



OSCAR2
Simulateur de Conduite Automobile Rousseau

L'accélérateur d'apprentissage **CONTENUS PÉDAGOGIQUES**

TABLE DES MATIÈRES

Évaluation de départ	2
Base 1 : Installation - Travail du volant	6
Base 2 : Installation - Démarrage/arrêt - Monter les vitesses	10
Base 3 : Monter et rétrograder les vitesses	12
Changement de direction 1	13
Changement de direction 2	15
Priorités	17
Perfectionnement en conduite	18
Conduite libre	19
Manœuvres et stationnement (Option)	20
Temps de réaction et freinage (Option)	22
Dangers et risques (Option)	24
Dépassement (Option)	25
Examen blanc (Option)	26
Situations dégradées (Option)	27
RVP	28
B78>>B Leçons 1 et 2	28
Boîte automatique (Option)	29



ÉVALUATION DE DÉPART

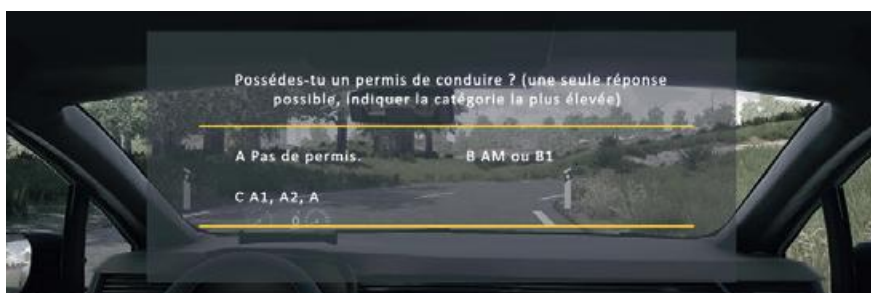
L'évaluation est obligatoire pour toute personne souhaitant commencer une formation pratique au permis B (*Art. R. 245-2 du Code de la route*). L'objectif est d'estimer le volume d'heures nécessaires à la formation du futur conducteur.

Pendant 45 - 50 minutes, l'élève va réaliser divers exercices permettant d'évaluer ses connaissances et ses capacités nécessaires à l'apprentissage de la conduite.

QCM ET TESTS PSYCHOTECHNIQUES

7-8 min 

Évaluer l'expérience de conduite et la connaissance du véhicule (3-4 min) (7 points)



→ L'élève répond à un QCM sur son expérience: permis possédé(s), expérience de conduite, avec qui, où...

L'élève répond à un QCM sur ses connaissances du véhicule: mécanique, équipements... Cette partie n'entre pas dans le calcul du résultat final, mais donne une indication au formateur.

Évaluer l'appréhension du risque routier (à titre informatif)



→ Quelques questions permettent d'avoir un aperçu de la perception des risques de l'élève.

La situation doit être estimée comme comportant un risque faible, moyen ou fort. Cette partie n'entre pas dans le calcul du résultat final, mais donne une indication au formateur sur la personnalité de son élève.

Évaluer la compréhension et la mémoire (10 points)



→ Deux tests psychotechniques permettent d'évaluer objectivement ces critères : le jeu des ballons et le jeu de mémorisation.

L'élève répond en utilisant l'écran tactile.

- Dans le jeu des ballons, l'élève doit comprendre et mettre en action des consignes qui se complexifient au fur et à mesure.
- Dans le jeu de mémorisation, l'élève doit reproduire des suites de couleurs/sons sur l'écran tactile.

Évaluer les habiletés : installation, démarrage/arrêt, volant (17 points)

Installation au poste de conduite

→ Il est demandé à l'élève de s'installer et de valider lorsqu'il estime que son installation est correcte.

Le simulateur détecte alors s'il a bien appuyé sur la pédale pour régler son siège et s'il a bien attaché la ceinture de sécurité.

Pour être sûr que l'élève adopte une bonne position, une vidéo lui montre ensuite comment s'installer afin qu'il puisse apporter les modifications nécessaires.

Démarrage/Arrêt

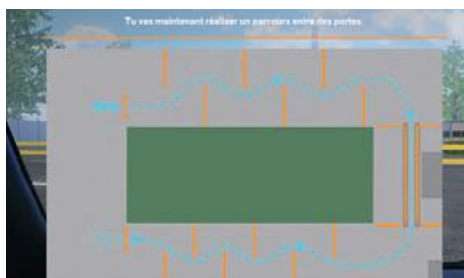


→ Deux exercices permettent d'évaluer le démarrage/arrêt : le test des jauges et les exercices de démarrage/arrêt.

Le test des jauges permet d'abord à l'élève d'identifier les pédales, puis on évalue sa capacité à suivre un curseur se déplaçant dans la jauge. S'il arrive à suivre les jauges, c'est qu'il maîtrise la course des pédales.

Une fois ce premier test réalisé, 3 démarrages/arrêts sont effectués par l'apprenant.

Utilisation du volant



→ Un parcours de slalom permet d'évaluer l'habileté de l'élève à manier le volant. Un passage plus resserré permet d'évaluer la capacité à maintenir le véhicule en ligne droite.

L'élève réalise un parcours de conduite en agglomération, sans circulation. La boîte de vitesses est désactivée et l'élève utilise le frein, l'accélérateur et les clignotants.

De nombreuses situations sont rencontrées et permettent d'évaluer les compétences suivantes :

- **le respect des consignes (5 points),**
- **l'attitude à l'égard de la sécurité (10 points),**
- **les trajectoires (5 points),**
- **le respect du Code de la route (5 points),**
- **l'orientation (7 points).**






Fiche d'évaluation de départ Façonnerie d'élève

① Renseignements d'ordre général

Nom : _____
 Prénom : _____
 Date de naissance : _____
 Nationalité : _____
 Taille de la vue effectuée : Oui Non

Observations :

② Résultats de l'évaluation

Expérience de conduite	★	★	★	★	★
Habiletés	★	★	★	★	★
Attitude à l'égard de l'apprentissage	★	★	★	★	★
Attitude à l'égard de la sécurité	★	★	★	★	★
Respect des priorités	★	★	★	★	★
Compréhension / Mémoire	★	★	★	★	★
Observation / Perception	★	★	★	★	★
Orientation	★	★	★	★	★
Respect du Code de la route	★	★	★	★	★
Trajectoires	★	★	★	★	★
Connaissance du véhicule	★	★	★	★	★
Rapport au risque	★	★	★	★	★
Démarrage / Arrêt	★	★	★	★	★

T

③ Volume de formation prévisionnel

(Il y a des conditions minimales à respecter pour la réglementation pour un véhicule à boîte manuelle)

Proposition heures pratiques : heures (Date : _____)
 Proposition retenue : heures

Proposition acceptée : Oui Non

Signature de l'élève : _____
 Signature des parents (pour mineurs) : _____
 Signature de l'élève : _____

Podium de votre réussite!
 www.codesrusseau.fr

CODES
RUSSEAU

Votre logo

Lettre Résultat

Comment **OSCAR 2** évalue le volume d'heures prévisionnel ?

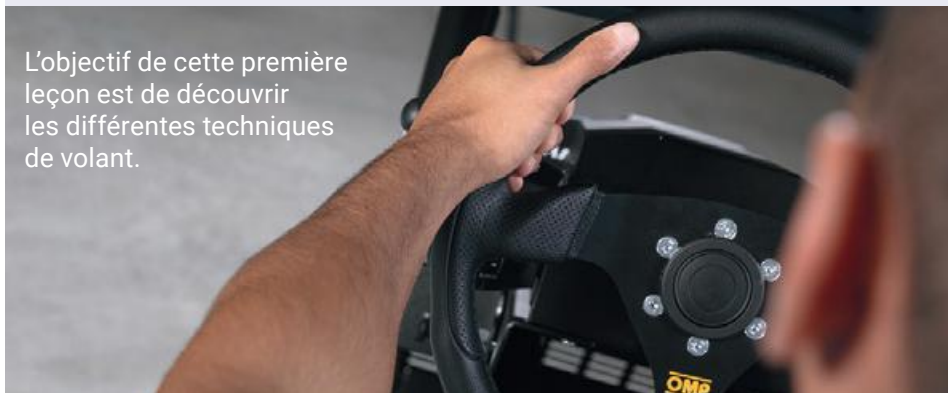
Votre élève peut obtenir au maximum 79 points et au minimum 0.

En fonction du nombre de points obtenus, nous faisons correspondre le résultat de l'élève à une tranche de volume d'heures de formation nécessaire.

BASE 1 : INSTALLATION - TRAVAIL DU VOLANT

- C1a** - Connaître les principaux organes et commandes du véhicule, effectuer des vérifications intérieures et extérieures.
- C1b** - Entrer, s'installer au poste de conduite et en sortir.
- C1c** - Tenir, tourner le volant et maintenir la trajectoire.
- C1g** - Diriger la voiture en avant en ligne droite et en courbe en adaptant allure et trajectoire.

L'objectif de cette première leçon est de découvrir les différentes techniques de volant.



Dans cette leçon les déplacements du véhicule sont gérés en boîte automatique. L'élève utilise le frein, l'accélérateur et le volant.

Voici les exercices travaillés :

- Installation du conducteur
- Présentation des pédales
- Présentation des commandes et de la boîte
- Présentation du volant
- Jeu - Wagon de la mine 1
- Jeu - Wagon de la mine 2
- Tourner le volant sans déplacer les mains
- Tourner le volant en déplaçant la main côté virage
- Tourner le volant en chevauchant les mains
- Jeu - Wagon de la mine 3
- Chevauchement des mains - Retour glissé
- Volant : Évaluation
- Jeu - Wagon de la mine 2

■ Zoom sur le jeu du wagon de la mine



La pédagogie par le jeu appliquée à la conduite !

→ Le principe

L'élève déplace un wagon à l'aide du volant. Il doit récupérer des pierres précieuses qui tombent du plafond de la mine. Au fur et à mesure du temps, les pierres sont de plus en plus espacées et obligent à tourner davantage le volant.

- Au **niveau 2**, on doit en plus éviter les pierres rouges.
- Au **niveau 3**, les pierres tombent aux extrémités de l'écran et nécessitent un chevauchement rapide et précis.

→ Objectif pédagogique

Faire travailler les techniques de volant sans que l'élève ne s'en aperçoive et déverrouiller des automatismes.

■ Travail du volant

- ➔ Les différentes techniques sont expliquées en vidéo et travaillées sur un plateau. L'élève doit suivre des trajectoires et appliquer les techniques : sans bouger les mains, en montant les mains, en chevauchant et en laissant glisser le volant. Les explications insistent particulièrement sur le rôle du regard.

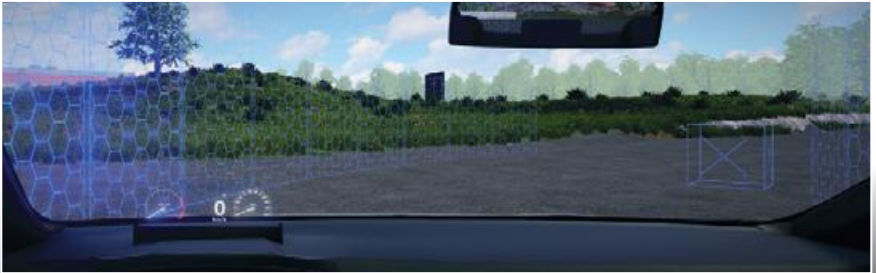


■ Évaluation du volant

→ En fin de leçon, un exercice permet d'évaluer les acquisitions de l'élève sur cette thématique.

L'évaluation débute par un parcours sur route sinueuse où s'enchaînent les différentes techniques de volant.

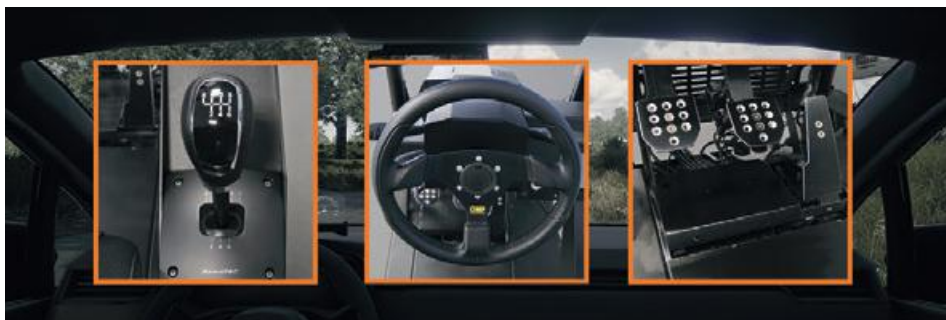
Le simulateur évalue alors les écarts à la trajectoire idéale. Ensuite l'apprenant réalise un parcours dans lequel il doit maîtriser son allure pour éviter des objets fixes et mobiles.



BASE 2 : INSTALLATION - DÉMARRAGE/ARRÊT MONTER LES VITESSES

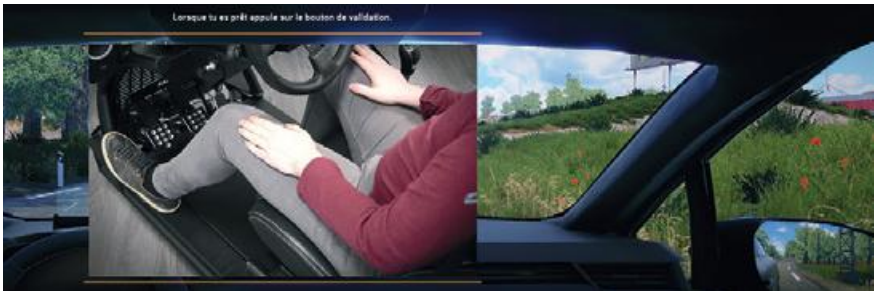
- C1a** - Connaître les principaux organes et commandes du véhicule, effectuer des vérifications intérieures et extérieures.
- C1b** - Entrer, s'installer au poste de conduite et en sortir.
- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.

- Installation du conducteur
- Identification des commandes
- Témoins du tableau de bord
- Chaîne cinématique - Patinage de l'embrayage
- Jeu - L'ascenseur de la mine
- Démarrage - Arrêt
- Passage de vitesses 1 → 2
- Passage de vitesses 1 → 2 → 3 illimité



Zoom sur le jeu de l'ascenseur de la mine

- Dans le jeu de l'ascenseur de la mine, l'élève apprend à contrôler l'embrayage avec précision sans la pression du calage et du déplacement du véhicule. 3 étages représentent les trois positions de l'embrayage : embrayé, débrayé, point de patinage. Des mineurs sortent de la mine avec un numéro, qui correspond à l'étage auquel l'élève doit les déposer. Pour réussir, l'élève doit allier rapidité et précision d'exécution.



Vidéo d'explication de l'installation au poste de conduite



Travail du dosage de l'accélérateur sur compte-tours

BASE 3 : MONTER ET RÉTROGRADER LES VITESSES

C1d - Démarrer et s'arrêter.

C1e - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.

C1f - Utiliser la boîte de vitesses.

- Passage de vitesses 1 → 2 → 3
- Freinage / rétrogradage 3 → 2
- Freinage / rétrogradage 4 → 3 → 2 et 4 → 2 sans direction
- Freinage / rétrogradage 4 → 3 → 2 et 4 → 2 avec direction
- Départ en côte illimité



Vidéo d'explication de la boîte de vitesses



Travail du démarrage en côte

CHANGEMENT DE DIRECTION 1

- C1c** - Tenir, tourner le volant et maintenir la trajectoire.
- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.
- C1g** - Diriger la voiture en avant en ligne droite et en courbe en adaptant allure et trajectoire.
- C1h** - Regarder autour de soi et avertir.
- C2e** - Tourner à droite et à gauche en agglomération.

- Chronologie avant un changement de direction (boîte automatique)
- Chronologie avant un changement de direction (boîte mécanique)
- Placement sur la chaussée 1
- Placement sur la chaussée 2

L'élève travaille la chronologie du changement de direction dans un environnement fermé à la circulation. D'abord en boîte auto, pour se focaliser sur les explications, puis avec changement de vitesses.

➔ L'exercice débute avec une explication complète sur l'angle mort.

Un piéton fait le tour du véhicule en passant dans les zones sans visibilité et dans les zones visibles dans les rétroviseurs.



➔ Les changements de direction s'enchaînent ensuite avec indication de la bonne trajectoire à suivre.

Les exercices sont réalisés dans un trafic nul, l'objectif principal restant le travail des différentes étapes avant de changer de direction.



Zoom sur le « Slow motion »



Il peut être difficile pour le débutant de suivre toutes les explications et d'effectuer les actions demandées par un simulateur.

C'est pourquoi dans les situations les plus difficiles, nous avons eu recours au « slow motion ».

Cela permet de ralentir la situation ou de l'arrêter pour donner des informations utiles. Dans la leçon changement de direction, cela permet par exemple de prendre le temps de contrôler chaque zone mise en surbrillance.

Une fois la situation assimilée, le « slow motion » disparaît et l'élève travaille à vitesse réelle!



L'utilisation du « Slow motion » est matérialisée par un son caractéristique et par un changement de couleur de l'image.

L'élève en bénéficiera de temps en temps dans les leçons effectuées en agglomération.

Travail des intersections



Une fois les changements de direction acquis, l'élève applique la technique dans un environnement urbain.



CHANGEMENT DE DIRECTION 2

- C1c** - Tenir, tourner le volant et maintenir la trajectoire.
- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.
- C1g** - Diriger la voiture en avant en ligne droite et en courbe en adaptant allure et trajectoire.
- C1h** - Regarder autour de soi et avertir.
- C2e** - Tourner à droite et à gauche en agglomération.
- C2f** - Franchir les ronds-points et les carrefours à sens giratoire.

- Franchissement des giratoires 1
- Franchissement des giratoires 2
- Changement de direction : Évaluation
- Témoins du tableau de bord

Cette leçon a pour objectif de valider et développer les éléments travaillés en **Changement de direction 1**.

■ Travail des giratoires

- ➔ *L'élève franchit de nombreux giratoires et doit prendre la sortie qui lui est indiquée. La circulation est nulle, l'objectif est de travailler la chronologie et le placement.*



Schéma d'explication des giratoires



Travail des giratoires avec guide de trajectoire

■ Évaluation des changements de direction : intersections et giratoires

→ Dans l'évaluation l'élève doit mettre en application les compétences travaillées dans les deux leçons "Changement de direction".



■ QCM voyants et témoins

→ Si l'élève a assez de temps, cette leçon se conclut par un QCM sur les différents témoins et voyants.



■ Zoom sur la webcam

Lors des leçons effectuées en agglomération, la webcam permet d'alerter l'élève s'il n'effectue pas les contrôles latéraux.

S'il oublie, un message le lui signale !

PRIORITÉS

C1d - Démarrer et s'arrêter.

C1e - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.

C1f - Utiliser la boîte de vitesses.

C1h - Regarder autour de soi et avertir.

C2a - Rechercher la signalisation, les indices utiles et en tenir compte.

C2b - Positionner le véhicule sur la chaussée et choisir la voie de circulation.

C2c - Adapter l'allure aux situations.

C2d - Détecter, identifier et franchir les intersections suivant le régime de priorité.

C2e - Tourner à droite et à gauche en agglomération.

C2f - Franchir les ronds-points et les carrefours à sens giratoire.

- Priorités à droite
- Priorités à droite: Évaluation
- Autres priorités
- Autres priorités: Évaluation

■ Priorités à droite



L'élève rencontre différentes priorités à droite avec ou sans visibilité, en et hors agglomération, avec ou sans priorité à céder et avec prise en compte d'indices environnementaux: arbres, lignes électriques.

Les priorités à droite sont ensuite évaluées sur un parcours avec une circulation aléatoire et intelligente.



■ Priorités mixtes et évaluation



Franchissement des intersections avec l'ensemble des règles de priorité: route prioritaire, feux, stop, cédez-le passage, agent de la circulation, véhicules prioritaires, panneau schéma...

PERFECTIONNEMENT EN CONDUITE

C1d - Démarrer et s'arrêter.

C1e - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.

C1f - Utiliser la boîte de vitesses.

C1h - Regarder autour de soi et avertir.

C2a - Rechercher la signalisation, les indices utiles et en tenir compte.

C2b - Positionner le véhicule sur la chaussée et choisir la voie de circulation.

C2c - Adapter l'allure aux situations.

C2d - Détecter, identifier et franchir les intersections suivant le régime de priorité.

C2e - Tourner à droite et à gauche en agglomération.

C2f - Franchir les ronds-points et les carrefours à sens giratoire.

- Placement sur la chaussée
- Franchissement des giratoires
- Autres priorités
- Témoins du tableau de bord

➔ Dans cette leçon, l'élève se perfectionne sur les changements de direction et les priorités.

Les directions lui sont indiquées ainsi que les règles de bonne pratique. Le trafic est intelligent et aléatoire, l'élève doit donc prendre les décisions en conséquence.



CONDUITE LIBRE

- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.
- C1h** - Regarder autour de soi et avertir.
- C2a** - Rechercher la signalisation, les indices utiles et en tenir compte.
- C2b** - Positionner le véhicule sur la chaussée et choisir la voie de circulation.
- C2c** - Adapter l'allure aux situations.
- C2d** - Détecter, identifier et franchir les intersections suivant le régime de priorité.
- C2e** - Tourner à droite et à gauche en agglomération.
- C2f** - Franchir les ronds-points et les carrefours à sens giratoire.



Dans cette leçon, l'élève est libre dans un environnement différent des leçons, non guidé et avec une circulation aléatoire et intelligente.

L'élève doit prendre les décisions nécessaires en fonction du trafic et des règles de priorité.

Les règles de bonne pratique lui sont néanmoins indiquées (passage de vitesse, allure, respect de la réglementation...).



MANŒUVRES ET STATIONNEMENT (OPTION)

C1i - Effectuer une marche arrière et un demi-tour en sécurité.

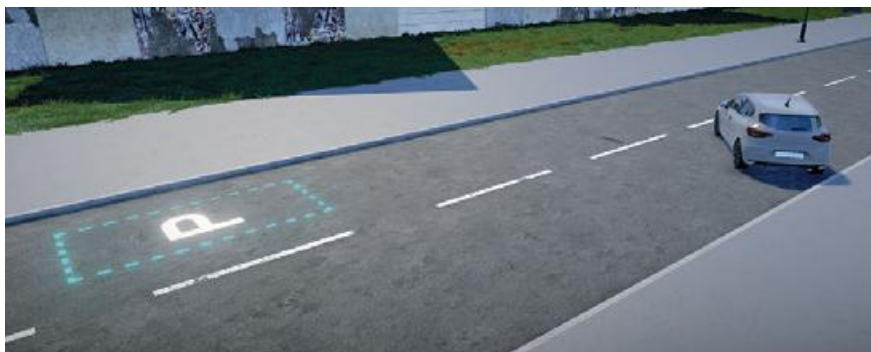
C2g - S'arrêter et stationner en épi, en bataille et en créneau.

Grâce à son option
écran arrière, **OSCAR 2**
permet de travailler
les manœuvres.

L'objectif est de faire comprendre à l'élève les
différentes étapes des manœuvres, l'importance
du regard et du contrôle de l'allure.



Travail du demi-tour



Travail de la marche arrière et des manœuvres



Manœuvres : évaluation

→ L'élève est guidé dans un parcours en zone commerciale et doit aller stationner sur divers parkings de magasin.

Bataille, épis, créneaux, l'élève effectue une dizaine de manœuvres pendant 20 minutes environ.



TEMPS DE RÉACTION ET FREINAGE (OPTION)

C1e - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.

C2c - Adapter l'allure aux situations.

C3h - Conduire quand l'adhérence et la visibilité sont réduites.

- Jeu – Temps de réaction
- Sensibilisation aux distances de freinage
- Freinage d'urgence

Zoom sur le jeu - temps de réaction (10-15 min)



➔ On demande à l'élève de circuler sur une ligne droite (la direction est verrouillée pour éviter toute sortie de route).

L'élève doit passer le plus rapidement possible le pied sur la pédale de frein lorsqu'une pierre bleue s'affiche sur un des écrans.

De temps en temps, l'écran placé sur le tableau de bord affiche une notification de façon à détourner son attention.

Après chaque arrêt, un schéma indique, le temps de réaction et la distance associée, la distance de freinage et la distance d'arrêt.

Sensibilisation aux distances de freinage (10-15 min)



→ L'élève réalise des freinages d'urgence sur sol sec, mouillé et enneigé à différentes allures.

Lorsque le véhicule est arrêté, un schéma affiche les distances parcourues pendant le temps de réaction et la distance de freinage. Il peut ainsi comparer et se rendre compte de l'incidence de la vitesse et des conditions d'adhérence.

Freinage d'urgence (environ 15 min)



→ L'élève suit un itinéraire empruntant des voies en et hors agglomération. Au cours de son parcours, des véhicules apparaissent de manière aléatoire devant lui. Il doit freiner pour tenter de s'arrêter avant l'obstacle.

À la fin de chaque freinage, un schéma s'affiche indiquant la distance parcourue pendant son temps de réaction, ainsi que la distance de freinage et la distance d'arrêt.

DANGERS ET RISQUES (OPTION)

C2c - Adapter l'allure aux situations.

C3d - Connaître les caractéristiques des autres usagers et savoir se comporter à leur égard avec respect et courtoisie.

C3i - Conduire à l'abord et dans la traversée d'ouvrages routiers tels que les tunnels, les ponts, les passages à niveau.

- Dangers en agglomération
- Dangers hors agglomération

Danger en agglomération (15-20 min)



- L'élève circule dans un environnement urbain et rencontre des situations potentiellement dangereuses (enfant traversant derrière un bus, courant derrière un ballon, traversées anarchiques de piétons, ouvertures de portières). L'élève doit anticiper ces différentes situations.

Dangers hors agglomération (15-20 min)



- L'élève circule hors agglomération et rencontre des situations à risque (traversées d'animaux, piétons sur la chaussée, ouverture de portière, franchissement d'un passage à niveau). Il doit également rester vigilant pour ne pas se faire surprendre.

DÉPASSEMENT (OPTION)

C3b - Croiser, dépasser, être dépassé.

- Apprentissage du dépassement
- Dépassement en autonomie

Apprentissage du dépassement (15 min)



- L'élève apprend à dépasser en recherchant les informations (signalisation, présence d'autres usagers, visibilité). Il est guidé tout au long de sa manœuvre. Pour cela la technique de l'arrêt sur image est utilisée, ce qui permet de donner les indications en temps réel.

Dépassement en autonomie (20 min)



- L'élève réalise un parcours au cours duquel des situations de dépassement vont se présenter. Il choisit librement de les effectuer. Il n'est pas guidé dans son choix sur cette partie.
S'il fait une mauvaise évaluation, il peut aller jusqu'à l'accrochage. C'est la méthode essai/erreur.

C4a - Suivre un itinéraire de manière autonome.

C4g - Pratiquer l'éco-conduite.

L'élève réalise un parcours en et hors agglomération de type examen de conduite. Le parcours est toujours le même et des situations sont scénarisées pour être sûr de les rencontrer. Cependant certaines situations se produisent dans des zones plus ou moins étendues, ce qui fait qu'elles ne se produiront pas exactement aux mêmes endroits d'un examen à l'autre.

Il doit également répondre à des questions sur des vérifications intérieures et extérieures ainsi que des questions de sécurité. Les résultats sont ensuite retranscrits dans le Certificat d'Examen du Permis de Conduire CEPC.

L'examen blanc est très exigeant en termes de respect de la réglementation. Il se base sur des critères objectifs. Un élève qui transgresserait de manière répétée la réglementation routière (notamment les limitations de vitesse) n'a aucune chance d'être reçu à l'examen blanc.

Exemples de situations rencontrées :

- Traversées de piétons,
- Traversées d'animaux sauvages,
- Dépassement d'un tracteur et d'un vélo...

SITUATIONS DÉGRADÉES

45 min 

C3h - Conduire quand l'adhérence et la visibilité sont réduites.

- Conduite de nuit
- Conduite sous la pluie
- Conduite lumière rasante

→ *L'élève circule librement la nuit, par temps de pluie le jour ou avec un soleil rasant et éblouissant.*



Nuit



Pluie



Soleil rasant

- Jeu – Temps de réaction
- Sensibilisation aux distances de freinage
- Freinage d'urgence
- Dangers en agglomération
- Dangers hors agglomération

Proposition de contenus choisis dans l'existant pour répondre aux thématiques à aborder lors des rendez-vous pédagogiques.

B78 >> B LEÇON 1

45 min 

- Installation du conducteur
- Identification des commandes
- Chaîne cinématique – Patinage de l'embrayage
- Démarrage – Arrêt
- Départ en côte
- Passage de vitesses 1 → 2
- Passage de vitesses 1 → 2 → 3

B78 >> B LEÇON 2

45 min 

- Passage de vitesses 1 → 2 → 3
- Freinage / Rétrogradage 3 → 2
- Freinage / Rétrogradage 4 → 3 → 2 et 4 → 2 sans direction (2x)
- Freinage / Rétrogradage 4 → 3 → 2 et 4 → 2 avec direction
- Chronologie avant un changement de direction

■ 2 leçons spécialement agencées avec des exercices existants et en accord avec l'évolution réglementaire permettant de faire 2 heures de conduite sur simulateur sur les 7 heures minimum de la passerelle B78 >> B.

BOÎTE AUTOMATIQUE (OPTION)

L'ensemble des contenus pédagogiques suivants est réalisable en boîte auto :

- Évaluation de départ
- Base 1 : Installation - Travail du volant
- Changement de direction 1
- Changement de direction 2
- Priorités
- Perfectionnement en conduite
- Conduite libre
- Manœuvres et stationnement
- Temps de réaction et freinage
- Danger et risque
- Dépassement
- Situations dégradées
- RVP
- Examen blanc



Grâce au système de cache métallique, passez de la boîte manuelle à la boîte auto en quelques secondes !

OSCAR2

Simulateur de Conduite Automobile Rousseau



SERVICE COMMERCIAL : 02 51 23 11 31

du lundi au vendredi
de 8h00 à 12h30 et de 13h30 à 18h00
service.commercial@codes-rousseau.fr

HOT-LINE : 02 51 23 11 27

du lundi au vendredi
de 8h30 à 12h30 et de 13h30 à 18h00
sav@codes-rousseau.fr

Votre numéro de client

CO_____



Réf. 40203018-OSCAR2-LECONS-V3

Suivez-nous !

