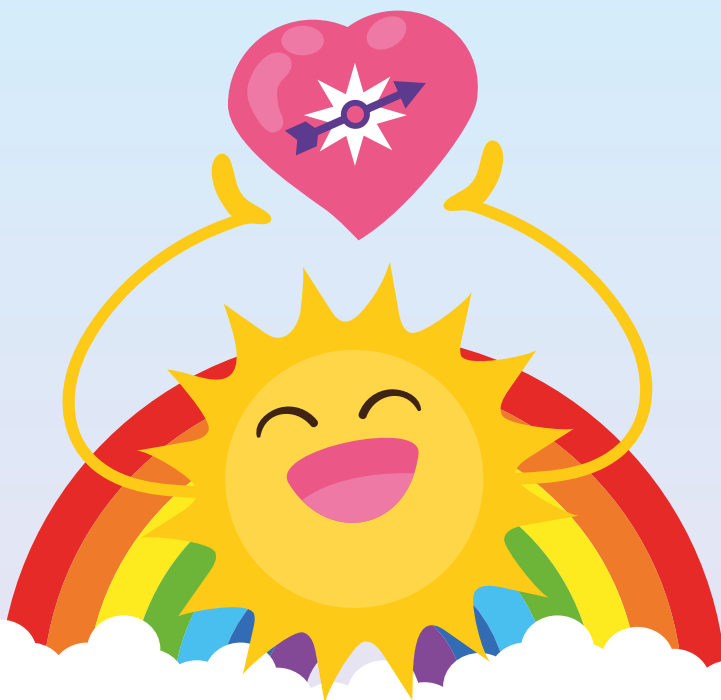




# LA ROUTE ARC-EN-CIEL DIE REGENBOGENSTRASSE



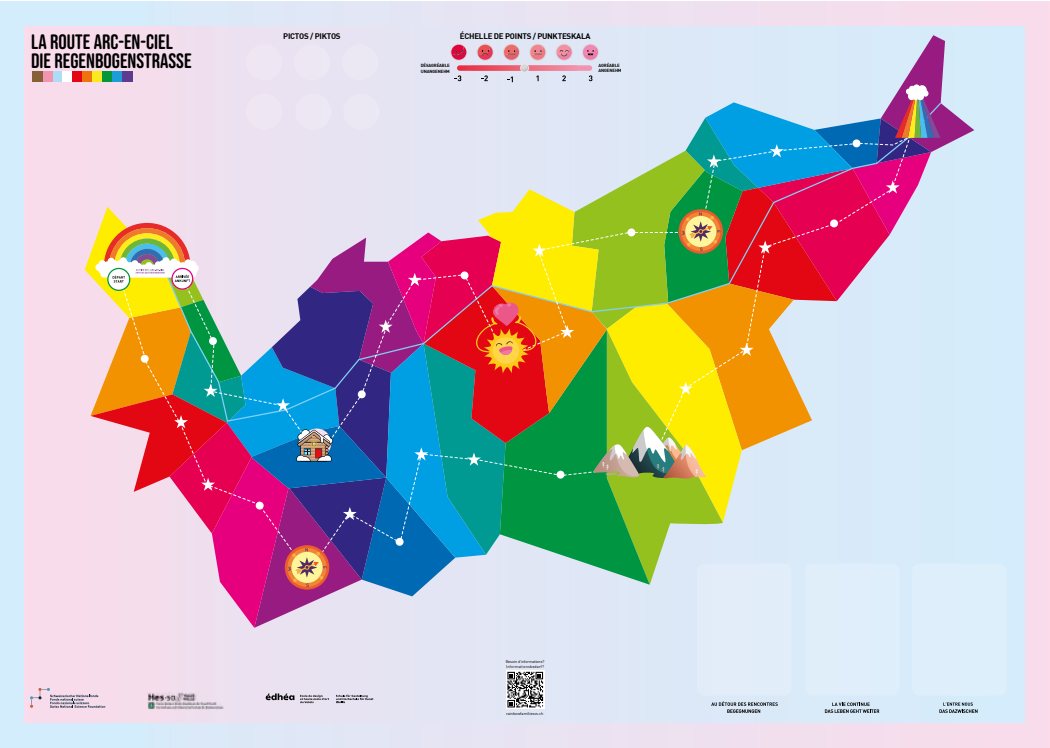
Schweizerischer Nationalfonds  
Fonds national suisse  
Fondo nazionale svizzero  
Swiss National Science Foundation

**Hes-so** VALLAIS  
WALLIS  
Haute école et école Supérieure de Travail Social  
Hochschule und Höhere Fachschule für Sozialle Arbeit

**édhéo**

Ecole de design  
et haute école d'art  
du Valais

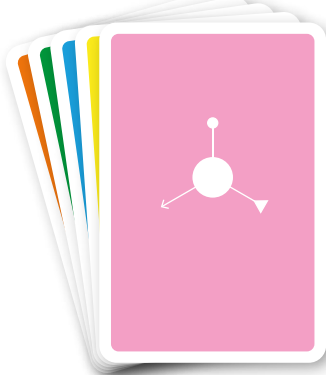
# 1X PLAN DE JEU/SPIELBRETT



## 6X PIONS/SPIELFIGUREN



## CARTES/KARTEN



Elle a trouvé une famille  
de coeur chez sa tante  
et son oncle et depuis,  
c'est devenu sa famille.  
C'est comme ses parents.

QUESTION:  
Est-ce une situation agréable ou désagréable?

## 6X PICTOS/PIKTOS



## 1X DÉ/WÜRFEL



# LA ROUTE ARC-EN-CIEL



## PRÉAMBULE

La route arc-en-ciel est un jeu collaboratif dans lequel les participant-e-x-s évoluent ensemble le long d'un parcours à travers des situations vécues par des familles arc-en-ciel du canton du Valais.

C'est ensemble, en équipe, que les participant-e-x-s définiront l'avancement des autres, en fonction des situations rencontrées le long du jeu. Empathie, discussions, débats et réflexions autour des valeurs seront indispensables pour que le jeu se passe bien.

**Durée :** Environ 1h30

**Nombre de joueur-euse-x-s :** 2 à 6

**Âge :** Dès 12 ans, ou accompagné-e-x d'adultes qui puissent résumer les cartes pour qu'elles soient accessibles à tou-x-te-s.

## MATÉRIEL

1x Règles du jeu

1x Plateau de jeu

1x Dé

6x Pions

6 pictogrammes

Cartes/Questions

## MISE EN PLACE

Placer le plateau de jeu sur une surface plane avec suffisamment de place.

Les cartes sont mélangées et déposées, faces cachées, sur la zone « **Au détour des rencontres** ».

Chaque joueur-euse-x choisi un pion et le dépose sur la case « départ ».

Les pictogrammes sont déposés sur les illustrations correspondantes sur la carte.

Si vous ne vous connaissez pas encore, présentez-vous brièvement.

# DIE REGENBOGENSTRASSE



## VORWORT

Die Regenbogenstrasse ist ein kooperatives Spiel, bei dem die Teilnehmenden gemeinsam eine Strecke zurücklegen und dabei Situationen begegnen, wie sie Regenbogenfamilien im Kanton Wallis erlebt haben. Der Spielfortschritt hängt vom Zusammenspiel des Teams ab – er wird durch das gegenseitige Verstehen und den Umgang mit den dargestellten Situationen bestimmt. Empathie, offene Diskussionen, respektvolle Debatten und eine gemeinsame Reflexion über Werte sind zentrale Elemente für ein gelungenes Spielerlebnis.

**Dauer:** Ca. 1h30

**Anzahl der Spieler\*innen:** 2 bis 6

**Alter:** Ab 12 Jahren oder in Begleitung von Erwachsenen, die die Karten verständlich machen

## MATERIAL

1x Spielregeln

1x Spielbrett

1x Würfel

6x Spielfiguren

6 Piktogramme

Karten/Fragen

## SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird auf einer ebenen Fläche mit ausreichend Platz ausgelegt.

Die Karten werden gemischt und verdeckt im Bereich „**Begegnungen**“ abgelegt.

Jede Person wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Feld „Start“.

Die Piktogramme werden den entsprechenden Feldern auf dem Spielbrett zugeordnet.

Falls sich die Spielenden noch nicht kennen, stellen sie sich kurz vor.

# BUT DU JEU

La route arc-en-ciel est un jeu basé sur la **collaboration**, le but étant que l'ensemble des joueur-euse-x arrive sur la case **«Au pied de l'arc-en-ciel»**, qui est la case finale, avec le moins d'écart possible entre la première et la dernière personne arrivée.

Chaque carte correspond à une situation réelle vécue par une famille arc-en-ciel dans le canton du Valais. Les joueur-euse-x-s devront **échanger** pour définir à quel point cette **situation est agréable ou désagréable** à vivre pour ces familles.

# DÉROULEMENT DU JEU

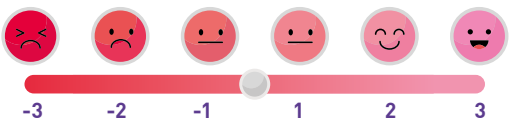
La personne avec les chaussettes les plus originales commence la partie. Iel lance le dé et avance le nombre de cases indiqué par le dé.

Si iel tombe sur une **case «étoile»**, iel tire la première carte de la pioche **«au détour des rencontres»** et la lit à haute voix (ou demande à une autre personne de la lire). Iel décide ensuite à quel-le-x joueur-euse-x la donner.

- Pour les parties jouées à deux personnes, la personne qui tire la carte peut décider de la donner à sa ou son partenaire de jeu, ou de la garder.
- Pour les parties à partir de 3 personnes, la carte doit obligatoirement être attribuée à un-e-x autre joueur-euse-x et ce tout au long de la partie (même lorsqu'il ne reste plus que deux joueur-euse-x-s).
- Les autres joueur-euse-x-s ne sont pas autorisés à donner leur avis sur la personne à qui donner la carte.

L'ensemble des joueur-euse-x-s discute ensemble pour définir le nombre de points à attribuer à la carte, sur une échelle allant de **-3 à +3**, selon que le groupe considère la situation décrite comme plus ou moins désagréable ou agréable.

Très désagréable



Très agréable

# ZIEL DES SPIELS

Die Regenbogenstrasse ist ein **kooperatives** Spiel, bei dem die Spielenden gemeinsam eine Runde durch das Wallis machen. Das Ziel ist es, dass alle möglichst geschlossen – also mit geringem Abstand zueinander – das Zielfeld **„Am Fuss des Regenbogens“** erreichen. Jede Karte beschreibt eine reale Situation, wie sie von einer Regenbogenfamilie im Kanton Wallis erlebt wurde. Die Spielenden tauschen sich darüber aus, **wie angenehm oder belastend diese Situation für die betroffene Familie gewesen sein könnte** – und **treffen** gemeinsam eine Einschätzung.

# SPIELABLAUF

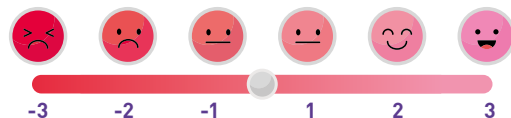
Die Person mit den originellsten Socken beginnt das Spiel. Sie würfelt und zieht entsprechend viele Felder vor.

Landet sie auf einem Feld **mit Stern-Symbol**, zieht sie die oberste Karte vom Stapel **„Begegnungen“** und liest sie laut vor (oder lässt sie vorlesen). Anschliessend entscheidet sie, wem sie die Karte geben möchte.

- Bei zwei Spielenden darf die Karte behalten oder weitergegeben werden.
- Bei drei oder mehr Personen muss die Karte an jemand anderen vergeben werden – auch wenn nur noch zwei Personen zur Auswahl stehen.
- Es dürfen keine Kommentare von anderen dazu gemacht werden, wer die Karte erhalten soll.

Alle Spielenden diskutieren gemeinsam, wie angenehm oder unangenehm die dargestellte Situation für die betroffene Familie wohl war. Auf Basis dieser Einschätzung wird der Karte ein Punktwert auf einer Skala von **-3 bis +3** zugeordnet:

Sehr unangenehm



Sehr angenehm

La discussion porte sur la situation décrite et son contexte et pas sur d'éventuels non-dits dans la situation. L'enjeu étant de se mettre à la place de la personne qui expose la situation. Si la discussion peine à démarrer, c'est à la personne qui a reçu la carte de lancer les premières réflexions.

Le nombre de points ainsi défini correspond au nombre de cases que la personne détentrice de la carte va avancer ou reculer. La personne qui a reçu la carte la dépose sur la défausse **«La vie continue»**.

**ATTENTION :** les points doivent être attribués en fonction de la situation décrite sur la carte et pas selon le nombre de points requis par la personne détentrice de la carte pour réduire l'écart avec le reste du groupe. Dans le cas où un-e-x joueur-euse-x obtient des points négatifs alors qu'il se trouve sur la **case «Au pied de l'arc en ciel»**, iel reste sur la cette case jusqu'au moment où iel obtiendra des points suffisants pour pouvoir avancer.

**Exemple :** Joueur-euse-x A obtient le nombre 5, avance de 5 cases et arrive sur une case étoile.

Iel tire une carte et lit: «Elle a trouvé une famille de cœur chez sa tante et son oncle et depuis, c'est devenu sa famille, c'est comme ses parents».

Iel voit que Joueur-euse-x C est quelques cases derrière le reste du groupe et décide de lui donner sa carte.

Le groupe, après discussion, considère que cette carte représente une situation plutôt agréable et décide de lui accorder 2 points.

Joueur-euse-x C avance alors son pion de deux cases.

C'est alors, dans le **sens des aiguilles d'une montre**, à la personne à la gauche du joueur-euse-x qui a joué en premier de lancer le dé et de tirer une carte s'il arrive sur une case étoile, puis de l'attribuer à un-e-x joueur-euse-x.

Sur le parcours figurent **6 pictogrammes**. Lorsqu'un-e-x joueur-euse-x s'arrête dessus – soit après avoir lancé le dé, soit en avançant suite à l'évaluation des points d'une carte – iel peut décider de le prendre – et de profiter de ses avantages – ou de le laisser pour un-e-x prochain-e-x joueur-euse-x. Une fois qu'un-e-x joueur-euse-x a choisi de prendre le pictogramme, iel ne peut pas le transmettre.

Die Diskussion soll sich auf die Situation auf der Karte und deren Kontext beziehen – nicht auf mögliche unausgesprochene Aspekte. Ziel ist es, sich in die Lage der betroffenen Person hineinzusetzen.

Wenn die Diskussion ins Stocken gerät, sollte die Person, die die Karte erhalten hat, den ersten Gedanken dazu äussern. Die festgelegte Punktzahl entspricht der Anzahl an Feldern, um die diese Person vor- oder zurückzieht. Danach wird die Karte auf dem Ablagestapel **„Das Leben geht weiter“** abgelegt.

**WICHTIG:** Die Punkte werden ausschliesslich basierend auf der Situation vergeben – nicht danach, wie viele Punkte jemand benötigt, um im Spiel aufzuholen. Wenn eine Person durch Minuspunkte auf dem Feld **„Am Fuss des Regenbogens“** landen würde, bleibt sie dort stehen, bis sie mit positiven Punkten weiterziehen kann.

**Beispiel:** Spielerin A würfelt eine 5, zieht 5 Felder und landet auf einem Stern-Feld.

Sie zieht eine Karte mit der Situation: „Sie hat eine Herzensfamilie bei ihrer Tante und ihrem Onkel gefunden, diese sind für sie wie Eltern.“

Spielerin A entscheidet sich, die Karte an Spielerin C zu geben, die etwas hinter der Gruppe liegt.

Die Gruppe diskutiert und bewertet die Situation als eher angenehm (+2).

Spielerin C zieht ihre Figur 2 Felder vorwärts.

Dann geht es im **Uhrzeigersinn** weiter: Die nächste Person würfelt, zieht und handelt entsprechend, wenn sie auf ein Stern-Feld kommt.

Auf sechs Feldern des Spielbretts befinden sich **6 Piktogramme**. Landet jemand auf einem solchen Feld – sei es durch Würfeln oder durch Punkte aus einer Karte – darf er oder sie entscheiden, das Piktogramm zu nehmen und dessen Vorteil später im Spiel zu nutzen, oder es für die nächste Person liegenzulassen. Einmal aufgenommen, kann ein Piktogramm nicht weitergegeben werden.

Les **avantages des pictogrammes** peuvent être utilisés au moment que la personne qui les détient le décide. Une fois l'avantage du pictogramme utilisé, le jeton doit être déposé sur la zone correspondante en haut du plateau de jeu. Il n'est pas obligatoire de jouer un pictogramme pris au cours du jeu, ni même que l'ensemble des pictogrammes soient pris du plateau de jeu.

### Avantages des pictogrammes :

#### LE CHALET

Ce pictogramme donne la possibilité à un-e-x autre joueur-euse-x qui a lancé le dé et n'est pas sur une case «étoile» de relancer le dé.



#### LES BOUSSELES

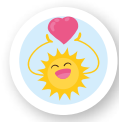
Ce pictogramme permet à la personne qui le détient d'inverser la valeur attribuée à sa carte

**Exemple :** si le groupe a décidé d'attribuer -2 points à sa carte, le-a joueur-euse-x peut décider qu'elle vaudra 2 points



#### LE SOLEIL

Ce pictogramme permet à la personne qui le détient de faire avancer la dernière personne sur la même case que la première personne encore sur le parcours.



#### LES MONTAGNES

Ce pictogramme permet à la personne qui le détient de décider que l'ensemble des joueur-euse-x-s restant-e-x-s doivent avancer d'une case.



#### LA SOURCE ARC-EN-CIEL

Ce pictogramme permet à la personne qui le détient de prendre un peu de temps pour faire une pause dans le jeu et d'aller prendre l'air et de se ressourcer.



Der **Vorteil** kann jederzeit im Spielverlauf eingesetzt werden. Danach wird der Piktogramm-Chip auf dem vorgesehenen Feld am unteren Rand des Spielbretts abgelegt.

Das Nutzen eines Piktogramms ist freiwillig. Nicht alle Piktogramme müssen im Spielverlauf verwendet oder eingesammelt werden.

### Vorteile der Piktogramme

#### DAS CHALET

Wer dieses Piktogramm hat, darf zweimal würfeln – es sei denn, die Person steht auf einem Sternfeld. Dann muss sie das Piktogramm an jemand anderen weitergeben.

#### DER KOMPASS

Erlaubt es, die Punkte einer erhaltenen Karte eigenständig zu verändern.

**Beispiel:** Wurde die Karte mit -2 Punkten bewertet, kann die Person daraus +2 machen.

#### DIE SONNE

Dieses Piktogramm erlaubt der Person, die es besitzt, die letzte Person auf das Feld der ersten zu holen – sofern beide noch auf dem Spielfeld sind.

#### DIE BERGE

Erlaubt es der Person, alle anderen um ein Feld vorziehen zu lassen.

#### DIE QUELLE DES REGENBOGENS

Gibt das Recht, das Spiel für eine kurze Pause zu unterbrechen, frische Luft zu schnappen und sich zu sammeln.

# FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de deux manières : soit lorsque l'ensemble des joueur-euse-x-s arrive sur la case «**Au pied de l'arc-en-ciel**», soit lorsque la pile de cartes «**Au détour des rencontres**» est épuisée.

## L'ensemble des joueur-euse-x-s arrive sur la case «Au pied de l'arc en ciel» :

Lorsque la première personne arrive sur la case «Au pied de l'arc-en-ciel», celle-ci arrête de jouer, le reste du groupe continue avec les mêmes règles que précédemment, à l'exception de celle-ci: les cartes ne sont plus défaussées sur la zone «**La vie continue**» mais sur la zone de défausse «**L'entre nous**».

Une fois que l'ensemble des joueur-euse-x-s arrive sur la case «Au pied de l'arc-en-ciel», le groupe compte alors le nombre de cartes constituant la défausse «L'entre nous» et estime si le groupe a réussi ou non à avancer ensemble de manière collaborative.

Les joueur-euse-x-s qui ont terminé le tour ne reçoivent plus de cartes, mais continuent à discuter avec le reste du groupe afin de définir le nombre de point que vaut chaque carte. Lorsqu'il ne reste plus qu'un-e-x joueur-euse-x qui doit atteindre la case «Au pied de l'arc-en-ciel», alors iel tire et lit directement les cartes.

Les joueur-euse-x-s n'ont pas besoin d'obtenir le chiffre exact pour arriver sur la case «Au pied de l'arc-en-ciel» pour terminer.

**Exemple** : si joueur-euse-x A doit avancer de trois cases, soit à cause d'un jet de dé, soit à cause d'un nombre de points attribué à une carte qui lui a été donnée, et qu'iel ne se trouve qu'à deux cases de distance de la case «Au pied de l'arc-en-ciel», iel termine son tour malgré tout.

**Exemple** : Joueur-euse-x B arrive en premier sur la case «Au pied de l'arc-en-ciel». Joueur-euse-x A, C et D poursuivent la partie comme avant, en déposant leurs cartes défaussées sur la zone de défausse «L'entre nous». Joueur-euse-x D, puis A, terminent à leur tour la boucle. B tire une carte et le nombre de points attribué lui permet de terminer

# DAS SPIEL ENDET AUF ZWEI ARTEN

Wenn alle Spielenden das Feld „**Am Fuss des Regenbogens**“ erreichen.

Wenn der Stapel „**Begegnungen**“ aufgebraucht ist.

## 1. Alle erreichen das Zielfeld

Sobald die erste Person das Zielfeld erreicht, setzt sie aus – der Rest spielt nach denselben Regeln weiter.

Ab dann werden Karten nicht mehr auf „**Das Leben geht weiter**“, sondern auf den Stapel „**Das Dazwischen**“ gelegt.

Wenn alle das Zielfeld erreicht haben, zählt die Gruppe die Karten im Stapel „Das Dazwischen“:

Wenige Karten deuten auf gelungene Zusammenarbeit hin – viele Karten zeigen, dass es noch Potenzial für mehr kollektives Denken gibt.

Personen, die bereits am Ziel sind, ziehen keine Karten mehr, beteiligen sich aber weiter an den Diskussionen.

Wenn nur noch eine Person unterwegs ist, zieht diese selbst Karten und liest sie vor.

## Hinweis:

Man muss nicht exakt auf dem Zielfeld landen. Wer zu weit zieht, stellt die Figur trotzdem auf das Zielfeld.

**Beispiel:** Spielerin A ist zwei Felder vom Ziel entfernt, erhält aber +3 Punkte – sie darf das Ziel dennoch betreten.

Spielerin B erreicht das Ziel zuerst, A und C folgen, B zieht noch eine Karte und schliesst so ebenfalls ab. Danach wird gezählt: Liegen z. B. 5 Karten im Stapel „Das Dazwischen“, war das Spiel eher gemeinschaftlich. Bei 22 Karten stellt sich die Frage: Hätten wir kooperativer handeln können?

le jeu également. L'ensemble des joueur-euse-x-s est ainsi arrivé au bout du parcours. Le groupe compte alors le nombre de cartes contenu dans la défausse « L'entre nous ». Si elle contient 5 cartes, le groupe peut considérer qu'il a réussi sa mission d'avancer ensemble. Si, au contraire, elle contient 22 cartes, alors le groupe peut considérer qu'il est probablement possible de penser de manière plus collaborative, permettant à l'ensemble des joueur-euse-x-s d'avancer ensemble vers une société plus inclusive. C'est une estimation qui revient au groupe de joueur-euse-x-s de la partie.

### **La pile «Au détour des rencontres» est épuisée :**

Lorsque la pile de cartes «Au détour des rencontres» est épuisée, les joueur-euse-x-s comptent le nombre de cases qui séparent la personne la plus avancée sur le plateau de la dernière (y.c. si un-e-x joueur-euse-x est arrivé-e-x sur la case «au pied de l'arc en ciel»).

**Exemple :** Joueur-euse-x A tire la dernière carte de la pile « Au détour des rencontres » et l'attribue à Joueur-euse-x C. Une fois le tour terminé, la partie se termine et la distance entre la personne la plus avancée sur le plateau du jeu (Joueur-euse-x B) et celle la plus en retard (Joueur-euse-x D), est de 23 cases. L'équipe détermine ensemble si cet écart est témoin d'une bonne collaboration ou, si au contraire, le groupe de personnes rassemblées autour du plateau de jeu aurait pu faire en sorte d'avancer de manière plus collective.

Une fois le jeu terminé, les joueur-euse-x-s peuvent prendre un peu de temps pour échanger sur leurs ressentis concernant l'expérience du jeu et réfléchir à la manière dont ces réflexions pourraient être concrétisées dans la réalité.

Besoin d'informations?

[rainbowfamiliesvs.ch](https://rainbowfamiliesvs.ch)



## **2. Der Kartenstapel ist leer**

Ist der Stapel „Begegnungen“ aufgebraucht, endet das Spiel sofort nach dem letzten Zug.

Die Gruppe zählt nun die Felder zwischen der vor-ersten und der letzten Person auf dem Spielfeld.

**Beispiel:** Spielerin A gibt die letzte Karte an Spielerin C. Nach dem Zug endet das Spiel. Die Figur von Spielerin B liegt vorn, Spielerin D ist 23 Felder zurück. Die Gruppe diskutiert, ob dieser Abstand für ein kooperatives Spiel spricht oder ob mehr Miteinander möglich gewesen wäre.

Nach dem Spiel ist Zeit für Reflexion:

Was haben wir erlebt, was können wir mitnehmen?  
Und wie können wir diese Gedanken in unseren Alltag bringen?

Mehr Infos findest Du hier:

[rainbowfamiliesvs.ch](https://rainbowfamiliesvs.ch)

