

Toucher

Le toucher est un sens peu utilisé dans les escape room par rapport à la vue ou à l'ouïe. Son utilisation oblige les joueurs à manipuler et à toucher leur environnement : contrairement à la vue, il nécessite une participation active du joueur au processus et peut être très engageant.

Matériel nécessaire

- Surfaces à sculpter.
- Imprimante 3D.
- Un moteur vibrant qui peut être placé sous une surface, et qui est relié à un contrôleur.
- Une résistance électrique chauffante sur un matériau à faible résistance thermique.

Utilisations potentielles

- Donnez un code, un motif ou une forme invisible mais palpable.
- Un objet vibrant peut fournir un code grâce au rythme de ses vibrations.
- Un objet peut être plus chaud que les autres (avec une résistance électrique chauffante). Par exemple, il peut faire partie d'une énigme dans laquelle les joueurs doivent identifier quel appareil dispose d'une alimentation en énergie ou qui a été utilisé récemment dans le cadre du scénario.

Restrictions éventuelles

- Il peut être difficile de reconnaître les symboles (comme les lettres de l'alphabet classique ou le braille). N'hésitez pas à maximiser la taille des caractères.
- Si vous utilisez l'alphabet braille, fournissez-leur une référence pour qu'ils puissent identifier les lettres (soit en remettant une fiche à l'un des joueurs avant le début de la partie, soit en la mettant à disposition quelque part dans la salle).

Est-ce inclusif pour les TSA ?

L'alphabet braille n'est pas forcément facile à déchiffrer pour les élèves ayant des troubles de l'apprentissage, il est donc préférable de ne pas en faire le centre de toutes vos énigmes.

