

## Programme de Formation

### Preven'Game® Addiction et Conduite à tenir

#### Organisation

Durée : 4 heures

Mode d'organisation : Présentiel

#### Contenu pédagogique

##### **Public visé**

**Public concerné :** Tous les salariés, encadrants ou référents prévention



##### **Objectifs pédagogiques**

###### **Objectifs pédagogiques**

À l'issue de la session, les participants seront capables de :

1. Identifier les différentes formes d'addictions et leurs impacts au travail.
2. Comprendre les mécanismes de dépendance et de perte de contrôle.
3. Repérer les signaux d'alerte et adopter la bonne attitude face à une situation à risque.
4. Connaître les **conduites à tenir** et les **ressources internes / externes** disponibles.



##### **Description**

###### **Déroulé de la formation (4h)**

Temps	Thèmes & contenus pédagogiques	Méthodes / outils
0h00 – 0h15	<b>Accueil &amp; introduction</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation du formateur et des objectifs.</li> <li>- Icebreaker “Les idées reçues”.</li> <li>- Tour de table des attentes.</li> </ul>	Mur digital Play2Fun® – quiz interactif d'intro
0h15 – 1h00	<b>Phase 1 : Comprendre les addictions</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Définition : usage, abus, dépendance.</li> <li>- Les différentes formes : alcool, drogues, médicaments, jeux, écrans...</li> <li>- Mécanismes physiologiques et psychologiques.</li> </ul>	Quiz Play2Fun® “Vrai / Faux”, mini-videos, schéma animé
1h00 – 1h45	<b>Phase 2 : Addictions &amp; travail</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Impacts sur la sécurité, la performance, la santé.</li> <li>- Étude de cas : “Un collègue en</li> </ul>	Défis Play2Fun®, mises en situation, débat guidé



	<p>difficulté".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeu "Le juste équilibre" : reconnaître les situations à risque.</li> </ul>	
<b>1h45 – 2h00</b>	<p><b>Pause active / challenge bien-être</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Défi ludique sur le mur digital pour relancer la dynamique (jeu réflexe ou coordination).</li> </ul>	Play2Fun® – mini-jeu santé / équilibre
<b>2h00 – 3h15</b>	<p><b>Phase 3 : Conduites à tenir &amp; posture à adopter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que faire face à un salarié sous influence ?</li> <li>- Rôle du collègue, de l'encadrant, du référent prévention.</li> <li>- Les limites de l'intervention et le respect du cadre légal (secret pro, non-jugement).</li> <li>- Jeu "Réagir juste !" : scénarios à choix multiples sur le mur digital.</li> </ul>	Mur Play2Fun®, fiches situations, échanges en sous-groupes
<b>3h15 – 3h45</b>	<p><b>Phase 4 : Prévenir collectivement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actions de prévention possibles en entreprise.</li> <li>- Ressources et relais : médecin du travail, RH, CSE, structures externes.</li> <li>- Création du "TOP 3 des actions prévention" par équipe.</li> </ul>	Atelier collaboratif + mur Play2Fun®
<b>3h45 – 4h00</b>	<p><b>Clôture &amp; évaluation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quiz final interactif "100% Prévention".</li> <li>- Débrief collectif + engagement symbolique ("Mon geste prévention").</li> <li>- Remise des attestations.</li> </ul>	Quiz digital Play2Fun®, échanges, attestation



## Prérequis

Aucun



## Modalités pédagogiques

### Méthodes pédagogiques

- **Approche ludo-pédagogique** : jeux, quiz, défis d'équipe, mises en situation.
- **Outil numérique interactif Play2Fun®** : mur digital avec modules visuels et immersifs.
- **Échanges et co-construction** autour des représentations et expériences.
- **Études de cas et scénarios réalistes.**



## Moyens et supports pédagogiques

### Moyens pédagogiques et techniques

- Mur digital **Play2Fun®** avec modules ludo-prévention.
- Fiches mémo : “Repérer – Réagir – Orienter”.
- Études de cas vidéo et jeux de rôle.
- Support numérique formateur.
- Attestation de participation à la sensibilisation.



## Modalités d'évaluation et de suivi

### Évaluation

- Évaluation continue via les défis Play2Fun®.
- Quiz final ludique.
- Observation des postures et des réactions pendant les scénarios.