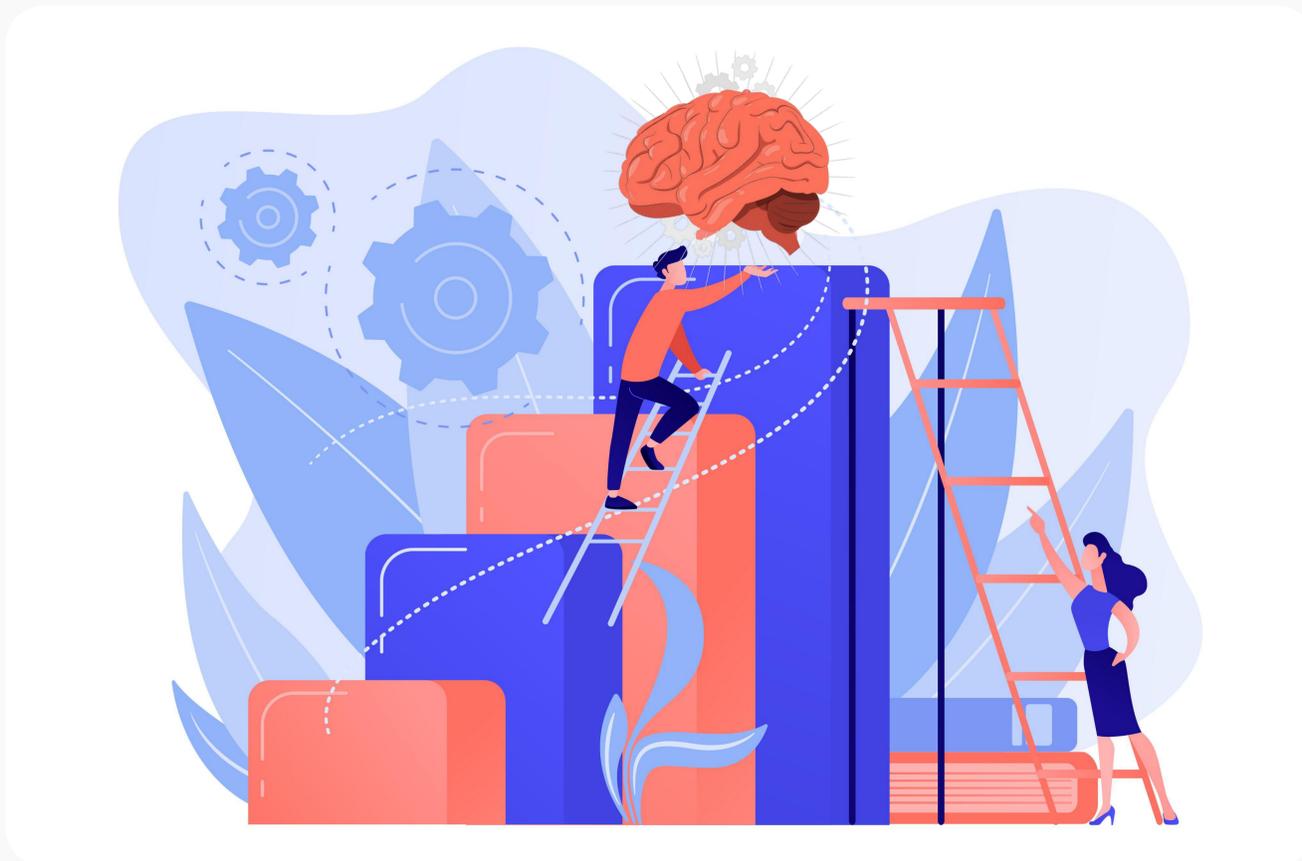
Sensibiliser à la distraction



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser les collaborateurs à leurs limites de capacité de concentration.

## PRÉSENTATION

Les participants effectuent des parcours balisés avec des obstacles monopolisant leurs attentions.

Mais en plus, l'animateur va leur demander d'effectuer d'autres tâches, comme composer un SMS sur son téléphone portable.

L'objectif est de faire découvrir aux participants leurs limites de concentration et donc d'inattention et de manque de vigilance.

Un complément théorique sur le fonctionnement de notre cerveau permet de mieux comprendre ce phénomène.

La discussion s'engage aussi bien sur les risques professionnels que domestiques.

## INSTALLATION

À l'intérieur ou à l'extérieur, avec un espace suffisant pour mettre en place le parcours balisé.

# Évaluation du risque et biais de perception

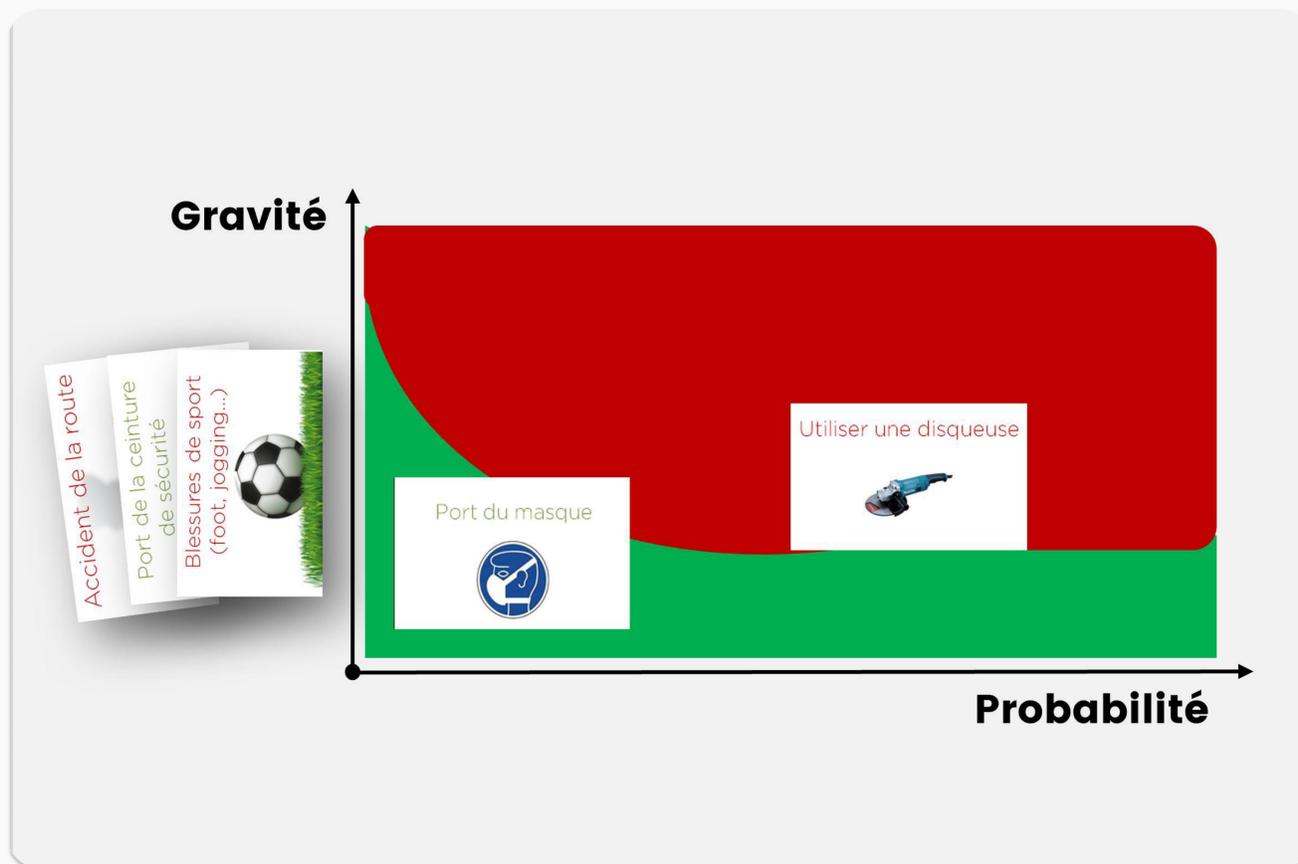
Agir face à une situation dangereuse.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 10  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Permettre aux participants de s'interroger sur leurs décisions et leurs pratiques face à une situation dangereuse.

## PRÉSENTATION

Les participants devront d'abord évaluer des situations dangereuses de la vie quotidienne. L'animateur leur proposera ensuite des moyens pour se prémunir de ce risque.

La question est simple : mettez-vous réellement en oeuvre ce moyen ?

Le débat s'engage.

Le même exercice est conduit avec des situations de la vie professionnelle.

Mais les participants ont-ils toujours décidé de se prémunir des situations les plus risquées ?

## INSTALLATION

Une salle avec une table suffisamment grande pour disposer une bâche et des cartes.

# Jeu de cartes, de plateau

Sensibiliser vos équipes dans la bonne humeur



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Former ou renforcer les connaissances de vos équipes en santé et sécurité grâce à des jeux (cartes, plateau) ludiques.

## PRÉSENTATION

A travers des concepts de jeux populaires, vos équipes découvrent, apprennent, échangent, sur des thématiques liées aux risques professionnels

Notre expert HSE se joint à eux pour arbitrer et animer la partie.

Les participants jouent à tour de rôle, seul ou en équipe.

Différentes thématiques et jeux sont disponibles (cartes, plateau...) pour répondre à vos objectifs.

## INSTALLATION

À l'intérieur ou à l'extérieur, table pour installer les jeux

# Je veille sur toi, tu veilles sur moi

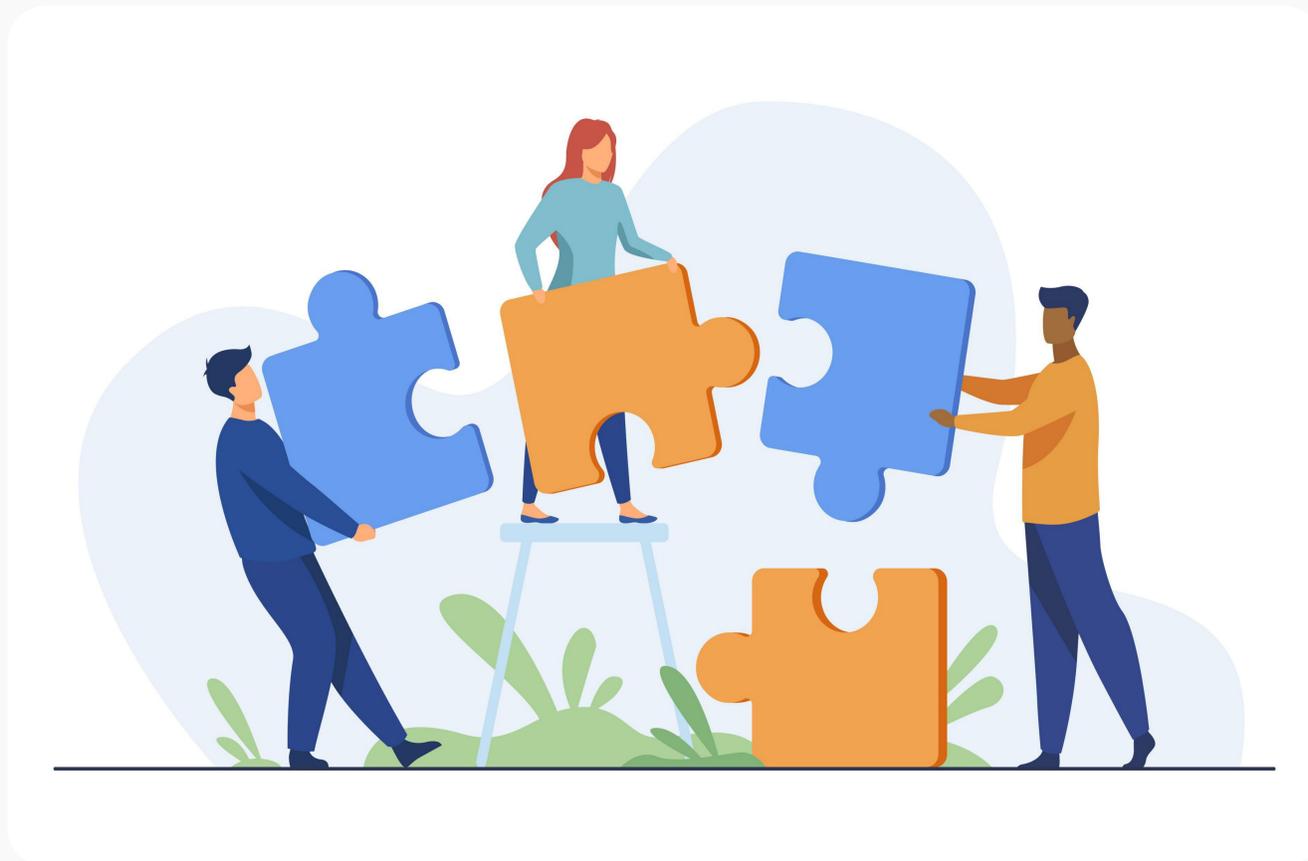
Travailler ensemble pour déceler les risques.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 10  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Savoir détecter les comportements dangereux mais aussi les comportements positifs.

Savoir dialoguer avec une personne qui prend des risques, mais aussi avec une personne qui travaille de façon sûre.

## PRÉSENTATION

Cet atelier part d'un constat simple : il n'est pas évident de dialoguer avec un collègue ou un équipier qui prend des risques... mais pourquoi ne pas aussi souligner les comportements positifs ?

Cet atelier permet donc de donner des clés pour échanger à la fois sur des comportements à risques, et sur des comportements positifs.

Premièrement : détecter la situation à risque.

Mais chacun peut en avoir une perception différente. À partir de photos de situations de travail, chaque participant apprend à "scanner" la situation, puis vient en estimer la dangerosité sur une échelle de risques.

Deuxièmement : s'exercer à parler de sécurité.

À travers des jeux de rôle, les participants vont soit devoir parler d'un comportement dangereux ou au contraire d'un comportement positif, propice à élargir le dialogue.

## INSTALLATION

En salle avec la surface nécessaire pour que le groupe puisse jouer les scènes.

# Le théâtre de la prévention

Déceler les facteurs qui engendrent un accident.



DE 45 MIN  
À 1H



A PARTIR DE  
12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre qu'un accident est le résultat de l'accumulation de différents facteurs (organisationnels, comportementaux, humains, matériels...).

## PRÉSENTATION

Les participants vont tirer au sort des cartes qui leur imposeront des éléments de contexte.

Ils devront ensuite inventer une histoire qui raconte un accident avec 3 issues différentes.

Dans un second temps, les équipes joueront les saynètes jusqu'à un certain point de l'histoire où le public aura le choix entre 3 issues et votera.

## INSTALLATION

En salle avec un espace suffisant pour permettre la disposition suivante : public et scène.

# Quiz 100% online

Renforcer et évaluer ses notions en santé/sécurité



SUR  
MESURE



ILLIMITÉES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Permettre à tous vos collaborateurs de participer à votre journée sécurité même à distance.

## PRÉSENTATION

Notre équipe vous propose des questions et réponses en lien avec votre activité ou sur une thématique précise prévention et sécurité.

Nous déployons le quiz sur un outil interactif simple d'utilisation et disponible sur mobile, tablette ou ordinateur. A l'issue de la période de jeu, le classement et les résultats vous sont envoyés pour vous permettre d'identifier les gagnants.

## INSTALLATION

Ordinateur ou tablette ou téléphone

# Serious game : une randonnée mouvementée

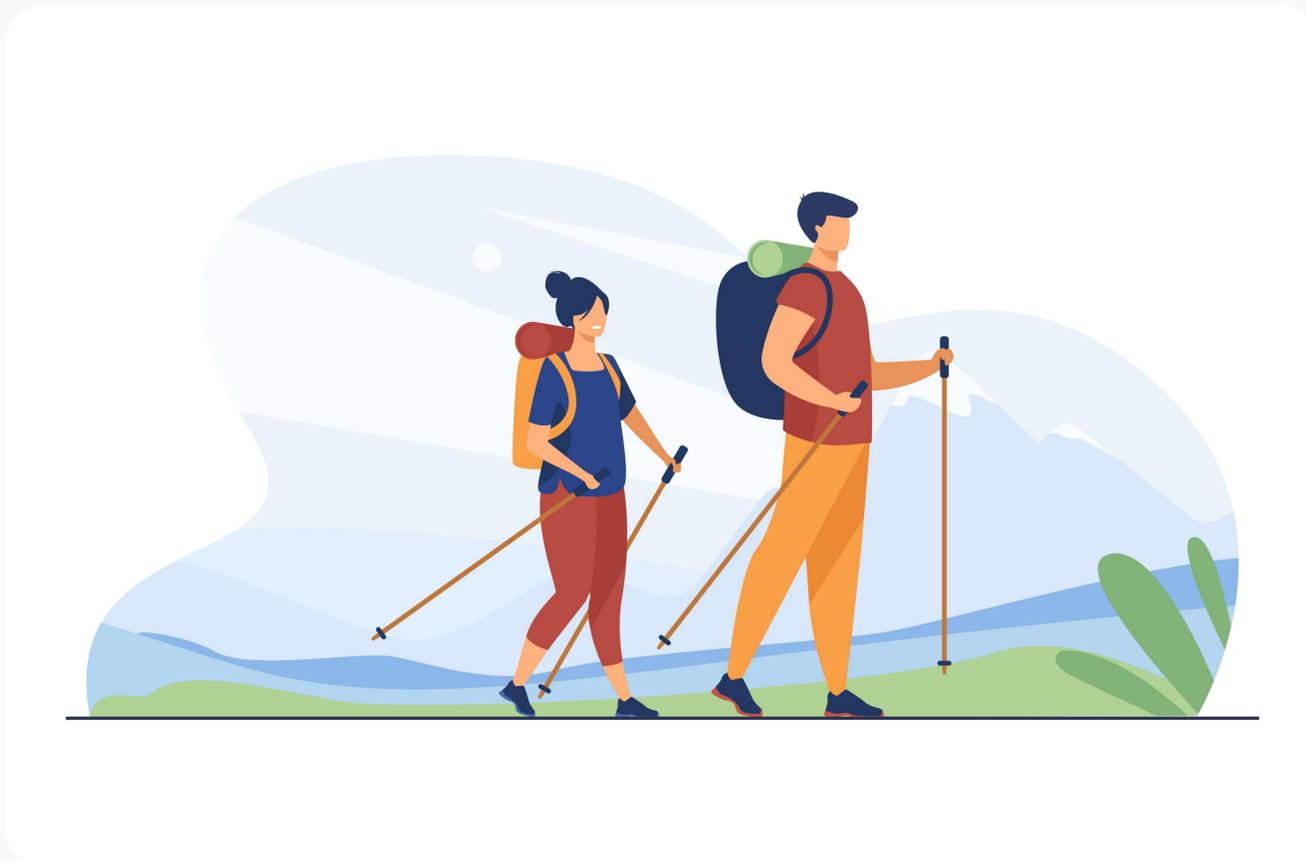
Agir face au risque.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 10  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

S'approprier une méthode d'aide à la prise de décision sur le risque.

## PRÉSENTATION

Le groupe constitue ensemble le sac à dos idéal pour une randonnée en montagne, parmi les différents objets à leur disposition.

L'animateur raconte les aventures de la randonnée, tout en mettant les participants devant des événements qui nécessitent de choisir une des options qui leur sont offertes.

A chaque événement, le groupe prend une décision en fonction du niveau de risque mais également des contraintes existantes.

Le groupe sera-t-il capable de finir la randonnée ?

## INSTALLATION

En salle.

# Voir et améliorer mon poste de travail

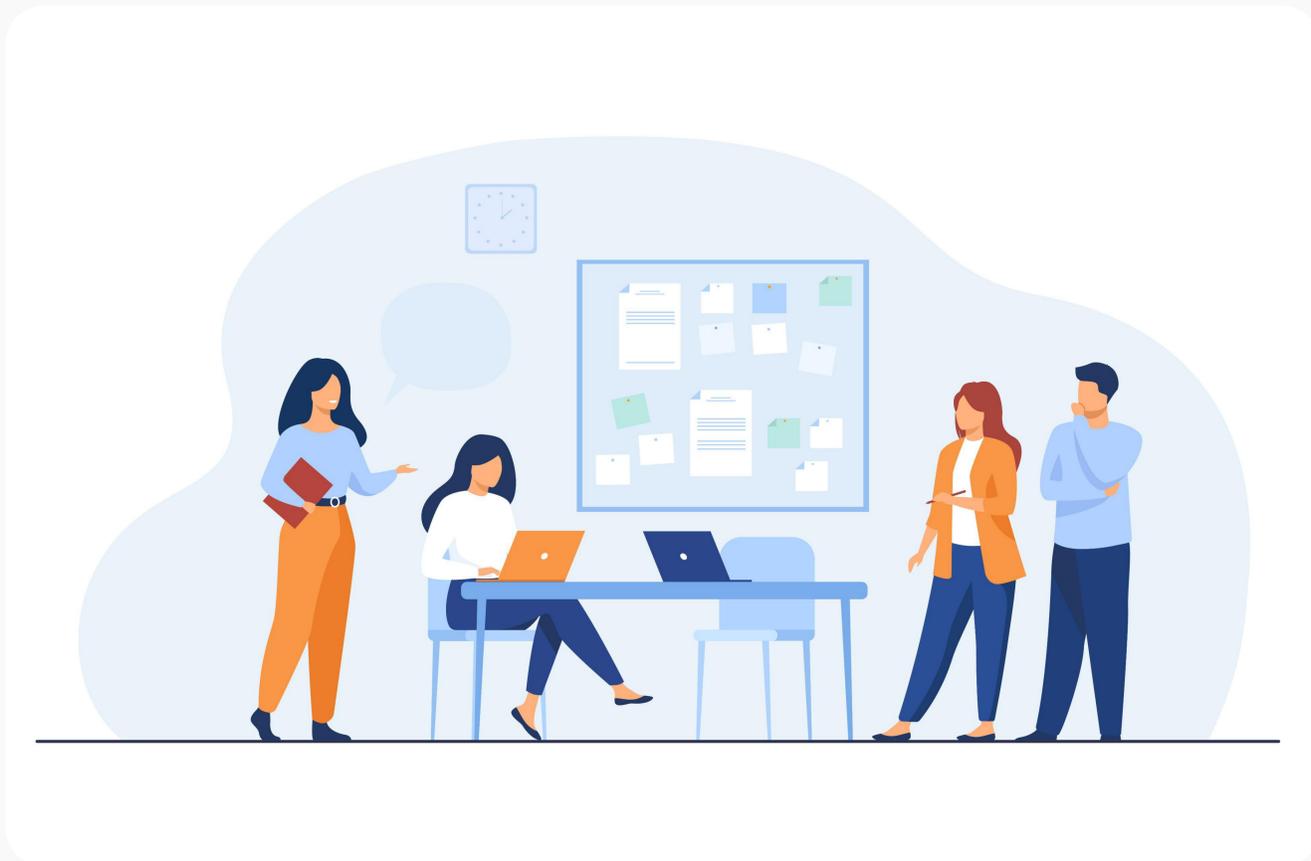
Déceler les gestes et postures à améliorer.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 10  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Remonter les améliorations liées aux gestes et postures et à l'ergonomie de son poste de travail.

## PRÉSENTATION

Les participants sont initiés à la méthodologie d'analyse de poste. Avec l'animateur, le groupe se déplace ensuite sur les différents postes de travail.

3 étapes :

- Observation du poste
- Proposition des améliorations
- Remontée des informations

Un moment unique pour donner aux collaborateurs un espace pour partager leur retour d'expérience et leurs idées.

## INSTALLATION

Prévoir la disponibilité des différents postes de travail sur lesquels le groupe va intervenir.



## PRÉVENTION ET SÉCURITÉ

Black Jack de la prévention / prévision .....	14
Black Jack du risque chimique .....	15
Chasse et évaluation des risques (disponible <a href="#">online</a> ) .....	16
Course d'orientation .....	17
Défilé chic, tenue de choc .....	18
Des collègues en or .....	19
Escape game de la sécurité .....	20
Initiation au secourisme .....	21
Jeu de plateau géant : Parcours prévention <sup>NEW</sup> .....	22
Initiation au secourisme .....	23
Les olympiades de la prévention .....	24
Qui veut gagner de la prévention .....	25

# Black jack de la prévention / prévision

Distinguer la prévention de la prévision.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier la différence entre faire de la prévention et de la prévision.

## PRÉSENTATION

Après une démonstration théorique de cette différence, 2 à 5 équipes récupèrent une première mise de jetons qu'ils devront faire grossir pour être dans le haut du classement.

La banque leur distribue une carte « prévention » ou une carte « prévision ». Un ensemble de cartes est à leur disposition, comportant chacune une situation de prévention ou de prévision.

L'objectif est de réaliser les bonnes associations et de battre la banque pour augmenter leur mise de départ.

## INSTALLATION

Surface de table suffisante pour disposer cartes, jetons et tapis de poker.

# Black jack du risque chimique

Jouer en s'informant sur les risques chimiques.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier les dangers et risques associés aux produits chimiques, au travail et chez soi, au regard de l'étiquetage.

## PRÉSENTATION

Les équipes récupèrent une première mise de jetons qu'ils devront faire grossir pour être dans le haut du classement.

La banque leur distribue une carte produit chimique. Un ensemble de cartes est à leur disposition, comportant des pictogrammes, des mentions de danger, des EPI ou EPC, des consignes de stockage ou d'urgence...

L'objectif est de réaliser les bonnes associations et de battre la banque pour augmenter leur mise de départ.

## INSTALLATION

Surface de table suffisante pour disposer cartes, jetons et tapis de poker.

# Chasse et évaluation des risques (disponible **online**)

Repérer et analyser les situations à risques.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Être capable d'identifier et d'évaluer des situations dangereuses.

## PRÉSENTATION

Des situations de travail de l'entreprise sont fournies aux participants sur des tablettes numériques. Les participants doivent repérer et entourer les situations à risques.

Dans un second temps, les participants évalueront le niveau de risque de chacune des situations repérées en positionnant ces derniers sur un tableau croisant la probabilité et la gravité de l'évènement redouté.

Un échange a lieu autour de ces situations à risques, des éventuels évènements déclencheurs et surtout, les moyens de maîtrise existants sont-ils réellement mis en oeuvre ?

## INSTALLATION

En salle.

# Course d'orientation

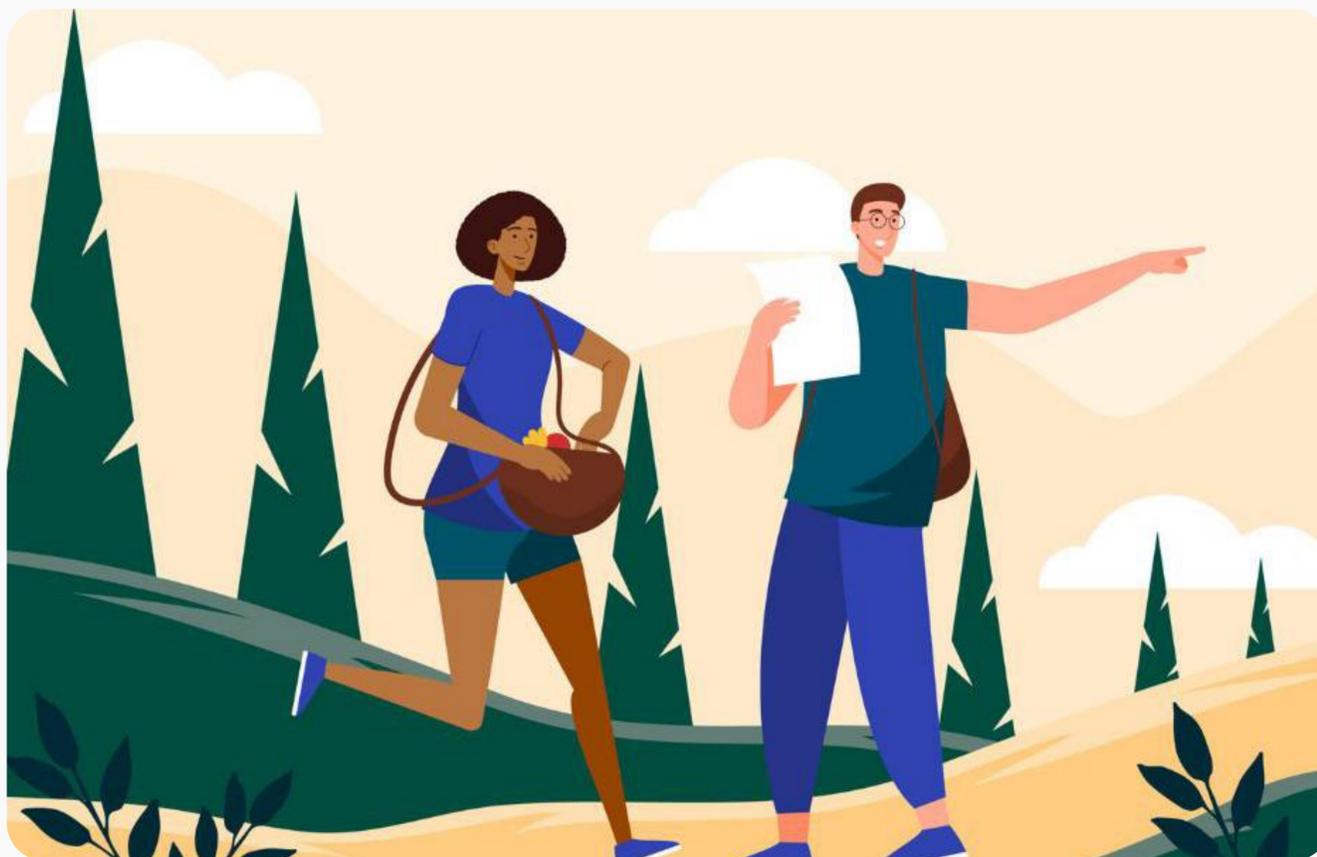
Apprendre les bonnes pratiques prévention.



DE 45 MIN  
À 1H



A PARTIR DE 8  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser aux bonnes pratiques prévention du métier.

## PRÉSENTATION

Animé en intérieur ou en extérieur, cet atelier se pratique avec ou sans animateur. Les participants recevront une carte des lieux et devront retrouver les balises. LES BALISES SONT DES QR CODES. Pour les valider, il est nécessaire de scanner le QR CODE avec leur téléphone, puis de répondre aux questions. Mais attention, seuls les questionnaires répondus avec succès permettent de valider la balise. A la fin de chaque questionnaire, un indice permet de mieux localiser la balise suivante.

## INSTALLATION

A l'intérieur ou à l'extérieur, avec un espace suffisant pour disposer les différentes balises.

# Défilé chic, tenue de choc

Connaître et comprendre les EPI.



DE 45 MIN  
À 1H



A PARTIR DE 8  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Impliquer les salariés dans votre démarche de prévention en leur présentant les EPI existants et en leur expliquant leur utilité.

## PRÉSENTATION

Une situation de travail est tirée au sort par l'équipe.

Un membre de l'équipe doit s'équiper avec les EPI requis, mais gare aux pièges !

À l'issue de chaque habillage, un temps de débriefing est prévu afin d'analyser le choix des équipes.

Et le public vote pour le meilleur défilé !

## INSTALLATION

Un espace suffisant pour le défilé et pour s'équiper. Un malle des EPI de l'entreprise par équipe.

# Des collègues en or

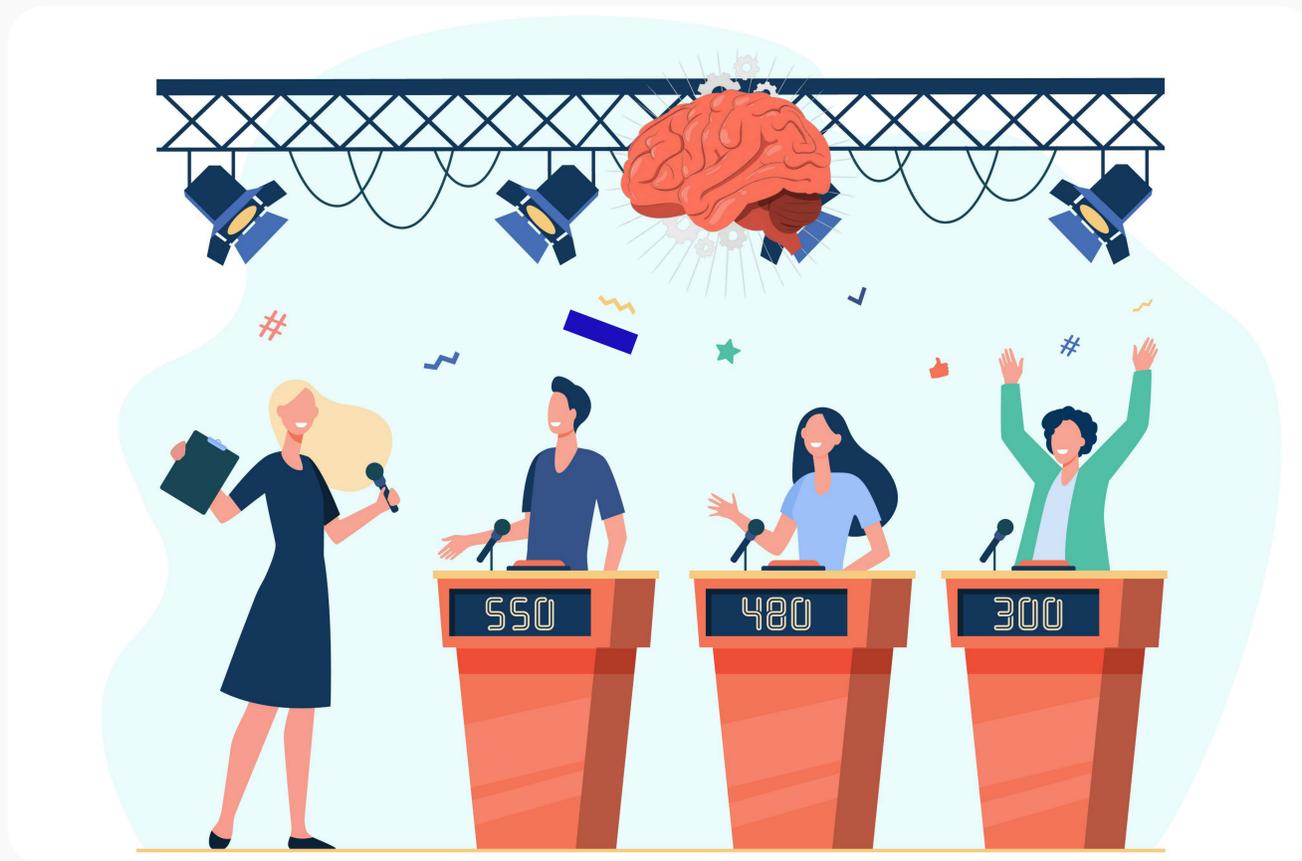
Renforcer ses notions en sécurité grâce au célèbre jeu télévisé.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier les dangers et risques associés à son entreprise et à son environnement de travail.

## PRÉSENTATION

Sur le principe du jeu télévisé « Une famille en or ».

Deux équipes sont constituées et envoient leurs émissaires.

Le jeu se déroule en 2 manches. Chaque question appelle plusieurs réponses possibles.

- 1 ère manche : l'animateur pose une question. L'émissaire puis son équipe proposent plusieurs réponses. Les réponses les plus pertinentes ou plus courantes apportent plus de points. Attention 3 jokers possibles, après l'autre équipe prend la main !
- 2 ème manche : l'équipe qui a cumulé le plus de points lors de la première manche envoie 2 membres d'une équipe rejoindre l'animateur qui pose des questions. Le premier membre répond tandis que le deuxième membre ne voit pas et n'entend pas les réponses de son collègue. Puis le deuxième membre répond à son tour aux mêmes questions, mais il ne peut pas proposer les mêmes réponses !

## INSTALLATION

En salle

# Escape game de la sécurité

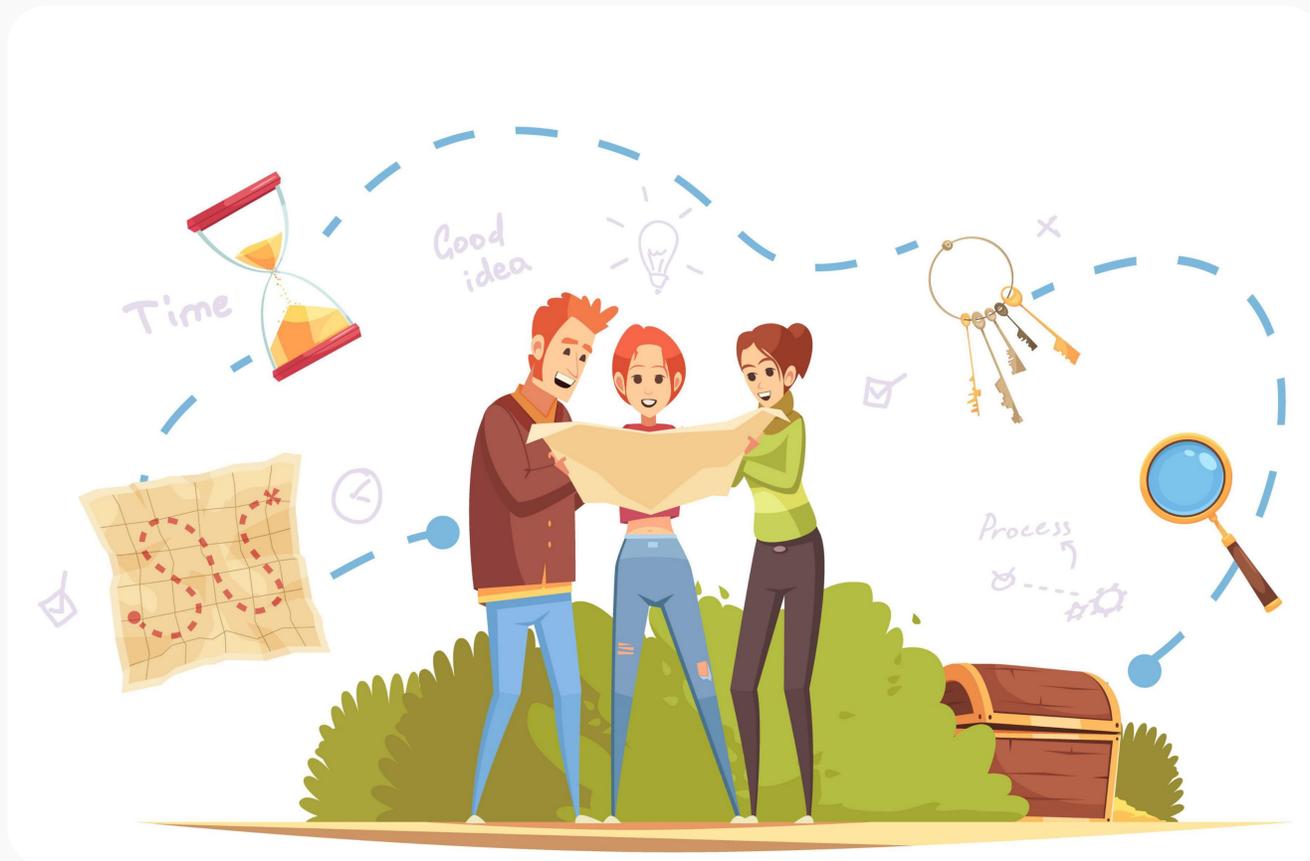
Adopter les bonnes pratiques santé et sécurité.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier toutes les causes d'un accident de travail en s'appuyant sur les règles santé sécurité de l'entreprise.

## PRÉSENTATION

Les collaborateurs devront, ensemble, résoudre des énigmes liées à un accident du travail, à partir d'indices cachés, pour pouvoir sortir de la pièce.

Les scénarios seront créés en collaboration avec vos équipes afin qu'ils soient bien adaptés à vos objectifs et votre environnement.

Chaque énigme s'appuie sur les règles santé sécurité de l'entreprise.

Un peu comme la réalisation d'un arbre des causes géant, les participants comprendront que c'est l'accumulation des causes qui, le plus souvent, génère les accidents graves.

## INSTALLATION

Une salle avec une surface suffisante pour disposer 4 tables.

# Initiation au secourisme

Apprendre les gestes de premiers secours.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Initier aux principaux gestes de premiers secours.

## PRÉSENTATION

Après une première partie théorique, la pratique sera réalisée à l'aide d'un mannequin complet, de cinq postes à masser, et de deux défibrillateurs.

Afin de faire pratiquer l'ensemble des participants, nous utiliserons la pédagogie miroir (le formateur masse et les stagiaires reproduisent) :

- Protéger et alerter ;
- Le massage cardiaque externe chez l'adulte ;
- Le massage cardiaque externe associé au défibrillateur.

## INSTALLATION

Salle avec un espace suffisant pour permettre aux stagiaires de se déplacer autour du mannequin.

# Jeu de plateau géant : Parcours prévention

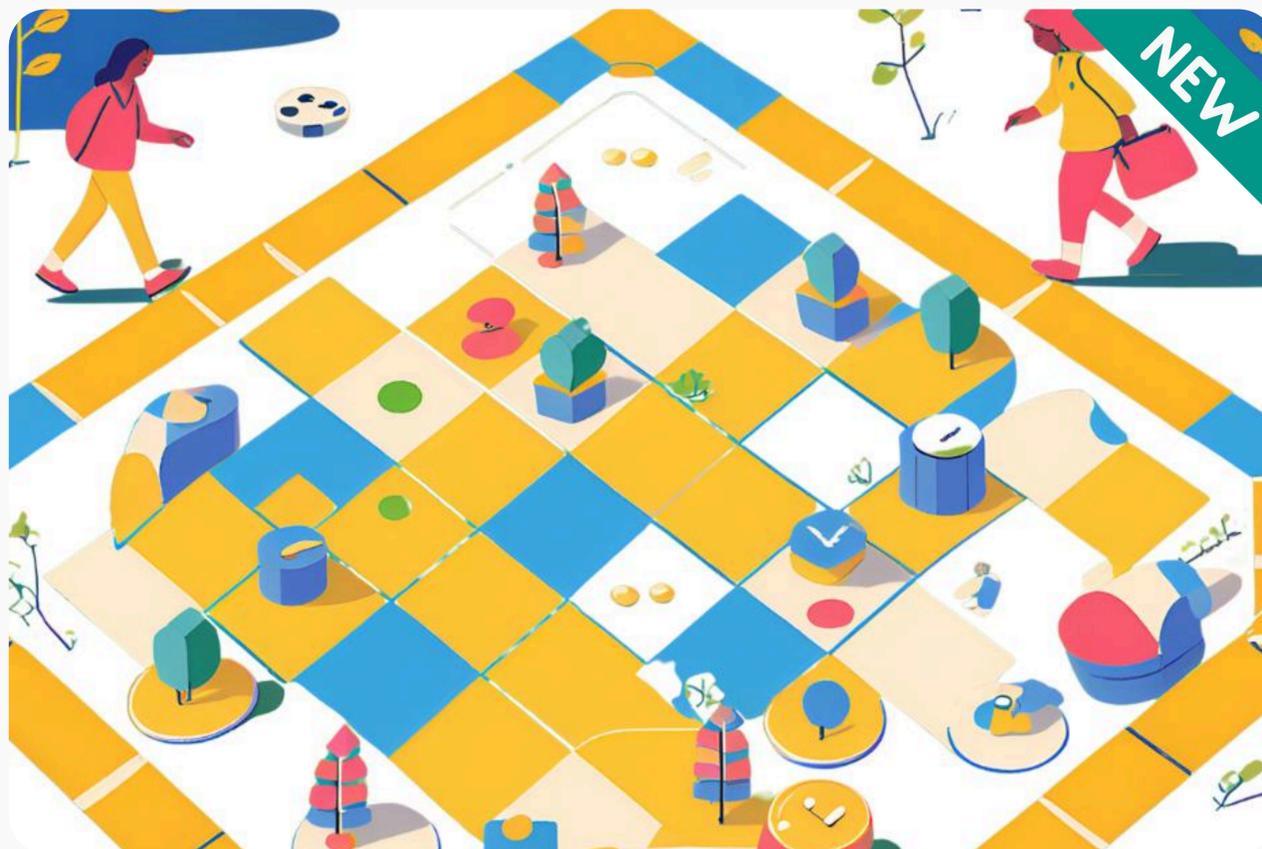
Réviser ses notions en prévention et sécurité



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Permettre aux participants de réviser des connaissances et des compétences pratiques en matière de prévention dans différents domaines, tout en favorisant la coopération, la réflexion critique, et la prise de décision.

## PRÉSENTATION

Chaque partie devient une aventure enrichissante autour des thématiques de prévention : santé, sécurité, bien-être, environnement et ce, sur-mesure.

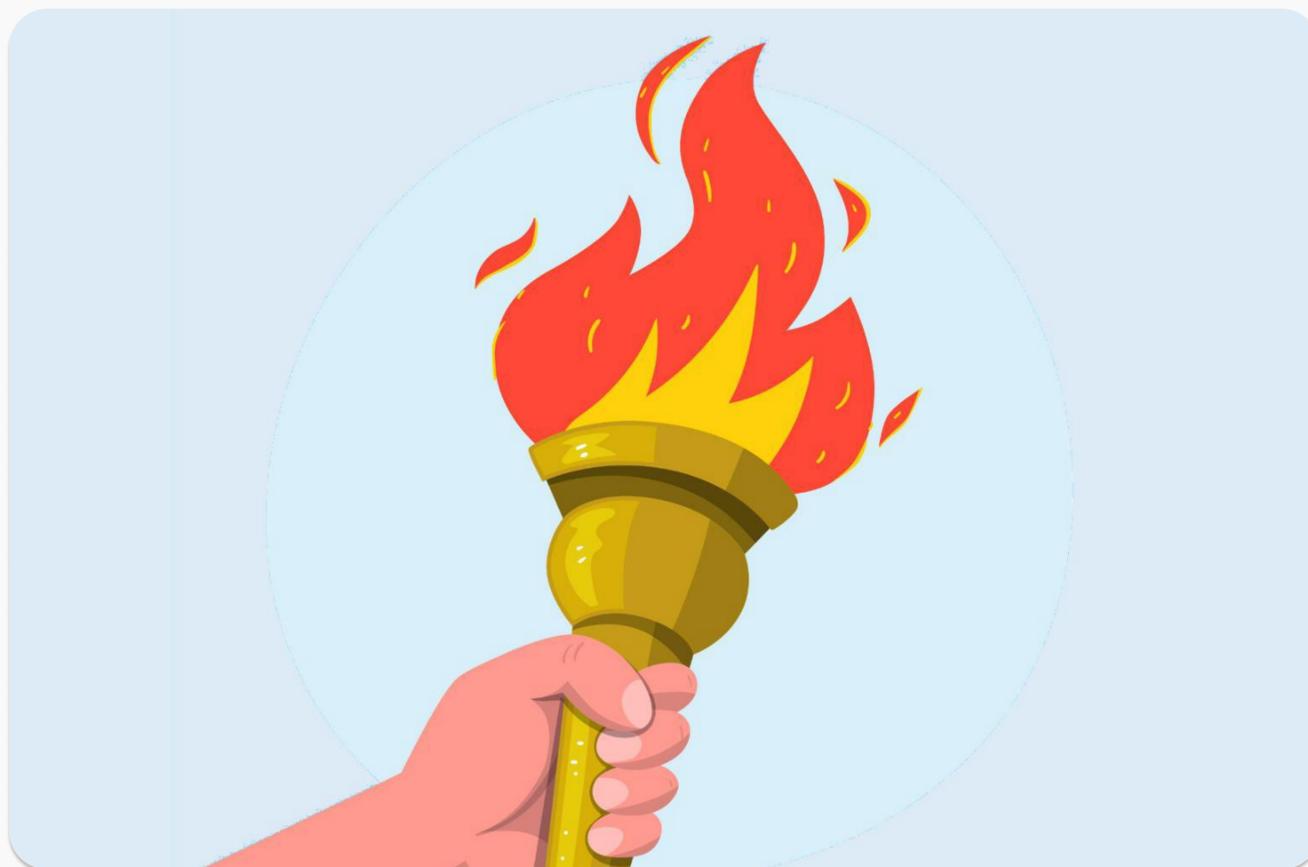
Grâce à son design modulable, adaptez le contenu du jeu aux besoins de votre entreprise.

Avancez sur un plateau coloré, relevez des défis, répondez à des questions et collaborez pour atteindre l'objectif commun.

Avec des tuiles personnalisables et des scénarios engageants, SafeRoad stimule la réflexion, renforce les compétences sociales, et ancre des pratiques responsables

## INSTALLATION

Une salle avec un espace suffisant pour évoluer autour du parcours.



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Connaitre les risques et les moyens de maîtrise de son entreprise.

Acquérir des connaissances de prévention générale.

## PRÉSENTATION

Deux équipes s'affrontent sur le terrain du sport et de la prévention.

3 épreuves sportives : tir au but, tir à l'arc et tir au panier.

Pour chaque épreuve, l'équipe choisit ses compétiteurs.

En fonction de leurs performances sportives, les compétiteurs font gagner des points à leur équipe et débloquent des questions prévention. L'ensemble de l'équipe répond à ces questions pour gagner des points.

Pour remporter la victoire, les équipes devront donc allier adresse et connaissances en prévention.

## INSTALLATION

En salle ou à l'extérieur.

Surface suffisamment grande pour accueillir les activités sportives.

# Qui veut gagner de la prévention

Renforcer ses notions en sécurité grâce au célèbre jeu télévisé.



DE 45 MIN  
À 1H



A PARTIR DE 8  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier les dangers et risques associés à son entreprise et à son environnement de travail.

## PRÉSENTATION

Sur le principe du jeu télévisé « Qui veut gagner des millions », les participants seront invités à répondre à des questions à choix multiples construites autour du thème de la sécurité et en lien avec les activités et l'actualité de l'entreprise.

Chaque équipe envoie ses émissaires, 3 jokers disponibles, et que le meilleur gagne !

## INSTALLATION

En salle.



## RISQUES INCENDIE

Risque incendie en bac à feu .....	27
Risque incendie en réalité augmentée .....	28
Risque incendie en unité mobile .....	29

# Risque incendie en bac à feu

Simuler un départ de feu réel



DE 45 MIN  
À 1H MIN



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Permettre aux participants d'appréhender un départ de feu et de mettre en oeuvre divers extincteurs.

## PRÉSENTATION

Après une première partie théorique assurée à l'aide d'un vidéo projecteur tactile et de tablettes, la pratique sera réalisée à l'aide d'un bac à feu et de deux extincteurs.

Les participants auront la possibilité de voir un feu se déclencher et devront, à l'aide de vrais extincteurs, éteindre ce feu.

## INSTALLATION

Espace suffisant à l'extérieur pour disposer le bac à feu et les extincteurs.

# Risque incendie en réalité augmentée

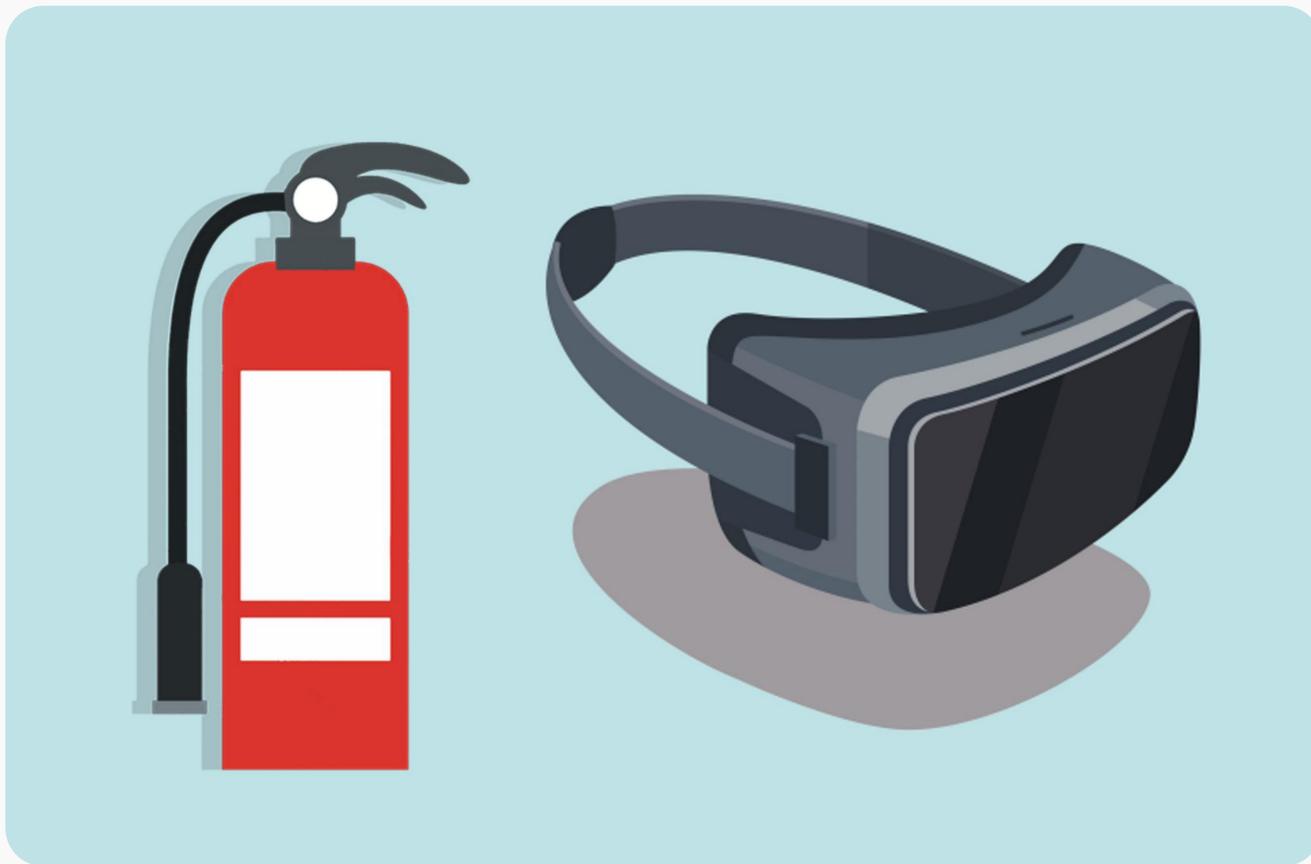
Simuler un départ de feu virtuel.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 10  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre qu'il est possible d'intervenir sur un départ de feu que très peu de temps.

## PRÉSENTATION

La première partie présente la rapidité avec laquelle le feu se répand et quels sont les grands principes d'intervention avec un extincteur.

La pratique s'effectue à l'aide d'un dispositif de réalité augmentée.

Le dispositif de réalité augmentée est composé d'un casque de réalité augmentée et de deux extincteurs connectés. Les participants auront ainsi la possibilité de voir un feu virtuel se déclencher dans vos locaux et pourront s'entraîner à la procédure d'approche et d'extinction.

## INSTALLATION

En salle avec un espace suffisant pour utiliser les extincteurs connectés.

# Risque incendie en unité mobile

Simuler un départ de feu réel.



DE 45 MIN  
À 1H



A PARTIR DE 6  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Permettre aux participants d'appréhender un départ de feu et de mettre en oeuvre divers extincteurs.

## PRÉSENTATION

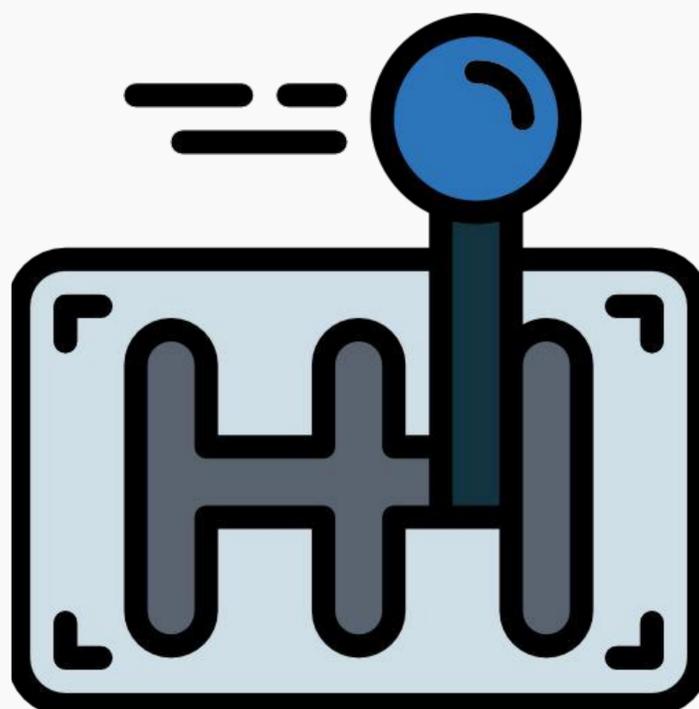
Après une première partie théorique, la pratique sera réalisée à l'aide de bacs à feux et d'extincteurs CO2 et Eaux Pulvérisées.

Les participants auront la possibilité de voir un feu réel se déclencher à l'intérieur de l'unité mobile, et devront, à l'aide de vrais extincteurs, éteindre ce feu.

Chaleur et sensations garanties !

## INSTALLATION

Une place pour garer l'unité mobile. Alimentation électrique.



## RISQUES ROUTIERS

Angles morts .....	31
Code de la route (disponible <a href="#">online</a> ) .....	32
Karting alcool.....	33
Nouvelles Mobilités.....	34
Safety Road Trip <a href="#">100% online</a> .....	35
Simulateur .....	36
Test Choc .....	37
Voiture tonneau .....	38

# Angles morts – coactivité

Sensibiliser à la sécurité routière.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 10  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser l'utilisateur sur sa vulnérabilité et sur l'importance de l'équipement (protection + visibilité).

## PRÉSENTATION

Grâce à plusieurs exercices pratiques, les participants se rendent compte qu'en fonction de leur positionnement sur la chaussée, ils peuvent ne pas être vus par les autres usagers de la route. Notre équipe vous propose un exercice sur les angles morts. Les stagiaires doivent déterminer les zones où ils ne pourront être vus par le conducteur d'un véhicule de type utilitaire ou poids-lourd (camion, bus).

Suite à cette phase pratique, une synthèse est réalisée sur les bonnes pratiques et les bons placements sur la chaussée.

## INSTALLATION

À l'intérieur ou à l'extérieur, avec un espace suffisant pour mettre en place le parcours balisé.

Matériel informatique / outils pédagogiques / véhicule pour exercices / pratiques sur les angles morts.

# Code de la route (disponible **online**)

Approfondir les règles de conduite.



DE 30 À  
45 MIN



A PARTIR DE 6  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Connaître les règles de conduite et les responsabilités pour les conducteurs expérimentés.

## PRÉSENTATION

Ce code de la route propose des questions qui permettent de remettre en cause les habitudes des conducteurs expérimentés.

Les sujets traités sont liés aux responsabilités en cas d'accident, aux jurisprudences faisant évoluer les pratiques et aux idées reçues sur certaines règles de conduite.

En complément, après chaque question, les réponses sont développées avec des apports.

## INSTALLATION

Une salle.

# Karting alcool

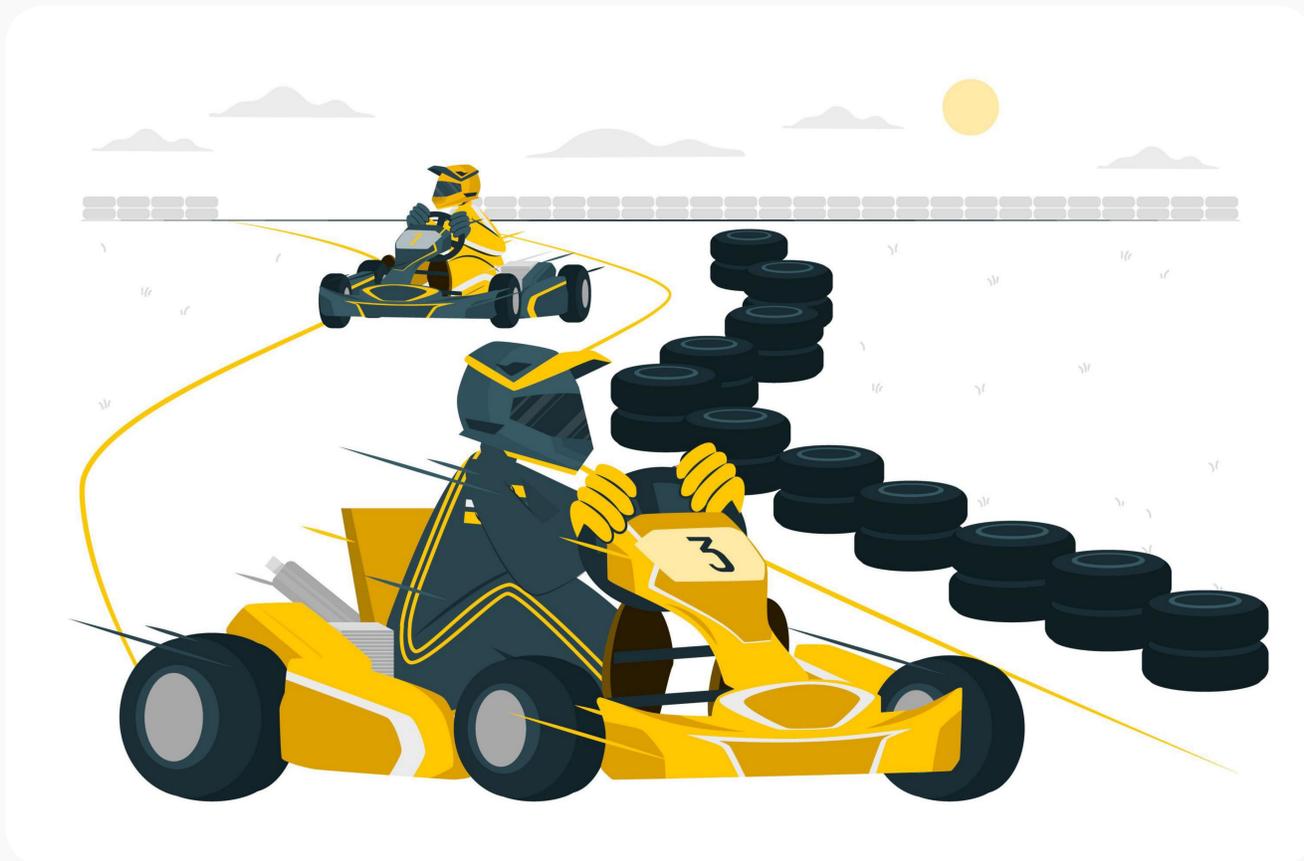
Sensibiliser à la sécurité routière.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser les collaborateurs aux effets de l'alcool.

## PRÉSENTATION

Chaque participant conduit un kart à pédales sur un parcours avec des lunettes simulant différents niveaux de consommation d'alcool.

Après le parcours, le participant partage son ressenti, et les bonnes règles de conduite sont abordées, pour un déplacement en toute sécurité.

## INSTALLATION

À l'intérieur ou à l'extérieur, surface minimum 20 m x 10 m.

# Nouvelles mobilités

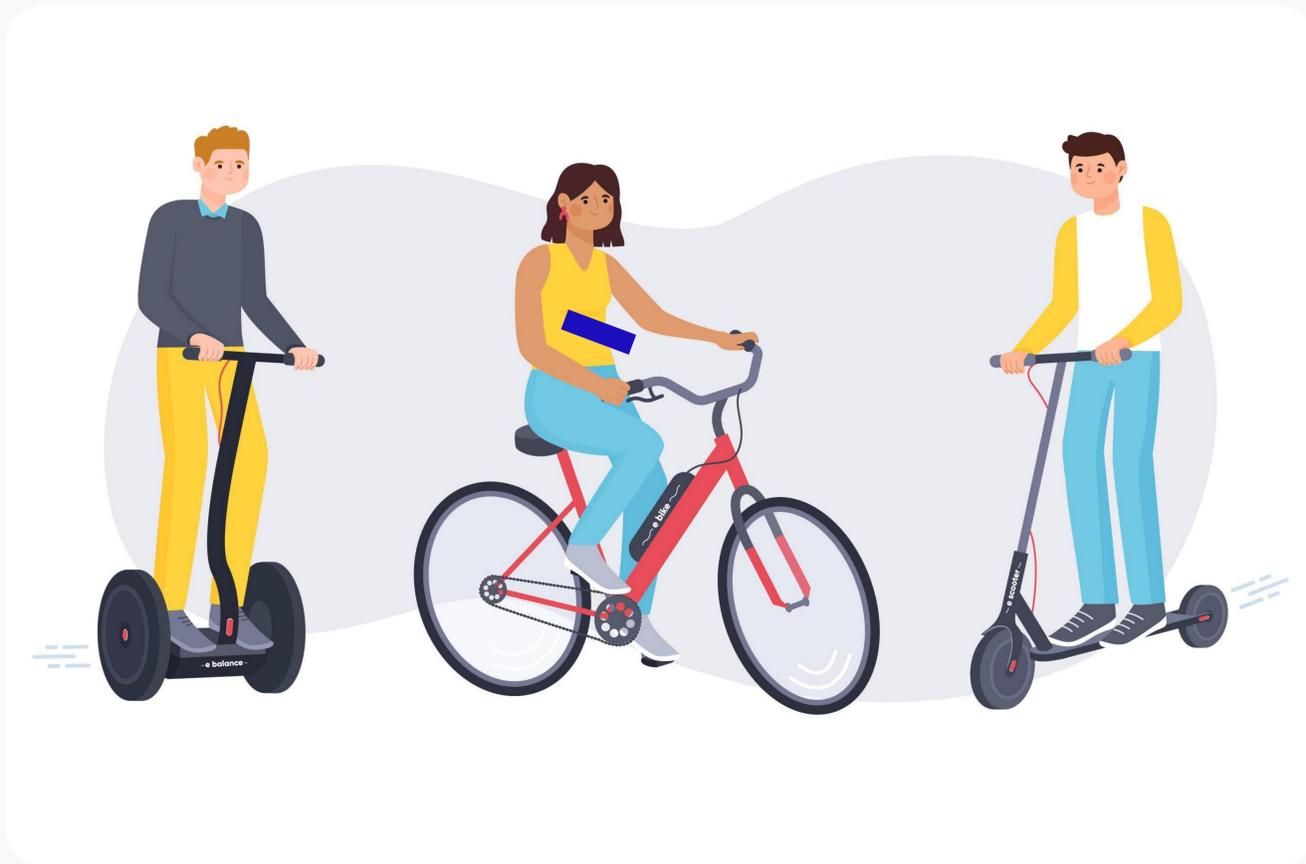
Sensibiliser à la sécurité routière.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser les collaborateurs aux risques liés aux nouvelles mobilités et réduire le nombre d'accidents.

## PRÉSENTATION

Les participants s'équipent du matériel pour circuler en trottinette électrique.

L'animateur en profite pour rappeler les équipements obligatoires sur une trottinette électrique et les équipements obligatoires ou conseillés au conducteur.

Chaque participant effectue ensuite un parcours balisé, afin de manipuler l'engin et le maîtriser.

Après le parcours, le participant partage son ressenti, et les bonnes règles de conduite sont abordées, pour un déplacement en toute sécurité.

## INSTALLATION

À l'intérieur ou à l'extérieur, avec un espace suffisant pour mettre en place le parcours balisé.

# Safety Road Trip 100 % online

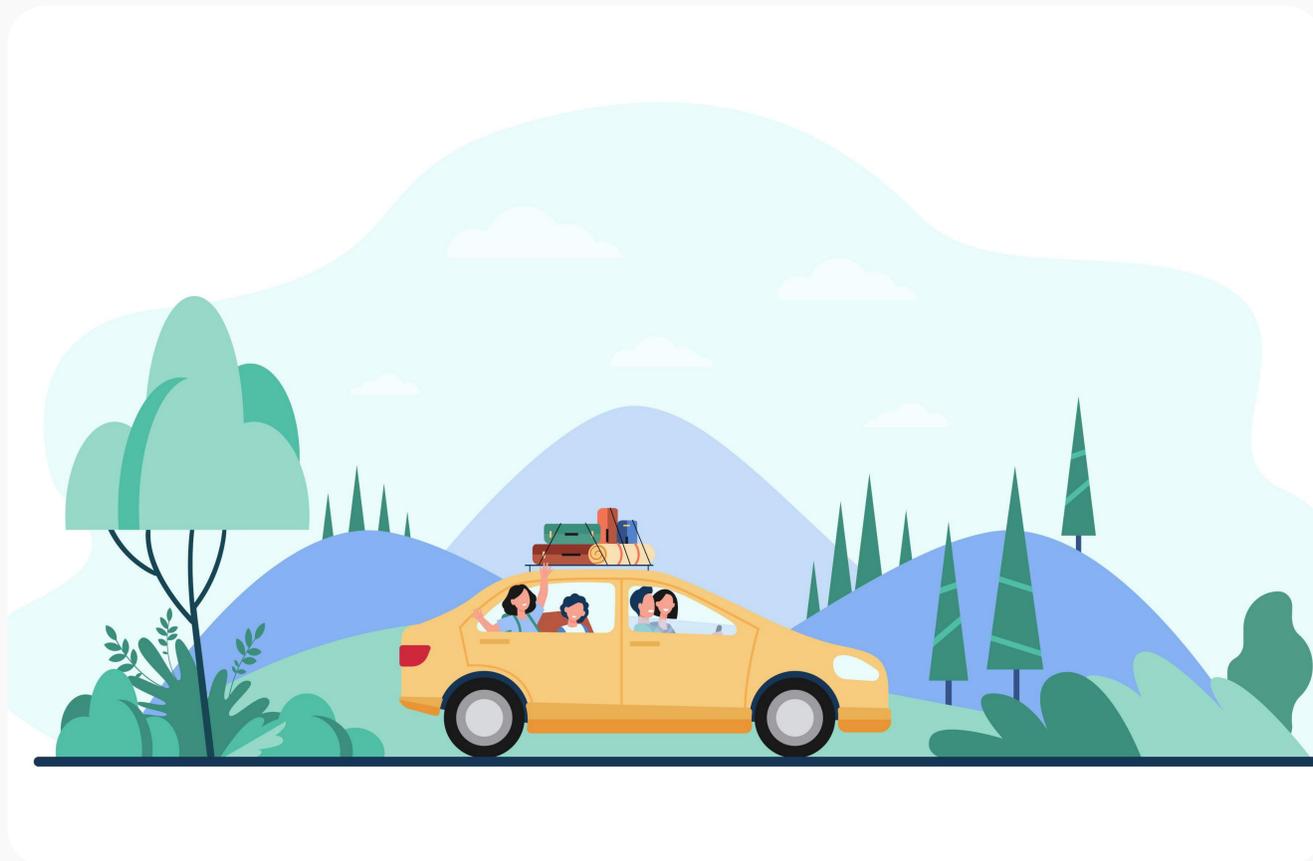
Identifier les risques au volant.



45 MIN  
MAXIMUM



ILLIMITÉES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier les risques et les erreurs courantes de conduite.

## PRÉSENTATION

Les participants évoluent dans un environnement reconstitué à 360° à la recherche de balises.

Un fil conducteur : réparer un véhicule accidenté !

Les participants vont explorer un showroom automobile pour récupérer des pièces détachées. Mais pour les obtenir, il faut les mériter... Aux participants d'identifier des situations de conduite dangereuses sur des caméras embarquées. Mais cela ne suffira pas, seront-ils également capables de répondre à des questions sur le code de la route ?

Une fois toutes les pièces détachées obtenues, les participants ont pour mission de reconstituer leur kit de sécurité. À eux d'explorer le garage et de résoudre des énigmes pour y parvenir...

## INSTALLATION

100 % DIGITAL. Les participants reçoivent un lien et un mot de passe pour se connecter à partir de leurs ordinateurs.

# Simulateur

Sensibiliser à la sécurité routière.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 10  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser à la sécurité routière les collaborateurs.

## PRÉSENTATION

Grâce au simulateur de conduite, les participants pourront re-découvrir les bénéfices de l'anticipation au volant, passant par deux actions concrètes :

- La réduction de la vitesse ;
- Positionner le pied devant le frein.

Le simulateur permet de mettre les participants en situation d'accident et de leur démontrer les bénéfices de ces deux actions par rapport à la même situation sans cette anticipation. Ils pourront ainsi comparer les vitesses d'impact avec et sans les précautions et aux différentes vitesses.

## INSTALLATION

Installation du simulateur dans une salle.

# Test Choc

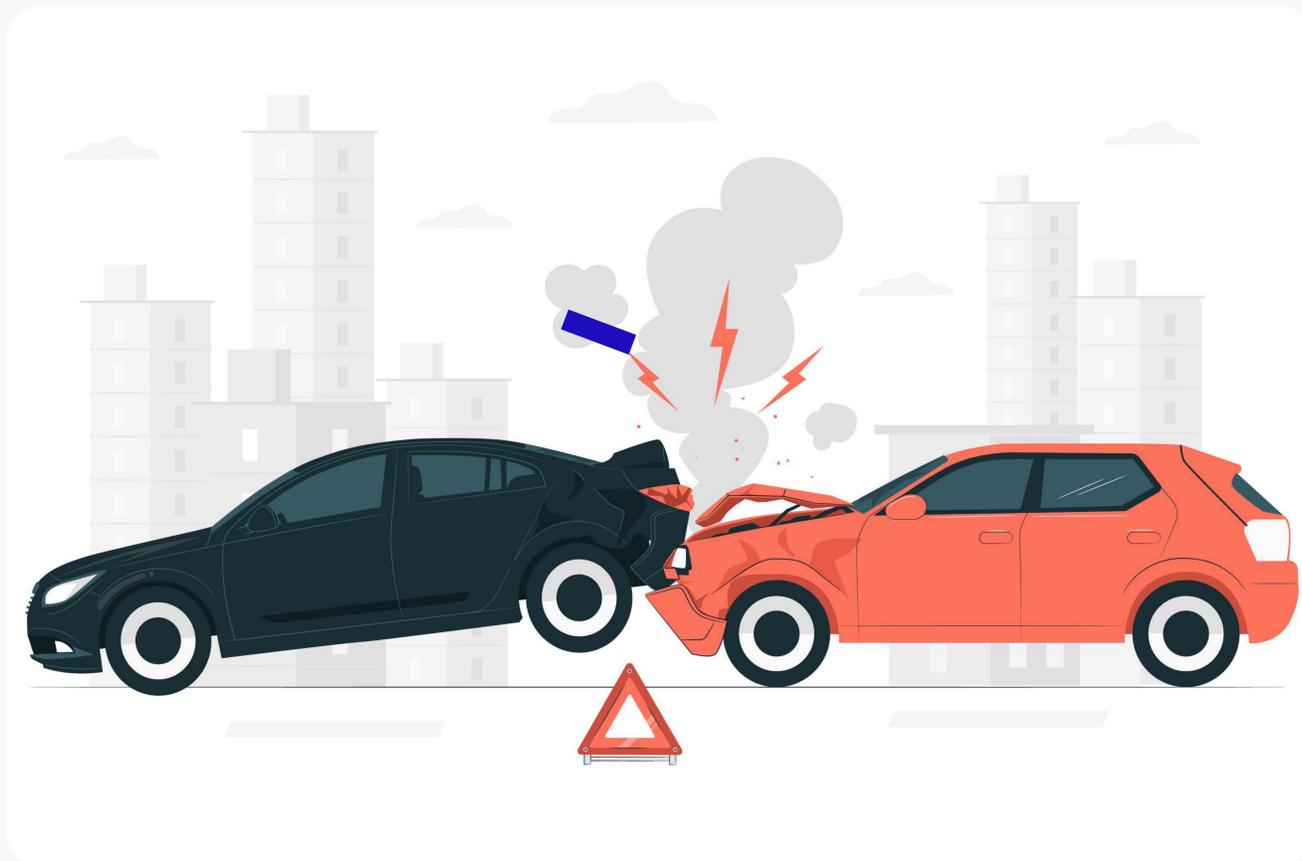
Sensibiliser à la sécurité routière.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser les collaborateurs à la sécurité routière et au port de la ceinture de sécurité lors d'un choc frontal.

## PRÉSENTATION

Les participants prennent place sur deux sièges fixés sur une glissière, sur un plan incliné.

Ils attachent leur ceinture de sécurité, et les sièges sont "lâchés" pour simuler un choc frontal à faible vitesse.

Cette expérience est suivie d'un échange sur les conséquences d'un choc frontal, de conseils pour bien mettre sa ceinture, ainsi que d'explications sur le fonctionnement d'un air bag. La différence entre vitesse de collision du véhicule et du conducteur est également abordé.

## INSTALLATION

À l'intérieur ou à l'extérieur, avec un espace suffisant (20 m2).

Pas d'alimentation électrique.

# Voiture tonneau

Sensibiliser à la sécurité routière.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser les collaborateurs à la sécurité routière et au port de la ceinture de sécurité.

## PRÉSENTATION

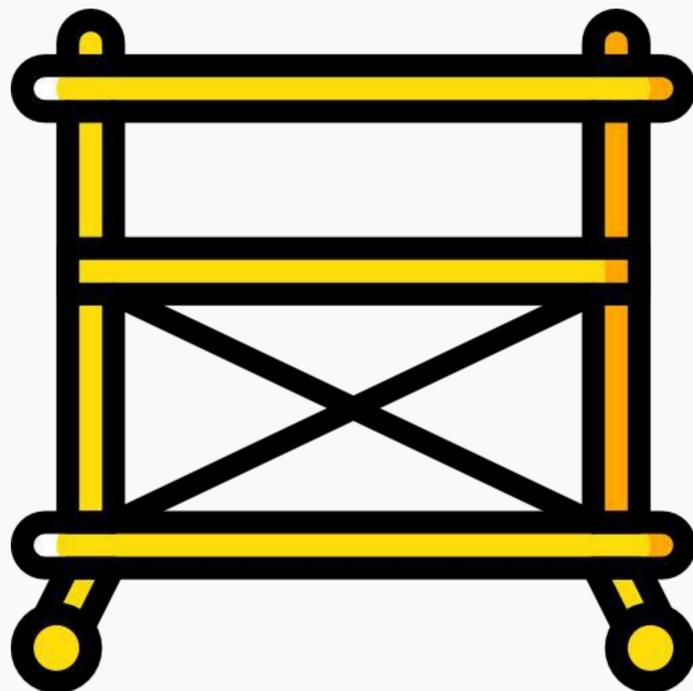
Les participants prennent place à deux dans la voiture, attachent leurs ceintures de sécurité, puis vont vivre des "tonneaux". Des objets non fixés sont également disposés dans l'habitacle.

Cette expérience est suivie d'un échange sur les conséquences pour le conducteur et les passagers, et de conseils pour bien mettre sa ceinture. La différence entre vitesse de collision du véhicule et du conducteur est également abordée.

## INSTALLATION

À l'intérieur ou à l'extérieur, avec un espace suffisant pour installer la voiture tonneau (au minimum 7 m x 3 m).

Alimentation électrique : prise 220 V.



## RISQUES SPÉCIFIQUES

Gilet bipeur .....	40
Simulation chute de plain-pied .....	41



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser aux bonnes pratiques gestes et postures.

## PRÉSENTATION

Après une démonstration des bonnes pratiques et un apport théorique, les participants s'affronteront sur un parcours représentant votre activité, équipés d'un gilet bipeur.

S'ils courbent le dos, le gilet sonne !

Les équipes s'affronteront sur un relais qu'ils devront terminer en un minimum de temps. Attention, à chaque bip, une pénalité est comptabilisée.

## INSTALLATION

Un espace suffisant pour accueillir la course relais.

Course relais type : 2 palettes à monter avec 2 cartons par personne.

# Simulation chute de plain-pied

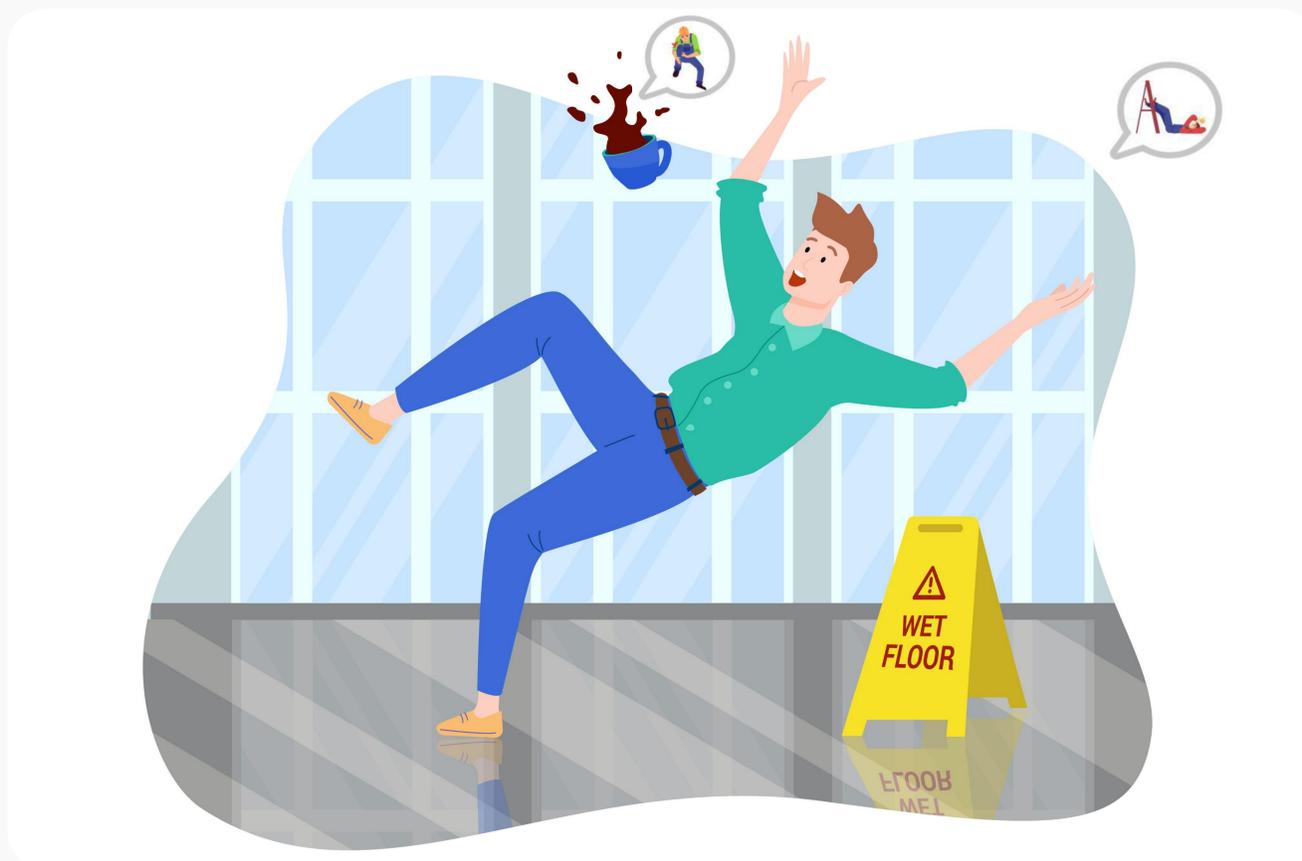
Sensibiliser aux risques de chute de plain pied.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser les collaborateurs aux causes et aux conséquences des chutes de plain pied.

## PRÉSENTATION

Le participant est équipé d'un harnais puis va expérimenter une chute.

Cette simulation va permettre au participant d'éprouver la rapidité d'une chute et sa gravité potentielle.

Cette expérience, suivie d'un échange sur les bonnes pratiques, favorise une prise de conscience sur le risque de chute de plain pied, bien souvent sous-estimé !

## INSTALLATION

Une salle. Un espace et une hauteur suffisant pour accrocher le harnais (poutre, IPN..) ou monter une structure.



## SANTÉ, BIEN-ÊTRE, RSE

Atelier zen - relaxation .....	43
Escape game environnement .....	44
Escape game sommeil <sup>NEW</sup> .....	45
Jeu de plateau géant : la voie durable <sup>NEW</sup> .....	46
Les dangers des addictions en entreprise .....	47
Réveil musculaire .....	48

# Atelier zen – Relaxation

Réduire le stress mental et physique.



DE 15 MIN  
À 45 MIN



A PARTIR DE 6  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Améliorer le bien-être en entreprise en réduisant le stress mental et physique.

## PRÉSENTATION

Pendant une durée de 15 à 45 min, une vingtaine de participants peuvent s'initier à la respiration abdominale, l'automassage de la tête, la micro-méditation...

## INSTALLATION

Une salle, si possible au calme !

# Escape game environnement

Adopter les bonnes pratiques face à l'environnement.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

S'approprier les règles et les bonnes pratiques environnementales de l'entreprise.

## PRÉSENTATION

Les collaborateurs commencent par explorer leur environnement pour trouver des objets et des indices leur permettant de résoudre différentes énigmes sur le thème de l'environnement.

Chaque énigme résolue donne accès à un témoignage vidéo d'un expert permettant un apport supplémentaire d'informations.

Saviez-vous qu'un mégot de cigarette met entre 6 mois et 10 ans à se décomposer ? Ou encore, que ce même mégot peut polluer jusqu'à 500 litres d'eau ?

Le groupe met en commun toutes ces informations pour pouvoir sortir de la pièce.

## INSTALLATION

Une salle avec une surface suffisante pour disposer 4 tables.

# Escape game sommeil

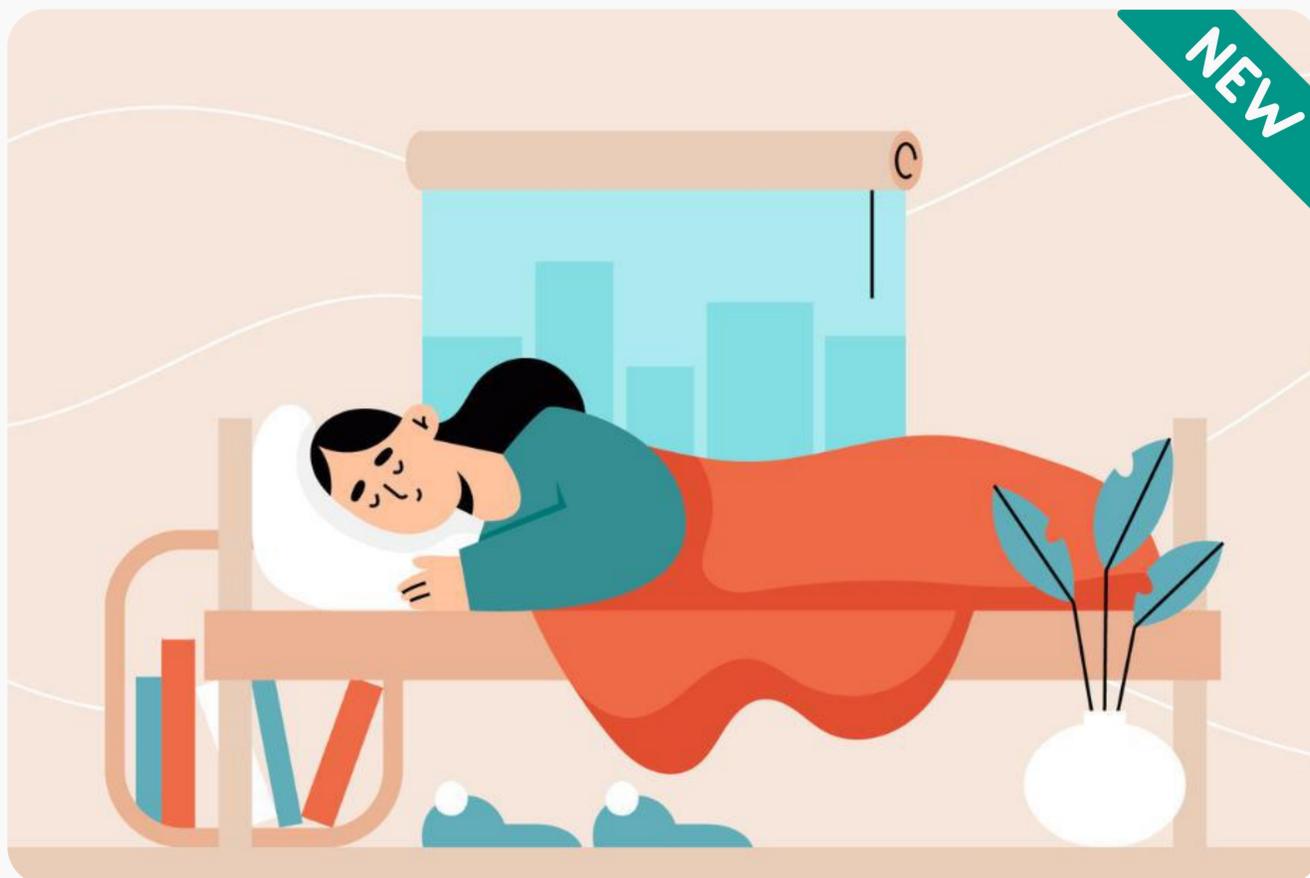
Adopter les bonnes pratiques de gestion du sommeil



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser vos collaborateurs aux bonnes pratiques en matière de gestion du sommeil et de la récupération afin d'optimiser leur vigilance durant la journée.

## PRÉSENTATION

Les collaborateurs devront résoudre 4 énigmes qui traitent des différents sujets en lien avec le sommeil : fonctionnement, perturbateurs, bonnes pratiques, info/intox sur les idées reçues.

Une fois les 4 premières énigmes résolues, ils devront résoudre l'énigme finale qui leur donnera accès à un livret numérique sur les axes de prévention (agenda du sommeil, symptômes des principales pathologies du sommeil...)

## INSTALLATION

Une salle avec une surface suffisante pour disposer 4 tables.

# Jeu de plateau géant : la voie durable

Réviser ses notions RSE



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Permettre aux participants de réviser des connaissances et des compétences pratiques en matière de RSE, tout en favorisant la coopération, la réflexion critique, et la prise de décision.

## PRÉSENTATION

Chaque partie devient une aventure enrichissante autour des thématiques RSE. Grâce à son design modulable, adaptez le contenu du jeu aux besoins de votre entreprise.

Avancez sur un plateau coloré, relevez des défis, répondez à des questions et collaborez pour atteindre l'objectif commun.

Avec des tuiles personnalisables et des scénarios engageants, la "voie durable" stimule la réflexion, renforce les compétences sociales, et ancre des pratiques responsables.

## INSTALLATION

Une salle avec un espace suffisant pour évoluer autour du parcours.

# Les dangers des addictions en entreprise

Simuler les effets d'une addiction.



DE 45 MIN  
À 1H



DE 6 À 12  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre que même si on ne le ressent pas, l'alcool et les drogues perturbent nos réactions et notre motricité. Les lunettes permettent de simuler la perturbation sur le cerveau.

## PRÉSENTATION

Le groupe est divisé en deux équipes. Chaque groupe devra effectuer un parcours avec des lunettes qui simulent les effets de l'alcool et des drogues. Ces lunettes mettront les participants dans les mêmes difficultés sur le parcours que s'ils avaient bu ou consommé des drogues.

Chaque équipe devra réaliser le parcours le plus rapidement possible.

## INSTALLATION

En salle avec un espace suffisant pour évoluer sur le parcours.

# Réveil musculaire

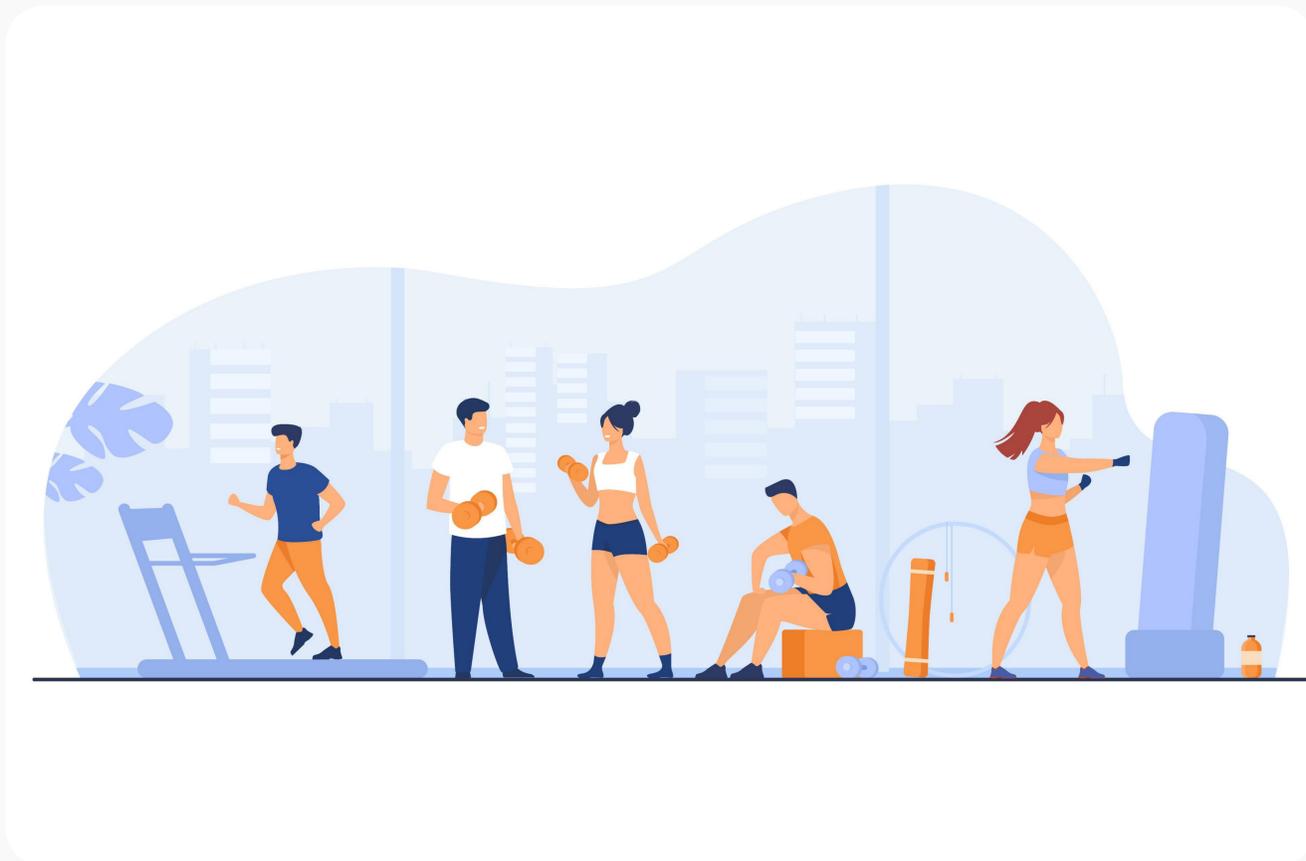
Réveiller son corps pour limiter les blessures.



A PARTIR  
DE 30 MIN



A PARTIR DE 8  
PERSONNES



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre l'intérêt du réveil articulaire et musculaire et savoir le pratiquer.

## PRÉSENTATION

L'animateur commence par sensibiliser le groupe sur le fonctionnement des muscles, du dos et des articulations.

Objectif : que les participants comprennent l'intérêt de cette pratique pour diminuer les blessures.

L'animateur élargit sur l'hygiène de vie au quotidien.

Après une démonstration, le groupe pratique son réveil articulaire et musculaire !

## INSTALLATION

Un espace suffisant pour permettre au groupe de pratiquer les exercices d'éveil musculaire et articulaire.

# Prestations complémentaires

Renforcez votre événement sécurité grâce à des supports de communication adaptés à vos enjeux !

## CONTENUS



- Affiche
- Communication interne (newsletter, message pour votre intranet...)
- Flyer
- Jeux de société (catalogue ou personnalisé)
- Photocall
- Publication pour vos réseaux sociaux
- QR code
- Signalétique
- Stickers
- Vidéo

## PHOTOGRAPHIE/VIDEO



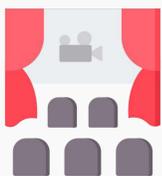
- Location de photobooth
- Photographe professionnel
- Vidéaste professionnel

## GOODIES



- Equipements de sécurité adaptés à vos besoins (trousse de secours, gilet réfléchissant, casque anti-bruit...)
- Mascotte
- Sélection et achat de goodies personnalisés (gourde, sac...)
- Trophée

## SALLE – EQUIPEMENTS – DECORATION



- Création d'un espace dédié (bâche, mur de la prévention...)
- Equipements (pupitre, écran, micro, mur phonique, table, chaises...)
- Sélection et réservation de salle(s)
- Tentes, barnums modulables

## CATERING



- Sélection et réservation de traiteur, restauration

Pour découvrir nos ateliers ou obtenir un devis, nous vous invitons à contacter notre équipe :



Lundi au vendredi - 9h / 17h

Téléphone : 01 76 35 00 09

E.mail : [contact@proinsec.com](mailto:contact@proinsec.com)

[Formulaire de contact](#)