

Temporizador

En las salas de escape, el temporizador es un elemento vital del juego. El objetivo principal de una sala de escape es conseguir resolver una serie de pistas, acertijos o rompecabezas en un tiempo determinado. El juego se rige bajo la dictadura del reloj. El tiempo es un indicador de éxito o fracaso y añade una sensación de urgencia y presión al juego y a los jugadores que participan en él.

Material necesario

- Temporizador / Reloj.

Posibles usos

- **Cuenta atrás:** Uso principal de un temporizador. Normalmente se coloca cerca de la puerta de la que los alumnos tienen que escapar o en algún lugar donde puedan verlo en todo momento. Cuenta atrás de 60/90 minutos.
- **El tiempo como pista:** Se puede poner un reloj a una hora y fecha fijas en la parte superior o al lado de una cerradura. El código para abrir la cerradura es la hora fijada en el reloj (09:30 código 0930).
- **Facilitador del tiempo:** Se elige a un jugador para que lleve la cuenta del tiempo con la ayuda del cronómetro facilitando que el resto sepa si tiene que acelerar o puede invertir más tiempo en una determinada pista/puzzle/adivinanza.

Posibles dificultades

- **Temporizador y pistas/actividades de la sala de escape:** Es clave que el director del juego entienda correctamente el tiempo necesario para resolver todas las pistas y ajustar el temporizador y la duración del juego en consecuencia.

¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

Sí, pero también hay que considerar el uso de temporizadores visuales que permiten juzgar cuánto tiempo queda sin tener que saber decir la hora.

