

Χρονόμετρο

Στα δωμάτια απόδρασης ο χρονοδιακόπτης αποτελεί ζωτικό στοιχείο του παιχνιδιού. Ο κύριος στόχος ενός δωματίου απόδρασης είναι να καταφέρετε να λύσετε μια σειρά από στοιχεία, γρίφους ή παζλ σε καθορισμένο χρόνο. Το παιχνίδι διέπεται από τη δικτατορία του ρολογιού. Ο χρόνος αποτελεί δείκτη επιτυχίας ή αποτυχίας και προσθέτει μια αίσθηση επείγοντος και πίεσης στο παιχνίδι και στους παίκτες που συμμετέχουν.

Απαιτούμενα υλικά

- Χρονοδιακόπτης/ χρονόμετρο/ ρολόι/ κλεψύδρα.

Πιθανές χρήσεις

- **Αντίστροφη μέτρηση:** Κύρια χρήση ενός χρονόμετρου. Συνήθως τοποθετείται κοντά στην πόρτα από την οποία πρέπει να διαφύγουν οι μαθητές ή κάπου όπου μπορούν να βλέπουν τον χρόνο ανά πάσα στιγμή. Αντίστροφη μέτρηση 60/90 λεπτών.
- **Ο χρόνος ως στοιχείο:** Ένα ρολόι θα μπορούσε να τοποθετηθεί σε μια συγκεκριμένη σταθερή ώρα και ημερομηνία πάνω ή δίπλα σε μια κλειδαριά. Ο κωδικός για το άνοιγμα της κλειδαριάς είναι η ώρα που έχει οριστεί στο ρολόι (09:30 κωδικός 0930).
- **Διευκόλυνση του χρόνου:** Επιλέγεται ένας παίκτης να παρακολουθεί τον χρόνο με τη βοήθεια του χρονόμετρου διευκολύνοντας τους υπόλοιπους να γνωρίζουν αν πρέπει να επιταχύνουν ή αν μπορούν να επενδύσουν περισσότερο χρόνο σε ένα συγκεκριμένο στοιχείο/γρίφο/αίνιγμα.

Πιθανοί περιορισμοί

- **Χρονόμετρο και στοιχεία/δραστηριότητες δωματίου διαφυγής:** Είναι βασικό να κατανοήσει ο υπεύθυνος του παιχνιδιού σωστά το χρόνο που απαιτείται για την επίλυση όλων των στοιχείων και να προσαρμόσει ανάλογα το χρονόμετρο και τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Χρονόμετρο

Είναι συμπεριληπτικό σχετικά με μαθητές με ΕΜΔ;

- Ναι, αλλά σκεφτείτε επίσης τη χρήση οπτικών χρονομετρητών που παρέχουν τη δυνατότητα να κρίνετε πόσος χρόνος απομένει χωρίς να χρειάζεται να ξέρετε να λέτε την ώρα.

