



Catálogo de actividades

Un poco sobre Master Key

Somos una empresa joven pionera en la creación de **escape rooms** a medida y **actividades dinámicas** donde aunamos aprendizaje y tecnología. Nos dedicamos a dinamizar un espacio haciendo uso de una de las actividades que más público tienen a día de hoy, las habitaciones de escape. Adaptamos el tema que se desea aprender al espacio que se nos proporcione y, haciendo uso tanto de objetos físicos como de la última tecnología en realidad virtual, creamos un **aprendizaje divertido e innovador**. Museos, colegios, bibliotecas o institutos, nos adaptamos a cualquier lugar, solo necesitamos un espacio y la diversión está asegurada.

¡Adaptamos nuestras actividades a cualquier lugar!



Habitaciones de escape

¿Cómo funciona el juego?

Es un juego de escape en vivo en las que los participantes son situados y encerrados en un **espacio concreto** (museo, biblioteca, habitación...), de manera que se enfrentan a una **aventura física y mental** en la que tendrán que convertirse en investigadores para resolver un caso delictivo ficticio y encontrar al culpable del mismo (o salvar a la víctima), el cual les proporcionará la llave adecuada para poder abrir la puerta principal del espacio utilizado y poder salir de ahí.

¿Qué materiales utilizamos?

Las tarjetas de personaje y otras pistas no van a estar a simple vista ni descubiertas siempre, por lo que, **van a encontrarse con acertijos o dilemas** que tendrán que resolver para acceder a estas. Estas se basarán en encontrar llaves o averiguar números, letras, combinaciones de ambos, palabras, etc. fundamentados en los materiales propios que utilizamos: cajas, cofres, maletines y mochilas (de varios tamaños) con cerraduras o candados con combinaciones de números y de letras, tabla de coordenadas con letras, rotuladores con tinta invisible, linternas ultravioletas, espejos, etc. o en los recursos propios del espacio que nos ceden para la actividad.

Todo esto acompañado de **una tablet con la app que utilizarán los jugadores** para escanear las tarjetas de personajes o determinadas pistas y poder acceder al contenido de los interrogatorios.

¿Qué temáticas trabajamos?

Actualmente trabajamos con **dos temáticas**: la prevención de violencia de género y la difusión o promoción del patrimonio. Más adelante podéis ver un ejemplo de cada una, pero si estáis pensando en una temática diferente, solo nos la tenéis que comentar para que la **adaptemos a nuestra actividad**, sin problema.

¿Qué necesitamos de la empresa o entidad que nos contrata?

Únicamente necesitamos **un espacio cerrado** para poder desarrollar la actividad (contra más recursos materiales disponga el espacio, mejor). El espacio variará dependiendo de la finalidad y los objetivos que se busquen conseguir con la actividad por parte de la empresa o entidad que nos contrata, por lo que una vez nos comentéis la idea que tenéis nos ponemos en marcha para pensar una propuesta lo más adecuada posible. La organización de los horarios y fechas de las actividades se acordará con el/la responsable de la empresa o entidad.

¿Para qué público está dirigido?

Existen dos franjas de edades para realizar la actividad: **de 10 a 16 años, y de 16 años en adelante**. La historia utilizada en la actividad para los adultos se modifica y adapta usando un lenguaje más simple y adecuado a la edad de los adolescentes, pero sin perder el contenido esencial de la misma, para que puedan establecer sin ningún problema las mismas conclusiones. Los grupos siempre serán de 4 a 6 personas de una de las dos franjas de edades que hemos comentado.

En nuestras habitaciones de escape, los participantes tendrán que resolver un caso ficticio con el que se adentrarán de lleno en una historia en la que recorrerán los diferentes aspectos que se deseen transmitir y difundir. Disponemos de las siguientes temáticas:

Temática de violencia de género

A veces algunas parejas ni son felices ni comen perdices, los investigadores tendrán que interrogar a todas las mujeres de esta historia y ser capaces de identificar qué historia esconde un oscuro caso de violencia de género. ¿Conseguirán entre todos un final feliz?

Temática de difusión del patrimonio

La Policía Nacional recibe una llamada de museo en la que la guía del mismo indica que mientras se encontraba dando una charla escucha un ruido extraño. Así comienza esta misteriosa historia, en la que los investigadores se enfrentarán a un caso de asesinato, teniendo que recorrer las diferentes zonas del museo para enterarse de lo que ha visto y lo que ha llamado la atención de cada uno de los personajes, y junto con los indicios que encuentren, hilar la historia que les llevará finalmente al culpable.

Temática de acoso escolar

Un suicidio de un joven en el instituto desata el caos. Unas grabaciones y una larga lista de historias que salen a la luz comienzan a generar desconfianza entre alumnos/as y profesores/as, ¿qué esconderá este misterioso y alarmante suceso?

Temática de adicciones

Dicen que "nadie es más esclavo que el que se tiene por libre sin serlo", y actualmente, una de las formas más habituales de esclavitud es la de las adicciones. Un supuesto asesinato y una inmensa lista de posibles sospechosos que han tenido problemas con la víctima hace que nuestros investigadores e investigadoras se vean envueltos en este caso tan complejo de resolver.

Temática neutra

Una bomba, una hora, y una serie de acertijos que resolver utilizando el ingenio y un punto de vista diferente para desactivarla antes de que se acabe el tiempo.

Número de participantes: De 4 a 6 por grupo.

Duración de la sesión: 1h. 30 minutos.

Si no son las temáticas que buscas o tienes pensado un espacio diferente que quieras dinamizar, no dudes en contactarnos, realizaremos una escape room a medida de tus preferencias.

Actividades dinámicas

Hacemos uso de una aplicación interactiva que cuenta una historia y en la que los participantes deben ir eligiendo las respuestas o actos que consideren oportunos. Con esto, conseguimos una gran participación y grandes resultados.

Yo decido

Centrada en dos de las temáticas más relevantes a nivel social en la actualidad, la violencia de género y el acoso escolar, se plantea una historia de pareja para la primera y una historia en el instituto con amigos para la segunda en las que se ponen en el lugar del personaje y con sus decisiones van cambiando el rumbo de la historia.

Número de participantes: Hasta 25 personas.

Duración de la sesión: 1h. 30 minutos.

Supervivencia

Por grupos, los asistentes deberán ponerse de acuerdo mediante el diálogo para ir superando distintas trabas en un intento por sobrevivir a una situación extraordinaria.

Número de participantes: Hasta 25 personas.

Duración de la sesión: 1h. 30 minutos.

Contrarreloj

Siempre se ha dicho que el tiempo es oro, nosotros planteamos un divertido e innovador juego de equipos en el que esta frase se convierte en la premisa principal, es decir, gana el equipo que le quede tiempo. Divididos en dos equipos, se les facilitará a los participantes un mapa de la población dividido en zonas con casillas en las que se esconden tarjetas verdes o rojas. Una buena coordinación, cooperación y estrategia será clave para ganar el juego, ya que el equipo tendrá que decidir a por qué tarjetas ir en cada momento, las verdes que suman tiempo a su equipo, o las rojas que restan tiempo al equipo contrario... cada minuto, cada segundo, cuenta.

Número de participantes: Hasta 25 personas.

Duración de la sesión: 1h. 30 minutos.

Contrarreloj 2.0

Con la temática de la gymkhana contrarreloj, esta vez se complica el juego, se divide a los participantes en tres equipos, y se incluyen tarjetas blancas que permiten cambiar el tiempo de su equipo por el de otro. Una buena coordinación, organización y una buena estrategia vuelve a ser la clave para decidir qué tarjetas buscar en cada momento y a qué equipo benefician o perjudican con sus acciones.

Número de participantes: Hasta 40 personas.

Duración de la sesión: 1h. 30 minutos.

iRutas

A camino (nunca mejor dicho) entre una ruta tradicional y una gymkhana tradicional, planteamos una actividad novedosa en la que utilizamos una aplicación interactiva en la que encontramos un mapa del fragmento de la ruta seleccionado en el que nuestros jugadores y jugadoras tendrán que encontrar unas tarjetas escondidas antes de que el tiempo acabe completando el recorrido.

Además, las tarjetas ofrecerán datos curiosos y/o relevantes de diferentes puntos del recorrido, planteándoles una pregunta con varias opciones de respuesta que solo si la aciertan, les activará el siguiente tramo resaltado en el mapa para buscar la siguiente pista.

Número de participantes: Hasta 10 personas.

Duración de la sesión: 1h. 30 minutos.

¡Que la tecnología te acompañe en esta gran aventura!



¡Contacta con Master Key!

+34 635 16 16 74

hola@masterkeyescaperooms.com

www.masterkeyescaperooms.com

Búscanos en nuestras redes
[@masterkeyescp](#)