

# Ușile

Vom numi "ușă" orice dispozitiv de compartimentare: uși "normale", trape, huse...

Ușile sunt foarte frecvente în camerele de evadare. Acestea vă permit să secvențiați jocul făcând anumite părți inaccesibile sau fazele de căutare mai complexe.

Modul în care ușa poate fi deschisă vă va influența jocul:

- Există vreun element care blochează jucătorii (influența asupra secvențierii jocului)?
- Jucătorii trebuie să împingă/tragă/gliseze ușa pentru a o deschide (influența asupra mediului de joc)?

## Material necesar

- Ușă standard
- Cufăr
- Plăci din lemn + creații personale (daca iti creezi singur spatii/compartimente)

## Utilizări posibile

- Împărțirea suprafeței de joc (cu blocare),
- Blocarea accesului la indicii (cu blocare),
- Cufăr cu un fund fals (faza de explorare)
- Ușile pot fi suprafețe mari pe care pot apărea ilustrații/grafice/indicii.

## Posibile restricții

- Ușile sunt un mecanism recurent, dar pot fi, de asemenea, periculoase: de exemplu, dacă creați singur o ușă capcană, asigurați-vă că ușa nu poate cădea pe un jucător în timp ce trece prin ea. Evitați să deschideți ușa din partea de sus cât mai mult posibil și, dacă nu, gândiți-vă să utilizați elemente de siguranță pentru a preveni căderea ușii.

## Este incluziv pentru elevii cu dificultăți de învățare?

Ușile nu sunt o problemă în ceea ce privește incluziunea: dispozitivul de deschidere este cel care ar putea fi o problemă. Asigurați-vă că accesul nu este prea îngust și bine luminat dacă



# Ușile

există semne la suprafață. Aceste probleme pot fi detectate cu ușurință în timpul fazei de testare.

