

## ESCAPE GAME DU PÈLERIN

### GUIDE POUR LE MAÎTRE DU JEU & LIVRET DE SOLUTIONS

#### 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.

- 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 minutes (5 min. de présentation, 40 min. de jeu et 5 min. de débriefing).

#### Notions et contenus :

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

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



#### Matériel :

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

### Mise en place :

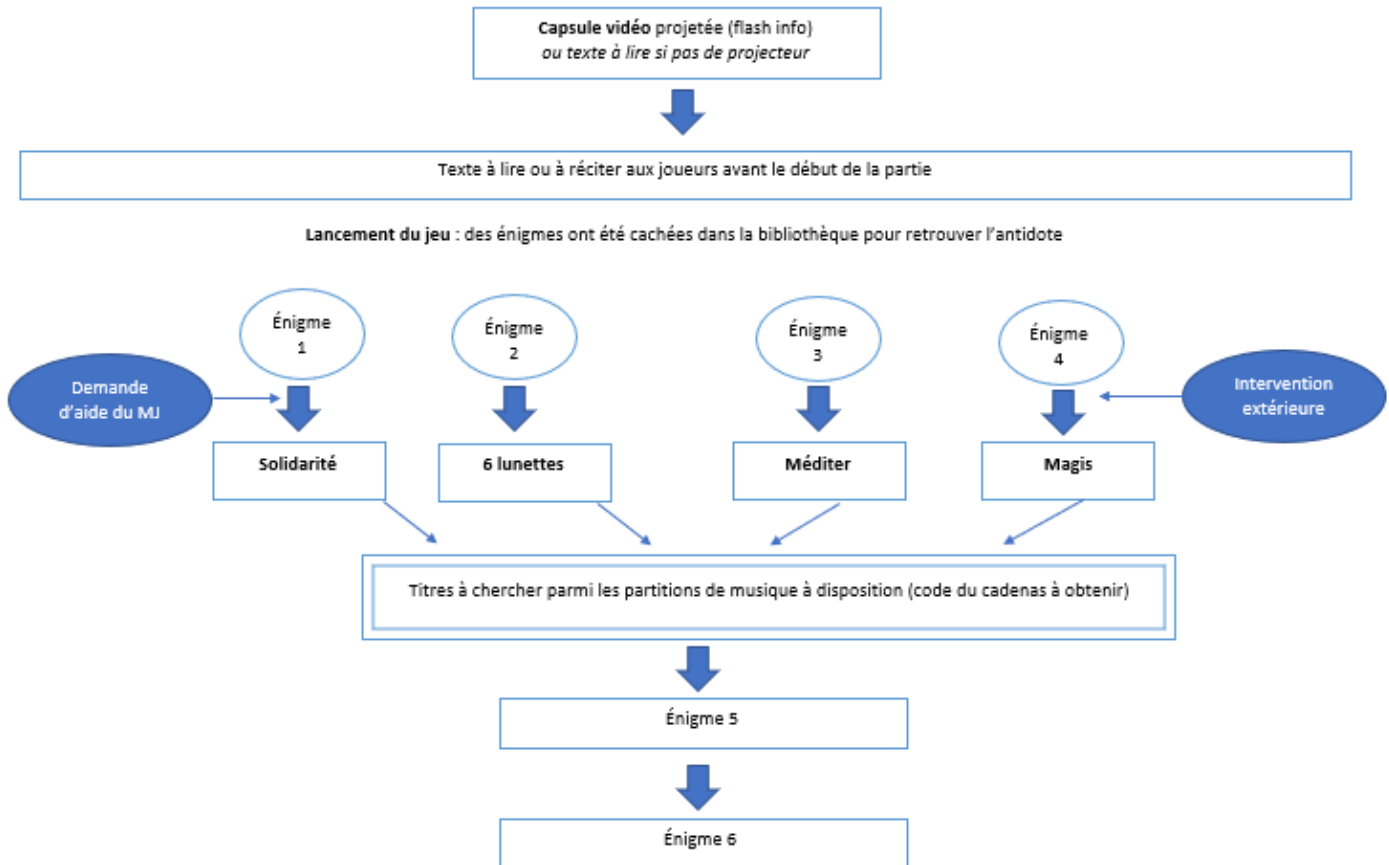
1. Imprimer et découper les documents prévus pour les participants ;
2. Cacher les énigmes dans la pièce où se déroulera l'Escape Game (nous vous déconseillons de cacher des indices dans des livres) ;
3. Placer dans le plus grand livre l'énigme correspondante (les participants ne doivent pas la trouver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



### Résumé :

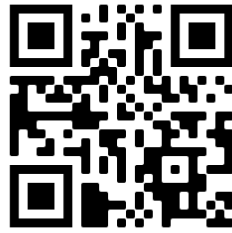
Cette nuit, une tornade a dévasté le centre de recherche situé au-dessus de la réserve nationale qui alimente en eau potable l'ensemble du territoire. Un groupe d'experts a constaté des fuites de produits neurotoxiques dans ces eaux, ce qui entraînera une perte de mémoire généralisée dans 40 minutes. Un antidote se trouve dans une bibliothèque du pays. Un appel à l'aide est lancé pour éviter que tous les habitants ne perdent la mémoire. À l'écoute de ce communiqué, le maître du jeu se souvient que le professeur / sacristain/ prêtre [selon le contexte] STROVSKA lui a confié il y a quelques années qu'il avait en sa possession un remède puissant et unique au monde. S'agirait-il de l'antidote ? À vous de trouver les indices dissimulés dans cette bibliothèque pour sauver la nation de cette catastrophe.

### Plan d'organisation de l'Escape Game :



## Déroulé :

1. Au début de l'activité, les élèves visionnent la vidéo d'introduction (lien à retrouver sur le site [www.reseaujeunesse.be](http://www.reseaujeunesse.be) ou via ce QR Code) :



S'il ne vous est pas possible de projeter cette vidéo, un document est prévu comme solution alternative :

« Mesdames, Messieurs, Bonjour,  
L'Édition spéciale de ce matin entraîne une interruption de tous nos programmes.  
**L'heure est grave.**  
Le **drame** s'est déroulé à quelques centaines de mètres d'ici.  
Une **tornade** sans précédent a dévasté cette nuit le **centre de recherche** situé au-dessus de la **réserve nationale** qui alimente en eau potable l'ensemble du territoire.  
Un groupe d'experts a constaté des **fuites de produits neurotoxiques** dans ces eaux.  
Conséquence de ce drame : la consommation d'eau engendrerait une **perte de mémoire** généralisée dont les effets devraient être observés rapidement.  
La nation entière s'affole.  
Nous disposons désormais de **40 minutes** pour résoudre ce problème majeur.  
Une source nous apprend à l'instant même qu'un **antidote se trouverait dans une bibliothèque** du pays. Cette information reste à vérifier. Néanmoins, l'urgence est telle qu'elle est à prendre en compte.  
L'État demande à chaque citoyen de se mobiliser pour éviter la catastrophe. Toute aide sera la bienvenue. »

2. Le maître du jeu doit ensuite rebondir sur ce flash info en lisant ou récitant le texte d'introduction suivant :

« Vous l'avez entendu, la situation est catastrophique. Toute la population risque de **perdre la mémoire** après avoir bu de l'**eau polluée** par les **fuites du centre de recherche** détruit par la tornade. Nous risquons bientôt de tous oublier qui nous sommes. Qu'allons-nous faire ? Il faut que nous intervenions !  
Le journaliste a mentionné qu'un **antidote** serait **caché dans une bibliothèque** du pays. Cette information me dit quelque chose... Attendez....Eurêka ! Je me souviens ! Il y a plusieurs années, le vieux professeur / sacristain/ prêtre [*selon le contexte*] STROVSKA m'a dévoilé un renseignement troublant. Que je me rappelle... Ah oui ! Il m'a raconté qu'il avait en sa possession un **remède puissant et unique au monde** créé par un mystérieux pèlerin. Peut-être s'agit-il de l'antidote ! Je pense qu'il a dû **le cacher dans la bibliothèque** de ... [*à compléter selon le contexte*] afin protéger son secret. Partons à sa recherche. Le professeur / sacristain/ prêtre [*selon le contexte*] STROVSKA a sûrement laissé des **indices** dans cette bibliothèque. »

3. Une fois la vidéo terminée, un compteur de 40 minutes est lancé.
4. Invitez les participants à chercher les différents indices placés dans la pièce et à essayer de les résoudre. N'oubliez pas d'énoncer certaines règles parfois évidentes afin de délimiter l'espace de jeu. Si les joueurs « bloquent », des indices pourront leur être donnés au fil des épreuves.
5. Les 4 premières énigmes peuvent être réalisées en parallèle. N'hésitez pas à encourager les participants à se répartir les énigmes par sous-groupes afin que tous puissent participer à leur manière. Les deux dernières épreuves doivent être entreprises avec l'ensemble du groupe.

### Énigmes et solutions :

#### 1. **ÉNIGME 1 : SUITE DE NOMBRES**

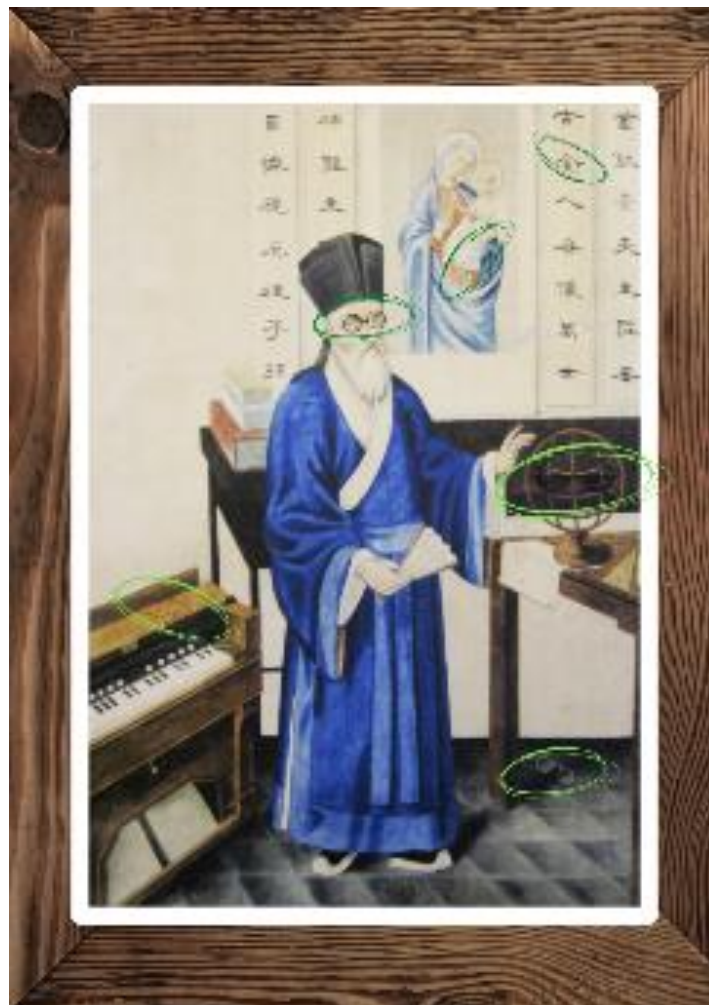
Lors de cette énigme, les joueurs sont amenés à trouver la fin d'une suite de nombres. Le thème de cette activité étant « foi et justice », l'entraide sera mise en évidence. Ainsi, pendant l'épreuve, vous allez devoir interrompre les participants en leur demandant un coup de main (par exemple pour ramasser quelque chose que vous auriez fait tomber par terre). Si les joueurs acceptent de vous aider, vous leur donnerez la carte d'aide. La logique de cette énigme étant particulièrement compliquée, il est difficile de la résoudre sans recevoir cette carte.

Solution : lorsqu'elle est traduite à partir du tableau, cette série donne le mot « SOLIDARITÉ ».

#### 2. **ÉNIGME 2 : JEU DES 6 ERREURS**

Pour résoudre cette énigme, les participants doivent retrouver les objets **intrus** dans le tableau et les compter.

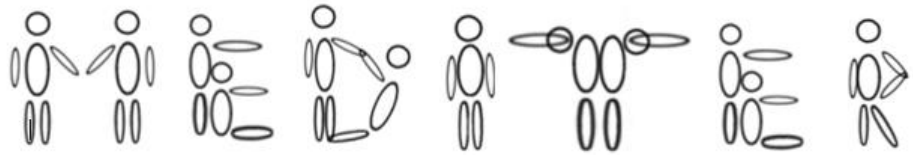
Solution : « 6 lunettes ».



### 3. ÉNIGME 3 : LANGAGE CORPOREL

Pour résoudre cette énigme, les joueurs doivent réaliser les positions décrites dans le « Manuel de revalidation ». Les formes réalisées avec leur corps donneront des lettres à assembler pour créer un mot.

Solution : « méditer ».



### 4. ÉNIGME 4 : TOUR DE HANOÏ

Pour réaliser cette épreuve, les cinq livres déjà disposés comme expliqué plus haut sur l'emplacement intitulé « la caisse » seront utilisés. Les participants devront déplacer la pile de livres de « la caisse » vers « l'étagère » en utilisant « la table », en réalisant le moins de déplacements possible. Pour ce faire, deux règles doivent être respectées :

- (1) un seul livre doit être déplacé à la fois et doit être situé au sommet de la pile ;
- (2) le livre déplacé ne doit jamais se retrouver sur un livre de format plus petit que lui.

Une fois l'épreuve réalisée, les joueurs doivent revenir vers vous et vous communiquer le nombre de déplacements effectués. Vous devrez leur demander de répéter cette épreuve en diminuant le nombre de déplacements nécessaires. Une fois cette action à nouveau réalisée, faites-leur savoir qu'un indice est à chercher dans le plus grand livre.

Solution : « Magis ».



## 5. ÉNIGME 5 : DÉCHIFFRAGE MUSICAL

Pour réaliser cette énigme, il est indispensable que les participants aient résolu les 4 épreuves précédentes. Les 4 solutions obtenues constituent des mots clés qui indiquent quelles partitions sont à traduire. Lorsque cela est fait, donnez-leur la carte leur permettant d'avancer dans le jeu.

- L'énigme 1** : solidarité → « Menuet pour la solidarité »
- L'énigme 2** : 6 lunettes → « Par-delà les 6 binocles »
- L'énigme 3** : méditer → « symphonie en Ré Majeur à méditer »
- L'énigme 4** : Magis → « Magis in terra »

Pour traduire les différentes partitions, chaque ligne de portée correspond à une lettre de l'alphabet. La partition est ensuite à lire de gauche à droite, toute portée confondue. N'hésitez pas à proposer aux participants de se répartir à nouveau en sous-groupes afin d'optimiser la gestion du temps et de favoriser une collaboration de chacun.

Solution : « 1491 ».

## 6. ÉNIGME 6 : RELECTURE

Cette avant-dernière énigme donne la clé de lecture du tableau de Mendeleïev. Le texte est à lire de bas en haut et de gauche à droite :

« Le pèlerin vous dit : dans le tableau russe, sélectionnez chaque élément chimique vert sur un papier et notez-le. Prenez le symbole alphabétique qui précède pour trouver la molécule de l'antidote. »

Solution : prendre la lettre précédente dans l'alphabet de chacune des lettres suivantes « INDH »  
→ JOIE

7. Une fois toutes les énigmes résolues en moins de 40 minutes, lisez à haute voix le texte final qui conclut l'aventure :

« **Félicitations** ! Vous avez trouvé l'**antidote** du pèlerin contre la perte de mémoire. Comme vous aurez pu le remarquer, les différents atomes de la molécule trouvée forment le mot **JOIE**. Afin de lutter contre les effets des produits neurotoxiques déversés dans les réserves d'eau potable du pays, le pèlerin vous invite à rechercher une **joie durable et authentique**. En effet, les moments comprenant de fortes émotions sont les moments que l'on retient le mieux.

Au fait, as-tu trouvé qui était le pèlerin ?

Eh oui ! Il s'agit bien de Saint Ignace de Loyola. Le fondateur de la Compagnie de Jésus s'est rendu compte que dans les moments sombres de notre existence, les joies durables permettent de « **trouver Dieu en toutes choses** ». Ces joies guident notre vie et peuvent nous aider à prendre des décisions éclairées. »

Crédits : cette activité a été créée par le Réseau Jeunesse de Belgique. Concepteurs : Marie-Alice, Julien, Marie, Anne-Sophie et P. Philippe sj.