

CHANGING THE GAME NEIGHBOURHOOD

Durch gemeinsame Förderung von



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



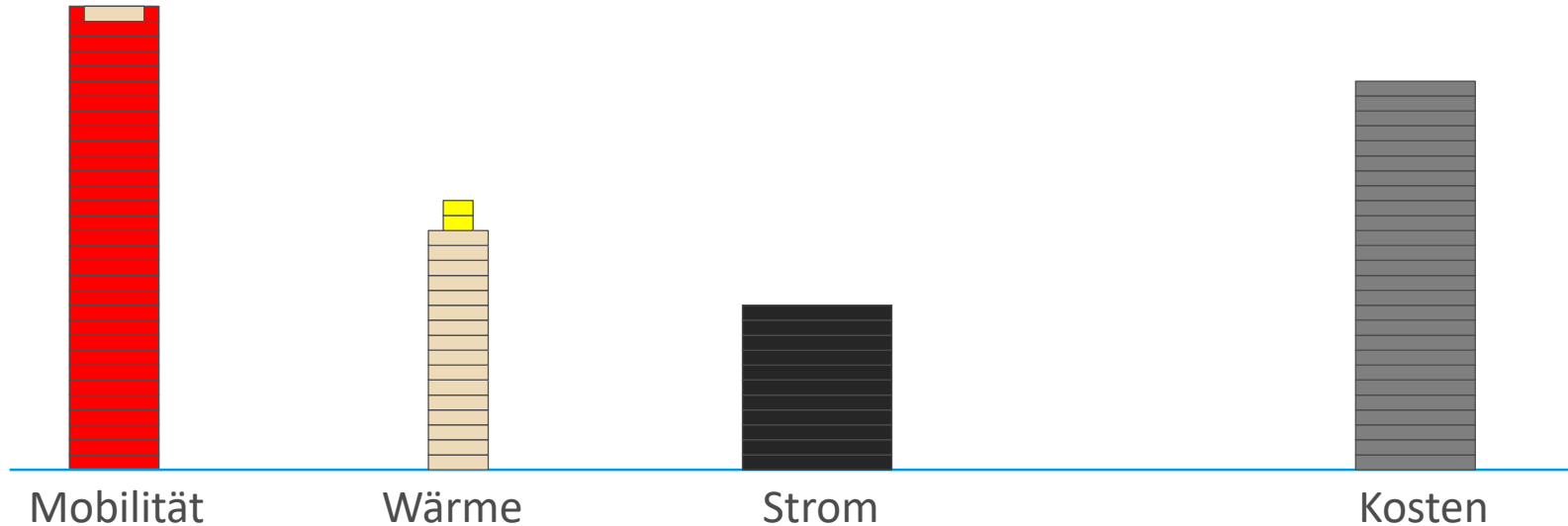
Quelle: Jens Gehrck

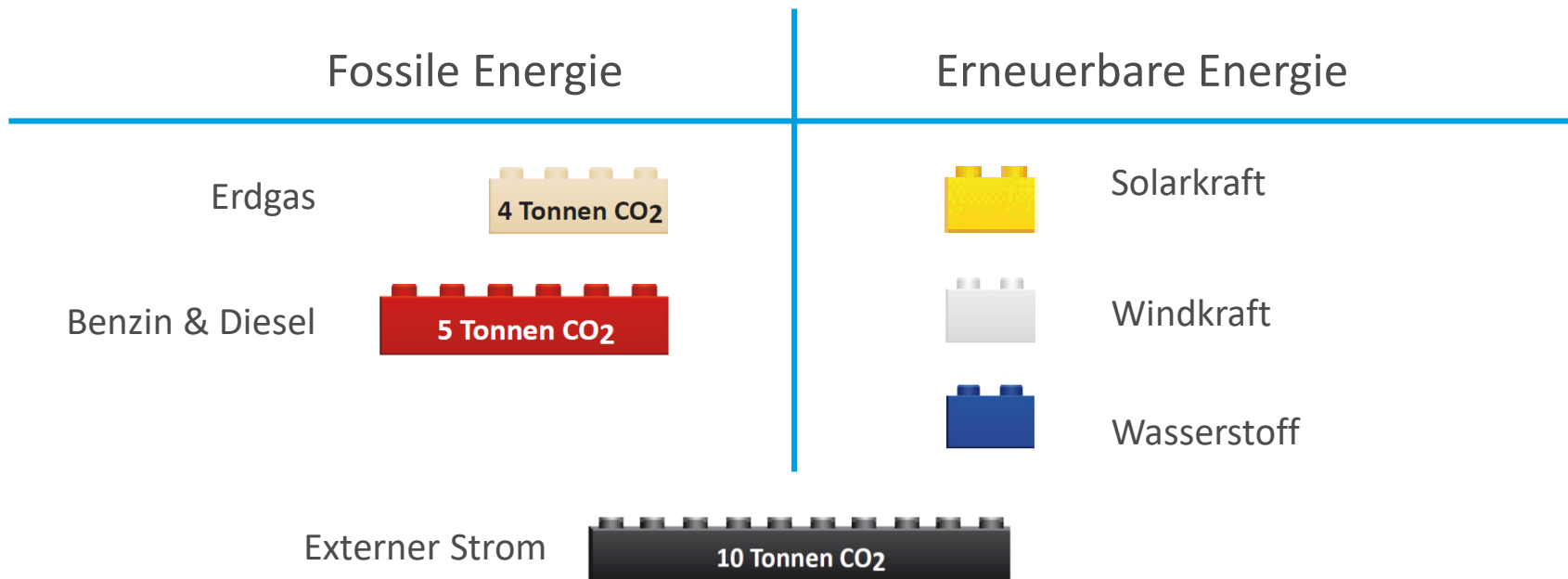
> Gestalte die Energieversorgung eines Wohnquartiers und erreiche die Ziele der Energiewende für 2050!

- 1) CO2 reduzieren
- 2) Gesamtenergieverbrauch reduzieren
- 3) Energieverbrauch Mobilität reduzieren



- > Die Höhe der Energietürme steht für den Energieverbrauch.
- > Die Breite steht für den CO₂-Ausstoß.





> Jeder Energiestein hat die gleiche Energiemenge von 20.000 kWh.

> 30 Tankfüllungen eines Kombiwagens.

5 Tonnen CO₂

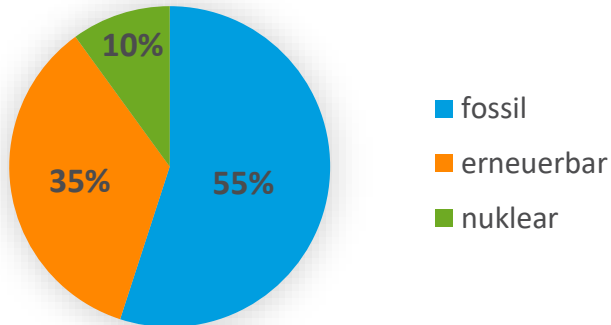
= 30 x



> Jährlicher Stromverbrauch von ca. 7 Zweipersonenhaushalten.

10 Tonnen CO₂ = 7 x

Quiz: aus welchen Energieformen setzt sich der deutsche Strommix im Jahr 2018 zusammen?



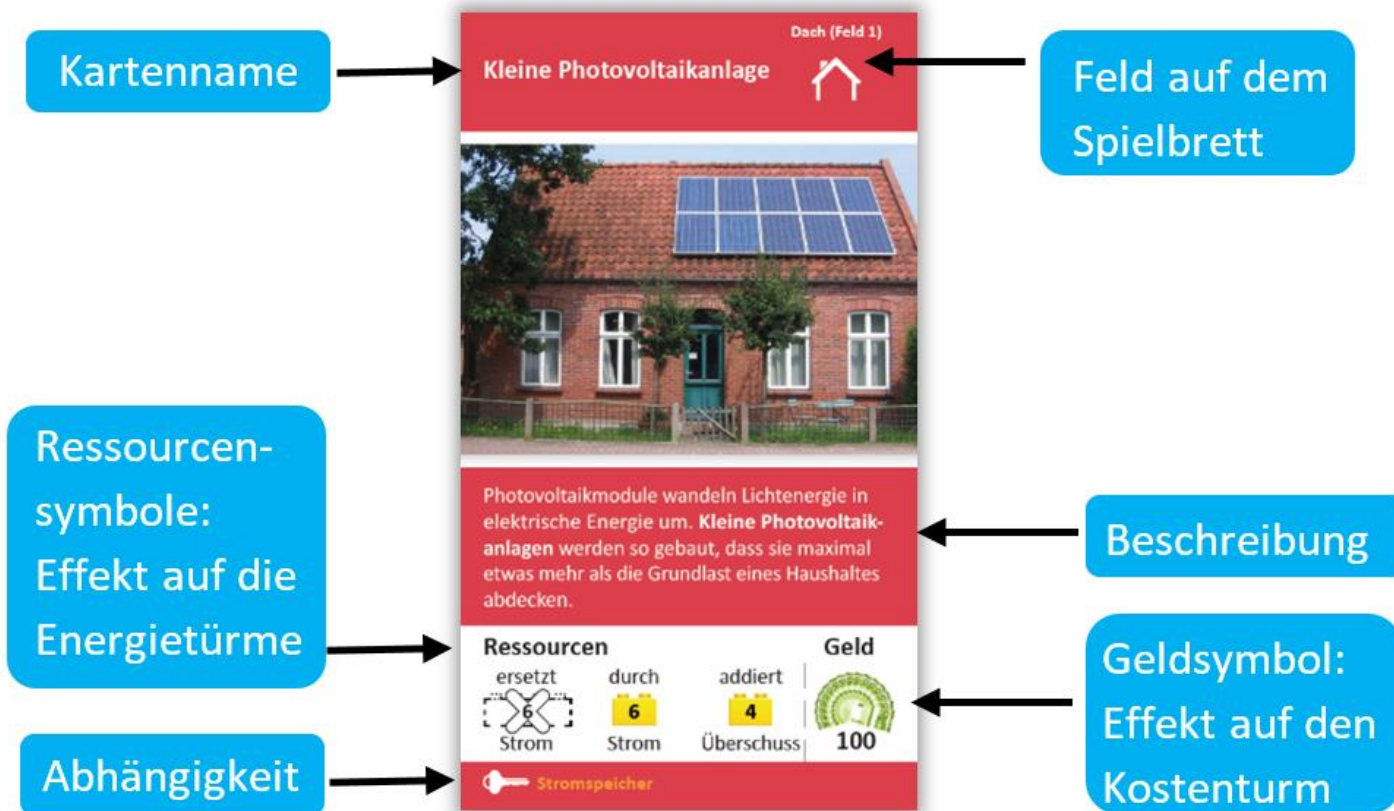
- > Jährliche Ertrag von PV-Modulen mit der Fläche eines Volleyballfelds (160 m²).



= 1 x

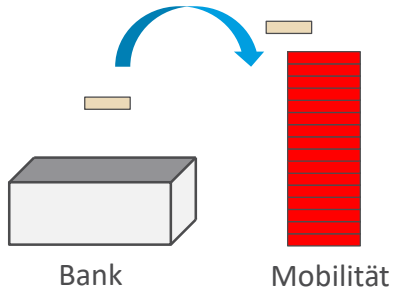







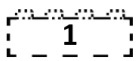
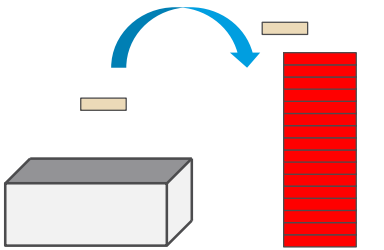
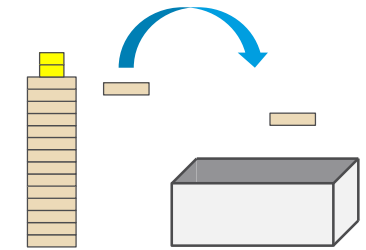
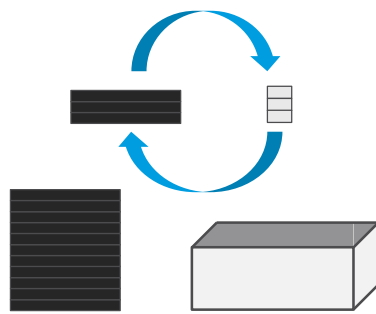
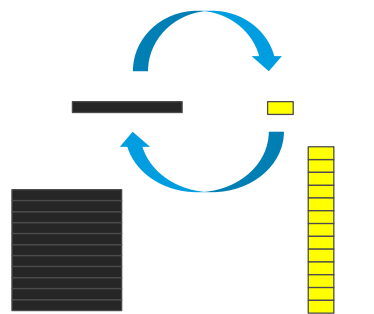
Quelle: <https://www.flickr.com/people/18115835@N00>



Addiert

addiert
1
Mobilität



Addiert	Reduziert	Ersetzt durch			
<div>addiert</div> <div></div> <div>Mobilität</div>	<div>reduziert</div> <div></div> <div>Wärme</div>	<div>ersetzt</div> <div></div> <div>Strom</div>	<div>durch</div> <div></div> <div>Bank</div>	<div>ersetzt</div> <div></div> <div>Strom</div>	<div>durch</div> <div></div> <div>Überschuss</div>
 <div>Bank</div> <div>Mobilität</div>	 <div>Wärme</div> <div>Bank</div>	 <div>Strom</div> <div>Bank</div>	 <div>Strom</div> <div>Überschuss</div>		

Das Spielbrett

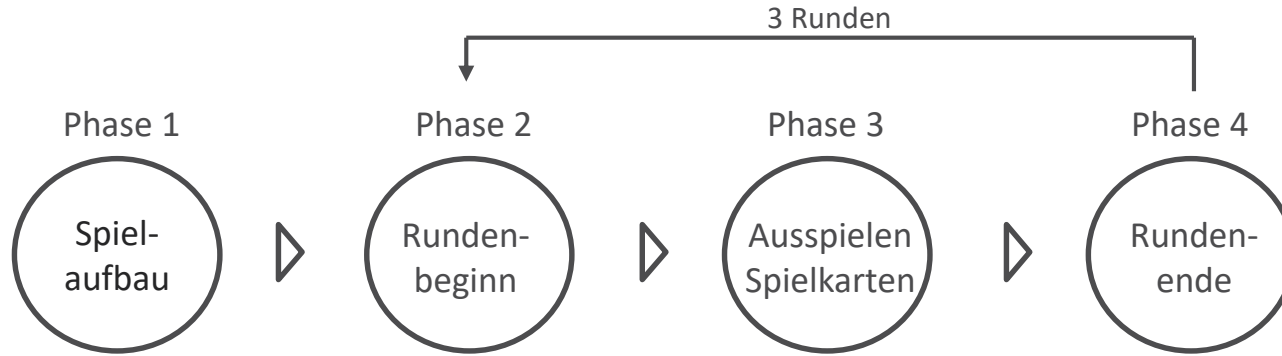


Bevor es losgeht -> Gruppen bilden

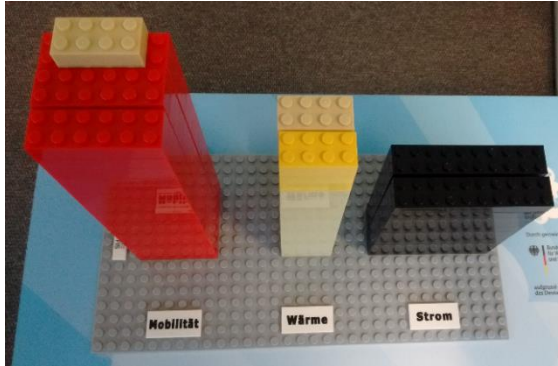
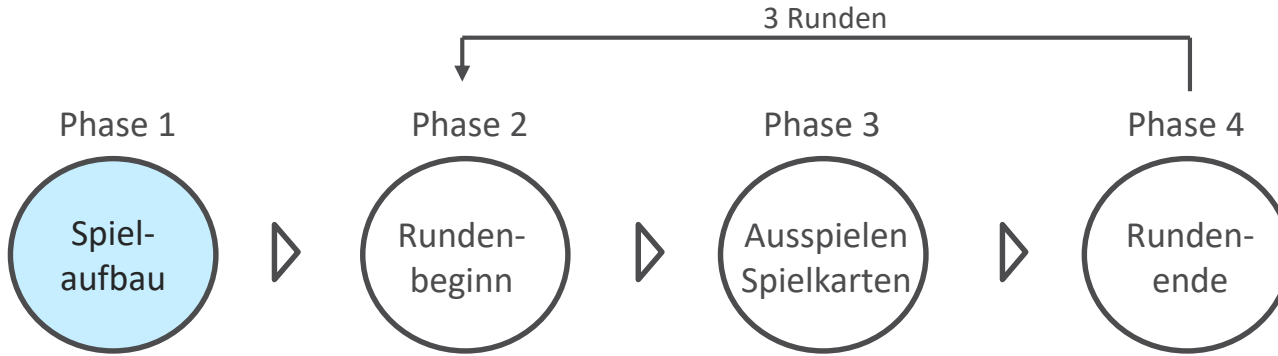


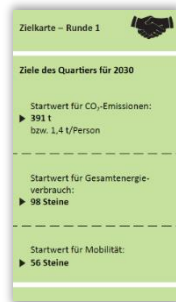
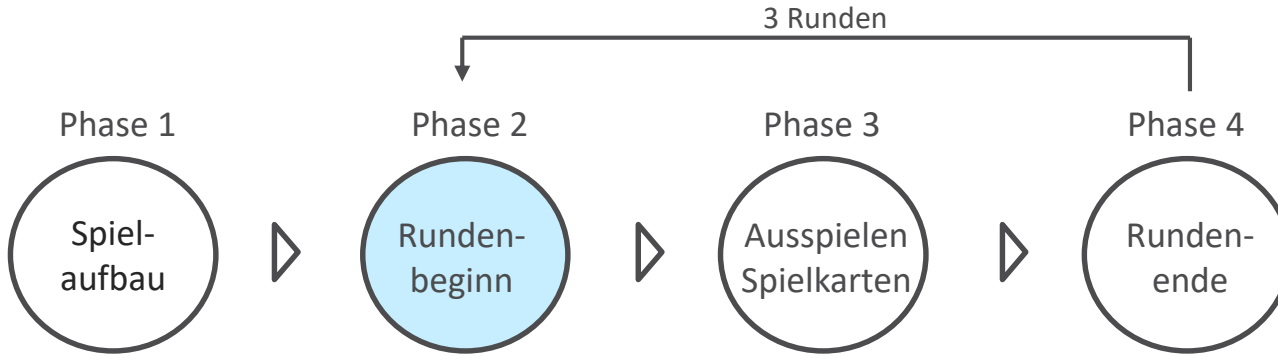
1. Bildet Gruppen an den Spieltischen (ideal 4-5 Personen).
2. Lernt euch kennen.
3. Macht Namensschilder.

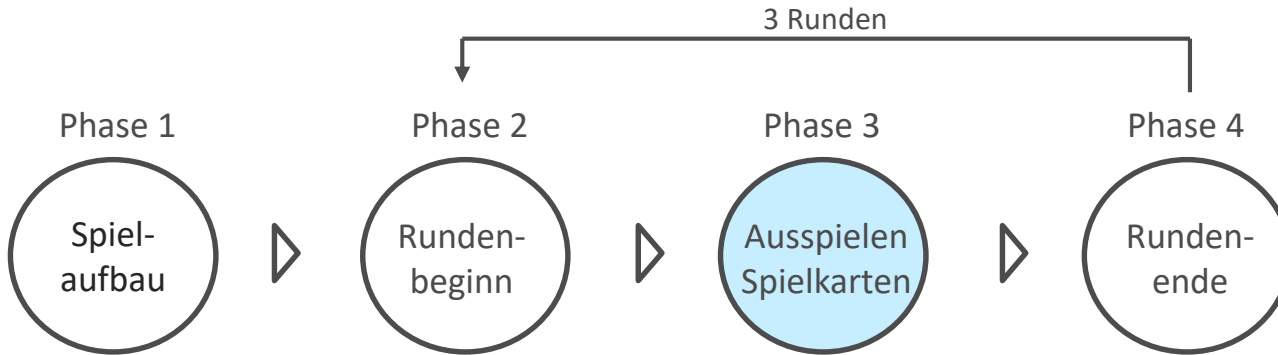
Ablauf in 4 Phasen

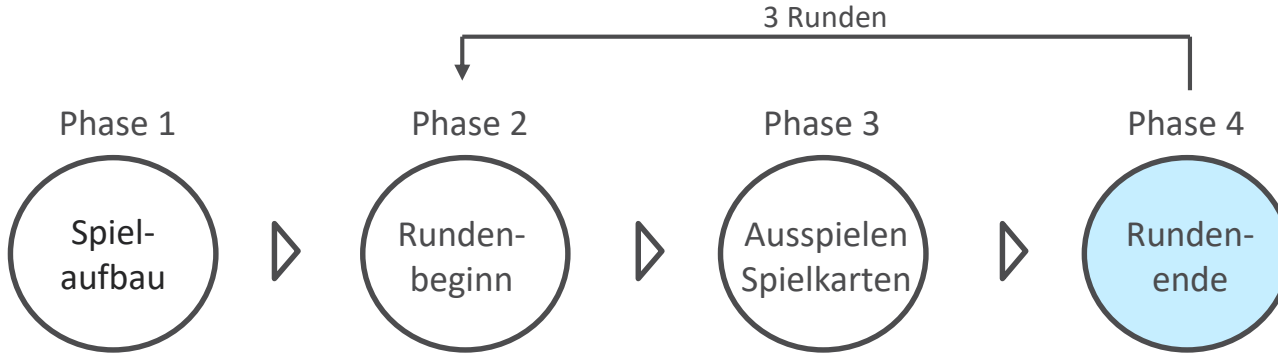


Phase 1














Berechnungsbogen für Changing the Game

	Steine	Start	Runde 1	Runde 2	Runde 3
Wohnungsenergiekosten		Anzahl Steine: <u>22</u> × 101 = <u>2202</u> €/Jahr <u>61</u> × 51 = <u>3099</u> €/Jahr <u>30</u> × 41 = <u>1230</u> €/Jahr Summe: <u>6335</u> €/Jahr	Anzahl Steine: _____ × 101 = _____ €/Jahr _____ × 51 = _____ €/Jahr _____ × 41 = _____ €/Jahr Summe: _____ €/Jahr (Max. 302)	Anzahl Steine: _____ × 101 = _____ €/Jahr _____ × 51 = _____ €/Jahr _____ × 41 = _____ €/Jahr Summe: _____ €/Jahr (Max. 302)	Anzahl Steine: _____ × 101 = _____ €/Jahr _____ × 51 = _____ €/Jahr _____ × 41 = _____ €/Jahr Summe: _____ €/Jahr (Max. 276)
Gesamtennergieverbrauch		Anzahl aller Energesteine: <u>116</u>	Anzahl aller Energesteine: _____ (Max. 90)	Anzahl aller Energesteine: _____ (Max. 94)	Anzahl aller Energesteine: _____ (Max. 70)
Energieverbrauchs-Mobilität		Anzahl aller Mobilitätssteine: <u>62</u>	Anzahl aller Mobilitätssteine: _____ (Max. 36)	Anzahl aller Mobilitätssteine: _____ (Max. 40)	Anzahl aller Mobilitätssteine: _____ (Max. 42)
Kosten		Kosten: <u>5.200</u> €/Haushalt/Jahr	Kosten: _____ €/Haushalt/Jahr	Kosten: _____ €/Haushalt/Jahr	Kosten: _____ €/Haushalt/Jahr
Komfort			Anzahl der ausgelegten Komfortsteine: _____ Komfort: _____	Anzahl der ausgelegten Komfortsteine: _____ Komfort: _____	Anzahl der ausgelegten Komfortsteine: _____ Komfort: _____