

## **BASES DEL CONCURSO DE PARTICIPACIÓN EN EL ESCAPE BUS DENTRO DEL PROGRAMA VISITAS ESCOLARES A TUSSAM**

### **1.- OBJETO DEL CONCURSO**

Con el objetivo de potenciar la participación activa de los escolares participantes en el taller denominado Escape Bus se hará entrega de un pack de merchandising corporativo como obsequio al equipo que finalice la actividad en el menor tiempo registrado. Bajo esta dinámica, los estudiantes se convertirán en los protagonistas de la visita a través de esta acción lúdico-formativa.

Esta actividad forma parte del programa Visitas Escolares a TUSSAM y consiste en el uso de dos autobuses tematizados (pasado y futuro) a modo de sala de escape room. En este juego de escapismo, un grupo de personas están “atrapadas” en dos autobuses cerrados y tienen que resolver una serie de enigmas, acertijos y pruebas para conseguir escapar en un tiempo menor al estipulado. Dichas pruebas están relacionadas con la movilidad sostenible y aspectos generales de TUSSAM (Conciencia ecológica, TUSSAM sostenible, Transporte seguro, inclusivo y accesible, Igualdad en TUSSAM y Cumplimiento de las normas de uso del transporte público). Todo ello con el fin de presentarles los beneficios del uso del transporte público frente al privado.

En el ámbito educativo, el uso de Escape Rooms es un recurso de reciente implantación que se usa cada vez más como forma de incentivar la colaboración y el trabajo en equipo, además de poner a prueba los conocimientos adquiridos de una forma atrayente para el alumnado.

El concurso se regirá por las presentes Bases, las cuales se encuentran publicadas en la página web de la Sociedad.

## **2.- CONDICIONES DE LA PROMOCIÓN**

1.- Solo podrán participar aquellos cursos escolares que hayan realizado el taller Escape Bus, siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

a). - Que hayan terminado la actividad hasta el final, saliendo del último bus.

b). -TUSSAM se reserva el derecho de permitir la participación de aquellos jugadores que no cumplan con las normas básicas de comportamiento o que no sigan las indicaciones del gamemaster.

2.- Durante el juego, el gamemaster cronometrará el tiempo del equipo y resultará ganador el que sea capaz de resolver las pruebas más rápidamente.

3.- Al finalizar la actividad se llevará, por parte de TUSSAM, un registro, tanto en imágenes como en soporte informático, donde se recogerán los tiempos llevados a cabo por cada uno de los grupos participantes. Dicho registro informático reflejará la siguiente información:

a). - Fecha de la actividad

b). - Nombre del centro educativo.

c). - Nombre del equipo. Esta denominación la elegirá libremente cada grupo.

d). - Número de participantes, tanto de escolares como de docentes.

e). - Tiempo que han tardado en salir de la actividad.

4.- La participación en la presente promoción supone la aceptación de las presentes bases y la conformidad con las mismas.