

Informationen für Lehrerinnen und Lehrer

Wimsons Mission — ein Lernspiel für die 3. bis 4. Klassenstufe
www.wimsons-mission.de

Stand Oktober 2025



Inhalt

Hintergrund und Ziel	2
Story	2
Spielmechanismus	2
Die drei Quests	4
Quest Heizen und Wärme (Dauer ca. 45-60 Minuten)	4
Quest Wärmewende (Dauer ca. 60-75 Minuten)	5
Quest Lüften (Dauer ca. 30-45 Minuten)	8
Questunabhängige Angebote	9
Printmaterialien	9
Zusätzliche Informationen	9
Technische Voraussetzungen	9
Barrierearme Umsetzung	10
Gesellschaftliche Einordnung	10
Kontaktdaten	10



Hintergrund und Ziel

Eine nachhaltige Entwicklung berücksichtigt neben den eigenen auch die Bedürfnisse nachfolgender Generationen. Dies macht einen bewussten und schonenden Umgang mit Ressourcen gerade auch in unserem alltäglichen Leben notwendig. Aus der Forschung ist gleichzeitig bekannt, dass Änderungen beispielsweise bei der Energienutzung zuhause zwar oftmals empfohlen oder möglich wären, aber nur schwerfällig in Gang kommen. Die Ursachen dafür sind vielfältig, sie reichen von Wissenslücken oder nachteiligen Verhaltensgewohnheiten bis hin zu fehlender Motivation. Die Förderung eines energiebewussten und nachhaltigen Lebensstils bereits im Kindesalter kann daher eine große Chance darstellen.

Gefördert durch die Deutsche Bundesstiftung Umwelt haben daher die Institut Wohnen und Umwelt GmbH (IWU), ein außeruniversitäres Forschungsinstitut, und die SetActive Media UG, eine auf digitale Informationsvermittlung spezialisierte Medien-Agentur, ein webbasiertes Lernspiel für die 3.-4. Klassenstufe entwickelt. Ziel von *Wimsons Mission* ist es, den Kindern interaktiv und mit Spaß die Themen Heizen und Wärme, Lüften und Wärmewende näherzubringen.

Story

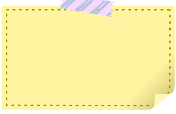
Elva, ein 10-jähriges Mädchen aus Neustadt, lernt zufällig den kleinen Außerirdischen Wimson vom Planeten Solmara kennen. Wimson wurde mit einer Mission zur Erde geschickt – er soll alles darüber lernen, wie die Menschen im Winter ihre Häuser warmhalten. Davon haben die Wimisaronas nämlich keine Ahnung, benötigen aber dringend Hilfe, denn ihr Planet erlebt gerade so etwas wie eine Eiszeit. Zum Glück kennt Elva einen passenden Experten für dieses Problem – ihren Onkel Malik, der bei den hiesigen Stadtwerken arbeitet. Zusammen begeben sie sich auf eine Expedition und sammeln nützliches Wissen, das Wimson, gespeichert in seinem Wissensstein, mit nach Hause nehmen kann.

Spielmechanismus

Nach dem Öffnen des Spiels werden die Kinder in die Story eingeführt. Sie lernen die Figuren und die Stadt kennen und werden mit dem Spielmechanismus vertraut gemacht. Das Tutorial umfasst nach und nach alle wesentlichen Elemente, um sich in der 3D-Welt bewegen und Aufgaben lösen zu können. Diese Aufgaben sind – versehen mit den Orten, wo die Aufgabe zu finden ist – als Listen zu sehen. Jede der drei Quests – Heizen und Wärme, Wärmewende und Lüften – enthält mehrere dieser Listen.



Die Funktionen in der 3D-Welt:

Wischen		Durch Wischen mit dem Finger (oder Mausklick und Mausbewegung) können sich die Spielenden umsehen.
Icon Fußspuren		Mit den Füßen wird der Charakter von Elva durch die Welt bewegt. Wimson läuft mit.
Icon Augen grün		Die grünen Augen markieren die für den aktuellen Abschnitt relevanten Aufgaben.
Icon Augen grau		Bei Aufgaben, die bereits erledigt wurden, färbt sich das Auge grau. Die Inhalte können wieder angeklickt werden, sind aber für den Spielfortschritt nicht mehr relevant.
Icon Augen türkis		Die türkisenen Augen markieren zusätzliche Inhalte zum Entdecken.
Icon Ohren		Mit Klick auf die Ohren werden Texte vorgelesen.
Icon Finger		Ermöglicht es die Fenster zu öffnen und zu schließen und die Heizungen einzustellen.
Icon Lila X		Schließen von Aufgaben
Icon Lexikon		Wichtige Begriffe können im Lexikon des Tablets nachgeschlagen werden.
Notizzettel		Nach einer erfolgreich abgeschlossenen Aufgabe erscheint eine gelbe Notiz mit der Info, dass die Aufgabe erfolgreich erledigt wurde. Es fliegen Wissenspunkte in den Wissensstein und die Aufgabe wird auf der Liste abgehakt.
Tablet		Öffnet das Tablet

Verschiedene Funktionen erfüllt zudem ein Tablet im Spiel:

Stadtplan		Über den Stadtplan wird der Ort gewechselt. Es gibt fünf Orte: Elvas Zuhause, die Stadtwerke, die Schule, die Bücherei und ein Draußen.
Chat		Onkel Malik kommuniziert über den Chat mit Elva. Dort erscheinen bspw. Nachrichten, wenn Teilaufgaben erfolgreich abgeschlossen wurden. Solche Nachrichten enthalten oft auch Quizaufgaben, mit denen die Kinder das eben Gelernte überprüfen können.
Lexikon		Im Lexikon werden je nach Spielfortschritt wichtige Begriffe freigeschaltet.
Wärmebildkamera		Nach erfolgreicher Beendigung der Heizen-Quest wird eine Wärmebildkamera freigeschaltet, die zum Aufgabenlösen eingesetzt wird.
CO ₂ -Ampel		Nach erfolgreicher Beendigung der Lüften-Quest wird eine CO ₂ -Ampel freigeschaltet, die zum Aufgabenlösen eingesetzt wird.

Um das Spiel flexibel im Unterricht einsetzen zu können, funktionieren die drei Quests unabhängig voneinander. Zudem kann die Reihenfolge der Quests frei gewählt werden. Die Kinder können die Quests unterbrechen und auf dem gleichen Gerät zu ihrem Spielstand zurückkehren und mit dem Spiel fortfahren.

Nach allen gelösten (Teil-)Aufgaben einer Quest kommen Schlüsselaufgaben, mit denen die Quest final abgeschlossen werden kann. Nach einer abgeschlossenen Quest gibt es ein neues Foto für Elvas Pinnwand.

Beim Lösen der Aufgaben unterhalten sich Elva und Wimson über die Mission und anstehende Aufgaben. Nach jeder Aufgabenliste erscheinen passende Fragen von Onkel Malik im Chat. Sie öffnen den Weg für die nächste Aufgabenliste.

Nach Abschluss aller drei Quests kommen die Spielenden in den Abschlussdialog. Darin wird noch einmal kurz über das Gelernte gesprochen und Wimson verabschiedet sich. Eine Urkunde kann ausgedruckt und mit dem Namen der Kinder personalisiert werden.

Zu den nachfolgend angegebenen ungefähren Spieldauern pro Quest kommen noch etwa 15 Minuten für das Intro und das Tutorial, ggf. auch Ladezeiten, hinzu, wenn das Spiel zum ersten Mal geöffnet wird.

Die drei Quests

Quest Heizen und Wärme (Dauer ca. 45-60 Minuten)

In dieser Quest lernen die Kinder in mehreren Etappen, wie sich das Heizen über die Jahrhunderte verändert hat, wie eine Heizung funktioniert und wie man sie am besten benutzt.

Im Einzelnen sind folgende Aufgaben zu lösen:

Was?	Wo?	Wie?
Geschichte	Lernziel: Die Kinder lernen, wie sich das Heizen der Menschen mit der Zeit verändert hat.	
	Geschichtsbuch	Bücherei
	Zeitstrahl	Bücherei
	Lagerfeuer	Draußen
	Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat	
		Bilderbuch über die Geschichte des Heizens zum Durchblättern mit Quizfragen Kartenspiel mit Fotos aus der Geschichte des Heizens, die in die richtige Reihenfolge gebracht werden sollen; zwei Schwierigkeitsgrade (offen, verdeckt) wählbar Suchspiel: gesucht werden Dinge für ein Lagerfeuer Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Dialog



Was?		Wo?	Wie?
Heizsystem	Lernziel: Die Kinder lernen, wie ein Heizsystem funktioniert, aus welchen Komponenten es besteht und was man selbst für einen optimalen Betrieb tun kann.		
	Video Heizung	Wohnzimmer	Erklärvideo zur Funktionsweise einer Heizung inkl. kurze Erläuterung einer Wärmepumpe
	Entlüften	Schule	Erklärung von Elva im Dialogfeld
	Heizkreis	Wohnzimmer	Puzzle mit Erklärungen zum Heizkreis in einem Hausquerschnitt
	Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.		
Thermostat	Lernziel: Die Kinder lernen, wie ein Thermostat aufgebaut ist und funktioniert. Außerdem wird erklärt und geübt, wie man mit ihm die gewünschte Temperatur einstellen kann.		
	Funktionsweise	Schule	Animation mit Erklärung zur Funktionsweise eines Thermostats
	Funktionsweise	Schule	Poster mit Erklärungen zur Regelung eines Thermostats
Schlussaufgaben	Tablet umbauen	Elvas Zimmer	Das Tablet im Spiel wird um die Zusatzfunktion Wärmebildkamera erweitert.
	Wärmebild Wohnzimmer	Wohnzimmer	Die Wärmebildkamera wird eingesetzt, um die Fußbodenheizung im Wohnzimmer von Elvas Zuhause zu finden. Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.
	Schulschluss	Schule	Die Wärmebildkamera wird eingesetzt, um zu überprüfen, ob die vier Heizungen in der Schule ausgestellt wurden. Falls nicht, soll dies gemacht werden. Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.

Quest Wärmewende (Dauer ca. 60-75 Minuten)

In dieser Quest lernen die Kinder in mehreren Etappen, welche Energiequellen in Deutschland für das Heizen genutzt werden. Dabei werden sowohl die Problematiken der fossilen Energieträger als auch die Vorteile eines Umstiegs auf erneuerbare Energien aufgezeigt und – als weiterer Baustein der Wärmewende – das Thema Gebäudemodernisierung angetippt.

Eine Besonderheit dieser Quest ist, dass die Kinder nach jeder Infotafel eine Sammelkarte ähnlich einer Quartettkarte erhalten, die zum Quest-Ende noch benötigt wird. Zusätzlich können die Sammelkarten ausgedruckt und beispielsweise gemeinsam im Unterricht besprochen werden.

Im Einzelnen sind folgende Aufgaben zu lösen:

Was?		Wo?	Wie?
Energie- quellen	Lernziel: Die Kinder lernen, dass es verschiedene Energiequellen und Arten von Heizungen gibt, die in Deutschland unterschiedlich häufig vorkommen.		
	Tafel: Energie- quellen	Draußen	Überblicks-Infotafel mit Erklärung zur aktuellen Verteilung der Energieträger zur Wärmeversorgung in deutschen Wohnungen anhand eines einfachen Tortendiagramms
	Poster: Energie	Schule	Poster und Spiel: Energiequellen sollen im Tortendiagramm richtig zugeordnet werden; Vorab-Erklärungen zu den einzelnen Energiequellen beinhalten Hinweise dafür
	Spiel: Energie- quelle gesucht	Bücherei	Spiel: Häuser sollen mit dem passenden Energieträger verbunden werden. Die Zeichnungen enthalten Hinweise auf die Art der Beheizung. Bei richtiger Zuordnung folgt eine Erklärung.
	Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.		
Das Problem	Lernziel: Die Kinder lernen, wie die fossilen Energiequellen entstanden sind und dass sie problematisch sind, weil sie endlich sind, oft lange Transportwege benötigen und für den Treibhauseffekt verantwortlich sind.		
	Tafel: Fossile	Draußen	Info-Tafel über fossile Energiequellen und ihre Entstehung
	Tafel: Endlichkeit	Draußen	Info-Tafel über die Endlichkeit fossiler Energiequellen
	CO ₂ -Globus	Elvas Zimmer	Animation zur Erklärung des Treibhauseffekts
	Spiel: Energie ins Haus	Bücherei	Zuordnungs-Spiel in zwei Teilen: Vereinfachte Darstellung der a) Transportwege fossiler Brennstoffe nach Deutschland b) Verteilung innerhalb Deutschlands
	Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.		
Energie- wende I	Lernziel: Die Kinder lernen, welche erneuerbaren Energien es gibt und wie diese funktionieren (2. Teil dazu in Energiewende II). Dies beinhaltet auch Erklärungen zu den Komponenten einer Solaranlage inklusive Speicherung.		
	Tafel: Holz	Draußen	Info-Tafel über den Energiequelle Holz
	Tafel: Sonne	Draußen	Info-Tafel über die Energiequelle Sonne
	Tafel: Wind	Draußen	Info-Tafel über die Energiequelle Wind
	Info: Solar	Draußen	Bebilderte Info zur Funktionsweise von Solarzellen, Solarpanels und Speichern
	Mais-labyrinth	Draußen	Suchspiel im Mais: Es müssen fünf Puzzle-Teile gefunden werden, die später noch gebraucht werden.
	Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.		

Was?	Wo?	Wie?
Energie- wende II	Lernziel: Die Kinder lernen, welche erneuerbaren Energien es gibt und wie diese funktionieren (1. Teil dazu in Energiewende I). Im Spiel „Versorge die Stadt“ wird den Kindern verdeutlicht, dass erneuerbare Energiequellen funktionieren, aber nicht alle zu jeder Zeit verfügbar sind und daher am besten kombiniert (und gespeichert) werden.	
	Tafel: Wasser	Draußen Info-Tafel über den Energiequelle Wasser
	Tafel: Biogas	Draußen Info-Tafel über den Energiequelle Biogas
	Tafel: Fernwärme	Stadtwerke Info-Tafel über Fernwärme
	Puzzle: Labyrinth	Draußen Die Puzzle-Teile aus dem Maislabyrinth kommen zum Einsatz und müssen an die richtige Stelle gepuzzelt werden. Fossile werden durch erneuerbare Energiequellen ersetzt.
	Spiel: Versorge die Stadt	Stadtwerke „Brett“-Spiel, bei dem Neustadt durchgehend mit Strom aus erneuerbarer Energie versorgt werden soll. Gutes Wirtschaften mit Spielgeld ist nötig, eine Drei-Tages-Wetterprognose gibt Hinweise, ein Stromspeicher unterstützt. 12 Tage sind maximal möglich.
Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.		
Moderni- sieren	Lernziel: Die Kinder lernen, dass und wie die energetische Modernisierung von Gebäuden dazu beitragen kann, dass weniger Energie verbraucht wird. Die Themen Wärmedämmung, Heizungstausch und Wärmepumpe werden einfach erklärt.	
	Info: Finde das Leck	Schule Sehr vereinfachte Darstellung eines Blower-Door-Tests. Beim Tippen auf die Lecks gibt es Erläuterungen.
	Radio-interview	Elvas zu Hause im Flur Elva interviewt eine Heizungsbauerin zum Thema Heizungstausch und Wärmepumpe
	Wärme-bilder	Schule Zuordnungsspiel anhand eines Wärmebildes. Es muss erkannt werden, welches Stellen gut oder schlecht gedämmt sind
Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.		
Schluss- aufgaben	Kartenspiel	Elvas Zimmer Jetzt kommen die Sammelkarten von den Info-Tafeln zum Einsatz. Auf Basis von vier Fragen zu Eigenschaften fossiler und erneuerbarer Energiequellen sollen die Karten in die richtige Kategorie eingeordnet werden. Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.
	Haus-optimierung	Haustür Anhand eines Haus-Querschnitts soll das Haus energetisch optimiert werden. Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.

Quest Lüften (Dauer ca. 30-45 Minuten)

In dieser Quest lernen die Kinder in mehreren Etappen, warum regelmäßiges Lüften wichtig ist und wie man am besten lüftet. Dabei spielen auch weitere Themen mit hinein, zum Beispiel was beim Atmen passiert, warum zu viel Kohlendioxid im Raum ungesund ist, was ein Hygrometer ist oder wie eine Lüftungsanlage funktioniert.

Im Einzelnen sind folgende Aufgaben zu lösen:

Was?	Wo?	Wie?
Warum lüften?	Lernziel: Die Kinder lernen, wie – vereinfacht – die menschliche Atmung funktioniert und aus welchen Gründen (CO ₂ -Konzentration, Luftfeuchte) regelmäßig gelüftet werden sollte.	
	Animation: Atmung und CO ₂	Schule (Labor) Animierte Kreidezeichnung an einer Tafel mit einer vereinfachten Darstellung der menschlichen Atmung
	Poster: Hygrometer	Schule (Klassenraum) Poster mit Erklärungen zur Funktionsweise eines Hygrometers
	Spiel: Frische Luft	Wohnzimmer Spiel, bei dem die Spielenden CO ₂ - und Sauerstoff-Blasen nach drinnen bzw. draußen sortieren, damit drinnen wieder frische Lust ist.
Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.		
Wie lüften?	Lernziel: Die Kinder lernen, dass das empfohlene Lüften mit weit geöffneten Fenstern deutlich effektiver ist als mit gekippten Fenstern. Sie lernen außerdem eine mechanische Lüftungsanlage kennen.	
	Puzzle: Lüftungshelfer	Wohnzimmer Puzzle mit Erklärungen über eine Lüftungsanlage in einem Hausquerschnitt
	Video Lüften	Wohnzimmer Erklärvideo zum Thema Lüften inkl. kurze Erläuterung einer Lüftungsanlage
	Raus mit dem CO ₂	Schule (Klassenraum) Geschicklichkeitsspiel, bei dem CO ₂ -Moleküle mit einem Schieber aus dem Fenster geschoben werden sollen, drei Levels: Kipplüftung, ein Fenster weit auf (Stoßlüftung) und zwei Fenster weit auf (Durchzug). Die jeweilige Zeit wird gestoppt und mit Erläuterung rückgemeldet.
Abschluss: Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.		
Schlussaufgaben	Tablet umbauen	Elvas Zimmer Das Spiel-Tablet wird um die Zusatzfunktion CO ₂ Ampel erweitert. Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.
	Luftkontrolle	Bücherei Elvas Zimmer Klassenraum Die CO ₂ Ampel soll an verschiedenen Orten zum Einsatz kommen, um die Luftqualität zu überprüfen und ggf. die Fenster zu öffnen. Inhaltlich passende Quizfrage(n) von Onkel Malik im Chat.

Questunabhängige Angebote

Im gesamten Spiel, also unabhängig von der jeweiligen Quest und auch ohne diese zu stören, werden die Temperaturen und CO₂-Konzentrationen in den Räumen der Spielumgebung „gemessen“. Die Kinder können diese Zustände beeinflussen, indem sie die Fenster öffnen oder schließen oder die Temperatur an Heizkörpern einstellen. Beim Betreten eines Raumes reagieren Elva und Wimson auf dessen Zustand: Der Raum ist beispielsweise warm und stickig, wenn die Heizung an und die Fenster zu sind. Abhilfe schafft dann, die Heizung abzdrehen und die Fenster zu öffnen. Bei einem erneuten Betreten nach der Erledigung einer Aufgabe wäre dieser Raum dann zum Beispiel kalt, aber mit guter Luftqualität, so dass die Fenster geschlossen und die Heizung wieder angestellt werden könnte. Zugleich gibt es aber auch Räume, in denen alles prima ist.

Lernziel ist dabei, dass die Kinder wiederholt darauf aufmerksam gemacht werden, dass regelmäßiges Lüften wichtig ist, dass aber gleichermaßen auch eine Anpassung der Heizung sinnvoll ist, um nicht nach draußen zu heizen. Dies macht das Spielerlebnis authentischer, behindert aber nicht das Weiterkommen im Spiel.

Um das Suchen in der Spielumgebung interessanter zu gestalten, gibt es zudem zusätzliche Dinge in der Welt zu entdecken. An solchen Dialogpunkten unterhalten sich Elva und Wimson kurz darüber oder geben zumindest einen Kommentar ab. Bei einer Zimmerpflanze in Elvas Zimmer, zum Beispiel, erfolgt ein kleiner Dialog darüber, dass Pflanzen aus Kohlendioxid Sauerstoff machen können.

Printmaterialien

Um die Inhalte aus dem digitalen Spiel mit in die echte Welt zu nehmen, gibt es Materialien, die ausgedruckt und analog bearbeitet werden können. Sie schaffen Anknüpfungspunkte, um die Themen besprechen und weiter vertiefen zu können. Im Einzelnen finden sich in der Spielwelt:

- Heizungsspirale aus Elvas Zimmer zum Ausmalen und Ausprobieren
- Sammelkarten mit den Energiequellen zum Ausschneiden
- Rätselheft mit unterschiedlichen Rätseln über Wimsos Mission
- Urkunde zum Ausdrucken und Personalisieren mit dem Namen des Kindes

Zusätzliche Informationen

Technische Voraussetzungen

Wimsos Mission ist eine webbasierte Anwendung, die auf Rechnern oder Tablets (Windows, Android und IOS) gespielt werden kann. Es ist keine vorherige Installation nötig. Für ein flüssiges Spielen kann eine Installation aber sinnvoll sein. Eine Anleitung dafür gibt es hier:

[Technische Hinweise](#)

Bei der Entwicklung wurde bewusst auf eine Online-Speicherung der Spieldaten mit einem Anmeldesystem verzichtet. **Wichtig** ist daher zu wissen, dass die Speicherstände nur auf dem gleichen Gerät wieder abgerufen werden können.

Nachdem das Spiel geladen wurde, ist für den Spielverlauf keine Internetverbindung nötig. Das Spiel beinhaltet allerdings zwei Videos, welche nur geschaut werden können, wenn eine Internetverbindung besteht. Auch ohne Ansehen der Videos



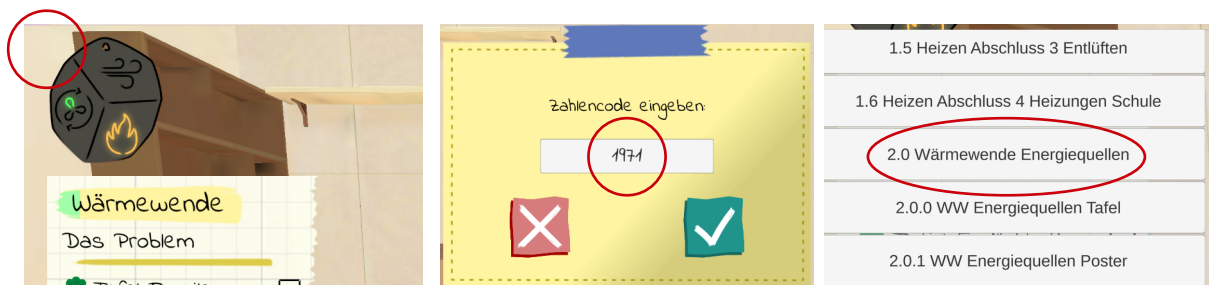
kann das Spiel weitergespielt werden. Sollte wieder eine Internetverbindung bestehen, können die Videos auch unabhängig vom Spiel, über die Webseite wimsons-mission.de angeschaut werden.

Technische Schwierigkeiten

Das Spiel wurde ausgiebig auf unterschiedlichen Geräten getestet. Dennoch kann es in einzelnen Fällen passieren, dass ein Minispiel nicht wie gewünscht funktioniert oder sich das Spiel aufhängt.

Für diesen Fall gibt es die Möglichkeit, einen unsichtbaren Knopf in der oberen linken Ecke zu drücken und – mit einem Passwort gesichert – an die unterschiedlichen Punkte im Spiel springen zu können. In der Liste den Step nach dem Fehler antippen. Speicherstände, die über den Manager erreicht werden, werden nicht gespeichert.

Damit das Spiel besser wird, bitte in einem solchen Falle gern eine Mail mit einer kurzen Beschreibung des aufgetreten Fehlers schicken an: kajetan.vonhollen@setactive.de. Vielen Dank!



Barrierearme Umsetzung

Für die präsentierten Inhalte und die Bewegung durch die Spielwelt wurden einfache Icons und eine möglichst bildliche Darstellung gewählt. Die Bedienung erfolgt einfach über Touchscreens (One-Touch per time) oder Mauszeiger.

Für Kinder mit Seh- oder Lesebeeinträchtigungen werden die Inhalte vorgelesen (Icon Ohren). Für Kinder mit einem beeinträchtigten Hören werden die Video- und Audioinhalte zum Mitlesen angeboten.

Gesellschaftliche Einordnung

Die im Spiel dargestellten Inhalte bieten keinen globalen Einblick in die Themen Wärmewende, Heizen und Lüften, sondern beschränken sich auf eine deutsche Perspektive.

Kontakt Daten

Leitung, Idee und fachlicher Inhalt:

Institut Wohnen und Umwelt Darmstadt
Ulrike Hacke
Mail: u.hacke@iwu.de

Konzeption und technische Umsetzung:

SetActive Media UG (h.)
Kajetan von Hollen
Mail: kajetan.vonhollen@setactive.de