

# Fotoaparati

Fotoaparat može biti koristan alat za vođu igre za praćenje igre ili kao deo enigmi. Oni su ključni alat za dizajniranje i postavljanje atmosfere sobe za bijeg, ali nisu ni nezamenjivi.

## Potrebni materijal

- Sve što ima kameru: web kameru, pametni telefon, odgovarajuću kameru...
- Ekran za prikaz jednog ili više prikaza kamere

## Moguće upotrebe

- **Za Vođu Igre:** Da bi se poboljšalo uaranjanje igrača, možda bi bilo bolje da vođa igre bude u drugoj prostoriji ili barem da ih igrači ne mogu videti. U ovom slučaju, najjednostavnije rešenje može biti postavljanje jedne ili više kamera u prostor za igru. Imajte na umu da je postavljanje kamera veoma važno kako biste mogli pratiti napredak igrača tokom iskustva!
- **Kao deo enigme.** Ostavite kameru da leži po prostoriji s nizom fotografija ili video zapisa s brojevima, situacijama, napomenama koje bi mogle dovesti do rešavanja nekih od tragova.
- **Kao deo enigme.** Na primer, promena ugla gledanja može otkriti različite tragove:
  - Tragovi ostavljeni na podu mogu nacrtati oblik ako ih gleda «sigurnosna kamera» koja je prikazana na ekranu u prostoriji.
  - Pogled spreda i sa strane nepristupačnog objekta može biti drugačiji i dati novi trag.

## Moguća ograničenja

- **Osvetljenje:** U zavisnosti od kamere koja se koristi, osvetljenje i osvetljenost vaše sobe mogu uticati na kvalitet vaše slike. Ne ustručavajte se napraviti testove kako biste prilagodili ugao gledanja ili osvetljenje u vašem okruženju.
- **QR kod:** Ako želite da koristite QR kodove, vaši igrači će morati da imaju pristup kameri.



# Fotoaparati

## Da li je to inkluzivno za učenike sa poteškoćama u razvoju?

Ako koristite kamere kao deo svojih enigmi, imajte na umu da je kvalitet video zapisa ili slika dovoljno dobar.

