

## Bienvenue à Saxon

Saxon, village du jeu, dès 1848. Depuis plus de 150 ans, Saxon et le jeu vivent une histoire d'amour intense qui a valu à notre village une réputation parfois sulfureuse à travers les siècles jusqu'à aujourd'hui. Dans les premiers temps, le Casino et les jeux d'argent ont rendu notre commune célèbre dans toute l'Europe, au-delà des mers et jusqu'à l'Oural. Couru par l'aristocratie des Empires qui entouraient la Suisse, notre village, «petite Babylone» du jeu au coeur des Alpes, développait une vocation internationale pour ses jeux d'argent ainsi que ses eaux thermales. De Feodor Dostoïevski au révolutionnaire Garibaldi, des grands bourgeois aux Princes de ce monde, Saxon fut un lieu de repos et de soins grâce aux bains et un endroit de plaisirs un peu plus risqués avec son Casino.

En 1877 les jeux sont interdits dans toute l'Helvétie sur ordre de la Confédération. Le Casino ferme ses portes pour un sommeil d'un peu plus d'un siècle, qui verra la vieille bâtisse servir aux manifestations des sociétés locales. En 1996 les portes s'ouvrent à nouveau aux jeux d'argent, le succès est fulgurant. Des joueurs d'un autre siècle font revivre le monument. Comme à la belle époque, un parfum de scandale se dégage et fait parler à nouveau de Saxon dans toute la Suisse. Autre temps, autres mœurs, les jeux se sont démocratisés et la Confédération les autorise sous certaines conditions dans tout le pays, mais elle ne renouvelle pas la concession du Casino de Saxon. Celui-ci ferme à nouveau en 2002.

Et pourtant :

L'esprit du jeu souffle toujours sur Saxon, un nouvel esprit, une façon de jouer différente de jadis, qui rassemble et unit dans la simplicité et la joie.

Le sentier ludique (unique en son genre en Suisse) vous offre la possibilité de découvrir notre village, son histoire, la pluralité des communautés humaines qui le compose aujourd'hui, en parcourant ses rues, ses parcs et ses places. En plus, tout au long du parcours vous aurez la possibilité de jouer, de résoudre des énigmes et de découvrir la richesse, la diversité et les trésors de l'univers du jeu. Vous pourrez apprécier le merveilleux travail des écoles saxon-naintzes, l'engagement exceptionnel des enseignants et élèves de tout degré. Les associations culturelles, religieuses, musicales et sportives de notre localité ont également participé de manière admirable à la réalisation de ce chemin didactique. La population, elle aussi, a démontré un grand intérêt à ce projet. Celui-ci a pu voir le jour grâce à l'engagement bénévole extraordinaire de l'ensemble associatif du village, au soutien de la Commune et de la Loterie Romande.

Nous vous souhaitons une bonne journée et beaucoup de plaisir.

## Le Seigneur du Jeu

### Le club de Jeu de Saxon



Le club de jeu est une association à but non-lucratif.  
Le comité est formé de 7 personnes :

Thierry Monnet  
Christiane Besson  
Florence Monnet  
Laurence Gauchat Nunes  
Billy Bruchez  
Béatrice Gilloz Gaillard  
Stève Gilloz

### Historique du club

Le club de jeu est né suite à une rencontre avec un créateur de jeux suisse. L'administration communale de Saxon a mis à disposition son ancienne maison de Commune. Depuis mars 2006, les rencontres se déroulent à rythme régulier, un samedi sur deux de septembre à juin, de 16h00 à 19h00. Des soirées d'adultes sont organisées le premier vendredi soir de chaque mois. La ludothèque du club est privée et contient plus de 700 jeux, dont un dixième a été financé par la Commune ou la participation financière des joueurs.

Pour en savoir plus : [www.sdjsaxon.ch](http://www.sdjsaxon.ch)

### Intérêts et avantages d'un club de jeu

- il y a toujours quelqu'un qui sera d'accord de jouer
- pas besoin de lire les règles, les animateurs les expliquent
- il y a un grand choix de jeux et l'animateur peut conseiller selon les intérêts ou l'envie du moment
- des nouveautés sont présentées lors de chaque rencontre
- on peut y venir avec des amis ou sa famille afin de partager un moment privilégié
- les joueurs rencontrent autour d'une partie des personnes plus jeunes ou plus âgées, de toutes cultures mais sans aucun préjugé car dans le jeu il n'y a plus de frontières

Avec le soutien de

helvetia



*Informations pratiques:* Pour en savoir plus : vous  
Pour aller plus loin : le sentier des abricots et le sentier des  
Pour préparer vos courses d'école : vous pouvez consulter



## Légendes de la carte

### Position des postes

- 0 panneau d'information
- 1 poste no 1
- 2 poste no 2
- 3 poste no 3
- 4 poste no 4
- 5 poste no 5
- 6 poste no 6
- 7 poste no 7
- 8 poste no 8
- 9 poste no 9 + WC public accessible à droite du bâtiment
- 10 poste no 10

**Coffres :** cafés-restaurants proposant un coffre de jeux de société afin que le public puisse les tester sur place

- 1 Café/restaurant La Canasta
- 2 Boulangerie Tea Room Zenhäusern
- 3 Café de Saxon
- 4 Café Jo Perrier chez Tina
- 5 Café de la Place

### Musée de Saxon



Pour en savoir plus :  
vous pouvez consulter le site  
communal: [www.saxon.ch](http://www.saxon.ch)



Club de Jeu

## Réponses aux énigmes

### Feuille de route

#### Parcours facile

- 1 Colori
- 2 A toi de deviner
- 3 Splash Attack
- 4 Kapla
- 5 Ubongo
- 6 Syllabus
- 7 Zoologic

#### Parcours difficile

- 1 Zanimatch
- 2 A toi de deviner
- 3 Le jeu des Nains
- 4 Kapla
- 5 Ubongo
- 6 Syllabus
- 7 Méta-Forms

#### Parcours expert

- 8 Le Tapis Volant
- 10 Les Colons de Catane

Les énigmes du 9 ne figurent pas dans le concours,  
mais rien ne vous empêche de relever le défi !!!

avez consulter le site du club de jeu : [www.sdjsaxon.ch](http://www.sdjsaxon.ch)

onis (présentés sur le panneau de la gare de Saxon, départ possible depuis le poste 2 du sentier ludique)

ite des écoles de Saxon : [www.saxon.ch/ecoles/](http://www.saxon.ch/ecoles/)

Votre adresse pour le concours :

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

E-mail .....



Dessin d'Alexandre Besson

Panneaux didactiques

Le thème choisi  
La classe et les enseignants

Fil rouge :  
Dostoïevski et son chien Infortune  
introduisent le thème avec humour

**Saxon et ses eaux**  
Classes de 1P 2008 - 2009 Lucie Bruchez, Elisabeth Vuistine

**La guilla du Pérou**

**La hissa de Saxon**

**Alpwater**

**Les fontaines**

Les énigmes

Quelques pistes pour vous

«Les énigmes faciles» sont placées en bas, pour les jeunes enfants.  
Les parents ou l'accompagnant lisent les règles puis les expliquent.

conseil : lisez attentivement la description du jeu, observez l'énigme, puis essayez de la résoudre.

«Les énigmes difficiles» sont prévues pour un public habitué aux règles de jeux plus complexes, elles devraient vous donner du fil à retordre!!

Les saisons

Il y a 4 saisons de couleurs différentes. Vous pourrez ainsi parcourir notre sentier à 4 reprises avec des énigmes différentes à chaque fois!

Attention : répondez aux questions de la saison en cours si vous désirez participer au concours!

**RAIFFEISEN**

## Présentation du sentier ludique

Présentation de l'énigme difficile placée généralement vers le haut

Titre du ou des jeux, nom de l'auteur et logo des éditeurs

Présentation de la boîte du jeu

Enigmes difficiles

Enigmes faciles

Présentation de l'énigme facile placée généralement vers le bas

**ZANIMATCH** Jeux d'observation et de repérage

**Colori**

**Le savez-vous ?**

Cet ouvrage constitue l'un des jalons d'une série de jeux comprenant l'histoire, le jeu de repérage, l'observation et le jeu de correspondance, ainsi que des jeux de mots d'une importance particulière. Il est issu de l'histoire figure dans cette collection après le premier dans le premier au Moyen-Age.

Après l'été, c'est le jeu de repérage qui est le plus apprécié. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant.

Le jeu de repérage est un jeu de repérage. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant.

Le jeu de repérage est un jeu de repérage. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant.

Le jeu de repérage est un jeu de repérage. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant. Il est le plus apprécié car il est le plus amusant.

Texte présentant le monde du jeu ou son histoire

Quatre énigmes Une pour chaque saison, vous devez résoudre uniquement celle de la saison en cours.

**Fil rouge**  
«Infortune», le petit chien, vous propose une idée de jeu pour le chemin (d'un poste à l'autre)

aider lors de votre visite...

### Le fil rouge

On se souvient qu'en 1860, Dostoïevski a séjourné plusieurs jours au Casino de Saxon. Il animera avec son petit chien «Infortune» le fil rouge du sentier :

Le petit cordon rouge présent d'un poste à l'autre du côté didactique introduit le thème du côté ludique, il propose une idée amusante à tester sur le sentier

(Ces magnifiques dessins sont l'oeuvre d'Alexandre Besson)

### Le concours

La dernière page perforée de ce dépliant est un coupon réponse. Vous pourrez le déposer dans la boîte aux lettres du club de jeu (poste 9) après avoir répondu à toutes les questions du parcours. N'oubliez pas d'y inscrire vos coordonnées. Avec un «sans faute», vous participez au tirage au sort chaque fin de saison. Le nom des vainqueurs sera affiché sur le site de la commune de Saxon : [www.saxon.ch](http://www.saxon.ch) ou celui du club de jeu : [www.sdjsaxon.ch](http://www.sdjsaxon.ch) Le gagnant recevra chez lui un magnifique jeu choisi en fonction du parcours effectué

# Sentier ludique de Saxon



Avec le soutien de la

