

UNE SENSIBILISATION IMMERSIVE INITIÉE PAR



« **Pouvoir d'agir, pouvoir choisir** ». **APF France handicap**, association reconnue d'utilité publique, défend et représente les personnes en situation de handicap et leurs proches. Elle rassemble 100 000 acteurs : usagers, adhérents, élus, salariés, bénévoles et volontaires, ainsi que des dizaines de milliers de donateurs et sympathisants.

www.apf-francehandicap.org

EN PARTENARIAT AVEC



« **Ensemble, plus fort, plus loin !** ». **Adapei Papillons Blancs d'Alsace** (handicap intellectuel, autisme), association née du mouvement parental, apporte des réponses aux besoins des personnes en situation de handicap et de leurs familles. Elle gère une cinquantaine d'établissements et services sur le territoire alsacien.

www.adapeipapillonsblancs.alsace



« **La personne précède le handicap** ». **La Fondation Le Phare** accompagne, dans le Haut-Rhin, près de 250 enfants et adolescents et 200 adultes présentant une déficience sensorielle (auditive et/ou visuelle) ou des troubles spécifiques du langage oral et écrit (dysphasie). Priorité : l'inclusion sociale, scolaire et professionnelle.

www.ids-lephare.com

AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE



FONDATION HANDICAP
MALAKOFF MÉDÉRIC
Groupe malakoff médéric humanis



FDVA
FONDS POUR LE
DÉVELOPPEMENT
DE LA VIE
ASSOCIATIVE

Fondation
Raoul Clainchard

CONTACT

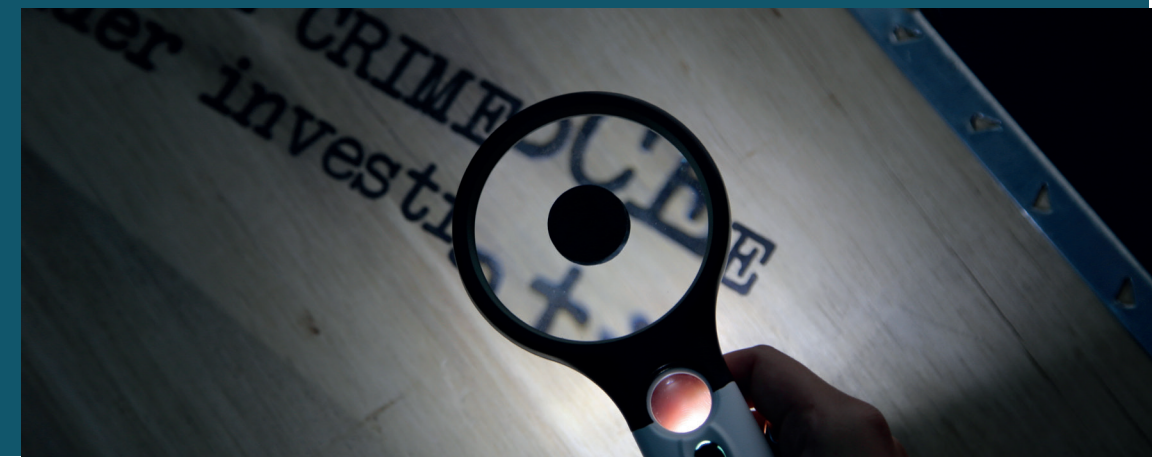
Tarif sur devis

handigmatic@apf.asso.fr

03 88 28 29 30

www.handigmatic.org

ESCAPE GAME HANDIOMATIC



MARQUER LES ESPRITS POUR SENSIBILISER AU HANDICAP

45 minutes pour boucler l'enquête

Un braquage est en cours dans une banque new-yorkaise. La police a monté une tente à proximité et s'est connectée aux caméras de surveillance du bâtiment. Le comportement des malfaiteurs est clair : ils comptent quitter la banque d'ici 45 minutes avec leur butin. Une équipe de 4 à 6 joueurs est appelée sur place : les meilleurs enquêteurs du pays.

Des énigmes liées aux handicaps

Des mécanismes sophistiqués rendent le jeu attrayant pour aborder les différents aspects du handicap de façon ludique : difficultés d'élocution, braille, langue des signes, troubles cognitifs, etc.

Un débriefing...

A l'issue du jeu et durant 60 minutes, les participants reviennent sur leur aventure avec des experts et des personnes en situation de handicap. L'occasion d'aborder les différents types de handicap, ainsi que les bonnes pratiques à l'égard de collaborateurs ou de tiers en situation de handicap.

LES ATOUTS D'HANDIGMATIC



Répondre aux enjeux du handicap et de la RSE



Mieux interagir avec les clients et collaborateurs en situation de handicap



Dynamiser la stratégie événementielle



Renforcer la cohésion d'équipe



S'inscrire dans une sensibilisation ludo-pédagogique



Bénéficier d'un dispositif mobile et d'une offre sur-mesure



Bénéficier de conseils pour l'évolution des pratiques

UNE TECHNOLOGIE DE POINTE

L'escape game prend place dans une **tente gonflable à air pulsé** qui répond aux normes européennes et affiche une résistance au feu (M2). Son **emprise au sol est de 45 m²**. La surface conseillée pour le déploiement est de 80 m² (10 m x 8 m). Un caisson d'isolation et un manchon de départ permettent de limiter le bruit du moteur. Une simple prise électrique permet de faire fonctionner l'ensemble du dispositif (230V / 250W).

