

Puertas

Llamaremos "puerta" a cualquier dispositivo de separación: puertas "normales", trampillas, cubiertas...

Las puertas son muy comunes en las Escape Rooms. Permiten secuenciar el juego haciendo que ciertas partes sean inaccesibles o que las fases de búsqueda sean más complejas.

La forma en que se puede abrir la puerta influirá en su juego:

- ¿Hay una cerradura que bloquea a los jugadores (influencia en la secuencia del juego)?
- ¿Tienen los jugadores que empujar/tirar/deslizar la puerta para abrirla (influencia en el entorno del juego)?

Material necesario

- Puerta común
- Baúl
- Tablas de madera + fijaciones (si crea espacios/compartimentos usted mismo)

Posibles usos

- División del área de juego (con cerradura),
- Bloqueo del acceso a las pistas (con cerradura),
- Cofre con fondo falso (fase de exploración)
- Las puertas pueden ser grandes superficies donde pueden aparecer ilustraciones/gráficos/pistas.

Posibles dificultades

- Las puertas son un mecanismo recurrente, pero también pueden ser peligrosas: por ejemplo, si creas una trampilla tú mismo, asegúrate de que la puerta no pueda caer sobre un jugador al atravesarla. Evita, en la medida de lo posible, que la puerta se abra por arriba y, si no es así, piensa en utilizar cierres de seguridad para evitar que la puerta se caiga.



Puertas

¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

Las puertas no son un problema en cuanto a su inclusión: es el dispositivo de apertura el que podría ser un problema. Asegúrese de que el acceso no sea demasiado estrecho y esté bien iluminado si hay señales en la superficie. Estos problemas pueden detectarse fácilmente durante la fase de prueba.

