

Atingerea

Atingerea este un simț care nu este utilizat în mod obișnuit în camerele de evadare în comparație cu vederea sau auzul. Utilizarea sa forțează jucătorii să manipuleze și să atingă mediul în care se află: spre deosebire de vedere, necesită implicarea activă a jucătorului în proces și poate fi foarte antrenantă.

Material necesar

- Suprafețe pe care puteți sculpta.
- Imprimantă 3D.
- Un motor vibrator sau un motor care poate fi pus sub o suprafață și care este conectat la un controler.
- Un rezistor electric de încălzire pe un material cu rezistență termică scăzută.

Utilizări posibile

- Pentru a obține un cod, un model sau o formă invizibilă, dar tactilă.
- Un obiect vibrator poate oferi un cod cu ritmul vibrațiilor sale.
- Un obiect poate fi mai cald decât celelalte (cu un rezistor de încălzire electrică). De exemplu, ar putea face parte dintr-o enigmă în care jucătorii trebuie să identifice ce dispozitiv are o sursă de energie sau care a fost folosit recent ca parte a scenariului.

Posibile restricții

- Poate fi dificil pentru elevi să recunoască simboluri (cum ar fi literele alfabetului clasic sau braille). Nu ezitați să maximizați dimensiunea caracterelor.
- Dacă utilizați alfabetul Braille, oferiți-le o referință pentru ca aceștia să poată identifica literele (fie să furnizeze o notificare unuia dintre jucători înainte de începerea jocului, fie să-l pună la dispoziție undeva în cameră).

Este incluziv pentru elevii cu dificultăți de învățare?

Alfabetul braille ar putea să nu fie ușor de descifrat pentru elevii cu tulburări de învățare, deci este mai bine să nu-l faceți centrul tuturor enigmelor voastre.

