

# Visiter une église avec un Escape Game

Les enfants visitent une église à travers un jeu de piste, et découvrent la foi en Jésus-Christ ressuscité.

## Avec qui

- Une équipe de caté avec des enfants de 8 à 11 ans.
- Ou les enfants du caté avec leur famille.

## Durée

- 2 heures, dont une heure de jeu.

## Lieu

- Une église avec plusieurs lieux à visiter à l'intérieur.

## Matériel

- Les enveloppes avec le texte pour chaque lieu et le matériel spécifique à chaque énigme (voir en annexes p. 84 à 87) :
  - pour la croix : des petits bâtons (type abaisse-langues) et le dessin de l'intérieur d'une église (voir en annexes p. 86) ;
  - pour l'autel : l'image de la Nativité à découper pour former un puzzle (voir en annexes p. 87).
- Les enveloppes avec les indices détenues par l'animateur et à utiliser si l'équipe est en difficulté (voir en annexes p. 88)
- Le sac de l'équipe :
  - des crayons ou des feutres ;
  - de la colle ;
  - un calendrier mentionnant les fêtes religieuses ;
  - une lampe de poche ;
  - des feuilles blanches ;
  - une bible.
- Le décrypteur pour trouver le trésor (voir en annexes p. 89)
- Les accessoires :
  - bruits de porte qui claque et sonneries à enregistrer avant sur son smartphone par exemple ;
  - musique pour signifier la victoire ;
  - insignes des participants.
- Un chronomètre.

## Objectifs pour le groupe

- Découvrir l'église, lieu où les chrétiens se rassemblent pour prier et célébrer.
- Rechercher des liens entre les objets, les lieux de l'église et la foi catholique.
- Mémoriser des indices et résoudre des énigmes.
- Prier et découvrir que Jésus-Christ est notre trésor à tous.

# → Réaliser

## ● Préparation

- Avant le début du jeu, cacher les enveloppes dans les différents lieux de l'église.

## → Variante

Il est possible de concevoir un jeu pour plus d'équipes ou pour des familles. Dans ce cas, prévoir des animateurs pour chaque lieu qui cacheront les enveloppes après utilisation, aideront éventuellement les participants et fixeront un ordre de passage pour la lecture des énigmes. En fonction du temps disponible et de la configuration de l'église, on peut ajouter des énigmes devant des lieux spécifiques (un tableau, une statue...).

## ● Scénario

Un trésor est caché dans l'église. Les enfants du caté partent à sa recherche, mais au moment où ils commencent à fouiller dans la sacristie, un grand bruit se fait entendre (*sonnerie, porte qui claque...*). Les portes de l'église se ferment à clef et ils ne peuvent plus sortir. Il faut alors trouver le trésor qui est le seul moyen pour ouvrir à nouveau les portes. Pour cela, les enfants devront aller de lieu en lieu, en déchiffrant les énigmes indiquées dans des enveloppes cachées sur ces lieux. Ces énigmes résolues donneront des codes. Tous ces codes permettront ensuite de trouver le trésor, grâce au décrypteur qui sera donné par l'animateur lorsque toutes les enveloppes auront été trouvées.

- Si au bout d'une heure ils ne trouvent pas le trésor, ils seront enfermés à jamais !
- S'ils font trop de bruit et crient, ils ne pourront pas découvrir le trésor qui restera invisible.
- Il est possible de donner à l'équipe des enveloppes avec des indices en cas de difficulté.



## ● Démarrage du jeu

- Lire le scénario en créant une ambiance de manière à motiver et intriguer les participants. Ne pas hésiter à jouer avec les émotions (tension, peur, joie, surprise...) grâce à :
  - des bruits, de la musique (les génériques de jeux télévisés d'aventure sont souvent bien connus des enfants) ;
  - un ton de voix adéquat lors de la lecture du scénario ;
  - des accessoires qui rappellent l'aventure, par exemple un macaron avec l'image de l'église ou en forme de croix à accrocher à la boutonnière, une tunique... Ne pas hésiter à adapter les accessoires en fonction du lieu (image du saint Patron...).
- Donner le petit sac pour l'équipe (il sera porté à tour de rôle).
- Démarrer le chronomètre et inviter l'ensemble des joueurs à chercher les enveloppes cachées.

## Pendant le jeu

- L'équipe cherche les enveloppes et répond aux énigmes se trouvant à l'intérieur.
- Laisser jouer les participants, rappeler le temps restant et soigner l'atmosphère pour que les joueurs s'impliquent dans la quête.
- Après la dernière énigme, quand toutes les enveloppes ont été trouvées, l'équipe vient chercher le décodeur. Demander alors aux joueurs la phrase mémorisée (cf. enveloppe n° 2 « Ambon »), vérifier que chacun a réalisé sa petite croix (cf. enveloppe n° 3 « Croix »), puis donner le décodeur en disant : « *Quand vous aurez trouvé le trésor, venez le partager avec moi.* »
- Quand l'équipe a trouvé, la féliciter en ajoutant que Jésus-Christ est notre trésor, qu'il est la porte et qu'avec lui nous ne sommes jamais enfermés. Signifier que l'équipe a gagné et que les portes de l'église peuvent s'ouvrir. Faire entendre une musique de victoire.



© Florence Vandermarlière

## À la fin du jeu

- Commenter et aider à relire ce qui a été vécu (découvertes, difficultés, points d'insistance par rapport à certains lieux...).
- À l'issue de la relecture, inviter les participants à se rendre près du tabernacle pour un moment d'adoration et de prière : « *Notre trésor à tous, c'est Jésus-Christ. Il est présent avec nous de bien des façons dans sa Parole, dans la prière :*

- *quand deux ou trois sont réunis en son nom (Matthieu 18,20) ;*
- *dans les pauvres, les malades, les prisonniers (Matthieu 25,31-46) ;*
- *dans les sacrements ;*

• *et il est présent au plus haut point dans l'hostie consacrée. "Hostie" vient d'un mot latin qui veut dire "victime offerte" pour rappeler que Jésus a donné sa vie, s'est offert lui-même.*

*Le tabernacle abrite les hosties qui sont devenues Corps du Seigneur pendant la messe. Une petite lumière rouge indique que Jésus est réellement présent. Cette petite "armoire" rappelle dans l'Ancien Testament la tente qui servait de sanctuaire portatif et qui, durant le séjour des Hébreux au désert, abritait l'Arche de l'Alliance. Cette dernière transportait les Tables de la Loi. Nous pouvons maintenant prier devant le tabernacle».*

## Temps de prière et d'adoration

- Prendre un temps de silence devant le tabernacle pour adorer.
- Lire Matthieu 28,18-20.
- Prier le *Notre Père*.
- Chanter un chant connu des enfants.

Pour finir, sortir de l'église et partager un goûter avec les enfants, signe que tous ont gagné!

→ Visiter une église avec un Escape Game, p. 53

## Textes des enveloppes des enfants

Photocopier et placer les textes dans des enveloppes avant de les cacher dans les différents lieux de l'église. Ces textes peuvent être aménagés selon les lieux de votre église.

### Enveloppe n° 1 : Le bénitier

- Cherchez la petite vasque en pierre accolée au mur. Que contient-elle?

Pour le savoir, voici une charade :

*Mon premier est le nom du vêtement blanc que portent les enfants de chœur.*

*Mon second est un petit mot qui sert à ajouter.*

*Mon troisième est la maison des oiseaux.*

*Mon tout est ce que contient cette petite vasque.*

- Répondez à la charade avant de lire la suite :

Cette eau a été bénie par un prêtre. Quand un catholique entre dans une église, il plonge la main dans cette eau et il fait le signe de la croix au nom du Père, du Fils et du Saint-Esprit. Il fait ainsi mémoire de son baptême lorsqu'il a été plongé dans l'eau. Tous ceux qui sont baptisés peuvent faire ce signe en souvenir de leur baptême.

- Le code est le nombre de lettres du mot « baptême ».



### Enveloppe n° 2 : L'ambon

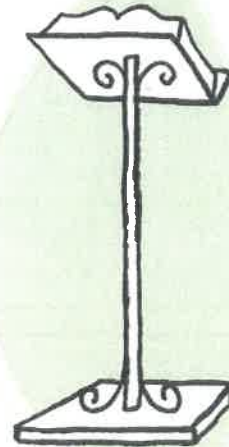
- Cherchez le pupitre, c'est-à-dire l'endroit bien visible où, lors de la messe, on lit et explique la Parole de Dieu.

Ce lieu s'appelle l'ambon.

- Voici une liste d'abréviations de livres de la Bible. Trouvez à quels noms ils correspondent : Mc, Lc, Mt, Ex, Gn, Is, Os, Ps.

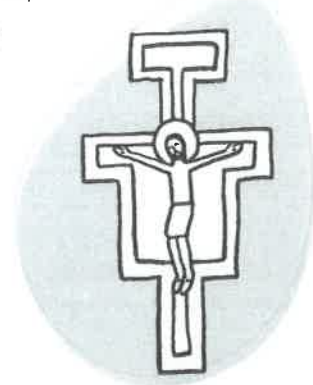
Ajoutez toutes les lettres des noms complets, puis comptez ces lettres pour avoir le code.

- Lisez ensuite Lc 11,28 dans votre bible. Mémorisez ce que Jésus déclare : cette phrase servira pour obtenir le décrypteur.

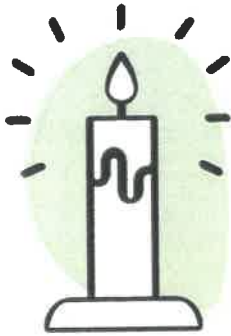


### Enveloppe n° 3 : La croix

- La croix est le signe des chrétiens. Jésus est mort sur la croix, mais Dieu son Père l'a ressuscité. Il est vivant pour toujours : c'est la foi des chrétiens.
- Prenez les petits bâtons qui se trouvent dans l'enveloppe et la colle. Chacun fabrique ensuite sa croix qu'il peut décorer. Les croix seront à montrer pour obtenir le décrypteur.
- Regardez le dessin de l'église qui se trouve dans l'enveloppe, puis repérez les croix. Le code correspond au nombre de croix présentes sur ce dessin.



### Enveloppe n° 4 : Le cierge



- Dans une église, il y a toujours des bougies. Il y a aussi parfois un grand cierge qu'on allume et bénit lors de la nuit de Pâques. Il reste allumé jusqu'à la Pentecôte et sert tout au long de l'année pour les baptêmes et les funérailles.
- Allumez la lampe de poche et éclairez un endroit plus sombre d'une statue ou d'un mur pour voir des détails cachés. Puis fermez les yeux pendant une minute, réfléchissez à Jésus qui est notre lumière et qui nous éclaire quand il fait trop sombre dans notre cœur.
- Le code est le nombre de jours qu'il y a entre Pâques et la Pentecôte.

### Enveloppe n° 5 : La statue de Marie

- Allez devant la statue de Marie, et dites ensemble : « Je vous salue Marie ».
- En décodant cette phrase, trouvez ce que répond Marie quand l'ange vient lui annoncer qu'elle sera la mère de Jésus (il y a plusieurs mots dans la phrase) :

ELRXROZHVIEZMGVWFHVRTMVFI

- Le code est le nombre de mots de cette phrase.



### Enveloppe n° 6 : L'autel

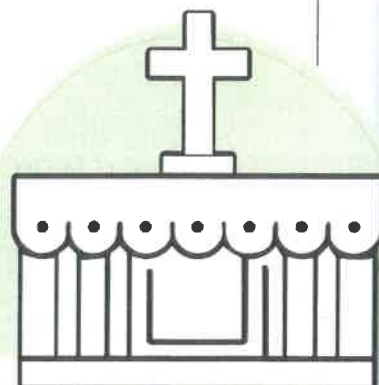
- Cherchez le point central de l'église, le lieu de l'offrande qui a généralement la forme d'une table. Il est recouvert d'une nappe. C'est l'autel.

Pendant la messe, c'est là que le prêtre actualise les paroles que Jésus a dites lors de la Cène, la veille de sa mort. Par la puissance et l'action de l'Esprit Saint, le pain et le vin offerts deviennent le Corps et le sang du Christ.

- Après avoir trouvé l'autel, réalisez le puzzle qui se trouve dans l'enveloppe.

Répondez ensuite à quelques questions :

- Que représente-ce vitrail?
- Quels personnages voyez-vous? Que font-ils?
- Qui est posé sur une table, comme sur un autel à la place du pain et du vin? Pourquoi?
- Pour avoir le code, comptez le nombre d'étoiles visibles sur l'image.



L'image de l'église à photocopier pour l'enveloppe n° 3 :



Le puzzle à reconstituer pour l'enveloppe n° 6 (photocopier, puis découper l'image en plusieurs morceaux pour former un puzzle) :

