

ESCAPE GAME : DECOUVRIR UNE EGLISE



Guide du maître du jeu (fiche n° 2)

I. 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. Consignes

Pour le bon déroulement du jeu, voici les consignes à transmettre avant le début.

1. Ne pas faire de bruit et ne pas courir car nous sommes dans une église.
2. Bien regarder tous les éléments qui se trouvent de votre sac d'équipe : tout est utile à un moment ou un autre !
3. Vous devrez vous rendre dans des lieux précis où vous trouverez une trousse fermée par un cadenas à code où se trouvent des indices vous permettant de progresser dans le jeu : un fragment de parchemin et 2 énigmes 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
4. S'assurer que les énigmes de chaque étape ont été résolues correctement avant de se précipiter vers le lieu suivant.
5. Ne prendre que l'enveloppe qui porte le numéro de votre équipe, puis refermer la trousse avec le cadenas et replacer la trousse à l'endroit où vous l'avez trouvée.
6. 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)
7. En cas de difficulté, il est possible de demander de l'aide au maître du jeu.
8. **!** Ne rien démonter, ne pas monter sur les chaises : tout ce qui est caché est accessible. Rien n'est caché dans le tabernacle.

III. Questions pour 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 ?