

Cronometru

În camerele de evadare, un cronometru este un element vital în joc. Scopul principal al unui escape room este de a reuși să rezolvi o serie de indicii, ghicitori sau puzzle-uri într-un timp stabilit. Jocul este condus sub dictatura ceasului. Timpul este un indicator al succesului sau al eșecului și adaugă un sentiment de urgență și presiune jocului și jucătorilor implicați.

Materiale necesare

- Timer/ cronometru/ ceas/ clepsidră.

Utilizări posibile

- Numărătoarea inversă: Principala utilizare a unui cronometru. În mod normal, se pune în apropierea ușii de unde elevii trebuie să evadeze sau undeva unde îl pot vedea în permanență. Numărătoare inversă de 60/90 de minute.
- Timpul ca indiciu: Un ceas ar putea fi setat la o anumită dată și oră fixă deasupra sau lângă o încuietoare. Codul pentru a deschide încuietoarea este ora fixată pe ceas (09:30 cod 0930).
- Facilitator de timp: Un jucător este ales să țină evidența timpului cu ajutorul cronometrului, ceea ce face ca ceilalți să știe mai ușor dacă trebuie să accelereze sau dacă pot investi mai mult timp într-un anumit indiciu/puzzle/enigmă.

Restricții posibile

- Cronometrul și indicii/activitățile din camera de evadare: Este esențial ca game master-ul să înțeleagă corect timpul necesar pentru a rezolva toate indiciile și să ajusteze cronometrul și durata jocului în consecință.

Este inclusiv pentru SLD?

- Da, dar trebuie luată în considerare și utilizarea unor cronometre vizuale care să ofere posibilitatea de a judeca cât timp a mai rămas fără a fi nevoie să știe să citească timpul

