

Lumière

L'éclairage d'une pièce est très important car il peut aider ou ralentir le joueur. Dans une pièce, il peut y avoir différentes sources de lumière, de la lumière naturelle provenant d'une petite fenêtre aux lasers, en passant par les projections colorées ou les éclairages fluorescents.

Matériel nécessaire

- Lasers
- Projecteur
- Différents types et tailles d'ampoules (colorées, fluorescentes, ultraviolettes)
- Toute source de lumière

Utilisations potentielles

- Utilisation de la lumière ultraviolette pour découvrir des messages sur différentes surfaces de la pièce.
- Les lasers peuvent être utilisés pour éclairer certaines parties de la pièce, ce qui permet de découvrir un indice pour la tâche suivante.
- Chaque mur d'une pièce peut être d'une couleur différente grâce à un projecteur qui change à intervalles réguliers. Le moment où ils changent peut être l'un des indices.

Restrictions éventuelles

- Travailler avec des lasers peut être dangereux, il est donc conseillé de ne pas inclure de loupe ou de lentille dans la même pièce et les joueurs doivent être avertis de ne pas rapprocher le laser de leurs yeux.
- Les ampoules de tous types et de toutes tailles qui sont déplacées par le joueur peuvent constituer un danger potentiel. Assurez-vous que les joueurs sont conscients du danger potentiel.
- Le daltonisme
- Soyez attentif aux crises d'épilepsie ou à toute autre condition qui pourrait être déclenchée par des stimuli visuels qui forment des motifs dans le temps ou l'espace,



Lumière

tels que des lumières clignotantes, des motifs réguliers en gras ou des motifs en mouvement régulier.

Est-ce inclusif pour les TSA ?

Les élèves ayant des troubles de l'apprentissage ont tendance à avoir des difficultés s'ils ne disposent pas d'un éclairage suffisant pour lire un texte. Les élèves ayant des difficultés motrices peuvent trébucher sur des objets s'ils ne les voient pas assez bien. Assurez-vous que l'espace est bien organisé et que tous les textes de la pièce sont suffisamment éclairés pour être facilement lisibles.

