

World Design Capital  
Frankfurt RheinMain 2026

 WORLD DESIGN CAPITAL  
FRANKFURT RHEINMAIN 2026



**NEW  
NEUES  
FRANKFURT**  
MUSTERHAUS FÜR EINE BESSERE ZUKUNFT

Photocredits: Moritz Bernouly

**NEW NEUES FRANKFURT – Musterhaus für eine bessere Zukunft**

## AUSSTELLUNGSERÖFFNUNG UND FÜHRUNG

07. Mai 2026

18—21 Uhr

mayhaus

Im Burgfeld 136

60439 Frankfurt am Main

## AUSSTELLUNGSZEITRAUM

07/05/2026—05/07/2026

Nach einigen spannenden Monaten der Arbeit im temporär eingerichteten Designlabor im mayhaus, dem Musterhaus des Neuen Frankfurt in der Siedlung Römerstadt, freuen wir uns sehr, Sie und euch zur Eröffnung der Ausstellung „New Neues Frankfurt – Musterhaus für eine bessere Zukunft“ einladen zu dürfen, um die entstandenen Prototypen aller Kooperationen zu präsentieren.

Das Projekt wurde mit dem GFB-Zukunftspreis 2024 ausgezeichnet und vom Kulturamt und Kulturdezernat der Stadt Frankfurt gefördert.

## PROJEKT BETEILIGTE

Vielen Dank für die Unterstützung und Projektbeteiligung:

[A Seat in Siena](#)

[Caparol](#)

[e15](#)

[Ernst-May-Gesellschaft e. V.](#)

[Faust Linoleum](#)

[Freyradl](#)

[Hirnholz](#)

[Ikonomo](#)

[Kvadrat](#)

[Midgard](#)

[Modulor](#)

[Mono](#)

[N AS Neue Architekturschule Siegen](#)

[Njustudio](#)

[S+ Systemmöbel](#)

[Serien.Lighting](#)

[Schönbuch](#)

[Stadt Frankfurt am Main](#)

[Thonet](#)

[Viola Beuscher](#)

[WDC 2026](#)

Veranstaltung Open – Design Week Frankfurt RheinMain  
09. Juni 2026, 19 Uhr  
mayhaus  
Im Burgfeld 136  
60439 Frankfurt am Main

PLANSPIEL NEW NEUES FRANKFURT  
N\_AS Neue Architekturschule, Universität Siegen

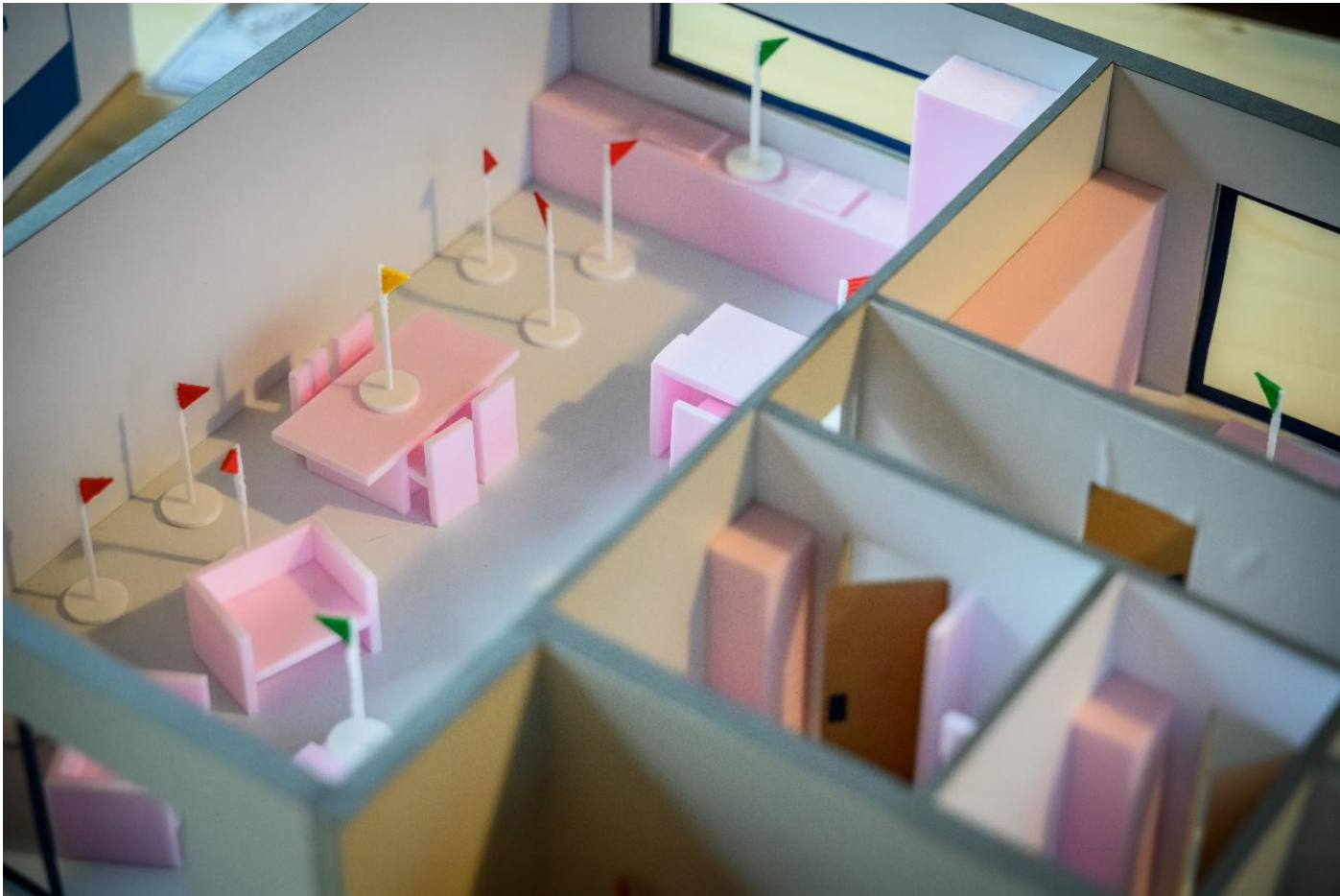


Prototyp Planspiel: Carl Roller und Aaron Stierl, Photocredits: Moritz Bernouilly

Im Lehrgebiet „Transformation und Entwerfen“ haben Architekturstudierende der Universität Siegen unter der Betreuung von Prof. Astrid Wuttke, Katharina Specht und Rosa Hanig im Seminar Baugestaltung im Masterstudiengang die Wohnmodelle und damit verbundenen Fragestellungen des Neuen Frankfurt untersucht und in ein interaktives, zeitgemäßes Vermittlungsformat übersetzt.

Entstanden sind Konzeptideen und Prototypen für ein Planspiel, das Ausstellungsbesuchenden ermöglicht, auf spielerische Art und Weise über Themen rund ums Wohnen nachzudenken und dabei miteinander ins Gespräch zu kommen. Ausgewählte Entwürfe sind im Erdgeschoss des mayhauses zu sehen.

Eine Weiterentwicklung der Prototypen wird im Rahmen der Open – Design Week Frankfurt RheinMain im mayhaus präsentiert. Dabei liegt der Fokus sowohl auf der Spielbarkeit und den behandelten Fragestellungen als auch auf einer ansprechenden Gestaltung.

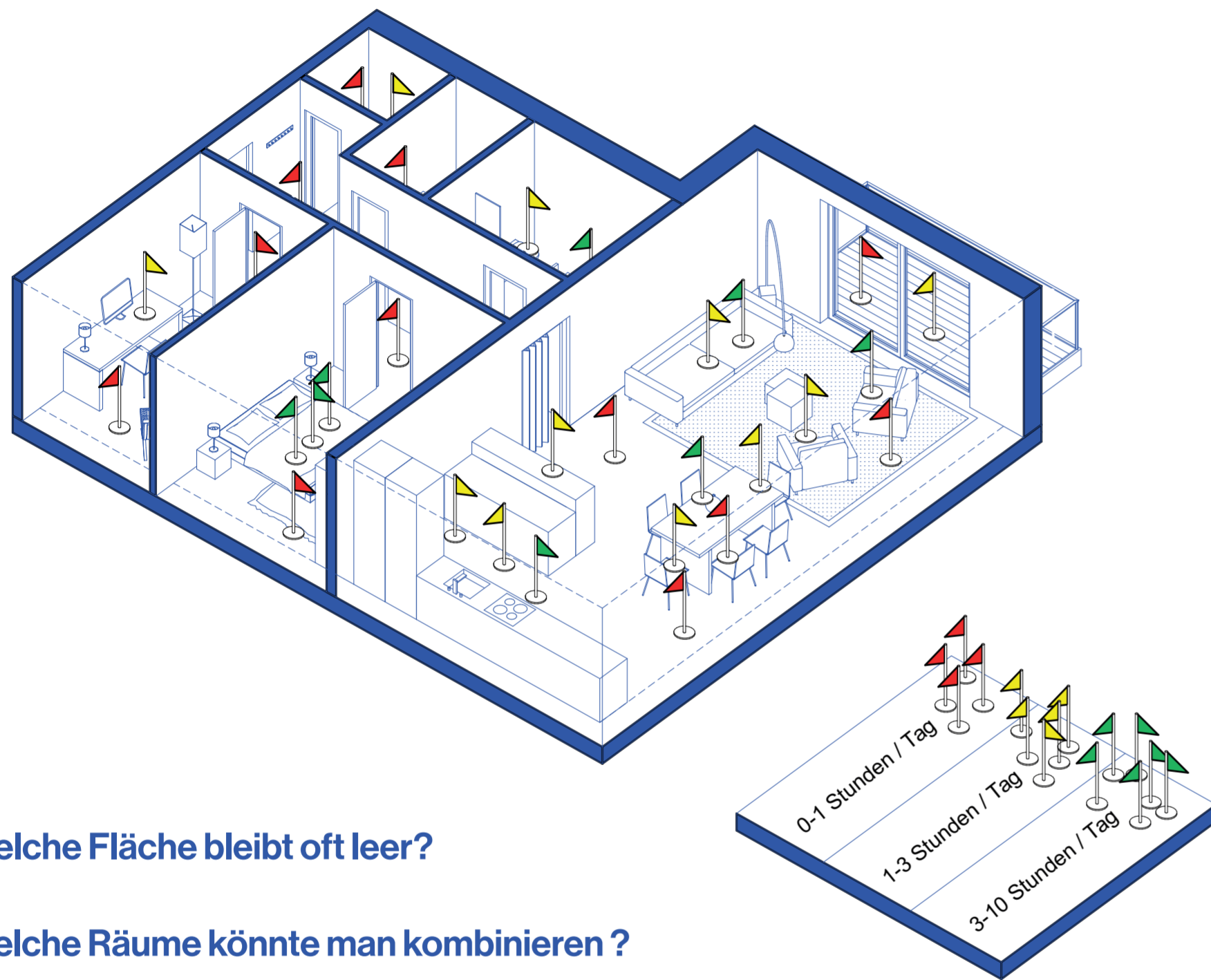


Prototyp Planspiel: Alexander Christ und Ben Lehwald, Photocredits: Moritz Bernouly

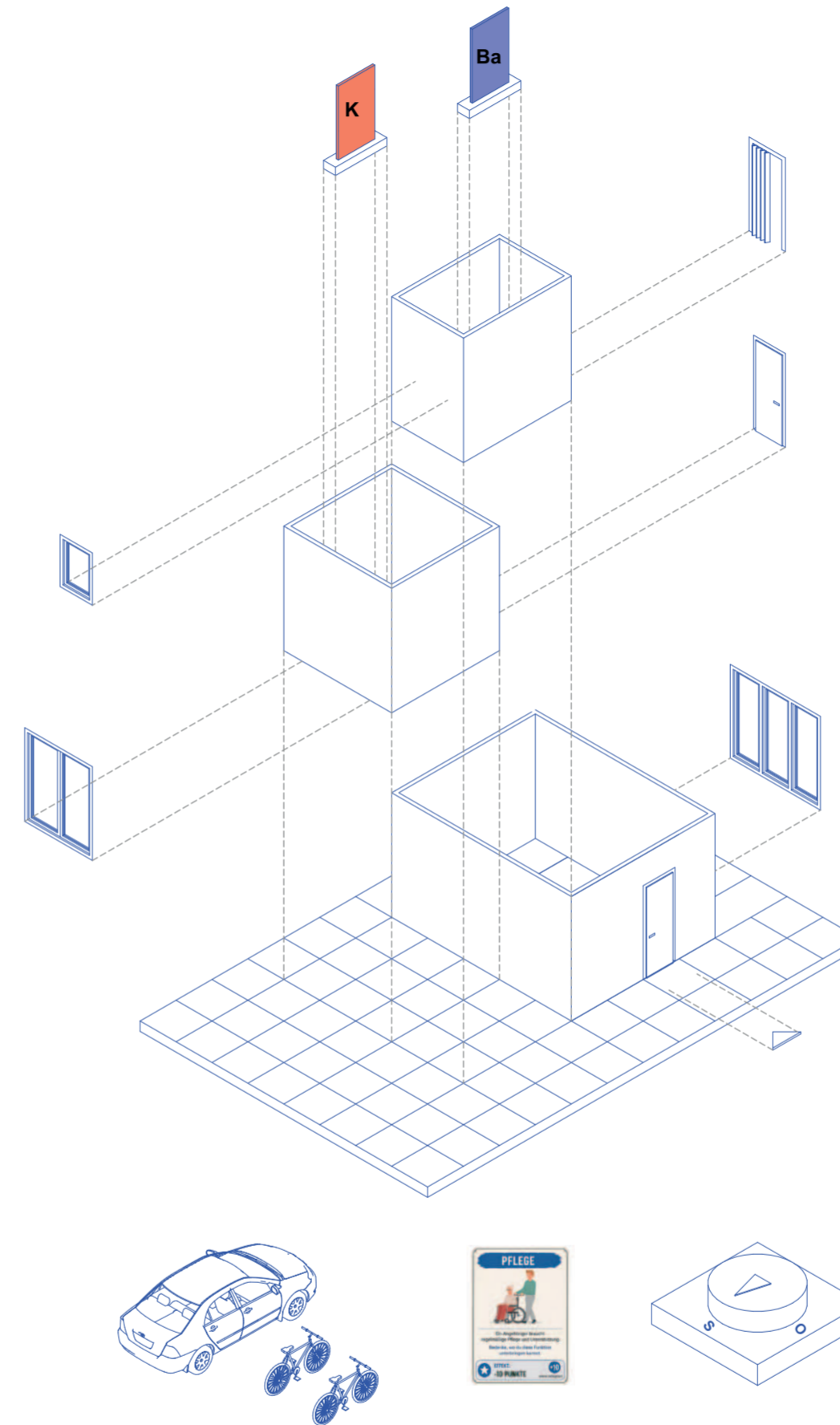
# 98 m<sup>2</sup> - WIE VIEL WOHNST DU?

## Phase I Analyse

Wie viel Zeit verbringst du **WIRKLICH** in diesen Räumen?

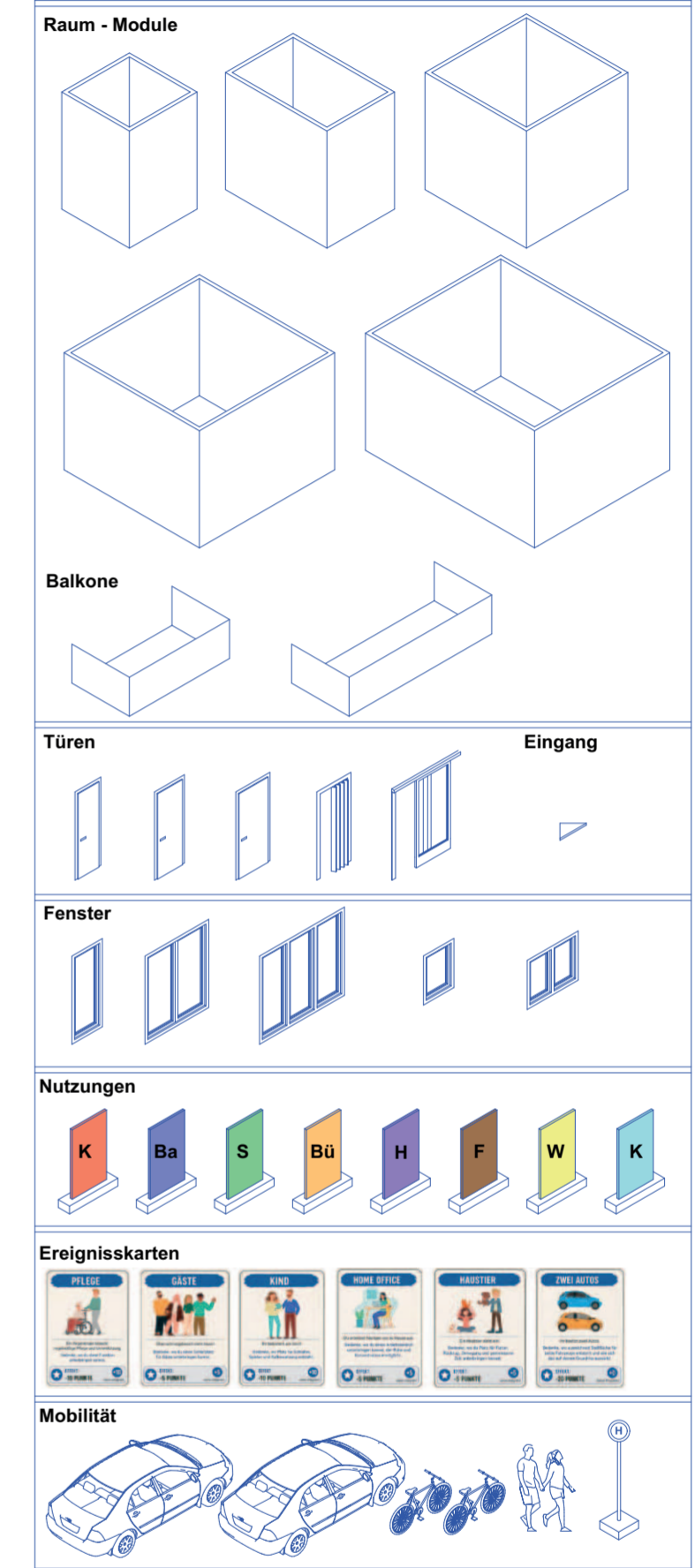


Explosionszeichnung Beispiel



## Phase II Planspiel

Palette



Welche Fläche bleibt oft leer?

Welche Räume könnte man kombinieren?

Welche Räume sind wirklich notwendig?

### PHASE I

Das Planspiel untersucht den durchschnittlichen Flächenverbrauch eines Zwei-Personen-Haushalts in Deutschland und hinterfragt bestehende Wohngewohnheiten im Kontext suffizienten Wohnens. Ausgangspunkt ist ein 98 m<sup>2</sup> großer Grundriss, der dem durchschnittlichen Wohnflächenverbrauch entspricht.

In einer ersten Analysephase markieren Besucher\*innen Räume anhand ihrer täglichen Nutzungsdauer und reflektieren, welche Flächen intensiv genutzt werden und welche über lange Zeit leer bleiben. Dadurch wird sichtbar, dass Wohnfläche nicht automatisch mit Wohnqualität gleichzusetzen ist. Es erfolgt interaktiv in einem 1:25 Modell.

### PHASE II

In der anschließenden Spielphase entwickeln die Spieler\*innen mit modularen Raumbausteinen eine alternative Wohnform. Ziel ist es, die notwendigen Wohnfunktionen auf möglichst geringer Fläche zu organisieren und dabei multifunktionale Räume sowie gemeinschaftliche und suffiziente Nutzungen zu fördern. Zusätzliche Faktoren wie Mobilität, Ressourcenverbrauch und unerwartete Ereignisse beeinflussen die Planung und den Punktestand.

Das Spiel übersetzt abstrakte Themen wie Flächenverbrauch, Ressourcennutzung und Suffizienz in eine räumliche und spielerische Handlung. Besucher\*innen werden dazu angeregt, ihr eigenes Wohnen kritisch zu hinterfragen und alternative Formen des Zusammenlebens zu erproben.

### SPIELABLAUF

1. Wähle und platziere Raummodule auf dem Spielfeld
2. Ordne den Räumen Funktionen zu (Mehrfachnutzung möglich!)
3. Platziere notwendige Öffnungen (Fenster, Türen, Eingang)
4. Wähle deine Mobilität
5. Ereigniskarten ziehen (Zufällige Ereignisse)
6. Punkte berechnen

### SPIELREGELN

- Die Wohnung muss enthalten:
- Schlafen, Wohnzimmer
  - Kochen, Hygienezone, Eingangspfeil
- Regeln
- mindestens 2 Räume
  - mindestens 2 Türen
  - mindestens 2 Fenster
  - alle Räume müssen verbunden sein
  - jede Funktion muss nutzbar sein

### SCORE AUSWERTUNG

- 90–100 Suffizienz-Profi
- 70–89 Flächensparer\*in
- 50–69 Standardwohnen
- unter 50 hoher Flächenverbrauch

PUNKTESYSTEM	
STARTPUNKTE Jede Person startet mit: <b>100</b> Punkten	
<b>1 FLÄCHENVERBRAUCH</b>	<b>2 RAUMNUTZUNG</b>
belegtes Rasterfeld -1	2 Funktionen in einem Raum +5
freies Rasterfeld +1	3 Funktionen in einem Raum +10
<b>3 ÖFFNUNGEN</b>	<b>4 AUSSENRAUM</b>
Mindestfenster 0	kleiner Balkon -3
jedes zusätzliche Fenster +1	großer Balkon -8
Mindesttüren 0	ungerasteter Raum -10
jede zusätzliche Tür +1	
<b>5 MOBILITÄT</b>	
2 Autos -20	
1 Auto -10	
Fahrrad +5	
zu Fuß +10	
in Fall +15	

SCOREBOARD			
STARTPUNKTE Jede Person startet mit: <b>100</b> Punkten			
GESAMTERGEBNIS erreichte in 100 Sekunden			
<b>1 FLÄCHENVERBRAUCH</b>	PUNKTE	SEITE PUNKTE	ZWISCHENSUMME
belegtes Rasterfeld -1	-1		0
freies Rasterfeld +1	+1		0
ZWISCHENSUMME 1			
<b>2 RAUMNUTZUNG</b>			
2 Funktionen in einem Raum +5	+5		0
3 Funktionen in einem Raum +10	+10		0
ZWISCHENSUMME 2			
<b>3 ÖFFNUNGEN</b>			
Mindestfenster 0	0		0
jedes zusätzliche Fenster +1	+1		0
Mindesttüren 0	0		0
jede zusätzliche Tür +1	+1		0
ZWISCHENSUMME 3			
<b>4 AUSSENRAUM</b>			
kleiner Balkon -3	-3		0
großer Balkon -8	-8		0
ungerasteter Raum -10	-10		0
ZWISCHENSUMME 4			
<b>5 MOBILITÄT</b>			
2 Autos -20	-20		0
1 Auto -10	-10		0
Fahrrad +5	+5		0
zu Fuß +10	+10		0
in Fall +15	+15		0
ZWISCHENSUMME 5			

# Planspiel „New Neues Frankfurt - Die Wohnmaschine als Lebensmodell“

## Zwischen Struktur und Freiheit entsteht ein neues Verständnis von Wohnen

### LEITIDEE - Worum geht es?

- das Planspiel „Wohnmaschine“ untersucht **Wohnen als Zusammenspiel von standardisierten Raumstrukturen und individuellen Lebensentwürfen**
- ausgehend von den **Prinzipien des Neuen Frankfurt** wird ein System entwickelt, in dem **typisierte Raum-Bausteine durch unterschiedliche Wohnbiografien zu variierenden Grundrissen** organisiert werden
- im Fokus steht nicht der einzelne Raum, sondern das **räumliche Gefüge, das durch Beziehungen, Übergänge und Nutzungsanforderungen** entsteht

### SPIELZIEL - Wie entsteht aus Standard ein individuelles Wohnen?

- Ziel des Spiels ist es, einen **funktionierenden und anpassungsfähigen Wohnungsgrundriss** zu entwickeln, dabei sollen:
- räumliche Beziehungen **sinnvoll organisiert** werden
  - **unterschiedliche Wohnbedürfnisse** berücksichtigt werden
  - **flexible und zukunftsfähige Strukturen** entstehen
  - **Alltagstauglichkeit und Maßstab** überprüft werden
  - architektonische Qualität durch **klare Raumfolgen und Übergänge** entstehen

### SPIELMATERIAL

- Das Spiel besteht aus:
- modularen Bausteinen
  - verschiedene Tür- und Verbindungselemente
  - Möblierungen zur Maßstabsprüfung
  - Farbcode zur Funktionszuweisung
  - Wohnungstypen-Karten
  - Tipp-Karten
  - Nutzungsänderungs-Karten



### KONZEPZIDEE - das Spielprinzip

**RAUM ALS MODUL**  
Standardisierte, funktionale Bausteine bilden die Grundlage des Systems

**TÜREN ALS SCHNITTSTELLE**  
Übergänge strukturieren Beziehungen und organisieren das Raumgefüge

**RAUMSEQUENZEN**  
Die Abfolge der Räume schafft funktionierende Wohnstrukturen

**RAUMBEZIEHUNGEN**  
Nähe, Distanz und Hierarchie bestimmen die Qualität des Grundrisses

**MÖBELIERUNG ALS MAßSTAB**  
Nutzung überprüft Dimension, Funktion und Alltagstauglichkeit

**FARBE ALS ORDNUNGSSYSTEM**  
Farben kennzeichnen Funktionen und machen Strukturen lesbar

### SPIELREGELN

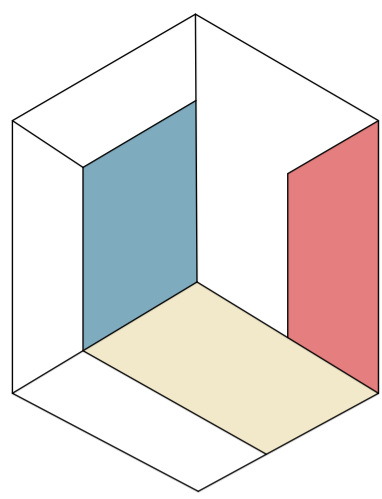
- Grundregeln**
- jeder Raum braucht mind. eine sinnvolle Verbindung
  - Rückzugsräume nicht nur über private Räume erschließen
  - funktionale Räume (Bad, Küche, Abstell) logisch anbinden
  - Gemeinschaftsräume zentral oder verbindend anordnen
  - Gesamtfläche der Wohnungstypenkarte einhalten
  - max. 30 % Grundrissänderung bei Nutzungsänderung

- Ein Entwurf gilt als erfolgreich, wenn:**
- alle Anforderungen erfüllt
  - Möblierung funktioniert maßstäblich
  - Nutzungsänderung mit minimalen Eingriffen möglich
  - Wohnbiografie berücksichtigt
  - logische, alltagstaugliche Raumabfolge
  - ausgewogene Gemeinschafts- und Rückzugsbereiche
  - funktionierende Erschließung und Bewegungsflächen ohne Konflikte

### AUSBLICK - Welche Entwicklungspotenziale bietet die Wohnmaschine?

- Mögliche Weiterentwicklungen**
- zusätzliche Wohnbiografien und spezialisierte Lebensmodelle integrieren
  - differenziertere Raumtypen und neue Modulkategorien entwickeln
  - digitale Ergänzungen zur Visualisierung oder Dokumentation einbinden
  - variable Schwierigkeitsgrade für unterschiedliche Zielgruppen schaffen
  - nachhaltige und ressourcenschonende Wohnszenarien stärker berücksichtigen
  - weitere Ereignis-, Tipp- und Sonderkarten einführen, um die Spielvarianz zu erhöhen
  - alternative Spielmodi wie Zeit-, Team- oder Wettbewerbsformate ergänzen
  - die gestalterische Qualität des Spiels durch hochwertigere Materialien steigern

**Das Ziel bleibt, den Prototyp als flexibles Werkzeug weiterzuentwickeln, das historische Prinzipien des Neuen Frankfurt mit aktuellen Fragestellungen des Wohnens verbindet.**



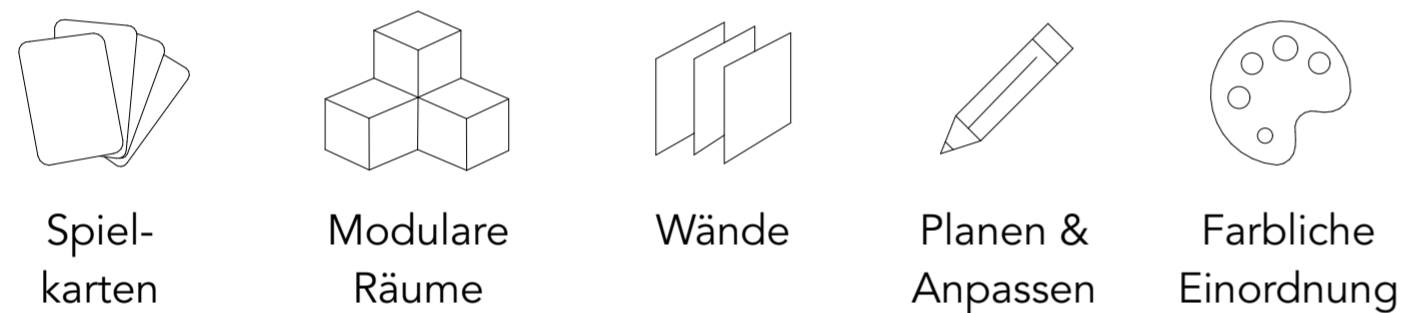
# NEUES FRANKFURT DAS WOHN•SPIEL

PLANEN. ANFASSEN. ZUSAMMENLEBEN.

## ÜBER DAS SPIEL

Entwickle Grundrisse mit modularen Räumen und stelle dich auf Veränderungen und neue Lebenssituationen ein. Wie flexibel ist dein Zuhause?

## SPIELKOMPONENTEN



## SPIELABLAUF

- Rahmenbedingungen festlegen**  
Grundriss- und Aufgabenkarte ziehen
- Raummodule wählen**  
Wähle die passenden Räume für die gezogene Aufgabe
- Grundrisse erstellen**  
Lege die Räume passend zum Grundrisstypen und der Aufgabe an
- Verbindungen schaffen**  
Räume je nach Aufgabe logisch miteinander verknüpfen
- Wände setzen**  
Räume durch Wände sinnvoll abgrenzen und strukturieren
- Aktion**  
Ereigniskarte ziehen und in Planung berücksichtigen
- Möbliering**  
Räume funktional und thematisch passend einrichten
- Bepunktung**  
Punktevergabe basierend auf Funktionalität und Planung durch das gegnerische Team

06  
ECKGRUNDRISS

**BESCHREIBUNG:** Räume orientieren sich an zwei Fassaden mit hohem Lichteinfall.

Grundrisskarte  
Welche Wohnform?

05  
KLEINE FAMILIE

**PROFIL:** 3 Personen

**SITUATION:** Der Alltag ist strukturiert, das Zusammenleben ist eng strukturiert.

Aufgabenkarte  
Wer wohnt hier?

03  
GROBELTERN ZIEHEN EIN

**SITUATION:** Ältere Person zieht mit ein

**HERAUSFORDERUNG:** Ruhiger, gut zugänglicher Bereich wird notwendig.

Ereigniskarte  
Was verändert sich?

## RAUMMODULE

Wähle die benötigten Räume

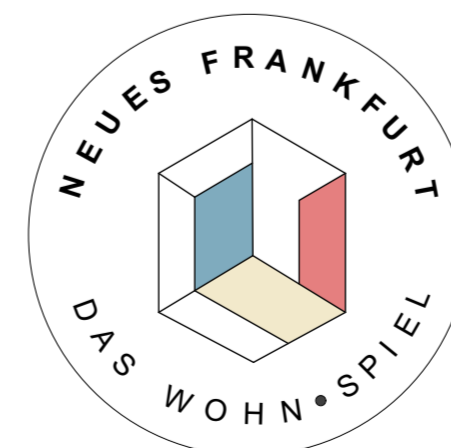


1-4 Spieler pro Team

30-60 Minuten

Ab 10 Jahren

Ein Spiel für Architektur, Flexibilität und das Leben.



## SPIELBEISPIEL 2 SPIELER

ARCHICAD BILDUNGSVERSION



Wohnkonzept

Raumgefühl

Zusammenleben

Lebensqualität

## PUNKTESYSTEM

### Runde 1

Kurze Wege	0-5
Wenig Flurfläche	0-5
Klare Raumordnung	0-5
Funktionalität	0-5
Gute Belichtung	0-5

### Baue nach den Prinzipien des Neuen Frankfurt

### Zusatzpunkte

- +2 Besonders kreative Lösung
- +2 Multifunktionale Räume
- +2 Besonders gute Anpassung an die Ereigniskarte

### Runde 2

Flexibilität	0-5
Wohnqualität	0-5
Privatsphäre	0-5
Moderne Nutzung	0-5
Gestaltung/ Innovation	0-5

### Baue neu - angepasst an heutige Bedürfnisse

### Sieg

Gewonnen hat derjenige, der nach den beiden runden die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat

Maximal 54 Punkte

# WOHNSINN

## BAUE.PLANE.SINNVOLL

Spiel für 2 Personen

- Spielmaterialien:**
- 1 Spielbrett
  - 1 Drehscheibe
  - 2 Spielfiguren
  - 4 Grundrissraster
  - 200 farbige Plättchen (1 Plättchen = 1 m<sup>2</sup>)
  - 50 Bauteile
  - 65 Möbel
  - 20 Ereignisskarten
  - 15 Kundenkarten
  - 1 Lageplankarten
  - 2 Farbkarten
  - 2 Raumgrößenkarten
  - 2 Checklisten Spielende
  - 1 Karte mit den Regeln

**Spielbeschreibung:**

- Die Spieler übernehmen die Rolle von Planern und Architekten
- Ziel ist es, unter bestimmten Vorgaben den bestmöglichen Grundriss zu entwerfen

**Spielvorbereitung:**

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus
- Lageplankarte wird vorgelesen
- Jeder Spieler erhält zu Beginn:
  - ein eigenes Spielbrett mit Raster als Hausgrundriss, jeweils EG & OG
  - 48 farbige Plättchen für die Räume (6 Plättchen von jeder Farbe)

**Spielablauf:**

- Jeder Spieler zieht eine Kundenkarte
- Der Spieler mit der höchsten Zahl auf der Kundenkarte fängt an
- Die Spieler drehen der Reihe nach an der Drehscheibe, um die Spielfigur auf dem Spielbrett zu bewegen

- Jedes Feld auf dem Spielbrett entscheidet den Spielverlauf:

**Grüne Baufelder = Bauphase**

- Der Spieler darf 6 Plättchen auswählen
- Zusätzlich erhält er 1-3 Bauteile (Wände, Türen, Fenster)

**Blaue Baufelder**

- Der Spieler erhält nichts

**Orange Baufelder = Möblierung**

- Ein bereits geplanter Raum darf vollständig eingerichtet werden
- Dadurch kann man die Raumgröße besser einschätzen

**Rote Baufelder = Baustopp**

- Der Spieler muss die nächste Runde aussetzen

**Gelbe Baufelder = Bonusfeld**

- Der Spieler darf sich von dem Gegner nur ein Bauteil/Plättchen nehmen

**Lila Baufelder = Planungsphase**

- Bauteile dürfen getauscht oder angepasst werden
- Dadurch kann die Planung verbessert werden

**Drehscheibe**

- Mit der Drehscheibe wird die Bewegung bestimmt
  - 1-3 Felder vorziehen
  - 1-2 Felder zurückgehen
- Ereigniskarten
  - Ereigniskarten stellen besondere Aufgaben
  - Ereigniskarten werden nicht zurück in den Stapel gelegt, sondern bis zum Spielende behalten

**Spielende:**

- Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Zielfeld „Genehmigungsplanung“ erreicht
- Dann überprüfen alle Spieler mithilfe der Checkliste, wie viele Anforderungen der Kundenkarte und der Ereigniskarte sie erfüllt haben

**Gewinner:**

- Der Spieler der am meisten alle Anforderungen der Kundenkarte und der Ereigniskarte erfüllt hat, gewinnt das Spiel

### ALLGEMEINE REGELN

für jeden Spieler

- Kundenkarte**  
Ziele zu Beginn einer Kundenkarte und beachte ihre Anforderungen.
- Plättchen legen**  
Legt diese Plättchen sicher für Räume in den Grundriss.
- Bauteile**  
Notiere die vorgegebenen Bauteile passend zu deinem Entwurf.
- Zugang notwendig**  
Jeder Raum muss sinnvoll erreichbar sein.
- Raumgrößen einhalten**  
Achte darauf, dass die Räume die richtige Größe haben.
- Ereigniskarte**  
Ereigniskarten werden behalten und müssen beachtet werden.
- Aufgaben erfüllen**  
Setze die Anforderungen der Kundenkarte vollständig um.
- Baustopp**  
Bei Baustopp musst du eine Runde aussetzen.

Alle Regeln beachten? Dann kann das Spiel beginnen.

### CHECKLISTE ZUM SPIELENDE

für jeden Spieler

- Kundenkarte prüfen**
  - Wurden alle 4 Anforderungen der Kundenkarte berücksichtigt?
  - Sind die Anforderungen im Grundriss klar erkennbar?
  - Wurden besondere Wünsche richtig umgesetzt?
- Raumgrößen prüfen**
  - Haben alle geplanten Räume die richtige Größe?
  - Sind die Räume weder zu groß noch zu klein?
  - Sind alle Flächen mit den Vorgaben übereinstimmend?
- Ereigniskarte prüfen**
  - Wurden alle gegengenen Ereigniskarten beachtet?
  - Wurden die Karten korrekt umgesetzt?
  - Legen alle behaltene Ereigniskarten noch vor?
- Grundriss prüfen**
  - Sind alle Räume vollständig geplant?
  - Ist der Grundriss nachvollziehbar angeordnet?
  - Sind die Räume sinnvoll angeordnet?

Alle Punkte geprüft? Dann ist dein Entwurf fertig.

### LAGEPLAN

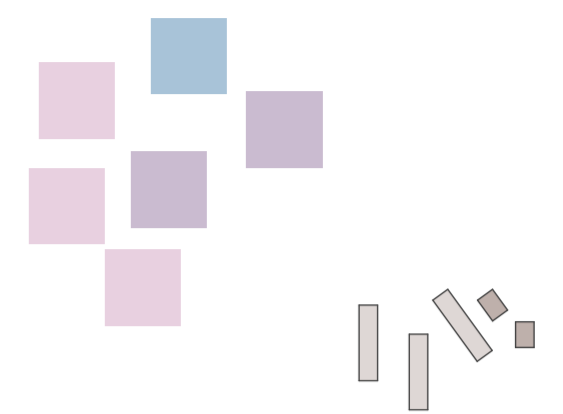
Siedlung Römerstadt  
60439 Frankfurt  
Norden Eingang  
Süden Garten  
Fensterposition individuell

### RAUMFARBEN

- Küche
- Wohnzimmer
- Schlafzimmer
- Arbeits-/ Kinderzimmer
- Bad/WC und Gäste WC
- Abstellkammer
- Flur
- Treppe

### RAUMGRÖßEN

- Küche 6-15 m<sup>2</sup>
- Wohnzimmer 15-30 m<sup>2</sup>
- Schlafzimmer 12-18 m<sup>2</sup>
- Arbeits-/ Kinderzimmer 10-16 m<sup>2</sup>
- Bad/WC 5-10 m<sup>2</sup>, Gäste WC 2-4 m<sup>2</sup>
- Abstellkammer 2-6 m<sup>2</sup>
- Flur
- Treppe



### EREIGNISKARTE

START: Du erhältst 50 Plättchen

BAUPHASE: Nimm 2 Bauteile

nichts passiert

MÖBLIERUNG

BAUPHASE: Nimm 3 Bauteile

BAUSTOPP

nichts passiert

BAUPHASE: Nimm 2 Bauteile

BONUS

nichts passiert

PLANUNGS-PHASE: Tausche bis zu 2 Bauteile

BAUPHASE: Nimm 3 Bauteile

PLANUNGS-PHASE: Tausche bis zu 2 Bauteile

BAUPHASE: Nimm 2 Bauteile

MÖBLIERUNG

nichts passiert

MÖBLIERUNG

BAUPHASE: Nimm 2 Bauteile

BAUSTOPP

MÖBLIERUNG

PLANUNGS-PHASE: Tausche bis zu 2 Bauteile

BONUS

BAUPHASE: Nimm 3 Bauteile

nichts passiert

BAUPHASE: Nimm 2 Bauteile

MÖBLIERUNG

ZIEL: LP 4 - Genehmigungsphase

nichts passiert

BONUS

BAUPHASE: Nimm 3 Bauteile

PLANUNGS-PHASE: Tausche bis zu 2 Bauteile

nichts passiert

MÖBLIERUNG

BAUPHASE: Nimm 3 Bauteile

BAUSTOPP

nichts passiert

PLANUNGS-PHASE: Tausche bis zu 2 Bauteile

### BESTES TEAM

- 10 Punkte für Planung
- 10 Punkte für Wohn- und Schlafz.
- 10 Punkte für Arbeits- und Kinderz.
- 10 Punkte für Abstellkammer
- 10 Punkte für Bad/WC
- 10 Punkte für Flur
- 10 Punkte für Treppe

### EREIGNISKARTE

PROBLEM: Die Bauteile sind zu hoch, ein Raum muss höher sein.

### OBERGESCHOSS

### ERDGESCHOSS

### ERDGESCHOSS

### OBERGESCHOSS

### AUTORIN

- 10 Punkte für offener Wohn- / Essbereich
- 10 Punkte für ein Arbeitszimmer
- 10 Punkte für ein Lesezimmer 14m<sup>2</sup>
- 10 Punkte für offener Grundriss

### EREIGNISKARTE

FEHLPLANUNG!

Tausche zwei Räume miteinander, da ein Planungsfelder entdeckt wurde.

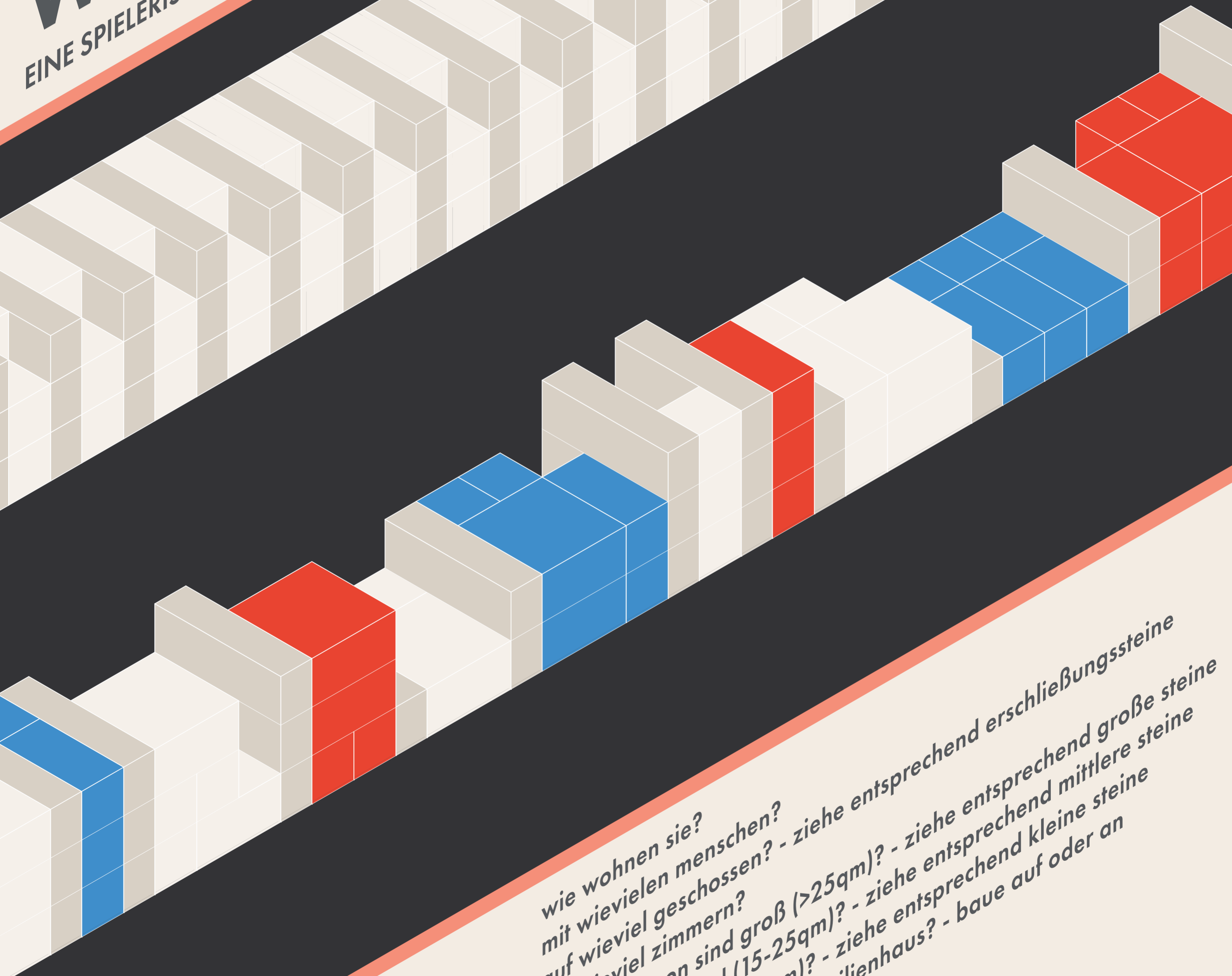
### EREIGNISKARTE

DOPPELTE LIEFERUNG!

Deine Möblierung kann doppelt an. Such dir Zwei Möbel deiner Wahl aus.

# WIE WOHNEN WIR?

EINE SPIELERISCHE ANNÄHERUNG AN DIE WOHNVERHÄLTNISSE UNSERER ZEIT



wie wohnen sie?  
mit wievielen menschen?  
auf wieviel geschossen? - ziehe entsprechend erschließungssteine  
mit wieviel zimmern?  
wieviele davon sind groß (>25qm)? - ziehe entsprechend große steine  
wieviele sind mittel (15-25qm)? - ziehe entsprechend mittlere steine  
wieviele sind klein (<15qm)? - ziehe entsprechend kleine steine  
einfamilienhaus oder mehrfamilienhaus? - baue auf oder an

# WIE WOHNEN WIR?

EINE SPIELERISCHE ANNÄHERUNG AN DIE WOHNVERHÄLTNISSE UNSERER ZEIT

das neue frankfurt ist geprägt durch die logik der repetition durch typisierung. egalisierende klarheit durch die rationalisierung der wohnung ist ein leitmotiv – gleiche grundrisse für unterschiedliche lebenssituationen.

die gleichheit der siedlungen besticht in zeiten divergierender Wohnverhältnisse. wohnraum ist ungleich verteilt. sei es der unterschied von stadt und land, reich und arm, alt und jung. die wohnraumfrage ist die soziale frage unserer zeit. die interaktive plastik versucht in der formalen ästhetik des neuen frankfurts die unterschiede der bestehenden wohnverhältnisse den ausstellungsbesuchenden zu veranschaulichen. durch die interaktive eingliederung der eigenen wohnung in eine kollektive plastik wird das verhältnis der wohnraumverteilung ersichtlich.

im vergleich dieser hypothetischen wohnstruktur zu den bestehenden grundrissen des neuen frankfurts, wird der immens gestiegene wohnraumverbrauch deutlich. die wohnplastik soll anregen über suffizienz im wohnen nachzudenken.

carl roller & aaron stierl

## DIE SUFFIZIENZ WG - Spielregeln

Jeder Spieler startet mit einer anderen räumlichen Belastung für die Stadt.

### ZIEL:

- Bringe 4 Bedürfnisse in deiner Wohnung unter
- Werde der zufriedenste Bürger am Tisch
- Beschütze gleichzeitig die knappen Ressourcen von Frankfurt

### ZWEI PUNKTESTÄNDE:

Ihr müsst stets zwei Konten im Blick behalten:

1. Die Stadtressourcen (RP - Gehört allen): Die Stadt startet mit 100 RP. Das ist euer gemeinsamer Platz. Fällt dieser Wert im Laufe des Spiels unter 30 RP, kollabiert der Wohnungsmarkt und alle Spieler haben sofort verloren.
2. Deine Lebensqualität (LQ - Gehört dir): Du startest mit 0 LQ oder dein Profil sagt etwas anderes. Wer am Ende alle seine 4 Bedürfnisse untergebracht hat und die meisten LQ-Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.

### KARTEN UND PUNKTESYSTEM:

#### GRAU & GELB: Dein Profil und deine Start-Räume

- Zu Beginn wählst du deine Profilkarte (Grau).
- Sie bestimmt deine Lebensphase und wie viele Räume (Gelb) du zu Spielbeginn besitzt.
- Jeder Raum (Gelb) bietet Platz für maximal 3 Möbel (Orange) und 1 Bedürfnis (Blau).

#### STARTAUFBAU:

Die ersten zwei Räume eines Spielers sind für die Stadt verkraftbar. Aber jeder weitere Raum schadet dem Gemeinwohl!

- Student: Startet mit 1 Raum. (Kostet die Stadt 0 RP).
- Single: Startet mit 2 Räumen. (Kostet die Stadt 0 RP).
- Rentner: Startet mit 3 Räumen. (Kostet die Stadt sofort -15 RP).
- Familie: Startet mit 4 Räumen. (Kostet die Stadt sofort 35 RP heißt, -15 für den dritten, -20 für den vierten).

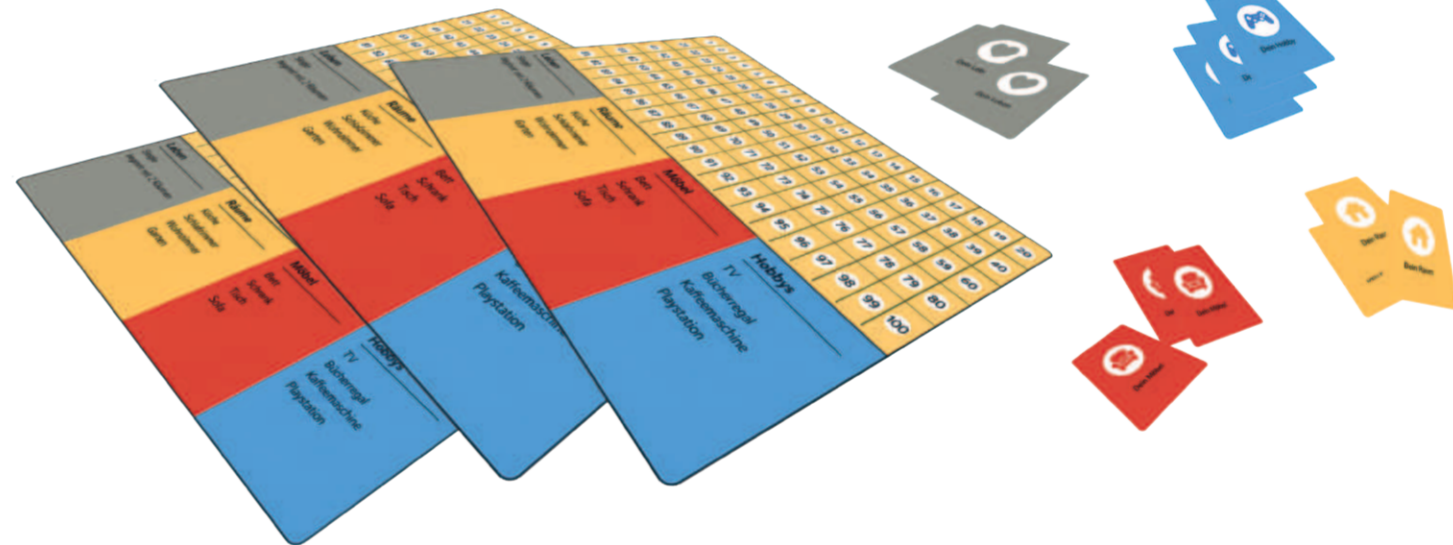
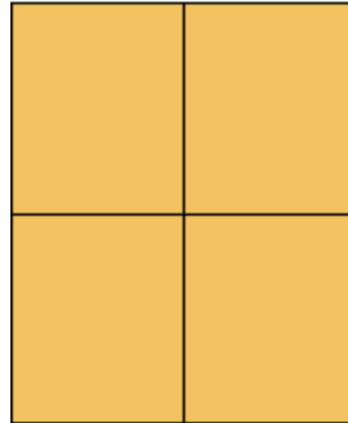
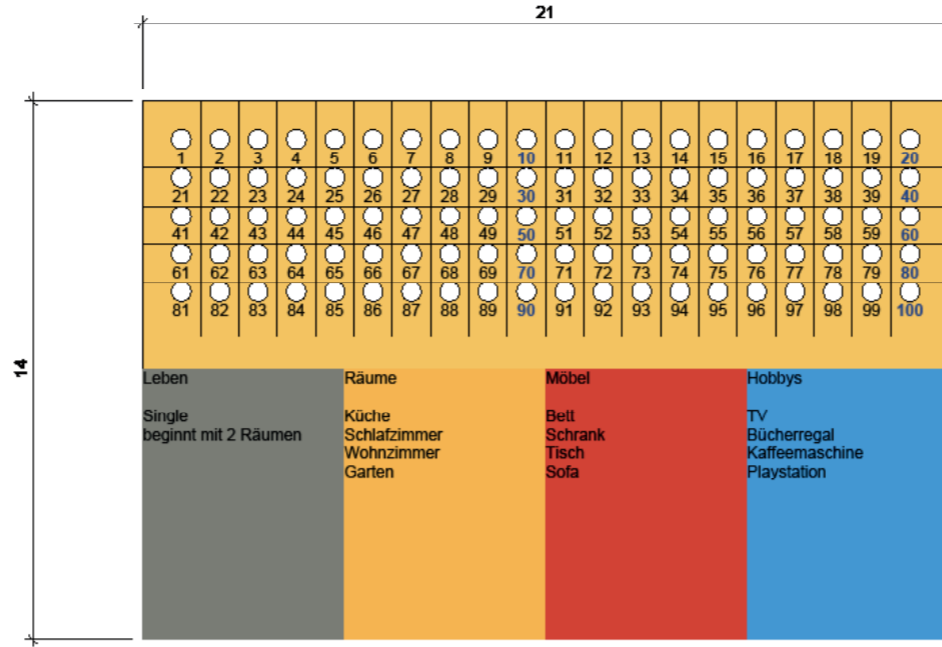
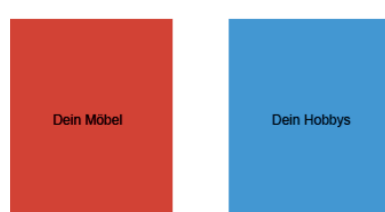
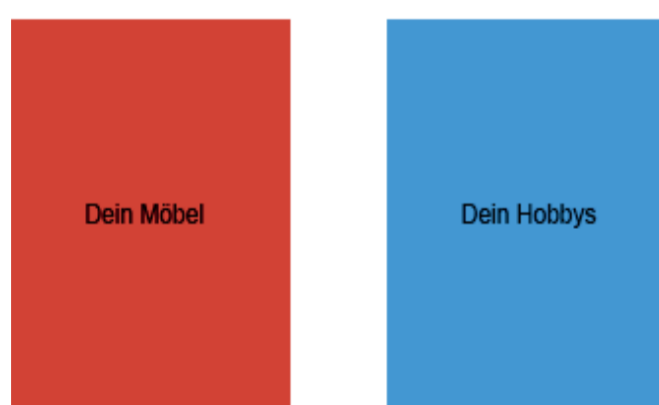
#### TIPP: Familien und Rentner:

Du hast viel Platz, aber die Stadt leidet. Du darfst im Laufe des Spiels leere Räume aufgeben/abreißen, um der Stadt ihre Ressourcenpunkte (RP) zurückzugeben!

- Wer im Spiel neue Räume anbaut, zahlt ebenfalls die -15 oder -20 RP Strafen

#### ROT: Deine Möbel (Hier sammelst du Lebensqualität)

- Möbel richten deine Wohnung ein. (Erinnerung: Max. 3 Möbel pro Raum!).
- Jedes platzierte Möbelstück: +5 LQ.



#### DER SUFFIZIENZ-BONUS (Kombinieren):

Hast du zwei normale Möbelkarten (z.B. Bett + Schreibtisch), kannst du sie gegen ein Multifunktionsmöbel (z.B. Hochbett mit Schreibtisch) eintauschen.

**ACHTUNG!** Der Einsatz von Kombinationsmöbeln ist erst dann Möglich, wenn die Ressource auf 50 Punkte fällt.

- Der Effekt: Du sparst einen Platz in deinem Raum.
- Die Belohnung: Du erhältst sofort +15 LQ als Bonus.

#### BLAU: Deine Bedürfnisse/Hobbys (Deine Siegbedingung)

- Jeder Spieler hat 4 blaue Bedürfnisse (z.B. Leinwand, großer Esstisch, Beamer, Rennrad).
- Das Spiel endet erst, wenn alle deine 4 Bedürfnisse einen Platz gefunden haben. (Erinnerung: Nur 1 blaues Bedürfnis pro Raum erlaubt!).
- Jedes platzierte Bedürfnis: Bringt dir +10 LQ.

#### DER SHARING-BONUS (Teilen): Du hast keinen Platz mehr für dein Hobby?

Frage deinen Nachbarn am Tisch, ob ihr es teilen wollt. Legt die blaue Karte in die Mitte zwischen eure Spielfelder. (Die Mitte des Tisches (der Zwischenraum) ist der Gemeinschaftsgarten, der Flur, der Innenhof oder der shared Workspace).

- Der Effekt: Das Hobby belegt bei keinem von euch Platz im Raum
- Die Belohnung: Beide Spieler erhalten +15 LQ.

## KONZEPT

Vor dem Hintergrund eines stetig wachsenden Frankfurts, steigenden Mieten, Wohnungsknappheit und unserem ökologischen Fußabdruck, werden wir gezwungen sein die Art wie wir wohnen, radikal neu zu denken. Unser Kartenspiel versucht den aktuellen und oft abstrakten Architektur-Diskurs um die Suffizienz, dem Auskommen mit dem was nötig ist, in ein greifbares Erlebnis für Bürgerinnen und Bürger zu verwandeln.

Das Spiel stellt die wichtige Frage „Wie viel Raum brauche ich wirklich für ein gutes Leben und auf wessen Kosten gehen meine Ansprüche?“ Hier wird spielerisch aufgezeigt das räumliche Reduktion kein Verzicht auf Lebensqualität bedeuten muss, wenn man intelligenter einrichtet und mehr teilt. Im Vergleich zu klassischen Architektur-Planspielen, starren Modellbau-Sets oder detaillierten Grundriss Puzzles, hebt sich dieses Spiel durch die Neuerung ab, dass es sich vom Maßstab löst und sich auf die Funktion fokussiert. Es geht um Bedürfnisse statt um Baupläne. Man muss sich nicht mehr fragen, wo im Raum das 140x200 Bett steht oder ob sich die Tür nach links oder rechts öffnet. Das Spiel abstrahiert den Wohnraum auf das Wesentliche. Man beschäftigt sich mit der Frage welche Bedürfnisse man hat und wie man diese befriedigt. Für Nicht-Architekten wird der Einstieg in das Spiel niederschwellig und der Spielablauf wird so dynamischer. Die Möbel agieren als Problemlöser.

Hier werden keine Wände verschoben, sondern Funktionen. Durch die Mechanik des „Multifunktionsmöbel“ wird kreatives und effizientes Umdenken mit Platzgewinn belohnt. Auch Soziale Architektur wird gefördert, indem das Spiel nicht vor der eigenen Wohnungstür endet, sondern durch die Mechanik „Sharing“ = Teilen die Möglichkeit bietet Hobbys und Möbelkarten mit den anderen Mitspielern zu teilen.

Durch die Einbeziehung des Projekts „NEW NEUES FRANKFURT“ wird das Spiel ästhetisch abgerundet. Dieses Spiel ist kein Geometrie Test, sondern ein soziales Ressourcen Management Spiel. Es bringt Menschen am Tisch zusammen und provoziert Diskussionen über den eigenen Platzbedarf. Es beweist, dass die Stadt der Zukunft nicht mehr durch Wände gerettet wird, sondern durch kluge Möbel und eine starke Gemeinschaft.

#### ZUSAMMENFASSUNG: So VERLIERST du (oder die Stadt) Punkte:

- Zu groß wohnen/bauen: Wenn du einen 3. Raum besitzt oder anbaust, kostet das 15 RP.
- Ein 4. Raum kostet -20 RP - Die Stadt wird erschöpft!
- Das Spiel verlieren: Wenn die Stadt unter 30 RP fällt (Game Over für alle) oder du am Ende des Spiels nicht alle deine 4 blauen Bedürfnisse platzieren konntest.

#### ZUSAMMENFASSUNG: So GEWINNST du Punkte:

- Möbel platzieren (Orange): +5 LQ pro Karte.
- Bedürfnisse platzieren (Blau): +10 LQ pro Karte.
- Clever einrichten (Suffizienz-Bonus): 2-3 normale Möbel durch Multifunktionsmöbel ersetzen = Raum gespart & +15 LQ extra
- Mit Nachbarn teilen (Sharing-Bonus): Ein Bedürfnis (Blau) zwischen zwei Spielern ablegen = +15 LQ für beide Spieler!

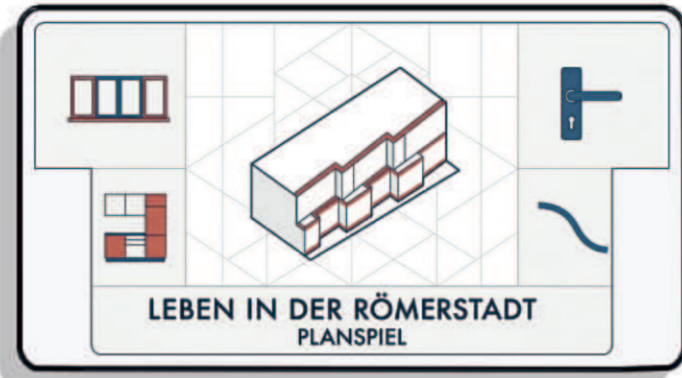
#### RAUM AUFGEBEN:

Reißt du einen 3. oder 4. Raum ab, bekommt die Stadt ihre RP (+15 oder +20) zurück. Das rettet euch vor dem Game Over.

#### GEHEIMNIS ZUM SIEG:

- Studenten und Singles müssen kreativ einrichten, um Platz zu schaffen.
- Familien und Rentner haben zwar Platz, treiben die Stadt aber an die Ressourcenknappheit und müssen lernen, Räume aufzugeben, Hobbys zu teilen und Multifunktionsmöbel zu nutzen, damit das Spiel nicht für alle endet!

# LEBEN IN DER RÖMERSTADT-KARTENSPIEL



## Spielziel

Die Spieler entwerfen ein Traumhaus, das ihre individuellen Wünsche erfüllt und gleichzeitig die Regeln der Römerstadt-Siedlung berücksichtigt..

Spieleranzahl: 2–5 Spieler pro Gruppe

## Material

- 1 KI-bearbeitete Hausbilder (als Karten)
- 2 Kategorienkarten (Fassade, Fenster, Dach, Farbe, Grundriss)
- 3 Budgetpunkte (z. B. 100 Punkte)
- 4 Rasterplan der Siedlung
- 5 Bewertungsbogen

## Spielablauf

1. Analysephase: Gruppen analysieren Originalbilder und KI-Varianten und wählen bevorzugte Elemente.
2. Entwurfsphase: Spieler wählen Bauelemente aus verschiedenen Kategorien. Jede Auswahl kostet Budgetpunkte.
3. Regeln: Budget darf nicht überschritten werden. Mindestens zwei originale Römerstadt-Elemente müssen enthalten sein. Gebäude muss ins Raster passen.
4. Bauphase: Modellbau oder Collage des Hauses.
5. Präsentation: Vorstellung des Entwurfs vor der Gruppe oder Jury.

## Bewertungskriterien

- 1 Bezug zur Römerstadt
- 2 Kreativität
- 3 Einhaltung der Regeln
- 4 Nachhaltigkeit (optional)

## Gewinner

Gewinnt das überzeugendste Gesamtkonzept aus Gestaltung, Funktion und Kontextbezug.



# Norm vs. Nutzung

## Konzept:

Das Planspiel „Norm vs. Nutzung“ untersucht, wie sich unterschiedliche Abstandsflächen auf die tatsächliche Nutzung und Wahrnehmung von Wohnraum auswirken. Ausgangspunkt ist eine Wohnung im Maßstab 1:20, die mithilfe von Möbeln eingerichtet und durch Maßstabsfiguren genutzt wird.

Im Fokus steht die Frage, ob normgerechte Abstände immer notwendig sind oder ob durch kompaktere Anordnungen und multifunktionale Möbel eine effizientere Nutzung möglich ist.

Das Projekt knüpft an die Ideen des „Neuen Frankfurt“ unter Ernst May an, bei dem durch standardisierte Grundrisse und funktionale Organisation ein Minimum an Wohnraum effizient genutzt wurde. Konzepte wie das Existenzminimum oder die Frankfurter Küche zeigen, wie stark räumliche Nutzung durch Normen geprägt ist.

Das Planspiel überträgt diesen Ansatz in einen experimentellen Kontext: Normen werden nicht nur angewendet, sondern aktiv getestet und hinterfragt. Durch sich verändernde Lebenssituationen wird die Wohnung schrittweise verdichtet, um zu untersuchen, ab wann Nutzung und Behaglichkeit nicht mehr gegeben sind.

Der Prototyp basiert auf einem festen Grundriss, der kontrollierte Tests ermöglicht. Perspektivisch wird das System durch einen beweglichen Nasszellenkern und variable Wände erweitert, um auch den Grundriss flexibel zu gestalten.



## Spielaufbau:

Grundrissmodell (1:20, Finnplatte)

Möbel aus Styrodur mit drei Abstandsflächen:

- normgerecht
- kompakt
- sehr kompakt / multifunktional

Maßstabsfiguren zur Nutzungssimulation

drei Kartenstapel:

- Grundsituationen
- Nutzungsszenarien
- Ereigniskarten

Abstandsflächen machen den benötigten Bewegungsraum sichtbar.

## Spielablauf:

Zu Beginn wird eine Grundsituationskarte gezogen.

Die Spieler:innen richten die Wohnung frei ein und wählen Abstandsflächen.

Anschließend wird ein Nutzungsszenario simuliert und bewertet: Funktioniert die Situation und wird sie als angenehm empfunden?

Bei positiver Bewertung wird eine Ereigniskarte gezogen, die die Lebenssituation verändert. Die Wohnung wird angepasst und erneut getestet.

Der Ablauf wiederholt sich, bis die Nutzung nicht mehr zufriedenstellend funktioniert.

## Spielregeln:

Möbel sind frei platzierbar  
Abstandsflächen pro Möbel:

- normgerecht ● kompakt ● sehr kompakt
- Multifunktionale Möbel = automatisch ●

Türtypen mit Aufschlagsflächen:

- Drehtür (volle Fläche) ● Falttür (reduziert) ● Schiebetür (keine Fläche)

Jede Situation wird mit „funktioniert“ / „funktioniert nicht“ bewertet

Nur bei „funktioniert“ folgt eine neue Ereigniskarte

Anpassungen sind nach jeder Runde erlaubt

Spielende: Nutzung funktioniert nicht mehr oder wird als unbehaglich empfunden

**Ziel** ist es, durch mehrere Durchläufe zu analysieren, ab wann räumliche Nutzung an ihre Grenzen stößt. Das Planspiel macht sichtbar:

- wann Normen sinnvoll sind
- wann sie zu großzügig sind
- und wann kompaktere Lösungen noch funktionieren



# Raum genug? 1-4 Spieler

## Spielinhalt

- 16 Raumkarten
- Möbelkarten in versch. Farben
- Joker-Karten
- Sanduhr

### Raumkarten:

Diese bilden unterschiedliche Grundrisse aus Frankfurt ab. Kleinere und verwinkelte historische Grundrisse aus der Altstadt (3 Punkte), etwas größere, aber dennoch suffiziente Grundrisse aus dem neuen Frankfurt (2 Punkte) und großzügige aus Neubau-Wohnhäusern (1 Punkt)

### Möbelkarten:

Grundrissausschnitte diverser Möbel mit den benötigten umliegenden Abständen nach dem Neufert. Die Farben dienen dabei zur Zuordnung, je nach Farbe sind die Möbel unterschiedlich dimensioniert.

### Joker-Karten:

Transparente Karten auf welchen eigene Kombi-Möbel aufskizziert werden können.

## Spielablauf

Die Spieler ziehen abwechselnd verdeckt von dem Raumkartenstapel, bis keine Raumkarten mehr da sind (je nach Anzahl der Mitspieler). Spieler 1 deckt nun die erste seiner Raumkarten auf. Auf der Raumkarte steht, welche Möbel untergebracht werden müssen und wie viele Punkte der Spieler beim Lösen der Raumkarte erhält. Der Spieler kann sich die Möbel nun aus dem Arsenal raussuchen, im Anschluss wird die Sanduhr umgedreht. Bis zum Ablauf der Zeit muss der Spieler nun alle Möbelkarten unterbringen, um die Punkte des Grundrisses zu erhalten. Schafft er es nicht erhält der Spieler keine Punkte. Insbesondere bei den 3-Punkte-Grundrissen ist neben dem reinen Anordnen auch Kreativität gefragt, da es dort von Nöten sein wird eigene Möbelkombination in kurzer Zeit zu entwerfen und diese auf den unbedruckten Joker-Raumkarten aufzumalen. Das Spiel erfolgt im Wechsel, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

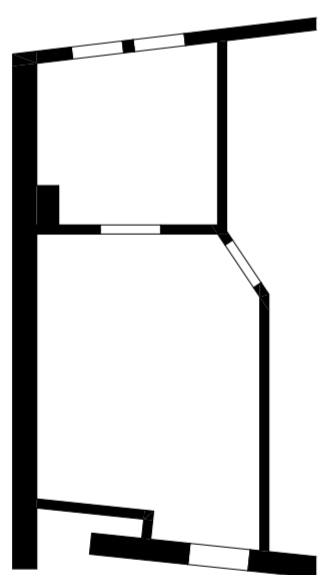
## Konzept

Das Spiel soll dabei helfen, den eigenen Platzverbrauch zu hinterfragen, selbst kreativ zu werden um neue platzsparende Lösungen zu entwickeln. Darüber hinaus kann man durch das Spiel feststellen wie vorbildlich die Grundrisse des Neuen Frankfurt dimensioniert ist. Dieser Eindruck wird durch Verwendung der dazugehörigen Farbpalette gefestigt.

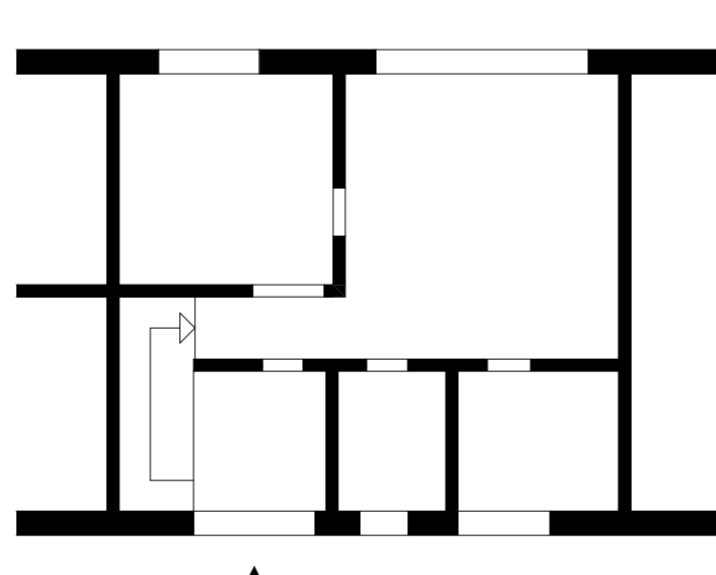


## Karton und Inhalte

Römerberg 3Pkt.



Westhausen 2Pkt.



## Prototyp-Karten

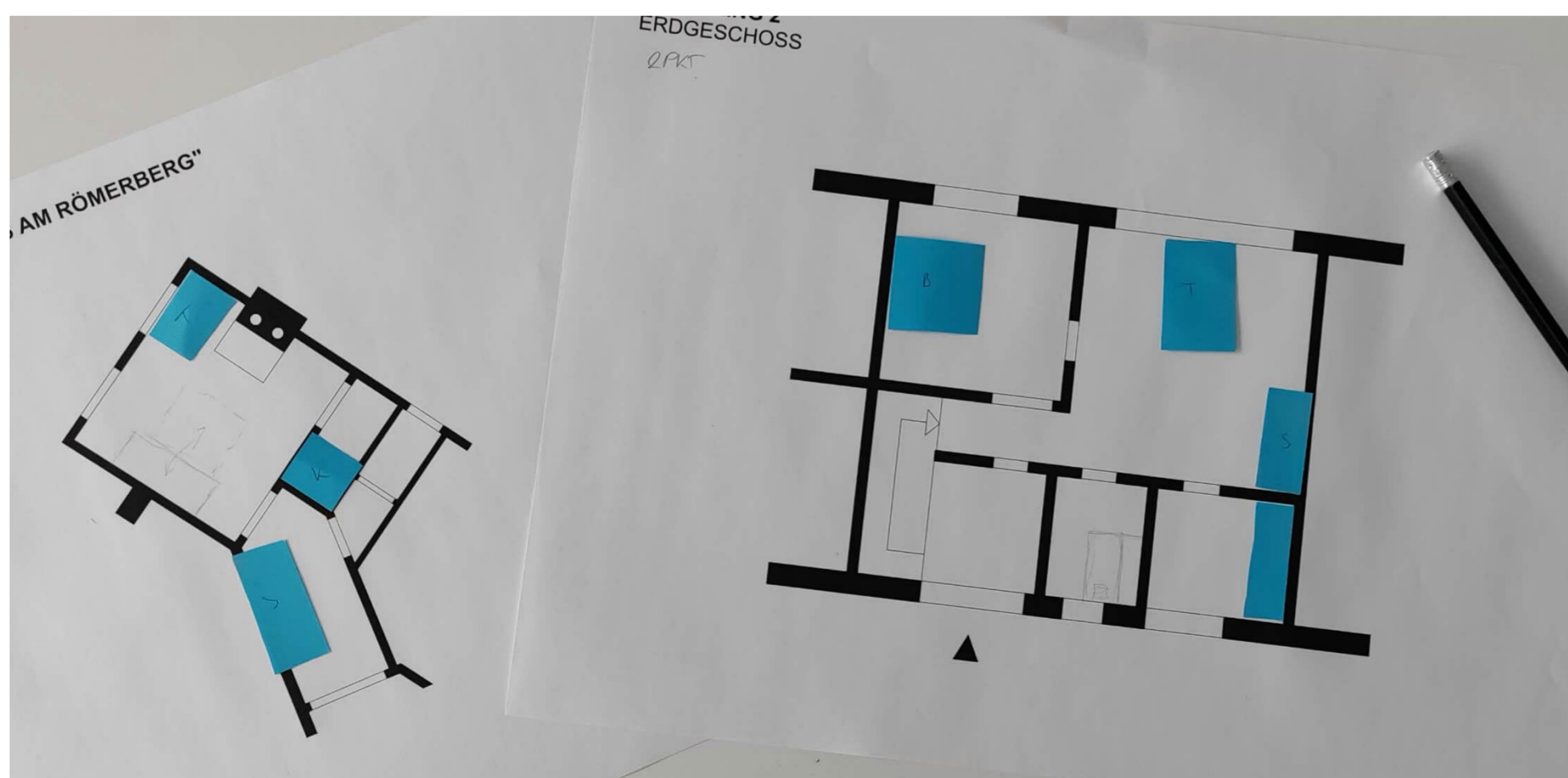


Foto: Prototyp

# NEW NEU FRANKFURT HAUS GEMACHT !!!

## SPIELERKLÄRUNG

Vom standardisierten Plan zur eigenen Wohnidee. Dieses Legespiel lädt dazu ein, die rationalen Grundrisse der Ernst-May-Siedlungen neu zu denken. Durch eigenes Anordnen und Kombinieren entstehen aus klar strukturierten Flächen individuelle, zeitgemäße Wohnräume. Spielerisch wird erprobt, wie sich Nutzung, Bewegung und Atmosphäre auf engem Raum verändern lassen. So verwandeln sich standardisierte Strukturen in persönliche Lebensräume. Zug für Zug entsteht so ein neuer Grundriss.

## SPIELREGELN

Ein Gebäude muss aus einer funktionierenden Grundstruktur bestehen, die mindestens ein Schlafzimmer, eine Küche und ein Bad umfasst. Darüber hinaus ist sicherzustellen, dass alle Räume erschlossen sind und entweder direkt miteinander verbunden oder über einen Flur zugänglich bleiben. Räume, die keine Verbindung zum übrigen Grundriss aufweisen, gelten als funktionslos und haben im Spiel keinen Wert. Am Ende sollte der Spieler alle Flächen auf dem Grundriss sinnvoll belegt haben und versuchen den Nutzer so zufrieden wie möglich zu stellen.

## MATERIALITÄT

Das Spielfeld und die Legeplatten mit den Möbeln bestehen aus einem magnetisch gepulvertem Kunststoff. Dadurch haften die Teile sicher aufeinander und lassen sich gleichzeitig leicht verschieben. So können die einzelnen Elemente flexibel angeordnet und immer wieder neu kombiniert werden.

Dank der leichten Materialien und ihrer magnetischen Eigenschaften eignet sich das Spiel ideal für unterwegs und lässt sich problemlos transportieren.

Die Spielkarten aus Finnplatte ergänzen das Spiel mit kurzen Texten und anschaulichen Bildern.

## 1 WÄHLE EINE NUTZERKARTE

**DIE WG**  
30qm



2 Schreibtische  
4 Möbel aus Kategorie "FUNKTIONAL"

😊 Zufriedenheit  
+ 5 Zimmerpflanze  
+ 10 Stehleuchten  
+ 30 Klavier

**FAMILIE**  
65qm



Esstisch 6 Personen  
6 Möbel aus Kategorie "FUNKTIONAL"  
1 Homeoffice Schreibtisch

😊 Zufriedenheit  
+ 5 Zimmerpflanze  
+ 10 Stehleuchten  
+ 30 Klavier

Quadratmeteranzahl bestimmt Menge der Grundrisse

Nutzer können beliebig erweitert werden

individuelle Möbelanforderungen

individuelle Bonuseffekt

## 2 WÄHLE DIE PASSENDE MÖBEL ZU DEINER KARTE

### KATEGORIE Funktionale Möbel

- Sekretär
- Dusche
- Bett mit Schubladen
- Sofa Stauraum
- Sofa mit Stauraum
- Küche mit Hängeschrank
- Stockbett
- ...

### KATEGORIE Komfort Möbel

- Stehlampe
- Pflanze
- Badewanne
- Kinderbett mit Rutsche
- ...

### GRUNDAUSSTATTUNG Checkliste

- mind. 1. Schlafzimmer  
Bett
- mind. 1. Küche  
Waschbecken  
Kühlschrank  
Herd
- min. 1. Badezimmer  
Toilette  
Dusche  
Waschbecken

## 3 VERTEILE DIE MÖBEL SINNVOLL IM RAUM

