

Hasteko, parte hartzaileak pixkat ezagutzeko, gure buruak aurkeztuko ditugu eta agurtu egingo ditugu. Ondoren, lokalaren tour azkarra emango diegu, batez ere komunak eta instalazioak erakusteko. Bukatzeko, testuinguruan jarriko diegu, spoilerrik egin gabe eta kide guztiak prest daudenean, Scape Room-a hasiko dute.

Scape Room-aren tematika misteriozkoa izango da beti, baina istorioa eta probak aldatzen joango gara, hau da, bi eredu ezberdin izango ditugu probak aldatzen joateko eta bezeroak etortzen direnean esperientzia berriak izan ditzaten. Proba guztiak, begirada inklusibotik eginda daude, ikusmenezko aniztasun funtzionala, intelektuala, motorra eta sentzoriala kontuan hartuz. Bezeroek Scape Room-an berriz parte hartu nahi izanez gero, bi eredu 10 proba ezberdinekin prestatu ditugu, eta ondoren ereduetakoa bat aurkeztuko dugu:

A AUKERA

1. **Lehen Atearen Blokeoa, Braille eta Morse Kodea:** Jarduera honetan, jokalariek braillez idatzitako kode bat aurkituko dute paretan eta argi taupada batzuk ikusiko dituzte Morse kodea ordezkatzuz.
2. **Textura ezberdinen puzzlea:** Pareta batean, jokalariek hainbat testura dituzten panelak aurkituko dituzte: egurra, metala etab. Ukitzen bidez, ehundura bakoitza hitz giltza batekin lotzen da eta hauek memorizatu behar dituzte.
3. **Ispiluak eta Erreflexuak:** Hemen, jokalariek argi-izpi bat gidatu behar dute ispiluak erabiliz, konpartimentu sekretu bat desblokeatzeko. Ispiluak angelu egokian jarri behar dira izpia zuzen bideratzeko.
4. **Zentzumen-Kutxa:** Kutxa misteriozko baten barruan, jokalariek objektuak usaimenaren eta ukimenaren bidez identifikatu behar dituzte (ikusi gabe).
5. **Erliebezkako Hitz-Puzlea:** Jokalariek letra erliebedunak dituzten pieza batzuekin esaldi bat osatu behar dute.
6. **Ukitzen eta Interakzio Taula:** Taula batean, botoiak eta hainbat kolore, altuera eta ehundura dituzten sinboloak aurkeztuko dira. Aurreko jardueran lortutako pistak jarraituz botoiak hurrenkera egokian ikutzean, misterioaren zati bat askatuko da.
7. **Iraganeko Ahotsak Entzun:** Jarduera honetan, jokalariek hainbat tonutan eta erritmotan emandako pistak entzuten dituzte: batzuk Morse kodean eta beste batzuk hainbat hizkuntzetako esaldiak dira.
8. **Itzaleko Pisten Misterioa:** Jarduera honetan, jokalariek linterna bat erabiliz objektu ezberdinen itzalak horman proiektatuko dituzte. Sortutako itzalak sinbolo ezkutua erakusten du eta hori gogoratu behar dute.
9. **Kutxa Birakariarekin Puzzleak:** Konpartimentu ezberdineko kutxa bat dago, bakoitzak zenbaki eta kolore konbinazioaren blokeoak dituena. Konbinazioak aurretik deskodetutako kodeetatik lortzen dira.

10. **Iheserako Mapa Multisentsorialak:** Taldeak ukimenezko mapa bat erabiliko du, erliebez, ikusiz eta braillez seinaleztatua. Bide bat jarraitu behar dute orientazio enigmak ebatziz.
11. **Azken Misterioa:** Jarduera guztiak amaitutakoan, jokalariek giltza ezkutu bat aurkituko dute eskuragarri dagoen konpartimentu batean. Giltzak azken atea desblokeatzen du eta Escape Room-eko misterioa ebazten du, taldeak garaile irteten uzteko.