

# Klima und Internet - Memory

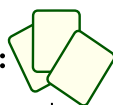
## Aufgaben

1. Merkt euch die zusammengehörenden Karten, die nebeneinander sind. Dann schneidet das Memory aus. Als Hilfestellung könnt ihr in die kleinen Felder auf jedes Kartenpaar das gleiche Symbol malen.
2. Nun legt ihr alle Karten falsch herum auf den Tisch und könnt beginnen mit der ersten Runde Memory.

Hier könnt ihre eure Gewinne festhalten:

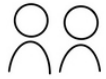
	Spieler*in:	Spieler*in:
Runde 1:		
Runde 2:		
Runde 3:		

### Memory Spielregeln:



Das Spiel beginnt damit, dass alle Karten gemischt und anschließend verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Anschließend beginnt eine/r der Spieler\*innen die Karten aufzudecken. In jedem Spielzug darf unter zwei Karten geguckt werden. Anschließend findet ein Spielendenwechsel statt und die andere Person ist dazu angehalten, ebenfalls zwei Karten aufzudecken. Durch das abwechselnde Aufdecken der Karten erschließen sich den Spielenden zusehends sämtliche zusammengehörende Karten. Diese müssen in einem Spielzug zusammen aufgedeckt werden, dann bekommt die Person einen Punkt und die Karten werden aus dem Spielfeld genommen. Die Position der Karten innerhalb einer Partie darf nicht wechseln.

Quelle Memory: <https://www.umdex.de/klimakiller-internet/>



# Klima und Internet - Memory I

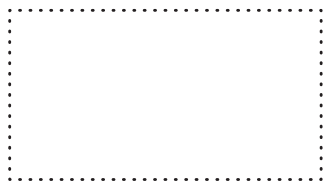
Rohstoffverbrauch bei der  
Herstellung eines  
durchschnittlichen  
Sportwagens



Rohstoffverbrauch bei der  
Produktion eines PCs



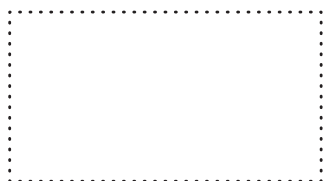
124 Millionen Handys, die  
unbenutzt in Schubläden  
lagern



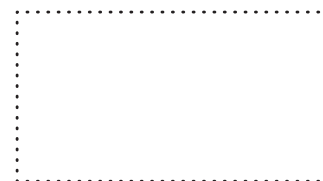
12 mal so viele Hunde,  
wie es in Deutschland gibt

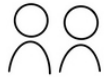


28,2 kg CO<sub>2</sub> Emissionen  
einer Printzeitung bei 2  
Leser\*innen pro Zeitung



48 kg CO<sub>2</sub> Emissionen  
einer Online-Zeitung





## Klima und Internet - Memory II

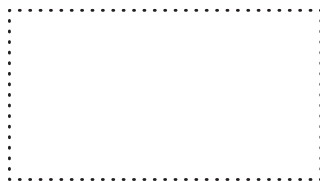
Stromverbrauch durch eine Google Suchanfrage mit einem PC (moderne Laptops benötigen weniger Strom)



Stromverbrauch bei einer halben Stunde das Zimmer beleuchten mit einer 40-Watt-Energiesparlampe



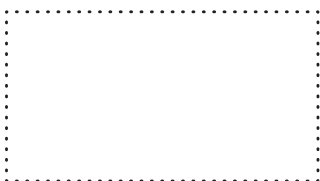
3,8 Milliarden Internetnutzer\*innen 2018



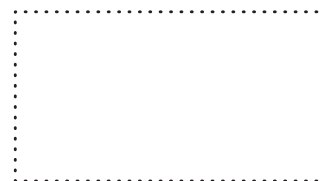
das entspricht erstmals fast der Hälfte der Weltbevölkerung

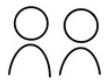


CO<sub>2</sub> Fußabdrucksrechner




von fossilen Industrien in den 70er und 80er Jahren entwickelt






## Klima und Internet - Memory III

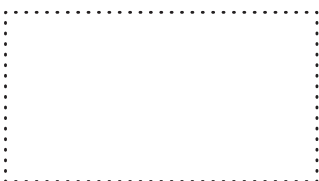
Kupferkabel durch  
Glasfaserkabel ersetzen



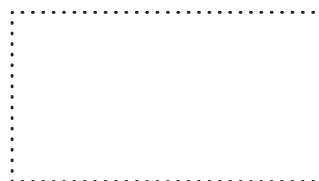
Einsparung von  
der Hälfte der  
Emissionen




Nutzung und Herstellung  
digitaler Geräte macht  
2020 4% der  
CO2 Bilanz aus



wird voraussichtlich bis  
2025 8% der  
CO2 Bilanz ausmachen



Nutzung und Herstellung  
digitaler Geräte macht  
2020 10% der globalen  
Stromnachfrage aus




wird voraussichtlich  
2025 20% der globalen  
Stromnachfrage  
ausmachen






# Klima und Internet - Memory IV

Prognose 2023: in Westeuropa hat eine Person 10 Geräte, die mit dem Internet verbunden sind




Prognose 2023: in Nord Amerika hat eine Person 13 Geräte, die mit dem Internet verbunden sind







Chancen:



z.B.: Unterstützung in der Entwicklung hin zu einer klimaneutralen Welt durch z.B. Effizienzsteigerung bei der Nutzung erneuerbarer Energien



Risiken:



z.B.: soziale und ökologische Probleme in Ländern, wo die Rohstoffe abgebaut werden

