

# Kit escape game

Cet escape game a été créé pour faire découvrir l'histoire de la pâque juive tout en s'amusant et ainsi faire le lien avec la Pâques chrétienne. Mais il peut être utilisé toute l'année.

Cet escape game a été créé par des membres de l'église évangélique de Béligny à Villefranche-sur-Saône et mis en place pour Pâques 2024 puis laissé en place pendant 2 mois dans le presbytère de l'église. Il a été adapté en fonction des locaux sur place d'où les 4 salles mais pourra être adapté/modifié à chaque situation. Il y a eu une centaine de participants pendant ces 2 mois, la moitié n'étant pas de l'église.

Nous avons fonctionné avec un maître du jeu qui accompagne l'équipe pendant toute la partie, qui avait une tablette et enceinte avec lui et qui déclenchait les voix-off au bon moment, mais il est possible d'installer des caméras aussi. Nous fonctionnions avec 6-7 maîtres du jeu qui devaient être formés (pour l'installation, le déroulement et le rangement/remise en place après la partie). En moyenne une partie prenait 2h30 au maître du jeu en tout. Une bonne organisation (notamment pour gérer les disponibilités des différents maîtres du jeu et les dates proposées) et une équipe étoffée en amont et pendant a été nécessaire pour que cet escape game puisse avoir lieu.

Ce kit comporte :

1. La trame générale
2. Documents/photos permettant de comprendre les énigmes
3. Décors de chaque salle
4. Le matériel qu'il est possible de prêter

# 1. Trame générale

**Objectif :** Faire vivre une immersion dans l'histoire biblique de la Pâque juive. Annoncer l'Évangile brièvement lors du debriefing à la fin du jeu. Permettre aux chrétiens de l'église de partager un moment de qualité avec leurs amis non-chrétiens. Rendre gloire à Dieu en toutes choses.

**Public :** âge minimum 6-7ans s'ils peuvent rester concentrés pendant 1h. En autonomie à partir du collège jusqu'à l'âge adulte. Les jeunes enfants doivent être accompagnés d'un adulte.

⇒ Les équipes sont idéalement constituées de chrétiens de l'église et de leurs amis non-chrétiens.

⇒ Le jeu a été très apprécié par les familles et par des joueurs de tous les âges !

**Durée d'une partie :** 1h (sablier)

**Nombre de joueurs par équipe :** à définir (3 à 5 de notre côté car petites salles)

**Dates :** à définir

Nous avons proposé plusieurs créneaux par semaine selon les disponibilités des maîtres du jeu et les joueurs s'inscrivaient via un formulaire en ligne.

**Lieu :** à définir

Il faut prévoir 3 ou 4 salles dans l'idéal.

**Maître du jeu :** déguisé en Aaron ou Myriam

**Décompte du temps :** sablier de 1h + chrono du maître du jeu pour avoir une durée plus exacte

Plus il y a d'objets et recoins dans les salles, plus il y a de cachettes ! 😊

## Hall d'entrée - Briefing

Briefing par le maître du jeu :

« Moïse, un berger du désert de Madian, a perdu un mouton. Vous devez partir à sa recherche et le retrouver avant les bêtes sauvages. »

(Pas d'ordre de mission papier, oral c'est suffisant.)

Lorsque vous allez franchir la porte, vous aurez peut-être une sensation bizarre car vous allez faire un bond en arrière de 3500 ans environ ! Malheureusement il n'est pas possible d'emporter vos téléphones, il faut les laisser dans vos affaires.

Voici le matériel de départ : une ardoise avec craie en cas de besoin de prendre des notes ou réfléchir par écrit. Une enceinte Bluetooth qui vous transmettra des informations indispensables. Soyez bien attentifs.

Vous allez vous retrouver immergés dans une histoire décrite dans la Bible, mais aucune connaissance biblique n'est nécessaire pour la réalisation de votre mission.

Lorsque vous serez prêts je retournerai le sablier. Celui-ci dure 1h. Vous devez accomplir votre mission et trouver comment sortir avant ce délai pour gagner le jeu.

Voici quelques consignes pour votre sécurité et celle du matériel.

Ne pas déplacer les meubles, ne pas forcer sur les tissus fixés dessus.

Ne pas forcer si quelque chose ne s'ouvre pas. Tout s'ouvre facilement si vous avez toutes les informations nécessaires. Attention au matériel qui peut être fragile. Les décors sont fragiles, en particulier les tentures. Nous sommes une équipe de bénévoles avec des moyens limités ; nous n'avons pas de matériel de rechange ; beaucoup d'objets ont été prêtés.

Et maintenant, bonne séance, amusez-vous bien !”

*Matériel :*

*ardoises + craies > donnés aux joueurs*

*sablier > géré par le maître du jeu*

## **Salle 1 : Désert de Madian et mont Horeb**

*Décor : désert avec pierres, arbres/branches mortes, etc*

1. Fouille : retrouver les pièces du puzzle mouton (7 pieces) + les 3 objets avec les lettres en hébreu (pierre et batons) + tablette “correspondance” qui seront cachés dans le décor. La dernière lettre étant sur un des côtés du puzzle agneau.
2. Une fois le puzzle fini, déclenchement de la voix off qui explique que Dieu envoie Moïse vers son peuple en Egypte pour le faire sortir d’Egypte (Exode 3). A la fin la voix-off finit par “Va pars en Egypte et n’oublie pas que je suis le Dieu de tes ancêtres, le Dieu d’Abraham, d’Isaac et de Jacob, mon nom est Yahwe.” Ils lisent cette inscription au dos du puzzle : “N’oublie pas que mon nom est YHWH”.
3. Avec les 3 objets trouvés + la lettre indiquée sur la face opposée du puzzle (1 symbole en double ) , ils doivent comprendre que les 4 symboles correspondent aux 4 lettres de Yahwé en hébreu (YHWH), le symbole en double étant donc le H, et les trouver sur la tablette. Chacun de leur symbole aura un chiffre associé, les 4 chiffres correspondent au code du cadenas du coffre qui contient la clé de la porte vers l’Egypte. L’ordre des lettres en hébreu est selon l’ordre de YHWH mais il sera inversé par rapport aux lettres françaises étant donné que l’hébreu se lit dans l’autre sens.

Code du cadenas : 0868 - code a reconfirmer avec la tablette parce que c'est pas dans le sens inverse du francais là...

*Matériel :*

*puzzle mouton*

*tablette en bois avec correspondance entre lettres en hébreu et chiffres*

*3 objets avec 1 lettre hébreu dessus : une pierre, un bâton, etc.*

*1 cadenas avec 4 chiffres*

*1 petit coffre contenant la clé*

*1 voix-off + musique de fond*

## **Salle 2 – « Salle du trône du pharaon, Égypte »**

*Décor : égyptien avec un trône du pharaon.*

1) Dès qu'ils entrent dans la salle, ils entendent la voix-off qui explique le dialogue entre Moïse, Aaron et le pharaon (Exode 5.1-9) puis l'annonce des 10 plaies (Exode 6).

2) Fouille, trouver

-9 images représentant les 9 premières plaies (ex. : image de moustique)

-registre avec textes bibliques

-carte de l'Égypte d'époque

-parchemin avec liste d'altitudes de différentes montagnes

3) Derrière chaque image des plaies se trouve une ou plusieurs lettres/chiffres (« EXODE 3 V. 11,12 »). Ils doivent remettre les 9 images des plaies dans l'ordre sur un plateau comportant 9 cases et les retourner pour trouver la référence du texte biblique. Pour remettre les plaies dans l'ordre, ils peuvent s'aider de l'extrait biblique correspondant qui sera dans le registre mis à disposition.

4) Lire le verset EXODE 3 V. 11 à12 qui comprend « ...sur cette montagne » à l'aide des textes bibliques présents dans le registre puis comprendre que le signe suivant est la montagne -> regarder la carte d'Égypte qu'ils ont trouvée avec le Mont Sinaï qui sera la seule montagne indiquée sur la carte > trouver dans le registre l'altitude du Mont Sinaï = le code du cadenas du coffre fermé contenant la clé de la salle suivante.

Code du cadenas : 2285

Ce passage peut être amélioré, certaines équipes ayant testé toutes les altitudes de montagnes notées sur le cadenas au lieu de rechercher les images, surtout que le mont sinai est le plus connu.

*Matériel :*

*images des 9 plaies d'Égypte à cacher*

1 plateau à 9 cases en 1 ligne

un registre (vieux livre en feuilles de papyrus) ou des feuilles plastifiées contenant :

- un extrait de Exode 3 avec les mots « sur cette montagne » mis en gros ou gras
- des extraits du livre de l'Exode pour indiquer l'ordre des 10 plaies
- la liste des altitudes de différents lieux bibliques dont le Mont Sinai
- carte d'Égypte avec différentes infos mais qu'une seule montagne (Mont Sinai)
- des éléments inutiles comportant aussi des nombres (pour brouiller les pistes par rapport aux altitudes) : généalogies de pharaon, de Moïse, divinités égyptiennes...

1 petit coffre contenant la clé de la porte

1 voix-off + musique égyptienne en fond

1 cadenas à 4 chiffres

### **Salle 3 : la maison israélienne en Egypte**

*Décor : cette salle étant la cuisine du presbytère, elle avait été relookée en cuisine israélienne, simple et sobre avec des meubles à ouvrir, des fausses bougies, etc. Il est possible de faire la salle 2 et 3 en 1 seule salle, les 2 se trouvant en Égypte.*

1. Fouille :

- Parchemin avec passage d'Exode qui parle des instructions de la Pâque, ils doivent repérer les 3 ingrédients clés : agneau rôti au feu, herbes amères, pain sans levain.
- il y aura pleins de petits sacs contenant des "ingrédients" (les sacs sont remplis de sable mais différents aliments sont notés dessus), dont ceux notés dans le texte mais aussi d'autres qui ressemblent (ex : herbes de provence, pain aux céréales, agneau bouilli, etc)
- plusieurs clés, quasi toutes inutiles sauf 1 qui ouvre un petit coffre contenant 1 des sacs nécessaires à l'enigme
- sandales, ceinture et baton avec un hieroglyphe d'accroché à chaque, qui ne seront pas utiles ici mais dans la dernière salle.

2. Enigme : Balance et différents poids sur le meuble. Ils doivent comprendre qu'ils doivent peser les 3 sacs avec les ingrédients qu'ils trouvent dans le texte de la pâque et que le poids des 3 donne le code du cadenas fermant un grand coffre. Ils peuvent les peser soit individuellement puis faire la somme ou mettre les 3 d'un coup sur la balance et trouver le poids correspondant.

3. A l'ouverture du coffre, la lumière s'éteint (il faudra laisser de petites lumières comme fausses bougies pour que ça ne soit pas le noir complet mais permettra de donner une certaine atmosphère à l'annonce de la 10eme plaie, le maître du jeu doit donc rester en arrière près de l'interrupteur pour pouvoir l'éteindre au bon moment) et la voix-off explique Exode 12 et annonce la 10eme plaie.

4. Une fois la voix-off finie ils peuvent récupérer les linteaux dans le coffre, les joueurs doivent installer les linteaux déjà peints (avec du faux-sang d'un agneau) au-dessus de la porte suivante

pour l'ouvrir. Nous avons pour cela fabriqué une porte en palettes exprès pour l'occasion qui s'ouvre avec un loquet des qu'ils mettent le linteau en place.

Code du cadenas : 1290

*Matériel :*

*linteau*

*porte avec emplacement linteau*

*sacs avec différents ingrédients notés dessus*

*Balance*

*Ensemble de poids*

*parchemin avec instructions sur la Pâque juive selon Exode*

*grand coffre*

*1 cadenas à chiffres*

*1 cadenas à clé*

*des clés inutiles*

*sandalettes, ceinture et baton*

*1 voix-off + éteindre lumière quand 10ème plaie + musique type israélienne de fond*

Linbeau à poser :



**Salle 4 – « Le désert et la mer »**

*Musique : bruit de la mer et puis bruits des égyptiens qui nous poursuivent !*

*Décor : mer sur la dernière porte à franchir. Tente avec tapis. Bacs avec du sable pour la fouille.*

1) Fouille :

- trouver 23 papiers cachés dans des fioles dans le sable essentiellement mais certains seront cachés dans les coffres casse-tête sous la tente. Chaque papier aura un hieroglyphe dessus
- 1 parchemin avec 9 colonnes et 9 lignes de hieroglyphes entourés d'un cercle
- 1 sac de jute contenant des pièces dorées de la taille du cercle entourant chaque hieroglyphe sur le parchemin précédent
- 1 parchemin avec symboles associés à une combinaison de 10 chiffres
- cryptex à 10 lettres

2) En trouvant les hieroglyphes dans les fioles, ils doivent comprendre qu'ils doivent poser une pièce sur le hieroglyphe correspondant sur le parchemin (et pas le papier lui-même). En les ayant tous posés, ils doivent reconnaître 1 des symboles qui est sur l'autre parchemin (avec la combinaison des chiffres) en voyant la position des pièces posées. Il y a 3 symboles différents mais représentés plusieurs fois selon la position de 3 points supplémentaires. Il leur restera 3 pièces non posées, ils doivent donc comprendre que le symbole formé par les pièces n'est pas fini. Ils doivent se rappeler que 3 objets (batons, sandales et ceinture) de la salle précédente avaient un hieroglyphe aussi et poser les pièces restantes sur les hieroglyphes correspondants sur le parchemin.

3) Une fois toutes les pièces posées sur le parchemin, ils devinent donc quelle est la bonne combinaison de chiffres. Ils doivent trouver que la combinaison représente la position de chaque lettre du mot dans l'alphabet (1=A, 2=B etc). Si bloqués maitre du jeu peut aider selon le temps restant aussi.

4) une fois le mot DELIVRANCE trouvé, doivent le former sur le cryptex pour pouvoir l'ouvrir (et réussir à ouvrir le cryptex aussi, c'est pas si facile^^) et avoir la clé de la dernière porte.

5) Ouverture de la dernière porte (chant de délivrance de Myriam?) et sortie, arret du chrono (recommandé en plus du sablier qui ne donne pas la durée exacte)

*Matériel :*

*caisses remplies de sable*

*fioles contenant chacune un papier avec un hiéroglyphe*

*parchemin avec tous les hiéroglyphes*

*parchemin avec symboles + combinaisons de chiffres*

*1 cryptex à 10 lettres*

*1 cadenas à clé*

*3 objets dans la salle précédente avec 1 hiéroglyphes chacun : bâton, sandale, ceinture.*

*Affiche en hiéroglyphes au mur en déco : pharaon poursuivant le peuple*



Objets des salles 3 et 4 :



## Debriefing

Féliciter l'équipe, quelle que soit l'issue de la partie

Qu'est-ce que vous avez le plus aimé ?

(Retour personnalisé sur le déroulement de la partie, les réussites, difficultés)

Quelles sont vos suggestions d'améliorations ? (Retenir une ou deux idées en les reformulant.)

À travers ce jeu, vous avez vécu une immersion dans le récit biblique de la Pâque juive. Votre attention était sans doute tournée vers les énigmes à résoudre, mais j'aimerais savoir ce que vous avez revu ou découvert ou compris de cette Pâque ?

Si la discussion ne l'a pas permis, attirer l'attention sur 2 choses. On les retrouve dans la Pâques chrétienne.

1. La Pâque c'est l'histoire d'une grande délivrance : le peuple qui était esclave se retrouve libre après toute une série de miracles.

C'est la même chose dans la Pâques chrétienne où Jésus vient libérer l'humanité d'une autre forme d'esclavage qui le sépare de Dieu.

2. Le dernier des 10 fléaux c'est la mort des premiers nés, et ce qui protège les Hébreux de ce fléau c'est le sacrifice d'un agneau.

En anglais c'est Passover, "passer par dessus".

Dans la Pâques chrétienne, c'est Jésus qui se sacrifie lui-même pour sauver l'humanité de la mort et lui donner la vie éternelle.

S'il y a deux mots à retenir, ce sont "délivrance" et "sacrifice".

Nous avons eu beaucoup de plaisir à préparer cet escape game et nous sommes heureux de vous avoir offert cette activité. Merci d'être venus jouer et j'espère que vous aurez passé un bon moment !

## **2. Documents/photos permettant de comprendre les énigmes**

Salle 1 :

Les 2 faces du puzzle monton



Les lettres en hébreu sur les objets du decor :







La tablette correspondance :



Salle 2 :

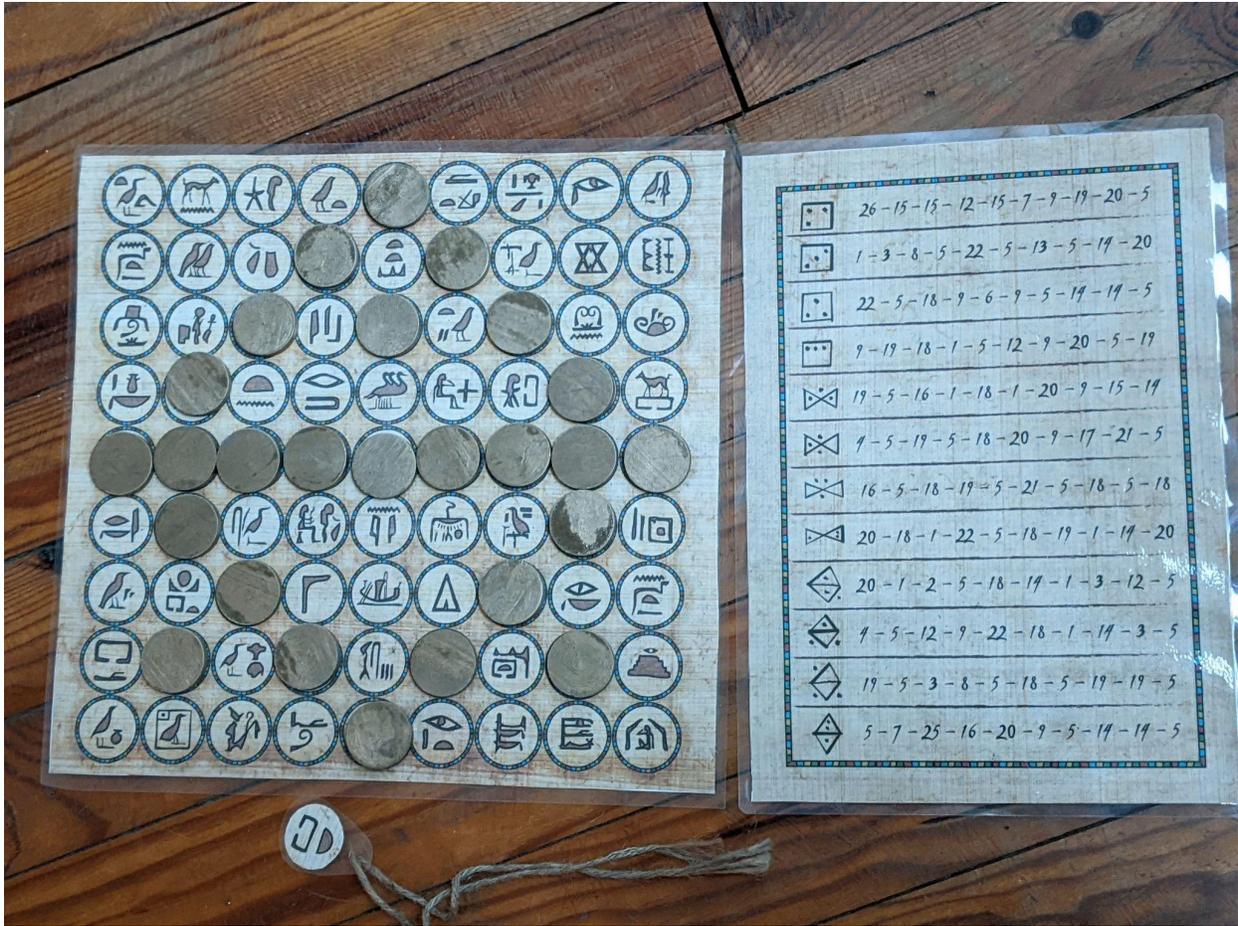
Plateau avec les images des plaies





Salle 3 :  
photo de la porte avec linteau

Salle 4 :



Un aperçu du cryptex :



### 3. Décor pour chaque salle

**Salle 1 : Désert de Madian/Mont Horeb**

- un buisson
- pierres
- tapis

- décor montagne sur cartons
- Nous avons un espace sous l'escalier qui a été utilisé pour faire une "caverne" dans laquelle ils devaient ramper dans le noir et trouver des objets au fond : decor à adapter en fonction de votre espace, libre à votre créativité !
- panneau "Egypte" sur la porte suivante



## **Salle 2 : Salle de trône du pharaon égyptien**

- un trône de pharaon avec bâton à tête de serpent
- objets Egypte antique : statuettes, vases, pots, décorations murales, papyrus
- tissus d'Egypte ou à fils dorés ou brillants
- un meuble/table où sera posé le plateau des 9 plaies et le registre/livre
- étagère pour y poser des objets, à customiser
- tapis devant le trône



**Salle 3 : Maison israélienne en Egypte**  
-meuble à customiser avec tissus

- pots, objets à accrocher aux murs
- sacs de jute remplis de paille/cailloux
- 2 fauteuils en corde/sisal/ou autres éléments naturels
- tapis





#### **Salle 4 : Désert et mer**

- au moins 2-3 coffres ou paniers avec sable + roses des sables + coquillages + fioles
- sable
- tente avec coussins et tapis
- décor murs en carton représentant la mer + porte de sortie
- crochets et lanières pour le dernier cadenas au niveau de la porte
- pierres

-animaux du désert si on en a : serpents, araignées, scorpions, peuvent aussi être mis en salle 1





#### **4. Matériel disponible pour le prêt :**

Objets nécessaires au jeu :

- puzzle du mouton déjà gravé
- tablette avec la correspondance des lettres en hébreu et des chiffres mais il vaut mieux la refaire car la gravure a induit beaucoup d'erreurs pour les équipes,

toutes les lettres n'ayant pas de chiffres et certaines lettres se ressemblant trop, il vaut mieux ne pas toutes les mettre et privilégier des lettres qui ne se ressemblent pas, surtout pour celles à trouver.

- Balance ancienne avec poids
- Nombreux petits sacs en toile de jute avec étiquettes des aliments
- 2 cadenas à 4 chiffres
- 3 petits coffrets
- Pierre avec lettre en hébreu dessus
- Sablier d'une heure
- Frise grand format représentant le pharaon poursuivant le peuple hébreu pour la dernière salle
- Plateau avec 9 cases et 9 images des 9 plaies
- Supports visuels plastifiés
- Cryptex
- Fioles (à confirmer)

#### Objets de décoration :

- Montagne peinte sur un grand carton
- Pot égyptien
- Fausses branches avec grandes feuilles
- Pot avec coquillages
- Tableau égyptien
- Soucoupe, chandelier, 5 coupes, guirlande avec fausses feuilles > tous dorés pour la salle du trône
- Petite boîte avec dromadaires
- Bijoux type égyptiens
- Pots divers dorés et en terre cuite pour cacher des objets
- Roses des sables
- Coquillages

## 5. L'invitation que nous avons faite :



Nous restons à votre disposition pour échanger, vous partager notre expérience, vous aider à distance. Nous avons eu beaucoup de joie à voir l'œuvre du Seigneur à travers ce jeu, pour Sa gloire ! Et des joueurs non-chrétiens nous ont réclamé un autre escape game 😊

Un commentaire d'un joueur :

“Un grand bravo pour l'escape game: très beau concept, ludique, prenant, belle ambiance, bien adapté aux non-chrétiens, belle mise en scène.

On s'est bien amusé en famille et on a réussi à sortir.”