ESCAPE GAME DU PÈLERIN

LIVRET DE

PRÉSENTATION DU JEU

RÉSEAU JEUNESSE
WWW.RESEAUJEUNESSE.BE

PREAMBULE

Type d'activité :

Cette activité est un Escape Game qui vise à apprendre à cheminer selon les principes de saint Ignace de Loyola par le jeu. Le but est de transmettre des éléments clés de la spiritualité ignatienne en invitant votre groupe à trouver les indices afin de résoudre des énigmes en un temps limité. Le jeu sera géré par un maître de jeu (vous) qui veillera à préparer le matériel en amont, à dissimuler des indices, à gérer le chronomètre et à prêter main forte aux participants en cas de besoin.

- **Lieu conseillé** : de préférence une **bibliothèque** ou une **classe**, voire tout autre **local** assez grand pour pouvoir y cacher des documents.
- **Public cible** : groupe de **5 à 15 personnes**, à partir de 11 ans. Si votre groupe contient plus de 15 personnes, il est conseillé de le scinder en deux.
- **Temps** : **50-60 minutes** (5 min. de présentation, 40-50 min. de jeu et 5 min. de débriefing).

Notions et contenu :

Pour rendre l'approche du jeu plus complète, les apprentissages suivants ont été développés en fonction des dimensions de la mission éducative des écoles jésuites (les 5 C et le modèle de la personne) :

Apprentissages :

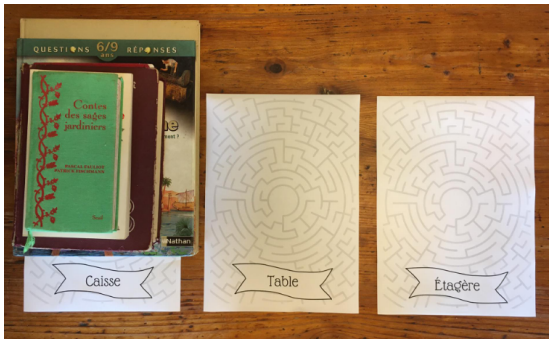
- Cura personalis
- Foi et justice
- A priori favorable
- Exercices spirituels
- Magis et excellence

Matériel :

- 5 livres de format différent (tailles croissantes) ;
- une feuille de papier et du matériel d'écriture (quelques crayons noirs par table) ;
- les documents prévus et imprimés pour les participants ;
- un projecteur pour la vidéo d'introduction (alternative possible : lire le texte) ;
- un coffre fermé par un cadenas (facultatif) ;
- un chronomètre (vous pouvez par exemple utiliser https://classroomscreen.com/).

Mise en place :

1. Imprimer et découper les documents prévus pour les participants ;
2. Cacher les énigmes dans la pièce où se déroulera l'Escape Game (nous vous déconseillons de cacher des indices dans des livres) ;
3. Placer dans le plus grand livre l'énigme correspondante (les participants ne doivent pas la trouver sans indication) ;
4. Empiler sur une table 5 livres, du plus grand au plus petit, et poser près de ce dispositif les cartes adéquates (voir photo placée à droite) ;
5. Poser sur une table l'image du coffre-fort ou, mieux encore, utiliser un coffre avec un cadenas dont le code est 1491.



Scénario :

Une terrible tornade a provoqué des fuites de produits neurotoxiques dans l'eau potable qui alimente le territoire. La nation s'affole ! Nous disposons de peu de temps pour retrouver le fameux antidote du pèlerin qui permettra d'éviter la catastrophe. Prêts à relever le défi ?

Contact :

Pour toute question technique et de mise en place, demande de présentation/animation ou retour sur le jeu, n'hésitez pas à contacter notre équipe à **info@reseaujeunesse.be**

Ce jeu a été réalisé par le Réseau Jeunesse de Belgique dans le cadre du Camp "Escape & Pray" qui s'est déroulé en juillet 2021.

Concepteurs : Marie-Alice, Julien, Marie, Anne-Sophie et Philippe sj.