15 PROJETS.
45 AFFICHES POUR AGIR.

Les cinq premières propositions sont conservées avec leurs durées initiales.

01 La ville dont tu es le héros

8–12 ans • 2 h 30

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

02 Retour vers le volant

Seniors et proches • 3 h

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

03 Le trajet de l’autre

Adultes, accessibilité • 3 h 30

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

04 Mission zéro pression

Professionnels • 4 h

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

05 Dans ton angle mort

Adultes, coopération entre modes • 3 h

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

MENU 1 | MENU 2 | MENU 3 | GUIDE CCP2

Nouvelles actions 06 à 15 : 120 minutes, pauses comprises. Les encadrants accompagnent le public ; ils ne constituent pas un second public cible.

15 PROJETS.
45 AFFICHES POUR AGIR.

Dix nouvelles actions : deux heures, un public précis, trois affiches.

06 Le quartier reste à moi

SENIORS · 65 ans et plus • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

07 Mon feu orange personnel

SENIORS · 65 ans et plus • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

08 Le passager qui change tout

LYCÉENS · 15 à 18 ans • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

09 L’écran attendra

LYCÉENS · 15 à 18 ans • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

10 Le retour fait partie de la soirée

UNIVERSITAIRES · étudiants majeurs • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

MENU 1 | MENU 2 | MENU 3 | GUIDE CCP2

Nouvelles actions 06 à 15 : 120 minutes, pauses comprises. Les encadrants accompagnent le public ; ils ne constituent pas un second public cible.

15 PROJETS.
45 AFFICHES POUR AGIR.

Dix nouvelles actions : deux heures, un public précis, trois affiches.

11 Mon campus sans détour inutile

UNIVERSITAIRES · étudiants majeurs • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

12 La passation qui protège

PROFESSIONNELS · salariés en déplacement • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

13 La marge qui fait gagner

PROFESSIONNELS · salariés en déplacement • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

14 Le petit pas qui protège

PETITE ENFANCE · enfants de 3 à 4 ans • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

15 La rue se raconte à hauteur d’enfant

PETITE ENFANCE · enfants de 4 à 5 ans • 2 H

1 · Concept | 2 · Déroulé | 3 · Apprentissages

MENU 1 | MENU 2 | MENU 3 | GUIDE CCP2

Nouvelles actions 06 à 15 : 120 minutes, pauses comprises. Les encadrants accompagnent le public ; ils ne constituent pas un second public cible.

UNE IDÉE DEVIENT UNE ACTION DÉMONTRABLE.

Guide de conception pour Richard et l’équipe ECSR / CEMSR

01 · PARTIR DU TERRAIN

Rencontrer le commanditaire, dater et reformuler sa demande, identifier le public, les contraintes et un besoin observable. Les commandes proposées ici sont des hypothèses à confirmer, pas des demandes déjà reçues.

02 · PRÉPARER ET RÉALISER

Choisir des objectifs adaptés, préparer supports et organisation, puis conduire réellement l’action pendant la période en entreprise, sous le cadre et la supervision prévus par le centre.

03 · OBSERVER ET FAIRE ÉVOLUER

Comparer les réponses initiales et finales, recueillir les retours, expliquer les écarts et documenter une amélioration de sa propre animation. Un résultat attendu ne doit jamais être présenté comme un résultat mesuré.

04 · CE QUE LES AFFICHES NE REMPLACENT PAS

Le dossier d’analyse, le support projetable et les preuves authentiques d’une action réalisée restent à constituer par le candidat. Faire vérifier les consignes et le référentiel applicables à sa session par le centre de formation.

Référence : France compétences, RNCP41862, bloc BC02 et voie d’accès, consulté le 02/11/2026. La certification évalue aussi l’analyse de la demande et de la pratique ; aucune action de ce catalogue n’est « validée CCP2 » par sa seule présence ici.

https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41862/

DES TRACES UTILES.
DES IMPACTS À VÉRIFIER.

Même méthode, objectifs et modalités adaptés à chaque public.

DOSSIER DE PREUVES À CONSTITUER

Demande réelle et accord sur les objectifs ; scénario daté ; supports effectivement utilisés ; présence selon le cadre du centre et du commanditaire ; réponses anonymisées avant/après ; bilan de l’animateur et retour du tuteur. Ne jamais créer de preuve fictive.

MESURER CE QUI EST OBSERVABLE

À chaud : une décision, un geste ou une explication dans l’exercice. À distance : demander au partenaire si la règle ou le support a été réutilisé. Les objectifs sociaux sont des finalités ; ni baisse des accidents ni changement durable ne sont présumés.

PETITE ENFANCE · UN RYTHME SPÉCIFIQUE

Les deux heures comprennent accueil, alternance calme / mouvement, pause et bilan. Chaque bloc comporte des micro-séquences de deux à cinq minutes. L’enfant peut observer, se reposer ou participer partiellement. L’encadrant habituel reste présent ; aucune traversée autonome n’est enseignée.

OUTILS ET ENCADREMENT

BM : boîte manuelle ; BEA : boîte automatique. Véhicules immobilisés dans ces formats. Lunettes uniquement à une table pour les publics adaptés. DriveQuest selon ses fonctions réelles, avec solution papier. Un enseignant anime ; un appui gère le matériel, l’accès et l’observation, sans se substituer au candidat.

Organisation proposée, à ajuster avec le partenaire : adultes / lycéens, un enseignant et un appui ; petite enfance, un enseignant et deux adultes dont l’encadrant habituel. Préparer le matériel avant les 120 minutes de présence du groupe.

LA VILLE DONT TU ES LE HÉROS

Une ville réussie, c’est une ville où tout le monde arrive.



2 H 30

COMPRENDRE

Enfants de 8 à 12 ans ; groupe scolaire ou extrascolaire.
12 enfants maximum · 3 équipes de 4.

LE CONCEPT

Une commune miniature a été mal organisée. Les enfants deviennent un conseil municipal de mobilité : ils repèrent les pièges, défendent les besoins de plusieurs habitants, réorganisent la signalisation et testent leurs solutions. Le défi collectif consiste à faire arriver chacun à destination, sans laisser un usager de côté.

CE QUE L’ON APPREND

- Repérer un danger et expliquer ce qui le rend dangereux.
- Décrire les besoins de plusieurs usagers.
- Proposer une organisation plus lisible de l’espace.
- Adapter une solution à un imprévu.

PUBLIC, LIEU & ÉQUIPE

LIEU

Salle de code et espace fermé, sans circulation publique.

ÉQUIPE

2 enseignants et 1 animateur ; un adulte par atelier en rotation.

LES OUTILS MOBILISÉS

Kit de signalisation enfant • Plots et balisage • Mini-voiture télécommandée, sans occupant • Salle de code • Plans et cartes-missions papier • DriveQuest si fonctions disponibles

LE DÉCLIC / Les enfants ne mémorisent pas seulement des panneaux : ils conçoivent une ville, confrontent les besoins et vérifient collectivement leurs décisions.

LA VILLE DONT TU ES LE HÉROS

LE DÉROULÉ / 2 h 30 pour essayer, comprendre et transférer dans le quotidien.

150 MINUTES • PAUSE ET ROTATIONS COMPRISES

Un parcours guidé, sans classement ni recherche de vitesse.

01	000–010 min	10 min	**Entrée dans la mission** Accueil, consignes, besoins et constitution des trois équipes.
02	010–030 min	20 min	**Conseil des habitants** Atelier commun : chacun défend un personnage et découvre les besoins différents.
03	030–055 min	25 min	**Rotation 1** Trois ateliers parallèles ; installation et changement de poste inclus.
04	055–065 min	10 min	**Pause** Repos et remise en place du matériel.
05	065–090 min	25 min	**Rotation 2** Chaque équipe rejoint un nouvel atelier ; transition comprise.
06	090–115 min	25 min	**Rotation 3** Dernier atelier : toutes les équipes auront expérimenté les trois postes.
07	115–135 min	20 min	**La ville à l'épreuve** Test collectif des solutions avec un nouvel imprévu.
08	135–150 min	15 min	**Ce que je retiens** Évaluation, règle personnelle et rangement partagé.

ORGANISATION DES PASSAGES

1 atelier commun puis 3 postes en rotation : trois équipes de 4, un adulte à chaque poste. Les changements de poste sont inclus.

LA VILLE DONT TU ES LE HÉROS

LE TERRAIN DE JEU & LES APPRENTISSAGES / Quatre expériences, une progression observable.



4 EXPÉRIENCES

POUR CHANGER DE REGARD.

Observer et expliquer ses choix.
Tester une solution.
La transférer dans son quotidien.

01 Le conseil des habitants

En commun, représenter un enfant, un senior, un livreur ou une personne handicapée ; expliquer son trajet.

On apprend : Écouter des besoins différents et coopérer.

02 La ville piégée

Repérer cinq situations gênantes ou dangereuses sur la mini-ville et distinguer observation et supposition.

On apprend : Identifier et expliquer un risque.

03 Les architectes de la sécurité

Réorganiser la signalisation puis tester avec une mini-voiture pilotée par l’adulte, sans enfant à bord.

On apprend : Justifier un choix d’aménagement.

04 Le test des imprévus

Faire face à un chantier, une traversée ou une visibilité masquée sur le plan.

On apprend : Adapter son raisonnement à la situation.

COMMENT VOIT-ON LA PROGRESSION ?

Comparer un cas initial et un cas final différent : danger repéré, besoin d’un autre usager cité, solution expliquée. L’animateur observe la coopération, sans classement entre enfants.

LE CADRE QUI PERMET D’ESSAYER

Espace fermé et déplacements à pied. Mini-voiture utilisée comme démonstrateur, sans occupant, sous commande exclusive d’un adulte. Zones piétonnes séparées du démonstrateur. Matériel employé selon sa notice ; aucun enfant ne pilote un véhicule réel.

ON REPART AVEC / Une carte papier « Ma règle pour mieux partager la rue » et le plan de la solution collective.

RETOUR VERS LE VOLANT

On n’a pas tous appris à la même époque. On peut encore apprendre ensemble.



3 H

ÉDUQUER

Seniors et proches adultes, avec ou sans permis.
8 participants maximum · 3 groupes de 2 à 3.

LE CONCEPT

Deux générations remontent le temps autour de la voiture de collection, puis découvrent comment les véhicules, la route et leurs habitudes ont changé. Les seniors transmettent leur expérience ; les proches découvrent d’autres difficultés. Chacun travaille l’anticipation et prépare un déplacement plus serein, avec une solution de repli choisie.

CE QUE L’ON APPREND

- Expliquer ce qui change entre deux générations de véhicules.
- Verbaliser les indices utiles avant une décision.
- Reconnaître les limites d’une perception perturbée.
- Préparer un trajet et une alternative acceptable.

PUBLIC, LIEU & ÉQUIPE

LIEU

Salle de code et espace accessible pour véhicules immobilisés.

ÉQUIPE

2 enseignants et 1 animateur ; un intervenant par poste.

LES OUTILS MOBILISÉS

Voiture de collection à l’arrêt • Voitures BM et BEA à l’arrêt • 1 simulateur de conduite • Lunettes pédagogiques, atelier de table • Salle de code et cartes-situations • DriveQuest ou plan papier

LE DÉCLIC / Le patrimoine automobile devient un déclencheur de dialogue : chacun transmet quelque chose, puis transforme ce partage en stratégie concrète de mobilité.

RETOUR VERS LE VOLANT

LE DÉROULÉ / 3 h pour essayer, comprendre et transférer dans le quotidien.

180 MINUTES • PAUSE ET ROTATIONS COMPRISES

Un parcours guidé, sans classement ni recherche de vitesse.

01 — **000–015 min** — 15 min

Souvenirs et attentes

Accueil, besoins, cas initial et constitution des trois groupes.

02 — **015–035 min** — 20 min

Hier / aujourd’hui

Atelier commun autour des véhicules immobilisés ; installation comprise.

03 — **035–070 min** — 35 min

Rotation 1

Trois postes : anticipation, perception, préparation du trajet ; transitions incluses.

04 — **070–080 min** — 10 min

Pause

Repos, échanges libres et préparation de la rotation suivante.

05 — **080–115 min** — 35 min

Rotation 2

Changement de poste ; au simulateur, chaque participant dispose d’au moins cinq minutes.

06 — **115–150 min** — 35 min

Rotation 3

Dernier poste ; adaptation de l’installation et échanges compris.

07 — **150–170 min** — 20 min

Mon prochain déplacement

Construire en binôme un trajet serein et une solution de repli.

08 — **170–180 min** — 10 min

Pacte de mobilité

Cas final, engagement personnel et remise de la fiche de trajet.

ORGANISATION DES PASSAGES

1 atelier commun puis 3 postes : trois groupes de 2 à 3. Avec un simulateur, 5 min minimum par personne ; installation, observation et débrief inclus.

RETOUR VERS LE VOLANT

LE TERRAIN DE JEU & LES APPRENTISSAGES / Quatre expériences, une progression observable.



4 EXPÉRIENCES POUR CHANGER DE REGARD.

Observer et expliquer ses choix.
Tester une solution.
La transférer dans son quotidien.

01 Hier / aujourd’hui

En commun, comparer commandes, visibilité et aides dans les voitures ancienne et actuelles, moteurs arrêtés.

On apprend : Distinguer aide technique et attention personnelle.

02 Le regard qui se prépare

Au simulateur, verbaliser ce que l’on regarde, ce qui pourrait arriver et ce que l’on prépare.

On apprend : Anticiper plutôt que réagir tardivement.

03 La perception n’est pas une promesse

À une table, observer des objets avec puis sans lunettes pédagogiques ; décrire les écarts.

On apprend : Reconnaître qu’une perception peut être trompeuse.

04 Mon trajet serein

Prévoir horaire, pauses, stationnement, accompagnement et autre mode possible sur un trajet choisi.

On apprend : Organiser une mobilité adaptée à ses besoins.

COMMENT VOIT-ON LA PROGRESSION ?

Comparer deux situations de même nature, avant et après : anticipation verbalisée, choix expliqué, possibilité de renoncer. Chaque binôme établit un pacte de mobilité ; aucune conclusion n’est tirée sur l’aptitude à conduire.

LE CADRE QUI PERMET D’ESSAYER

Véhicules immobilisés, moteurs coupés, clés maîtrisées par l’équipe. Lunettes uniquement à une table, jamais en conduite ou pendant un déplacement. Participation au simulateur volontaire, arrêt possible à tout moment. Atelier de prévention, sans diagnostic ni décision d’aptitude.

ON REPART AVEC / Une fiche papier « Mon prochain trajet serein » : préparation, point de vigilance, personne ressource et solution de remplacement.

LE TRAJET DE L’AUTRE

Le bon véhicule ne suffit pas : il faut pouvoir faire tout le trajet.



3 H 30

MOBILISER

Adultes, personnes handicapées, aidants et professionnels de l’accompagnement.
8 participants maximum · 3 groupes de 2 à 3.

LE CONCEPT

Le groupe part d’un véritable déplacement choisi par les participants : travail, rendez-vous ou loisirs. Il examine toute la chaîne, de la préparation à l’accès au lieu d’arrivée. Les personnes concernées sont les expertes de leurs besoins ; les autres participants deviennent leurs partenaires de conception pour construire une solution principale et un repli.

CE QUE L’ON APPREND

- Décrire les besoins de la personne sans les supposer.
- Repérer les ruptures dans une chaîne de déplacement.
- Distinguer véhicule disponible et parcours réellement praticable.
- Construire une solution avec la personne concernée.

PUBLIC, LIEU & ÉQUIPE

LIEU

Salle accessible et espace sécurisé ; accessibilité vérifiée avant réservation.

ÉQUIPE

1 enseignant connaissant le véhicule adapté, 1 second enseignant et 1 animateur ; préparation avec un usager volontaire.

LES OUTILS MOBILISÉS

Véhicule adapté réellement disponible • Voitures BM et BEA à l’arrêt • Salle de code accessible • Plots et signalisation pédagogique • Plans et fiches papier • Simulateur si installation compatible • DriveQuest si fonctions adaptées

LE DÉCLIC / L’atelier traite le trajet entier et confie la validation à l’usager : une adaptation n’est pertinente que si elle répond à son besoin exprimé.

LE TRAJET DE L’AUTRE

LE DÉROULÉ / 3 h 30 pour essayer, comprendre et transférer dans le quotidien.

210 MINUTES • PAUSE ET ROTATIONS COMPRISES

Un parcours guidé, sans classement ni recherche de vitesse.

01 — **000–015 min** — 15 min

Besoins et accueil

Consentement, confort d’installation, présentation du déplacement choisi et constitution des groupes.

02 — **015–040 min** — 25 min

La chaîne complète

Atelier commun : décrire chaque étape, avant et après la conduite.

03 — **040–080 min** — 40 min

Rotation 1

Véhicule, arrivée ou repli ; accueil au poste et transitions inclus.

04 — **080–095 min** — 15 min

Pause

Temps de repos et adaptation éventuelle des installations.

05 — **095–135 min** — 40 min

Rotation 2

Changement de poste ; rythme adapté et démonstrations individualisées.

06 — **135–175 min** — 40 min

Rotation 3

Dernier poste ; simulateur facultatif seulement si son installation est compatible.

07 — **175–195 min** — 20 min

Concevoir le trajet

Assembler la solution principale, les vérifications à réaliser et le repli.

08 — **195–210 min** — 15 min

Validation par l’usager

Restitution, limites identifiées et validation du besoin satisfait ou restant à traiter.

ORGANISATION DES PASSAGES

1 atelier commun puis 3 postes : trois groupes de 2 à 3. Rythme et installation adaptés à chaque personne ; simulateur facultatif, sans imposer de transfert.

LE TRAJET DE L’AUTRE

LE TERRAIN DE JEU & LES APPRENTISSAGES / Quatre expériences, une progression observable.



4 EXPÉRIENCES

POUR CHANGER DE REGARD.

Observer et expliquer ses choix.
Tester une solution.
La transférer dans son quotidien.

01 La chaîne complète

En commun, cartographier préparation, accès au véhicule, installation, déplacement, stationnement et arrivée.

On apprend : Identifier une difficulté sans la réduire à la personne.

02 Le véhicule qui me correspond

Découvrir les commandes réellement présentes, à l’arrêt ; explorer le simulateur si l’installation convient.

On apprend : Exprimer un besoin et distinguer démonstration et essai.

03 Stationner n’est pas arriver

Matérialiser place, zone de dégagement, cheminement et entrée ; vérifier leur continuité avec l’usager.

On apprend : Évaluer le parcours au-delà du seul véhicule.

04 Le scénario de secours

Traiter parking indisponible, fatigue ou accompagnant absent ; rechercher une alternative acceptable.

On apprend : Prévoir un repli réellement utilisable.

COMMENT VOIT-ON LA PROGRESSION ?

Produire une fiche « Trajet accessible à préparer » : besoin exprimé, obstacle prioritaire, solution principale, vérification et repli. La personne concernée valide la pertinence ; les points inconnus restent explicitement à vérifier.

LE CADRE QUI PERMET D’ESSAYER

Pas de conduite réelle ni d’évaluation d’aptitude. Consentement avant toute aide ; aucun transfert improvisé. Véhicules immobilisés, clés maîtrisées. Accessibilité des lieux, commandes et besoins d’assistance vérifiés individuellement. Aucune simulation stéréotypée du handicap.

ON REPART AVEC / Une fiche de trajet co-construite et une liste courte des vérifications à faire avant le déplacement.

MISSION ZÉRO PRESSION

Réussir la mission, c’est arriver sans se mettre en danger.



Salariés, apprentis adultes et encadrants ; équipes effectuant des déplacements professionnels.
12 participants maximum · 3 équipes de 4.

LE CONCEPT

Une équipe doit organiser une mission professionnelle avec rendez-vous, matériel et contraintes horaires. Les imprévus arrivent : retard, fatigue, appel du client. Elle peut modifier le planning, demander de l’aide ou reporter. Le groupe découvre que la sécurité dépend aussi des décisions de l’entreprise et construit des règles de travail applicables.

CE QUE L’ON APPREND

- Repérer la pression créée par un planning irréaliste.
- Préparer l’installation et le trajet avant le départ.
- Choisir une réponse protectrice face à une sollicitation.
- Formuler une règle collective applicable dans l’entreprise.

PUBLIC, LIEU & ÉQUIPE

LIEU

Salle de code et espace sécurisé pour véhicules immobilisés.

ÉQUIPE

2 enseignants et 1 animateur ; un encadrant d’entreprise associé à la restitution.

LES OUTILS MOBILISÉS

1 simulateur de conduite • Voitures BM et BEA à l’arrêt • Lunettes pédagogiques à une table • Salle de code • Cartes-événements papier • Fiches de mission et plans • DriveQuest si fonctions disponibles

LE DÉCLIC / Le droit de réorganiser fait partie du jeu : les participants gagnent en qualité de décision lorsqu’ils savent ralentir, demander du soutien ou reporter.

MISSION ZÉRO PRESSION

LE DÉROULÉ / 4 h pour essayer, comprendre et transférer dans le quotidien.

240 MINUTES • PAUSE ET ROTATIONS COMPRISES

Un parcours guidé, sans classement ni recherche de vitesse.

01 **000–015 min** (15 min)

Le cahier de mission

Accueil, consignes, contraintes professionnelles et constitution des équipes.

02 **015–045 min** (30 min)

Le planning impossible

Atelier commun : construire un premier plan, puis révéler ses fragilités.

03 **045–095 min** (50 min)

Rotation 1

Simulateur, poste de conduite ou droit d’arrêter ; installation et transition incluses.

04 **095–110 min** (15 min)

Pause

Temps de repos et remise en place des scénarios.

05 **110–160 min** (50 min)

Rotation 2

Nouveau poste ; au simulateur, quatre passages individuels d’au moins cinq minutes.

06 **160–210 min** (50 min)

Rotation 3

Dernier poste ; observation des pairs et débrief compris.

07 **210–230 min** (20 min)

La mission révisée

Réorganiser le déplacement avec un nouvel imprévu et expliquer les arbitrages.

08 **230–240 min** (10 min)

Trois règles applicables

Comparer les plans, retenir trois règles et identifier leur responsable de mise en œuvre.

ORGANISATION DES PASSAGES

1 atelier commun puis 3 postes : trois équipes de 4. Avec un simulateur, quatre passages de 5 min minimum par équipe ; installation, observation et débrief inclus.

MISSION ZÉRO PRESSION

LE TERRAIN DE JEU & LES APPRENTISSAGES / Quatre expériences, une progression observable.



4 EXPÉRIENCES POUR CHANGER DE REGARD.

Observer et expliquer ses choix.
Tester une solution.
La transférer dans son quotidien.

01 Le planning impossible

En commun, intégrer préparation, pauses, stationnement et marges ; révéler la pression créée par l’organisation.

On apprend : Prévenir le risque avant de prendre le volant.

02 Le simulateur des priorités

Traiter un scénario simple puis une sollicitation pédagogique ; observer et discuter les décisions, sans chronométrage compétitif.

On apprend : Préserver l’attention et choisir une marge.

03 Tout préparer avant le départ

Dans un véhicule immobilisé, régler l’installation, ranger le matériel et préparer itinéraire et indisponibilité.

On apprend : Réduire les improvisations pendant le trajet.

04 J’ai le droit d’arrêter

À une table, explorer perception et fatigue, puis s’entraîner à annoncer retard ou interruption.

On apprend : Déclencher une réponse protectrice et demander du soutien.

COMMENT VOIT-ON LA PROGRESSION ?

Comparer les plans de mission avant et après : marges prévues, risques évités dans l’exercice, réponse à l’imprévu. Retenir trois règles et un responsable de suivi. Aucun effet sur l’accidentalité réelle n’est présumé.

LE CADRE QUI PERMET D’ESSAYER

Aucune conduite réelle. Véhicules immobilisés et clés maîtrisées par l’équipe. Lunettes uniquement dans l’atelier de table. Sollicitations du simulateur contrôlées, participation volontaire et interruption possible. Aucun exercice ne valorise la vitesse ou le dépassement de ses limites.

ON REPART AVEC / Une fiche « Mission préparée » et trois règles d’équipe proposées à l’encadrant, avec responsables et date de revue.

DANS TON ANGLE MORT

Avant de juger l’autre, regarde ce qu’il voit.



3 H

RÉINVENTER

Adultes automobilistes, motards et futurs usagers, avec ou sans permis.
8 participants maximum · 3 groupes de 2 à 3.

LE CONCEPT

Une même scène est examinée depuis plusieurs places : siège de voiture, proximité du scooter, point de vue du motard et position du piéton. Les participants reconstruisent l’information dont chacun dispose réellement, puis inventent un passage mieux partagé. La piste devient un laboratoire de coopération, avec véhicules immobilisés et tests à pied.

CE QUE L’ON APPREND

- Identifier une information inaccessible à un autre usager.
- Comprendre les besoins d’espace de plusieurs modes.
- Choisir une marge plutôt que forcer un passage.
- Construire un comportement coopératif transférable au quotidien.

PUBLIC, LIEU & ÉQUIPE

LIEU

Piste privée de Marsilly et salle de code ; zones d’exercice neutralisées.

ÉQUIPE

2 enseignants, dont 1 compétent en deux-roues, et 1 animateur.

LES OUTILS MOBILISÉS

Piste privée de Marsilly • Voiture BM ou BEA à l’arrêt • Scooter, moto et gros cube à l’arrêt • Plots et signalisation pédagogique • 1 simulateur et salle de code • Plans et cartes-situations papier • DriveQuest si fonctions disponibles

LE DÉCLIC / L’atelier échange les points de vue avant de demander une décision : comprendre ce que l’autre ignore devient un outil concret d’anticipation.

DANS TON ANGLE MORT

LE DÉROULÉ / 3 h pour essayer, comprendre et transférer dans le quotidien.

180 MINUTES • PAUSE ET ROTATIONS COMPRISES

Un parcours guidé, sans classement ni recherche de vitesse.

01 **000–015 min** 15 min

La scène et les préjugés

Accueil, situation initiale, consignes de piste et constitution des groupes.

02 **015–035 min** 20 min

La trajectoire racontée

Atelier commun à pied : matérialiser les intentions et les besoins d’espace.

03 **035–070 min** 35 min

Rotation 1

Visibilité, simulateur ou coopération ; installation et changement de poste inclus.

04 **070–080 min** 10 min

Pause

Repos et préparation des nouvelles scènes.

05 **080–115 min** 35 min

Rotation 2

Nouveau poste ; au simulateur, un passage d’au moins cinq minutes par participant.

06 **115–150 min** 35 min

Rotation 3

Dernier poste ; observation et débrief de chaque situation compris.

07 **150–170 min** 20 min

Le scénario coopératif

Tester à pied une solution commune ; véhicules toujours immobilisés.

08 **170–180 min** 10 min

Ce que je change

Scène finale différente, engagement personnel et rangement.

ORGANISATION DES PASSAGES

1 atelier commun puis 3 postes : trois groupes de 2 à 3. Avec un simulateur, 5 min minimum par personne ; installation, observation et débrief inclus.

DANS TON ANGLE MORT

LE TERRAIN DE JEU & LES APPRENTISSAGES / Quatre expériences, une progression observable.



4 EXPÉRIENCES

POUR CHANGER DE REGARD.

Observer et expliquer ses choix.
Tester une solution.
La transférer dans son quotidien.

01 La trajectoire racontée

En commun et à pied, matérialiser les intentions des usagers et leurs besoins d’espace.

On apprend : Expliquer une trajectoire sans généraliser à tous les deux-roues.

02 Je te vois / tu ne me vois pas

Autour de véhicules immobilisés, vérifier les masques de visibilité et confronter les suppositions.

On apprend : Repérer une information manquante avant de décider.

03 L’imprévu sans héros

Au simulateur, analyser un passage incertain et expérimenter ralentissement, marge et renoncement.

On apprend : Faire un choix prudent sans rechercher la performance.

04 Le passage coopératif

Inventer une solution entre automobiliste, deux-roues et piéton ; la tester par une mise en scène à pied.

On apprend : Partager l’espace avec des besoins différents.

COMMENT VOIT-ON LA PROGRESSION ?

Sur une scène nouvelle, chacun cite une information manquante, une marge à préserver et une action possible. L’animateur vérifie l’explication ; le groupe formule une règle de coopération testable dans la vie quotidienne.

LE CADRE QUI PERMET D’ESSAYER

Aucune conduite réelle par les participants. Moteurs coupés, clés maîtrisées, deux-roues stabilisés par l’équipe ; ne pas monter dessus sans autorisation. Mises en scène uniquement à pied, dans des zones neutralisées. Participation au simulateur volontaire ; arrêt possible.

ON REPART AVEC / Une carte papier « Ce que je ferai différemment face à un autre mode » et le schéma de la solution collective.

LE QUARTIER RESTE À MOI

SENIORS · 65 ans et plus • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je repère

02 Je choisis

03 Je garde un repli

LE CONCEPT

Un trajet vers le marché devient une enquête collective. Sur un plan puis dans une rue reconstituée en espace fermé, chacun choisit ses points d’observation, repère une visibilité masquée et prépare une alternative. Le défi consiste à retrouver du choix, sans injonction à sortir seul.

LE BESOIN SOCIAL

La peur d’une traversée ou d’un stationnement masquant la vue peut conduire à abandonner un déplacement utile.

CE QUE L’ON APPREND

- Identifier un masque de visibilité.
- Expliquer où s’arrêter pour observer.
- Choisir un parcours selon ses besoins.
- Demander un appui ou changer d’itinéraire.

CADRE ET MOYENS

Salle de code et espace neutralisé

1 enseignant + 1 appui matériel et observation.

Demande à confirmer : CCAS ou club de seniors : repérer les lieux et situations qui freinent les sorties à pied.

LES OUTILS MOBILISÉS

Salle de code, kit de signalisation, plots, voiture de collection immobilisée, plan papier ; DriveQuest en support si adapté.

LE QUARTIER RESTE À MOI

SENIORS · 65 ans et plus • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 (10 minutes)
Accueil et situation initiale
Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 (15 minutes)
La carte des renoncements
Sur le plan, chacun indique une situation difficile, sans obligation de révéler son adresse.

025–045 (20 minutes)
Voir avant de traverser
Comparer deux positions autour d’une voiture immobilisée ; décrire ce qui devient visible.

045–065 (20 minutes)
Deux chemins, un même besoin
Comparer détour lisible et trajet direct masqué ; discuter effort, accompagnement et repos.

065–075 (10 minutes)
Pause et retour au calme
Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 (20 minutes)
La sortie à nouveau possible
Résoudre un cas de marché déplacé ; choisir et expliquer une alternative adaptée.

095–110 (15 minutes)
Une situation nouvelle
Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 (10 minutes)
Bilan et transfert
Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Ateliers successifs pour un même public. Les temps comprennent installation, échanges, transitions et adaptation aux besoins. Matériel préparé avant l’accueil du groupe.

LE QUARTIER RESTE À MOI

SENIORS · 65 ans et plus • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

01 · La carte des renoncements

Sur le plan, chacun indique une situation difficile, sans obligation de révéler son adresse.

02 · Voir avant de traverser

Comparer deux positions autour d’une voiture immobilisée ; décrire ce qui devient visible.

03 · Deux chemins, un même besoin

Comparer détour lisible et trajet direct masqué ; discuter effort, accompagnement et repos.

04 · La sortie à nouveau possible

Résoudre un cas de marché déplacé ; choisir et expliquer une alternative adaptée.

ÉVALUATION À CHAUD

Avant/après sur deux scènes différentes : relever un masque, proposer un point d’observation et un repli. Cible pédagogique : trois réponses expliquées ; observer individuellement, sans classement.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Soutenir l’accès aux commerces et aux liens sociaux ; vérifier à J+30 avec le CCAS si un trajet choisi a été essayé, sans attribuer automatiquement le résultat à l’atelier.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Discuter une sortie à pied ou un déplacement regroupé si cela convient à la personne, sans imposer de mode.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Espace fermé, voiture arrêtée et clés conservées par l’équipe. Assises et version sur plan disponibles. Aucun diagnostic d’aptitude ; aucun exercice ne nécessite de traverser une voie ouverte.
À emporter : Une fiche « Ma prochaine sortie choisie » avec un obstacle, un appui et une solution alternative.

MON FEU ORANGE PERSONNEL

SENIORS · 65 ans et plus • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je m’écoute

02 J’adapte

03 Je préviens

LE CONCEPT

Un jeu de rendez-vous évolutifs ajoute pluie, luminosité réduite ou fatigue déclarée. Les participants peuvent changer d’horaire, solliciter un accompagnement ou reporter. Une scène de simulateur sert à verbaliser l’anticipation ; la réussite est la qualité du choix, jamais une note de conduite.

LE BESOIN SOCIAL

L’attachement à une habitude peut rendre difficile la décision de reporter un trajet quand le contexte change.

CE QUE L’ON APPREND

- Citer un élément qui change la décision.
- Préparer une solution de repli.
- Verbaliser une anticipation.
- Formuler une demande d’aide sans se dévaloriser.

CADRE ET MOYENS

Salle de code et espace neutralisé

1 enseignant + 1 appui matériel et observation.

Demande à confirmer : Association de seniors : comprendre quand adapter, décaler ou remplacer un déplacement habituel.

LES OUTILS MOBILISÉS

Salle de code, un simulateur, voiture BM ou BEA immobilisée, cartes de contexte et plan ; DriveQuest facultatif.

MON FEU ORANGE PERSONNEL

SENIORS · 65 ans et plus • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 — 10 minutes

Accueil et situation initiale

Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 — 15 minutes

Mes habitudes utiles

Décrire une préparation rassurante et une difficulté de contexte ; le partage reste volontaire.

025–045 — 20 minutes

Le rendez-vous se transforme

Tirer deux cartes de contexte et choisir : maintenir, adapter ou reporter ; argumenter.

045–065 — 20 minutes

Anticiper à voix haute

Trois binômes : quatre minutes chacun au simulateur, rôles partagés ; huit minutes pour installation et échange.

065–075 — 10 minutes

Pause et retour au calme

Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 — 20 minutes

Mon message de repli

Jouer l’appel permettant de reporter ou demander un accompagnement ; tester une nouvelle contrainte.

095–110 — 15 minutes

Une situation nouvelle

Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 — 10 minutes

Bilan et transfert

Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Ateliers successifs pour un même public. Au simulateur : trois binômes, quatre minutes chacun ; huit minutes d’installation et débrief. Solution sur images possible.

MON FEU ORANGE PERSONNEL

SENIORS · 65 ans et plus • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

01 · Mes habitudes utiles

Décrire une préparation rassurante et une difficulté de contexte ; le partage reste volontaire.

02 · Le rendez-vous se transforme

Tirer deux cartes de contexte et choisir : maintenir, adapter ou reporter ; argumenter.

03 · Anticiper à voix haute

Trois binômes : quatre minutes chacun au simulateur, rôles partagés ; huit minutes pour installation et échange.

04 · Mon message de repli

Jouer l’appel permettant de reporter ou demander un accompagnement ; tester une nouvelle contrainte.

ÉVALUATION À CHAUD

Deux cas distincts avant/après : contexte identifié, décision motivée et solution de repli réaliste. Conserver les réponses et noter les aides nécessaires ; aucun score d’aptitude.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Préserver une mobilité choisie et faciliter la demande d’appui ; à J+30, recueillir volontairement l’usage d’un plan de repli.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Explorer le regroupement des rendez-vous ou un autre mode accessible lorsque le contexte s’y prête.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Pas de conduite réelle ni de conseil médical. Simulateur volontaire, interruption possible et scènes papier équivalentes. Les difficultés repérées ne permettent pas de conclure à une inaptitude.
À emporter : Une carte « Si le contexte change, voici mon plan B », personnelle et non médicalisée.

LE PASSAGER QUI CHANGE TOUT

LYCÉENS · 15 à 18 ans • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je repère

02 Je prends la parole

03 Nous trouvons un retour

LE CONCEPT

Un studio de scènes permet de rejouer un départ entre amis. Dans une voiture immobilisée ou devant des cartes de situation, les élèves testent plusieurs phrases, répartissent les rôles et préparent un retour alternatif. Un observateur repère les aides concrètes plutôt que de désigner le « bon élève ».

LE BESOIN SOCIAL

Un jeune peut percevoir un risque mais ne pas savoir comment intervenir sans perdre sa place dans le groupe.

CE QUE L’ON APPREND

- Repérer une pression de groupe.
- Dire un refus clair et praticable.
- Proposer une solution de retour.
- Soutenir un autre passager qui intervient.

CADRE ET MOYENS

Salle de code et espace neutralisé

1 enseignant + 1 appui matériel et observation.

Demande à confirmer : Lycée ou vie scolaire : travailler les prises de décision des passagers lors des trajets entre pairs.

LES OUTILS MOBILISÉS

Salle de code, voiture immobilisée, scooter exposé à l’arrêt, cartes de rôles, feuille de solutions de retour.

LE PASSAGER QUI CHANGE TOUT

LYCÉENS · 15 à 18 ans • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 — 10 minutes

Accueil et situation initiale

Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 — 15 minutes

La scène que personne ne nomme

Distinguer pression, malaise et risque sur une scène fictive ; ne pas demander de confession personnelle.

025–045 — 20 minutes

Trois phrases qui ouvrent une porte

En trinômes, rejouer demande, refus et proposition ; changer les rôles.

045–065 — 20 minutes

Le départ se prépare

Autour du véhicule arrêté, prévoir installation, objets rangés et solution de retour avant de partir.

065–075 — 10 minutes

Pause et retour au calme

Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 — 20 minutes

Le passager allié

Une nouvelle scène oblige à soutenir un camarade qui refuse ; chercher une solution sans humiliation.

095–110 — 15 minutes

Une situation nouvelle

Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 — 10 minutes

Bilan et transfert

Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Ateliers successifs pour un même public. Les temps comprennent installation, échanges, transitions et adaptation aux besoins. Matériel préparé avant l’accueil du groupe.

LE PASSAGER QUI CHANGE TOUT

LYCÉENS · 15 à 18 ans • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

01 · La scène que personne ne nomme

Distinguer pression, malaise et risque sur une scène fictive ; ne pas demander de confession personnelle.

02 · Trois phrases qui ouvrent une porte

En trinômes, rejouer demande, refus et proposition ; changer les rôles.

03 · Le départ se prépare

Autour du véhicule arrêté, prévoir installation, objets rangés et solution de retour avant de partir.

04 · Le passager allié

Une nouvelle scène oblige à soutenir un camarade qui refuse ; chercher une solution sans humiliation.

ÉVALUATION À CHAUD

Observer un jeu de rôle initial puis final : risque nommé, phrase d’intervention et solution praticable. Grille à trois critères ; un refus formulé avec aide reste une progression.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Renforcer le pouvoir d’agir des passagers ; à J+30, mesurer le rappel d’une phrase et d’un contact ressource, sans recueillir de récits incriminants.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Anticiper un retour collectif ou un mode alternatif seulement si celui-ci répond aux conditions de sécurité.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Véhicules arrêtés, moteurs coupés. Aucune conduite ni mise en scène d’accident. Respect du droit de ne pas jouer ; alternatives écrites. Encadrement du lycée maintenu pour les mineurs.
À emporter : Une carte de poche « Ma phrase, mon allié, ma solution de retour ».

L’ÉCRAN ATTENDRA

LYCÉENS · 15 à 18 ans • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je coupe

02 Je me déplace

03 Je consulte à l’arrêt

LE CONCEPT

Les élèves conçoivent une réponse personnelle aux notifications. Une scène de déplacement au simulateur ou sur images est discutée avec et sans interruption pédagogique. Ils aménagent ensuite un moment et un lieu pour consulter, puis testent la règle sur un cas différent.

LE BESOIN SOCIAL

Une notification peut devenir prioritaire au mauvais moment ; connaître le risque ne suffit pas à préparer une réponse.

CE QUE L’ON APPREND

- Repérer une interruption de l’attention.
- Choisir un moment de consultation sûr.
- Préparer une réponse à une sollicitation.
- Expliquer une règle à ses pairs.

CADRE ET MOYENS

Salle de code et espace neutralisé

1 enseignant + 1 appui matériel et observation.

Demande à confirmer : Lycée : réduire les interruptions d’attention lors des déplacements à pied et des premiers trajets motorisés.

LES OUTILS MOBILISÉS

Un simulateur, salle de code, kit de signalisation, cartes-notifications papier et voiture immobilisée.

L’ÉCRAN ATTENDRA

LYCÉENS · 15 à 18 ans • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 (10 minutes)
Accueil et situation initiale
Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 (15 minutes)
La notification qui tombe mal
Sur trois images, repérer l’information utile qui risque d’être manquée.

025–045 (20 minutes)
Un événement, deux lectures
Trois binômes au simulateur : quatre minutes chacun ; huit minutes communes d’installation et discussion.

045–065 (20 minutes)
Mon mode déplacement
Sur cartes ou appareil personnel facultatif, préparer silence, rangement et message d’indisponibilité.

065–075 (10 minutes)
Pause et retour au calme
Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 (20 minutes)
L’imprévu après la règle
Une urgence présentée comme telle exige de choisir où s’arrêter et comment demander de l’aide.

095–110 (15 minutes)
Une situation nouvelle
Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 (10 minutes)
Bilan et transfert
Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Ateliers successifs pour un même public. Au simulateur : trois binômes, quatre minutes chacun ; huit minutes d’installation et débrief. Solution sur images possible.

L’ÉCRAN ATTENDRA

LYCÉENS · 15 à 18 ans • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

01 · La notification qui tombe mal

Sur trois images, repérer l’information utile qui risque d’être manquée.

02 · Un événement, deux lectures

Trois binômes au simulateur : quatre minutes chacun ; huit minutes communes d’installation et discussion.

03 · Mon mode déplacement

Sur cartes ou appareil personnel facultatif, préparer silence, rangement et message d’indisponibilité.

04 · L’imprévu après la règle

Une urgence présentée comme telle exige de choisir où s’arrêter et comment demander de l’aide.

ÉVALUATION À CHAUD

Comparer un choix initial et une scène finale : information repérée, consultation différée, lieu adapté expliqué. Observer une décision, sans mesurer scientifiquement le temps de réaction.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Développer une règle transférable hors de la séance ; rappel volontaire à J+7 de la règle choisie, sans surveillance des téléphones.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Appliquer aussi la règle aux déplacements à pied : favoriser un mode actif ne supprime pas le besoin d’attention.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Sollicitations uniquement pédagogiques, jamais sur route. Pas d’accès aux données des téléphones. Simulateur facultatif ; papier équivalent. Encadrement habituel du lycée.
À emporter : Un engagement concret « Avant de partir / pendant / pour répondre ».

LE RETOUR FAIT PARTIE DE LA SOIRÉE

UNIVERSITAIRES · étudiants majeurs • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je prévois

02 Je vérifie

03 Je garde un allié

LE CONCEPT

Un bureau de retour fictif reçoit des groupes aux contraintes différentes : budget, batterie, ami parti ou transport manqué. Les étudiants construisent une chaîne de solutions, puis la confrontent à une carte-imprévu. L’entraide s’organise avant le départ.

LE BESOIN SOCIAL

Le retour est parfois décidé trop tard, quand les ressources de transport ou d’entraide ne sont plus disponibles.

CE QUE L’ON APPREND

- Préparer un retour avant la sortie.
- Vérifier une solution plutôt que la supposer.
- Prévoir une seconde option.
- Demander un appui sans pression sur un conducteur.

CADRE ET MOYENS

Salle de code et espace neutralisé

1 enseignant + 1 appui matériel et observation.

Demande à confirmer : Service de vie étudiante ou association étudiante : organiser des retours de soirée adaptés aux ressources réelles du campus.

LES OUTILS MOBILISÉS

Salle de code, plans papier, cartes budget-horaire, lunettes pédagogiques sur table ; DriveQuest facultatif.

LE RETOUR FAIT PARTIE DE LA SOIRÉE

UNIVERSITAIRES · étudiants majeurs • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 — 10 minutes

Accueil et situation initiale

Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 — 15 minutes

Le retour oublié

Diagnostiquer le retour d’un groupe fictif : informations manquantes et ressources à vérifier.

025–045 — 20 minutes

La perception me surprend

Sur table, comparer une tâche simple avec et sans lunettes ; décrire la perturbation, sans équivalence d’alcoolémie.

045–065 — 20 minutes

Le bureau des retours

En équipes, bâtir retour principal et repli selon les moyens et horaires fournis.

065–075 — 10 minutes

Pause et retour au calme

Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 — 20 minutes

La dernière navette est partie

Réviser le plan face à une contrainte nouvelle ; préciser qui contacte qui et quand.

095–110 — 15 minutes

Une situation nouvelle

Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 — 10 minutes

Bilan et transfert

Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Ateliers successifs pour un même public. Les temps comprennent installation, échanges, transitions et adaptation aux besoins. Matériel préparé avant l’accueil du groupe.

LE RETOUR FAIT PARTIE DE LA SOIRÉE

UNIVERSITAIRES · étudiants majeurs • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

01 · Le retour oublié

Diagnostiquer le retour d’un groupe fictif : informations manquantes et ressources à vérifier.

02 · La perception me surprend

Sur table, comparer une tâche simple avec et sans lunettes ; décrire la perturbation, sans équivalence d’alcoolémie.

03 · Le bureau des retours

En équipes, bâtir retour principal et repli selon les moyens et horaires fournis.

04 · La dernière navette est partie

Réviser le plan face à une contrainte nouvelle ; préciser qui contacte qui et quand.

ÉVALUATION À CHAUD

Tester un second cas : retour vérifié, repli faisable et contact identifié. Les trois éléments sont observés ; ne pas assimiler intention déclarée et comportement réel.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Réduire l’isolement au retour et outiller l’entraide ; à J+30, vérifier si l’association a adopté une fiche de retour.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Comparer transports collectifs et mutualisation lorsque disponibles, sans présenter le prix ou le bilan carbone comme connus.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Aucune consommation, aucune conduite. Lunettes assis, sans déplacement. Pas de données personnelles de sortie. Les horaires et contacts réels sont vérifiés avant toute diffusion.
À emporter : Une fiche retour réutilisable et une liste de ressources du campus à vérifier.

MON CAMPUS SANS DÉTOUR INUTILE

UNIVERSITAIRES · étudiants majeurs • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je compare

02 Je vérifie l’arrivée

03 Je choisis

LE CONCEPT

Une bourse aux trajets compare plusieurs solutions pour rejoindre un cours, un stage ou un emploi étudiant. Chaque groupe défend une option puis la réévalue avec des contraintes : matériel à porter, correspondance ratée ou mobilité réduite. Aucun mode ne gagne dans toutes les situations.

LE BESOIN SOCIAL

Un trajet économique peut devenir impraticable si l’on ignore l’accessibilité, le temps réel ou les aléas.

CE QUE L’ON APPREND

- Comparer coût, temps et sécurité.
- Identifier une information à vérifier.
- Intégrer l’accès au lieu d’arrivée.
- Choisir un repli compatible avec le besoin.

CADRE ET MOYENS

Salle de code et espace neutralisé

1 enseignant + 1 appui matériel et observation.

Demande à confirmer : Université ou service de mobilité : faciliter les trajets d’étudiants disposant de peu de moyens.

LES OUTILS MOBILISÉS

Salle de code, cartes de contraintes, plans, kit de signalisation pour une arrivée reconstituée ; DriveQuest si disponible.

MON CAMPUS SANS DÉTOUR INUTILE

UNIVERSITAIRES · étudiants majeurs • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 (10 minutes)
Accueil et situation initiale
Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 (15 minutes)
Le vrai prix d’un trajet
Lister les coûts et contraintes sur un cas fictif ; distinguer estimation et information vérifiée.

025–045 (20 minutes)
La bourse aux solutions
Comparer trois modes possibles avec une même grille ; argumenter sans classement imposé.

045–065 (20 minutes)
Les cent derniers mètres
Reconstituer arrivée et stationnement avec signalisation ; vérifier la continuité du cheminement.

065–075 (10 minutes)
Pause et retour au calme
Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 (20 minutes)
Le stage change de lieu
Revoir le choix avec une nouvelle destination ; produire une alternative soutenable.

095–110 (15 minutes)
Une situation nouvelle
Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 (10 minutes)
Bilan et transfert
Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Ateliers successifs pour un même public. Les temps comprennent installation, échanges, transitions et adaptation aux besoins. Matériel préparé avant l’accueil du groupe.

MON CAMPUS SANS DÉTOUR INUTILE

UNIVERSITAIRES · étudiants majeurs • 2 H EXACTEMENT • 12 participants maximum

01 · Le vrai prix d’un trajet

Lister les coûts et contraintes sur un cas fictif ; distinguer estimation et information vérifiée.

02 · La bourse aux solutions

Comparer trois modes possibles avec une même grille ; argumenter sans classement imposé.

03 · Les cent derniers mètres

Reconstituer arrivée et stationnement avec signalisation ; vérifier la continuité du cheminement.

04 · Le stage change de lieu

Revoir le choix avec une nouvelle destination ; produire une alternative soutenable.

ÉVALUATION À CHAUD

Cas initial/final : deux critères justifiés, une donnée à vérifier et un repli. Grille commune ; comparaison sur des hypothèses explicitement données.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Soutenir l’accès aux études et aux stages ; à J+30, demander au service si un obstacle repéré a trouvé une réponse.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Intégrer le mode actif ou collectif comme option à examiner ; aucun calcul de CO2 sans données et méthode explicites.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Travail en salle ou espace neutralisé. Pas de trajet public imposé. Aucun recueil d’adresse personnelle ; cas anonymisés. Les données de DriveQuest sont utilisées seulement si disponibles et pertinentes.
À emporter : Une grille de choix de trajet et un obstacle à soumettre au service de mobilité.

LA PASSATION QUI PROTÈGE

PROFESSIONNELS · salariés en déplacement • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je prépare

02 Tu reformules

03 Nous savons quoi faire

LE CONCEPT

Un véhicule devient un poste de transmission. À partir d’un dossier volontairement incomplet, les salariés enquêtent, préparent le départ et passent la mission à un collègue. Celui-ci doit pouvoir expliquer le trajet sans solliciter le conducteur pendant qu’il roule.

LE BESOIN SOCIAL

Une information perdue entre deux collègues peut créer une recherche au volant, une mauvaise arrivée ou une manœuvre improvisée.

CE QUE L’ON APPREND

- Repérer une information absente.
- Préparer trajet et arrivée avant le départ.
- Rendre la passation compréhensible.
- Prévoir la gestion d’un changement en sécurité.

CADRE ET MOYENS

Salle de code et espace neutralisé

1 enseignant + 1 appui matériel et observation.

Demande à confirmer : Employeur ou service prévention : sécuriser la transmission des informations lors des changements de conducteur ou de mission.

LES OUTILS MOBILISÉS

Voiture BM ou BEA immobilisée, salle de code, cartes de mission, signalisation pour arrivée ; DriveQuest facultatif.

LA PASSATION QUI PROTÈGE

PROFESSIONNELS · salariés en déplacement • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 — 10 minutes

Accueil et situation initiale

Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 — 15 minutes

Le dossier troué

Identifier ce qui manque : accès, stationnement, matériel, contact et consigne de communication.

025–045 — 20 minutes

Prêt avant de partir

Dans le véhicule arrêté, vérifier installation et rangement ; expliquer les informations préparées.

045–065 — 20 minutes

Je passe, tu reformules

En binômes, transmettre la mission et demander une reformulation ; améliorer la fiche.

065–075 — 10 minutes

Pause et retour au calme

Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 — 20 minutes

Le client déplace l’entrée

Traiter une nouvelle consigne : arrêt adapté, contact puis mise à jour du plan.

095–110 — 15 minutes

Une situation nouvelle

Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 — 10 minutes

Bilan et transfert

Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Ateliers successifs pour un même public. Les temps comprennent installation, échanges, transitions et adaptation aux besoins. Matériel préparé avant l’accueil du groupe.

LA PASSATION QUI PROTÈGE

PROFESSIONNELS · salariés en déplacement • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

01 · Le dossier troué

Identifier ce qui manque : accès, stationnement, matériel, contact et consigne de communication.

02 · Prêt avant de partir

Dans le véhicule arrêté, vérifier installation et rangement ; expliquer les informations préparées.

03 · Je passe, tu reformules

En binômes, transmettre la mission et demander une reformulation ; améliorer la fiche.

04 · Le client déplace l’entrée

Traiter une nouvelle consigne : arrêt adapté, contact puis mise à jour du plan.

ÉVALUATION À CHAUD

Le destinataire reformule départ, arrivée et conduite à tenir en cas de changement. Comparer la transmission initiale et finale sur ces trois critères.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Faire de la sécurité une responsabilité partagée ; à J+30, vérifier l’usage de la fiche sur des missions, sans évaluer individuellement les salariés.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Éviter un détour dû à une information manquante ; envisager regroupement de missions si l’organisation le permet.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Véhicule immobilisé, moteur coupé et clés maîtrisées. Pas de conduite réelle. Cas fictifs ou anonymisés ; les résultats servent au travail collectif, pas à sanctionner.
À emporter : Une fiche de passation d’une page et une règle de contact conducteur à l’arrêt.

LA MARGE QUI FAIT GAGNER

PROFESSIONNELS · salariés en déplacement • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je garde une marge

02 J’anticipe

03 Je réorganise

LE CONCEPT

Un défi de décisions oppose deux plans de mission, sans compétition de vitesse. Les salariés réorganisent l’ordre des visites, préparent un scénario au simulateur et observent les différences. La réussite est de préserver une mission faisable sans se mettre sous pression.

LE BESOIN SOCIAL

Gagner quelques minutes peut sembler plus concret que préserver une marge ou supprimer un déplacement inutile.

CE QUE L’ON APPREND

- Prévoir une marge réaliste.
- Anticiper plutôt que multiplier les corrections.
- Supprimer ou regrouper une mission si possible.
- Expliquer un arbitrage à son responsable.

CADRE ET MOYENS

Salle de code et espace neutralisé

1 enseignant + 1 appui matériel et observation.

Demande à confirmer : Employeur : examiner les arbitrages entre horaire, anticipation, fatigue et déplacements évitables.

LES OUTILS MOBILISÉS

Un simulateur, salle de code, voiture immobilisée, plans et cartes de rendez-vous ; DriveQuest facultatif.

LA MARGE
QUI FAIT GAGNER

PROFESSIONNELS · salariés en déplacement • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 — 10 minutes

Accueil et situation initiale

Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 — 15 minutes

Les minutes invisibles

Repérer préparation, accès, pause et stationnement dans un planning de mission.

025–045 — 20 minutes

Trois décisions avant un virage

Trois binômes : quatre minutes de scénario chacun ; huit minutes d’installation et de débrief commun.

045–065 — 20 minutes

Une visite peut-elle disparaître ?

Recomposer les missions : regrouper, décaler ou réaliser autrement ; discuter les contraintes du métier.

065–075 — 10 minutes

Pause et retour au calme

Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 — 20 minutes

L’arbitrage expliqué

Présenter le plan révisé au responsable fictif et répondre à une nouvelle urgence.

095–110 — 15 minutes

Une situation nouvelle

Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 — 10 minutes

Bilan et transfert

Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Ateliers successifs pour un même public. Au simulateur : trois binômes, quatre minutes chacun ; huit minutes d’installation et débrief. Solution sur images possible.

LA MARGE QUI FAIT GAGNER

PROFESSIONNELS · salariés en déplacement • 2 H EXACTEMENT • 6 participants maximum

01 · Les minutes invisibles

Repérer préparation, accès, pause et stationnement dans un planning de mission.

02 · Trois décisions avant un virage

Trois binômes : quatre minutes de scénario chacun ; huit minutes d’installation et de débrief commun.

03 · Une visite peut-elle disparaître ?

Recomposer les missions : regrouper, décaler ou réaliser autrement ; discuter les contraintes du métier.

04 · L’arbitrage expliqué

Présenter le plan révisé au responsable fictif et répondre à une nouvelle urgence.

ÉVALUATION À CHAUD

Comparer les plans : marge expliquée, besoin de pause intégré et déplacement évitable examiné. Les observations du simulateur ne constituent pas une mesure de consommation.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Réduire la pression ressentie dans l’exercice ; à J+30, examiner avec l’employeur une adaptation de planning réellement testée.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Priorité aux déplacements évités ou regroupés ; les économies de carburant restent une hypothèse à mesurer séparément.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Aucune recherche de vitesse ou de record. Simulateur facultatif avec alternative sur images. Pas de conduite réelle, ni estimation chiffrée d’un gain de carburant sans mesure valide.
À emporter : Un planning révisé et une proposition de changement à discuter avec l’encadrant.

LE PETIT PAS QUI PROTÈGE

PETITE ENFANCE · enfants de 3 à 4 ans • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je m’arrête

02 Je cherche l’adulte

03 J’attends avec lui

LE CONCEPT

Un conte moteur transforme un parcours fermé en promenade. L’enfant conduit un personnage à pied jusqu’à une limite, s’arrête et cherche l’adulte. La mini-voiture vide sert de repère visuel, jamais de récompense. L’histoire se répète dans des configurations légèrement différentes.

LE BESOIN SOCIAL

Un enfant peut suivre un objet attirant sans reconnaître la limite entre espace de jeu et espace de déplacement.

CE QUE L’ON APPREND

- S’arrêter avant la limite matérialisée.
- Chercher l’adulte référent.
- Attendre avec lui.
- Reproduire la règle sur un autre décor.

CADRE ET MOYENS

École / espace fermé adapté

1 enseignant + 2 adultes, dont l’encadrant habituel.

Demande à confirmer : École maternelle : travailler l’arrêt à une limite et la recherche de l’adulte avant une traversée accompagnée.

LES OUTILS MOBILISÉS

Mini-signalisation, plots, tapis ou repères au sol, mini-voiture électrique vide immobilisée, cartes-personnages.

LE PETIT PAS QUI PROTÈGE

PETITE ENFANCE · enfants de 3 à 4 ans • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 — 10 minutes

Accueil et situation initiale

Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 — 15 minutes

L’histoire de la promenade

Présenter le personnage, son but et la règle « Je m’arrête, je cherche l’adulte ». Répétitions courtes.

025–045 — 20 minutes

Le bord de mon chemin

Parcourir à pied un circuit fermé ; marquer l’arrêt et demander l’adulte.

045–065 — 20 minutes

Le jouet reste de l’autre côté

Un objet immobile attire le personnage ; rejouer la demande à l’adulte sans faire courir les enfants.

065–075 — 10 minutes

Pause et retour au calme

Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 — 20 minutes

Le décor a changé

Déplacer un repère et vérifier la même règle ; verbalisation ou geste au choix.

095–110 — 15 minutes

Une situation nouvelle

Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 — 10 minutes

Bilan et transfert

Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Micro-séquences de deux à cinq minutes, récit, gestes et repos possibles dans chaque bloc.

LE PETIT PAS QUI PROTÈGE

PETITE ENFANCE · enfants de 3 à 4 ans • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

01 · L’histoire de la promenade

Présenter le personnage, son but et la règle « Je m’arrête, je cherche l’adulte ». Répétitions courtes.

02 · Le bord de mon chemin

Parcourir à pied un circuit fermé ; marquer l’arrêt et demander l’adulte.

03 · Le jouet reste de l’autre côté

Un objet immobile attire le personnage ; rejouer la demande à l’adulte sans faire courir les enfants.

04 · Le décor a changé

Déplacer un repère et vérifier la même règle ; verbalisation ou geste au choix.

ÉVALUATION À CHAUD

Observer au début puis sur un décor final différent : arrêt avant la limite et recherche de l’adulte. Noter seul, avec aide ou non encore acquis ; aucun classement.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Installer une règle partagée avec l’école ; à J+7, l’équipe éducative observe son rappel en situation habituelle accompagnée.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Présenter la marche accompagnée comme une expérience agréable ; aucune autonomie de déplacement ne découle de l’atelier.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Espace fermé, sol dégagé, voiture vide et immobilisée. Aucun enfant ne traverse de voie ouverte. Trois adultes proposés, dont l’encadrant habituel ; repos et participation partielle possibles. Ni lunettes altérantes ni simulateur.
À emporter : Une carte illustrable de deux gestes pour la classe ; transmission aux familles par l’école.

LA RUE SE RACONTE À HAUTEUR D’ENFANT

PETITE ENFANCE · enfants de 4 à 5 ans • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

LE PARCOURS DE DÉCISION

01 Je raconte

02 Je dis ce qui manque

03 Je reste accompagné

LE CONCEPT

Les enfants deviennent les narrateurs d’une rue miniature. Ils placent personnages, repères et voiturette vide, puis racontent ce qui est visible ou caché. Le groupe invente une fin où l’enfant reste avec l’adulte. Les changements de décor font raisonner, sans demander de réciter le code.

LE BESOIN SOCIAL

Un enfant ne comprend pas nécessairement que ce qu’il voit et ce que voit le conducteur peuvent être différents.

CE QUE L’ON APPREND

- Décrire un élément de la scène.
- Repérer ce qui est caché.
- Dire qu’un adulte est nécessaire.
- Choisir une fin protectrice pour l’histoire.

CADRE ET MOYENS

École / espace fermé adapté

1 enseignant + 2 adultes, dont l’encadrant habituel.

Demande à confirmer : École maternelle : apprendre à observer une scène et exprimer un danger sans enseigner une traversée autonome.

LES OUTILS MOBILISÉS

Salle adaptée, mini-signalisation, plots, cartes-personnages, mini-voiture électrique vide immobilisée.

LA RUE SE RACONTE À HAUTEUR D’ENFANT

PETITE ENFANCE · enfants de 4 à 5 ans • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

120 MINUTES · PAUSE ET TRANSITIONS INCLUSES

000–010 — 10 minutes

Accueil et situation initiale

Faire émerger les représentations ; observer sans donner immédiatement la solution.

010–025 — 15 minutes

Le décor et ses personnages

Nommer ce que fait chaque personnage ; accueillir les mots, gestes et représentations des enfants.

025–045 — 20 minutes

Caché ne veut pas dire absent

Derrière une voiturette fixe, masquer un personnage ; demander ce qui peut rester inconnu.

045–065 — 20 minutes

L’histoire s’arrête ici

Arrêter le récit avant une décision ; choisir avec l’adulte une suite protectrice.

065–075 — 10 minutes

Pause et retour au calme

Repos, ajustement des besoins et remise en place du matériel.

075–095 — 20 minutes

Une autre rue, la même attention

Modifier la scène et laisser les enfants raconter une nouvelle fin, en restant accompagnés.

095–110 — 15 minutes

Une situation nouvelle

Évaluer avec les mêmes critères sur un cas différent ; recueillir les explications.

110–120 — 10 minutes

Bilan et transfert

Retenir une règle utile, remettre le support et recueillir un retour.

RYTHME ET MATÉRIEL

Micro-séquences de deux à cinq minutes, récit, gestes et repos possibles dans chaque bloc.

LA RUE SE RACONTE À HAUTEUR D’ENFANT

PETITE ENFANCE · enfants de 4 à 5 ans • 2 H EXACTEMENT • 8 participants maximum

01 · Le décor et ses personnages

Nommer ce que fait chaque personnage ; accueillir les mots, gestes et représentations des enfants.

02 · Caché ne veut pas dire absent

Derrière une voiturette fixe, masquer un personnage ; demander ce qui peut rester inconnu.

03 · L’histoire s’arrête ici

Arrêter le récit avant une décision ; choisir avec l’adulte une suite protectrice.

04 · Une autre rue, la même attention

Modifier la scène et laisser les enfants raconter une nouvelle fin, en restant accompagnés.

ÉVALUATION À CHAUD

Comparer deux histoires : un élément caché repéré et une aide adulte sollicitée. Évaluation par récit, pointage ou geste, sans exigence de lecture.

FINALITÉ SOCIALE ET SUIVI PROPOSÉ

Construire un vocabulaire commun entre enfant et école ; à J+7, l’encadrant vérifie le rappel dans une histoire nouvelle.

ENVIRONNEMENT ET RESPECT DES USAGERS

Mettre en scène une promenade accompagnée et le respect de l’espace des autres ; éviter tout message culpabilisant.

SÉCURITÉ & SUPPORT À EMPORTER

Décor fermé et manipulé par les adultes. Aucun déplacement réel sur route ni conduite de voiturette. Trois adultes proposés dont l’encadrant habituel. Séquences de deux à cinq minutes, assises et temps calmes intégrés ; pas de lunettes altérantes.
À emporter : Une histoire collective à reprendre en classe et une carte « Ce que je demande à l’adulte ».