



TARIFAS GRUPOS ESCAPE ROOM THE ROMBO CODE JACA

PRECIOS VALIDOS DE DOMINGO A VIERNES

ESCOLARES (Grupos de mínimo 15 personas)

Mínimo 6 jugadores por sala / Máximo 8 jugadores por sala

PRECIO 8€/JUGADOR

*Para grupos de menos de 15 personas **PRECIO 12€/JUGADOR**

Uso sala común para actividad adicional

Con monitores nuestros **30€/sesión**

Con vuestros propios monitores **15€/sesión**

TARIFAS REGULARES ESCAPE ROOM THE ROMBO CODE JACA

2 PAX – 58€ (27€ pp)

3 PAX – 63€ (21€ pp)

4 PAX – 72€ (18€ pp)

5 PAX – 85€ (17€ pp)

6 PAX – 90€ (15€ pp)

ROMBATE (2 SALAS) 7-8 PAX – 139€

ROMBATE (2 SALAS) 9-10 PAX – 149€

ROMBATE (2 SALAS) 11-12 PAX – 159€



JACA

¿QUÉ ES UN ESCAPE ROOM?

Resumiéndolo mucho, un escape room es un juego en el que los jugadores comenzarán atrapados en una habitación de la que deberán escapar en 60 minutos. Todo el juego sigue una temática narrativa que servirá de marco para los retos y pruebas que los jugadores deberán superar a través de la lógica, la inteligencia y la exploración. (www.therombocode.es/jaca/)

¿QUÉ CONVIERTE NUESTRO ESCAPE ROOM EN EDUCATIVO?

Nuestro objetivo ha sido crear una herramienta educativa innovadora a través de un entorno de aprendizaje creativo para niños a partir de los 10 años.

Entre nuestros objetivos secundarios se encuentran:

- Cooperar con la Educación Formal en la formación de niños y adolescentes

- Fomentar el aprendizaje natural y autodirigido

- Apojar a los estudiantes en la reflexión de su propio proceso de aprendizaje.

¿Cómo lo conseguimos?

A través de una variada tipología de pruebas que ayudan a fomentar diferentes capacidades en los estudiantes.

Pruebas

- De aprendizaje multisensorial

- De comprensión de textos e información

- De estructuración y secuenciación de hechos y/o datos

- De pensamiento lógico

- De pensamiento lateral/ creativo

- Relacionadas con áreas curriculares: Matemáticas, Lengua y Literatura, Lengua

- Extranjera (Inglés)

Capacidades a fomentar

- Trabajo en equipo

- Asignación y asunción de roles

- Habilidades Sociales y Comunicativas

- Resolución de problemas

- Seguimiento de instrucciones

- Atención

- Procesamiento visual y auditivo

- Razonamiento

- Memoria

- Toma de decisiones

Tomamos la curiosidad del alumnado como punto de partida tanto del proceso de juego como de su aprendizaje y potenciamos su responsabilidad y creatividad a lo largo de éste.

Destacar también la consideración de la actividad como **experiencia de Integración y Prevención del Bullying.**

NUESTRO JUEGO

El Misterio de Don Quijote

HISTORIA

En 1605, Miguel de Cervantes escribió la primera parte del Quijote. A día de hoy, todavía hay un enigma sin resolver sobre esta edición: El misterio del Capítulo 43. Cuentan los historiadores que, en la imprenta de la primera edición, el manuscrito pasaba del capítulo 42 al 44. ¿Dónde estaba el Capítulo 43? ¿Qué se escondía en él? ¿Por qué desapareció? Todavía no se han podido responder estas preguntas.

Uno de nuestros informadores ha descubierto evidencias de que el capítulo 43 existe y se podría encontrar actualmente en la Casa Museo Cervantino de Alcalá de Henares. Nuestro informador ha desaparecido, por lo que tememos que esta misma información haya podido caer en malas manos. No podemos desaprovechar esta ocasión de encontrar el Capítulo 43 por lo que hay que moverse rápido. Vuestra misión consistirá en introducirnos como turistas en una visita guiada en la Casa Museo. Durante la visita, vuestro grupo asistirá a una obra de teatro en el Corral de Comedias que dura 60 minutos exactamente. Este es el tiempo que tendréis para localizar y extraer el Capítulo 43 antes de que el guía note vuestra ausencia...o quizá algo o alguien más peligroso.

NUESTRO ENTORNO DE APRENDIZAJE

Salas de juego: en ellas los jugadores deberán superar los retos para poder salir en el tiempo establecido.

Sala de Monitorización: desde ella se interactuará con el estudiante para apoyarlo, nunca dirigirlo, será como una guía en su proceso de juego y aprendizaje. Esta interacción se llevará cabo en la sala de juego en el caso de menores de 13 años.

Sala de revisión: en ella tendrá lugar la reflexión de la experiencia y la puesta en común, permitiendo a los alumnos hacerse conscientes de su propio proceso de aprendizaje, de las estrategias utilizadas, de las dificultades encontradas, de los roles que han asumido, en definitiva, de su actuación en el juego.

Sala alternativa: espacio reservado para la realización de diferentes talleres y actividades con las que nos propondremos los mismos objetivos que con el juego de scape.

Todas las actividades realizadas serán tutorizadas por una Psicóloga especializada en Educación y Conducta Infanto-Juvenil.

Consultad en 670 932 670 / 699 00 25 71 para precios y disponibilidad.

www.therombocode.es/jaca/
jaca@therombocode.es