

CHANGING  
THE GAME  
NEIGHBOURHOOD

Durch gemeinsame Förderung von



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

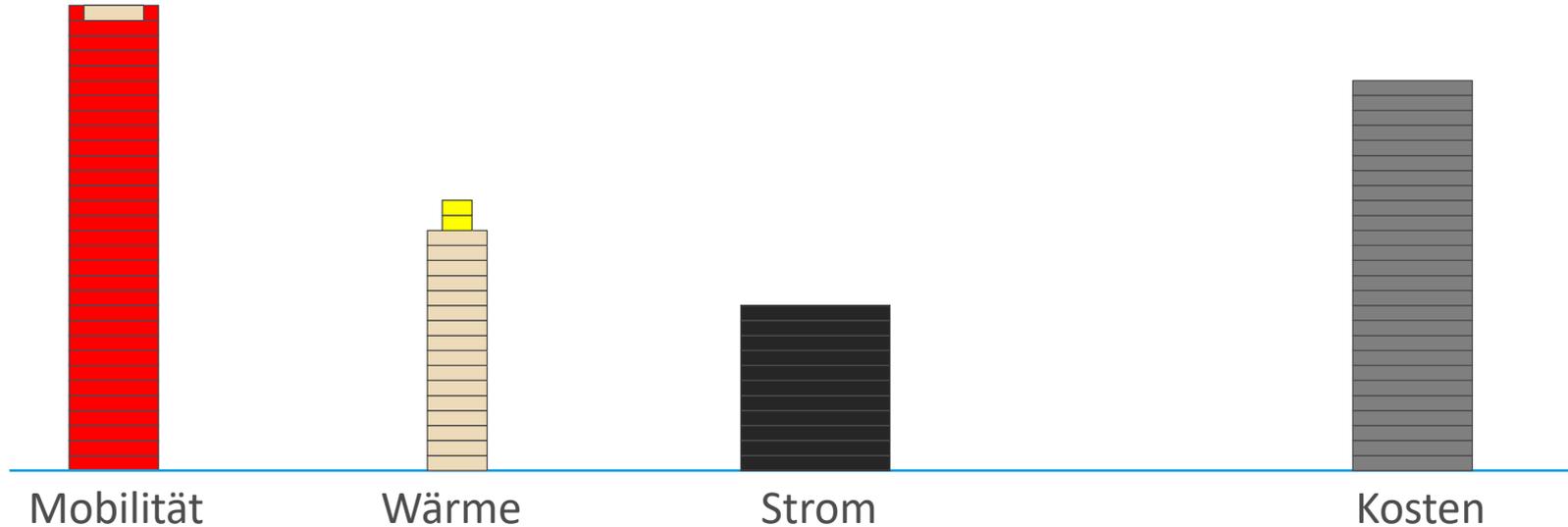


Quelle: Jens Gehrck

- > 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 CO<sub>2</sub>-Ausstoß.



## Fossile Energie

## Erneuerbare Energie

Erdgas

4 Tonnen CO<sub>2</sub>



Solarkraft

Benzin & Diesel

5 Tonnen CO<sub>2</sub>



Windkraft

Externer Strom

10 Tonnen CO<sub>2</sub>



Wasserstoff

- > Jeder Energiestein hat die gleiche Energiemenge von 20.000 kWh.

> 30 Tankfüllungen eines Kombiwagens.

5 Tonnen CO<sub>2</sub>

= 30 x

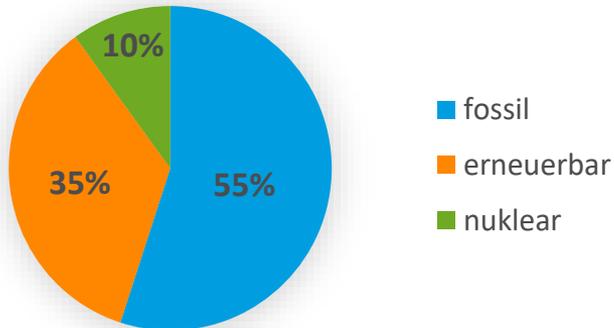


> Jährlicher Stromverbrauch von ca. 7 Zweipersonenhaushalten.

10 Tonnen CO<sub>2</sub>

= 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 m<sup>2</sup>).



= 1 x



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

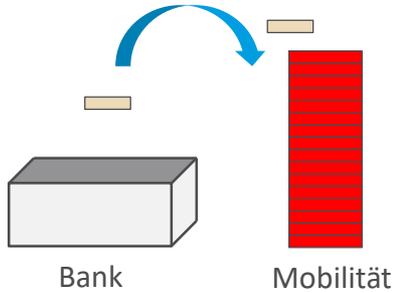


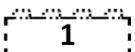
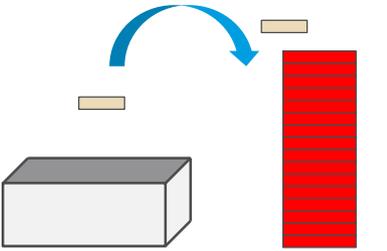
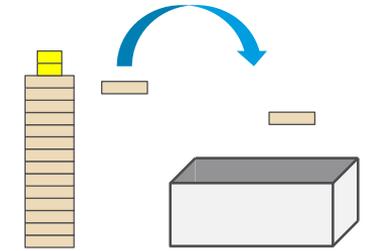
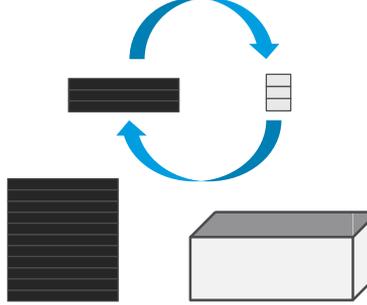
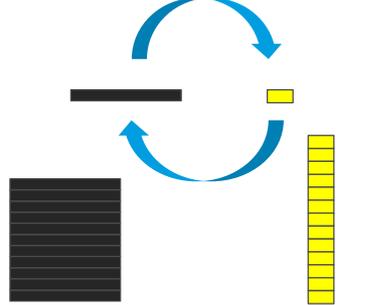
## Addiert

addiert



Mobilität



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

# Das Spielbrett

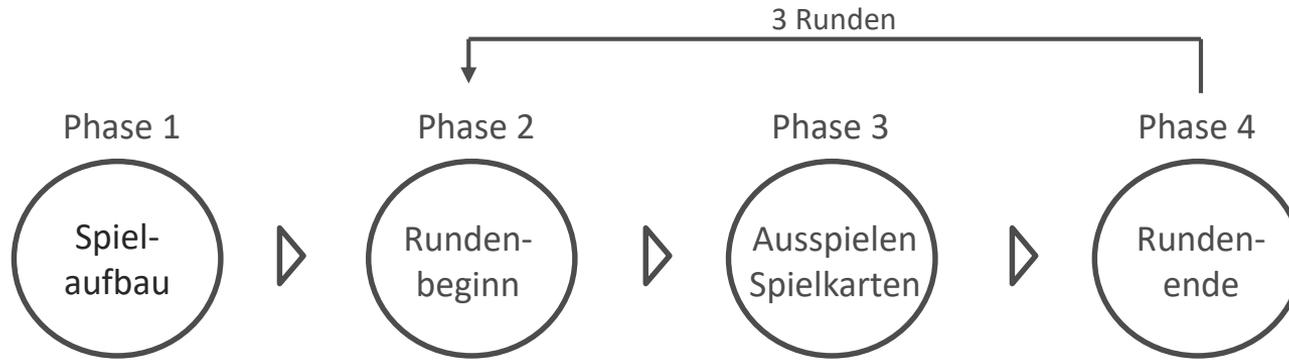


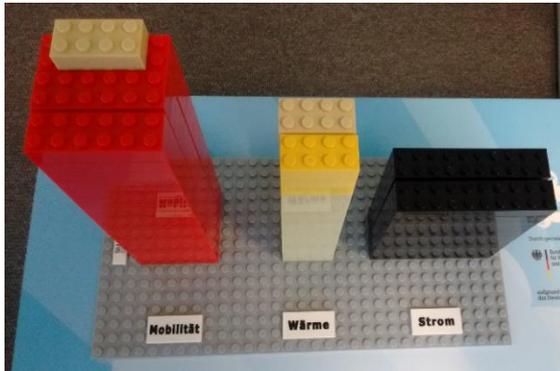
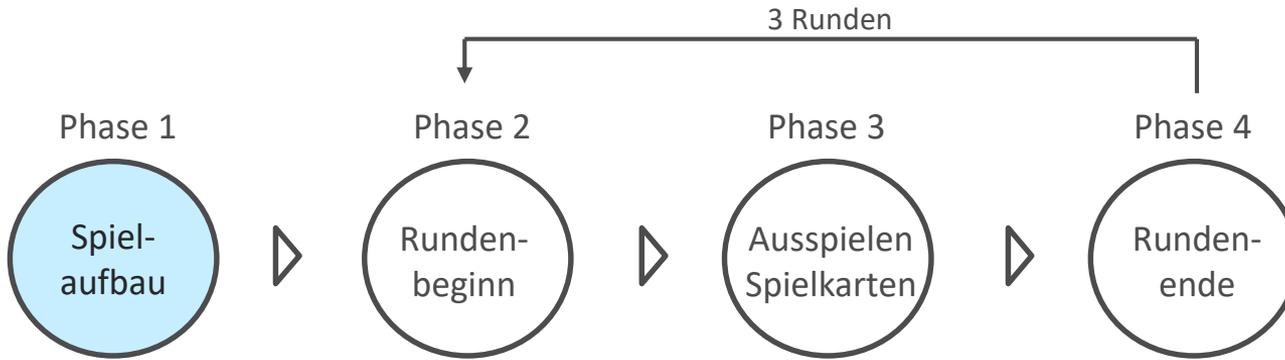
# Bevor es losgeht -> Gruppen bilden

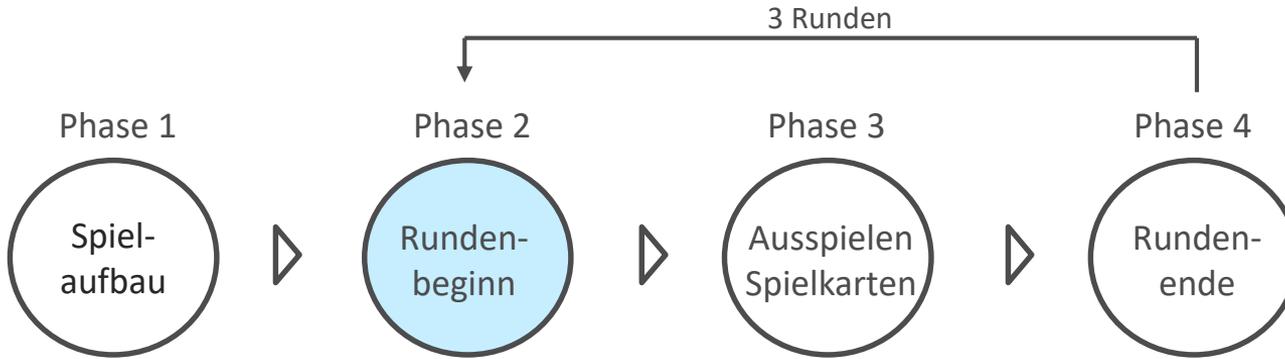


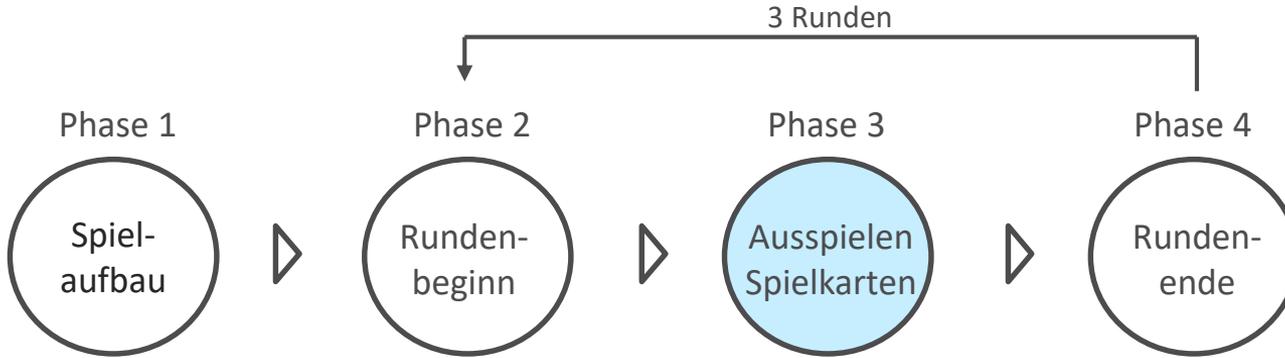
1. Bildet Gruppen an den Spieltischen (ideal 4-5 Personen).
2. Lernt euch kennen.
3. Macht Namensschilder.

# Ablauf in 4 Phasen

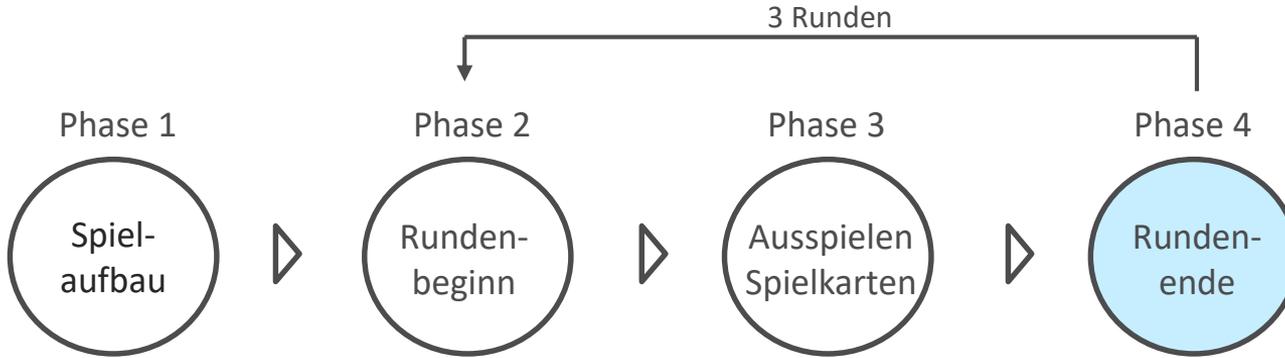








# Phase 4



Berechnungsbogen für Changing the Game

	Steine	Start	Runde 1	Runde 2	Runde 3
Wohngemeinschaften		Anzahl Steine 22 + 101 = 220 61 + 51 = 302 30 + 41 = 120 Summe: 635 (Max. 300)	Anzahl Steine _____ + 101 = _____ _____ + 51 = _____ _____ + 41 = _____ Summe: _____ (Max. 300)	Anzahl Steine _____ + 101 = _____ _____ + 51 = _____ _____ + 41 = _____ Summe: _____ (Max. 300)	Anzahl Steine _____ + 101 = _____ _____ + 51 = _____ _____ + 41 = _____ Summe: _____ (Max. 300)
Gesamtenergieverbrauch		Anzahl aller Energiesteine: 116 (Max. 30)	Anzahl aller Energiesteine: _____ (Max. 30)	Anzahl aller Energiesteine: _____ (Max. 34)	Anzahl aller Energiesteine: _____ (Max. 70)
Energieverfügbarkeit		Anzahl aller Multiplikatoren: 52	Anzahl aller Multiplikatoren: _____ (Max. 16)	Anzahl aller Multiplikatoren: _____ (Max. 46)	Anzahl aller Multiplikatoren: _____ (Max. 42)
Kosten		Kosten: 5.200 €/Haushalt/Jahr	Kosten: _____ €/Haushalt/Jahr	Kosten: _____ €/Haushalt/Jahr	Kosten: _____ €/Haushalt/Jahr
Komfort			Anzahl der ausgegebenen Komfortsteine Komfort: _____	Anzahl der ausgegebenen Komfortsteine Komfort: _____	Anzahl der ausgegebenen Komfortsteine Komfort: _____