

# Αφή

Η αφή είναι μια αίσθηση που δεν χρησιμοποιείται συνήθως στα δωμάτια διαφυγής σε σύγκριση με την όραση ή την ακοή. Η χρήση της αναγκάζει τους παίκτες να χειριστούν και να αγγίξουν το περιβάλλον τους: σε αντίθεση με την όραση, απαιτεί την ενεργό συμμετοχή του παίκτη στη διαδικασία και μπορεί να είναι πολύ ελκυστική.

## Απαιτούμενα υλικά

- Επιφάνειες στις οποίες μπορείτε να χαράξετε.
- Τρισδιάστατος εκτυπωτής.
- Ένας δονητικός κινητήρας ή μοτέρ που μπορεί να τοποθετηθεί κάτω από μια επιφάνεια και που συνδέεται με έναν ελεγκτή.
- Μια ηλεκτρική αντίσταση θέρμανσης σε ένα υλικό με χαμηλή θερμική αντίσταση.

## Πιθανές χρήσεις

- Να δώσετε έναν αόρατο αλλά αισθητό κώδικα, μοτίβο ή σχήμα.
- Ένα δονούμενο αντικείμενο μπορεί να δώσει έναν κώδικα με το ρυθμό των δονήσεών του.
- Ένα αντικείμενο μπορεί να είναι θερμότερο από τα άλλα (με μια ηλεκτρική θερμαντική αντίσταση). Για παράδειγμα, θα μπορούσε να είναι μέρος ενός αινίγματος στο οποίο οι παίκτες πρέπει να αναγνωρίσουν ποια συσκευή διαθέτει παροχή ενέργειας ή ποια έχει χρησιμοποιηθεί πρόσφατα ως μέρος του σεναρίου.

## Πιθανοί περιορισμοί

- Μπορεί να είναι δύσκολο να αναγνωρίσετε σύμβολα (όπως τα κλασικά γράμματα του αλφαβήτου ή το braille). Μη διστάσετε να μεγιστοποιήσετε το μέγεθος των χαρακτήρων.
- Αν χρησιμοποιείτε αλφάβητο σε γραφή Braille, παρέχετε στους παίκτες μια αναφορά για να μπορούν να αναγνωρίζουν τα γράμματα (είτε δώστε μια ειδοποίηση σε έναν από τους παίκτες πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, είτε καταστήστε την διαθέσιμη κάπου στην αίθουσα).



# Αφή

## Είναι συμπεριληπτικό σχετικά με μαθητές με ΕΜΔ;

Το αλφάβητο Braille μπορεί να μην είναι εύκολο για τους μαθητές με μαθησιακές διαταραχές να το αποκρυπτογραφήσουν, οπότε είναι προτιμότερο να μην το κάνετε το κέντρο όλων των γρίφων σας.

