



Experts en jocs narratius, d'enginy
i *escape rooms* per a joves i adults

Patrimoni històric i cultural

Eixos comercials

Dinamització d'esdeveniments

Empreses: generar marca

Empreses: team building

Jocs de taula

PATRIMONI HISTÒRIC I CULTURAL

A través del joc...

... expliquem la **història**.

... descobrim un **museu**.

... coneixem un **barri**.

BOOK ESCAPE

escape room

[2023]

BIBLIOTECA
Mercè Rodoreda
Castell d'Aro, Platja d'Aro i S'Agaró

Objectiu: generar impacte i transmetre que el catàleg de la biblioteca va més enllà dels llibres.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 60 min.

Durada esdeveniment: 1 matí



Màxim participants simultanis: 30

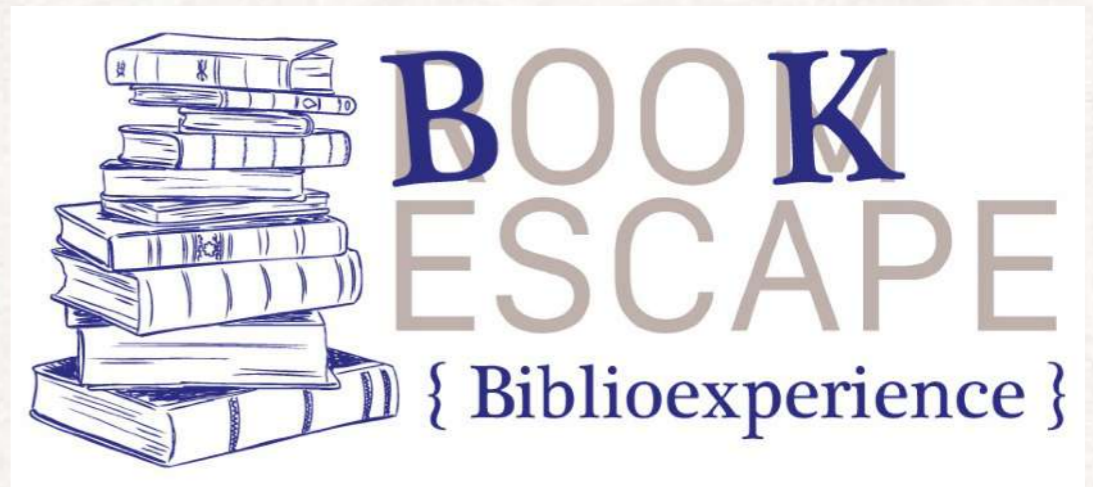
Màxim participants total: 120

Logística: muntem sis escenografies en diversos racons de la biblioteca.

Argument: sis personatges han escapat de les obres que els contenien i han pres vida. La Remei, el Roc i la Ronda -personatges residents de la Biblioteca- han intentat fer-los tornar, però no han sabut identificar a quin llibre pertany cadascú. La biblioteca és un autèntic caos i els nostres tres amics s'han amagat espantats, ningú sap on!

Funcionament: cada equip de 2-5 persones disposa d'una guia de joc amb sis interrogatoris, que inclouen únicament les preguntes. Han de deduir a quina escenografia correspon cadascun i interpretar les preguntes en veu alta. Si l'han encertat, el personatge els respondrà i, durant la conversa, els proposarà un enigma o repte. Un cop resolts els sis reptes, hauran de recopilar la informació obtinguda per a localitzar la Remei, el Roc i la Ronda.

Personal necessari: 6 intèrprets + 1 director de joc + 1 personal de suport de la biblioteca.



LA CIUTAT IMMORTAL

joc d'enigmes i narrativa

[2023]

 **Museu d'Història de Catalunya**

Objectiu: atraure públic jove i adolescent al Museu d'Història de Catalunya



Edat participants: 12+



Durada activitat: 60-90 min.

Durada esdeveniment: indefinida



Màxim participants diaris: 155

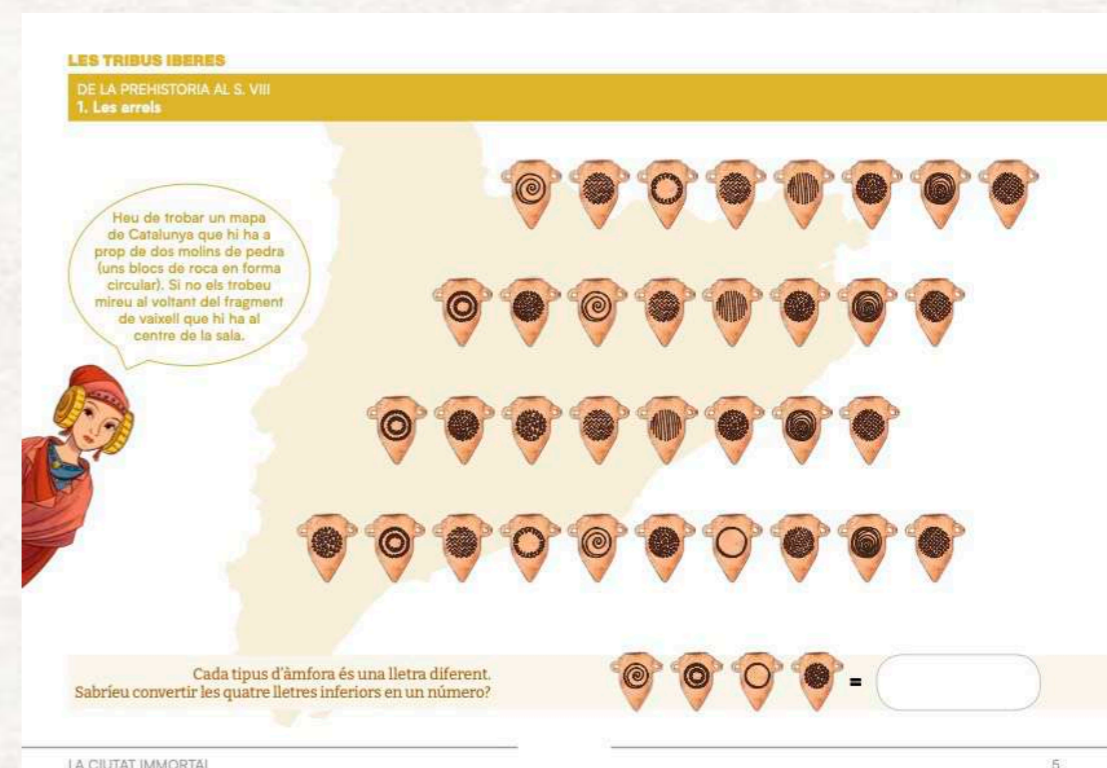
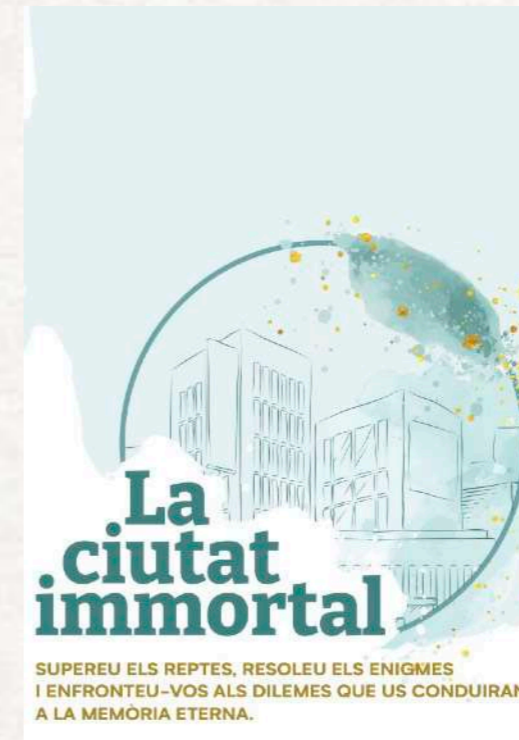
Logística: no es realitza cap intervenció específica a l'espai per a la realització de l'activitat, que aprofita els elements propis de l'exposició permanent.

Argument: us convertiu en dirigents d'una comunitat que comença a l'edat de pedra i que anirà progressant al llarg dels segles fins a arribar a l'actualitat. Us trobareu amb conflictes i dilemes que haureu de gestionar, procurant que la ciutat que regiu sigui pròspera.

Funcionament: cada equip rep una guia de joc. Combinant la informació de la guia i de l'exposició permanent, cal resoldre diverses proves de lògica i enginy de l'estil *escape room*, així com prendre decisions davant de dilemes que planteja la narrativa.

Premi: es publica al web un rànking amb les puntuacions dels diversos equips participants.

Personal necessari: 2 dinamitzadors del museu, formats pel nostre equip.



LA GRAN CARXOFA

escape a l'aire lliure

[2022]



AJUNTAMENT DE
SANT BOI DE LLOBREGAT

Objectiu: atraure públic a la Cooperativa Agrària Santboiana i fomentar el consum de la carxofa.



Edat participants: 10+



Durada activitat: 75-90 min.

Durada esdeveniment: 3 caps de setmana



Màxim participants simultanis: 70

Màxim participants total: 420

Logística: es pengen lones de 100x50 al llarg d'un recorregut pel Parc Agrari del Baix Llobregat.

Argument: La carxofa és el producte ínsignia de Sant Boi. Però avui ens hem trobat amb una carxofa diferent: una carxofa numèrica que amaga un codi...

Funcionament: cada equip rep una guia de joc. Combinant la informació de la guia i de les lones, cal resoldre diverses proves de lògica i enginy de l'estil *escape room*. L'objectiu final és descobrir la contrasenya d'un maletí.

Premi: quan aconseguen obrir el maletí obtenen un val regal d'una carxofa per persona.

Personal necessari: 2 dinamitzadors.

Informació i reserves a www.totjugar.cat

Un joc de lògica i enginy al Parc Agrari del Baix Llobregat

AUTOR: Martí Lucas Fello
IL·LUSTRACIÓ: Àlicia Taba Godoy
DISSENY: www.wayava.net

#santboi #carxofasantboi
www.santboi.cat/mesdelacarxofa

www.totjugar.cat



CONNEXIÓ SIARB

joc d'observació i enginy

[2022]



Objectiu: descobrir el patrimoni del museu i com era la vida dels antics habitants de la vall



Edat participants: 10+



Durada activitat: 90-150 minuts

Durada esdeveniment: atemporal



Màxim participants simultanis: (sense límit)

Màxim participants total: (sense límit)

Logística: no requereix cap intervenció ni preparació prèvies, només lliurar una guia de joc als equips participants.

Argument: Els antics camins del Museu connectaven pobles, fonts, molins, prats... però, per damunt de tot, connectaven persones.

Funcionament: cada equip disposa d'una guia de joc amb fotografies de racons de la vall i declaracions de personatges. Cal visitar diversos punts marcats en un mapa i identificar quina fotografia correspon a cadascun d'ells. En fer-ho, es descobreix un personatge. Tots els textos units conformen un relat revelador.

Personal necessari: 0, el joc és autònom.

Recorregut 1

CONNEXIÓ SIARB

Un joc d'orientació, observació
i deducció

Museu
de Camins



L'ESCAPAPIOL

escape a l'aire lliure

[2021]



Ajuntament
del Papiol

Objectiu: adaptar les mecàniques del joc de taula Cluedo a una dinàmica de joc en viu.



Edat participants: 10+



Durada activitat: 75-90 min.

Durada esdeveniment: 1 matí



Màxim participants simultanis: 48

Màxim participants total: 96

Logística: es pengen lones de 100x50 a diversos racons del casc antic d'El Papiol.

Argument: La vida a El Papiol no sempre ha estat tan tranquil·la com ara. Al llarg de la història, la vila ha patit tota mena de perills i adversitats. Aconseguireu escapar de tots ells?

Funcionament: cada equip rep una guia de joc. Combinant la informació de la guia i de les lones, cal resoldre diverses proves de lògica i enginy de l'estil *escape room*. L'objectiu final és descobrir la contrasenya d'un maletí.

Premi: obtenen un petit obsequi quan aconseguixen obrir el maletí.

Personal necessari: 2 dinamitzadors.



CRIM AL PALAU MERCADER

joc d'observació

[2020 - 2024]



Ajuntament de
Cornellà de Llobregat

Objectiu: adaptar les mecàniques del joc de taula Cluedo a una dinàmica de joc en viu.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 60 min.

Durada esdeveniment: 1 matí (2 sessions)



Màxim participants simultanis: 30

Màxim participants total: 60

Logística: 7 cartes de personatge, 7 d'arma i 7 d'espai són els únics components del joc. Cada carta inclou una fotografia d'algun racó del palau.

Argument: S'ha comès un crim! Qui ho ha fet, on i quin objecte ha usat com a arma? El clàssic joc detectivesc pren vida entre les parets del Palau Mercader.

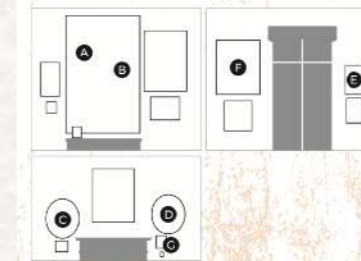
Funcionament: com al joc original, se separen 3 cartes (una de cada tipus) i es guarden en un sobre. La resta es reparteixen entre els equips, que han de voltar pel Palau per identificar-ne les imatges i interactuar entre ells per fer intercanvis d'informació.

Personal necessari: 3 dinamitzadors, per controlar que es té cura de l'espai.



RETRATS DELS SOSPITOSOS

- A Lina Pozzali
- B Arnaldo de Mercader
- C Maria Sadurni
- D Josep Mariano de Belloch
- E Josepa Portell
- F Laura de Zufa
- G Joaquim de Mercader



CARTES VISTES



MAPA DEL PALAU MERCADER



PELEGRINS DEL TEMPS

gimcana familiar

[2019]



AJUNTAMENT DE
CORBERA DE LLOBREGAT

Objectiu: convertir la visita guiada al casc antic de la vila en una activitat lúdica.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 80 min.

Durada esdeveniment: 1 tarda



Màxim participants simultanis: 60

Màxim participants total: 120

Logística: es pengen cartells de 60x40 i 40x30 a diversos racons del casc antic de Corbera.

Argument: diversos personatges del passat de Corbera han aparegut al present. Cal ajudar-los a retornar al temps d'on provenen.

Funcionament: cada equip rep una guia de joc. Combinant la informació de la guia i de l'espai de joc, cal resoldre diverses proves d'observació, creativitat i enginy.

Premi: obtenen un petit obsequi per cada personatge a qui hagin ajudat.

Personal necessari: 2 dinamitzadors.

● *Plaça de la Rectoria Vella*

Antigament aquí hi havia dues torres unides per un pont, tot formant una gran portalada d'entrada a la Corbera medieval. Eren conegudes com la torre del vi i la torre de la palla, en referència al que s'hi emmagatzemava. Posteriorment la torre de la palla va esdevenir la seu de la rectoria, fet que dona nom a la plaça actual.



Usant peces de Lego, construïu dues torres i feu una foto usant la perspectiva perquè sembli que són dues torres grans que formen part de la plaça.

● *Hospital dels pelegrins*

11-3-4-6-10-1

12-10-2

12-7-3

11-3-9-5-8

Construït entre els segles XV i XVI amb l'objectiu d'atendre els múltiples pelegrins i viatgers que passàvem per la vila, aquest edifici va desenvolupar funcions molt diverses des de 1714 fins a l'actualitat. Si voleu descobrir quines, consulteu un rellotge molt peculiar instal·lat a la façana.



PALAMÓS ESCAPE

escape a l'aire lliure

[2018 - 2019]



Objectiu: atraure públic adolescent i jove al festival mariner *Palamós, terra de mar*.



Edat participants: 12+



Durada activitat: 75 min.

Durada esdeveniment: 2 dies



Màxim participants simultanis: 100

Màxim participants total: 900

Logística: es pengen cartells de 60x40 i 40x30 a diversos racons del casc antic de Palamós.

Argument: els pirates ataquen Palamós. Cal defensar-se i escapar abans que assaltin la vila.

Funcionament: es crea una app de joc, perquè els jugadors siguin autònoms. Cada 15 minuts es dona sortida a 4 equips de 2 a 6 persones. Resolen enigmes en l'ordre establert i n'introdueixen les solucions a l'app, que valida si les respostes són o no correctes.

Personal necessari: 3 (inscripcions, instruccions i dinamització de la zona de joc).



QUÈ HI PASSA A SANT ILDEFONS?

gimcana fotogràfica

[2016 - 2019]



Ajuntament de
Cornellà de Llobregat

Objectiu: convertir la visita guiada al barri de Sant Ildefons en una activitat lúdica.



Edat participants: 10+



Durada activitat: 120 min.

Durada esdeveniment: 1 matí



Màxim participants simultanis: 50

Màxim participants total: 50

Logística: es contacta amb equipaments i entitats veïnals col·laboradores.

Argument: un especulador immobiliari vol enderrocar els equipaments públics per seguir construint vivendes. Cal salvar els equipaments que tan van costar d'aconseguir als veïns del barri.

Funcionament: cada equip rep una guia de joc. Combinant la informació de la guia i de l'espai de joc, cal resoldre 9 diverses proves d'observació, creativitat i enginy.

Premi: obtenen un petit obsequi per cada equipament salvat.

Personal necessari: 1 dinamitzador.



Página 30 LA VANGUARDIA ESPAÑOLA DOMINGO 3 DE JULIO DE 1966

PISOS: ENTRADA 30.000 PTAS.

Un gran conjunto de viviendas modernísimas en un lugar elevado y sano a pocos minutos de la Diagonal

CIUDAD SATELITE DE SAN ILDEFONS

QUÈ HI PASSA A SANT ILDEFONS?
- GIMCANA FOTOGRÀFICA PEL BARRI -

Enrique Granados, 135

CONSTRUCCIONES ESPAÑOLAS

Dissabte 5 d'octubre de 2019
De 11h a 13h. Edat: 10+
Pl. Carles Navales (davant la biblioteca)

www.totjugar.cat

Ajuntament de Cornellà de Llobregat

ACTIVITAT GRATUÏTA
Imprescindible inscripció prèvia al 93 474 51 35

EL JOC D'ALMEDA

joc de tauler gegant

[2015 - 2019]



Ajuntament de
Cornellà de Llobregat

Objectiu: convertir la visita guiada al barri d'Almeda en una activitat lúdica.



Edat participants: 10+



Durada activitat: 120 min.

Durada esdeveniment: 1 matí



Màxim participants simultanis: 40

Màxim participants total: 40

Logística: es contacta amb entitats del parc col·laboradores (poliesportiu i Amics del Ferrocarril).

Argument: als anys 70, els veïns d'Almeda van aconseguir, amb només 3000 signatures, aturar el pla de l'Ajuntament i la Fundació Belloch-Pozzali per enriquir-se amb la requalificació de l'àrea verda de Can Mercader. Com s'ho van fer? Quin secret amagaven?

Funcionament: 10 equips de 2 a 5 persones investiguen simultàniament cooperatiu en què cada equip representa un sector social: empresaris, treballadors, veïns i ajuntament. Cada equip ha de buscar el millor pels seus interessos particulars, però només si s'escolten els uns als altres ho aconseguiran.

Personal necessari: 2 dinamitzadors.



EL MISTERI DE CAN MERCADER

joc de detectius

[2014 - 2024]



Ajuntament de
Cornellà de Llobregat

Objectiu: convertir la visita guiada al barri d'Almeda en una activitat lúdica.



Edat participants: 14+



Durada activitat: 150 min.

Durada esdeveniment: 1 matí



Màxim participants simultanis: 40

Màxim participants total: 40

Logística: es crea un tauler de joc de 2x2m i diverses fitxes de joc amb fotografies històriques del barri.

Argument: repassem la història del barri amb un joc de tauler en què cada torn representa una dècada, des de 1910 fins el 2000.

Funcionament: cada equip avança per una trama argumental detectivesca obtenint pistes distribuïdes pel parc, ja sigui amagades en llocs secrets o custodiades per entitats col·laboradores. Joc deductiu.

Personal necessari: 2 dinamitzadors.



EIXOS COMERCIALS

A través del joc...

... descobrim nous **comerços**.

... generem **trànsit**.

... establim **vincles**.

SANT BOI DON'T ESCAPE

escape room virtual

[2020]



Objectiu: reactivar els comerços adherits a Sant Boi Comerç un cop acabés el confinament.



Edat participants: 12+



Durada activitat: 7 dies

Durada esdeveniment: 7 dies



Màxim participants simultanis: (infinit)

Màxim participants total: (infinit)

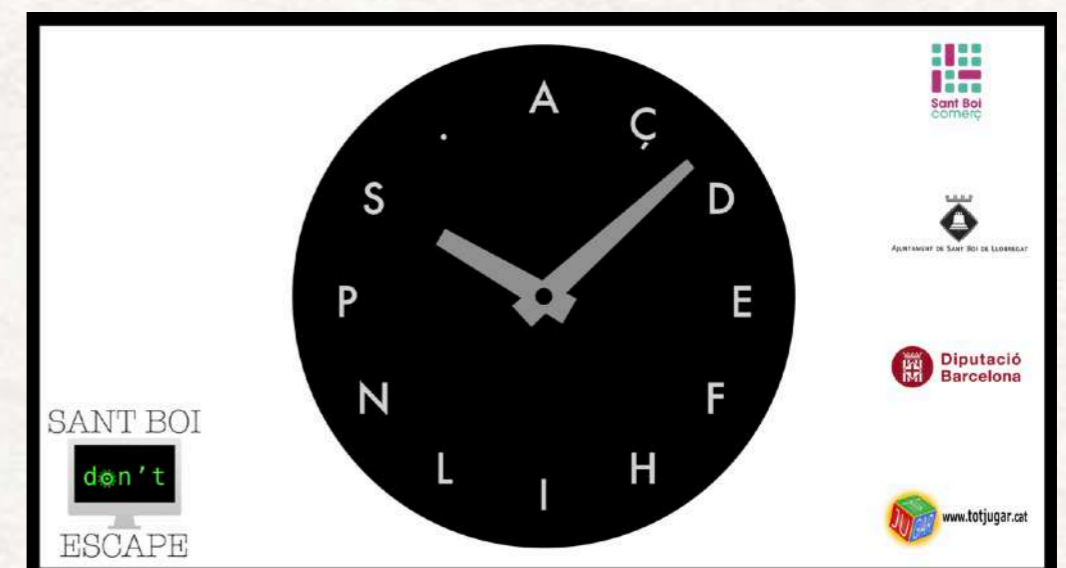
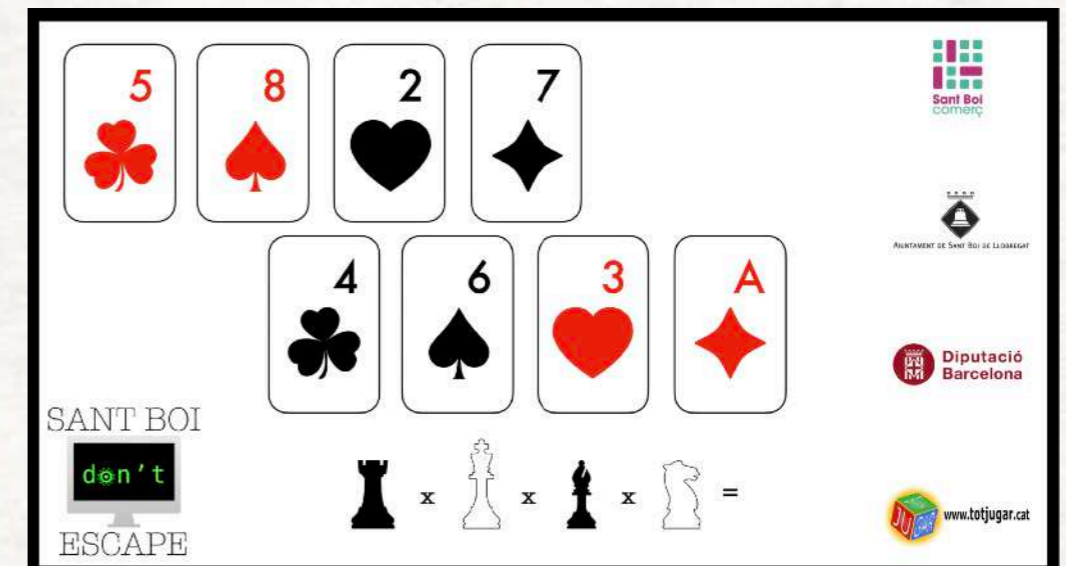
Logística: des del web del joc es pot descarregar la guia de joc amb sis enigmes. Cada dia les xarxes socials de Sant Boi Comerç publiquen una imatge clau i imprescindible per resoldre l'enigma del dia.

Argument: els comerços de Sant Boi ofereixen una activitat lúdica pel confinament de la primavera de 2020. Hi ha 200 vals regal de 15€ per als primers en desxifrar els enigmes!

Funcionament: cada enigma, un cop resolt, facilita una pista per descobrir un enllaç final. Si s'hi arriba, es pot omplir un formulari per acreditar la victòria i accedir al premi.

Premi: un val regal de 15€ per als primers 200 jugadors en resoldre tots els enigmes i arribar a l'enllaç final.

Personal necessari: - - -



EL LLEGAT DE GAUDÍ

escape a l'aire lliure

[2018]



Objectiu: dinamitzar els comerços adherits a Gaudí Shopping (zona Av. Gaudí de Barcelona).



Edat participants: 12+



Durada activitat: 120 min.

Durada esdeveniment: 4 matins



Màxim participants simultanis: 50

Màxim participants total: 200



Logística: es pengen cartells de mida A4 als aparadors dels comerços participants. Un dels comerços esdevé també el lloc secret que caldrà descobrir al final

Argument: incapaç de trobar un deixeble digne, Gaudí va ocultar el seu llegat a través d'una sèrie d'enigmes que només algú que entengés l'art com ell ho feia pogués resoldre.

Funcionament: cada equip rep una guia de joc. Combinant la informació de la guia i dels cartells dels aparadors, van resolent els enigmes i descobrint el següent comerç on han d'anar.

Premi: obtenen un petit obsequi quan troben el llegat.

Personal necessari: 2 dinamitzadors.

EXPLORADORS DE...

Trivial + Monopoly

[2017 - 2020]



Objectiu: dinamitzar els comerços i generar trànsit cap a l'interior dels establiments.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 60 min.

Durada esdeveniment: 4 matins



Màxim participants simultanis: 72

Màxim participants total: 288



Logística: es pengen cartells de mida A4 amb un codi QR als aparadors dels comerços participants.

Argument: joc adrenalínic que combina cooperació, estratègia, observació i gestió del temps, vehiculat a través d'una app.

Funcionament: quan l'app escaneja els codis QR llança preguntes sobre cada comerç, elaborades pels propis comerciants per destacar allò que més els interessa del seu negoci. Cada encert dona un punt. L'equip amb més punts controla el comerç. Guanya l'equip que controla més comerços al final del joc.

Premi: petit record de participació.

Personal necessari: 1 dinamitzador.



EL SECRET DE LA PLAÇA REIAL

joc de detectius

[2016 - 2017]



Objectiu: atreure públic local a la Reial, posant-ne en valor tant la història com els serveis actuals.



Edat participants: 14+



Durada activitat: 120 min.

Durada esdeveniment: 8 tardes



Màxim participants simultanis: 50

Màxim participants total: 400

Logística: cada comerç participant custodia deu pistes en format sobre, que són lliurades per l'organització una estona abans de l'inici del joc.

Argument: grans artistes com Dalí, Llach, Ocaña o Vázquez Montalbán han acudit a la Plaça Reial. Casualitat? Què hi buscaven? Quin secret s'hi amaga?

Funcionament: quan els equips acudeixen als comerços, se'ls lliura una de les pistes, que els permet avançar en la trama argumental i deduir cap a on seguir investigant. Al final arriben a l'amagatall secret i omplen un qüestionari que dictamina quin equip ha descobert més detalls de la investigació.

Premi: els dos equips amb més encerts de cada sessió guanyen vals regals per gastar als comerços participants.

Personal necessari: 2 dinamitzadors.

DESCOBREIX "El secret de la Plaça Reial"

Inscripció gratuïta en equips de 2 a 5 persones
a la reial@totjugar.cat (Places limitades)



Més informació a www.totjugar.cat

26 de novembre a les 17.00 hores

properes edicions
10 de desembre
14 de gener
21 de gener



EL CAS DE L'AMNÈSIC

joc de detectius

[2014]



Objectiu: generar trànsit al mercat més enllà de les compres habituals, especialment el públic jove.



Edat participants: 14+



Durada activitat: 90-120 min.



Durada esdeveniment: 1 mes (o esgotar places)



Màxim participants simultanis: 100

Màxim participants total: 100



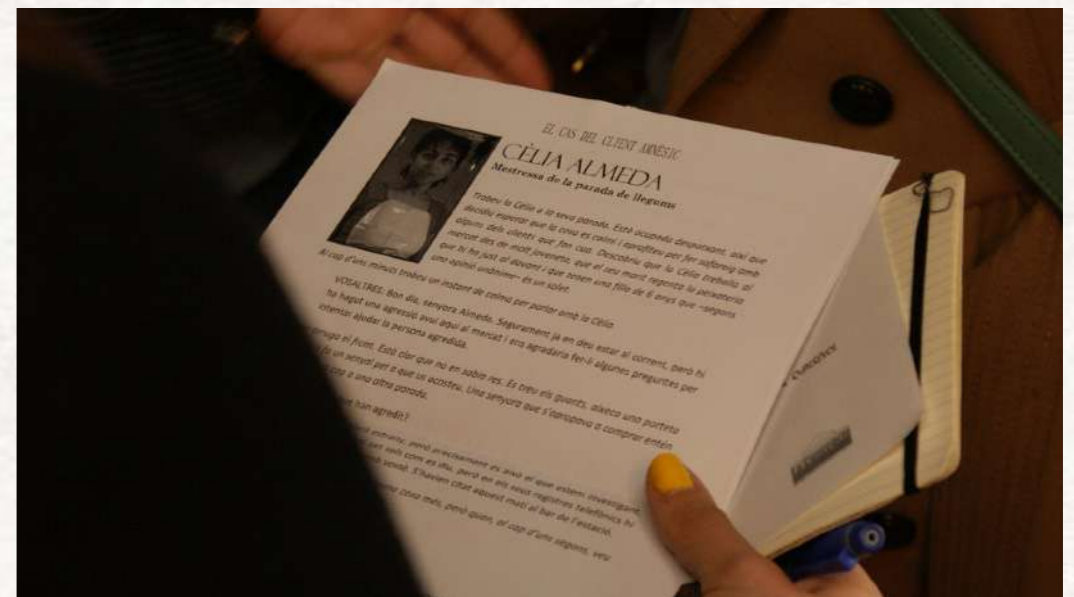
Logística: cada parada participant custodia algunes de les pistes en format sobre, que són lliurades per l'organització el primer dia de joc, dia en què també es realitza una presentació en format de teatre de carrer.

Argument: un home ha aparegut estabornit a l'aparcament del mercat. Quan desperta, no recorda res. Qui és? Qui l'ha atacat i per què?

Funcionament: al punt informatiu del mercat cada equip paga 20 euros per obtenir la pista inicial. A mida que avancen en la investigació esbrinen a quines parades demanar les pistes següents. Quan creuen que tenen la solució del cas tornen al punt informatiu, omplen un qüestionari i recuperen els 20 euros en vals de descompte.

Premi: tots els participants recuperen els 20 euros en vals de descompte.

Personal necessari: - - -



DINAMITZACIÓ D'ESDEVENIMENTS

A través del joc...

... generem **trànsit**.

... dinamitzem **l'espai**.

... fomentem la **participació**.

ELS DAUS DEL DAU

Enigma visió espacial

[2021]

Ajuntament de
Barcelona



Objectiu: fomentar la participació del públic assistent al festival.



Edat participants: 8+



Durada activitat: indeterminada

Durada esdeveniment: 2 dies



Màxim participants simultanis: il·limitat.

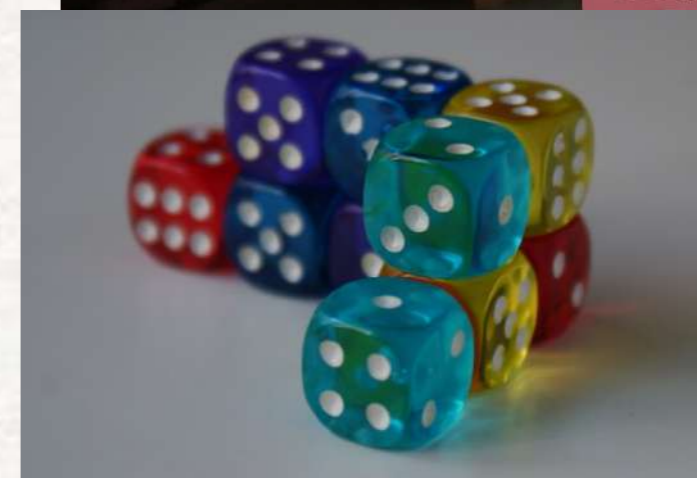
Màxim participants total: il·limitat.

Logística: tant al web com en diversos plafons distribuïts pel festival se situa l'enunciat i les imatges que constitueixen l'enigma. Al punt d'informació hi ha una pila de daus sobre una taula perquè qui ho vulgui pugui mirar de reconstruir la figura.

Funcionament: cal observar les imatges, reconstruir-la (mentalment o física) i comptar quants daus la formen. Posteriorment, omplir un formulari en línia per participar al sorteig.

Premi: se sorteja un lot de jocs de taula entre els encertants.

Personal necessari: - - -



LA FÓRMULA DEL JOC

joc deductiu

[2020]

Ajuntament de
Barcelona



Objectiu: fomentar la participació i generar trànsit a les pàgines del web del festival.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 20 min

Durada esdeveniment: 2 dies



Màxim participants simultanis: il·limitat.

Màxim participants total: il·limitat.

Logística: s'incrusten, en diversos racons del web, imatges de 7 personatges vinculats amb la creació i la divulgació dels jocs de taula.

Argument: Els jocs de taula no es cullen dels arbres ni plouen del cel. Sabeu quina és la fórmula per obtenir un joc de taula? Hi ha moltes persones implicades en aquest procés!

Funcionament: cal localitzar els personatges al web, deduir el seu ofici a partir de la seva declaració i, finalment, resoldre la fórmula. Per convertir cada ofici en un número, cal observar les imatges amb molta atenció.

Premi: se sorteja un lot de jocs de taula entre els encertants.

Personal necessari: - - -

[(AUTOR + EDITORA) * PROVADOR] (IL·LUSTRADORA + DISSENYADOR GRÀFIC)

DIVULGADORA * BOTIGUER



ATRAPA L'ESPIA!

joc deductiu

[2019]

Ajuntament de
Barcelona



Objectiu: fomentar la participació i generar moviment entre els diversos espais del festival.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 30 min

Durada esdeveniment: 2 dies



Màxim participants simultanis: 200

Màxim participants total: 2000

Logística: es pengen 9 cartells de 60x40 en diversos racons del recinte del festival. S'instal·la una urna i butlletes de resposta al punt informatiu.

Argument: Un agent secret s'ha infiltrat al Dau Barcelona. El seu nom en clau és Gambler X i pretén introduir les apostes al nostre festival del joc. Cal descobrir-ne la identitat per impedir que actuï!

Funcionament: cada cartell conté la imatge d'una persona sospitosa i una pista sobre l'aparença física de Gambler X. Només comparant els seus aspectes amb les nou pistes obtingudes es pot deduir qui és l'agent secret.

Premi: se sorteja un lot de jocs de taula entre els encertants.

Personal necessari: 1 dinamitzador.



8^e FESTIVAL DEL JOC
DAU
BARCELONA

ATRAPA L'ESPIA!

PER A GRANS I PETITS DETECTIUS



ENS HAN ROBAT UN JOC!

joc deductiu
[2018]

Ajuntament de
Barcelona



Objectiu: fomentar la participació i generar moviment entre els diversos espais del festival.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 30 min

Durada esdeveniment: 2 dies



Màxim participants simultanis: 200

Màxim participants total: 2000

Logística: es pengen 8 cartells de 60x40 en diversos racons del recinte del festival. S'instal·la una urna i butlletes de resposta al punt informatiu.

Argument: Algú ha robat un dels més de 200 jocs de taula disponibles al Dau Barcelona. Cal descobrir qui ho ha fet, a quina hora i quin joc s'ha endut.

Funcionament: com al clàssic joc *Cluedo*, la resposta està oculta dins d'un sobre i cal deduir quina és tot descartant opcions. Els cartells mostren personatges i rellotges amb hores, mentre que el joc robat és l'únic que no és present físicament en cap taula del festival.

Premi: se sorteja un lot de jocs de taula entre els encertants.

Personal necessari: 1 dinamitzador.



7è
**FESTIVAL
DEL JOC**

ENTRADA LLIURE
AFORAMENT LIMITAT

BARCELONA.CAT/DAUBARCELONA
#DAU18

ENS HAN ROBAT UN JOC!

PER A GRANS I PETITS DETECTIUS



ENS HAN ROBAT EL DAU!

joc deductiu

[2017]

Ajuntament de
Barcelona



Objectiu: fomentar la participació i generar moviment entre els diversos espais del festival.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 40 min

Durada esdeveniment: 2 dies



Màxim participants simultanis: 200

Màxim participants total: 2000

Logística: es pengen 5 cartells de 60x40 en diversos racons del recinte del festival. Es prepara una petita escenografia de l'urna d'on s'ha robat el valuós dau. S'instal·len dues tauletes per registrar les respostes

Argument: Algú ha robat un valuós dau amb cinc mil anys d'història. Per descobrir qui, cal resoldre el cas a partir de les versions dels fets dels tres personatges implicats.

Funcionament: els participants han de recórrer el recinte, localitzar els cartells i llegir les declaracions. Posteriorment, deduir qui ha tingut oportunitat de cometre el robatori i quin era el seu mòbil.

Premi: se sorteja un lot de jocs de taula entre els encertants.

Personal necessari: 1 dinamitzador.



EMPRESSES: GENERAR MARCA

A través del joc...

... divulguem **continguts**.

... generem **imatge de marca**.

... establím **vincles amb la ciutadania**.

JOC D'ENGINY AL RCDE STADIUM

escape room

[2019-2020]



ESPANYOL de BARCELONA

Objectiu: generar imatge de marca divulgant continguts de genètica i medicina personalitzada.



Edat participants: 8+



Durada activitat: 40 min.

Durada esdeveniment: 9 dies



Màxim participants simultanis: 25

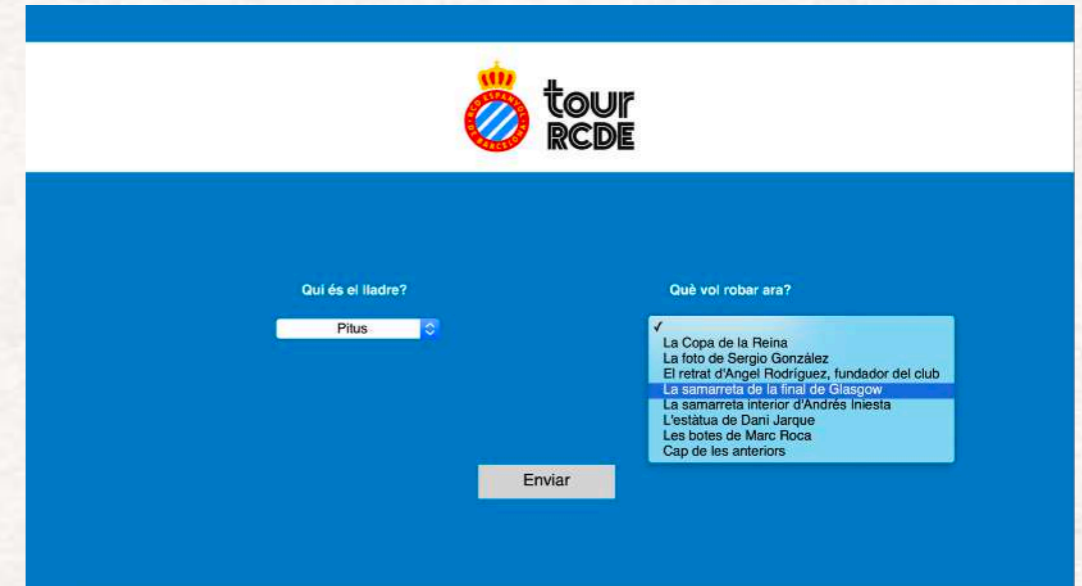
Màxim participants total: 275

Logística: abans d'iniciar la visita al RCDE Stadium, el guia retira diversos objectes de l'exposició. L'espai de joc serà la sala d'audiovisuals, on es preparen dos vídeos, una pantalla tàctil interactiva i s'oculden diversos trencaclosques i enigmes en format paper (una còpia per equip inscrit).

Argument: algú ha robat diversos objectes exposats a l'estadi, amb la intenció d'esborrar de la memòria els tresors més valuosos dels 119 anys d'història del club: trofeus, samarretes històriques, jugadors memorables... Cal aturar-lo abans que torni a robar!

Funcionament: la visita a l'estadi acaba a la sala audiovisuals, on els equips (de 2 a 5 persones) han de resoldre diversos trencaclosques i enigmes lògics per identificar el lladre i deduir quin és el proper objecte que vol robar.

Personal necessari: 1 dinamitzador.



HOPE. LA CLAU GENÈTICA

escape room

[2018 - 2019]

AMGEN®

Objectiu: generar imatge de marca divulgant continguts de genètica i medicina personalitzada.



Edat participants: 14+



Durada activitat: 24 min.

Durada esdeveniment: 2 dies



Màxim participants simultanis: 36

Màxim participants total: 1520

Logística: estructura de truss de 50 m2 amb lones publicitàries exteriors i lones interiors per ambientar i dividir l'espai de joc en sis sales.

Argument: la Hope Johnson és a urgències i no respon al tractament convencional. Cal descobrir la mutació genètica que ho causa i elaborar un tractament personalitzat.

Funcionament: els equips tenen 8 minuts per resoldre els enigmes de cada sala i introduir-ne la solució en una tauleta, que a la vegada fa les funcions de cronòmetre i facilitadora de pistes.

Personal necessari: 5 (inscripcions, instruccions, 2 dinamitzadors interiors i cloenda)



SALVEU ROMEU!

joc d'enginy

[2016]

Liceu  Òpera
Barcelona

Objectiu: acostar al món de l'òpera un públic específic (25-50 anys).



Edat participants: 14+



Durada activitat: 120 min.

Durada esdeveniment: 16 dies



Màxim participants simultanis: 50

Màxim participants total: 800

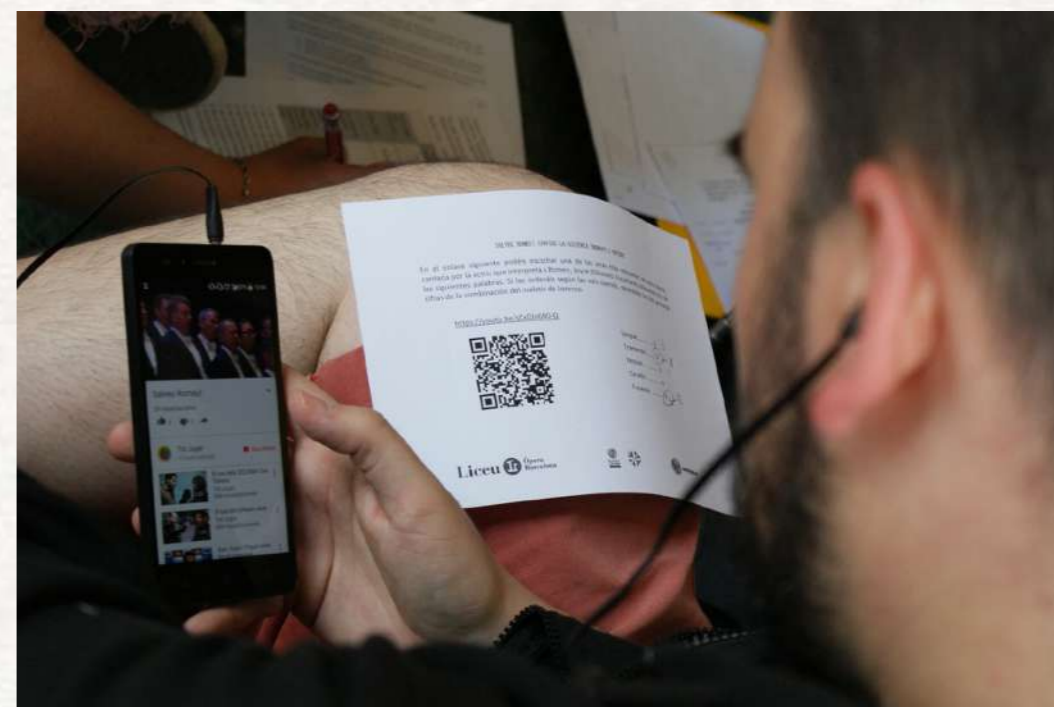
Logística: es co·labora amb eixos comercials propers al Liceu perquè diverses botigues custodiïn les pistes del joc.

Argument: sou Romeu. Davant la tomba de la vostra estimada us heu pres un verí mortal. De sobte, però, Julieta desperta! Teniu 2 hores per aconseguir l'antídot que us salvi la vida.

Funcionament: els equips recorren sis comerços del barri per aconseguir els enigmes i trencaclosques a resoldre. Si en treuen l'entrellat podran obrir el maletí de l'apotecari i discernir quina de les pòcimes que hi guarda és la correcta.

Premi: els equips més ràpids guanyen entrades per veure l'òpera de Rossini al Liceu.

Personal necessari: 1 dinamitzador.



EL JOC D'OTEL·LO

joc d'enginy
[2016]

Liceu  Òpera
Barcelona

Objectiu: acostar al món de l'òpera un públic específic (25-50 anys).



Edat participants: 14+



Durada activitat: 120 min.

Durada esdeveniment: 10 dies



Màxim participants simultanis: 50

Màxim participants total: 500

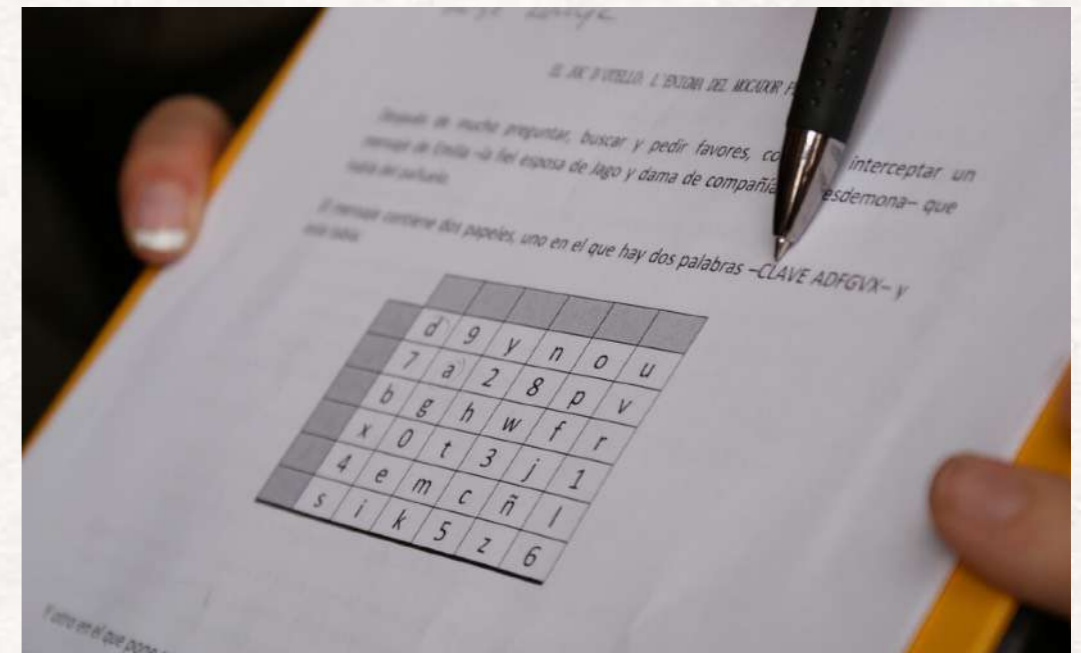
Logística: es co·labora amb eixos comercials propers al Liceu perquè diverses botigues custodiïn les pistes del joc.

Argument: Desdemona ha perdut el seu mocador. Aquest fet desencadena la tragèdia escrita per Shakespeare. Però... i si aconseguíssim recuperar-lo abans que caigui en mans del malvat Jago?

Funcionament: els equips recorren comerços del barri per aconseguir sis missatges xifrats enviats pels personatges de l'òpera. Si els descripten podran traçar el recorregut fet pel mocador i obrir la caixa forta on s'amaga. Via tuitar es van enviant pistes mica en mica.

Premi: els equips més ràpids guanyen entrades per veure l'òpera de Verdi al Liceu.

Personal necessari: 1 dinamitzador.



EMPRESSES: TEAM BUILDING

A través del joc...

... cooperem.

... establím vincles.

... canviem els rols.

THE MONOLITIC MOVIE

creació col·lectiva

[2016]



Objectiu: estimular el treball en grup i generar noves sinèrgies de participació i lideratge.



Edat participants: 25-55



Durada activitat: 3-4 hores.



Participants: 40

Logística: l'activitat es realitza a l'hotel on l'empresa realitza les jornades de treball, aprofitant-ne diversos espais com habitacions, menjador, vestíbul, terrasses... S'escriu el guió -expressament per a l'ocasió, a partir de conceptes donats- d'una pel·lícula d'espionatge de 15 minuts i es lloga material audiovisual com càmeres, trípodes, micròfons, claquetes...

Argument: un agent secret acostumat a fer tasques administratives rep la missió d'infiltrar-se en un grup criminal perillós per recuperar un pen drive amb informació molt valuosa.

Funcionament: els participants s'agrupen en 4 grups. Amb l'ajuda d'un realitzador, cada equip es reparteix els rols tècnics i artístics per enregistrar les escenes assignades. Després de sopar, la pel·lícula es projecta al restaurant, en un ambient distès i festiu.

Personal necessari: 4 dinamitzadors-realitzadors.



LOCKED SYSTEMS CONTROL

gimcana

[2013]

femarec.
S.Coop.C.L.d'Iniciativa Social

Objectiu: desenvolupar actituds col·laboratives i inclusives entre treballadors i usuaris.



Edat participants: 18+



Durada activitat: 120 min.



Participants: 150

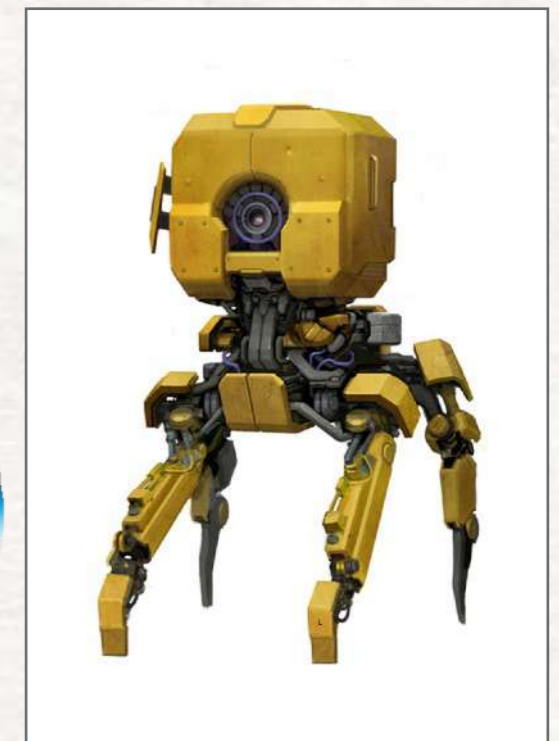


Logística: es preparen les proves més complexes abans de començar. Es realitza un fals simulacre d'evacuació. Quan tothom és fora, s'expliquen les instruccions i es preparen la resta de proves.

Argument: el nou sistema de seguretat de l'empresa ha fallat i ha deixat tancada al seu interior una de les nostres companyes. Cal tornar a entrar a l'edifici i superar els diversos obstacles fins a desbloquejar el sistema.

Funcionament: gimcana argumental cooperativa d'inici variable. Cada equip (10 persones, mesclant treballadors i usuaris) inicia el recorregut per un punt diferent fins a completar totes les tasques.

Personal necessari: 6 dinamitzadors



JOCS DE TAULA



A través del joc...

... expliquem històries.

... cooperem.

... ens comuniquem.

SHERLOCK - Q SYSTEM

joc narratiu i deductiu

[2018 - actualitat]



Objectiu: resoldre un cas detectivesc de manera cooperativa.



Edat participants: 10+



Durada aproximada: 60 min.



Participants: d'1 a 8.



Components: 32 cartes.

Argument: cada cas de la sèrie planteja un cas detectivesc que cal resoldre: un assassinat, un robatori, una desaparició...

Funcionament: cada carta és una pista en format textual o visual. Algunes pistes són útils per resoldre el cas i altres pertanyen a línies d'investigació que no duen enlloc. Per torns, cada jugador ha de decidir o bé jugar sobre la taula una carta amb una pista que consideri útil -compartint la informació amb els companys d'investigació- o bé descartar-ne una que consideri innecessària. Al final del joc, cal respondre un qüestionari sobre el cas. Cada encert suma dos punts. Cada carta innecessària sobre la taula en resta un.

PVP: 8€



JUSTICE: CONAN DOYLE

joc narratiu i deductiu

[2022]



Objectiu: representar els rols propis d'un judici per assassinat.



Edat participants: 10+



Durada aproximada: 60 min.



Participants: de 3 a 8.

Components: 42 cartes.

Argument: cada cas de la sèrie planteja un judici, en què el tribunal haurà de donar un veredicta a partir dels arguments i les proves aportats per la fiscalia i la defensa.

Funcionament: la baralla es divideix en cartes de defensa i d'acusació. Cadascuna d'elles aporta informació relativa al cas. Per torns, defensa i acusació han d'aportar arguments sobre el mòbil, l'oportunitat i l'accés a l'arma que pogués tenir, o no, la persona acusada. La mecànica de joc i l'existència de tres possibles acusats permeten la rejugabilitat.

PVP: 10€



Som els autors de la vessant narrativa del cas sobre Conan Doyle. El creador del concepte i les mecàniques de joc és l'autor Pak Gallego.