



## Proposer un « mini escape game\* » pendant une évangélisation de rue

*« Laissez les enfants venir à moi. Ne les empêchez pas car le Royaume des cieux est à ceux qui leur ressemble » (Mc 10,13-14)*

### Objectif

À l'occasion d'un évènement d'évangélisation de rue, toucher un public relativement jeune (11-18 ans ou 18-30 ans ou plus) en passant par la dimension ludique.

Utiliser le jeu pour entrer en contact avec les personnes et les impliquer dans une démarche de recherche, qui permet une annonce.

### Description de l'action

- ▶ Inviter les personnes à jouer pendant 10-15 mn à un « mini escape game » créé pour l'occasion.
- ▶ Le « mini escape game » consiste, dans un temps et un espace délimité (une tente, le plus souvent), à relever un défi en résolvant une ou plusieurs énigmes grâce à différents indices dissimulés dans l'espace de jeu. Le plus souvent dans le contexte d'une évangélisation de rue, la résolution des énigmes conduira à trouver la combinaison pour ouvrir un espace fermé par un cadenas. Les moyens de découvrir le code du cadenas font appel à une démarche de recherche de manière très variée et créative. Une histoire/un imaginaire soutient le sens de cette recherche.
- ▶ Cette initiative est compatible avec la mission de binômes de missionnaires de rue ou toute autre activité dans un espace public.

---

\* Il ne s'agit pas de créer un vrai « escape game » mais de s'en approcher. Il faut savoir que cela demande beaucoup de créativité et d'énergie.

---

## Points d'attention pour la préparation et l'animation

### ► Avant la mission :

- Identifier une équipe de personnes créatives capable d'imaginer le jeu (responsables d'aumônerie, groupe de jeunes étudiants ou de jeunes professionnels...);
- Envisager l'emplacement du jeu et la structure matérielle nécessaire, y compris de quoi délimiter un espace, une zone de jeu. Cet espace peut être fermé ou non ;
- Imaginer le scénario et les énigmes :
  - ◆ La qualité du jeu dépend du scénario ;
  - ◆ Celui-ci pourra avoir un objectif d'annonce kérygmatique (le Christ est mort et ressuscité pour nous), et/ou pourra amener les participants à entrer dans un coin prière ;
  - ◆ La proximité de la fête de la Toussaint (ou de toute autre fête religieuse) pourra orienter la thématique du scénario ;
  - ◆ Pour une aide sur l'invention d'énigmes sur la foi chrétienne, ne pas hésiter à contacter le centre de documentation de l'évêché : [documentation@catholique78.fr](mailto:documentation@catholique78.fr)
- Affiner le jeu en le faisant tester. Cibler éventuellement la tranche d'âge pour laquelle le jeu fonctionne le mieux.
- Préparer les animateurs du jeu à pouvoir témoigner de leur foi : Qui est Jésus pour eux ? qu'est-ce que ça change pour eux de croire en lui ? Comment le Christ les a rejoints, libérés, sauvés... ?

### ► Matériel à prévoir :

- Le matériel nécessaire à la résolution des énigmes ;
- De quoi décorer l'espace : des objets qui ne sont pas forcément nécessaires mais en lien avec le sujet de l'énigme ;
- Un minuteur ou un chronomètre ;
- Une récompense, un cadeau, une trace de cette enquête (par ex : la Bible en Bref, médailles, lumignons pour la Toussaint) ou un lot de consolation suite à la participation au jeu ;
- Un cadenas.

### ► Le jour J :

- Avoir une équipe d'animation de 2-3 jeunes pour expliquer, animer le jeu et le remettre en ordre à la fin de chaque utilisation ;
- Plusieurs binômes de missionnaires rayonnent autour pour aller proposer le jeu aux passants.

## Quelques idées pour un « mini escape game »

- ▶ **Grâce à un enregistrement audio**, les participants peuvent entendre cette introduction : « Où es-tu ? Je suis là prêt de toi et je t'attends. Acceptes-tu de te tourner vers moi ? Là, maintenant, je suis au milieu de toi. Moi ce Dieu qui t'a créé et qui t'aime infiniment. Écoute ma parole, partage avec des témoins de ma présence, ils te donneront des éléments pour vivre de la relation avec moi. »
- ▶ **Un cadenas à code** peut fermer une boîte ou un espace dans lequel se trouve un coin prière qui invite à s'adresser à Dieu, lire et écouter l'Évangile.
- ▶ **Le coin prière** est donc soit un espace à part entière auquel on peut accéder à la fin du jeu, soit une boîte fermée par un cadenas qu'on pourra appeler : « trésor de Dieu ».
- ▶ **La réussite de l'expérience spirituelle** suscitée sera plus aboutie s'il s'agit d'un espace de prière dans une tente.
- ▶ **Pour ouvrir le cadenas**, il faut trouver le code composé de x chiffres. Chaque chiffre s'obtient de manière différente, voilà quelques exemples :
  - Une Bible ouverte à Luc 24 avec le mot VIVANT surligné. Une liste des témoins est accessible juste à côté avec le moyen de le joindre (téléphone ou en direct si c'est l'animateur du jeu). Le témoin choisi répond à la question : « comment pouvez-vous dire/qu'est-ce que cela veut dire pour vous que Jésus est VIVANT ? ». En répondant, il témoigne comment dans sa vie Jésus est une personne vivante et dit ce qu'il a fait pour lui. Il insère dans son témoignage un chiffre qui correspond à un des chiffres du code ;
  - Trouver une clé puis trouver le chiffre qui lui correspond : la clé peut par exemple être au pied de 3-4 images de saints rayonnants cachés dans le décor. A côté d'eux, une feuille avec une image d'ange qui tient une banderole intitulée « paradis ». Sur cette feuille il y a de nombreuses silhouettes de clé et un chiffre associé à chacune d'elles. Une seule correspond à la silhouette de la clé trouvée. Elle indique donc le chiffre contenu dans le code ;
  - Dans un « espace Esprit Saint » c'est à dire sur une table ou dans un coin de la tente, on est invité à mettre une allumette ou un briquet sous une feuille blanche sur laquelle est écrit au centre et à l'effaceur « tu as du prix à mes yeux et je t'aime + un chiffre du cadenas ». Ce qui était écrit à l'effaceur va se révéler grâce à la flamme. Le joueur est invité à écrire autour ce qui lui apporte de la joie, de la paix... ;
  - Une maquette d'église en construction. Sous une des briques se trouve, un chiffre du code ;
  - Reconstituer des phrases tirées de l'Écriture du type : que veux-tu que je fasse pour toi ? » ou « Je parlerai à ton cœur ». Les références bibliques de ces paroles donnent un des chiffres du code ;
  - Trouver un mot (un des chiffres du code par exemple) dans un texte biblique.
  - Envoyer un mail/téléphone à un témoin (dissimulé ailleurs) qui répond à une question sur la foi en faisant un témoignage ;
  - Repérer quelque chose de commun dans des images chrétiennes.

- ▶ **Une fois que les joueurs** ont les chiffres, ils tentent de trouver l'ordre des chiffres en essayant sur le cadenas directement. On peut envisager de donner un indice sur l'ordre des chiffres pour que ce soit plus accessible et plus court.
- ▶ **L'ouverture du cadenas** permet d'expliquer aux participants l'enjeu d'ouvrir son cœur pour le disposer à la rencontre avec Dieu. Entrer dans le coin prière permet de vivre l'expérience de se laisser rejoindre par Lui dans le silence. À l'ouverture du cadenas, de nouveau, par une voix off sur un enregistrement audio, la voix de Dieu peut se faire entendre. « Ici tu peux me dire tout ce que tu souhaites. Quelle joie de te voir tourner vers moi, j'ai encore beaucoup à te faire découvrir sur moi, dans les jours qui viennent. Parle-moi encore, je désire cette relation avec toi ! »
- ▶ **Variante :** à l'ouverture du cadenas, il trouve une lettre de Dieu : « *vous avez un message* » (du type de ce qu'écrit Jean Druel dans *Speed Dating 2*, Dieu te répond, Cerf, 2016, pp.12-13) : « Je t'aime. Ça peut paraître délirant, irrationnel ou stupide mais je t'aime. Et tout ce que j'attends de toi depuis toutes ces années, c'est qu'un jour un neurone s'allume. Une seule des fibres de ton cœur. Je n'ai besoin que de ça. Que ce neurone frétille, qu'il s'allume et je peux faire des merveilles. Qu'un éclair l'illumine, ne serait-ce qu'un instant et je peux commencer une aventure avec toi. Comme il me tarde de la commencer cette aventure !... »
- ▶ **Il existe quelques sites** pour se poser les bonnes questions lors de la construction d'un « escape game » quel qu'il soit, et en particulier celui-ci : <https://gusandco.net/2015/06/24/tous-les-secrets-pour-creer-une-bonne-escape-room/>