

Bâtir un escape game pour les jeunes ou avec les jeunes

Objectif : mettre en valeur les talents de chacun

- Trouver des énigmes adaptées aux talents de chacun
- Éventuellement, fabriquer avec les jeunes un jeu pour un groupe d'enfants ou pour un temps paroissial.

Principe général

Le principe de l'escape game est de sortir d'un lieu avant l'écoulement du temps de jeu prévu. Il faut donc définir le lieu de déroulement où vous serez enfermés et construire le scénario du jeu afin de trouver le code pour sortir.

Pour écrire le scénario, trouver un thème de jeu qui permette la découverte d'un personnage, d'un sacrement... Ensuite, construire les énigmes qui permettront de progresser dans le jeu, puis de sortir. Chaque énigme conduit à un chiffre. Le résultat de plusieurs énigmes constitue les éléments d'un code de cadenas, qui conduit à l'étape suivante.

Par exemple : 3 énigmes pour ouvrir un premier cadenas, 3 énigmes pour ouvrir un deuxième cadenas, les deux dernières énigmes pour aller vers la clé de sortie.

La dernière énigme permet de trouver la clé qui ouvrira la porte de la pièce dans laquelle les personnes sont enfermées.

Varié le style des énigmes en s'appuyant sur les intelligences multiples pour construire les énigmes afin que les talents de tous soient honorés dans la construction du jeu et dans le jeu lui-même. *Se référer à l'article de la rubrique « Être en responsabilité des pages 10-11.*

- *Intelligence visuelle et spatiale* : se représenter le monde par puzzle, cartes, diagramme et sens des couleurs ou dessins...
- *Intelligence verbale linguistique* : mots croisés, mots à deviner...
- *Intelligence musicale rythmique* : autour du rythme, musique, danse sur un rythme, accent d'une langue...
- *Intelligence logique mathématique* : raisonner, ordonner, compter, résoudre un problème logique, équilibrer une balance...
- *Intelligence corporelle kinesthésique* : mime, toucher, faire une expérience, construire, bouger, utiliser son corps...
- *Intelligence intrapersonnelle* : les écrivains, sages... : lire un texte où est caché un indice...
- *Intelligence interpersonnelle* : énigme qui nécessite une collaboration, un échange avec les autres. On ne peut la résoudre seule (l'un guide l'autre...).
- *Intelligence naturaliste* : être sensible à la nature, organiser, classe, faire des listes, solliciter l'observation de nature.

Prévoyez un maître du jeu qui pourra donner des indices si les joueurs sont bloqués.

Penser aux décors, éventuellement à des costumes, scénariser avec de la musique en fonction du thème choisi. Bien marquer le début du jeu pour susciter les émotions et plonger les joueurs dans l'histoire. Demander aux personnes de laisser leur smartphone dans des boîtes avant de pénétrer dans la pièce.

Ne pas oublier pas de relire l'expérience après le jeu et éventuellement la construction de ce jeu.

Exemple d'un escape game pour mieux connaître St Thomas. (documents à télécharger)

Saint Thomas est confiné avec les disciples au Cénacle, dans la crainte des persécutions. L'objectif sera de découvrir qui est Thomas.

Scénario

L'animateur peut dire : « Vous, comme les disciples, savez ce qui s'est passé à Pâques mais les disciples n'ont pas compris ce que voulait dire la résurrection. Ils se retrouvent entre eux, au Cénacle. Certains ont vu Jésus ressuscité, d'autres pas. Ils ont des doutes et n'osent pas sortir. Jésus vient au milieu d'eux, il s'est montré à eux et leur a donné l'Esprit Saint.

Vous aussi, vous voulez en savoir plus ! Vous allez les rejoindre dans la chambre haute. Vous voici 8 jours plus tard, les portes sont à nouveau verrouillées, Thomas ne croit pas que Jésus est vivant car il n'était pas avec les disciples... Alors Jésus va venir à nouveau et parler à Thomas. « *Heureux ceux qui croient sans avoir vu* » ! Désormais, vous n'avez plus peur et, poussés par l'Esprit Saint, vous allez faire fructifier vos talents pour sortir de la pièce et annoncer la Bonne Nouvelle.

Mais attention, vous avez une heure pour trouver le code final qui vous permettra d'obtenir la clé de la pièce. Saint Thomas va vous aider, maintenant qu'il a reconnu le Seigneur, et si vous apprenez à bien le connaître, vous trouverez facilement la clé pour sortir. Fouillez, cherchez, imaginez, et rappelez-vous, c'est tous ensemble que vous gagnerez ! »

Dans la pièce se trouvent des objets placés au préalable

- Une feuille affichée avec tous les passages de l'Évangile où l'on parle de saint Thomas avec clairement indiqué le numéro des chapitres et des versets. (des chiffres ont été glissés dans le texte. Pour certaines énigmes, ils seront le code recherché)

Des idées d'énigmes : les éléments à imprimer sont regroupés dans un fichier pdf à télécharger.

Pour faciliter la compréhension, nous indiquons les 3 premières énigmes pour ouvrir le premier cadenas mais les joueurs ne le savent pas car il n'y a pas d'ordre pour résoudre les énigmes.

- Pour Thomas, au bord du lac avec les autres apôtres (Jn 21,2). Une carte du pays de Jésus. Les joueurs devront comprendre qu'il faut se déplacer de là où ils sont (le cénacle)

à Jérusalem) vers le Nord, puis l'Est puis le Nord afin d'arriver à Tibériade cet épisode étant cité sur l'affiche des extraits bibliques.

- Pour Thomas qui veut dire « jumeau » (Jn 11,16). Un sac d'images à regrouper par paire sauf une image sans jumelle...qui portera le chiffre composant du code à trouver (ici 4)

- Pour Thomas qui fait partie des 12 (Lc 6,15). Une boîte avec une flûte et une partition à jouer sans titre (Frère Jacques). Le titre du morceau évoque le prénom de deux amis de Thomas. (Le code pourra être le nombre de lettres de ce prénom soit 7)

Les 3 chiffres trouvés ouvriront le cadenas d'une boîte contenant un morceau de 10 cm de papier.

- Pour la question de Thomas à Jésus (Jn 14,5). A un bout de la pièce, scotcher par terre un papier avec « Seigneur, nous ne savons pas où tu vas, comment pourrions-nous savoir le chemin », puis tracer ou dessiner à l'aide d'un ruban une ligne droite ou en zigzag et écrire à l'autre extrémité « Moi je suis le chemin, la vérité et la vie ». Dans une boîte fermée avec un cadenas dont le code sera donné avec les énigmes précédentes, insérer une mesure de 10 cm qui servira d'étalon. Les joueurs devront donc mesurer le chemin avec cet étalon. (le chiffre final pourra être le nombre de fois qu'on aura posé l'étalon ou le nombre de cm)

- Pour le doute de Thomas (Jn 20,25-27). Un chamboule-tout avec des mots sur les boîtes pour former la phrase : « non je ne croirais pas » (donc au minimum 5 boîtes). A l'intérieur d'une des boîtes, un petit papier sur lequel est écrit « Thomas, cesse d'être incrédule, sois croyant ». On peut y ajouter un chiffre ou renvoyer à l'affiche et ce sera le 27 (numéro du verset à additionner pour ne garder qu'un chiffre donc 9).

- Sur une table, plusieurs reproductions du doute de Thomas, sur chaque un chiffre à ajouter pour avoir le chiffre de cette énigme (ici $1+1+1=3$).

- Pour le don de l'Esprit Saint (Jn 20,22). Accrocher un miroir sur lequel vous aurez écrit un code avec un corps gras. A côté écrivez juste cette phrase : « Ayant ainsi parlé, Jésus souffla sur eux et il leur dit : « Recevez l'Esprit Saint. » Il faudra faire de la buée pour révéler le chiffre recherché.

Ces 3 chiffres constitueront le code d'un 2e cadenas (à adapter suivant le modèle de cadenas à 3 ou 4 chiffres) qui ouvrira une boîte contenant un vieux livre.

- Pour le doute de Thomas (Jn 20,28). Dans un vieux livre, surligner les mots : mon/ Seigneur/ et/ mon/ Dieu. Le code peut être l'addition des numéros de pages où se trouvent les mots surlignés ou renvoyer au verset dans l'Évangile noté sur l'affiche des extraits bibliques.

- Pour la présence de Thomas dans la chambre haute avant la venue de l'Esprit Saint (Ac1,13-14). Un mots-mêlés pour retrouver le prénom Marie. Le code pourra être 5 comme le nombre de lettres de ce prénom ou 14 comme le verset des actes où elle est mentionnée.

- Énigme supplémentaire si vous avez des cadenas comportant plus de 3 ou 4 chiffres : disposez des petites boîtes avec des cotons parfumés. Sous chacune un chiffre. Ecrivez à côté des boîtes : « le jour du baptême, nous sommes marqués du saint chrême qui est de l'huile d'olive parfumée. ». La boîte à trouver sera celle parfumée à l'huile d'olive qui symbolise la pénétration de l'Esprit Saint en nous. Ainsi nous sentons « la bonne odeur du Christ. » Le bon chiffre correspondra à la boîte avec le coton et l'huile d'olive.
- Poser une clé ou un cadenas en hauteur pour obliger les joueurs à se faire la courte échelle. Ce cadenas s'ouvrira avec les chiffres des énigmes résolues une fois les deux autres cadenas ouverts (la mesure du chemin avec l'étalon et les pages du livre ainsi que le mot-mêlés)

Temps de relecture de la construction du jeu

Ce qui a été facile, difficile, aidant. Comment chacun a pu prendre sa place, sur quels talents nous sommes-nous appuyés ?

Temps de relecture du jeu : Quelles découvertes sur nous, sur les autres ? Ce qui a été facile, difficile, aidant ? Comment chacun a pu prendre sa place, sur quels talents nous sommes-nous appuyés ? Qu'avons-nous découvert de saint Thomas, de la foi ? Si nous devons retenir une chose que garderions-nous ?

Remarque : À vous de compléter les codes non précisés et d'adapter la difficulté des énigmes en fonction de votre groupe.