

Agencia Detectives & Investigators



La investigación es un proceso intelectual, reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos de un determinado ámbito de la realidad.

Este año se ha puesto de moda los **ScapeRooms y Among us**, juegos muy populares a los que al alumnado les encanta jugar. Al hilo de ellos, Arcoiris ha programado nuevos retos semanales para crear un ambiente lúdico-educativo resolviendo misterios y conseguir con ello **“formar a grandes Detectives”**.

Durante nuestras tardes de junio y septiembre las personas participantes recibirán todos los días material audiovisual solicitando ayuda para la resolución de los casos y cada día nuevas pistas...¿**Serán capaces de resolver los misterios?** Para llegar al objetivo tendrán que pasar por diferentes etapas de aprendizaje y de esta manera, poder graduarse en la Agencia de Detectives & Investigators.

Por supuesto, **Arcoiris garantiza el estricto cumplimiento de toda la normativa** que desde el Ministerio de Sanidad marca como son; limpieza y desinfección de los espacios, uso de mascarillas obligatorias, la no interrelación social de los grupos...

Para la tranquilidad de las familias, el personal está formado en las medidas de seguridad Covid-19 obligatorio por Ley, así como en Primeros Auxilios y con todos los seguros necesarios para la realización de la actividad.

Las familias interesadas, han de realizar el ingreso en el Banco Santander, al número de cuenta siguiente:

IBAN ES08 0049 5690 73 2116138085 / Titular: Educarte Proyectos Formativos SL.

Indicando en el concepto Multitaller de junio (y/o septiembre) y haciendo el ingreso con el nombre y apellidos de la persona participante. (Sirve un único ingreso por el total de servicios y personas participantes). Debe de enviarse el justificante de abono a info@arco-iris.es **MÁS INFO:963712047//673777644**

LA INSCRIPCIÓN se realiza TELEMÁTICAMENTE (no se aceptan solicitudes fuera de este formato) en la siguiente dirección: <https://gestion.arco-iris.es/registro/pibbpf> Hay que **cumplimentar una inscripción por persona participante**.

HORARIO	PRECIO MENSUAL*
JUNIO Y/O SEPTIEMBRE	
15:00 a 17:00h	69 €

*Es necesario ser familia asociada al AMPA

OFERTA:


* **-10% del total** contratando junio y septiembre a la vez y **abonando ambos antes del 14 de Mayo.**

* **-5% del total** abonando **junio antes del 14 de Mayo.**



<https://gestion.arco-iris.es/registro/pibbpf>



<p>PRIMERA SEMANA</p> <p>JUNIO</p> <p>“LA DESAPARICIÓN DEL VILLANO”</p>		<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> → Bienvenida a la Agencia. → Visualización y presentación del enlace. → Juegos de entrenamiento. 	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> → Taller “Maletín detective” (Adaptado). → Recordatorio pista 1 y nuevo mensaje. → Juegos para descifrar el mensaje. 	<p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> → Taller continuación “Maletín detective” → Recordatorio pista 1 y 2, y nueva pista. → Juego de búsqueda de pistas para el caso. 	<p>4</p> <ul style="list-style-type: none"> → Material audiovisual Carta del villano → Nuevo recordatorio de todas las pistas. → GIMCANA “La desaparición del villano”. RESOLUCIÓN CASO 1
<p>SEGUNDA SEMANA JUNIO</p> <p>“EL MISTERIOSO CASO DEL CÓMIC EN BLANCO”</p>	<p>7</p> <ul style="list-style-type: none"> → Taller “Complemento de detective I” → Visualización del mensaje del enlace. → Visualización del mensaje del bibliotecario. → Juego: ¿Quién es quién? 	<p>8</p> <ul style="list-style-type: none"> → Continuación taller complemento I → Entrenamiento visual. → Entrenamiento de agilidad. → Juego “Búsqueda de la carta”. 	<p>9</p> <ul style="list-style-type: none"> → Taller “Escáner de códigos”. → Descifrar mensajes de la carta con escáner. → Audio del enlace. → Juego Construcciones imposibles. 	<p>10</p> <ul style="list-style-type: none"> → Taller “Lupa” → Juego: Búsqueda de indicios. → Juego: Desenscriptar el código de escritura César. 	<p>11</p> <ul style="list-style-type: none"> → GIMCANA “El misterio del cómic en blanco” RESOLUCIÓN CASO 2
<p>TERCERA SEMANA JUNIO</p> <p>“UN VIAJE CON MUCHO ARTE”</p>	<p>14</p> <ul style="list-style-type: none"> → Presentación del caso. → Taller Artístico Velázquez. → Juego: Localización donde se han marchado. 	<p>15</p> <ul style="list-style-type: none"> → Continuación Taller Artístico → Explorando el mapa. → Interrogatorios. → Taller complemento II INFANTIL. 	<p>16</p> <ul style="list-style-type: none"> → Taller “Complementos III” → Captación de datos. → Juego: Encuentra el correcto → Juego: Seguir el rastro 	<p>17</p> <ul style="list-style-type: none"> → Taller “Complementos IV”. → Juego: Sacar huellas. → Juego: Análisis de huellas. 	<p>18</p> <ul style="list-style-type: none"> → GIMCANA “Investigaciones en el mundo del arte” RESOLUCIÓN CASO 3.
<p>CUARTA SEMANA JUNIO</p> <p>“UN RESCATE ACUÁTICO”</p>	<p>21</p> <ul style="list-style-type: none"> → Taller “Complementos V” → Comunicación del enlace → Juego: Supervivencia en el agua → Localizar la carta perdida 	<p>22</p> <ul style="list-style-type: none"> → Descifrar el enigma → Descubrir a los desaparecidos. → Juego: Preparación de la inmersión. 	<p>23</p> <ul style="list-style-type: none"> → GRAN GIMCANA FINAL DE JUNIO “Un rescate Acuático” 	