



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

## ESCAPE ROOM

### • CRONOGRAMA

18h40 - Chegada a sede

19h - Santa Missa

20h20 - Recepção no salão

20h30 - 1ª missão: procurar envelopes e dividir equipes

20h50 - Cenário 1 "O Mistério da Arca da Aliança"

21h40 - Lanche

22h - Cenário 2 "Sepulcro perdido"

22h50 - Cenário 3 "O livro selado do apocalipse"

23h40 - Partilha e Reflexão

00h00 - Finalizar

### • CRONOGRAMA DETALHADO

#### **18h40 - Chegada a sede**

Estar na Capela ou no salão recepcionando as pessoas para que juntos possam participar da Missa.

#### **19h - Santa Missa**

#### **20h20 - Recepção no salão**

Após a Missa se dará as boas-vindas e ditarão as regras gerais.

#### **20h30 - 1ª missão: procurar envelopes e dividir equipes**



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

Após as boas-vindas, será entregue cartões aos jogadores, indicando que eles devem subir para o prédio em construção na sede. Assim que os cartões forem entregues, será avisado a todos que, a partir daquele momento, não poderão mais se comunicar com os jogadores.

No prédio, o restante dos membros estará posicionado em locais estratégicos, vestidos com capas pretas. Para garantir a ambientação, deverão vedar os interruptores, impedindo que as luzes sejam acesas pelos jogadores.

Na sala principal do prédio, cadeiras estarão dispostas em círculo, e sob elas haverá envelopes. Esses envelopes servirão para dividir os jogadores em duas equipes, contendo as inscrições “grupo 1” ou “grupo 2”. Assim que os jogadores encontrarem seus envelopes, as equipes estarão formadas.

### **20h50 - Cenário 1 “O Mistério da Arca da Aliança”**

**Cenário:** os jogadores encontram uma sala decorada como um antigo templo. No centro, há um baú trancado representando a Arca da Aliança. Ao redor, há símbolos, velas, uma Bíblia aberta e uma inscrição na parede com a seguinte passagem:

*“Moisés recebeu as tábuas da Lei no monte, e com elas, a aliança do Senhor foi selada. Dentro da Arca repousam três sinais do pacto eterno.” (Êxodo 25:10-16, Hebreus 9:4)*

**Objetivo:** abrir a Arca da Aliança, que contém a chave final para a saída.

---

### **Passo 1: O Enigma dos Três Itens**



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

Os jogadores encontram três compartimentos trancados ao redor da sala. Para abrir cada um, precisam descobrir quais eram os três objetos que estavam dentro da Arca da Aliança.

Dicas espalhadas pelo ambiente incluem trechos da Bíblia e imagens sugestivas. Se os jogadores lerem Hebreus 9:4, encontrarão a resposta:

1. As Tábuas da Lei
2. O Cajado de Arão que floresceu
3. O Maná guardado num vaso

Cada resposta correta libera um código ou peça para abrir os compartimentos, onde encontrarão pedaços de um quebra-cabeça.

---

## **Passo 2: O Código Perdido de Moisés**

Dentro dos compartimentos, há partes de uma inscrição incompleta que parece ser um código numérico. Os jogadores encontram uma charada:

*"O número de mandamentos que Deus deu a Moisés,  
Multiplicado pelos dias que o maná sustentou o povo,  
Menos os anos que Israel vagou no deserto."*

Os jogadores devem resolver a equação:

**(10 Mandamentos) × (40 dias do Maná no Monte Sinai) - (40 anos no deserto)**

$$10 \times 40 - 40 = 360$$

O código final para abrir a Arca é **360**.

---



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

### Passo 3: A Revelação Final

Ao abrir a Arca, os jogadores encontram um pergaminho com um versículo:

*"E o véu do templo se rasgou em dois, de alto a baixo."* (Marcos 15:38)

Isso indica que devem procurar algo rasgado na sala. Eles encontram um tecido dividido ao meio, atrás do qual há uma chave dourada. Essa chave é a última peça para escapar da sala!

PROVIDENCIAR	RESPONSÁVEL	SITUAÇÃO
Conseguir um baú, representando a Arca da Aliança		
Providenciar velas, bíblia		
Imprimir inscrição de Êxodo e Hebreus		
Imprimir trechos da bíblia sobre os três objetos		
Conseguir 3 caixas que servem para guardar os "objetos"		
Conseguir correntes e 3 cadeados com chave		
Cadeado numérico		



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

Fazer quebra cabeça do código numérico		
Imprimir charada e pergaminho		
Tecido para dividir ao meio		

### 21h40 - Lanche

Preparar lanche.

### 22h - Cenário 2 “O Mistério do Sepulcro Perdido”

**Cenário:** os jogadores entram em uma sala que lembra uma antiga tumba escavada na rocha. Há tochas apagadas nas paredes, um grande bloco de pedra simbolizando a entrada do sepulcro e fragmentos de pergaminhos espalhados pelo chão. No centro da sala, há um mapa incompleto e um baú fechado com um cadeado numérico.

Na parede principal, está escrito:

"Por que buscais entre os mortos aquele que vive? Ele não está aqui, mas ressuscitou." (Lucas 24:5-6)

O objetivo é descobrir onde está o sepulcro e encontrar a chave para escapar.

---

### Passo 1: As Testemunhas do Sepulcro

Os jogadores encontram três pistas escritas em pergaminhos rasgados, cada uma contendo uma citação bíblica e um enigma:



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

### 1 Pergaminho 1 – A Pedra Rolada

"E, olhando, viram que a pedra já estava removida; pois era muito grande."  
(Marcos 16:4)

Ao procurar na sala, os jogadores encontram uma pequena pedra com um número gravado nela (por exemplo, 3).

### 2 Pergaminho 2 – As Testemunhas

"Maria Madalena foi ao túmulo de madrugada, quando ainda estava escuro."  
(João 20:1)

Os jogadores precisam encontrar um objeto relacionado a Maria Madalena, como um frasco de perfume (referência ao unguento que ela usou para ungir Jesus). Ao abrir o frasco, encontram outro número (por exemplo, 1).

### 3 Pergaminho 3 – O Anúncio do Anjo

"Ele não está aqui, pois ressuscitou, como havia dito." (Mateus 28:6)

Os jogadores encontram uma pena (representando o anjo) escondida em uma fenda na parede. Perto da pena, há um terceiro número (por exemplo, 6).

Ao juntar os números (3-1-6), eles descobrem a combinação para abrir o cadeado do baú.

---

## Passo 2: O Sudário e o Mapa

Dentro do baú, os jogadores encontram um tecido dobrado (representando o Sudário de Jesus) e um pedaço do mapa incompleto.



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

No tecido, há uma pista escrita com tinta invisível. Para revelá-la, os jogadores devem aproximá-lo de uma vela acesa na sala (ou usar uma luz UV, dependendo da ambientação).

Quando a mensagem aparece, ela diz:

"No jardim ele foi colocado,  
Onde um novo sepulcro o aguardava."

Os jogadores percebem que precisam completar o mapa para encontrar o sepulcro.

---

### **Passo 3: O Jardim do Sepulcro**

Na sala, há um painel representando um jardim com várias partes móveis. Os jogadores devem encaixar o pedaço do mapa que encontraram no local correto.

Ao fazer isso, uma gaveta secreta se abre, revelando uma pequena cruz e uma chave dourada.

Quando pegam a chave, um mecanismo destranca a porta, permitindo que os jogadores escapem e "descubram" o Sepulcro Vazio, simbolizando a Ressurreição de Cristo!

<b>PROVIDENCIAR</b>	<b>RESPONSÁVEL</b>	<b>SITUAÇÃO</b>
Tochas apagadas nas paredes		
Um grande bloco de pedra simbolizando a entrada do sepulcro		



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

Levar uma chave para escapar após achar o sepulcro		
Fragments de pergaminhos espalhados pelo chão		
Um mapa incompleto		
Um baú fechado com um cadeado numérico		
Fazer cartaz com a frase: "Por que buscais entre os mortos aquele que vive? Ele não está aqui, mas ressuscitou." (Lucas 24:5-6)		
Fazer 3 pergaminhos rasgados, cada uma contendo uma citação bíblica e um enigma:  <b>Pergaminho 1 – A Pedra Rolada</b> "E, olhando, viram que a pedra já estava removida; pois era muito grande." (Marcos 16:4)  <b>Pergaminho 2 – As Testemunhas</b> "Maria Madalena foi ao túmulo de madrugada, quando ainda estava escuro." (João 20:1)		





<p><b>Pergaminho 3 – O Anúncio do Anjo</b></p> <p>"Ele não está aqui, pois ressuscitou, como havia dito." (Mateus 28:6)</p>		
<p>Preparar uma pequena pedra com um número gravado nela (por exemplo, 3).</p>		
<p>Levar um objeto relacionado a Maria Madalena, como um frasco de perfume (referência ao unguento que ela usou para ungir Jesus). Colocar dentro do frasco um número (por exemplo, 1).</p>		
<p>Levar uma pena (representando o anjo) e esconder em uma fenda na parede. Colocar perto da pena um terceiro número (por exemplo, 6).</p>		
<p>Levar um tecido dobrado (representando o Sudário de Jesus). No tecido, escrever uma pista com tinta invisível.</p> <p>Pista: "No jardim ele foi colocado, Onde um novo sepulcro o aguardava."</p>		



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

Levar um vela e fósforo ou isqueiro		
Levar um painel representando um jardim com várias partes móveis.		
Levar uma gaveta		
Levar uma pequena cruz		
Levar uma chave dourada		

### 22h50 - Cenário 3 “O livro selado do apocalipse”

**Contexto:** uma profecia antiga fala sobre um livro selado com sete selos (Apocalipse 5:1-5), contendo revelações sobre o destino da humanidade. Esse livro foi escondido para protegê-lo das forças do mal, e apenas os verdadeiros seguidores de Cristo podem encontrá-lo e desvendá-lo. Vocês receberão pistas secretas e precisarão abrir os sete selos, garantindo que a mensagem divina seja revelada ao mundo.

**Objetivo:** resolver enigmas baseados no livro do Apocalipse para encontrar e abrir o Livro Selado antes que seja tarde demais.

**Desenvolvimento:**



## Sociedade de São Vicente de Paulo

- Entrar na cozinha pela porta lateral e se deparar com um pergaminho que pode estar colado na porta de entrada. Nele estará o texto que está descrito o objetivo deste cenário. Enquanto isso estará passando a música da trombeta. No chão terá setas indicando para adentrarem a sala de reuniões;
- Em cima da mesa, na sala de reuniões, terá uma caixa com papéis recortados dentro e uma lupa ao lado. Ao juntarem os pedaços de papéis será formada a frase: "O Cordeiro é digno de abrir os selos". A ideia é que as pessoas identifiquem a imagem do cordeiro que estará em um quadro, na parede;
- Na parede terá 3 quadros (um cordeiro, um cálice e o mapa de Jerusalém). Na imagem do cordeiro terá o número 33 escrito em algarismo romano;
- Nas portas do guarda-roupa terão números 33 escrito em algarismo romano e em cima dele haverá uma caixa também com o número 33 escrito na tampa, na parte externa;
- Dentro da caixa terão 10 envelopes, conforme descrição na parte "Desafios e Pistas", item "As Sete Igrejas".

### **Desafios e Pistas:**

- O Cordeiro e os Selos: o grupo encontra uma passagem rasgada de Apocalipse 5: "O Cordeiro é digno de abrir os selos". Eles precisam identificar que "o Cordeiro" representa Jesus e [encontrar uma imagem do Cordeiro de Deus na sala, onde estará a próxima pista](#). A pista está localizada na testa da imagem do Cordeiro, onde aparece discretamente o número "33". Próximo à imagem, haverá uma lupa disponível para que os participantes possam encontrar e identificar o código com mais facilidade. Esse código os levará a uma caixa escondida na sala, cuja tampa estará marcada com o número "33".



## Sociedade de São Vicente de Paulo

- As Sete Igrejas: Dentro de uma caixa estarão 10 envelopes lacrados. Sete deles representam as Igrejas mencionadas no Apocalipse: Éfeso, Esmirna, Pérgamo, Tiatira, Sardes, Filadélfia e Laodiceia. Os outros 3 envelopes contêm nomes que não fazem parte dessas igrejas. O objetivo do grupo é identificar corretamente as 7 Igrejas do Apocalipse. Para ajudá-los, os envelopes das igrejas verdadeiras estarão marcados com um pequeno pingo de sangue, simbolizando o sangue do Cordeiro. Dentro de cada um, haverá uma palavra-chave. Quando reunirem todas as pistas dos 7 envelopes, elas formarão uma frase "Pro curem os quatro cavaleiros" indicando o próximo passo.
- Os Quatro Cavaleiros: Um mural exhibe as figuras dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse: branco, vermelho, preto e amarelo. Na sala, um gaveteiro de arquivos possui gavetas correspondentes a essas cores, representando os cavaleiros. Na primeira gaveta, há uma instrução acompanhada de um tablet, que deve ser acessado com uma senha-chave. Nas demais gavetas, há enigmas relacionados ao Apocalipse. As respostas desses enigmas fornecem pistas que, quando interpretadas corretamente, levam o grupo a descobrir o número 666, mencionado no Apocalipse como o número da besta. O desafio é conectar as cores e os enigmas ao número para chegar à solução final, digitando o código no tablet.

### **1\* Cavaleiro Branco**

*"Encontre o sinal" (com o tablet)*

### **2\* Cavaleiro Vermelho**

*"Jesus foi crucificado no sexto horário do dia, perto da sexta hora."*

### **3\* Cavaleiro Preto**



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

*"Jesus alimentou 5 mil com cinco pães e dois peixes. Se você dividir esses 5 pães igualmente entre as pessoas, quantos pães faltariam para completar 6?"*

#### **4\* Cavaleiro Amarelo**

*"Em um casamento, algo essencial acabou, mas Jesus transformou o ordinário no extraordinário. Quantos recipientes foram usados para esse milagre?"*

- Após desbloquear a senha-chave, aparecerá uma imagem com a passagem **Apocalipse 21, 2-4**, que faz referência à Nova Jerusalém. Dentro da sala, há um quadro com o mapa de Jerusalém, onde estará o quebra-cabeça da Cidade Santa, representando a Nova Jerusalém.
- A Nova Jerusalém: um quebra-cabeça representa a cidade santa descrita em Apocalipse 21, feita de ouro e pedras preciosas. Quando montado corretamente, ele revela a localização do livro escondido;
- O Livro Selado: o grupo encontra o livro e precisa ler Apocalipse 22:12-13: "Eis que venho em breve! Minha recompensa está comigo, e retribuirei a cada um conforme o que fez." Ao proclamar essa passagem juntos, eles vencem o desafio!

#### **Extras para imersão:**

- Luz baixa e efeitos sonoros como trovões e coros celestiais.
- Elementos visuais como pergaminhos, espadas, tochas e coroas.
- Após a missão, uma breve reflexão sobre a esperança e o significado do Apocalipse na vida cristã.

Essa missão mistura mistério, adrenalina e reflexão espiritual.

<b>PROVIDENCIAR</b>	<b>RESPONSÁVEL</b>	<b>SITUAÇÃO</b>
---------------------	--------------------	-----------------



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

Escrever em uma folha a passagem rasgada de Apocalipse 5: "O Cordeiro é digno de abrir os selos".		
Imprimir imagem do cordeiro: <a href="#">encontrar uma imagem do Cordeiro de Deus na sala, onde estará a próxima pista</a>		
Levar uma lupa		
Levar uma caixa, cuja tampa esteja marcada com o número "33"		
Levar uma caixa para colocar 10 envelopes lacrados.		
Dos 10 envelopes acima, será escrito na parte externa de 7 o nome de cada uma das Igrejas mencionadas no Apocalipse: Éfeso, Esmirna, Pérgamo, Tiatira, Sardes, Filadélfia e Laodiceia. Nos outros 3 envelopes será escrito nomes aleatórios. Os envelopes das 7 Igrejas verdadeiras estarão marcados com um pequeno pingo de sangue. Dentro de cada um dos 7 envelopes das 7 Igrejas serão colocadas palavras-chaves que juntas formem a frase "Pro curem os qua tro cava leiros". Nos		



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

outros 3 envelopes serão colocados papéis em branco.		
Levar um mural exibindo as figuras dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse: branco, vermelho, preto e amarelo.		
Colocar dentro de cada gaveta do gaveteiro da sala de reuniões, um enigma relacionado ao Apocalipse.		

**23h40 - Partilha e Reflexão**



Sociedade de  
São Vicente de Paulo

## 00h00 - Encerramento

DEMANDAS GERAIS	RESPONSÁVEL	SITUAÇÃO
Flyer de divulgação		
Divulgação		
Cartões		
Envelopes		
Bolos		
Refrigerante e suco		
Cenários 1 e 2		
Cenário 3		
Músicas		
Registros (fotos e vídeos)		
Levar capas pretas de TNT		
Vedar interruptores		
Preparar lista de regras gerais		
Definir onde será cada cenário		