

# Die Drachen des Galterntals

## Spielregeln

Würfelspiel mit unbegrenzter Teilnehmerzahl

### Material:

Spielplan «Spiel der Drachen des Galterntals»

1 Figur pro Spieler oder Spielerin

1 Würfel

*Von Feld 1 in der Tiefe des Galterntals begeben Sie sich zum Loretohügel, um einen Blick auf die Kathedrale zu werfen. Ihr Weg umfasst Felder, die einen verantwortungsbewussten Alltag fördern und Sie Ihrem Ziel näherbringen. Auf anderen Feldern sind Handlungen beschrieben, die weder der Umwelt noch der Gesellschaft dienen. Diese Felder verlangsam Ihr Vorwärtskommen. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg auf dem Weg zur Nachhaltigkeit.*

Alle Teilnehmenden wählen eine Spielfigur und würfeln.

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt und stellt seine Figur auf das Feld 1. Die anderen Spielenden beginnen entsprechend ihrer gewürfelten Zahl in absteigender Reihenfolge.

**2.** Die Familie des kleinen Drachen kauft auf dem Markt regionale Saisonprodukte ein. Rücke vier Felder vor. Wenn es sich um Bio-Produkte handelt, rücke fünf Felder vor.

**5.** Es ist Anfang April und die Familie des kleinen Drachen kauft Erdbeeren im Supermarkt. Setze zwei Runden aus, um auf die Schweizer Erdbeeren zu warten, die Mitte Mai auf den Markt kommen!

**8.** Die Drachenfamilie beschliesst, Solarpaneele zu installieren, um einen Teil ihres Stroms selbst zu produzieren. Rücke zwei Felder vor.

**11.** Von der Terrasse seiner Wohnung, die über einem hohen Abhang liegt, wirft der Drachenvater seinen Abfall in die Tiefe. Setze aus, um über sein Verhalten nachzudenken, bis alle anderen Spielenden an dir vorbeigezogen sind.

**14.** Zu Hause sortiert der kleine Drache gewissenhaft den Abfall. Rücke drei Felder vor.

**17.** Der kleine Drache hat sich daran gewöhnt, mit dem Velo zur Schule zu fahren. Würfle erneut und rücke vor. Wenn du eine Sechs würfelst, hat der kleine Drache seine Freunde davon überzeugt, es ihm gleichzutun. Rücke sieben Felder vor.

**20.** Zu Hause achten die Drachen immer darauf, dass sie den Wasserhahn nicht laufen lassen. Rücke zwei Felder vor.

**23.** Da das Familienradio nicht mehr funktioniert, wird es skrupellos entsorgt. Geh fünf Felder zurück.

**26.** Die Drachenfamilie pflanzt einen Baum und ersetzt ihren Rasen durch eine Blumenwiese, um die Fauna und Flora zu fördern. Rücke zwei Felder vor.

**29.** Da das Familienradio nicht mehr funktioniert, begibt sich die Drachenfamilie in ein Repair-Café\* und versucht, es zu reparieren. Rücke zwei Felder vor.

**32.** Ein kleiner Dinosaurier kommt in die Klasse des kleinen Drachen. Die Freunde des kleinen Drachen schenken ihm keinerlei Beachtung, weil er anders ist. Geh vier Felder zurück.

**35.** Ein kleiner Dinosaurier kommt in die Klasse des kleinen Drachen. Dieser nimmt sich seiner an und stellt ihn all seinen Freunden vor. Würfle erneut. Wenn du eine Drei würfelst, rücken alle Spielenden, auch du, sechs Felder vor.

**38.** Die Eltern des kleinen Drachen haben gelesen, dass die Spiele für die Konsole «Exploité» von Drachenkindern hergestellt werden. Sie können drei davon – in schlechter Qualität – für zehn Franken weniger als ein Spiel für die Konsole «Equitable» erwerben. Sie kaufen sie und verheimlichen dem kleinen Drachen die Herkunft des Materials. Setze zwei Runden aus.

**41.** Die Spiele der Konsole «Equitable» sind teurer als jene der Marke «Exploité», die von Drachenkindern hergestellt werden. Die Eltern des kleinen Drachen kaufen ein Spiel und sind überzeugt, dass der höhere Preis gerechtfertigt ist, wenn dadurch diese Kinder geschützt werden können. Rücke drei Felder vor.

**44.** Bevor der kleine Drache morgens das Haus verlässt, geht er durch alle Zimmer, um zu kontrollieren, ob alle Lichter ausgeschaltet sind. Rücke zwei Felder vor.

**47.** Der kleine Drache wohnt 300 m von der Schule entfernt, der Weg ist sicher, und es gibt einen Pedibus. Seine Eltern bringen ihn dennoch mit dem Auto zur Schule. Geh zwei Felder vor ... und sechs zurück.

**50.** Der kleine Drache hat in der Schule viel gelernt, um seine Stadt und seine Heimat zu schützen. Er erzählt seinen Eltern davon. Rücke drei Felder vor.

**53.** Der kleine Drache stellt seinen Eltern Fragen, um die Beziehungen zwischen den Drachen seines Quartiers zu verbessern. Rücke drei Felder vor.

**56.** Der kleine Drache gelangt ans Ende seines Wegs. Er betrachtet seine schöne Stadt und ist stolz darauf, dazu beizutragen, sie für alle lebenswerter zu machen.

\* Ein Repair-Café ist eine kostenlose partizipative Werkstatt, in der Freiwillige den Besuchenden helfen, Alltagsgegenstände zu reparieren anstatt sie wegzwerfen.

### **Die Sage vom Drachen**

Der Sage nach lebte – oder lebt noch immer – ein Drache im Galterntal. Dank der Kreativität des freischaffenden Illustrators Arnow (Arnaud Dousse) dient das Fabelwesen seit mehreren Jahren als roter Faden für die Kommunikation der Stadt Freiburg zum Thema nachhaltige Entwicklung. Um die Einführung der Nachhaltigkeitsstrategie zu fördern, entwarf der Zeichner in Zusammenarbeit mit dem freischaffenden Autor Charly Veuthey, der die Spielregeln für die Nachhaltigkeitsstrategie der Stadt Freiburg entwickelt hat, das *Spiel der Drachen des Galterntals*.

Die Sage vom Galtern-Drachen wird von den Freiburgerinnen und Freiburgern regelmässig aufgefrischt, nicht nur beim Einlauf der Gottéron-Spieler in die BCF Arena. Sie stand im Mittelpunkt der Nr. 347 des Mitteilungsblatts *1700* vom September 2018, wo folgender Text des Freiburger Geschichtenerzählers Olivier Fasel zu lesen war:

«Es war einmal eine Zeit, da gab es das Galterntal noch nicht. Es gab nur eine hohe, bedrohliche Felswand und am Fusse dieser natürlichen Mauer eine seltsame Höhle. Alle, die im Quartier lebten, waren überzeugt, dass sich dort ein Ungeheuer versteckte. Die Anwesenheit dieses Monsters erklärte

das Verschwinden von Schafen, Hühnern und Kaninchen: Es hatte Hunger! Man bat einen Einsiedler um Hilfe. Der heilige Mann betrat die Höhle, bewaffnet mit seinem Stock und gestärkt durch seinen Glauben. Er psalmodierte, die Erde bebte, die Höhle spuckte Rauch. Man erahnte einen langen schuppigen Körper und sah riesige Flügel schlagen, die Staub aufwirbelten.

Der Einsiedler verrichtete ein letztes Gebet, die Felswand barst, Steinbrocken stürzten wie eine Lawine herab, die Menschen rannten in alle Richtungen wie Kaninchen, die vom Fuchs gejagt werden. Die Steilwand spaltete sich und gab den Blick auf ein langes Tal frei. Der Staub legte sich allmählich, und Ruhe kehrte ein. Plötzlich hörte man friedliches Plätschern. Es war der Bach, der durch dieses neue Tal floss und wie dieses den Namen Gottéron oder Galtern erhielt.

Noch heute ist das Tal instabil, was Geologen mit dem Eindringen von Wasser in die Molasse erklären. Doch die Geschichtenerzähler wissen, dass der Drache das Tal nicht verlassen hat! Er oder vielleicht sein bescheidener Nachfahre wacht über dieses wunderschöne Stück Natur im Herzen der Stadt Freiburg. Man hat seine Spur gefunden, und sein Name scheint «Vall’ée» zu sein!