

## Lunettes simulation au choix : alcool, fatigue, drogues

Référence P6346



Lunettes pédagogiques reproduisant les effets néfastes de l'alcool, la fatigue ou la prise de stupéfiants sur l'organisme. Pochette fournie. Garanties 5 ans.



Couleur: Cannabis  
Couleur: Alcool jour faible (0,4 à 0,6 gr)  
Couleur: Alcool jour fort (1,2 à 1,4 gr)  
Couleur: Alcool nuit extrême (2,5 à 3,5 gr)  
Couleur: Alcool nuit faible (0,6 à 0,8 gr)  
Couleur: Alcool nuit fort (1,4 à 1,6 gr)  
Couleur: LSD - MDMA - Ecstasy  
Couleur: Médicaments - Drogues dures  
Pays de fabrication: Etats-Unis  
Stock disponible: + 1 000 unités  
Code douanier: 90049010  
Longueur: 29.21 cm  
Composition: Acrylique  
Composition: Polycarbonate  
Composition: PVC  
Largeur: 3.17 cm  
Hauteur: 8.9 cm  
Poids unitaire: 150 g  
Emballage produit: Packaging en carton  
Thème: Stupéfiants



Un outil pédagogique indispensable : Les lunettes de simulation permettent aux utilisateurs de prendre conscience des effets néfastes de l'alcool, de la fatigue ou de la prise de stupéfiants sur les réflexes du corps humain. Les lunettes de simulation influencent directement l'équilibre, l'appréciation des distances et la perception des couleurs par les utilisateurs. Cet outil très pédagogique vous permettra d'animer de façon ludique et originale, vos opérations de sensibilisation.

Alcool jour faible (0,4 à 0,6 gr) - couleur verte



Alcool jour fort (1,2 à 1,4 gr) - couleur noire  
Alcool nuit faible (0,6 à 0,8 gr) - couleur bleu  
Alcool nuit fort (1,4 à 1,6 gr) - couleur rouge  
Alcool nuit extrême (2,5 à 3,5 gr) - couleur orange  
LSD - MDMA - Ecstasy couleur rose fluo  
Cannabis - couleur kaki  
Fatigue nuit blanche - couleur bleu gris  
Médicaments - Drogues dures - couleur camouflage

Livraison en 24/48 heures.  
Fournie avec une pochette souple de protection.  
Garantie fabricant 5 ans.

Découvrez également la gamme Professionnelle de FatalVision en cliquant [ici](#).

Important : Les lunettes de simulation permettent de perturber les sens tels que la vision, la coordination des mouvements, la perception (champs visuels), la concentration, etc. Cet outil pédagogique n'a pas pour vocation de reproduire ce qui va être vu par le consommateur de la substance.