

Minuterie

Dans les escape rooms, la minuterie est un élément essentiel du jeu. Le but principal d'une escape room est de réussir à résoudre une série d'indices, d'énigmes ou de puzzles dans un temps donné. Le jeu est régi par la dictature de l'horloge. Le temps est un indicateur de succès ou d'échec et il ajoute un sentiment d'urgence et de pression au jeu et aux joueurs impliqués.

Matériel nécessaire

- Minuteur / chronomètre / horloge / sablier.

Utilisations potentielles

- **Compte à rebours** : Principale utilisation d'un minuteur. Il est normalement placé près de la porte par laquelle les élèves doivent s'échapper ou à un endroit où ils peuvent le voir à tout moment. Compte à rebours de 60/90 minutes.
- **Le temps comme indice** : Une horloge peut être réglée à une heure et une date fixes sur le dessus ou à côté d'une serrure. Le code pour ouvrir la serrure est l'heure fixée sur l'horloge (code 09:30 0930).
- **Facilitateur du temps** : Un joueur est choisi pour prendre la mesure du temps à l'aide du chronomètre, ce qui permet aux autres joueurs de savoir s'ils doivent accélérer ou s'ils peuvent consacrer plus de temps à un certain indice/énigme/devinette.

Restrictions éventuelles

- **Minuteur et indices/activités de l'escape room** : Il est essentiel que le maître du jeu comprenne bien le temps nécessaire pour résoudre tous les indices et ajuste le minuteur et la durée du jeu en conséquence.

Est-ce inclusif pour les TSA ?

- Oui, mais envisagez également l'utilisation de minuteurs visuels qui permettent de juger du temps restant sans avoir à savoir lire l'heure.

