

Escape Game sur l'Esprit Saint

Prérequis

- Un local à disposition (environ 15m²)
- Une équipe de jeunes participants (4-8 jeunes)
- 1 animateur
- 1 téléphone avec connexion internet et lecteur de QR-Code

Durée :

- Montage : environ 1h
- Jeu : environ 1h
- Rangement : environ 15 min.

Consignes à donner aux jeunes avant qu'ils ne commencent :

- Leur expliquer ce qu'est un escape-game s'ils n'en ont pas déjà fait. Ici, le but n'est pas de sortir de la salle, mais de trouver un trésor. Le jeu s'arrête quand ils l'ont trouvé
- L'Escape Game que vont réaliser les confirmands est la suite de raisonnements et de réflexions logiques. Ils doivent passer d'une étape à l'autre. Chaque étape leur donnant un indice pour résoudre la suivante.
- Une fois qu'un indice est utilisé, il ne sert plus.
- Tous les indices se trouvent dans la salle pas besoin d'aller faire une recherche sur internet. Les téléphones sont utilisés seulement pour lire les QR code.
- Les participants ne doivent en aucun cas tenter de forcer l'une ou l'autre des étapes. Aucun objet ne doit être abimé, les objets à chercher devront toujours se trouver à une hauteur accessible et rien ne doit être détérioré ou ouvert par l'usage de la force.
- Durant le jeu l'animateur reste dans la salle il se tient en retrait. L'animateur peut décider d'intervenir s'il remarque que les jeunes partent dans une mauvaise direction ou que le temps va manquer pour terminer le jeu.
- Les jeunes peuvent demander des indices à l'animateur pour passer une épreuve. C'est lui qui décide s'il donne un indice ou si les jeunes doivent persévérer.

Consignes pour l'animateur

- Il est vivement conseillé que l'animateur ait terminé une fois le jeu, et qu'il ait pris connaissance du tableau de déroulement des étapes avant de débiter le jeu. Il pourra ainsi plus facilement aiguiller les participants en cas de besoin, en s'aidant notamment du document fourni.
- L'Escape Game que vont réaliser les confirmands est la suite de raisonnements et de réflexions logiques, les participants ne doivent en aucun cas tenter de forcer l'une ou l'autre des étapes. Aucun objet ne doit être abîmé, les objets à chercher devront toujours se trouver à une hauteur accessible et rien ne doit être détérioré ou ouvert par l'usage de la force.
- Durant le jeu l'animateur reste dans la salle il se tient en retrait. L'animateur peut décider d'intervenir s'il remarque que les jeunes partent dans une mauvaise direction ou que le temps va manquer pour terminer le jeu.
- Avant d'entrer dans la pièce, les participants devront être en possession d'un téléphone portable (afin de scanner les QR codes faisant partie du jeu). Hormis pour cette raison, les téléphones portables doivent être rangés et inutilisés, toutes les réponses se trouvent dans le jeu-même et non sur internet.
- Quand les jeunes ont terminé le jeu et qu'ils ont trouvé le trésor, il est bon de prendre 5 min pour un récapitulatif de ce qu'ils ont découvert de l'Esprit-saint durant ce jeu. C'est l'occasion d'une petite catéchèse :
 - Le saint-chrême : huile consacrée par l'évêque qui est le signe biblique par excellence de la venue de l'Esprit. Pourquoi l'huile ? Car l'huile était utilisée pour guérir (onguent) et parce que c'est un élément qui imprègne, signe que les dons de Dieu sont sans repentance
 - Les dons de l'Esprit-Saint : la confirmation c'est avant tout le don de l'Esprit-saint lui-même et c'est donc Dieu lui-même qui se donne. Mais il donne aussi des dons spéciaux : force, sagesse, intelligence, ...
 - L'Esprit-Saint donne la vie (cf. Texte Ezechiel 37)
 - L'Esprit-Saint fait de moi un fils de Dieu. Je suis l'enfant bien-aimé du Père. (cf. Texte Romains 8)
 - Dieu regarde au-delà des apparences, l'Esprit-Saint me donne de voir ce qui est invisible, c'est-à-dire de discerner, et de découvrir ce qu'il y a de plus beau chez les autres.
 - Il ne faut pas éteindre l'Esprit-Saint. (cf. Texte 1 Thessaloniens) : ce don que j'ai reçu, qu'est-ce que j'en fais ?
- A la fin du jeu, prière de ranger le matériel comme il aura été trouvé, afin que le jeu puisse être prêt à l'emploi pour une utilisation future. Pour ce faire, vous pouvez vous appuyer sur la liste du matériel fournie avec le jeu.