

## Pack de 5 lunettes alcool - FatalVision®

Référence P6353



Ce pack contient toutes les lunettes de simulation alcool FatalVision® en version jour : 0,5 g/l - 0,8g/l - 1,3 g/l - 2,0 g/l - 2,5 g/l. C'est la panoplie idéale pour animer un atelier de prévention routière et de sensibilisation à l'alcool.

Pays de fabrication: Etats-Unis

Stock disponible: Disponible

Code douanier: 90049010

Dimensions particulières des produits: Dimensions et poids pour une paire de lunettes

Longueur: 23 cm

Composition: Plastique

Largeur: 9 cm

Hauteur: 9 cm

Poids unitaire: 201 g

Emballage produit: Boîte Carton

Emballage produit: Pochette en tissu

Livraison express ? : Oui



Le pack de lunettes alcool FatalVision® est un outil pédagogique fortement plébiscité lors d'interventions de prévention routière et de sensibilisation à l'alcool. Les lunettes de simulation permettent aux utilisateurs de prendre conscience des effets de l'alcool sur les réflexes.

Ce pack contient toutes les lunettes de simulation alcool FatalVision® en version jour : 0,5 g/l - 0,8g/l - 1,3 g/l - 2,0 g/l - 2,5 g/l.

Dédiée aux professionnels, les lunettes FatalVision® sont conçues pour simuler des sensations au plus proche du réel : distorsion visuelle, perte d'équilibre, lenteur des mouvements, vertiges. Suite à plusieurs années de recherches et de développement, ces lunettes sont les plus abouties et les plus performantes du marché.

Cet outil est d'autant plus efficace lorsqu'il est couplé à des exercices ou activité destiné au porteur. Du simple exercice d'équilibre jusqu'aux exercices de précision, le porteur des lunettes de simulation FatalVision® sera confronté à des difficultés que l'on peut retrouver dans un état d'ébriété. Pour organiser des ateliers prêts à l'emploi, retrouvez nos packs de prévention.



Les lunettes alcool sont livrées avec un guide d'instruction, le tout rangé dans une housse et boîte protectrice.

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