



Retraite - période 3

Escape game : Jésus Présent

Fiche N°1 : organisation du jeu

Cet escape game se joue dans l'église.

Objectifs :

- Faire découvrir les liens entre le texte d'Emmaüs et les différents moments de la messe,
- Découvrir l'église,
- Avoir un temps ludique en équipe,
- Formuler le cœur de notre foi le **Kérygme** : Jésus mort et ressuscité se rend présent au milieu de nous encore aujourd'hui.

Vous pouvez organiser ce jeu jusqu'à 32 enfants (4 équipes de 8 enfants)

Matériel :

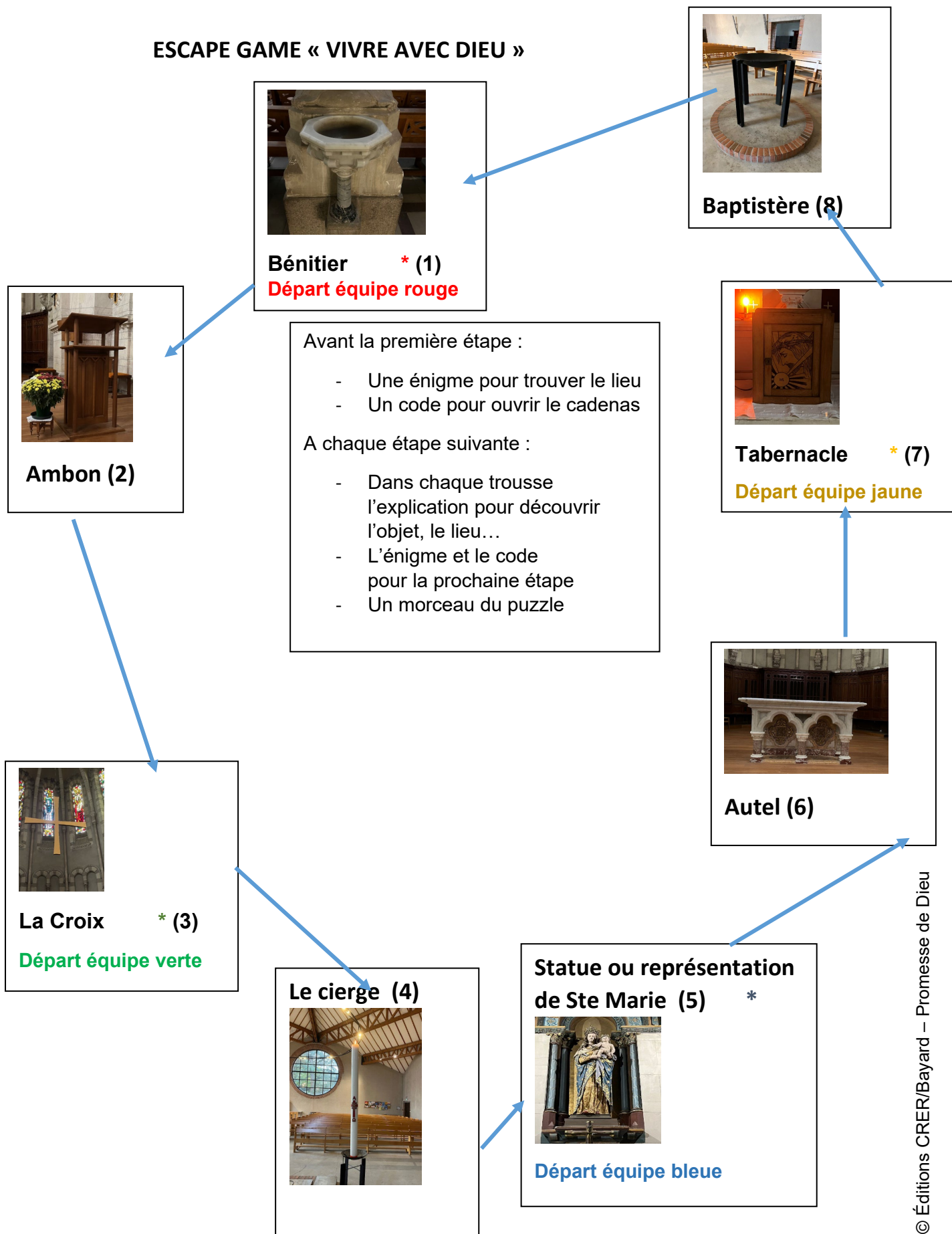
- 8 trousse avec 8 cadenas à code,
- Dans chaque trousse :
 - La définition de l'objet avec sa photo,
 - L'énigme pour aller à la prochaine étape + le code pour ouvrir le cadenas,
 - Une enveloppe de couleur par équipe avec le morceau du puzzle.
- Des enveloppes (8 rouge, 8 verte, 8 bleu, 8 jaune),
- Une Bible,
- Costume de Barthélémy,
- Marque page (petit cadeau pour les enfants) : fiche n°6.

Préparation du jeu :

- Dans le dossier animateur :
 - Fiche N°1 : l'organisation du jeu
 - Fiche N°2 : le déroulement avec les énigmes et les codes
 - Fiche N°3 : le texte de Barthélémy
 - Fiche N°4 : Le puzzle
 - Fiche n°5 : les énigmes
 - Fiche n°6 : le marque-page

Déroulement du jeu :

ESCAPE GAME « VIVRE AVEC DIEU »



Équipe d'Animation :

- Une personne déguisée en Barthélémy (voir ci-contre).
- L'animateur qui veille au bon fonctionnement du jeu.



Préparation de l'église

- Installer et allumer le cierge pascal.
- Bénitier avec de l'eau.
- Déposer les trousse discrètement à proximité du bénitier, du baptistère, de l'ambon, de l'autel, du tabernacle, du cierge pascal, d'une représentation de Marie et d'une croix.
- Déposer la Bible à l'étape n°7 (Tabernacle).


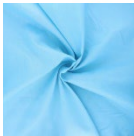
Lancement du jeu

Consignes :

- L'animateur regroupe les enfants à l'entrée de l'église,
- Il donne les consignes (On ne court pas dans l'église, on ne se sort pas de l'église, on ne crie pas...)
- Il constitue les équipes, de 4 à 8 enfants par équipe et pas plus de 4 équipes.
- Il explique qu'à chaque étape, l'équipe trouvera une trousse fermée par cadenas à code. Pour ouvrir la trousse, il faudra utiliser le code trouvé à l'étape précédente. Chaque équipe prend dans la trousse l'enveloppe de sa couleur. Demander aux enfants de bien refermer la trousse avec le cadenas et de brouiller le code.

Étape 0 :

- Les équipes se rassemblent autour de la croix.
- Un animateur déguisé en apôtre arrive, affolé et joue la scène (cf. fiche n°3).
- Pour commencer le jeu, l'animateur distribue à chaque équipe une enveloppe de sa couleur. Dans cette première enveloppe, l'équipe découvre la première énigme. Elle lui permet de se rendre à la première étape du jeu.

Équipe Rouge	Équipe Verte	Équipe Bleu	Équipe jaune																																																						
<p>Énigme 1</p> <p><i>Code Avocat</i></p> <p>LOXSDSOB</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Code cadenas 023</p>	A	B	C	D	E	F	G	H	I										J	K	L	M	N	O	P	Q	R										S	T	U	V	W	X	Y	Z											<p>Énigme 3</p> <p>« Style Père Fouras »</p> <p>Au morpion, je peux gagner ou perdre, On peut m'utiliser pour interdire ou pour additionner Je ressemble aussi à une lettre. Premier symbole des chrétiens, tu en traces le signe sur toi lorsque tu pries Qui suis-je ?</p> <p>Code cadenas 917</p>	<p>Énigme 5</p> <p>4 images/1 mot</p>     <p>Code Cadenas 828</p>	<p>Énigme 7</p> <p><i>Mot à remettre dans l'ordre</i></p> <p>Remets les syllabes dans le bon ordre et retrouve qui je suis :</p> <p>CLE NA TA BER</p> <p>Code cadenas 424</p>
A	B	C	D	E	F	G	H	I																																																	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R																																																	
S	T	U	V	W	X	Y	Z																																																		

Fin du jeu

Les équipes se rendent près de la porte d'entrée où ils reçoivent un dernier morceau de puzzle.

Chaque équipe reconstitue le puzzle et l'histoire des disciples d'Emmaüs (texte en lien avec les illustrations).

Chaque équipe vient à la rencontre de Barthélémy pour lui confier la phrase du puzzle et expliquer le lien entre la messe et le texte des disciples d'Emmaüs.

Lorsque toutes les équipes ont terminé le parcours Barthélémy conclut le jeu en disant :
**« Encore un immense merci de nous avoir aidés ! Cléophas et son compagnon sont rentrés tout joyeux ! ils nous ont raconté tout ce qui s'était passé, c'est tellement extraordinaire ! Jésus est ressuscité !!!
A votre tour d'aller dire cette Bonne Nouvelle autour de vous : sortez vite dehors sur le parvis de l'église en criant « Jésus est ressuscité... »**

A la fin du jeu, chaque enfant reçoit un marque page en souvenir.