

Nivelul tehnic

S-ar putea crede că tema jocului de evadare definește nivelul tehnic necesar pentru crearea puzzle-urilor, dar acest lucru nu este neapărat cazul.

Dacă, de exemplu, orașul tău are un submarin istoric vechi pe care vrei să-l folosești ca temă pentru jocul tău de evadare, ai putea crede că utilizarea sistemelor mecanice complexe este esențială. Cu toate acestea, prin orientarea scenariului către investigarea membrilor echipajului sau prin utilizarea unui format diferit de joc de evadare (joc de masă, carte...) este posibil să se utilizeze acest patrimoniu cultural cu mijloace tehnice reduse.

Atunci când creai un joc de evadare, este mai degrabă recomandabil să cercetați mai întâi instrumentele sau structurile pe care le aveți la dispoziție. Dacă, de exemplu, școala dvs are un profil tehnic de predare (electric, mecanic...), ar fi posibil să le propuneți colegilor un proiect pentru a crea mecanisme sau puzzle-ul de care ai nevoie. Dar, uneori, ajutorul poate veni din afara structurilor dvs.: municipalitatea sau autoritățile locale pot avea un specialist care ar putea fi interesat de proiectul dvs., amestecând distracția și educația!

Material necesar

Intocmiți o listă de resurse care pot fi mobilizate:

- Colegii dvs.
- Reteaua unitatii, municipiului, rectoratului...

Utilizări posibile

- Propuneți un proiect unui profesor de la o materie tehnică pentru clasa lui/dvs.
- Contactați alte instituții pentru a vorbi despre proiectul dumneavoastră creativ pentru a pune în comun timpul, energia și abilitățile.
- Contactați un specialist pentru a lucra împreună la acest proiect.

Posibile restricții

Dacă utilizați persoane externe în crearea jocului de evadare, este necesar să le creditați în timpul experienței și să împărțiți proprietatea intelectuală a proiectului cu ei (cu excepția



Nivelul tehnic

cazului în care se opun). Dacă nu doriți acest lucru, este mai bine să planificați crearea de puzzle-uri pe care le veți putea face pe cont propriu.

