

Posmatrač

Posmatrač u ovim vrstama igara igra ključnu ulogu jednostavnim dodavanjem konteksta atmosferi koja okružuje igru. Oni mogu istaći određeni element koji kontrolor igre želi da istakne ili čak mogu postati neophodan alat za dobijanje različitih tragova.

- **Neohodni materijal**

- Glumac/Glumica
- Kostimi/Šminka.

- **Moguće upotrebe**

- **Kontrolor igre:** Kontrolor igre je glavni posmatrač uključen u Escape Room igru.. Ovaj posmatrač vodi igrače kroz iskustvo Escape Room igre tako što pruža uvodni briefing, nadgleda sesiju, daje tragove i takođe resetuje sobu.
- **Pozadinska priča I cilj igre:** Posmatrač može predstaviti postavku priče I šta se očekuje od igrača da postignu. Posmatrač će se obući u skladu sa promovisanjem imerzije igrača.
- **Pomozite igračima sa tragovima:** Ne zauzimajući poziciju kontrolora igre, ali posmatrač može biti trag sam po sebi. On bi mogao da otpeva pesmu, podeli parče papira sa ciframa ili odgovori na određeno pitanje. Sve su to načini da posmatrač postane aktivan agent u igri.
- **Posmatrač kao protivnik:** U nekim Escape Room igrama zombiji, zatvorenici, stražari su prisutni u prostoriji i koriste se da eliminišu neke od igrača. Na primer, posmatrač može biti vezan lancem za zid i svakih 10 minuta taj lanac postaje sve duži i duži. Ako posmatrač može da dodirne jednog od igrača, igrač koga je dodirnuo je van igre!

- **Moguće restrikcije**

- **Dodatni trošak za kreiranje Escape Room igre:** Neka sredstva će možda biti potrebna za kostime i šminku.
- **Uključivanje više ljudi:** Potreba da se pokuša pronaći osoba koja može voditi ovu ulogu. To može biti još jedan kolega, nastavnik ili čak drugi učenik iz drugog razreda.



Posmatrač

- Da li je inkluzivno za učenike sa poremećajem u učenju?

Da.