

Sons

L'introduction de sons et de musique améliore l'expérience du joueur pendant le jeu. Elle soutient les émotions et ajoute de l'intensité au déroulement de l'escape room.

Une utilisation correcte de cet outil ne donnera pas seulement aux joueurs un sentiment d'immersion plus intense, mais pourrait également conduire à des niveaux de motivation plus élevés.

Matériel nécessaire

- Ordinateur portable/ordinateur de bureau.
- Haut-parleurs/ téléphone portable/ Spotify ou app de musique.

Utilisations potentielles

- **Le code morse** : Pour un niveau de difficulté supplémentaire, on peut créer un audio en morse qui conduira à la découverte d'un message caché. (Voir la fiche de connaissances sur la sortie de salle).
- **Génération de tension** : Pendant que les joueurs explorent la salle, musique générant de la tension ; lorsque les élèves travaillent sur les énigmes, sons de suspense et d'aventure ; et vers la fin, musique/sons pouvant aider à la concentration.
- **Sons et temps** : Son de notification toutes les 10 minutes, son de l'horloge qui est joué pendant la dernière minute, son abrupt joué annonçant le temps restant (ligne médiane).

Restrictions éventuelles

- **Perturbation possible du déroulement du jeu** : Il est important de consacrer un peu de temps au type de sons choisis. Ils ne doivent pas être trop forts ou trop stressants et doivent s'adapter à ce qui se passe dans le jeu.

Est-ce inclusif pour les TSA ?

- Oui, mais nous devons insister sur l'importance de choisir la bonne musique et les bons sons pour ne pas gêner les élèves qui ont des capacités d'attention limitées.

