Voyage à travers la nuit claire

Départ

1

Tu es **un papillon de nuit** : tu es attiré par la lumière d'un réverbère et tu ne peux pas continuer à voler tant que tu n'as pas obtenu un 2 ou un 5 au dé.

2 3 4 5 6 7 8

Tu es un **oiseau migrateur** : la grande ville n'éclaire pas ses gratte-ciels et tu ne seras pas détourné de ton itinéraire. Prends ce raccourci.

9

Tu es une **chauve-souris** : tu trouves une route non éclairée. Prends ce raccourci vers ton terrain de chasse.

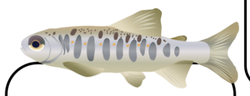
10 11 12 13 14 15 16 17

Tu es un **arbre** : la lumière des lampadaires ne te laisse pas dormir. Fais une pause.

Tu es l'une des rares **chauves-souris** tolérantes à la lumière : à la lumière du lampadaire, de nombreux papillons de nuit virevoltent et tu peux te remplir le ventre. Lance de nouveau le dé.

18 A

Tu es un jeune **saumon** : la lumière vive de la rive t'attire comme par magie. Reste sur cette case jusqu'à ce qu'un autre joueur passe devant toi.



B

22 23 24 25 26 27 28

Tu es un **oiseau migrateur** : la lumière vive des gratte-ciels t'éblouit. Tu t'envoles vers l'un des champs éclairés. Retourne à la case de départ.

19 20 21

C

D

29 30

E

31

F

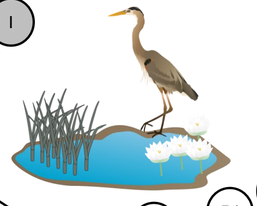
Tu es un **oiseau migrateur** : à travers les lumières de la ville, tu as longtemps erré. Tu as besoin d'une aire de repos. Fais ce détour en volant.

32 A B C D E F G H

33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

Tu es un **hérisson** : ton jardin est éclairé. Arrête-toi une fois, jusqu'à ce que la lumière s'éteigne.

45 46



Tu es un **héron cendré**: tu as de la chance ! L'étang de ton jardin est éclairé, tu peux donc manger les poissons rouges même la nuit. Lance de nouveau les dés.

47

Tu es un **hérisson** : tu as trouvé un jardin non éclairé. Prends un raccourci.

48 49 50 51 52 53 54 55 56

Tu es une **mésange bleue** : L'abondance de lumière te fait croire que c'est le printemps. Tu as déjà pondu des œufs, mais il n'y a pas assez d'insectes. Lance le dé et avance, puis lance le dé une deuxième fois et recule le nombre des yeux.

57 58 59 60 61 62 63 64

Tu es une **chauve-souris** : le détecteur de mouvement d'un jardin t'attrape. La lumière t'éblouit et tu voles contre le mur de la maison. Recule de trois cases.

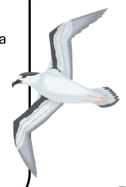
65 66 67 68 69 70 71 72

Tu es un **merle noir** : l'éclairage public rend la lumière si forte que tu peux partir plus tôt à la recherche de nourriture. Avance de trois cases.

F G E D C B A

© **Idée**: Annette Krop-Benesch, www.nachhaltig –beleuchten.de
Traduction en francais: Daniel Gliedner
© **Graphiques**: University of California Los Angeles (ian.umces.edu/media-library), CC BY-SA 4.0 et www.pixabay.de

Tu es un **pétrel** : C'est ton premier vol dans la vie. La lumière du port t'attire de la mer à la terre ferme. Tu ne peux pas poursuivre ta route tant qu'un(e) protecteur(trice) de la nature ne t'a pas trouvé(e). Pour cela, tu dois obtenir un 3 ou un 4 au dé.



Tu es un(e) **protecteur(trice) de la nature** : Ton action contre la pollution lumineuse a été un succès. De nombreux bâtiments ne sont plus éclairés. Ton prochain lancer de dé comptera double !

131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142

Arrivée

Tu es un **phoque** : Cette nuit, l'éclairage des ports est éteint et tu peux pour une fois dormir vraiment profondément. Avance de quatre cases.

126 125

124 123 122 121 120 119

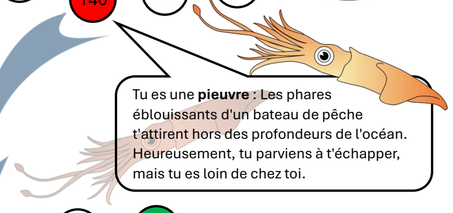
Tu es un **bébé tortue de mer** : Comme les maisons sur la plage sont éclairées, tu ne cours pas vers la mer. Tu as le droit de te déplacer si un(e) protecteur(trice) de la nature te trouve. Pour cela, tu dois obtenir un 6 ou 1 sur le dé.

118 117 116 115 114 113 112

Tu es un **limicole** : Comme la plage est éclairée, tu peux chercher des vers de terre plus longtemps. Lance une nouvelle fois le dé.

111 110 109

Tu es une **pieuvre** : Les phares éblouissants d'un bateau de pêche t'attirent hors des profondeurs de l'océan. Heureusement, tu parviens à t'échapper, mais tu es loin de chez toi.



Tu es un **crapaud** : la lumière d'un phare de voiture te frappe et t'aveugle. Passe un tour.

101 102 103 104 105 106 107 108

Tu es un **bousier** : parce qu'il fait si clair, tu ne vois pas la voie lactée et tu ne peux pas faire rouler ta boule de fumier en ligne droite. Fais un détour.

97 98 99 100

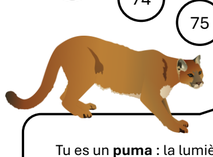
Tu es une **puce de mer**: il fait si clair à la surface que tu n'oses pas remonter pour te nourrir. Lance les dés à chaque tour et additionne ton nombre de points jusqu'à ce qu'il atteigne 10. Ce n'est qu'à ce moment-là que tu peux continuer à te déplacer avec les yeux en trop.

96 95 94 93 92 91 90 89

Tu es un(e) **astronome** : la lumière vive de la ville t'empêche de voir les étoiles. Passe un tour jusqu'à ce qu'il fasse plus sombre.

80 81 82 83 84 85 86 87 88

Tu es un **hibou** : la lumière de la ville voisine te permet de trouver plus facilement des souris. Lance à nouveau les dés.



Tu es un **puma** : la lumière de la ville t'effraie et tu marches dans la mauvaise direction. Suis ce chemin.

Tu es une **souris** : Avec toute cette lumière, tu as peur qu'un hibou te voie et t'attrape. Passe un tour jusqu'à ce qu'il fasse plus sombre.

E D C B A F G