

CATALOGUE DE NOS ANIMATIONS SÉCURITÉ



OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Proposer une expérience pédagogique hors du commun.
- Apprendre à détecter les situations dangereuses et analyser les risques.
- Agir sur le comportement durablement et favoriser l'usage des bonnes pratiques de prévention.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Les membres de chaque équipe seront équipés de **casques de réalité virtuelle**, ils pourront alors se déplacer où ils veulent, en temps réel dans **un univers virtuel 3D**.

Leur mission : **Détecter** et **analyser** les situations à risques disséminées dans l'environnement afin de **s'imprégner des procédures et comportements adaptés**.

Les **15 thèmes** d'animation :

- Casque anti-bruit oublié
- Masque respiratoire oublié
- Risque électrique
- Risque d'ensevelissement
- Risque de circulation
- EPI
- Travaux en espace confiné
- Verrin stabilisateur sur grille d'égout
- Chaussures non adaptées
- Risque chimique
- Chutes de hauteur
- Risque amiante
- Risque électrique
- Risque chimique
- Chutes de hauteur

LES BÉNÉFICES

- Support attractif
- Permet de mettre en évidence des situations potentiellement dangereuses en toute sécurité.
- Agit sur le savoir-faire et sur le savoir-être.



OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Proposer une expérience pédagogique qui libère la parole et ouvre le débat.
- Permettre aux participants de tester leurs connaissances et de les approfondir
- Encourager les salariés à s'impliquer dans la mise en place du MASE au sein de l'entreprise

COMMENT ÇA MARCHE ?

C'est un atelier essentiellement participatif et interactif où chacun est acteur de l'animation. C'est un jeu de **questions/réponses** menant au **débat** qui se veut très animé. L'animateur projette les questions à choix multiples (validées en amont avec vous), les participants sont invités à voter à l'aide de leur **télécommande Quizz Box**.

Après chaque vote, le résultat apparaît à l'écran et l'animateur invite les participants à **expliquer leurs choix**, les **argumenter** et **convaincre** leurs collègues. Le débat qui s'ensuit, régulé par le formateur, permet de partager les visions et d'**aller vers un consensus**.

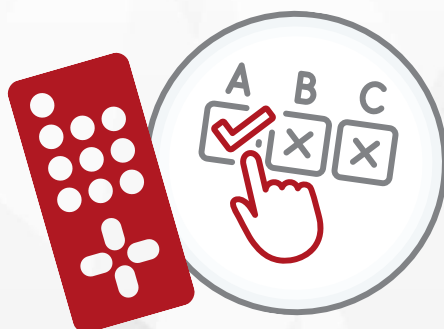
LES BÉNÉFICES

- Favorise le dialogue
- Mise en scène captivante
- Rappel et permet d'encre des notions de sécurité importantes

EXEMPLES DE THÈMES

- MASE
- Chute de plain-pied
- Geste et posture
- ...

Possibilité d'adapter tous les thèmes souhaités à cet animation. Le questionnaire peut inclure des notions internes à votre société.



La **communication** est essentielle à la vie que ce soit sur le plan personnel ou professionnel et malgré ça, la communication est un problème pour un grand nombre d'entre nous.

Une mauvaise communication peut avoir de réelles conséquences.

Elle peut être bénigne, comme le fait de devoir recommencer une tâche car on ne l'a pas effectué correctement, mais également avoir des suites plus sérieuses, comme **la cause d'un accident.**

Une connaissance insuffisante des faits ou une mauvaise locution peuvent engendrer des situations désagréables.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Proposer une expérience pédagogique ludique.
- Prendre conscience de l'importance d'une bonne communication et adapter cette dernière à son interlocuteur.
- Agir sur le comportement durablement et favoriser l'usage des bonnes pratiques de communication afin de prévenir les risques qui y sont liés.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Dans cet atelier, les joueurs sont répartis en 2 équipes.

Les membres de chaque équipe vont **se placer en binômes** et se lancer dans une **course d'obstacles en 4 étapes.**

Un des équipiers aura **les yeux bandés** et devra effectuer les tâches qui lui sont demandées en **se fiant aux directives de son coéquipier** qui lui n'aura pas perdu la vue (**exercice de communication**).

Le but sera de réussir successivement des **étapes de sélection du matériel** (EPI et choisir son matériel), **un parcours d'obstacles** et **un challenge final** et ce avant le membre de l'équipe adverse.

L'équipe qui aura réalisé avec succès le plus d'étapes, au meilleur temps et avec le moins de pénalité sortira vainqueur !

LES BÉNÉFICES

- Favorise la confiance en autrui, l'écoute et les compétences pédagogiques
- Encourage la coopération et le travail de groupe
- Agit sur le savoir-faire et sur le savoir-être.



Etre « **multitâche** » est un **mythe**, une illusion mentale comme beaucoup d'autres. Réaliser plusieurs tâches décisives « en même temps » est **neurologiquement impossible** car les zones du cerveau qui contrôlent l'exécution des tâches fonctionnent alors en série, employant de nombreux réseaux qui se concurrencent entre eux. De manière séquentielle, le système nerveux alterne tellement rapidement (1/10 de seconde) entre ces différentes actions que l'on a subjectivement l'illusion de simultanéité. Pourtant, **les mener « en parallèle » abaisse la performance globale de 20 à 50%, rallonge le temps de réalisation de 30% à 200%, démultiplie le nombre d'erreurs réalisées, et provoque un épuisement mental intense et durable.**

Au travers d'exercices, les participants découvrent **les limites de leurs capacités de concentration** ainsi que les facteurs pouvant les améliorer.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Proposer une expérience pédagogique ludique.
- Permettre aux participants de prendre conscience des trois modes de fonctionnement de notre cerveau.
- Faire découvrir aux participants les limites de leur attention et leur permettre d'adopter quelques attitudes pour être plus attentif et pour mieux gérer leurs distractions.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Les membres de chaque équipe se lancent sur un **parcours d'obstacles** et doivent le réaliser en un temps record. Le parcours sera refait plusieurs fois avec **différentes distractions** (jeux, téléphone, lecture, musique, bruit de chantier ,...). Le but est de compliquer l'exercice afin d'atteindre la **saturation mentale** des membres de l'équipe.

A l'issue des parcours, l'équipe pourra **comparer les résultats** observés lorsqu'on effectue le parcours comme tâche unique et ceux d'un parcours multitâches.

On donnera ensuite la parole au groupe pour mieux envisager **les risques de distractions dans le milieu des travaux publics.**

LES BÉNÉFICES

- Favorise les bons comportements au travail
- Apporte des pistes d'amélioration de l'organisation du temps de travail
- Agit sur le savoir-faire et sur le savoir-être.



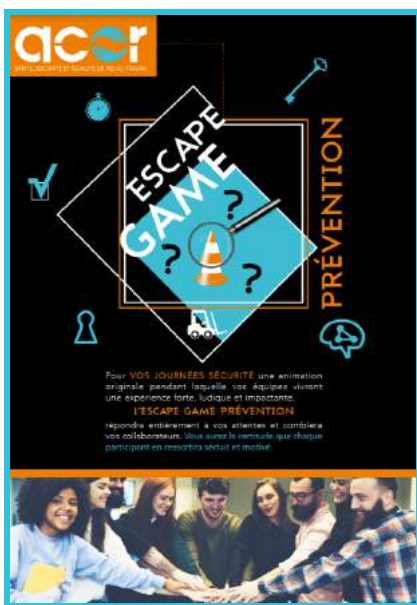
ESCAPE GAME

ACOR a été parmi les **premiers** à créer et proposer des **ESCAPE GAME PREVENTION**. C'est une expérience ludique et collective marquante avec beaucoup de sens. Elle **favorise la cohésion d'équipe** tout en mettant en lumière des notions de sécurité clés au travail.

 45 min à 1 h

 5 à 8 participants

Thème 1 INTERACTIONS PIÉTONS / ENGINS



Thème 2 SITUATION DE RPS AU TRAVAIL



PRINCIPE

Le principe de ce "**Serious Game**" est actuellement très populaire. Les joueurs doivent **chercher des indices** disséminés, puis **les combiner entre eux** pour pouvoir, avancer dans **la recherche des causes d'un accident du travail**.

L'objectif du jeu est de faire porter un autre regard sur la mécanique qui a conduit à cet événement. C'est une expérience **ludique** et **collective marquante**.



PUBLIC

Tous les collaborateurs sont concernés, et la constitution de groupe hétérogène (statuts, service, emploi) est plutôt bénéfique. Le groupe doit trouver les ressources pour **communiquer, s'organiser, être en cohérence, partager** pour réussir ensemble.

ANIMATION

Un animateur "**Game Master**", qui expose la situation et les règles du jeu. Il peut intervenir dans le jeu pour le réguler.

LE SCÉNARIO

Il se déroule en **3 phases** :

- **La première** est centrée sur la fouille de la pièce pour découvrir les premiers indices orientant sur les causes premières de l'accident (plutôt centrée sur l'individu).
- **La 2e et la 3e phase** permettent, en découvrant d'autres indices, **d'approfondir** et de s'apercevoir que les premières causes ne sont pas suffisantes pour expliquer l'accident et qu'il en existe des plus profondes sur lesquelles on doit agir (causes organisationnelles, psychosociales,...).

DÉBRIEFING

À l'issue du jeu, un débriefing est animé par le Game Master afin de recueillir auprès des participants, **leurs impressions** de jeu et **leurs commentaires** sur les pistes de prévention possibles.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Proposer une expérience pédagogique ludique.
- Permettre aux participants de comprendre leurs maux
- Apporter aux participants des solutions concrètes

COMMENT ÇA MARCHE ?

Cette approche convient pour des **ateliers essentiellement pratiques** notamment pour l'**éveil musculaire / Échauffement**.

Dans cet exemple, la session commence par une rapide **présentation** (de type Power Point) des bienfaits de l'éveil musculaire et une présentation du fonctionnement de la bio-mécanique et du lien avec la dimension mentale et affective (le « j'en ai plein le dos »).

L'animateur passe ensuite à **la pratique** avec une série d'exercices ponctués d'explications et d'échanges sur les mécanismes en œuvre au niveau du corps et les bénéfices immédiats et à court terme.

LES BÉNÉFICES

- Favorise les bons comportements au travail
- Apporte des solutions concrètes facilement réalisables et réutilisables
- Agit sur le bien-être au travail



OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Proposer une expérience pédagogique ludique.
- Permettre aux participants de comprendre leurs maux
- Apporter aux participants des solutions concrètes

COMMENT ÇA MARCHE ?

La vidéo scribing (aussi appelée vidéo dessinée où l'on voit le dessin en train de s'accomplir sous nos yeux) est un supports pédagogique attractif et impactant.

Il touche à la fois au plaisir esthétique, mais aussi à un charme plus profond qui vient de l'enfance. On joue ainsi sur la dimension affective de la personne.

Elle capte véritablement l'attention et les histoires racontées en vidéo scribing et elles obtiennent un taux de compréhension et de mémorisation 5 fois plus important qu'un support de communication classique.

L'animateur présentera la vidéo qu'il pourra être amené à commenter afin de susciter les échanges.

Il s'ensuivra une séquence de Quizz Prévention.

Préparation : Conception-rédaction d'un script et du scénario (ce qui va être écrit et ce que va raconter la voix-off), du storyboard, (les séquences et les images dessinées), des questions. Présentation et validation.

LES BÉNÉFICES

- Favorise les bons comportements au travail
- Apporte des solution concrètes facilement réalisables et réutilisables
- Agit sur le bien-être au travail



OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Proposer une expérience pédagogique ludique.
- Permettre aux participants de comprendre et reconnaître les risques liés au bruit
- Apporter aux participants des solutions concrètes pour se protéger

COMMENT ÇA MARCHE ?

A l'aide d'une présentation PPT l'animateur pousse son auditoire à s'interroger sur le bruit, sa nature, ses risques et la prévention de ces derniers tout en leur apportant des solutions concrètes pour se protéger.

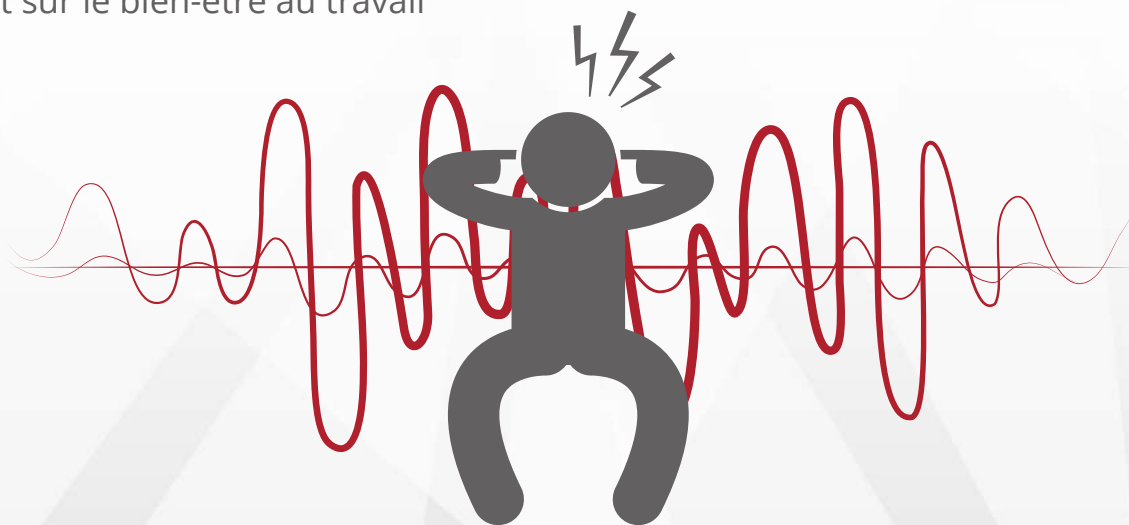
Les collaborateurs seront amenés ensemble à classifier, sur une échelle du bruit, les différentes sources auxquelles ils sont confrontés au quotidien afin de bien se rendre compte de l'omniprésence du bruit et de l'importance de sa prise en considération.

Ils réaliseront un test à l'aide d'un audiomètre pour mesurer leurs facultés auditives et prendre conscience de l'importance de préserver son audition.

Différents dispositifs de protection auditive seront testés en condition de nuisance sonore afin d'apprendre à bien choisir et utiliser ces derniers.

LES BÉNÉFICES

- Favorise les bons comportements au travail
- Apporte des solutions concrètes facilement réalisables et réutilisables
- Agit sur le bien-être au travail





SANTÉ, SÉCURITÉ ET QUALITÉ DE VIE AU TRAVAIL

135 AVENUE PIERRE SEMARD
MIN – BÂT. D2
84000 AVIGNON

04 90 92 74 13

contact@acor.pro

acorfrance.fr

