

Règles du jeu / Les dragons du Gottéron

Jeu de dé pour un nombre illimité de participants·es

Matériel:

- Plan de jeu
- 1 pion par joueur·se
- 1 dé

De la case 1, au cœur de la vallée du Gottéron, vous devez vous rendre sur la colline de Lorette pour observer la cathédrale. Au fil de votre chemin, vous allez tomber sur des cases très favorables à un quotidien responsable. Sur d'autres sont décrites des actions qui sont moins favorables à l'environnement, à la société. Elles vous ralentiront. Nous vous souhaitons bonne chance sur le chemin de la durabilité !

Chaque joueur·se choisit un pion et lance le dé. Celui·le qui obtient le plus grand chiffre se place sur le N° 1 et commence. Les autres s'élancent ensuite, selon le chiffre obtenu, par ordre décroissant.

2. La famille dragon va faire des courses au marché et achète des produits régionaux de saison. Avancez de quatre cases. S'ils sont bio, avancez de cinq cases.

5. Nous sommes début avril et la famille achète des fraises au supermarché. Passez deux tours en attendant l'arrivée des fraises suisses sur le marché à la mi-mai !

8. La famille décide d'installer des panneaux photovoltaïques pour produire une partie de son électricité. Avancez de deux cases.

11. Depuis la terrasse de son appartement, qui domine un grand talus, le papa dragon jette ses ordures dans le vide. Vous attendez, en réfléchissant à ce qu'il vient de faire, que tous les autres joueurs·ses soient passés·es devant vous avant de repartir.

14. À la maison, petit·e dragon·e trie consciencieusement tous les déchets. Avancez de trois cases.

17. Petit·e dragon·e s'est habitué·e à se rendre à vélo à l'école. Relancez le dé et avancez. Si vous faites un six, c'est que petit·e dragon·e a convaincu ses camarades d'en faire de même: avancez de sept cases.

20. À la maison, la famille fait toujours attention à ne pas laisser les robinets d'eau couler dans le vide. Avancez de deux cases.

23. La radio ne fonctionne plus. On la jette à la poubelle sans se poser de questions. Reculez de cinq cases.

26. La famille plante un arbre et remplace son gazon par une prairie fleurie pour favoriser la faune. Avancez de deux cases.

29. La radio de la maison ne fonctionne plus. La famille se rend dans un Repair café* pour tenter de la réparer. Avancez de deux cases.

32. Un petit dinosaure arrive dans la classe du· de la petit·e dragon·e. Ses camarades tiennent le dinosaure à l'écart. Reculez de quatre cases.

35. Un petit dinosaure arrive dans la classe du· de la petit·e dragon·e. Il·Elle le prend sous son aile et le présente à tous ses copains·ines. Relancez votre dé. Si vous jouez un trois, tous le monde, vous compris, avance de six cases.

38. Les parents ont lu que les jeux de la console « Exploité » étaient fabriqués par des enfants dragons·es. Mais on peut en avoir trois – de mauvaise qualité – pour dix francs de moins qu'un jeu de la console « Équitable ». Les parents les achètent en cachant bien au· à la petit·e dragon·e la provenance du matériel. Sautez deux tours.

41. Les jeux de la console « Équitable » sont plus chers que ceux de la marque « Exploité », fabriqués par des enfants dragons·es. Les parents achètent un jeu, décidant que le surcoût vaut la peine s'il permet de protéger ces enfants. Avancez de trois cases.

44. Quand il·elle part le matin, le·la petit·e dragon·e fait le tour de son logement pour contrôler que toutes les lumières sont éteintes. Avancez de deux cases.

Version allemande:



www.ville-fribourg.ch/developpement-durable

47. Le·la petit·e dragon·e habite à 300 mètres de l'école, le chemin est très sûr et un pedibus est à sa disposition. Ses parents l'amènent pourtant en voiture à l'école. Avancez de deux cases... et reculez de six cases.

50. Le·la petit·e dragon·e a beaucoup appris à l'école pour protéger sa ville et sa Terre. Il·elle en parle à ses parents. Avancez de trois cases.

53. Le·la petit·e dragon·e pose des questions à ses parents pour améliorer les relations entre les dragons de son quartier. Avancez de trois cases.

56. Il·Elle arrive au bout de son chemin. Il·elle contemple sa belle ville, fier·ère d'avoir contribué à la rendre plus accueillante pour toutes et tous.

* Un Repair café est un atelier participatif et gratuit où des bénévoles aident les visiteurs à réparer des objets du quotidien au lieu de les jeter.

LA LÉGENDE DU DRAGON

Selon la légende, un dragon vivait – et vit encore – dans la vallée du Gottéron. Grâce à la créativité d'Arnow (Arnaud Dousse), illustrateur indépendant, l'animal mythique sert de fil rouge, depuis plusieurs années, à la communication du développement durable de la Ville de Fribourg. Pour fêter l'arrivée de la stratégie de durabilité, le dessinateur a créé le Jeu des dragons du Gottéron en collaboration avec Charly Veuthey, auteur indépendant, qui a créé les règles du jeu liées à la stratégie de durabilité de la Ville de Fribourg.

La légende du dragon du Gottéron est régulièrement revisitée par les Fribourgeoises et les Fribourgeois, et pas seulement lors de l'entrée des joueurs de Gottéron sur la glace de la BCF Arena. Elle était à l'honneur de l'édition 347 du journal 1700, en septembre 2018.

On pouvait y lire le récit suivant, de la plume d'Olivier Fasel, conteur à Fribourg. « Il fut un temps où la vallée du Gottéron n'existe pas. Il y avait la falaise, haute et menaçante, et au pied de ce rempart naturel, une grotte étrange. Les habitants·es du quartier étaient certains·es qu'un monstre s'y cachait. La présence de cet animal sauvage expliquait les disparitions de

moutons, de poules et de lapins: le fauve avait faim! On a demandé l'aide d'un ermite. Le saint homme est entré dans la grotte, armé de son bâton et de sa foi. Il chantait des psaumes, la terre tremblait, la grotte crachait de la fumée. Les habitants·es devinaient un long corps couvert d'écailles; ils voyaient battre des ailes gigantesques soulevant la poussière.

L'ermite hurla une dernière prière, la falaise se fendit, les rochers déboulaient comme une avalanche, les gens couraient en tous sens, comme des lapins poursuivis par le renard. La paroi abrupte se fendit, et s'ouvrit désormais sur une longue vallée. La poussière se dissipa, le calme revint. On entendit alors le paisible clapotis de l'eau. C'était la rivière qui descendait cette nouvelle vallée, qu'on nomma le Gottéron.

Aujourd'hui encore la vallée reste instable, les géologues l'expliquent par les infiltrations d'eau dans la molasse. Mais les conteurs·ses savent que le dragon n'a pas quitté la vallée! C'est lui, ou peut-être son humble descendant, qui veille sur ce magnifique coin de nature au cœur de la Ville de Fribourg. On en a retrouvé la trace; il semble que son nom est Vall'ée! »