

LE SENS DU JEU

D'après les spécialistes*, les enfants qui grandissent sur le continent Européen célèbrent Halloween d'une manière complètement déconnectée de son sens originel. Cela s'explique par le fait que cette fête ne faisait plus partie de notre culture. En effet, ce n'est que depuis la fin des années 1990 qu'Halloween a été réintroduit en Europe pour des raisons purement commerciales. Suite aux matracages publicitaires de la grande distribution et aux faveurs des médias, les enfants se sont finalement approprié cette fête, mais, étonnamment, en lui donnant un nouveau sens.

Il est important de préciser que ce jeu n'a pas pour but deédiaboliser les origines d'Halloween. Ses origines sont clairement diaboliques et c'est certainement pour cela que nous avons si peur de voir nos enfants attirés par cette noirceur. Mais j'ai une bonne nouvelle! La quasi totalité des enfants sont attirés par cette fête parce qu'elle répond à des besoins louables et légitimes. Car, en réalité, les enfants sont en train de chercher inconsciemment à combler ce vide en forme de Dieu décrit par Blaise Pascal. À nous d'écouter les besoins des enfants, afin de leur proposer d'autres alternatives qui leur permettront de se connecter à Dieu, plutôt qu'à nos peurs liées à Halloween.

Ce jeu propose un terrain clair et sécurisé pour discuter avec nos enfants des défis posés par Halloween. En bref:

- Les parents pourront comprendre les motivations inconscientes des enfants qui sont attirés par Halloween
- Les enfants pourront exprimer précisément leurs motivations liées à Halloween en se sentant écoutés
- Les familles recevront des pistes concrètes pour inviter Dieu dans ces enjeux

* «Le succès commercial d'Halloween en Europe à la loupe des motivations enfantines» de Caroline Copin et Alain Decrop, Facultés Universitaires Notre-Dame de la Paix, Namur

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 4 joueurs

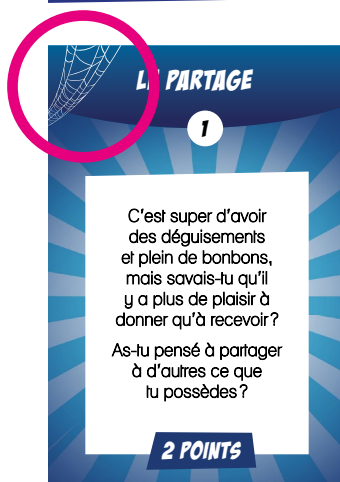
ÂGE

à partir de 8 ans

BUT DU JEU

collecter le plus de points et ne surtout pas terminer avec la carte GAME OVER

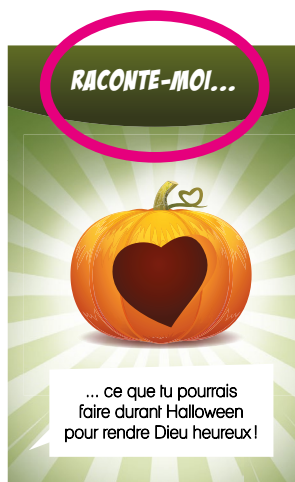
LES CARTES À RÉPARTIR EN 4 TAS



Une pioche avec **12 cartes «spéciales»** (repérables à la toile d'araignée)



9 paires de cartes à distribuer aux joueurs (c'est-à-dire **18 cartes «paires»** repérables avec le chiffre dans une pastille blanche)



Une pioche avec **12 cartes «questions»** (repérables avec le titre «RACONTE-MOI...»)



Une pioche avec **9 cartes «points»**

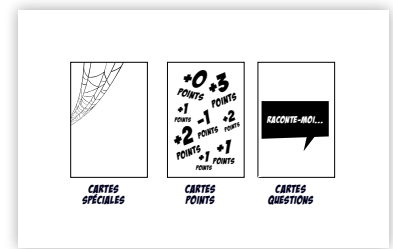
PRÉPARATION

1. Répartissez les cartes en 4 tas:

- cartes «spéciales»
- cartes «paires»
- cartes «questions»
- cartes «points»

2. Mélangez chacun de ces tas séparément, puis reposez 3 de ces tas (cartes spéciales, cartes points, cartes questions), faces cachées, sur les emplacements correspondants.

3. Distribuez les cartes restantes (cartes « paires ») à chaque joueur.

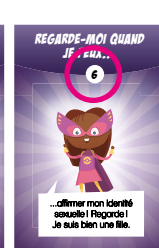
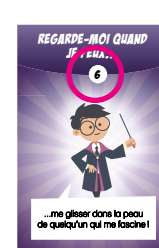


DÉROULEMENT

1. Le joueur qui a mangé le plus récemment un bonbon commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. PREMIER TOUR:

- Les joueurs posent, à tour de rôle, les paires déjà en leur possession. Les chiffres doivent correspondre. Exemple ci-contre: 6.
- Lorsqu'un joueur pose une paire devant lui, il prend une carte dans la pioche «points». Le joueur pose sa nouvelle carte «points» devant lui.
- Il se peut qu'aucun joueur n'ait de paires au premier tour. C'est OK.

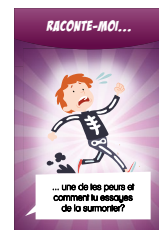


3. TOURS SUIVANTS:

a) Le joueur prend une carte «question» qu'il lit à voix haute. Il doit raconter ce qui lui est demandé. Si les autres joueurs jugent qu'il a répondu sérieusement à la question, il peut prendre une carte «spéciale». Soit il en fait quelque chose (voir description ci-dessous), soit il l'ajoute aux cartes qu'il tient dans ses mains.

c) S'il a tiré la «carte du rejet» (voir description ci-dessous), le joueur ne peut plus jouer. Sinon le joueur demande à son voisin de gauche de lui présenter les cartes qu'il tient dans sa main, face cachée et il tire une carte au hasard.

d) Si le joueur peut poser des cartes, il le fait. Sinon cette carte rejoint celles qu'il tient dans ses mains.



Il y a 4 sortes de cartes «spéciales»:



La carte du jeu vidéo. Elle donne le droit à son possesseur de regarder le jeu dans les mains du joueur de son choix et de lui prendre une carte (en plus de ses actions habituelles). Cette carte peut être jouée plus tard, au risque d'être volée.



La carte du rejet. Mince, le joueur ne peut plus jouer pour ce tour. On sort cette carte du jeu pour qu'elle ne fasse pas d'autres victimes.



La carte GAME OVER (les origines d'Halloween) le joueur la place dans son jeu sans la montrer aux autres. Attention, cette carte est maudite ! Elle vous fera perdre la partie.



Les cartes d'activations.

En plus de la toile d'araignée, elles sont reconnaissables au chiffre dans la pastille blanche.

Si une carte d'activation correspond à une paire posée sur la table, le joueur s'en empare et place devant lui la collection de 3 cartes. Il peut donc s'approprier la paire d'un adversaire, mais il ne vole pas de cartes points. Le joueur lit à voix haute les cartes pour que tout le monde en découvre le sens (à moins qu'ils connaissent déjà ces textes par cœur).

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été posées, à l'exception de la carte GAME OVER. Le joueur qui a la carte GAME OVER entre ses mains est le perdant. Les autres comptent les points qu'ils ont collectés pour savoir qui sont les gagnants.

COMPTER LES POINTS

Les points se trouvent sur deux sortes de cartes différentes:

- les cartes «points», positif ou négatif (+0, +1, +2, +3 ou -1)
- les cartes «spéciales», dites «d'activation», qui valent chacune deux points (+2)

Exemple:

Ce joueur a collecté -1 +0 +2, ce qui fait un total de 1 point.



VERSION BÊTA

Merci d'avoir testé la version bêta de notre jeu :) Nous recevons volontiers vos remarques pour l'améliorer. N'hésitez pas à nous écrire à info@freshfantasy.org

ACTION EN FAMILLE

Pourquoi pas faire connaître Jésus aux enfants qui sonnent à votre porte le soir d'Halloween en leur offrant des brochures BD «Une nuit terrifiante»? Ce serait l'occasion de prier en famille pour que les copains de vos enfants se tournent vers Jésus. La BD est à découvrir sur www.halloween-game.com/BD

FAIRE CONNAÎTRE JÉSUS DURANT HALLOWEEN ?

C'EST POSSIBLE!

FERAS-TU PARTIE DE CEUX QUI FONT BRILLER LA LUMIÈRE DE JÉSUS LE 31 OCTOBRE ?

une BD et une affiche de bienvenue à découvrir sur www.jem-editions.ch

J'AI ENVIE D'AVOIR...

1



...des bonbons !

J'AI ENVIE D'AVOIR...

1



...un nouveau déguisement !

LE PARTAGE

1

C'est super d'avoir des déguisements et plein de bonbons, mais savais-tu qu'il y a plus de plaisir à donner qu'à recevoir ?

As-tu pensé à partager à d'autres ce que tu possèdes ?

2 POINTS

J'AIME...

2



...manger des bonbons !

J'AIME...

2



... rigoler avec mes amis !
En plus, ça me rassure de voir qu'ils ont aussi peur.

LA RECONNAISSANCE

2

Manger des bonbons, rigoler avec des amis, ..., autant de choses que Dieu a créées pour nous faire du bien.

As-tu pensé à remercier Dieu pour toutes les choses qui te font du bien ?

2 POINTS

J'AIME SURTOUT...

3



... faire peur aux autres !
Ça me donne l'impression de pouvoir contrôler mes émotions.

J'AIME SURTOUT...

3



... me faire peur !
Ça m'aide à exprimer les émotions qui se cachent à l'intérieur de moi.

LA PROTECTION ET LA PAIX DE DIEU

3

Les spécialistes disent que nous participons à Halloween pour rassurer notre peur de la mort ! Mais il y a bien mieux.

As-tu pensé à demander à Jésus de te protéger et de te donner sa paix ?

2 POINTS

J'AIME APPRENDRE À...

4



... connaître de nouveaux amis !

J'AIME APPRENDRE À...

4



...entrer en contact avec des adultes !

LE SAINT-ESPRIT

4

Halloween est un jour spécial pour rencontrer de nouvelles personnes que nous voulons aimer de la part de Dieu !

As-tu pensé à demander au Saint-Esprit de te donner son courage, sa sagesse et son amour ?

2 POINTS

PAS QUESTION DE PERDRE ! JE VEUX...

5



...avoir le meilleur déguisement !

PAS QUESTION DE PERDRE ! JE VEUX...

5



...avoir le plus de bonbons !

L'AMOUR DE DIEU

5

Halloween peut être aussi une compétition. Si c'est le cas pour toi, attention à te souvenir que tu n'as pas à prouver ta valeur, ni en gagnant, ni jamais.

As-tu pensé à demander à Dieu de t'expliquer pourquoi il t'aimait ?

2 POINTS

REGARDE-MOI QUAND JE PEUX...

6



...me glisser dans la peau de quelqu'un qui me fascine !

REGARDE-MOI QUAND JE PEUX...

6



...affirmer mon identité sexuelle ! Regarde ! Je suis bien une fille.

LE REGARD DE DIEU

6

En se déguisant, c'est l'occasion de chercher ton identité ! Forcément, Dieu sait exactement qui tu es, vu que c'est lui qui t'a créé(e).

As-tu pensé à demander à Dieu de te révéler le merveilleux enfant que tu es ?

2 POINTS

AÏE! AÏE! AÏE! QUE VONT DIRE MES AMIS...

7



... si je ne me déguise pas comme eux!

AÏE! AÏE! AÏE! QUE VONT DIRE MES AMIS...

7



Mes amis veulent que je regarde des films d'horreur avec eux. Il paraît que je n'ai plus l'âge de me déguiser.

LES VRAIS AMIS

7

En effet, suivant ce que tu fais, tu risques d'être exclu(e) par tes amis. As-tu pensé à écouter Dieu?

Voilà ce qu'il te dit:
«Tu as le droit d'être différent(e). Laisse-moi t'aider à trouver de vrais amis qui t'accepteront tel(le) que tu es!»

2 POINTS

C'EST COMME SI J'ÉTAIS LE ROI DU MONDE...

8



... quand j'ai le droit de sonner chez des inconnus!

C'EST COMME SI J'ÉTAIS LE ROI DU MONDE...

8



... quand je peux menacer des adultes pour qu'ils m'obéissent!

L'EXEMPLE DE JÉSUS

8

C'est comme si, le temps d'Halloween, tu prenais le pouvoir sur les adultes. Jésus, lui, avait reçu tout pouvoir et, pourtant, il n'a pas cherché à menacer les autres mais à les servir.

As-tu pensé à suivre l'exemple de Jésus?

2 POINTS

IL ME SEMBLE QUE HALLOWEEN...

9



...c'est pour faire peur alors que le carnaval c'est pour faire rire, car l'hiver est fini!

IL ME SEMBLE QUE HALLOWEEN...

9



...c'est pour se moquer de la mort. La Toussaint c'est pour se souvenir de ceux qui sont partis au ciel.

DIEU ET LES PARENTS

9

Lors du carnaval, Dieu fait la fête avec nous. Lors de la Toussaint, Dieu console nos cœurs. Lors d'Halloween, Dieu aimerait nous protéger.

As-tu pensé à écouter les conseils de Dieu et ceux de tes parents?

2 POINTS

**CARTE DU REJET
PASSE TON TOUR...**



Je me sens super mal quand des adultes ne m'accueillent pas le soir d'Halloween...

**REGARDE LES CARTES
D'UN JOUEUR ET PRENDS
UNE CARTE !**



Oh cool! Un jeu vidéo sur Halloween qui parle de Dieu! Merci!

**LES ORIGINES
D'HALLOWEEN...**

... sont terribles. Les gens avaient tellement peur que les esprits viennent les posséder, qu'ils se déguisaient en morts pour leur échapper! Et gare à ceux qui ne voulaient pas donner d'offrandes pour apaiser les esprits, on leur jetaient de terribles malédictions.

GAME OVER

RACONTE-MOI...



As-tu plus de plaisir
à recevoir ou à donner?
Donne un exemple !

RACONTE-MOI...



... un truc pour lequel
tu aimerais dire merci
à Dieu.

RACONTE-MOI...



... une de tes peurs et
comment tu essayes
de la surmonter?

RACONTE-MOI...



... comment tu fais
pour te faire de
nouveaux amis.

RACONTE-MOI...



... c'était quand la dernière
fois que tu as encouragé
quelqu'un? Choisis un joueur et
donne lui un encouragement !

RACONTE-MOI...



Qui rêverais-tu de
devenir si tout
était possible ?

RACONTE-MOI...



... ce que Dieu pense
de tes amis actuels !

RACONTE-MOI...



... ce que tu pourrais
faire durant Halloween
pour rendre Dieu heureux !

RACONTE-MOI...



Souhaiterais-tu fêter
Halloween et pourquoi?

RACONTE-MOI...



Qu'est-ce qui pourrait
te mettre en danger
dans Halloween?

RACONTE-MOI...



Comment penses-tu
que Jésus l'accueillerait
le soir d'Halloween si tu
sonnais à sa porte?

RACONTE-MOI...



À qui vas-tu partager
le jeu vidéo d'Halloween et
peut-être même lui raconter
des histoires sur Dieu?

SUPER!

***+1
POINTS***

SUPER!

***+1
POINTS***

SUPER!

***+1
POINTS***

SUPER!

***+2
POINTS***

SUPER!

***+2
POINTS***

SUPER!

***+3
POINTS***

MINCE!

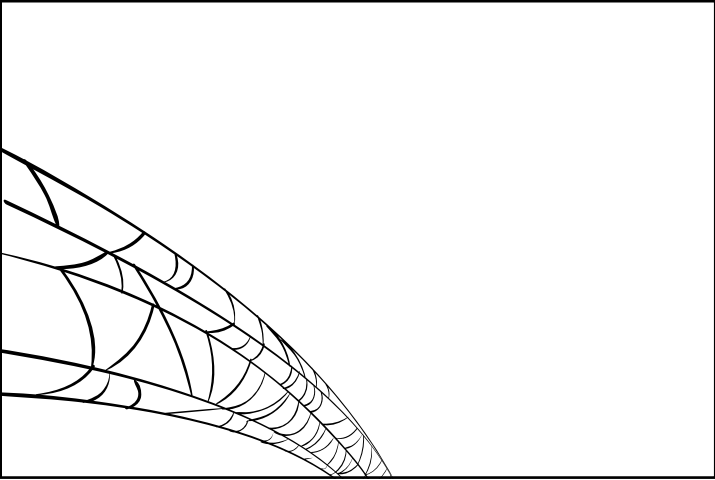
***-1
POINTS***

MINCE!

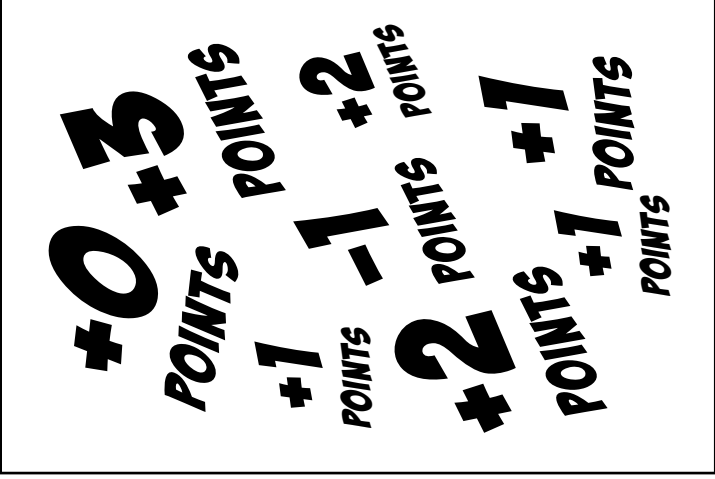
***-1
POINTS***

MINCE!

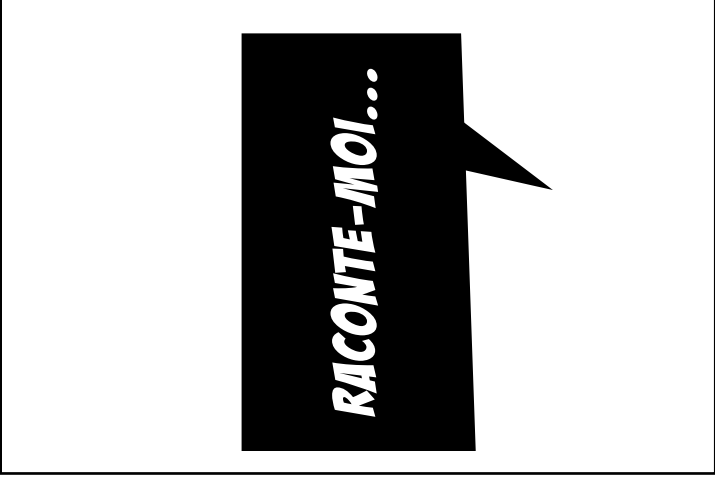
***+0
POINTS***



**CARTES
SPÉCIALES**



**CARTES
POINTS**



**CARTES
QUESTIONS**