



Troubles anxieux

Hauteurs

Espaces clos

Transports

Avion

Métro

Interactions sociales

Restaurant

Entretien

Conversation

Danse et karaoké

Parler en public

Salle de conférence

Bureau

Amphithéâtre

Espaces publics

École

Arrivée en retard

Parler en classe

Conduite

Passager

Animaux

Chiens

Rats

Araignées

Cuisine

Conteneur à ordure

Réalité augmentée

Guêpes

TOC

Conduites addictives

Alcool

Tabac

Jeux d'argent

Cannabis

Sniffer

Crack

Relaxation

Jeux de réflexion

Chercheur d'or

Attiré !

Memory

Sauvez-moi !

Troubles anxieux

Hauteurs



Gratte-ciel de New York

Dans cet environnement, vous êtes sur le toit d'un gratte-ciel à New York. Vous pouvez observer le vide et vous approcher des bords. Vous pourrez vous approcher des bords à votre propre rythme afin de vous familiariser avec cet environnement et réduire progressivement votre peur du vide.



Sommet d'une montagne

Cet environnement vous place en haut d'une montagne, sur une plateforme étroite en bois dominant le vide. Vous pouvez avancer pas à pas sur la passerelle et prendre le temps d'observer les vallées verdoyantes en contrebas. Cette exposition vous permet de travailler progressivement sur vos sensations face à la hauteur et de vous familiariser avec le vertige.



Etage 1

Cet environnement vous amène au premier étage d'un immeuble, à environ 5 mètres de haut, et vous permet de traverser une passerelle qui vous relie à un autre bâtiment. Vous pourrez prendre le temps d'évaluer vos sensations en rapport à la hauteur et au vide.

Personnage interactif

- Entrée d'immeuble, femme à la réception.



Etage 5

Cet environnement vous amène au cinquième étage d'un immeuble, à environ 15 mètres de haut, et vous permet de traverser une passerelle qui vous relie à un autre bâtiment. Vous pourrez prendre le temps d'évaluer vos sensations en rapport à la hauteur et au vide.

Personnage interactif

- Entrée d'immeuble, femme à la réception.



Etage 10

Cet environnement vous amène au dixième étage d'un immeuble, à environ 30 mètres de haut, et vous permet de traverser une passerelle qui vous relie à un autre bâtiment. Vous pourrez prendre le temps d'évaluer vos sensations en rapport à la hauteur et au vide.

Personnage interactif

- Entrée d'immeuble, femme à la réception.

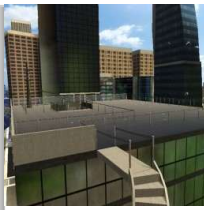


Etage 15

Cet environnement vous amène au quinzième étage d'un immeuble, à environ 45 mètres de haut, et vous permet de traverser une passerelle qui vous relie à un autre bâtiment. Vous pourrez prendre le temps d'évaluer vos sensations en rapport à la hauteur et au vide.

Personnage interactif

- Entrée d'immeuble, femme à la réception.



Toit et escalier

Cet environnement vous propose de réaliser un parcours sur les bords du toit d'un immeuble, à environ 50 mètres, proche du bord, avec des barrières de moins en moins rassurantes, avant d'entreprendre la descente d'un escalier en colimaçon jusqu'au niveau du sol.

Personnage interactif

- Acro_Rooftop.AI_Reception



Gratte-ciel

Cet environnement vous propose de réaliser un parcours au sommet d'un gratte-ciel, à environ 140 mètres, en longeant les bords du toit et en marchant sur des passerelles surplombant le vide. Ce niveau à la difficulté élevée vous permet de travailler en profondeur vos inquiétudes et de vous préparer aux situations les plus désagréables.

Personnage interactif

- Acro_Skyscraper.AI_Reception



Nacelle

Cet environnement vous permet de vous exposer très progressivement à la hauteur. Vous pourrez monter à votre rythme, mètre par mètre, et travailler sur vos sensations et votre anxiété en gardant toujours un niveau de difficulté gérable pour vous.



Grue

Cet environnement vous place en haut d'une grue au milieu de la ville, à plus de 200 mètres de hauteur. Ce niveau permet de travailler sur les peurs les plus élevées liées au vide et au vertige et de s'assurer d'une habitude solide face à ses phobies.



Falaise

Cet environnement vous propose de gravir une structure en bois entre les deux falaises d'un canyon. Vous pourrez progresser à votre rythme afin de vous habituer à cet environnement et diminuer votre peur du vide.

Personnage interactif

- Femme à la première plateforme.
- Homme devant le pont.
- Homme à la fin du parcours.



Télésiège

En vous plaçant sur un télésiège à l'arrêt, cet environnement vous permet de vous exposer aux hauteurs et de travailler sur la sensation d'être coincé.

Espaces clos



Pièce configurable

La pièce configurable permet de travailler sur l'anxiété d'oppression et d'enfermement avec une salle dont la taille réduit avec le temps. Vous pourrez ainsi vous habituer progressivement à des espaces de plus en plus étroits et réduire l'anxiété ressentie dans ces environnements dans la vraie vie, en apprenant à gérer vos émotions. Les joysticks permettent d'adapter la taille de la pièce à votre anxiété.



Ascenseur vide

L'environnement Ascenseur permet de vivre une expérience réaliste et progressive. Vous pouvez monter progressivement les étages dans cet immeuble, ou le prendre pour aller directement tout en haut. Vous allez pouvoir vous habituer à cet espace et vous sentir à l'aise dans les ascenseurs.



Ascenseur peuplé

Cet environnement vous permet de vous immerger dans une situation quotidienne : prendre l'ascenseur avec d'autres personnes. Avec un nombre fluctuant, l'objectif sera d'atteindre le cinquantième étage tout en vous exposant à vos difficultés et aux sensations que vous ressentez pour vous habituer et diminuer votre anxiété.

Personnage interactif

- Femme au 5ème étage, montée ascenseur.
- Homme au 20ème étage, montée ascenseur.
- Femme au 50ème étage, montée ascenseur.
- Femme au 20ème étage, descente ascenseur.



Dysfonctionnement de l'ascenseur

Cet environnement vous permet de vous immerger dans un ascenseur au fonctionnement inquiétant. Tremblements, clignotements et bruits étranges font partis des difficultés de ce niveau, qui vous permettent de travailler sur les pensées et anticipations génératrices d'anxiété.



Panne d'ascenseur

Cet environnement vous propose de vivre une situation de panne d'ascenseur, avec les différents éléments anxiogènes qui l'accompagnent. Les difficultés de la scène vous permettront petit à petit une habitude totale.



Ascenseur dans un immeuble

Cet environnement vous permet de prendre l'ascenseur seul et d'évoluer à votre rythme au fur et à mesure des étages. Vous pourrez vous exposer aux différentes longueurs d'ascension entre les étages, avec le cinquantième étage comme objectif final.



Tunnel souterrain

Cet environnement vous invite à avancer le long d'un tunnel souterrain qui devient de plus en plus étroit et de moins en moins éclairé. Il permet de travailler sur la sensation d'enfermement et d'étouffement qui vient dans les espaces clos. L'objectif est de traverser le tunnel en prenant le temps de vous exposer à vos sensations et à votre anxiété.



IRM

Vous allez passer un IRM. Vous êtes allongé sur le dos, l'IRM va démarrer.

Personnage interactif

- Docteur IRM.

Transports

Avion



Terminal

Cet environnement vous permettra d'expérimenter les toutes premières étapes de votre voyage en avion vers votre destination : Paris. De la découverte de l'aéroport à l'embarquement en passant par la sécurité, vous allez pouvoir parcourir toutes les étapes de votre vol en avion. Vous pourrez ensuite continuer le voyage ou revenir au menu pour choisir une situation en particulier.

Personnage interactif

- Femme à l'enregistrement.
- Agent controle du passeport.
- Agent apres le scanner.
- Femme porte d'embarquement.
- Hotesse de l'air.
- Femme voisine dans l'avion.
- Agent avant le scanner.
- Agent de sécurité à la porte d'embarquement.
- Policier dans la salle d'embarquement.
- Policier apres le contrôle du passeport.
- Policier avant le scanner.
- Policier après le scanner.
- Agent ordinateur scanner.



Embarquement

Il est maintenant temps d'attendre l'ouverture de votre porte d'embarquement au sein de la salle d'attente de l'aéroport, avant de prendre place au sein de l'avion.

Personnage interactif

- Femme à l'enregistrement.
- Agent controle du passeport.
- Agent apres le scanner.
- Femme porte d'embarquement.
- Hotesse de l'air.
- Femme voisine dans l'avion.
- Agent avant le scanner.
- Agent de sécurité à la porte d'embarquement.
- Policier dans la salle d'embarquement.
- Policier apres le contrôle du passeport.
- Policier avant le scanner.
- Policier après le scanner.
- Agent ordinateur scanner.



Tarmac

Cette situation reproduit les instructions de l'équipage aux passagers ainsi que les manœuvres de l'avion jusqu'au décollage.

Personnage interactif

- Passagère voisine

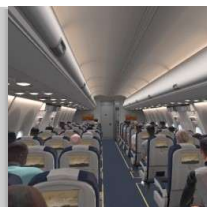


Décollage

Cette situation reproduit les manoeuvres de décollage d'un avion.

Personnage interactif

- Femme voisine dans l'avion.

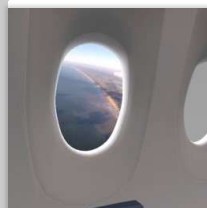


En vol

Cette séance de vol permet de prendre le temps de s'exposer aux inquiétudes qui peuvent l'accompagner.

Personnage interactif

- Femme voisine dans l'avion.



Atterrissage

Vivez la procédure d'atterrissage de l'avion, jusqu'à l'arrêt complet de l'appareil au sol.

Personnage interactif

- Femme voisine dans l'avion.

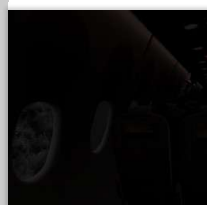


Sortie de l'avion

Dans cette situation, vous devrez patiemment attendre que les autres passagers sortent de l'avion avant de pouvoir sortir à votre tour.

Personnage interactif

- Hotesse de l'air.



Faibles turbulences

Expérimentez un moment de turbulences en vol, afin de vous habituer à cet événement normal et sans risque.

Personnage interactif

- Femme voisine dans l'avion.



Fortes turbulences

Expérimentez un moment de turbulences en vol, afin de vous habituer à cet événement normal et sans risque.

Personnage interactif

- Femme voisine dans l'avion.

Métro



Faible fréquentation

Cet environnement vous propose de vivre une immersion dans le métro avec faible fréquentation. Vous pourrez travailler sur les différents éléments anxiogènes de cette situation, comme la sensation d'enfermement, afin de vous exposer et de vous habituer à ces éléments et votre anxiété va diminuer.

Personnage interactif

- SDF à l'entrée de la station.
- Contrôleur de ticket.
- Vendeuse de ticket.



Heure de pointe

Cet environnement vous propose de vivre une situation immersive dans le métro en heure de pointe. Vous pourrez travailler sur les différents éléments anxiogènes de cette situation, comme la sensation d'enfermement ou la foule, afin de vous exposer et de vous habituer à ces éléments et votre anxiété va diminuer.

Personnage interactif

- SDF à l'entrée de la station.
- Contrôleur de ticket.

- Vendeuse de ticket.



Métro de nuit

Cet environnement vous propose de vivre une situation immersive de la prise de métro la nuit. Vous pourrez travailler sur les différents éléments anxiogènes de cette situation, comme la sensation d'enfermement, d'insécurité ou l'obscurité, afin de vous exposer et de vous habituer à ces éléments et de faire diminuer votre anxiété.

Personnage interactif

- Homme avec chien.
- Homme à l'entrée de la station.
- SDF à l'entrée de la station.
- Passager métro wagon devant.
- Passager avec casque, métro wagon devant.
- Passager métro wagon arrière.
- Passager avec casque, métro wagon arrière.



Panne de métro

Cet environnement vous propose de vivre une situation de panne de métro. Vous pourrez travailler sur les différents éléments anxiogènes de cette situation, comme la sensation d'enfermement ou la foule, afin de vous exposer et de vous habituer à ces éléments et diminuer vos sensations désagréables.

Personnage interactif

- SDF à l'entrée de la station.
- Contrôleur de ticket.
- Vendeuse de ticket.

📁 Interactions sociales

📁 Restaurant



Passer une commande

Dans cet environnement, tu es dans un restaurant sans carte. Lorsque tu es prêt, tu peux appeler un serveur en levant la main pour passer ta commande. Tu dois te renseigner sur les plats disponibles avant de faire ton choix.

Personnage interactif

- Restaurant_To_Order.Restaurant.waitress
- Restaurant_To_Order.Restaurant.waiter



Faire une réclamation: Niveau 1

Dans cet environnement, tu es dans un restaurant. Tu viens de recevoir ta commande et tu trouves que la viande est froide. Tu dois appeler un serveur pour faire une réclamation et lui demander de réchauffer ton plat. Le serveur se montrera compréhensif et cherchera à trouver une solution. Quand tu te sens prêt, tu peux appeler le serveur en levant la main.

Personnage interactif

- Restaurant_To_Complain_Easy.Restaurant.waitress
- Restaurant_To_Complain_Easy.Restaurant.waiter



Faire une réclamation: Niveau 2

Dans cet environnement, tu es dans un restaurant. Tu viens de recevoir ta commande et tu trouves que la viande est froide. Tu dois appeler un serveur pour faire une réclamation et lui demander de réchauffer ton plat. Le serveur se montrera récalcitrant et cherchera à minimiser ton problème. Quand tu te sens prêt, tu peux appeler le serveur en levant la main.

Personnage interactif

- Restaurant_To_Complain_Medium.Restaurant.waitress
- Restaurant_To_Complain_Medium.Restaurant.waiter



Faire une réclamation: Niveau 3

Dans cet environnement, tu es dans un restaurant. Tu viens de recevoir ta commande et tu trouves que la viande est froide. Tu dois appeler un serveur pour faire une réclamation et lui demander de réchauffer ton plat. Le serveur te répondra sur un ton sec et cherchera à montrer que tu as tort, il fera traîner la conversation. Quand tu te sens prêt, tu peux appeler le serveur en levant la main.

Personnage interactif

- Restaurant_To_Complain_Hard.Restaurant.waitress
- Restaurant_To_Complain_Hard.Restaurant.waiter

Entretien



Entretien professionnel bienveillant

Dans cet environnement vous met dans la situation d'un entretien d'embauche, où vous allez apprendre à gérer votre anxiété face au recruteur. Pour commencer l'entretien, dirigez vous vers la porte.

Personnage interactif

- Office_Interview.Interview.Woman
- Office_Interview.Interview.Man



Entretien professionnel déstabilisant

Dans cet environnement vous met dans la situation d'un entretien d'embauche, où vous allez apprendre à gérer votre anxiété face au recruteur. Pour commencer l'entretien, dirigez vous vers la porte.

Personnage interactif

- Office_Stressful_Interview.Interview.Woman
- Office_Stressful_Interview.Interview.Man

Conversation



Se présenter

Vous êtes à une soirée dans un appartement. Allez vous présenter et discuter avec les autres convives.

Personnage interactif

- Homme t shirt blanc.
- Homme t shirt violet.
- Femme t shirt vert.
- Femme veste noir.
- Homme chemise noire.

- Femme t shirt noir.
- Homme pull rouge.
- Femme pull blanc.
- Femme t shirt blanc dans le balcon.
- Homme pull noir dans le balcon.
- Homme t shirt rouge dans le balcon.



Rendez-vous galant au restaurant

Dans cet environnement, vous êtes à un rendez-vous galant, vous allez apprendre à gérer votre anxiété et la peur du regard des autres.

Personnage interactif

- Date_Restaurant.Date.woman25
- Date_Restaurant.Date.woman45
- Date_Restaurant.Date.woman65
- Date_Restaurant.Date.man25
- Date_Restaurant.Date.man45
- Date_Restaurant.Date.man65



Passer une commande en boîte de nuit

Dans cet environnement, vous vous trouvez dans une boîte de nuit. Le barman viendra vous demander ce que vous souhaitez boire, tu dois te renseigner sur les boissons disponibles avant de faire ton choix.

Personnage interactif

- Night_Club_To_Order.Addiction.AI_Eric_Barman
- Night_Club_To_Order.Addiction.AI_Joel
- Night_Club_To_Order.Addiction.AI_Melanie

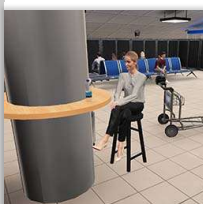


Engager la conversation avec un inconnu, Casino

Dans cet environnement, vous serez invité à engager la conversation avec la personne assise en face de vous. Vous devrez vous présenter et guider l'échange. Cet exercice vous permettra de travailler sur la gestion de votre anxiété et de surmonter la peur du regard des autres.

Personnage interactif

- Date_Casino.Date.woman25
- Date_Casino.Date.woman45
- Date_Casino.Date.woman65
- Date_Casino.Date.man25
- Date_Casino.Date.man45
- Date_Casino.Date.man65



Engager la conversation avec un inconnu, Aéroport

Dans cet environnement, vous serez invité à engager la conversation avec la personne assise en face de vous. Vous devrez vous présenter et guider l'échange. Cet exercice vous permettra de travailler sur la gestion de votre anxiété et de surmonter la peur du regard des autres.

Personnage interactif

- Date_Airport.Date.woman25
- Date_Airport.Date.woman45
- Date_Airport.Date.woman65
- Date_Airport.Date.man25
- Date_Airport.Date.man45
- Date_Airport.Date.man65



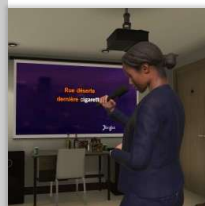
Engager la conversation avec un inconnu, Supermarché

Dans cet environnement, vous serez invité à engager une conversation avec la personne qui se tient devant la vitrine des surgelés. Vous devrez vous présenter et orienter l'échange. Cet exercice vous permettra de travailler sur la gestion de votre anxiété et de surmonter votre peur du regard des autres.

Personnage interactif

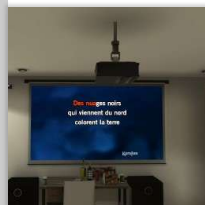
- Date_SuperMarket.Date.woman25
- Date_SuperMarket.Date.woman45
- Date_SuperMarket.Date.woman65
- Date_SuperMarket.Date.man25
- Date_SuperMarket.Date.man45
- Date_SuperMarket.Date.man65

Danse et karaoké



Karaoké - Spectateur

Vous êtes à une soirée karaoké dans un appartement. Vous écoutez un convive chanter.



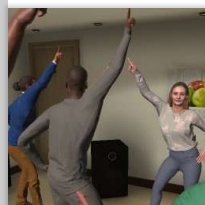
Karaoké - Chanteur

Vous êtes à une soirée karaoké dans un appartement. C'est à votre tour de chanter.



Danse - Derrière

Vous êtes à une soirée dans un appartement. Vous suivez une chorégraphie de danse. Vous vous trouvez en retrait à l'arrière de la pièce. Tout le monde vous tourne le dos.



Danse - Au milieu

Vous êtes à une soirée dans un appartement. Vous suivez une chorégraphie de danse. Vous vous trouvez au milieu de la pièce, parmi les autres convives.



Danse - De face

Vous êtes à une soirée dans un appartement. Vous guidez une chorégraphie de danse. Vous êtes le centre de l'attention.

Parler en public

Salle de conférence

**Public attentif**

Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans une salle de conférence face à un groupe de personnes attentives.

**Public inattentif**

Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans une salle de conférence face à un groupe de personnes parfois inattentives.

**Public irrespectueux**

Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans une salle de conférence face à un groupe de personnes irrespectueuses.

Bureau**Public attentif**

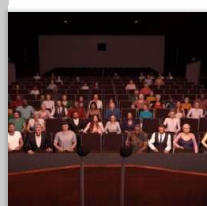
Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans un bureau face à un petit groupe de personnes attentives.

**Enfants inattentifs**

Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans un bureau face à un petit groupe d'enfants agités.

**Public irrespectueux**

Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans un bureau face à un petit groupe de personnes irrespectueuses.

Amphithéâtre**Public attentif**

Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans un amphithéâtre face à des personnes attentives.



Public inattentif

Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans un amphithéâtre face à des personnes parfois inattentives.



Public irrespectueux

Cet environnement vous entraîne à vous exprimer à voix haute devant une audience et à vous confronter à des situations qui peuvent vous désorienter ou vous mettre mal à l'aise. Dans cette situation, vous vous trouverez dans un amphithéâtre face à des personnes irrespectueuses.

Espaces publics



Service hospitalier

Cet environnement virtuel vous permet d'explorer les différentes salles d'un service hospitalier, pour vous exposer à plusieurs situations médicales et aux anxiétés qui les accompagnent.

Personnage interactif

- Femme de la réception.
- Homme en fauteuil roulant dans le couloir.
- Dentiste.
- Médecin standard
- Médecin standard



Foule en extérieur

Dans la Foule en extérieur vous êtes au milieu d'un groupe dont vous pouvez régler la densité. Cet environnement permet de travailler sur les sensations de manque d'échappatoire ainsi que les difficultés face au regard des autres et aux situations sociales.

Personnage interactif

- Femme t shirt blanc.
- Homme chemise blanche.
- Homme pull bleu.
- Femme pull bleu.
- Homme costume.
- Homme chemise noire.



Foule en mouvement

Dans cet environnement, vous pourrez travailler sur la sensation d'être coincé au milieu d'une foule qui passe tout autour de vous sans vous laisser la possibilité de passer. La Foule en mouvement tend à vous concentrer sur les sensations d'oppression, de manque d'échappatoire, et sur le regard des autres.



Supermarché

Le Supermarché permet de s'exposer dans un environnement de la vie de tous les jours, et de faire face aux différentes sources d'anxiété qui peuvent parasiter cette expérience commune. Qu'il s'agisse du regard des autres, de la foule ou de l'enfermement, cet environnement vous permettra de vous exposer progressivement à l'objet de vos peurs et de retrouver un fonctionnement adapté.

Personnage interactif

- Agent de sécurité.
- Réception.
- Homme caissier.
- Femme caissière.
- Poissonnier.
- Boucher.

**Cinéma**

Cet environnement vous permet de vous exposer à l'intérieur d'une salle de cinéma et à son public, afin de travailler l'anxiété liée à la foule, à l'obscurité et à l'enfermement.

**Ville de nuit**

Cet environnement vous immerge dans une ville, la nuit, et vous permet de travailler sur les éléments qui peuvent être inquiétants dans cette situation : manque de luminosité, présence d'inconnus, sensation d'insécurité, etc...

Personnage interactif

- Femme qui fume.
- Homme assis.

École

Arrivée en retard

**Arrivée en retard: Niveau 1**

Tu arrives en retard à ton cours. Pour pouvoir rejoindre tes camarades et suivre la leçon, tu dois franchir la porte. Le professeur t'interrogera sur la raison de ton retard en étant insistant, mais compréhensif. Quand tu te sens prêt, avance vers la porte.

Personnage interactif

- Classroom_Late_Easy.Classroom.TeacherWoman
- Classroom_Late_Easy.Classroom.TeacherMan

**Arrivée en retard: Niveau 2**

Tu arrives en retard à ton cours. Pour pouvoir rejoindre tes camarades et suivre la leçon, tu dois franchir la porte. Le professeur, strict, t'interrogera sur la raison de ton retard en étant insistant. Il se montrera ferme pour te faire comprendre l'importance de la ponctualité et de la responsabilité. Quand tu te sens prêt, avance vers la porte.

Personnage interactif

- Classroom_Late_Medium.Classroom.TeacherWoman
- Classroom_Late_Medium.Classroom.TeacherMan

**Arrivée en retard: Niveau 3**

Tu arrives en retard à ton cours. Pour pouvoir rejoindre tes camarades et suivre la leçon, tu dois franchir la porte. Le professeur t'interrogera sur la raison de ton retard. Quand tu te sens prêt, avance vers la porte.

Personnage interactif

- Classroom_Late_Hard.Classroom.TeacherWoman

Parler en classe



Lire depuis son bureau: Niveau 1

Tu es en classe, un texte simple est posé devant toi, le vocabulaire est facile à comprendre et les phrases courtes. Le professeur s'apprête à demander un volontaire pour le lire à voix haute. Lorsque ce moment arrive, tu dois participer en levant la main.

Personnage interactif

- Classroom_Speaking_Desk_Easy.Classroom.TeacherWoman
- Classroom_Speaking_Desk_Easy.Classroom.TeacherMan
- Classroom_Speaking_Desk_Easy.Classroom.TextPrompter



Lire depuis son bureau: Niveau 2

Tu es en classe, un texte est posé devant toi, le texte est structuré et emploie un vocabulaire riche et varié. Le professeur s'apprête à demander un volontaire pour le lire à voix haute. Lorsque ce moment arrive, tu dois participer en levant la main.

Personnage interactif

- Classroom_Speaking_Desk_Medium.Classroom.TeacherWoman
- Classroom_Speaking_Desk_Medium.Classroom.TeacherMan
- Classroom_Speaking_Desk_Medium.Classroom.TextPrompter



Lire depuis son bureau: Niveau 3

Tu es en classe, un long texte est posé devant toi, le texte est structuré et emploie un registre soutenu, un vocabulaire spécialisé et varié. Le professeur s'apprête à demander un volontaire pour le lire à voix haute. Lorsque ce moment arrive, tu dois participer en levant la main.

Personnage interactif

- Classroom_Speaking_Desk_Hard.Classroom.TeacherWoman
- Classroom_Speaking_Desk_Hard.Classroom.TeacherMan
- Classroom_Speaking_Desk_Hard.Classroom.TextPrompter



Lire au tableau: Niveau 1

Tu es en classe, un texte simple est posé devant toi, le vocabulaire est facile à comprendre et les phrases courtes. Le professeur s'apprête à demander un volontaire pour le lire à haute voix au tableau. Lorsque ce moment arrive, tu dois participer en levant la main.

Personnage interactif

- Classroom_Speaking_Board_Easy.Classroom.TeacherWoman
- Classroom_Speaking_Board_Easy.Classroom.TeacherMan
- Classroom_Speaking_Board_Easy.Classroom.TextPrompter



Lire au tableau: Niveau 2

Tu es en classe, un texte est posé devant toi, le texte est structuré et emploie un vocabulaire riche et varié. Le professeur s'apprête à demander un volontaire pour le lire à haute voix au tableau. Lorsque ce moment arrive, tu dois participer en levant la main.

Personnage interactif

- Classroom_Speaking_Board_Medium.Classroom.TeacherWoman
- Classroom_Speaking_Board_Medium.Classroom.TeacherMan
- Classroom_Speaking_Board_Medium.Classroom.TextPrompter



Lire au tableau: Niveau 3

Tu es en classe, un long texte est posé devant toi, le texte est structuré et emploie un registre soutenu, un vocabulaire spécialisé et varié. Le professeur s'apprête à demander un volontaire pour le lire à haute voix au tableau. Lorsque ce moment arrive, tu dois participer en levant la main.

Personnage interactif

- Classroom_Speaking_Board_Hard.Classroom.TeacherWoman
- Classroom_Speaking_Board_Hard.Classroom.TeacherMan
- Classroom_Speaking_Board_Hard.Classroom.TextPrompter

Conduite

Passager



Pont

Dans cet environnement vous allez être exposé à une situation de conduite sur pont en tant que passager.



Autoroute de jour

Dans cet environnement vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute en tant que passager.



Autoroute de nuit

Dans cet environnement vous allez être exposé à une situation de conduite de nuit sur autoroute en tant que passager.



Tunnel

Dans cet environnement vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute en tant que passager. Vous traverserez plusieurs longs tunnels.



Autoroute 3 voies de jour

Dans ce scénario vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute.



Autoroute 3 voies de nuit

Dans ce scénario vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute de nuit.



Autoroute pluvieuse

Dans ce scénario vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute sous la pluie et dans le brouillard.



Autoroute 4 voies de jour

Dans cet environnement vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute.



Autoroute 4 voies de nuit

Dans cet environnement vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute de nuit.



Ville

Dans ce scénario vous allez être exposé à une situation de conduite en ville.



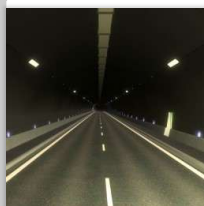
Embouteillage

Dans ce scénario vous allez être exposé à une situation d'embouteillage sur autoroute.



Tunnel

Dans ce scénario vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute en traversant plusieurs longs tunnels.



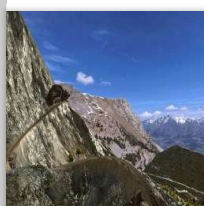
Tunnel infini

Dans cet environnement vous allez être exposé à une situation de conduite dans un tunnel sans fin.



Camions, 4 voies

Dans cet environnement vous allez être exposé à une situation de conduite sur autoroute avec beaucoup de camions.



Montagne

Dans ce scénario vous allez être exposé à une situation de conduite en montagne. Vous pouvez choisir entre 3 routes.



Pont suspendu

Dans ce scénario vous allez être exposé à une situation de conduite sur pont.

Animaux

Chiens



Chien modifiable

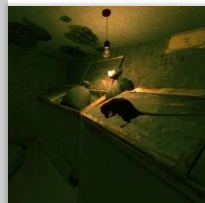
Cet environnement vous permet de travailler sur l'exposition à des chiens de races et tailles différentes, ainsi que sur des comportements variés. Vous pourrez régler ces différents paramètres afin de vous exposer graduellement à l'anxiété que vous ressentez par rapport à ces animaux.

Rats



Caché

Vous rentrez dans un local poubelle. Il y a des rats cachés, vous ne les voyez pas mais vous pouvez les entendre.



Immobile

Vous rentrez dans un local poubelle. Il y a des rats sur les poubelles.



En mouvement

Vous rentrez dans un local poubelle. Des rats courent dans tous les sens.

Araignées

Cuisine



Captive

Vous êtes assis à une table, une araignée sous un bocal de verre devant vous.

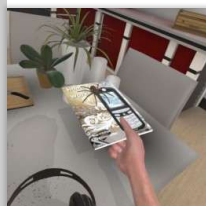


Immobile

Vous êtes assis à une table, une araignée immobile devant vous.

**En mouvement**

Vous êtes assis à une table, quelques araignées s'y déplacent.

**Manipulation**

Vous êtes assis à une table. Vous pouvez saisir l'araignée ou son support.

 Conteneur à ordure**Immobile**

Entrez dans le local poubelle et faites face à des araignées immobile.

**En mouvement**

Entrez dans le local poubelle. Des araignées courent sur le sol, les murs et au plafond.

 Réalité augmentée**Captive**

Cet environnement est en Réalité Augmentée, tenez-vous debout dans un espace dégagé de 3 mètres de diamètre. Vous faites face à une araignée sous un bocal en verre sur une table.

**Immobile**

Cet environnement est en Réalité Augmentée, tenez-vous debout dans un espace dégagé de 3 mètres de diamètre. Vous faites face à une araignée immobile sur une table.

**En mouvement**

Cet environnement est en Réalité Augmentée, tenez-vous debout dans un espace dégagé de 3 mètres de diamètre. Des araignées sur le sol et au plafond tournent autour de vous.

 Guêpes**Cuisine**

Vous êtes assis à une table. Il y a plusieurs guêpes en fonction de vos réglages.



Conteneur à ordure

Entrez dans le local poubelle. Il y a plusieurs guêpes en fonction de vos réglages.

Réalité augmentée



Cet environnement est en Réalité Augmentée, tenez-vous debout dans un espace dégagé de 3 mètres de diamètre. Il y a plusieurs guêpes en fonction de vos réglages.

TOC



Conteneur à ordures

Cet environnement permet de s'exposer à la saleté et à la peur de la contamination de manière graduelle. Cet environnement souterrain est également idéal pour travailler la peur de l'enfermement et le sentiment d'oppression.



Toilettes

Cet environnement vous place dans les toilettes d'un hôpital avec des cabines de plus en plus sales, pour travailler sur l'inquiétude liée à la saleté, notamment dans les espaces publics.

Conduites addictives

Alcool



Alcool au bar

Dans cet environnement, vous vous trouvez dans un bar, entouré de personnes qui boivent de l'alcool. Le barman viendra vous demander ce que vous souhaitez boire. Cette situation vous permettra d'apprendre à mieux gérer vos tentations.

Personnage interactif

- Alcohol_Temptation_Bar.Addiction.AI_Eric_Barman
- Alcohol_Temptation_Bar.Addiction.AI_Richard_Alcohol
- Alcohol_Temptation_Bar.Addiction.AI_Joel
- Alcohol_Temptation_Bar.Addiction.AI_Melanie



Alcools en boîte de nuit

Dans cet environnement, vous vous trouvez dans une boîte de nuit, entouré de personnes qui boivent de l'alcool et font la fête. Le barman viendra vous demander ce que vous souhaitez boire. Cette situation vous permettra d'apprendre à mieux gérer vos tentations.

Personnage interactif

- Alcohol_Temptation_Night_Club.Addiction.AI_Eric_Barman
- Alcohol_Temptation_Night_Club.Addiction.AI_Richard_Alcohol
- Alcohol_Temptation_Night_Club.Addiction.AI_Joel
- Alcohol_Temptation_Night_Club.Addiction.AI_Melanie



Alcools en supermarché

Dans cet environnement, vous vous situez dans le rayon "Alcool" d'un supermarché.



Appartement

Dans cet environnement, vous êtes dans un appartement. Devant vous, vous pourrez observé ou saisir la bouteille d'alcool de votre choix.



Alcools en soirée

Dans cet environnement, vous allez entrer dans une soirée où il y aura des personnes qui boivent de l'alcool et qui font la fête. Vous allez pouvoir apprendre à gérer vos tentations.

Personnage interactif

- Homme assis devant table alcool.
- Alcohol_Temptation.description.AI_man_standing

Tabac



Appartement

Dans cet environnement, vous êtes dans un appartement. Vous avez la possibilité d'observer et saisir une cigarette.



Fumer en soirée

Dans cet environnement, vous rentrer dans une soirée ou il y aura des personnes qui vont vous inciter à fumer des cigarettes, vous allez pouvoir apprendre à gérer vos tentations.

Personnage interactif

- Homme en face.



Tabac au bureau

Vous êtes dans votre bureau de travail lorsqu'un collègue entre dans le bureau et vous propose de faire une pause pour fumer une cigarette. Cette situation vous permettra d'apprendre à mieux gérer vos tentations.

Personnage interactif

- Tobacco_Temptation_Office.Restaurant.AI_ryo_Tabac

Jeux d'argent



Boutique loto

Dans cet environnement, vous allez pouvoir entrer dans un bureau de tabac. Vous serez confronté à différents jeux d'argent tels que des jeux à gratter, des paris sportifs et le loto.

Personnage interactif

- Vendeur.
- Homme à gauche.
- Homme à droite.



Casino

Dans cet environnement, vous allez pouvoir rentrer dans un casino de jeux. Vous serez confronté à différents jeux d'argent et pourrez interagir avec certaines machines à sous.

Personnage interactif

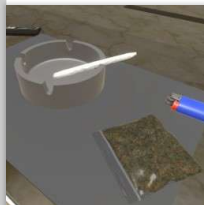
- Homme à l'extérieur.
- Homme réception.
- Femme réception.
- Homme contrôle d'identité.

Cannabis



Squat

Dans cet environnement, vous êtes dans un squat. Vous avez le choix d'observer ou de manipuler de la marijuana.



Appartement

Dans cet environnement, vous êtes dans un appartement. Vous avez le choix d'observer ou de manipuler de la marijuana.



Cannabis en soirée

Dans cet environnement, vous allez rentrer dans une soirée où il y aura des personnes qui préparent du cannabis, vous allez pouvoir apprendre à gérer tes tentations.

Personnage interactif

- Homme assis devant table cannabis.
- Cannabis_Temptation.description.AI_man_standing

Sniffer



Sniffer en boîte de nuit

Vous êtes en boîte de nuit. Un ami revient des toilettes et vous invite à y aller après lui : il y a caché une surprise rien que pour vous.

Personnage interactif

- Cocaine_WC_Night_Club.Restaurant.AI_ryo_Cocaine
- Cocaine_WC_Night_Club.Addiction.AI_Joel
- Cocaine_WC_Night_Club.Addiction.AI_Melanie



Sniffer dans un bar

Tu es dans un bar. Un ami revient des toilettes et t'invite à y aller après lui : il y a caché une surprise rien que pour vous.

Personnage interactif

- Cocaine_WC_Bar.Restaurant.AI_ryo_Cocaine
- Cocaine_WC_Bar.Addiction.AI_Joel
- Cocaine_WC_Bar.Addiction.AI_Melanie

**Squat**

Dans cet environnement, vous êtes dans un squat. Vous avez le choix d'observer ou de manipuler de la cocaïne.

**Appartement**

Dans cet environnement, vous êtes dans un appartement. Vous avez le choix d'observer ou de manipuler de la cocaïne.

**Sniffer en soirée**

Dans cet environnement, vous allez entrer dans une soirée où il y aura des personnes qui consomment de la cocaïne. Vous allez pouvoir apprendre à gérer vos tentations.

Personnage interactif

- Homme assis devant table cocaïne.
- Cocaine_Temptation.description.AI_man_standing

 Crack**Squat**

Dans cet environnement, vous êtes dans un squat. Vous avez le choix d'observer ou de manipuler du crack.

**Appartement**

Dans cet environnement, vous êtes dans un appartement. Vous avez le choix d'observer ou de manipuler du crack.

**Pilules et cartons en soirée**

Vous êtes à une soirée entre amis. Un ami sort des toilettes et vous incite à y aller après lui : il y a caché des pilules pour vous.

Personnage interactif

- Addiction_Home_Pill.Restaurant.AI_ryo_Cocaine

 Relaxation**Best of**

Cet environnement regroupe les différentes activités de relaxation présentes dans l'application, qui vont être lancées de manière aléatoire pour vous offrir une expérience riche et variée.



Plage paradisiaque

Dans cet environnement de relaxation, vous êtes sur une plage ensoleillée d'une île tropicale. Le sable fin s'étend à perte de vue, bordé de palmiers. Autour de vous, quelques cabanes en bois sur pilotis se dressent, tandis que le ciel rosé se reflète sur l'océan calme.



Jardin japonais

Vous êtes dans un jardin japonais au coucher de soleil. Le sable ratissé brille sous la lumière douce, les arbres sont soigneusement taillés et, au loin, vous pouvez apercevoir différents bâtiments d'architecture japonaise.



Mont Fuji

Dans cet environnement de relaxation, vous êtes dans une forêt japonaise. Le sol et les arbres sont recouverts de neige. Vous pouvez apercevoir le mont Fuji au loin. Vous allez pouvoir traverser un petit pont en bois pour franchir la rivière et vous promener entre les arbres.



Descente au lac

Dans cet environnement de relaxation, vous êtes dans une forêt alpine. Vous vous déplacez en volant sur un nuage. Vous allez pouvoir descendre le long de la cascade. Laissez-vous porter et admirez le paysage.



Feu de cheminée

Dans cet environnement de relaxation, vous êtes assis sur un fauteuil dans un salon, devant une cheminée. La lumière est tamisée et vous pouvez entendre le feu crépiter. Dehors, il fait nuit, et vous voyez la forêt à travers les baies vitrées.



Aurores boréales

Dans cet environnement de relaxation, vous êtes assis au bord d'un feu de camp, dans une forêt enneigée. Il y a un fleuve devant vous. Il fait nuit, le ciel est étoilé, et vous pouvez admirer des aurores boréales.



Plongée sous marine

Dans cet environnement de relaxation, vous faites de la plongée dans les fonds marins. Vous suivez deux dauphins qui nagent devant vous. Vous allez pouvoir passer à côté d'une épave de bateau, nager entre les algues et vous laisser bercer par le bruit de l'eau.



Balade enchantée

Dans cet environnement de relaxation, vous vous promenez dans une forêt encerclée de montagnes enneigées. Vous pouvez apercevoir une cascade et entendre l'eau couler. Les feuilles tombent des arbres, et le soleil traverse les branches. En traversant la rivière sur le pont en bois, vous allez arriver dans une forêt enneigée.



Voyage en montgolfière

Dans cet environnement de relaxation, vous êtes dans une montgolfière qui vole. Plusieurs autres montgolfières sont présentes dans le ciel autour de vous. Profitez de cette vue magnifique.



Balade entre les bambous

Dans cet environnement de relaxation, vous vous promenez dans une forêt de bambous. Des feuilles sèches sont tombées sur le sol, et vous pouvez entendre les oiseaux gazouiller.

Jeux de réflexion

Chercheur d'or



Chercheur d'or niveau 1

Détruisez tous les blocs de terre. Attention à ne pas perdre l'or dans un équilibre précaire.



Chercheur d'or niveau 2

Détruisez tous les blocs de terre. Attention à ne pas perdre l'or dans un équilibre précaire.



Chercheur d'or niveau 3

Détruisez tous les blocs de terre. Attention à ne pas perdre l'or dans un équilibre précaire.



Chercheur d'or niveau 4

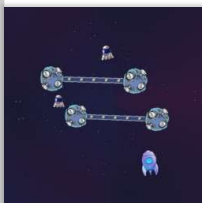
Détruisez tous les blocs de terre. Attention à ne pas perdre l'or dans un équilibre précaire.



Chercheur d'or niveau 5

Détruisez tous les blocs de terre. Attention à ne pas perdre l'or dans un équilibre précaire.

Attiré !



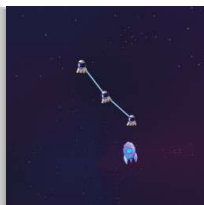
Attiré ! niveau 1

Attirez tous les astronautes avec votre rayon tracteur et dirigez-les vers le portail galactique. Faites attention à ce qu'il ne touche pas les astéroïdes en feu.

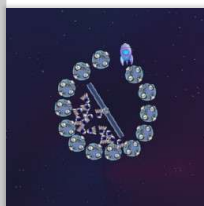


Attiré ! niveau 2

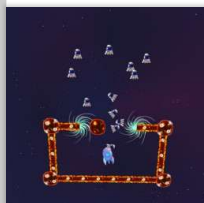
Attirez tous les astronautes avec votre rayon tracteur et dirigez-les vers le portail galactique. Faites attention à ce qu'il ne touche pas les astéroïdes en feu.

**Attiré ! niveau 3**

Attirez tous les astronautes avec votre rayon tracteur et dirigez-les vers le portail galactique. Faites attention à ce qu'il ne touche pas les astéroïdes en feu.

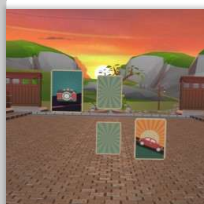
**Attiré ! niveau 4**

Attirez tous les astronautes avec votre rayon tracteur et dirigez-les vers le portail galactique. Faites attention à ce qu'il ne touche pas les astéroïdes en feu.

**Attiré ! niveau 5**

Attirez tous les astronautes avec votre rayon tracteur et dirigez-les vers le portail galactique. Faites attention à ce qu'il ne touche pas les astéroïdes en feu.

Memory

**Memory niveau 1**

Trouvez toutes les paires d'images identiques en retournant deux cartes. Utilisez votre mémoire visuelle pour mémoriser l'emplacement des cartes déjà retournées.

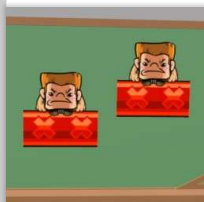
**Memory niveau 2**

Trouvez toutes les paires d'images identiques en retournant deux cartes. Utilisez votre mémoire visuelle pour mémoriser l'emplacement des cartes déjà retournées.

**Memory niveau 3**

Trouvez toutes les paires d'images identiques en retournant deux cartes. Utilisez votre mémoire visuelle pour mémoriser l'emplacement des cartes déjà retournées.

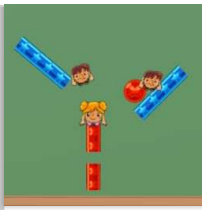
Sauvez-moi !

**Sauvez-moi ! niveau 1**

Faites tomber les garçons en détruisant des blocs sans faire tomber les filles. Utilisez la stratégie dans ce jeu de réflexion captivant où chaque mouvement compte.

**Sauvez-moi ! niveau 2**

Faites tomber les garçons en détruisant des blocs sans faire tomber les filles. Utilisez la stratégie dans ce jeu de réflexion captivant où chaque mouvement compte.

**Sauvez-moi ! niveau 3**

Faites tomber les garçons en détruisant des blocs sans faire tomber les filles. Utilisez la stratégie dans ce jeu de réflexion captivant où chaque mouvement compte.

**Sauvez-moi ! niveau 4**

Faites tomber les garçons en détruisant des blocs sans faire tomber les filles. Utilisez la stratégie dans ce jeu de réflexion captivant où chaque mouvement compte.

**Sauvez-moi ! niveau 5**

Faites tomber les garçons en détruisant des blocs sans faire tomber les filles. Utilisez la stratégie dans ce jeu de réflexion captivant où chaque mouvement compte.