BETEILIGUNG FÜR DIE HOSENTASCHE

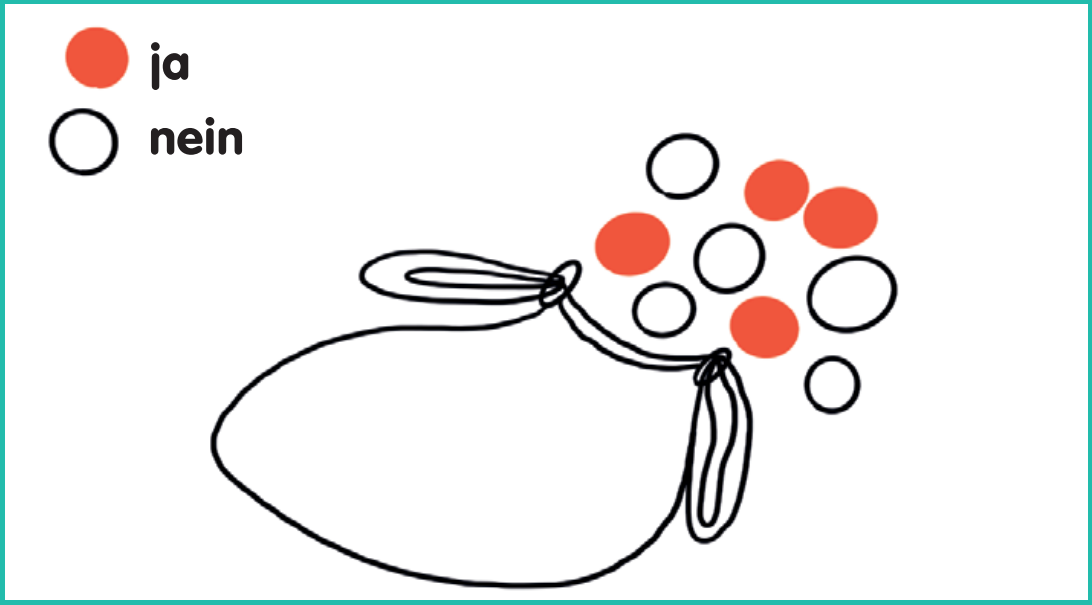
Ein Methodenkartenset
für Bildung und Freizeit

Entwickelt von und für
Fachkräfte(n) der
Bildungs-, Kultur- und Jugendarbeit

Ziele | Alter | Anzahl | Dauer | Material | Info | Tipp

Hrsg.: IN VIA e.V. Dresden in Kooperation
mit dem Kinder- & Jugendbüro Dresden

In Schule und Freizeit ist es manchmal gar nicht so einfach, die Ideen von Kindern angemessen zu berücksichtigen und einzubeziehen.
Wie können wir als (sozial-)pädagogische Fachkräfte Mitbestimmung und Mitgestaltung für Kinder und Jugendliche im Alltag stärker ermöglichen?
Welche Rolle nehmen wir dabei als erwachsene Begleiter*innen ein? Inwieweit können wir in bestimmten Positionen bestehende Machtverhältnisse neu denken?
Zu diesen Fragestellungen entwickelten wir in einem Tagesworkshop im September 2020 gemeinsam mit Fachkräften aus Dresden Entwürfe für das Kartenset **BETEILIGUNG FÜR DIE HOSENTASCHE**.
Wir laden herzlich dazu ein, folgende Anregungen selbst auszuprobieren, um alltägliche Situationen in Schule und Freizeit für und gemeinsam mit junge(n) Menschen gleichberechtigter zu gestalten.
Viel Erfolg und Spaß damit!



ANONYME ABSTIMMUNG

Ein Abstimmungsverfahren, bei dem alle mitmachen können, ohne sich zu „outen".

- alle Meinungen einbeziehen
- Inklusion ermöglichen
- Diskretion wahren

	offen
	ab 5 Personen
	abhängig von Thema + Alter
	Kugeln in verschiedenen Farben, blickdichter Beutel

SO GEHT'S

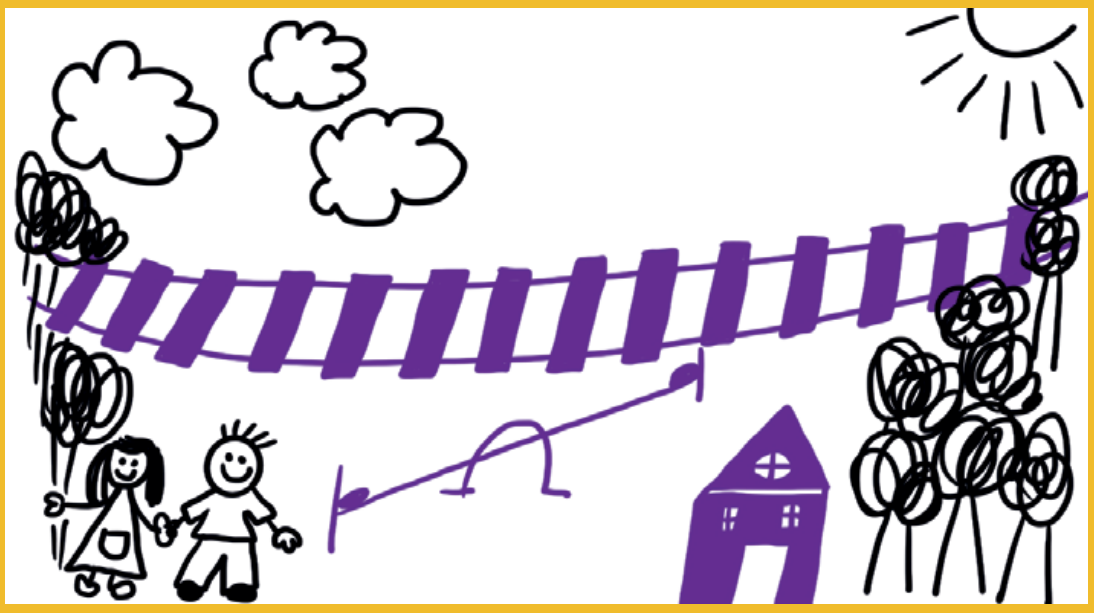
Ein Anliegen wird erläutert und die vorhandenen Möglichkeiten werden vorgestellt. Jeder Möglichkeit wird eine (Kugel-)Farbe zugewiesen.

Beispiel: Gehen wir in den Zoo (weiß) oder spielen wir Fußball (rot)?

Damit kein*e Teilnehmer*in die eigene Entscheidung erklären oder begründen muss, gibt jede*r Teilnehmende für die Abstimmung die Kugel mit der Farbe ihres*seines Wunsches in einen blickdichten Beutel.

Alle anderen Anwesenden sehen nicht, für welche Farbe sie*er sich entschieden hat.

Das Verfahren sollte möglichst einfach erläutert und gestaltet werden.
So können alle mitentscheiden.



DEN SCHULBAU MITGESTALTEN

Schüler*innen entwickeln kreative Ideen für ihr Schulhaus und -gelände.

- Teilhabe an Gestaltung des Lern- und Lebensumfeldes

ab 7 Jahren

je eine Klasse

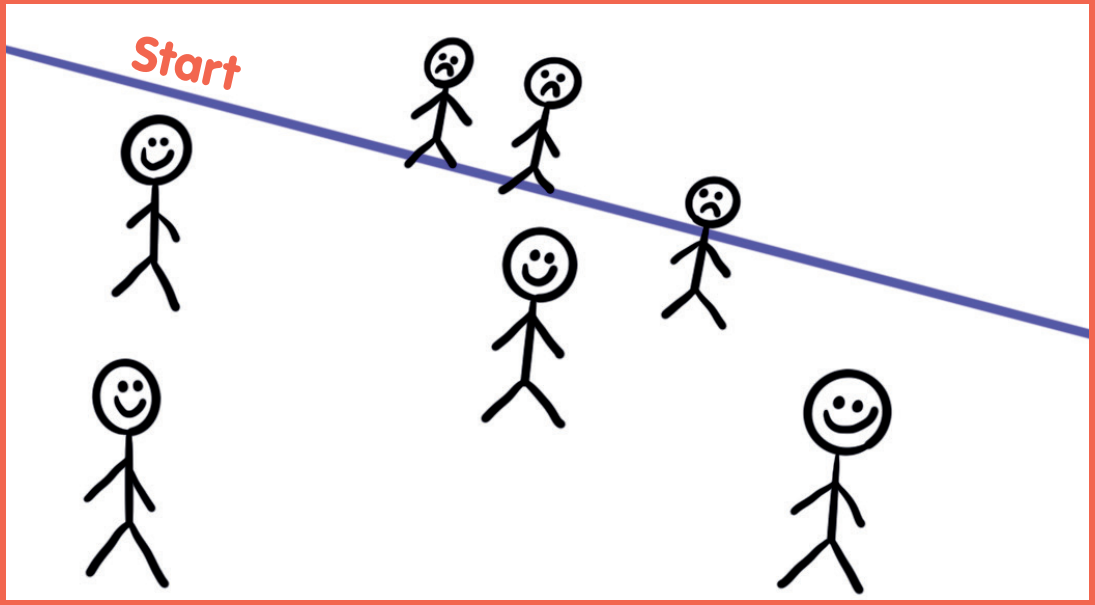
mind. 90 Minuten

Papier, Scheren, Klebstoff, Stifte, Kartons und Recyclingmaterial

SO GEHT'S

Nach einem kritischen Rundgang durch die betreffenden Bereiche fertigen Schüler*innen (nach festgelegten Kriterien) Skizzen und Modelle zur Neu- oder Umgestaltung an. Die Ergebnisse werden in der Gruppe vorgestellt und anhand der Kriterien (z. B. Gestaltung, Praktikabilität, Kosten ...) diskutiert.
Ggf. ermitteln Schüler*innen und Lehrkräfte (sowie die Schulleitung) in geeigneten Abstimmungsverfahren die beste(n) Idee(n), die idealerweise realisiert wird / werden.

Kläre vorab, was umgestaltet werden darf (z. B. das Klassenzimmer, eine Wand im Schulhaus oder ein Teil vom Hof). Für größere Veränderungsprozesse braucht es die Mitwirkung der Kommune / Verwaltung.



WO STEHE ICH UND WO STEHST DU?

Dieses Spiel soll für unterschiedliche Formen von Diskriminierung im Alltag sensibilisieren.

- Diskriminierungsformen kennen- und erkennen lernen
- eigene Privilegien hinterfragen

	empfohlen ab Oberstufe
	ab 10 Personen
	mind. 45 Minuten
	Zettel und Stifte

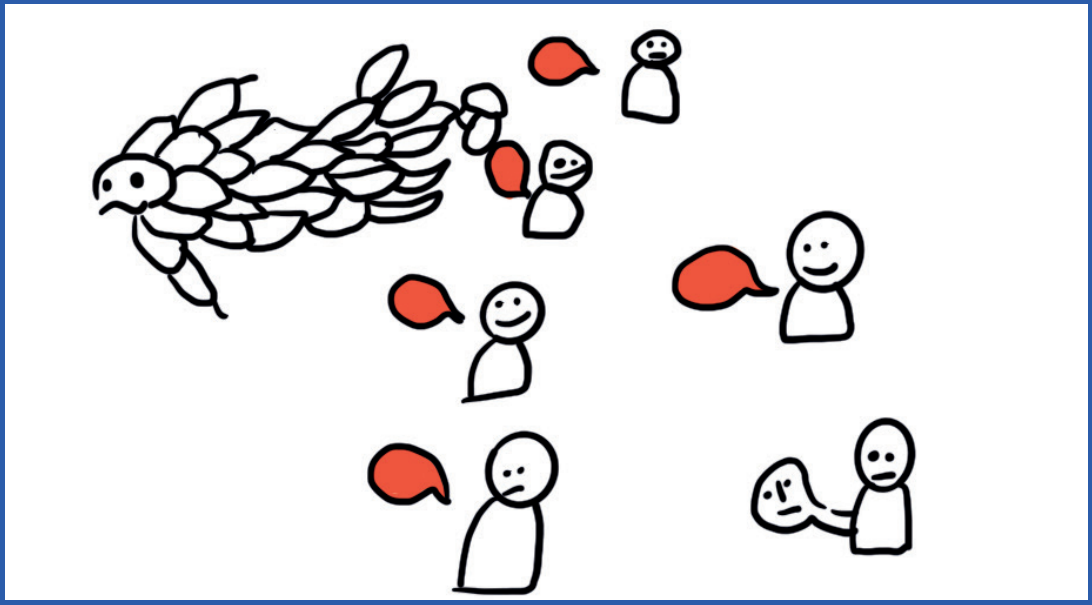
SO GEHT'S

Alle stehen nebeneinander an einer Startlinie. Jede*r Teilnehmende erhält einen Zettel mit einer Rollenbeschreibung (der weiße männliche Arzt, ein*e jugendliche*r Asylsuchende*r). Ein*e Moderator*in nennt verschiedene Alltagssituationen, wie etwa die Wohnungssuche oder den Sommerurlaub.

Du kannst mit Deinem Reisepass überall hin.

Entsprechend ihrer Rolle gehen die Teilnehmenden einen Schritt nach vorn, wenn sie die Aussage bestätigen können, oder müssen stehen bleiben. Am Ende finden sich die Spieler*innen an unterschiedlichen Positionen wieder.

Bei der Auswertung sollten die Unterschiede, Privilegien und Diskriminierungen ausführlich diskutiert werden.



VIELE SCHUPPEN MACHEN DEN FISCH

Diese Aktivität fördert Empathie für die eigenen Mitmenschen.

- Jede*r kommt zu Wort, wird gehört und kann sich andere hineinversetzen
- die Rollen der anderen in der Gruppe wahrnehmen und verstehen

ab 9 Jahren

10 Personen

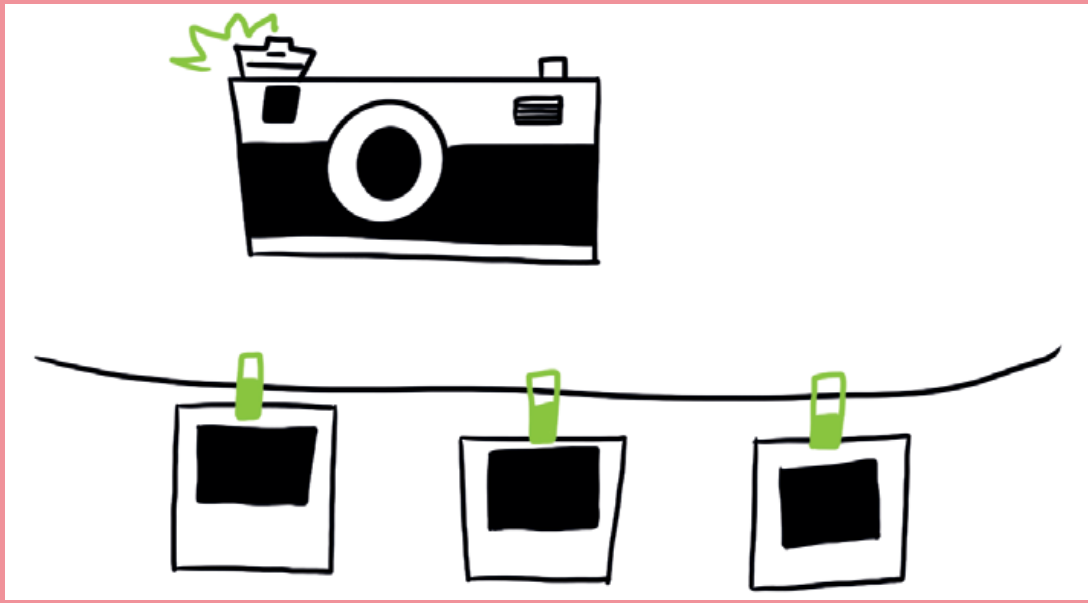
mind. 30 Minuten

verschiedene Papiere, Stifte

SO GEHT'S

Jede*r Teilnehmer*in bekommt ein Stück Papier in Form einer Schuppe zum individuellen Gestalten.
Auf die Rückseite notiert jede*r eine Schwierigkeit, welche er*sie der Gruppe mitteilen möchte. Alle anderen geben dazu Rückmeldungen, Ideen und Vorschläge. Diese werden auch auf die Schuppen geschrieben.
Aus allen Schuppen entsteht ein bunter Fisch. Auf dessen Rückseite sind die unterschiedlichen Schwierigkeiten, Ideen und Anregungen im Schuppenkleid vereint.

Wenn alle dafür sind, kann der Fisch eine zugängliche und angemessene Stelle im Raum bekommen.



KIEZREPORTER*INNEN

Kinder und Jugendliche ziehen in Reporter*innen-Teams durch ihren Stadtteil.

- Perspektiven von Kindern und Jugendlichen sichtbar machen
- Bestätigung und Selbstwirksamkeit

	ab 7 Jahren / Grundschulalter
	3 – 6 Personen
	mind. 90 Minuten
	Aufnahmegerät mit Mikro, Kamera, Präsentationsmöglichkeiten

SO GEHT'S

Die Teilnehmenden entwickeln gemeinsam Fragen zu Themen, die sie bewegen bzw. interessieren. Alle überlegen nun, wo sie junge Menschen befragen wollen. Jede*r Kiezreporter*in übernimmt eine Aufgabe:

- Reporter*innen/Interviewer*innen
- Fotograf*in(nen)
- Protokollant*innen
- Stadtteilführer*innen

Jetzt zieht das Kiezreporter*innen-Team los. Nach dem Ausflug hören sich die Kiezreporter*innen die Aufnahmen an, sichten Fotos & tauschen sich über Eindrücke aus.

Eine gemeinsam erarbeitete Präsentation für Kinder und Erwachsene (z. B. Eltern, Lehrkräfte, Politiker*innen, Verwaltung) trägt dazu bei, dass sich die Kinder gehört und beteiligt fühlen.

FRAGE DICH SELBST

Diese Karte regt zur Selbstbeobachtung und -reflexion an.

- das eigene Handeln und die eigene Kommunikation diskriminierungs-kritisch reflektieren

8 – 120 Jahre

ab 1 Person

lebenslang

Herz und Verstand

SO GEHT'S

In der Begegnung mit Menschen, die jünger sind als Du, kannst Du Dich immer wieder fragen:

Würde ich so auch mit einem älteren, erwachsenen Menschen umgehen?
Würde ich das genauso formulieren?
Wie viel Zeit würde ich mir nehmen, um bestimmte Anliegen zu verstehen und zu klären?

Diese Selbstbeobachtung nimmt den Begriff Adultismus auf, die Diskriminierung von Kindern.

Erinnere Dich an Deine Kindheit und Jugend. Welche Sätze fallen Dir sofort ein? Und was hast Du selbst (schon öfter) zu einem jüngeren Menschen gesagt?

Das gilt für alle!

NOW

Diese Karte ist ein Aufruf, Kindern und Jugendlichen JETZT Gehör zu schenken.

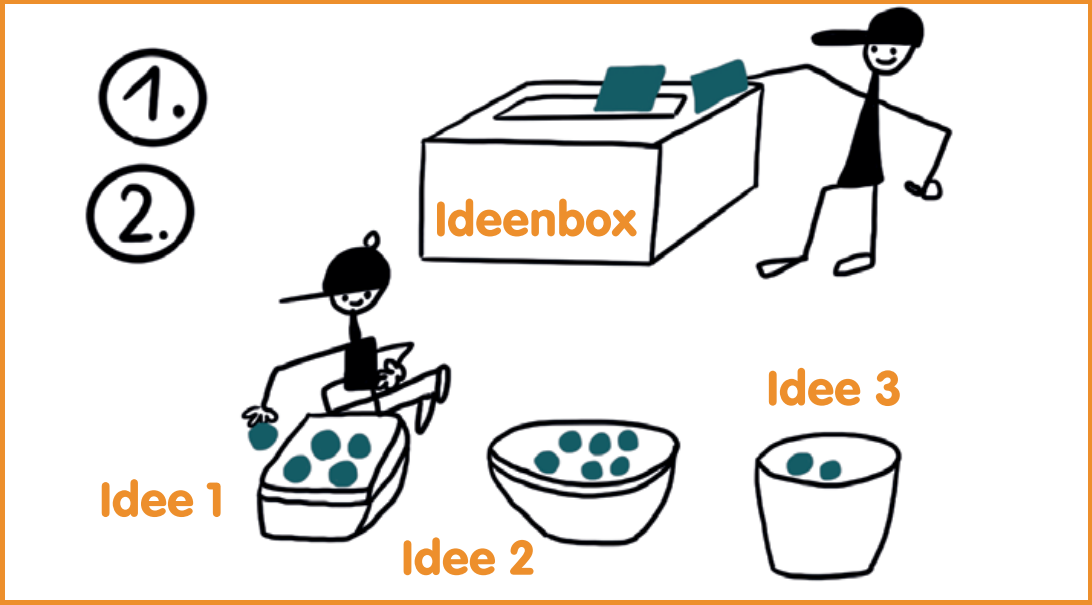
- Anliegen von Kindern und Jugendlichen wahr- und ernstnehmen
- Gelegenheiten ergreifen und handeln

	alle Altersgruppen
	egal
	so viel Zeit wie möglich & nötig
	kommt auf das Anliegen an

SO GEHT'S

Sei offen, aufmerksam und zugewandt, wenn sich Kinder und Jugendliche an Dich wenden und um (Deine) Unterstützung bitten.
Schenke ihnen Gehör, vergewissere Dich, was sie (von Dir) wollen und mache Notizen ... Gemeinsam könnt ihr Pläne, Ideen und Vorgehensweisen entwickeln und besprechen.
Wann? GeNOW JETZT! Reagiere möglichst in dem Moment, in dem sich ein junger Mensch an Dich wendet. Auch wenn vielleicht gerade nur Zeit bleibt für einen ersten kleinen Schritt.

Die Ideen der Kinder und Jugendlichen stehen im Vordergrund. Es geht darum, sie bei der Entwicklung ihrer eigenen Vorhaben zu unterstützen und zu begleiten.



IDEENBOX

In diesem „Mitbestimmungstool" für Gruppen werden Ideen gesammelt und darüber von allen Beteiligten abgestimmt.

- alle in die Ideenfindung und Auswahl einbeziehen
- nachvollziehbares Auswahlverfahren nach demokratischem Mehrheitsprinzip

ab 4 Jahren

ab 8 Personen, offen

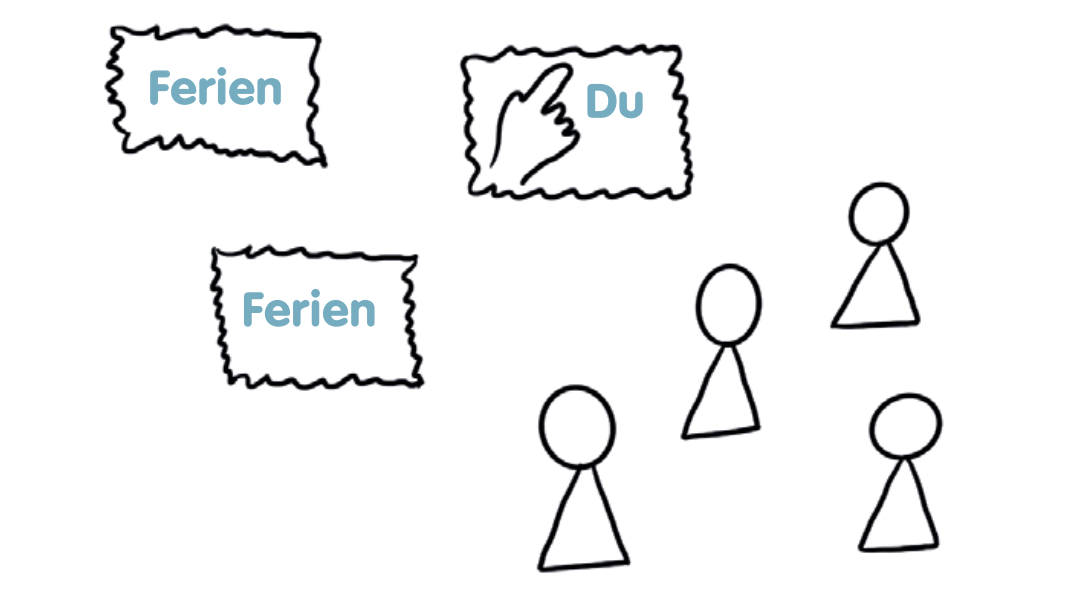
vorher festgelegter Zeitraum

Zettel, Stifte, Box, Murmeln

SO GEHT'S

Zu einem bestimmten Thema oder einer Frage (z. B. Was wollt ihr in den Herbstferien unternehmen?) können Kinder und Jugendliche ihre Ideen auf einen Zettel schreiben oder malen.
Alle Zettel werden anschließend in der Ideenbox gesammelt.
Ähnliche Ideen können in Themengruppen zusammengefasst werden.
Anschließend wird für jede Idee und Themengruppe ein Behälter beschriftet und aufgestellt.
Jede*r Teilnehmer*in erhält eine Murmel und darf sie in den Behälter mit der „Lieblingsidee" werfen.

Ein vorgegebener Zeitraum für die Abstimmung ermöglicht Entscheidungen innerhalb größerer Gruppen in kurzer Zeit.



D.I.Y. – FERIEN SELBST GESTALTEN

Mit dieser Methode können sich Kinder und Jugendliche an der Ferienplanung beteiligen.

- Kinder/Jugendliche äußern Interessen und Wünsche
- auf ihre Bedürfnisse eingehen

ab 9 Jahren

ab 10 Personen

mind. 45 Minuten

Flipchart, Beispielbilder

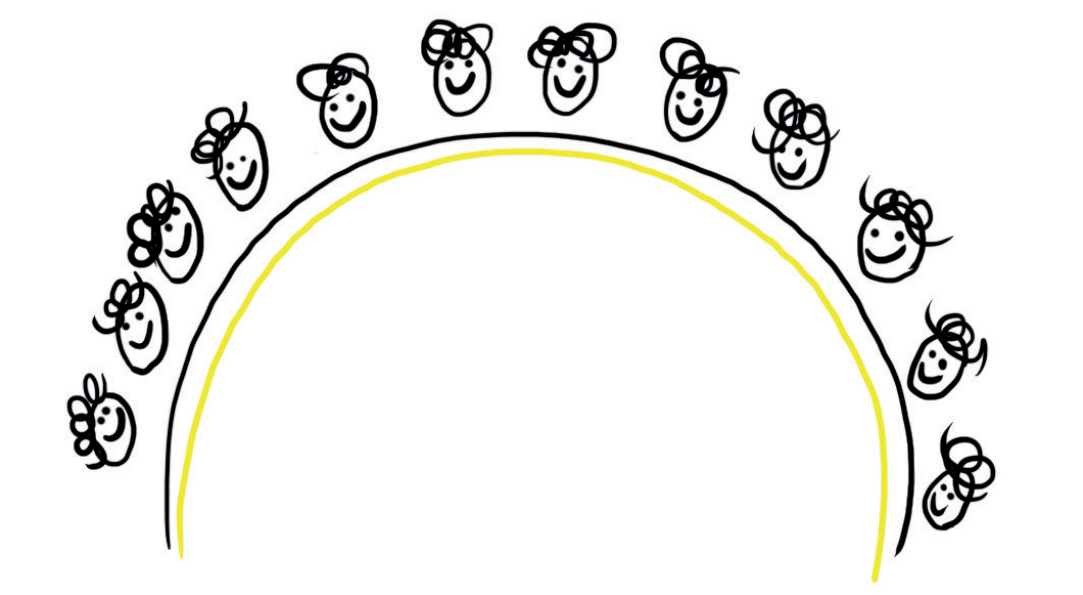
SO GEHT'S

An einer Pinnwand werden Themen, Ideen und Vorschläge für Aktivitäten gesammelt.
Offene Fragestellungen inspirieren die Kinder und Jugendlichen:

> Was wolltet ihr schon immer mal in den Ferien machen?
> Was habt ihr lange nicht mehr unternommen?

Vorbereitete Abbildungen oder vor Ort angefertigte Skizzen führen dabei oft zu spannenden Geistesblitzen.
Das Abfragen von Hobbys kann auch hilfreich sein, um passende Ideen für gemeinsame Aktivitäten zu finden.

Nach Auswertung der Ideen (Ist das umsetzbar?) wird gemeinsam für eine oder mehrere Aktivität(en) abgestimmt, siehe Anonyme Abstimmung.



CREATIVE DIRECTORS

Dieser Ansatz ermöglicht Kindern und Jugendlichen ihre eigenen Projekte.

- Selbstwirksamkeit erleben
- Kreativprozesse von Anfang bis Ende selbstständig durchführen

ab 14 Jahren

ca. 10 Personen

mind. 120 Minuten

Stifte, Papier, Tafel

SO GEHT'S

In einem Brainstorming sammeln Kinder und Jugendliche Ideen, die sie bewegen und interessieren (ca. 5 Minuten).
Anschließend wählen sie einzeln oder gemeinsam eine oder mehrere Ideen aus, deren Umsetzung sie grob besprechen (ca. 15 Minuten Zeit pro Idee).

Was wird gebraucht, um die Idee zu verwirklichen? Wessen Hilfe ist nötig?

Im nächsten Schritt entsteht ein konkreter Plan zur Umsetzung.
Die Kids können individuell oder in Gruppen daran arbeiten (mind. 20 – 30 Minuten).

Wichtig ist, die Teilnehmenden zu begleiten & nützliche Anregungen zu geben, z. B. zu Kooperation & Finanzierung. Hilfreich sind Arbeitsmaterialien zur Frage: **Wie plane ich ein Projekt?**

DER*DIE MEISTERDIEB*IN

In diesem Spiel können Motivation, Werte und Glaubenssätze reflektiert werden.

- Wertebewusstsein schaffen + stärken
- intrinsische Motivation entdecken
- Verhältnis von Investition und persönlichem Gewinn reflektieren

ab 6 Jahren

ab 2 Personen, offen

max. 45 Minuten

nichts

SO GEHT'S

Der*die Meisterdieb*in sagt zu seinem*ihrem Gegenüber: Ich stehle dir ...
Dann nennt er*sie materielle wie ideelle Dinge, die er*sie der anderen Person wegnehmen will. Der*die Dieb*in fragt nun: Willst Du das wiederhaben?
Lautet die Antwort Nein, sucht der*die Meisterdieb*in so lange weiter, bis er*sie etwas gefunden hat, was dem Gegenüber wichtig ist. Lautet die Antwort Ja, erfragt der*die Dieb*in: Was gibst Du mir dafür? Je nach persönlicher Bedeutung macht die Person so lange Angebote, bis ein angemessener Preis für das Diebesgut ausgehandelt ist. Jetzt wird die bestohlene Person zum*r Dieb*in.

Der*die Dieb*in kann über den Preis eine Weile verhandeln. So denkt die betroffene Person intensiv über den Wert des drohenden Verlustes nach.

MITGESTALTUNG WORTWÖRTLICH

Diese Karte ist eine kleine Erinnerung, dass Mitbestimmung (fast) immer möglich ist.

- Freiräume für eigene Ideen bewahren

	offen
	egal
	unterschiedlich
	alle möglichen Materialien und Techniken

SO GEHT'S

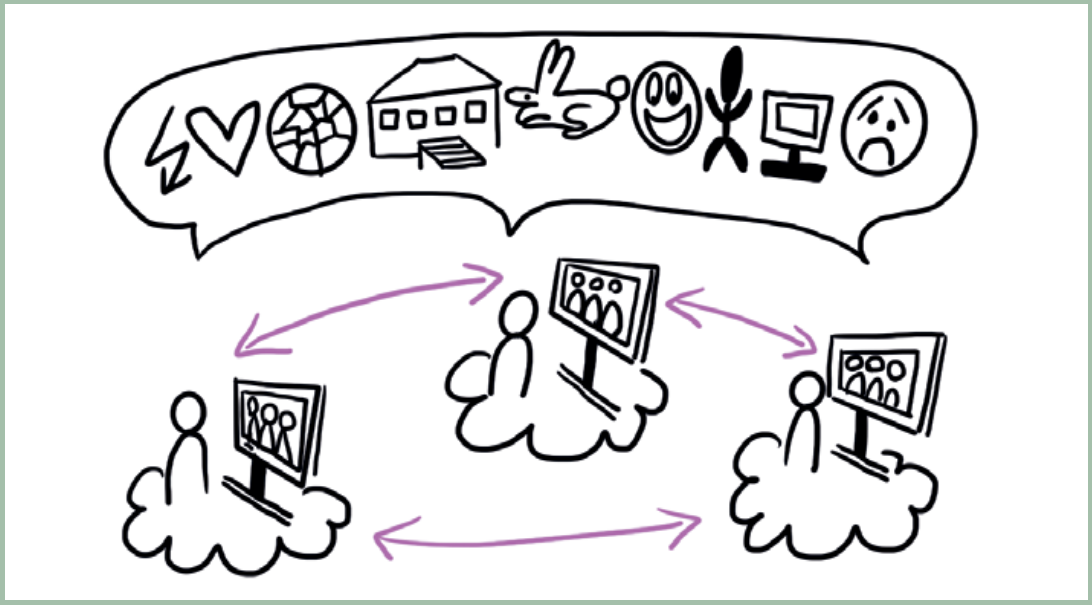
Egal, ob Kunstprojekt, Nachmittagsangebot, Wandzeitung oder Glückwunschkarte – bei Gestaltungsprozessen lohnt es sich, jungen Menschen so wenig wie möglich gestalterisch vorzugeben und reinzureden.

Ein angestrebter Perfektionismus, der Anspruch auf Richtigkeit und Zielgerichtetheit dürfen gern öfter mal infrage gestellt werden.

Der Versuch lohnt sich, so ergebnisoffen wie möglich zu arbeiten.

Damit regst Du junge Menschen zu selbstständigem Denken, Handeln und eigenen Entscheidungen an.

Selbst zu entscheiden, was gefällt, ist im Sinne von Empowerment ein wichtiger Schritt nach vorn!



ONLINE-SCHÜLER*INNENRAT

Diese Methode regt dazu an, sich online zu treffen und die jeweilige Gruppe zu vertreten.

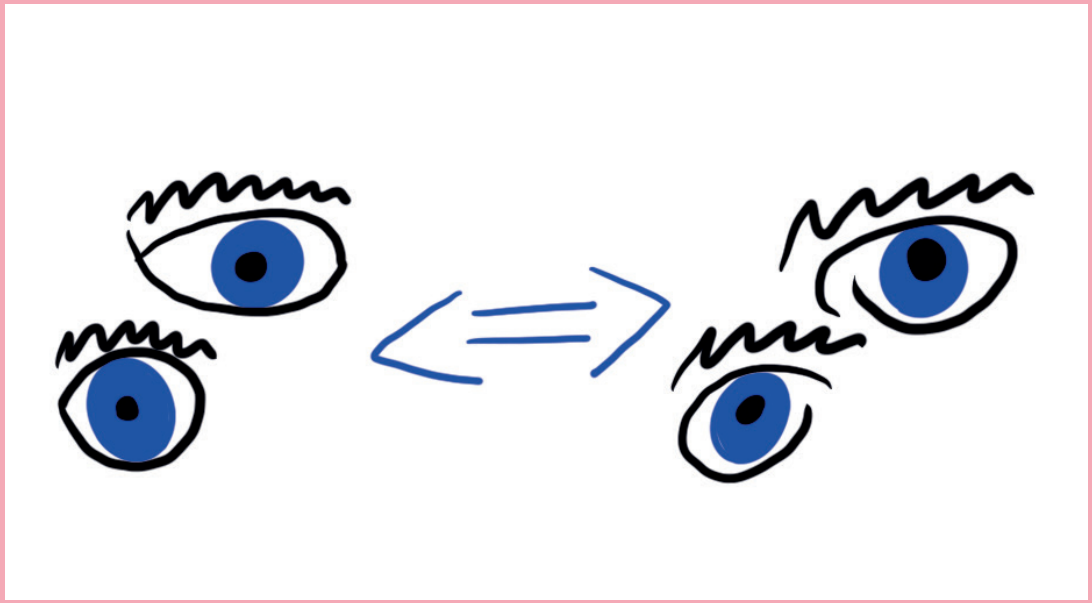
- Weiterführung des Beteiligungsformats trotz Schulschließungen

	ab 7 Jahren
	5 – 15 Personen
	30 – 45 Minuten pro Woche
	Geräte, mit denen Videoanrufe möglich sind

SO GEHT'S

Das Einverständis der Eltern für Onlineanrufe wird im Vorfeld eingeholt.
Bei einem Probetermin testen die Teilnehmenden die technische Bedienung der jeweiligen Programme und Geräte.
Eine Mail lädt zu jeder Sitzung ein.
Ein Mailprotokoll fasst jede Sitzung zusammen.
Gesprächsregeln, Ablauf und Inhalte werden aus dem Offlineverfahren übernommen und angepasst.
Erfahrungsgemäß ist die Selbstorganisation online höher.

Wenn die Eltern bei der technischen Umsetzung mit einbezogen werden, erhalten sie auch einen Einblick in das Wirken ihrer Kinder.



ROLLENTAUSCH

Diese Methode ist eine Einladung zum Perspektivenwechsel.

- Empathie stärken
- andere / neue Möglichkeiten ausprobieren
- Machtverhältnisse reflektieren

	ab Kindergarten
	offen
	je nach Bedarf und Fall
	Dinge zur Visualisierung gemeinsamer Regeln

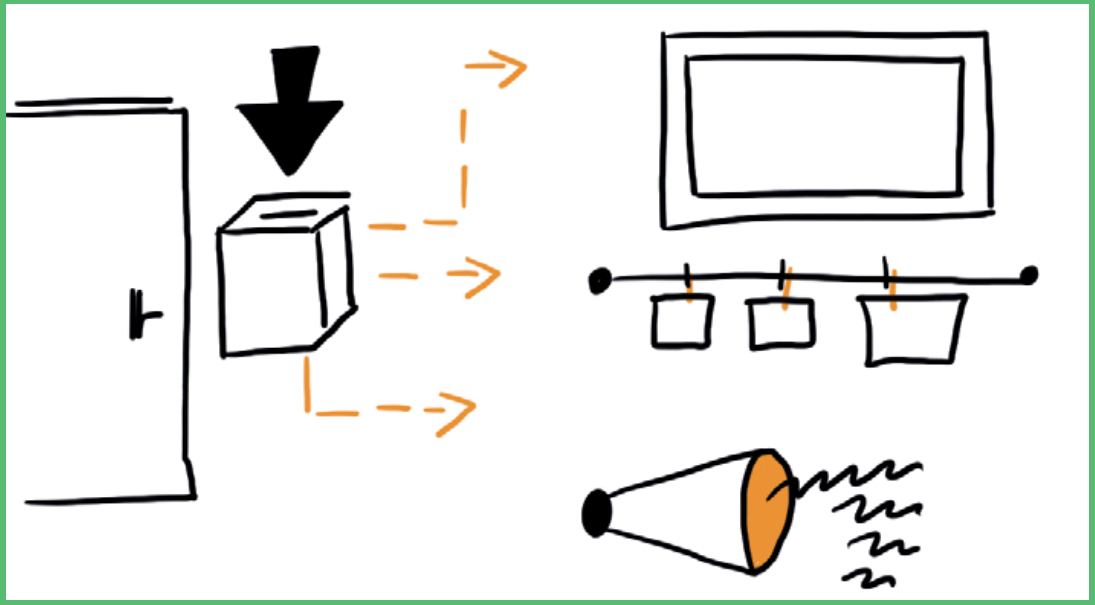
SO GEHT'S

Kinder, Jugendliche und Erwachsene können für einen bestimmten Zeitraum die Rollen tauschen. Einen ganzen Tag im Kindergarten, einmal wöchentlich zum Projektnachmittag oder eine Schulstunde lang. Der Ablauf und die Regeln werden vorher ausführlich gemeinsam besprochen und visuell festgehalten.

Es ist sinnvoll, ein Zeichen zu vereinbaren (z. B. Klatschen), das den Rollentausch einläutet und beendet.

Danach reflektiert die Gruppe den Prozess. Was fand ich gut an der neuen Rolle? Was war anstrengend? Was möchte ich übernehmen?

Gelingt es, sich unvoreingenommen auf den Rollentausch einzulassen, eröffnet er eine andere Sicht auf Dinge, stellt Fragen und stößt Prozesse an.



SCHULREPORTER*IN

Diese Karte ist eine Minisammlung von Rückmeldeformaten.

- Themen Gehör verschaffen
- Einladung dazu, Ideen, Anregungen u./o. Beschwerden einzubringen
- Diskussionen anregen

ab Grundschule

egal

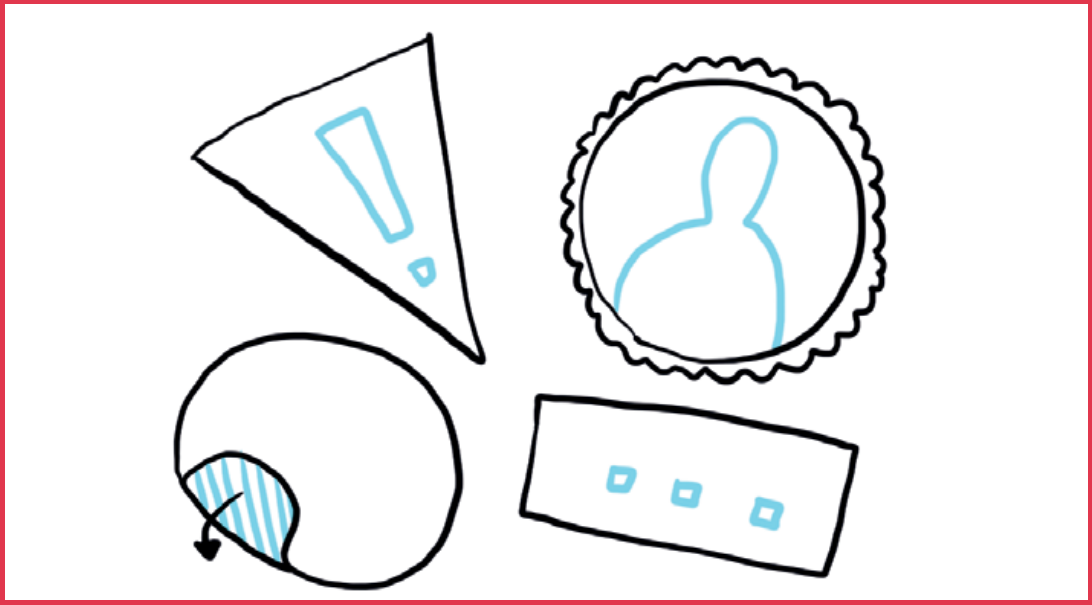
fortlaufend, AG-Charakter

Box, Papier, Stifte und anderes Material für Wunsch- und Meckerpost

SO GEHT'S

Kinder und Jugendliche erhalten die Möglichkeit, ihre Meinungen, Ideen, Wünsche und Kritiken zu äußern. Das kann ein (gemeinsam eingerichteter) Mecker- oder Wunschbriefkasten sein, ein Audioaufnahmegerät oder eine Internetplattform – um nur einige Formate zu nennen.
Wichtig ist, dass die eingegangenen Anregungen für alle sichtbar gemacht werden, z. B. in einer regelmäßigen Schulfunksendung, auf einer Seite der Schüler*innenzeitung, auf Flugblättern oder an einer Pinnwand.

Gut ist, wenn es eine (oder mehrere) Möglichkeit(en) gibt, Kritik, Anmerkungen und Wünsche anonym zu äußern. Es ist wichtig, vor einer Veröffentlichung zu klären, ob die* Impulsgeber*in genannt werden möchte.



STICKERGALERIE

Auf Aufklebern werden Themen und Wünsche junger Menschen sichtbar.

- Themen, Wünsche und Anliegen junger Menschen sichtbar machen
- Vorbereitung für eine Weiterarbeit an den Themen und Diskretion wahren

	ab 7 Jahren / Grundschulalter
	1 – 12 Personen
	30 Minuten
	Folie für Sticker o. bereits zugeschnittene Folie / Sticker (Blanko), Marker

SO GEHT'S

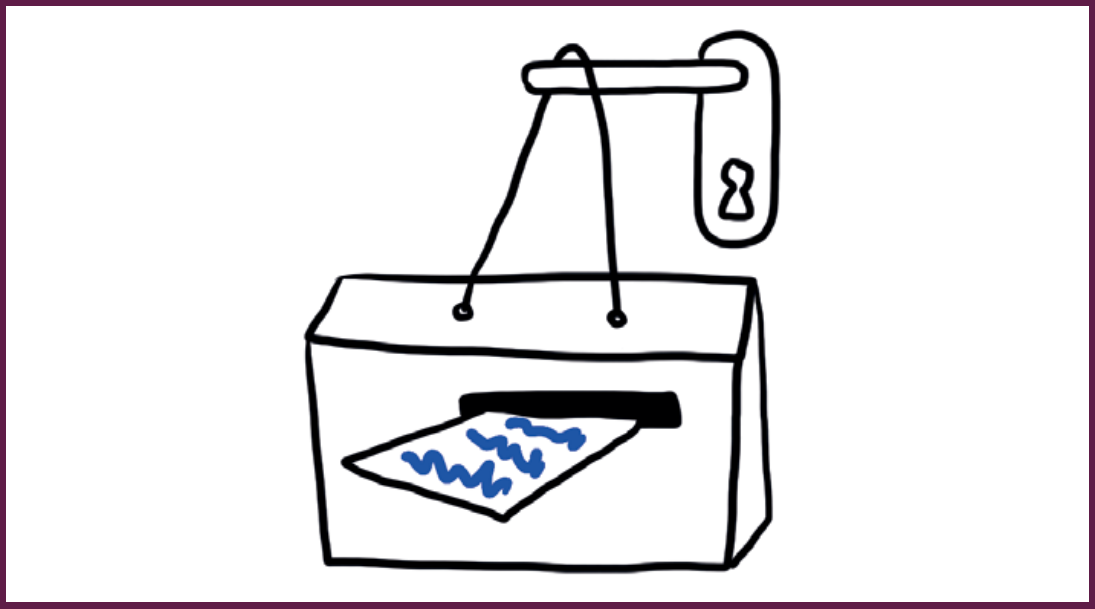
Die Kinder und Jugendlichen werden zuerst zum Brainstorming eingeladen, z. B. zur Frage: Was würdest Du gern in Deinem Stadtteil verändern? Anschließend erhalten sie Material und eine Einführung. Nun dürfen sie ihre Idee(n) als Sticker gestalten.

Die fertigen Sticker werden – mit Erlaubnis der Kids – kopiert / abfotografiert.

Aus den ausgedruckten Kopien der Sticker gestalten die Teilnehmer*innen gemeinsam eine „Stickergalerie".

Die Originale dürfen sie mitnehmen. Die Methode ist mit den Kiezreporter*innen kombinierbar.

Ein zentraler Spot ist günstig für die Stickergalerie. Stimmt gemeinsam ab, ob es eine Galerie für Euren Treff wird, oder ein öffentlicher Ort.



WUNSCHBOX

Ein Briefkasten zum Einwerfen von Wünschen oder Kritik steht immer und für alle bereit.

- Meinungsbilder erhalten
- aktuelle Themen erfahren
- Dialog vorbereiten

	egal
	für alle gedacht
	dauerhaft installierte Box
	Kasten / Karton, eventuell vorbereitete Blätter und Stifte

SO GEHT'S

Ein Briefkasten (z. B. aus einem Schuhkarton) wird aufgestellt und beschriftet:

> **Was gefällt Dir hier (nicht)? Was wünschst Du dir? Was wolltest Du uns schon immer mal mitteilen? Schreib es uns und wirf es in die Box.**

Je nach aktuellen Anliegen können auch spezifische Blätter vorbereitet und entsprechend um Anonymisierung oder Nennung von Kontaktdaten gebeten werden.

Die Wunschbox wird an einer für alle gut geeigneten Stelle und Höhe dauerhaft installiert. Die zur Verfügung stehenden Zettel und Stifte sind auch für kleine Kinder gut benutzbar.

Die eingegangenen Anliegen sollten regelmäßig ausgewertet werden.

MEINE MEINUNG

Eine Methode, mit der Kinder und Jugendliche die Aussagen von Erwachsenen bewerten können.

- eigene Meinung einbringen
- schnelle und unkomplizierte Rückmeldungen zu Ideen + Vorschlägen

offen

unbegrenzt

öfter anwenden, ritualisieren

Karten in drei unterschiedlichen Farben

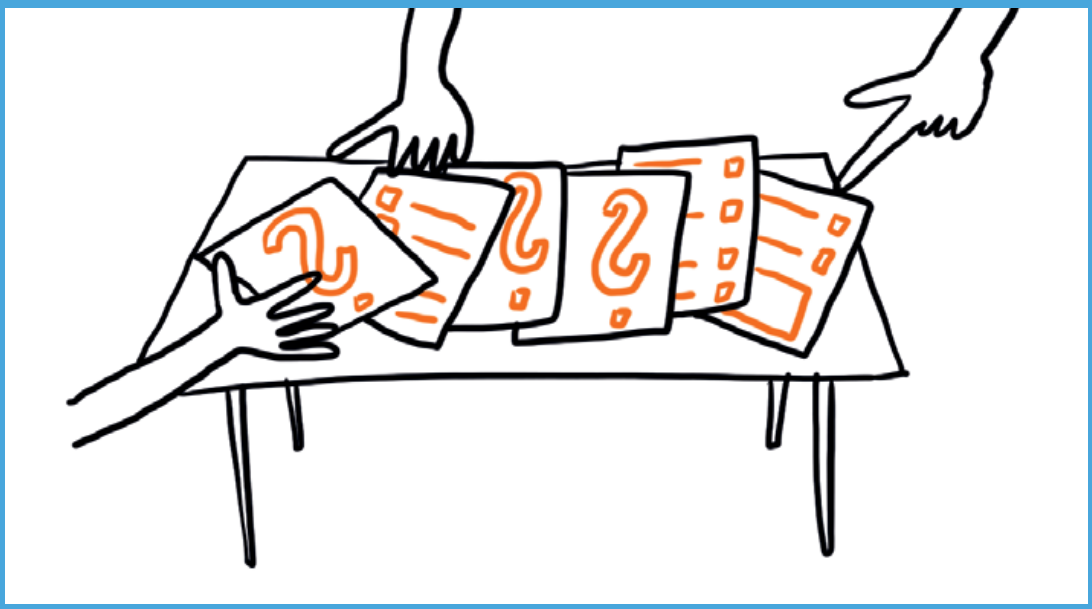
SO GEHT'S

Alle Anwesenden bekommen je Farbe eine Karte.
Durch Hochhalten der Karten kommentieren die jungen Menschen die Aussagen der Erwachsenen.
Vorab werden die Bedeutungen der Bewertung per Karte vereinbart, z. B.

lila: Das finde ich nicht gut ...
grau: Naja, geht so. Sagt mir nichts ...
türkis: Das finde ich gut ...

Auch Konsequenzen, die sich evtl. aus den Rückmeldungen ergeben, werden miteinander besprochen. (Bsp. Wenn die Mehrheit Türkis zeigt, gehen wir gleich auf den Hof!)

Wenn diese Methode öfter angewendet und zum Ritual wird, können die Kinder selbst anmoderieren und die Regeln erläutern.



STELL DIR VOR, DU BIST BÜRGERMEISTER*IN ...

Eine Methode, die zeigt, was jungen Menschen in ihrem Umfeld wichtig ist bzw. was sie stört.

- Themen, Wünsche + Anliegen junger Menschen sichtbar machen
- Vorbereitung für eine Weiterarbeit

ab 7 Jahren / Grundschulalter

1 – 25 Personen

30 – 60 Minuten

Ideenbögen, Zettel / Moderationskarten oder Sprechblasen, Stifte, evtl. Flipchart

SO GEHT'S

Die Kinder und Jugendlichen erhalten einen oder mehrere der vorbereiteten Ideenbögen (siehe Beispielbild), die sie individuell oder gemeinsam mit anderen Kindern beantworten. Für die Beantwortung in Gruppen eignet sich auch die Methode Weltcafé, bei der je eine Frage auf einem Tisch liegt. Die jungen Menschen ziehen gruppenweise oder einzeln von Tisch zu Tisch.

Die Ergebnisse der Bürgermeister*innen-Ideensammlung können als Grundlage für die Kiezreporter*innen-Methode oder ein Kinder-/Jugendforum genutzt werden.

Es ist sinnvoll, die Ergebnisse der Befragung und das, was damit passieren soll, für alle sichtbar zu machen, z. B. indem sie im Kindertreff / Jugendhaus ausgehängt werden.

SO GEHT'S

SO GEHT'S

SO GEHT'S

SO GEHT'S

BETEILIGUNG FÜR DIE HOSENTASCHE

Ein Methodenkartenset
für Bildung und Freizeit

Entwickelt von und für
Fachkräfte(n) der
Bildungs-, Kultur- und Jugendarbeit

Hrsg: IN VIA e.V. Dresden in Kooperation
mit dem Kinder- und Jugendbüro Dresden

HERAUSGEBER*IN

IN VIA e.V. Dresden,
Robert-Matzke-Str. 23, 01127 Dresden
Tel.: (0351) 470 68 90 – 92
lucy@invia-dresden.de
www.invia-dresden.de
www.pieschonauten.weebly.com

in Kooperation mit dem
Kinder- und Jugendbüro Dresden,
Rothenburger Straße 26, 01099 Dresden
Tel.: (0351) 275 502 90
post@kijubdd.de
www.kijubdd.de
www.facebook.com/kijubuerodresden

IN VIA

KINDER- UND JUGENDBÜRO DRESDEN

Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des von den Abgeordneten des Sächsischen Landtags beschlossenen Haushaltes.

WELTOFFENES SACHSEN

STAATSMINISTERIUM FÜR SOZIALES UND VERBRAUCHERSCHUTZ | Freistaat SACHSEN

Die Staatsministerin für Gleichstellung und Integration