

Zagonetke

Osnova Escape Room igre je iskustvo rešavanja misterija, traženje tragova, kodova i rešavanje zagonetki za dobijanje potrebnih informacija. Zagonetke mogu da dodaju napetost igri i mogu pomoći u teatralnosti koja je uključena. Zagonetke se mogu predstaviti u pisanoj, audio ili vizuelnoj formi. Oni takođe mogu imati različite ishode u razvoju igre: to može dovesti do koda, do datuma ili do pronalaska novog traga.

Neohodni materijal

- Papir/ olovka/ hemijska/ brošura.

Moguće upotrebe

- **Zagonetke u vezi sa vokabularom:** Na primer, da se revidira vokabular u vezi sa temom obrazovanja: „Ja sam beo kad sam prljav, a crn kad sam čist. šta sam ja? Tabla'. Ovo će odvesti igrače do table gde će pronaći još jedan trag.
- **Istorijske zagonetke:** The players need to solve who is behind a certain quote, or set the quote in a significant date in history. This will give them a code to unlock another clue.
- **Predmetne zagonetke:** Odgovor na ovu zagonetku vodi do drugog predmeta na kome je napisan trag ili broj. „Ko je to sa vratom, a bez glave, sa dve ruke i bez ruku? Šta je to? Košulja'. Možete dati igračima dodatni trag tako što ćete u sobu dodati poster nekoga sa košuljom, u ovom slučaju, koji se izdvaja od ostatka dekoracije sobe.

Moguće restrikcije

- **Poremećaj vremenske linije:** Ako zagonetka vodi do drugog traga ili predmeta, taj predmet se ne sme razumeti pre nego što se zagonetka završi, jer će zagonetka tada postati beskorisna.
- **Složenost zagonetki:** Zagonetke moraju biti razumljive za igrače, uzimajući u obzir nivo učenika. (Pogledajte opis nivoa jezika i list profila učenika).

Da li je inkluzivno za učenike sa poremećajem u učenju?



Zagonetke

Da, ali učenicima/igračima koji imaju poteškoća sa čitanjem, dodavanje slike ili fotografije u vezi sa zagonetkom može pomoći u razumevanju zagonetke kroz vizuelni element. Po pravilu, pokušajte da izbegavate zagonetke u kojima se mešaju reči i rečenice i da se uverite da je format zagonetke prilagođen potrebama učenika sa poremećajima u učenju(font, prored, kontrast, itd.).

