

Tajmer

U Escape Room igrama tajmer je vitalni element u igri. Glavni cilj Escape Room igre je da uspe da reši niz tragova ili zagonetki u određenom vremenu. Igra se vodi pod diktaturom sata. Vreme je pokazatelj uspeha ili neuspeha i dodaje osećaj hitnosti i pritiska igri i uključenosti igrača.

Neophodni materijal

- Tajmer/ štoperica/ sat/ peščani sat.

Moguće upotrebe

- **Odbrojavanje:** Glavna upotreba tajmera. Obično postavljeni blizu vrata, učenici treba da pobegnu ili negde gde mogu da ih vide u svakom trenutku. 60/90 minuta odbrojavanje.
- **Vreme kao trag:** Sat se može postaviti na određeno vreme i datum na vrhu ili pored brave. Šifra za otvaranje brave je vreme fiksirano na satu (09:30 kod 0930).
- **Facilitator vremena:** Igrač se bira da prati vreme uz pomoć štoperice, što olakšava ostalima da znaju da li treba da ubrzaju ili mogu da ulože više vremena u određeni trag/zagonetku.

Moguće restrikcije

- **Tajmer i Escape Room tragovi/aktivnosti:** Ključno je da kontrolor igre pravilno razume vreme koje je potrebno da reši sve tragove i prilagodi tajmer i trajanje igre u skladu sa tim.

Da li je inkluzivno za decu sa poremećajima u učenju?

- Da, ali takođe razmislite o upotrebi vizuelnih tajmera koji pružaju mogućnost da procenite koliko je vremena preostalo bez potrebe da znate kako da kažete vreme.

