Res genom den ljusa natten

Start

Du är en **nattfjäril**: Du dras till ljuset från en gatulampa och får fortsätta flyga om du slår en 2:a eller en 5:a.

Du är en **fladdermus**: Du hittar en obelyst väg. Ta genvägen till ditt jaktområde.

Du är en **flyttfågel**: Staden har ingen fasadbelysning på höghusen, så du flyger inte vilse utan fortsätter på en genväg.

Du är ett **träd**: Gatubelysningens ljus gör att du inte kan sova. Stå över ett slag.

Du är en av de få **fladdermössen som tål ljus**: I gatlyktans ljus svärmar många nattfjärilar och du kan äta dig mätt. Slå en gång till.

Du är en **flyttfågel**: Det starka ljuset från skyskraporna bländar dig. Du flyger in på ett av de upplysta fälten. Gå tillbaks till start.

Du är en ung **lax**: Det starka ljuset från strandbelysningen drar dig magiskt till sig. Stanna här tills en annan spelare passerar dig.

Du är en **flyttfågel**: Stadens ljus har fått dig att flyga vilse. Du behöver hitta en plats för vila. Flyg den här omvägen.

Du är en **igelkott**: Du behöver en paus från trädgårdsbelysningen.

Du är en **igelkott**: Du har hittat en obelyst trädgård. Ta en genväg.

Du är en **gråhäger**: Vilken tur du har! Trädgårdssjön är upplyst, så du kan äta guldfiskarna även på natten. Slå ett slag till.

Du är en **blåmes**: Det starka ljuset lurar dig att tro att det är vår. Du lägger redan ägg, men det finns inte tillräckligt med insekter. Slå ett slag till och flyg framåt fram, slå sedan tärningen igen och flytta tillbaka det antal ögon du fick.

Du är en **fladdermus**: Rörelsedetektorn i en trädgård får syn på dig, du bländas av det starka ljuset och flyger in i husväggen. Gå tillbaks tre steg.

Du är en **koltrast**: Gatubelysningen lyser så starkt att du kan flyga ut och leta efter mat tidigare. Flytta tre steg framåt.

Du är en **puma**: Stadens ljus skrämmer dig och du springer i fel riktning. Följ denna väg tillbaks.

Du är en **mus**: Det är så ljust att du är rädd för att bli sedd och fångad av en uggla. Stå över ett kast tills det har blivit mörkare.

Du är en **uggla**: På grund av ljuset från staden är det lättare att se och fånga möss. Slå ett nytt slag.

Du är **astronom**: Det starka ljuset från staden hindrar dig från att se stjärnorna. Stå över ett kast tills det blir mörkare.

Du är en **padda**: Du träffas av ljuset från en bilstrålkastare och blir bländad. Stå över ett kast,

Du är en **dyngbagge**: Eftersom det är så ljust ser du inte vintergatan och kan inte rulla din avföringsboll i en rak linje. Gör en omväg.

Du är ett **kräftdjur**: Det är så ljust på ytan att du inte vågar gå upp för att äta. Slå tärningen i flera omgångar tills du har samlat 10 ögon. Därefter kan du fortsätta spela som vanligt.

Du är en **vadarfågel**: Eftersom stranden är belyst kan du leta efter maskar längre. Slå en gång till.

Du är en **havssköldpaddsunge**: Eftersom husen vid stranden är upplysta, vågar du inte ta dig ner till havet. Du kan inte fortsätta förrän en naturvårdare hittar dig. För att bli hittad måste du slå en 6:a eller 1:a.

Du är en **säl**: I natt är brobelysningen avstängd och du kan verkligen sova djupt igen. Ta fyra steg framåt.

Du är en **stormfågel**: Det är din första flygning i livet. Ljuset i hamnen lockar dig från havet till land. Du kan inte fortsätta förrän en naturvårdare hittar dig. För att bli hittad måste du slå en 3:a eller 4:a.

Du är **naturvårdare**: Din insats mot ljusföroreningar har varit framgångsrik. Många byggnader är inte längre belysta. Ditt nästa kast med tärningen räknas dubbelt!

Du är en **bläckfisk**: De starka strålkastarna från en fiskebåt lockar upp dig från djuphavet. Som tur är kan du fly, men du är långt hemifrån.

Mål

© **Idé**: Annette Krop-Benesch, Benjamin & Viviane Krop
översatt av: Konstanze Keil/Helena Friberg Ruge
www.nachhaltig –beleuchten.de
© **Grafiken**: University of California Los Angeles (ian.umces.edu/media-library), CC BY-SA 4.0 sowie www.pixabay.de