

# Cadenas

Les serrures sont un mécanisme très important dans une Escape Room. Il vous permet de diviser et de séquencer votre jeu.

Ce mécanisme oblige les joueurs à résoudre des énigmes avant d'accéder à de nouvelles ressources / objets / connaissances. On le retrouve très souvent dans les Escape Room classiques.

## Matériel nécessaire

- Cadenas classique (avec clé ou code)
- Cadenas mécanique (bois, plastique, métal...)
- Cadenas technologique (élément contrôlé par un microcontrôleur)

## Utilisations potentielles

- Accès à un indice
- Accès à une nouvelle zone
- Pousser les joueurs à résoudre des énigmes dans un ordre spécifique

## Différents types :

- **Cadenas classiques** : Il existe 2 types principaux.
  - Avec clé : les joueurs peuvent obtenir la clé lors d'une phase d'exploration.
  - Avec code : les joueurs doivent résoudre une énigme pour trouver le code.
- **Cadenas mécanique** : parfait pour reproduire un cadenas à l'ancienne (cadenas égyptien ou médiéval en bois). Il nécessite des compétences artisanales mais peut s'accorder avec votre thème.
- **Cadenas technologique** : contrôlée par un microcontrôleur (Raspberry / Arduino), il permet de "cacher" le mécanisme de la serrure et de symboliser un effet high-tech/magique/quantique.....

## Restrictions éventuelles



# Cadenas

- **Thème/environnement** : utilisez des cadenas qui sont appropriés et cohérents avec la conception de votre pièce.

## Est-ce inclusif pour les TSA ?

- Pour les cadenas à clé, si les clés sont trop petites, les joueurs ayant une motricité fine pourraient être désavantagés.
- Pour les cadenas à code, si les inscriptions sont trop petites, les joueurs souffrant de déficiences visuelles peuvent être désavantagés. Assurez-vous que les chiffres sont bien visibles et que l'éclairage est suffisamment puissant pour les lire.
- Les cadenas directionnels peuvent poser des problèmes aux élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage, car nombre d'entre eux ont du mal à faire la différence entre la gauche et la droite.

