



CLUEDO CERVANTINO

LA CONSPIRACIÓN DE LA CORTE



teamtify
ACTIVITIES & TEAM BUILDING

CONCEPTO

LA CONSPIRACIÓN DE LA CORTE

Una experiencia de gamificación corporativa de alto nivel ambientada en el Siglo de Oro. Aprovechando el marco incomparable de Alcalá de Henares, planteamos un desafío intelectual diseñado para sacar a relucir las mejores capacidades analíticas de su equipo. Un crimen sin resolver, documentos secretos de la Corona y una red de mentiras ponen a prueba a los participantes en un entorno seguro y controlado. No se trata de ver una historia, sino de construir la solución: cada equipo se convierte en una unidad de investigación que debe competir contra el reloj y contra sus compañeros para desentrañar la verdad oculta.

OBJETIVO

Esta actividad está diseñada específicamente para trabajar competencias transversales en un ambiente distendido:

- **Pensamiento Crítico y Analítico:** Fomenta la capacidad de analizar datos complejos, separar hechos de suposiciones y conectar puntos aparentemente aislados.
- **Comunicación y Escucha Activa:** Para resolver el enigma, es vital que todos los miembros del equipo aporten su visión y escuchen las hipótesis de los demás.
- **Toma de Decisiones bajo Presión:** Los equipos deben llegar a un consenso rápido y eficaz para presentar su acusación antes de que se agote el tiempo.
- **Liderazgo Compartido:** La dinámica permite que diferentes perfiles asuman el mando según la tarea (quien analiza el mapa, quien interroga, quien organiza las pistas), potenciando la gestión de roles.



FORMATO

PASO A PASO

"La actividad se estructura como una competición colaborativa dividida en tres fases clave:

- **Análisis Documental:** Los equipos (organizados en 'Células de Investigación') reciben un dossier con pruebas físicas, mapas cartográficos de la época y cartas cifradas. Deben filtrar la información relevante del 'ruido'.
- **Interacción y Negociación:** Para avanzar, los participantes deben interactuar con los personajes clave (actores profesionales) que custodian información vital. El éxito depende de saber hacer las preguntas correctas y detectar inconsistencias en los testimonios.
- **Resolución y Consenso:** Finalmente, cada equipo debe unificar criterios, debatir internamente y presentar una conclusión lógica y fundamentada ante el 'Juez'. Solo ganará quien demuestre la mejor capacidad deductiva."



EL SIGLO DE ORO

Alcalá de Henares, cuna de Cervantes y Ciudad Patrimonio, no es un simple decorado, sino el escenario histórico real de nuestra trama. En el siglo XVII, su cercanía a la Corte de Madrid la convirtió en un centro neurálgico de espionaje e intrigas políticas. Aprovechamos este legado para dotar a la actividad de una coherencia narrativa única: la conspiración que su equipo debe resolver encaja perfectamente con la atmósfera que respiran las calles y muros de la ciudad.

PROTAGONISTAS

Nuestros actores interactúan con los equipos para facilitar pistas o poner a prueba sus habilidades:

- **El Corregidor Real (El Facilitador):** Es la autoridad y el guía del juego. Controla los tiempos y valida las pruebas forenses oficiales. Los equipos deberán acudir a él con argumentos lógicos y datos sólidos para desbloquear nuevas fases de la investigación.
- **La Condesa Viuda (La Estratega):** Una figura influyente con mucho que ocultar. Experta en retórica y manipulación, representa el desafío psicológico del juego. Los participantes deberán filtrar sus mentiras y usar la escucha activa para descubrir su verdadera conexión con la víctima.
- **El Poeta Satírico (El Observador):** El testigo ocular que todo lo sabe pero nada regala. Posee la cronología exacta de los hechos, pero la esconde tras versos y metáforas. Obliga a los equipos a agudizar el ingenio para descifrar la línea temporal del crimen.





Para
~~más información,~~
hacerlo realidad,
contáctanos

info@teamtify.com

www.teamtify.com

954 32 45 77