

ESCAPE GAME : DECOUVRIR UNE EGLISE



Mode d'emploi (fiche n° 1)

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.

Adaptable à toutes les églises pour une journée du patrimoine, une rentrée paroissiale, des préparations au mariage, des groupes de catéchèse et de catéchuménat, des scolaires en petits groupes.

A partir d'un kit de base, possibilité de variations à l'infini.

Durée : 1h30 (jeu/relecture/prière)

Public : 4/6 joueurs à partir de 8 ans

3 équipes peuvent jouer en même temps

A prévoir

- Un maître du jeu/ maître du temps
- 1 déguisement pour le maître du jeu (moine ou autre)
- Quelques animateurs pour accompagner

Matériel

- **Un sac numéroté** par équipe (**voir fiche n°4**) pour le contenu de chaque sac
- Une trousse par lieu, soient :
 - ⇒ **6 trousses** qui peuvent se fermer avec un cadenas
 - ⇒ **5 cadenas** à code chiffré (pas de cadenas à clé)
Noter sur chaque cadenas le lieu correspondant
 - ⇒ **Les enveloppes** avec les énigmes et le matériel nécessaire (**voir les fiches n°4 et n°5**)
- Scotch
- Ficelle
- Patafix
- Un chronomètre

I. Avant le jeu

1. **Déterminer l'église la plus adaptée au jeu.**
2. **Repérer dans l'église les « lieux » proposés dans le kit de base** (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.) Adapter alors le jeu en conséquence.
3. **Cacher les trousses** avec les énigmes dans les différents lieux de l'église.
Attention : cela demande un peu de temps. (**Voir la fiche n° 3 schéma récapitulatif du déroulement du jeu**)
4. **Répéter le rôle du maître du jeu** à partir du scénario. D'autres personnes peuvent être associées à la mise en scène. (**Voir la fiche n° 2 Guide du maître du jeu**)

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, des accessoires en lien avec l'histoire racontée.
2. **Donner les consignes** aux équipes pour le bon déroulement du jeu.
3. **Donner le sac** à chaque équipe.
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.

IV. Après le jeu

1. **Prendre un temps de relecture** pour commenter, compléter ce qui a été découvert pendant le jeu.
2. Se rendre ensemble près du tabernacle ou de l'autel.
3. **Prendre un temps de prière.** (**Voir la fiche n°6 la proposition de temps de prière**)