ESCAPETIME

LE MEILLEUR DE L'ESCAPE GAME



PANIQUE À CAPITAL CORP

L'ESCAPE GAME HYBRIDE DE SENSIBILISATION SUR LES RISQUES PSYCHOSOCIAUX

Journée de prévention, formation, séminaire d'équipe, semaine de la QVT...

POUR LES PRO

de 25 à 120 joueurs

PANIQUE À CAPITAL CORP EST UN ESCAPE GAME DE SENSIBILISATION SUR LES RISQUES PSYCHOSOCIAUX À JOUER DANS VOS LOCAUX.

Ce jeu est ce qu'on appelle un serious game : il aborde un sujet sérieux de façon ludique. Cet escape game de sensibilisation, créé en collaboration avec une psychologue du travail, est un scénario hybride mélangeant documents physiques et numériques.

Le bien-être au travail et la santé mentale des travailleurs sont devenus indispensables pour toutes les organisations. Pour y contribuer, **PANIQUE À CAPITAL CORP**, un nouvel escape game mobile, propose de **sensibiliser de manière ludique et interactive aux risques psychosociaux en entreprise.**

LA MISSION

En tant que membres de la brigade de prévention de l'agence temporelle **Escape Time**, vous êtes sollicités par la PDG de Capital Corp pour **enquêter sur trois employés** présentant des signaux inquiétants. Grâce à la technologie de voyage dans le temps, vous retournez dans le passé et disposez de 60 jours (concentrés sur 60 minutes) pour **agir sur la prévention et la réduction des risques psychosociaux** au sein de l'entreprise.

LE FONCTIONNEMENT

En équipe d'agents de 4 à 6 personnes, les joueurs **enquêtent sur trois employés** de la société fictive Capital Corp. Les épreuves reposent sur **les six facteurs de risques psychosociaux**, chacun associé à une ou plusieurs énigmes. Ils devront **identifier les anomalies, reconnaître les facteurs de risque et proposer des actions** pour les réduire ou les éliminer.

LOGISTIQUE

L'escape game nécessite un **grand espace avec des tables et des chaises** pour accueillir les joueurs en équipes. Un accès au lieu est requis 1 h avant et 30 min après l'activité pour l'installation et le rangement. La session dure 1 h, plus 30 min de briefing et débriefing, soit une **prestation totale de 3 h.**

À NOTER :

NOMBRE DE PARTICIPANTS : de 25 à 120 joueurs.

LA PRESTATION COMPREND : la location de l'énigme pour la durée de la prestation, le matériel nécessaire au jeu, l'installation, l'accompagnement des joueurs, le démontage, les déplacements (dans la limite de 10 km autour de la commune de l'agence **Escape Time** concernée, au-delà, des frais de déplacement seront ajoutés) ainsi que le repérage des lieux pour une installation personnalisée et adaptée au cadre de votre entreprise.

LA PRESTATION NE COMPREND PAS : le matériel nécessaire à l'installation du jeu (tables, chaises, prises électriques).

UNE APPLICATION MOBILE DÉDIÉE : L'application, adaptée à tous types d'escape games, propose une grande variété de supports et d'énigmes. Chaque équipe utilise un téléphone et accède au jeu via un QR Code. Des documents et objets physiques complètent l'expérience, créant un format hybride qui valorise l'adaptabilité des participants.

REMARQUE : Un grand écran avec système de son et un micro sont nécessaires pour le briefing des joueurs en vidéo, à défaut, des QR codes seront disposés sur les tables pour permettre aux joueurs de regarder la vidéo sur leurs téléphones

CONSEILS, DEVIS, INFORMATIONS...

CONTACTEZ-NOUS !



Photos Escape Time, non contractuelles • Création Escape Time, 815 378 005 00020 R.C.S Tours, S.A.S. au capital de 5000 €

ESCAPETIME
LE MEILLEUR DE L'ESCAPE GAME

Siège social ESCAPE TIME FRANCE
35 rue de la Corderie • 37190 Vallères
07 82 63 79 20
contact@escapetime.fr
WWW.ESCAPETIME.FR