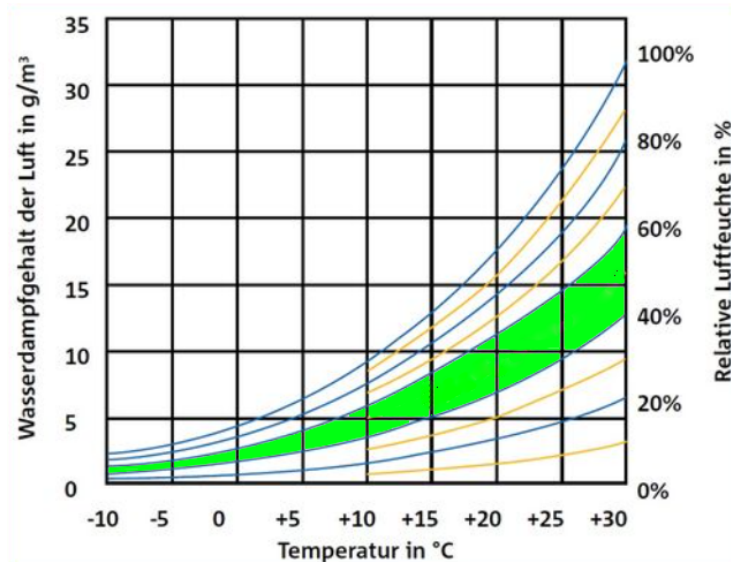


Lüftungsempfehlung - Absolute Luftfeuchtigkeit

Wie lüfte ich richtig? Auf was muss ich achten? Macht es Sinn das Fenster zu öffnen?

Hierzu müssen wir die absolute Luftfeuchtigkeit g/m^3 im Innenbereich mit dem Aussenbereich vergleichen. Also ist ein Sensor innen und aussen notwendig.

Eure Sensoren geben euch einen % Wert (relative Luftfeuchtigkeit) wieder. Diese sollte sich zwischen 40-60 % bewegen.



Hardware Empfehlungen:

Premium Variante:

[Netatmo Weather Station](#) und [Netatmo Zusatzmodule](#)

kein Zigbee erforderlich

Günstige Variante:

[Aqara Temperatur und Feuchtigkeitssensor](#)

Zigbee wird benötigt

relative Luftfeuchtigkeit in absolute Luftfeuchtigkeit umrechnen

Hierzu können wir einen Sensor erstellen:

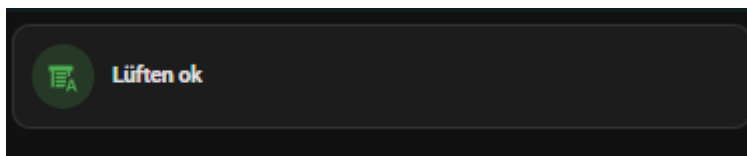
Sensor.yaml:

```
- platform: template
  sensors:
    absolute_humidity_outside_sensor:
      friendly_name: "Absolute Feuchte Aussen Sensor"
      unit_of_measurement: "g/m^3"
      icon_template: mdi:water-percent-alert
      value_template: "{% 1000*e**((19.016-(4064.95/(float(states('sensor.*****_TEMPERATUR'))+236.25)))
                        *100/(461.66*(float(states('sensor.*****_TEMPERATUR'))+273.15)) *
                        float(states('sensor.*****_Luftfeuchtigkeit'))/100 | float %}"

    absolute_humidity_buero:
      friendly_name: "Absolute Feuchte RAUMNAME"
      unit_of_measurement: "g/m^3"
      icon_template: mdi:water-percent-alert
      value_template: "{% 1000*e**((19.016-(4064.95/(float(states('sensor.*****_temperature_2'))+236.25)))
                        *100/(461.66*(float(states('sensor.*****_temperature_2'))+273.15)) *
                        float(states('sensor.*****_humidity_2'))/100 | float %}"
```

Nachdem wir diese Sensoren erstellt haben möchten wir diese Information noch aufarbeiten und uns im Dashboard anzeigen lassen:

Mushroom Template Card



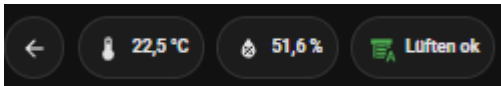
```
type: custom:mushroom-template-card
icon: mdi>window-shutter-auto
icon_color: |-
```

```

{% if states('sensor.absolute_humidity_outside_sensor') | float <=
states('sensor.absolute_humidity_schlafen') | float %}
    green
{% else %}
    red
{% endif %}
primary: |-
    {% if states('sensor.absolute_humidity_outside_sensor') | float <=
states('sensor.absolute_humidity_schlafen') | float %}
        Lüften ok
    {% else %}
        Lüften sollte unterlassen werden
    {% endif %}

```

Template Card fürs Dashboard (Chip Card)



```

type: custom:mushroom-chips-card
chips:
  - type: template
    icon: mdi:arrow-left
    tap_action:
      action: navigate
      navigation_path: /smartphone-1/0
  - type: entity
    entity: sensor.netatmo_mein_zuhause_weather_station_temperature
  - type: entity
    entity: sensor.lumi_lumi_weather_humidity
  - type: template
    icon: mdi>window-shutter-auto
    icon_color: |-
      {% if states('sensor.absolute_humidity_outside_sensor') | float <=
states('sensor.absolute_humidity_wohnzimmer') | float %}
        green
      {% else %}
        red

```

```
{% endif %}
```

```
content: |-
```

```
{% if states('sensor.absolute_humidity_outside_sensor') | float <=
states('sensor.absolute_humidity_wohnzimmer') | float %}
```

```
    Lüften ok
```

```
{% else %}
```

```
    Lüften sollte unterlassen werden
```

```
{% endif %}
```

Automationsvorlage Alexa Warnung

alias: Benachrichtigung Lüften Bad

description: ""

trigger:

- platform: state

entity_id:

- binary_sensor.fenster_bad_contact

to: "on"

condition:

- condition: numeric_state

entity_id: sensor.absolute_humidity_bad

below: sensor.absolute_humidity_outside_sensor

action:

- service: notify.alexmedia

data:

message: >-

ACHTUNG durch das Lüften erhöhst du die Luftfeuchtigkeit somit besteht

Schimmelgefahr

target:

- media_player.badezimmer

data:

type: announce

mode: single

Lasst euch die Luftfeuchtigkeit und die Lüftungsempfehlung nebeneinander anzeigen

Jetzt seht ihr immer ob es sinnvoll ist die Fenster zu öffnen um eure Luftfeuchtigkeit im Raum zu reduzieren.

Revision #1

Created 17 March 2023 11:04:29 by Cryd

Updated 15 October 2023 21:11:33 by Cryd