Reise durch die helle Nacht

Ein Spiel über Lichtverschmutzung

Start

Du bist ein **Nachtfalter**: Du wirst vom Lichtschein einer Straßenlaterne angezogen und darfst erst weiterfliegen, wenn du eine 2 oder eine 5 würfelst.

Du bist ein **Zugvogel**: Die Großstadt beleuchtet ihre Hochhäuser nicht und ihr werdet nicht von eurer Route abgelenkt. Nimm diese Abkürzung.

Du bist eine **Fledermaus**: Du findest eine unbeleuchtete Straße. Nimm diese Abkürzung zu deinem Jagdgebiet.

Du bist ein **Baum**: Das Licht der Straßenlaternen lässt dich nicht schlafen. Setze einmal aus.

Du bist eine der wenigen lichttoleranten **Fledermäuse**: Im Licht der Straßenlaterne schwirren viele Nachtfalter und du kannst dir den Bauch vollschlagen. Würfle nochmal.

Du bist ein **Zugvogel**: Das helle Licht der Hochhäuser blendet dich. Du fliegst in eines der beleuchteten Felder. Gehe zurück zum Start.

Du bist ein junger **Lachs**: Das helle Licht der Uferbeleuchtung zieht dich magisch an. Bleib auf diesem Feld, bis ein anderer Spieler an dir vorbeizieht.

Du bist ein **Zugvogel**: Durch die Lichter der Stadt bist du lange umhergeirrt. Du brauchst einen Rastplatz. Fliege diesen Umweg.

Du bist ein **Igel**: Dein Garten wird beleuchtet. Setze einmal aus, bis das Licht abgeschaltet wird.

Du bist ein **Graureiher**: Glück gehabt! Der Gartenteich ist beleuchtet, deshalb kannst du auch nachts die Goldfische fressen. Würfle nochmal.

Du bist ein **Igel**: Du hast einen unbeleuchteten Garten gefunden. Nimm eine Abkürzung.

Du bist eine **Blaumeise**: Das viele Licht gaukelt dir vor, es sei Frühling. Du legst schon Eier, aber es sind nicht genug Insekten da. Würfle einmal und ziehe vor, dann würfle noch einmal und ziehe die Augenzahl zurück.

Du bist eine **Fledermaus**: Der Bewegungsmelder eines Gartens erwischt dich. Das Licht blendet dich und du fliegst gegen die Hauswand. Gehe drei Felder zurück.

Du bist eine **Amsel**: Die Straßenbeleuchtung macht es so hell, dass du früher auf Nahrungssuche gehen kannst. Rücke drei Felder vor.

Du bist ein **Sturmtaucher**: Es ist dein erster Flug im Leben. Das Licht im Hafen lockt dich vom Meer an Land. Du darfst erst weiterziehen, wenn dich ein/e Naturschützer/in findet. Dazu musst du eine 3 oder 4 würfeln.

Du bist ein/e **Naturschützer/in**: Deine Aktion gegen Lichtverschmutzung war erfolgreich. Viele Gebäude werden nicht mehr beleuchtet. Dein nächster Wurf zählt doppelt!

Du bist ein **Seehund**: Heute Nacht ist die Brückenbeleuchtung abgeschaltet und du kannst mal wieder richtig tief schlafen. Ziehe vier Felder vor.

Ziel

Du bist ein **Tintenfisch**: Die grellen Scheinwerfer eines Fischerbootes locken dich aus der Tiefsee. Zum Glück kannst du entkommen, aber du bist weit von zu Hause entfernt.

Du bist eine **Baby-Meeresschildkröte**: Weil die Häuser am Strand beleuchtet sind, läufst du nicht zum Meer. Du darfst erst weiterziehen, wenn dich ein/e Naturschützer/in findet. Dazu musst du eine 6 oder 1 würfeln.

Du bist ein **Watvogel**: Weil der Strand beleuchtet ist, kannst du länger nach Wattwürmern suchen. Würfle noch einmal.

Du bist eine **Kröte**: Dich trifft der Schein eines Autoscheinwerfers und blendet dich. Setze eine Runde aus.

Du bist ein **Mistkäfer**: Weil es so hell ist, siehst du die Milchstraße nicht und kannst deine Mistkugel nicht in einer geraden Linie rollen. Mache einen Umweg.

Du bist ein **Flohkrebs**: Es ist so hell an der Oberfläche, dass du dich nicht nach oben traust, um dort zu fressen. Würfle jede Runde und addiere deine Augenzahl, bis sie 10 ergibt. Dann erst darfst du mit den überzähligen Augen weiterziehen.

Du bist ein/e **Astronom/in**: Durch das helle Licht der Stadt kannst du die Sterne nicht mehr sehen. Setze eine Runde aus, bis es dunkler wird.

Du bist eine **Eule**: Durch den Lichtschein der benachbarten Stadt findest du leichter Mäuse. Würfle nochmal.

Du bist ein **Puma**: Das Licht der Stadt verschreckt dich und du läufst in die falsche Richtung. Folge diesem Weg zurück.

Du bist eine **Maus**: Bei dem vielen Licht hast du Angst, dass dich eine Eule sieht und fängt. Setze eine Runde aus, bis es dunkler wird.

© **Idee**: Annette Krop-Benesch, Benjamin & Viviane Krop
www.nachhaltig –beleuchten.de
© **Graphiken**: University of California Los Angeles (ian.umces.edu/media-library), CC BY-SA 4.0 sowie www.pixabay.de