

# Portes

Nous appellerons "porte" tout dispositif de cloisonnement : portes "normales", trappes, couvercles...

Les portes sont très courantes dans les Escape Room. Elles vous permettent de séquencer votre jeu en rendant certaines parties inaccessibles ou des phases de recherche plus complexes.

La manière dont la porte peut être ouverte va influencer votre jeu :

- Y a-t-il une serrure qui bloque les joueurs (influence sur le déroulement du jeu) ?
- Les joueurs doivent-ils pousser/tirer/coulisser la porte pour l'ouvrir (influence sur l'environnement du jeu) ?

## Matériel nécessaire

- Porte standard
- Coffre
- Planches de bois + fixations (si vous créez des espaces/compartiments vous-même)

## Utilisations potentielles

- Division de la zone de jeu (avec serrure),
- Blocage de l'accès aux indices (avec cadenas),
- Coffre avec un faux fond (phase d'exploration).
- Les portes peuvent être de grandes surfaces où des illustrations/graphiques/indices peuvent apparaître.

## Restrictions éventuelles

- Les portes sont un mécanisme récurrent mais peuvent aussi être dangereuses : par exemple, si vous créez vous-même une trappe, assurez-vous que la porte ne peut pas tomber sur un joueur lorsqu'il la traverse. Évitez autant que possible d'ouvrir la porte par le haut, et si ce n'est pas le cas, pensez à utiliser des loquets de sécurité pour empêcher la porte de tomber.



# Portes

## Est-ce inclusif pour les apprenants ayant des TSA ?

Les portes ne sont pas un problème en termes d'inclusion : c'est le dispositif d'ouverture qui peut poser problème. Assurez-vous que l'accès n'est pas trop étroit et qu'il est bien éclairé s'il y a des panneaux sur la surface. Ces problèmes peuvent être facilement détectés pendant la phase de test.

