

Vivre un Escape Game dans une Eglise

Qu'est-ce qu'un Escape Game ?

- Un Escape Game est **un jeu d'énigmes** qui se vit **en équipe**.
- Les joueurs évoluent généralement dans un **lieu clos et thématique**.
- Ils doivent résoudre une série de casse-têtes dans un temps imparti pour réussir à accomplir une mission.

Pourquoi un Escape Game ? Un Escape Game est **Pédagogique**.

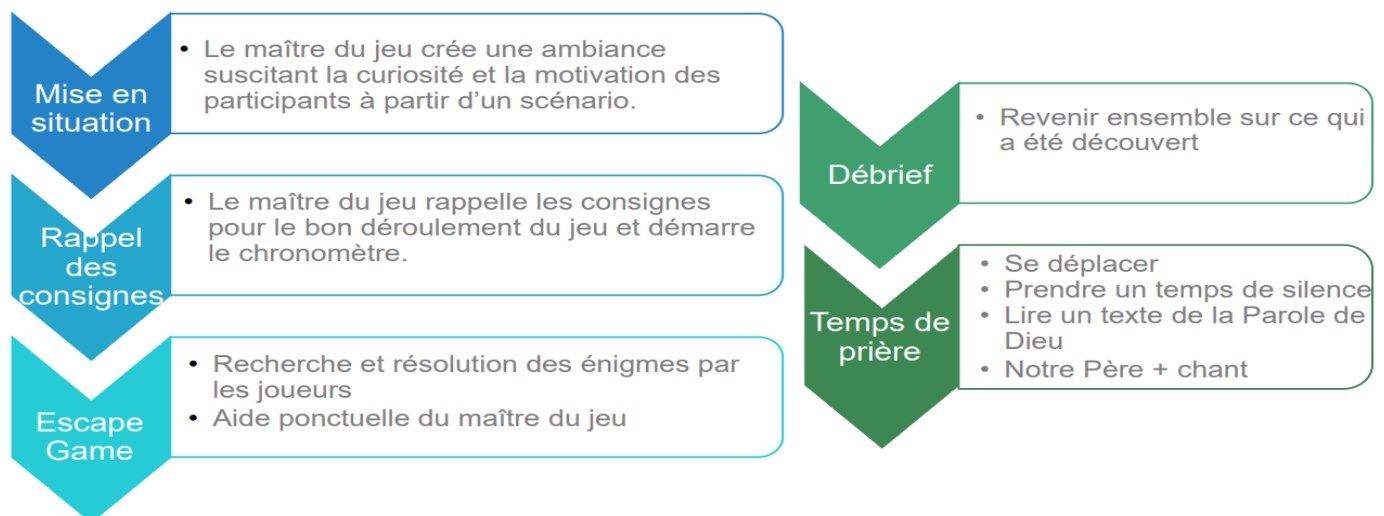
- le côté **ludique** motive les participants
- la succession d'énigmes renforce la réflexion **collaborative**
- les participants sont **autonomes** dans l'espace
- les éléments à transmettre sont abordés sous des **angles différents**
- le temps chronométré stimule **l'attention**

Que faut-il pour réussir ?

- Un scénario formant un ensemble cohérent
- Une intrigue logique
- Un lieu adapté
- **Un maître du jeu**
 - Met en place le jeu et prépare ce dont les participants auront besoin
 - Explique le jeu
 - Suit le jeu pendant sa réalisation et apporte de l'aide si besoin

Tout le monde peut participer (ados, adultes etc...). La difficulté doit être adaptée au public. Le nombre de participants par équipe doit être de 3 à 6. Attention ! plus il y a de joueurs, plus la communication est difficile et moins l'investissement de chaque membre est sollicité.

Proposition de déroulement :



Déroulement du jeu :

Objectif :

Résoudre des énigmes en équipe pour découvrir une église par le biais du jeu. Une catéchèse ludique pour donner du sens à la visite d'une église.

Durée : 1h30 à 2h (jeu/relecture/catéchèse et temps de prière)

A prévoir

- Un maître du jeu/ maître du temps
- Quelques animateurs pour accompagner

Matériel

- **Un sac numéroté** par équipe
- Un coffre par lieu, soient :
 - ⇒ **6 coffres** qui peuvent se fermer avec un cadenas
 - ⇒ **6 cadenas** à code chiffré (pas de cadenas à clé)

Noter sur chaque cadenas le lieu correspondant

Contenu du coffre dans chaque lieu		
Au Confessionnal		
Grille de décodage avec une énigme pour chaque équipe		
Coffre du Bénitier (code 007)	Coffre de l'Ambon (code 042)	Coffre de la Croix (code 004)
Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3
Enigme B	Enigme C	Enigme D
Enigme 1	Enigme 2	Enigme 3
Parchemin « Nouvelle »	Parchemin « Christ »	Parchemin « est »
Coffre du Cierge Pascal (Code 005)	Coffre de la Statue de Marie (Code 050)	Coffre de l'Autel (code 003)
Equipe 4	Equipe 5	Equipe 6
Enigme E	Enigme F	Enigme A
Enigme 4	Enigme 5	Enigme 6
Parchemin « Bonne »	Parchemin « Jésus »	Parchemin « Ressuscité »

Les trousse avec les énigmes

Les enveloppes avec les énigmes et le matériel nécessaire

Un plan de l'église avec les lieux où les jeunes doivent se rendre.



I. Avant le jeu

1. **Déterminer l'église la plus adaptée au jeu.**

2. **Repérer dans l'église les « lieux »**

(Confessionnal, ambon, autel, cierge pascal, bénitier, croix, statue de Marie). Il est possible d'ajouter des éléments remarquables propres à chaque église qui seraient intéressants de faire découvrir (baptistère, vitraux, statues de saints, etc.)

3. **Cacher les coffres** avec les énigmes dans les différents lieux de l'église.

4. **Répéter le rôle du maître du jeu** à partir du scénario. D'autres personnes peuvent être associées à la mise en scène.

Scénario

Un moine un peu perdu dans son officine... catastrophé car une foule l'attend dehors pour apprendre LA grande nouvelle, mais impossible de remettre la main dessus...

Il faut l'aider à retrouver cette nouvelle et aller l'annoncer à la foule dehors le plus vite possible... ils ne vont pas attendre plus d'une heure c'est certain !

Pour être sûr de ne pas l'oublier, le moine a dissimulé des indices dans l'église... mais hélas il devient trop vieux pour ce genre de choses... pouvez-vous l'aider ?

Si vous n'êtes pas sûr de ce que vous avez à annoncer, ne sortez pas trop tôt, la foule pourrait se mettre en colère. Allez vérifier auprès du moine.

II. Commencer le jeu

1. **Scénariser le jeu** en interprétant le rôle du maître du jeu de manière vivante. Cela contribuera à créer une ambiance suscitant la curiosité et la motivation des participants. On peut recourir à des costumes, des bruitages, **de la musique** (musique grégorienne), des accessoires en lien avec l'histoire racontée.
2. **Donner les consignes** aux équipes pour le bon déroulement du jeu.
 - Ne pas faire de bruit et ne pas courir car nous sommes dans une église.
 - Bien regarder tous les éléments qui se trouvent dans votre sac d'équipe : tout est utile à un moment ou un autre !
 - Vous devrez vous rendre dans des lieux précis où vous trouverez un coffre fermé par un cadenas à code où se trouvent des indices vous permettant de progresser dans le jeu : un fragment de parchemin et 1 énigme à résoudre pour accéder au lieu suivant :
 - Une énigme « chiffre » qui vous donnera le prochain code d'accès.
 - Une énigme « lettre » qui fournira les indices pour se déplacer au lieu suivant.
 - S'assurer que les énigmes de chaque étape ont été résolues correctement avant de se précipiter vers le lieu suivant.
 - Ne prendre que l'enveloppe qui porte le numéro de votre équipe, puis refermer le coffre avec le cadenas et replacer le coffre à l'endroit où vous l'avez trouvée.
 - S'il faut un code à 3 chiffres et que vous n'en n'avez qu'un ou deux, mettre un zéro devant (exemple : si le code trouvé est 5, sur le cadenas il faut rentrer 005)
 - En cas de difficulté, il est possible de demander de l'aide au maître du jeu.

! Ne rien démonter, ne pas monter sur les chaises : tout ce qui est caché est accessible. Rien n'est caché dans le tabernacle.

Le sac d'équipe

3. **Donner le sac** à chaque équipe.
 - L'énigme de départ
 - Des crayons
 - Du papier
 - Un calendrier mentionnant les fêtes religieuses
 - 2 bibles
 - Grille de décodage pour l'énigme E



- Filtre rouge
- Liste des abréviations bibliques
- Lexique des éléments d'une église

4. **Le maître du jeu invite les équipes** à démarrer et déclenche le chronomètre.

III. Durant le jeu

1. Le maître du jeu peut aider les équipes en difficulté et rappelle régulièrement le temps qui reste.
2. **Quand une équipe a résolu toutes les énigmes et trouvé le message** à reconstituer à partir des fragments du parchemin « *Bonne nouvelle : Jésus-Christ est ressuscité* », **elle rejoint le maître du jeu pour la question finale et terminer le jeu.**

A la fin du jeu, chaque équipe doit retrouver le maître du jeu pour lui confier LA BONNE NOUVELLE découverte sur le parchemin reconstitué « Bonne nouvelle : Jésus Christ est ressuscité »

Le maître du jeu pose l'une des questions suivantes au choix à l'équipe :

- Dans quel contenant trouve-t-on l'eau bénite et à quel endroit se situe-t-il dans l'église ?
- Que fait-on à l'ambon ?
- Quel est le signe des chrétiens ?
- Quels sont les symboles présents sur le cierge pascal ?
- Que représente Marie pour les Chrétiens ?
- Comment s'appelle la table sur laquelle on célèbre l'Eucharistie ?
- A quoi sert un confessionnal ?

IV. Après le jeu

1. **Prendre un temps de relecture** pour commenter, compléter ce qui a été découvert pendant le jeu.

Faire une petite catéchèse autour de Jésus-Christ ressuscité, La Bonne Nouvelle :

- En quoi Jésus-Christ ressuscité est une BONNE NOUVELLE pour toi ?
- Qu'est-ce que cela change dans ta vie ?

2. Se rendre ensemble près du tabernacle ou de l'autel.

3. **Prendre un temps de prière.**

Reprendre ensemble ce qui a été découvert pendant le jeu : les lieux, les objets, leurs fonctions... Rappeler le message du parchemin à proclamer « Bonne Nouvelle : Jésus-Christ est ressuscité ».

Signe de Croix

Chant :

Criez de joie, Christ est ressuscité
Il est vivant comme il l'avait promis
Alléluia, Christ est ressuscité
Il nous ouvre la vie

Au milieu de notre nuit
La lumière a resplendi
La vie a détruit la mort
Christ ressuscité

Evangile selon St Matthieu, chapitre 28, versets 18-20

Jésus s'approcha d'eux et leur adressa ces paroles : « Tout pouvoir m'a été donné au ciel et sur la terre. Allez ! De toutes les nations faites des disciples : baptisez-les au nom du Père, et du Fils, et du Saint-Esprit, apprenez-leur à observer tout ce que je vous ai commandé. Et moi, je suis avec vous tous les jours jusqu'à la fin du monde. »

Méditation du Prêtre

Notre Père

Chant :

Criez de joie, Christ est ressuscité
Il est vivant comme il l'avait promis
Alléluia, Christ est ressuscité
Il nous ouvre la vie

Accueillez en votre cœur
Jésus-Christ l'Agneau vainqueur
Il est le chemin, la vie
Christ ressuscité

Bénédictio si un prêtre est présent

Signe de Croix

