

Lacătele

Lacătele/încuietorile sunt un mecanism foarte important într-o cameră de evadare. Vă permit să împărțiți și să secvențiați jocul.

Acest mecanism forțează jucătorii să rezolve puzzle-uri înainte de a accesa noi resurse / elemente / cunoștințe. Este extrem de comun în camerele de evadare clasice.

Material necesar

- Blocare clasică (cu cheie sau cod)
- Încuietoare mecanică (lemn, plastic, metal...)
- Încuietoare tehnologică (element controlat cu un microcontroler)

Utilizări posibile

- Accesul la un indiciu
- Accesul la o zonă nouă
- Determinarea jucătorilor de a rezolva puzzle-uri într-o anumită ordine

Diferite tipuri:

- **Încuietoare clasică:** Există 2 tipuri majore.
- Cu cheie: jucătorii ar putea obține cheia în timpul unei faze de explorare
- Cu cod: jucătorii trebuie să rezolve o enigmă pentru a găsi codul
- **Încuietoare mecanică:** perfectă pentru a reproduce încuietoarea de modă veche (adică încuietoare egipteană sau medievală din lemn). Este nevoie de abilități de lucru manual, dar poate fi frumos asortat cu tema dvs.
- **Blocare tehnologică:** controlată de un microcontroler (Raspberry / Arduino), vă permite să "ascundeți" mecanismul de blocare și să simbolizați efectul high-tech / magic / cuantic.

Posibile restricții

- **Temă/mediu:** utilizați încuietori care sunt adecvate și în concordanță cu designul camerei dvs.



Lacătele

Este incluziv pentru elevii cu dificultăți de învățare?

- Pentru încuietorile cu cheie, în cazul în care cheile sunt prea mici, jucătorii cu dizabilități motorii fine ar putea fi dezavantajați.
- Pentru încuietori de cod, în cazul în care inscripțiile sunt prea mici, jucătorii cu deficiențe de vedere pot fi dezavantajați. Asigurați-vă că numerele sunt vizibile în mod clar și că iluminarea este suficient de bună pentru a le citi.
- Încuietorile direcționale ar putea provoca dificultăți pentru elevii cu tulburări specifice de învățare, deoarece mulți dintre ei se luptă să facă diferența între stânga și dreapta.

