



HALLOWEEN

31 OCTOBRE 2026
DÈS 18H30 DANS LES RUES DE RÉMIGNY



Joignez-vous à nous
pour une soirée
costumée!

Party d'

Halloween



31 Octobre
21 h

Salle communautaire de Rémigny

Ouvert à tous!
Apportez de l'argent comptant

Parcours d'Halloween

Entrée à partir du bureau de
poste

**31 Octobre
de 18h30 à 21h**

Sous-sol de la salle communautaire de Rémigny





Pour les petits lecteurs!

**Histoire adaptée par
Michel Brousseau**

DANS MON PETIT VILLAGE DE RÉMIGNY, QUELQUE CHOSE D'ÉTRANGE ÉTAIT ENTRAIN DE SE PRODUIRE : LES ENFANTS NE RÉVAIENT PLUS. AU LIEU DE S'ÉVADER DANS DES MONDES FANTASTIQUES, ILS SE RÉVAILLAIENT CHAQUE MATIN AVEC UNE SENSATION DE VIDE. RÉMI, UN GARÇON RÊVEUR ET AU CERVEAU DÉBORDANT D'IMAGINATION, SENTAIT QUE QUELQUE CHOSE NE TOURNAIT PAS ROND.

UNE NUIT, ALORS QU'IL SE COUCHAIT AVEC L'ESPOIR DE RÊVER D'UNE NOUVELLE AVENTURE, IL FUT TIRÉ DE SON SOMMEIL PAR UNE LUEUR ÉTRANGE DANS SA CHAMBRE. UN CHAT AU PELAGE CHANGEANT, PASSANT DU BLEU PROFOND AU VERT ÉCLATANT, SE TENAIT DEVANT LUI. « JE SUIS AZRAËL », MIAULA LE CHAT AVEC UN AIR MALICIEUX. « ET IL EST TEMPS DE SAUVER LES RÊVES. »

SURPRIS MAIS INTRIGUÉ, RÉMI SUIVIT AZRAËL À TRAVERS UNE PORTE LUMINEUSE QUI APPARUT SOUDAINEMENT DANS SON MUR. ILS ARRIVÈRENT DANS LE ROYAUME DES RÊVES PERDUS, UN ENDROIT MERVEILLEUX MAIS ÉTRANGEMENT SILENCIEUX. LES COULEURS SEMBLAIENT FANÉES, ET LES RÊVES QUI AVANT PEUPLAIENT CET ESPACE ÉTAIENT INTROUVABLES.

« QUELQU'UN VOLE LES RÊVES DES ENFANTS », EXPLICA AZRAËL. « SI RIEN N'EST FAIT, L'IMAGINATION DISPARAÎTRA. » RÉMI, DÉTERMINÉ À RÉSOUDRE CE MYSTÈRE, ACCEPTA DE SE LANÇER DANS CETTE QUÊTE. AZRAËL LE GUIDA VERS LA BOUTIQUE DU MARCHANT DE SABLE, UN PERSONNAGE GRINCHEUX DU NOM DE GRAVELIN, DONT LES POCHES DÉBORDAIENT DE GRAINS DE SABLE SCINTILLANTS. « JE POURRAIS VOUS AIDER », GROMMELAT-IL, « MAIS SEULS LES PLUS COURAGEUX PEUVENT SURVIVRE AU LABYRINTHE DES SONGES. »

ARMÉ DE COURAGE ET DE SON ESPRIT VIF, PÉNÉTRA AVEC AZRAËL DANS LE LABYRINTHE, UN ENCHEVÊTREMENT COMPLEXE DE COULOIRS MYSTÉRIEUX. DES PORTES ANCIENNES S'OUVRAIENT SUR DES DÉFIS INATTENDUS, CHACUN PEUPLÉ DE CAUCHEMARS VIVANTS MENAÇANT DE SUPPRIMER SON IMAGINATION.

À TRAVERS SA DÉTERMINATION ET AVEC LES CONSEILS DE AZRAËL, RÉMI APPRIT À TRANSFORMER CES CAUCHEMARS EN ALLIÉS, USANT DE SON IMAGINATION POUR LES TOURNER À LA VIE. PAR EXEMPLE UN DRAGON TERRIFIANT DEVINT UN GÉNIE BIENVEILLANT GRÂCE À UNE CHANSON QUE RÉMI IMPROVISA.

CEPENDANT, LE VÉRITABLE ENNEMI, UN VOLEUR DE RÊVES SOUS FORME D'OMBRE INSAISSABLE, CONTINUAIT DE RÔDER. À CHAQUE ÉTAPE, IL GLISSAIT DES DOUTES DANS L'ESPRIT DE RÉMI, MENAÇANT DE LE FAIRE ÉCHOUER. MAIS RÉMI, SE REMÉMORANT CE QUE AZRAËL LUI AVAIT DIT SUR L'IMPORTANCE DE RÊVER, TENAIT BON.

LE SUSPENSE CULMINA LORSQUE AZRAËL RÉVÉLA QUE LES ENFANTS DE RÉMIGNY COMMENÇAIENT À PERDRE LEURS SOUVENIRS QUOTIDIENS. LE TEMPS PRESSAIT, ET RÉMI DEVAIT AGIR VITE. ALORS QU'ILS AVANÇAIENT, RÉMI SE SOUVIENT DES MOTS DU MARCHAND DE SABLE : « PARFOIS LES RÊVES SE CACHENT DANS LES ENDROITS LES PLUS INATTENDUS. »

INSPIRÉ, RÉMI COMPRIT QUE LES RÊVES VOLÉS S'ÉTAIENT RÉFUGIÉS DANS DES OBJETS QUOTIDIENS : LES LIVRES POUSSIÉREUX DE LA BIBLIOTHÈQUE, LES AFFICHES ACCROCHÉES SUR LES MURS, ET MÊME DANS LES USTENSILES DE CUISINE. CHAQUE OBJET TOUCHÉ PAR RÉMI LIBÉRAIT UN RÊVE, REDONNANT VIE ET COULEUR AU ROYAUME DES RÊVES PERDUS.

AVEC LES RÊVES RESTAURÉS, LE ROYAUME S'ÉVEILLA DE NOUVEAU À SA SPLENDEUR. LES ENFANTS DE RÉMIGNY, GUIDÉS PAR LES ÉCHOS DES RÊVES REVENUS, RETROUVÈRENT LEURS NUITS D'AVENTURES ET D'ÉMERVEILLEMENT. AZRAËL FÉLICITA RÉMI : « TU ES DEVENU LE GARDIEN DES RÊVES. »

DE RETOUR DANS SA CHAMBRE, RÉMI SAVAIT QUE SA MISSION NE FAISAIT QUE COMMENCER. IL VEILLERAIT DÉSORMAIS SUR L'IMAGINATION DES ENFANTS DE SON VILLAGE. VEILLANT À CE QUE JAMAIS PLUS LES RÊVES NE DISPARAISSENT. ET CHAQUE NUIT, LES RUES ENDORMIES DE RÉMIGNY, LES MURMURES CIRCULAIENT SUR L'HISTOIRE DE RÉMI, LE GARÇON QUI AVAIT REDONNÉ AUX ENFANTS LE POUVOIR DE RÊVER. GRÂCE À LUI, CHAQUE LIT ÉTAIT DEVENU UNE PORTE VERS L'INFINI DES POSSIBLES, GARDÉ PAR LE GARDIEN DES RÊVES PERDUS.





**MERCI À TOUS CEUX ET CELLES QUI PARTICIPENT À
CETTE SOIRÉE D'HALLOWEEN! QUE CE SOIT EN
DÉCORANT, EN DISTRIBUANT DES BONBONS, EN
RÉCOLTANT CEUX-CI, EN ORGANISANT DES ACTIVITÉS,
ETC... PEU IMPORTE LA FAÇON DONT VOUS Y
PARTICIPEZ, VOUS PERMETTEZ À NOTRE MAGNIFIQUE
VILLAGE DE RAYONNER ET D'ÉGAILLER LE COEUR DES
PETITS COSTUMÉS QUI VONT CIRCULER LE TEMPS
D'UNE SOIRÉE!**

MERCI!

-le conseil municipal ainsi que l'équipe du bureau





PROGRAMMATION

17H00

PAS LE TEMPS DE FAIRE À SOUPER? PAS DE SOUCIS! IL Y A UN PETIT GOÛTER PRÉ-RÉCOLTE OFFERT PAR L'ÉDUCATION POPULAIRE À LA SALLE COMMUNAUTAIRE SITUÉE AU 1300 CHEMIN DE L'ÉGLISE VENEZ PRENDRE DES FORCES AVANT LA CHASSE AUX BONBONS!

18H30

OUVERTURE DE LA CHASSE AUX BONBONS DANS LE VILLAGE AVEC LA CARTE QUI SERA DISPONIBLE AUX ENDROITS SUIVANTS:

AU MAGASIN GÉNÉRAL

LA CHASSE SE TERMINE À 20H30

AU GOÛTER DE L'ÉDUCATION POPULAIRE

SUR LE SITE INTERNET DE LA MUNICIPALITÉ

DANS L'ENTRÉE DU BUREAU MUNICIPAL

18H30

PARCOURS D'HALLOWEEN ORGANISÉ PAR LE COMITÉ DE DÉVELOPPEMENT. PS: L'ENTRÉE SE FAIT AU COMPLEXE MUNICIPAL (1304 RUE CÔTÉ).

21H00

PARTY COSTUMÉ À LA SALLE COMMUNAUTAIRE ORGANISÉ PAR LE COMITÉ DE DÉVELOPPEMENT (SERVICE DE BAR (\$))

