

# Location

d'un Escape game  
Biblique



LIGUE POUR  
LA LECTURE  
DE LA BIBLE



# Présentation du jeu : Escape Game Biblique "La Dernière Nuit"

## → Public



Lecteur régulier de la Bible ou non



Croyant ou non



Groupe de 4 à 6 personnes



12 ans et +

## → Folklore

Jésus est mort hier. Les disciples ont été dispersés dans la mêlée. **Le père de l'un d'entre eux s'inquiète : il a perdu la trace de son fils.** Le retrouvera-t-il ? Ou faut-il qu'il s'attende à de nouveaux événements dramatiques ?

Ce père ne sait qu'une seule chose. Alors qu'il fréquentait Jésus, son fils prenait souvent des notes sur ce qu'il vivait, ce qu'il entendait. Ce sont peut-être les seuls indices qui pourraient être employés pour remonter la piste. Mais pour ne pas qu'elles soient découvertes par les Romains, le disciple a soigneusement dissimulé ses notes.

**La mission des joueur·euse·s : les retrouver pour remonter la piste du disciple disparu.** Mais attention, le temps presse. S'ils·elles n'y parviennent pas avant l'aube, ils·elles seront arrêté·e·s par les officiers romains lors de leur garde matinale, et jeté·e·s aux cachots pour complicité.



## → Aspect symbolique

Face aux changements sociétaux et climatiques qui se présentent à nous ainsi qu'aux nouvelles générations, quelle bonne nouvelle ? **Quelle espérance face au désespoir ambiant ?** En quoi et en qui avoir confiance ?

**Comment les disciples ont-ils vécu la menace pesant sur Jésus ?** Comment se sentaient-ils lorsqu'ils ont appris que celui qu'ils ont décidé de suivre en abandonnant tout, que celui qui leur promettait un avenir de justice, d'amour, de pardon et de vie réconciliée, est condamné à mort ?

Jésus lui-même a été pris de peur, mais quelque chose en lui résistait au désespoir, **ce quelque chose qui permet d'espérer au-delà de tout désespoir : l'espérance.**

## → Objectifs pédagogiques

- ✓ Vivre une **expérience immersive** originale de plusieurs récits des évangiles
  - le décor permet une immersion dans le jardin de Gethsémané et la salle haute où a eu lieu le dernier repas.
- ✓ Générer des **connaissances historiques** sur le monde du Nouveau Testament
  - les supports d'écriture utilisés comme indices
  - le contexte culturel et politique de l'époque : ce qu'impliquait de suivre le Christ
- ✓ Susciter une **réflexion spirituelle sur l'espérance**
  - découverte d'indices faisant état du désespoir des disciples durant la mise à mort de leur maître
  - après l'Escape Game, un temps d'échange pour questionner notre espérance aujourd'hui face à nos défis actuels (climatiques, sociaux, sanitaires...)







## → Quelques retours de joueur·euse·s issus du livre d'or

"Bel espace et beau jeu, tant dans les énigmes et mécanismes que dans les décors. Une ambiance et un accompagnement bienveillant qui mettent dans la confiance. Merci !"

"La Bible version ludique... j'adore !!!"

"Super moment vraiment. Je vous souhaite que Daddy (notre père) vous accorde une grande provision à cette magnifique vision :) Je vous porte dans mon coeur. Franchement bravo vous avez fait du bon boulot !"

"Merci pour ce jeu de grande qualité ! Pas facile, mais pas si dur que nous abandonnions. Beaucoup de choses à voir, à faire, chercher et beaucoup d'occasions de s'appuyer sur son équipe pour avancer. Nous ne desespérons pas !"

"Impressionnant ! Très bien pensé, passionnant, excitant ... Merci pour cet excellent moment ! Que notre Maître vous bénisse et vous protège."

"Wahou... Jésus l'a fait pour moi à Gethsémané. "L'homme nu qui fuit" : notre lâcheté mis à nu. Merci Seigneur d'être miséricordieux. Merci à l'équipe, c'est génial !"







# Louer l'Escape Game Biblique

## → Qui peut louer ?

Des **églises** ou autres institutions intéressées par l'animation biblique. Nous encourageons des **église d'une même ville** à s'unir pour accueillir cette animation afin d'optimiser la recherche d'animateur·rice·s, faire vivre cette expérience originale au plus grand nombre et réduire le coût global de la location.

## → Espace nécessaire pour ce jeu

Dans l'idéal, il faudrait **un lieu un peu ancien** (mais sécurisé quand même) qui puisse **faciliter l'immersion au temps de Jésus** (une cave, grange, salle sombre, grenier...).

Ce lieu doit contenir **trois salles**, 1 comme QG pour les animateur·rice·s et 2 comme salle de jeu en tant que tel.

Il faut un lieu (salle de jeu + QG des animateur·rice·s) **isolé d'agitations extérieures** afin de ne pas perturber l'immersion et afin que les joueur·euse·s soient libres de faire du bruit durant le jeu.

Pour les salles de jeu, il faut **2 salles attenantes séparées par une porte** qui ferme à clé. Chacune de ces salles doit pouvoir être fermée, il faut **pouvoir y accrocher des choses aux murs (clouer, visser)**.

En plus des salles de jeu, il faut une salle proche, **un QG, pour les animateur·rice·s du jeu qui suivront et guideront** à distance les joueur·euse·s. Cette salle doit donc être isolée au niveau sonore pour ne pas que les joueur·euse·s entendent les animateur·rice·s discuter entre eux. Cependant, elle ne doit pas être trop éloignée des salles de jeu car la longueur des câbles d'alimentation de la vidéo-surveillance est limitée. Le QG doit contenir au moins une prise électrique pour brancher le système de surveillance.





## Ce que contient la location

- La mise à disposition des éléments de jeu (cadenas et autres systèmes d'ouverture, indices, les doublons en cas de casse)
- Les éléments de décor des salles de jeu
- Le système de vidéo-surveillance (ordinateur, caméra, micro, enceintes)
- Les costumes pour déguiser les joueur·euse·s
- Les cartes de réflexion spirituelle à la fin du jeu
- Les affiches pour annoncer l'Escape Game dans votre ville
- L'installation de l'espace
- La formation de vos animateur·rice·s
- Tous les documents d'aide à l'animateur·rice (organigrammes du jeu, descriptif rédigé, déroulé timé pour les indices, livret de rangement des salles de jeu)
- En bonus : une animation biblique "Lire la Bible comme on vit un Escape Game"



## Coût

**Le coût global de location est de 1500 €.**

Voici le détail de ce coût :

- Coût salarial installation, formation des animateur·rice·s : 600 €
- Coût salarial administratif (réponses aux questions, gestion remise en état du jeu) : 300 €
- Transport du matériel pour le jeu : 400 €
- Entretien du matériel : 200 €



## → Rentabilisation

Une fois loué la **structure accueillant l'Escape Game Biblique est libre de faire payer les participant·e·s ou de leur offrir les parties**. Nous laissons à la structure accueillante le soin d'organiser les inscriptions. Cet outil, étant destiné à tout type de public, peut être un **bon support d'évangélisation**.

À titre indicatif si vous faites payer l'inscription à 10 € par personne, il vous suffit d'accueillir 5 groupes de 6 joueurs sur 5 jours pour rentabiliser votre location.

## → Conditions

- Cet Escape Game Biblique est loué au minimum 3 mois et au maximum 6 mois.
- Nous apportons l'Escape Game chez vous, nous l'installons et le démontons. Il faut compter au moins deux jours d'installation et de formation de vos animateur·rice·s. Il vous faut donc prendre en compte l'hébergement et les repas pour les 2 ou 3 personnes qui viendront l'installer.
- Un état des lieux sera fait à l'installation et repris au démontage, afin de constater d'éventuelles dégradations et de définir la prise en charge de celles-ci. La dégradation inévitable d'une partie du matériel est déjà prise en compte par la fourniture d'un kit de réparation comprenant les indices et les cadenas en double.
- Nous fournissons les affiches pour que vous puissiez communiquer. Toute autre communication doit faire référence à la Ligue pour la Lecture de la Bible.
- Pour accueillir cet Escape Game il vous faut au minimum 2 animateurs·rice·s, l'idéal étant 3 duos d'animation.





Pour en savoir plus ou commander  
cet Escape Game Biblique, contactez  
La Ligue pour la Lecture de la Bible - Vivre la  
Parole :

**[escapegame@laligue.net](mailto:escapegame@laligue.net)**

