

# Handbuch Medienparcours

Ein Peer-Projekt zur  
Vermittlung von Medienkompetenz



gefördert durch:

LVR-Landesjugendamt  
Auftrag Kindeswohl 

**LVR**   
Qualität für Menschen

Stand: Juni 2023

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>S. 3</b>
<b>1. Grundlagen und Methoden</b>	<b>S. 4-6</b>
1.1 Meine Rolle als Peer	
1.2 Kommunikation	
1.3 Reflexion der eigenen Haltung	
<b>2. Der Medienparcours</b>	<b>S. 7-13</b>
2.1 Einsatzmöglichkeiten	
2.2 Beschreibung der Einzelstationen	
2.2.1 Soziale Netzwerke / Privatsphäre	
2.2.2 Quiz	
2.2.3 Cyber-Bar	
2.2.4 Handy	
2.2.5 Medienkonsum	
<b>3. Rechtliches</b>	<b>S. 14</b>
<b>4. Anhang</b>	<b>S. 15</b>
<b>5. Impressum</b>	

# Vorwort

Der Medienparcours ist ein Kooperationsprojekt der Arbeitsgruppe Jugendschutz im Kreis Heinsberg.

Neben der Finanzierung durch die fünf Jugendämter im Kreis Heinsberg unterstützt der Landschaftsverband Rheinland den Medienparcours als Initial-Projekt im Rahmen der Förderung von Modellvorhaben auf dem Gebiet der Jugendhilfe mit Mitteln der Sozial- und Kulturstiftung NRW.

Medien sind aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Neben anderen Institutionen wie der Familie, dem sozialen Umfeld oder der Schule sind Medien zum wichtigsten Sozialisationsfaktor geworden.

Ein reflektierter Umgang und Unterstützung im alltäglichen Gebrauch erscheint deshalb immer notwendiger.

Aufgrund von diversen Phänomenen wie Cyber-Mobbing, Austausch pornografischer Videos, Onlinespielen, Happy-Slapping und vielem mehr können u. a. aggressives Verhalten, Abhängigkeiten, psychische Störungen und soziales Fehlverhalten entstehen. Das Projekt verfolgt die Absicht durch Wissensvermittlung und unter Zuhilfenahme spielpädagogischer Elemente den möglichen Gefahren und Auswirkungen entgegenzuwirken bzw. diese abzuschwächen.

## **Projektziele:**

- Aufbau von Medienkompetenz und Vermittlung von Medienwissen
- Aufklärung und Schutz vor Gefahren, die sich aus der gedankenlosen und leichtfertigen bzw. nicht reflektierten Nutzung von Medien und Technik ergeben u. a. bewusste Wahrnehmung des starken Einflusses der Medien
- Entwicklung eines Verfahrens zur Umsetzung an den Schulen und den Offenen Kinder- und Jugendeinrichtungen (kreisweit)
- Entwicklung und Ausstattung eines Medienparcours und Zusammenstellung zusätzlichen Lehrermaterials (mindestens 2 Medienkoffer)

Der Medienparcours richtet sich an zwei Zielgruppen:

1. Jugendliche zwischen 11 und 14 Jahren
2. Jugendliche Peers zwischen 15 und 19 Jahren

Der Medienparcours ist modular aufgebaut und besteht aus fünf verschiedenen Stationen.

# 1. Grundlagen und Methoden

## 1.1 Meine Rolle als Peer

Im Jugendalter haben Jugendliche und Gleichaltrige einen besonderen Stellenwert untereinander. Mode, Konsumverhalten, Konfliktlösungsmuster, Kontaktverhalten, „Life style“ etc. vermitteln sich zu einem sehr großen Teil über die eigene Altersgruppe (Clique, Peergroup).

- **Peers** = Gleichaltrige, Gleichgesinnte
- **Peergroup** = Gleichaltrigen Gruppe / Clique

Peers erleichtern offene Gespräche zu Themen wie Medienkonsum. Sie sind näher an den aktuellen Lebenswelten Jugendlicher und wirken für Gleichaltrige glaubwürdiger.

### • **Einsatzmöglichkeiten**

- im Unterricht
- bei Projekttagen und -wochen
- in Jugendzentren

### • **Peers geben Wissen an gleichaltrige Jugendliche weiter:**

- auf Augenhöhe
- in offenen Gesprächen
- mit Hilfe von Aufgaben, Übungen und Spielen
- glaubwürdig
- können / sollen Vorbilder sein

### • **Verantwortung** liegt bei Lehrern und / oder Sozialarbeitern

- Peers werden zur Unterstützung eingesetzt

### • **Peers sollen so viel Eigenverantwortung** bekommen, wie sie tragen können.

### • **Peers sollen nicht überfordert werden:**

- sie klären auf und informieren
- sie sind keine Berater oder Problemlöser
- in schwierigen Fällen sollen sie an Lehrer, Sozialarbeiter oder andere Institutionen verweisen
- keine Strafverfolgung

## 1.2 Kommunikation

Wichtig zu Beginn:

### Atmosphäre von Akzeptanz und Vertrauen herstellen durch:

- aufmerksames Zuhören
- ermutigende Haltung einnehmen
- möglichst früh Fragen stellen (Offene und neutrale Fragen)
- Empathie

### Empathie

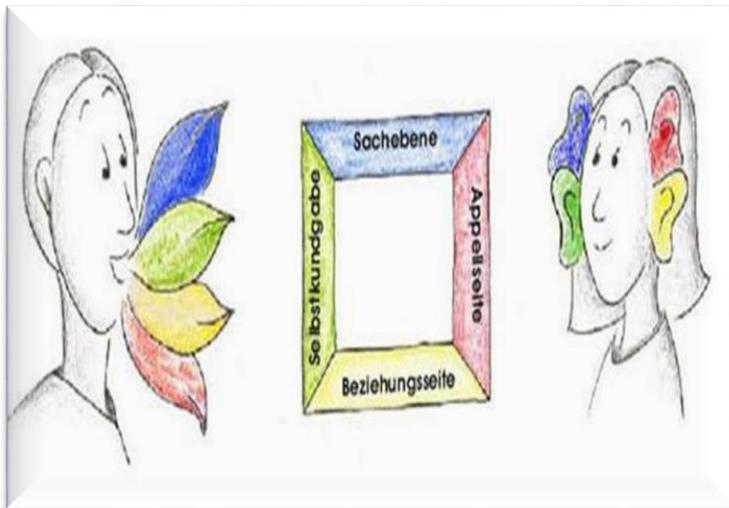
- Gefühle, Sichtweisen und Standpunkte von Jugendlichen verstehen und begreifen
  - Verstehen heißt nicht = einverstanden sein oder billigen
- Wichtig: „Mitfühlen ja – Mitleiden nein!“

### Gesprächsebenen

1. Verbal vermittelte Inhalte
2. Non-verbal vermittelte Inhalte

*Vier Botschaften einer Nachricht*

(nach Schulz von Thun)



#### 1. Sachebene

„Die Ampel ist grün“

#### 2. Selbstoffenbarung

„Ich habe es eilig“

#### 3. Appell

„Gib Gas!“

#### 4. Beziehung

„Du brauchst meine Hilfe“

### Non-verbale Mitteilungen

- Begleiten oder ersetzen verbale Mitteilungen
- unterstreichen das Gesagte
- geben zusätzliche Informationen
- oder teilen uns etwas anderes mit, als gesagt wird

### 1.3 Reflexion der eigenen Haltung

Diese Methode eignet sich gut, um zu Beginn die eigene Haltung und den eigenen Umgang mit Medien zu reflektieren. Sie bietet für die Jugendlichen die Möglichkeit, ihre eigene Meinung und ihre persönliche Haltung darzustellen. Wichtig ist auf eine gute Atmosphäre zu achten, in der jeder sagen darf, was er denkt.

Der Raum wird gedanklich in zwei Hälften („Ja, ich stimme zu!“ und „Nein, ich stimme nicht zu!“) geteilt.

Die Jugendlichen bewegen sich frei im Raum. Ihnen werden die Aussagen, wie zum Beispiel: „*Ohne mein Handy gehe ich nicht aus dem Haus.*“ (s. Karten) vorgelesen. Jetzt sollen sie sich dem jeweiligen Bereich zuordnen, der ihrer Meinung entspricht. Diese Zuordnung sollte möglichst ohne Worte und spontan verlaufen. Es gibt die Möglichkeit mit 100% „Ja“ und „Nein“ zu antworten. Es gibt aber auch die Variante eine Gedachte Linie zwischen den beiden Bereichen als eine Art Skala einzusetzen, sodass sich die Jugendlichen überall platzieren dürfen, um ihre differenzierte Meinung zu bekunden. Nach der Positionierung gibt es die Möglichkeit einzelne Meinungen nochmals zu hinterfragen und Auffälligkeiten oder Überraschungen zu thematisieren.

#### Aussagen zur Überprüfung der eigenen Haltung:

Ohne mein Handy gehe ich nicht aus dem Haus.

Ich habe einen Fernseher und / oder PC in meinem Zimmer.

Das Handy / Internet kann süchtig machen!

Mein Sozial Media-Profil (z.B. Instagram, TikTok, YouTube oder Snapchat) aktualisiere / nutze ich täglich.

Ich stelle selbst gemachte Filme / Fotos bei Snapchat, YouTube, Instagram oder TikTok ein.

Auf der Startseite meines Sozial Media -Profils ist ein Foto von mir zu sehen.

Für Hausaufgaben und Referate nutze ich das Internet.

Ich treffe mich mit "Freunden" im Chatroom.

Bei eBay habe ich schon oft ein Schnäppchen gemacht.

Ich besitze und spiele PC-Spiele, die erst ab 18 Jahren frei gegeben sind.

Auf meinem Handy habe ich WhatsApp installiert.

Ich zahle meine Handy-Rechnung selber.

Ich habe mich schon mal mit einer Internet-Bekanntschafft getroffen.

Ich war schon mal Opfer von Cybermobbing.

Ich telefoniere viel über WhatsApp.

Ich schreibe regelmäßig Instagram Beiträge.

## 2. Der Medienparcours

### 2.1 Einsatzmöglichkeiten

Da der Medienparcours modular aufgebaut ist, bietet er für die Umsetzung im Wesentlichen zwei Einsatzmöglichkeiten in Schulen oder Jugendeinrichtungen:

#### a) Parcours

Vier Stationen à 15 Minuten

- Zwei Räume notwendig
- pro Raum zwei Stationen
- Jugendliche gleichmäßig auf die Stationen aufteilen

#### b) Vertiefung

Intensive Auseinandersetzung mit dem Thema **einer** Station

- ca. 60 Minuten
- max. 25 - 30 Teilnehmer

### 2.2 Beschreibung der Einzelstationen

#### 2.2.1 Station I Soziale Netzwerke

Die Nutzer Sozialer Netzwerke nehmen täglich zu. Instagram hat mittlerweile weltweit mehr als 1 Milliarde Nutzer. Besonders Jugendliche nutzen diese Form der Kommunikation, übersehen dabei aber oft die damit verbundenen Risiken.

An dieser Station sollen die Jugendlichen anhand von selbst erstellten fiktiven Profilen lernen, wie sie mit persönlichen Daten im Internet umgehen.

#### Vorarbeit

Jede(r) Jugendliche erstellt in Anlehnung an Instagram ein Profil einer fiktiven Person.

#### Gruppenarbeit

Die Jugendlichen bearbeiten das beigefügte Arbeitsblatt. Das darauf dargestellte Profil soll von den Jugendlichen unter folgenden Gesichtspunkten bearbeitet werden:

- **Rot:** Angaben, die besser nicht veröffentlicht werden sollten
- **Gelb:** Angaben, die nur im privaten Bereich veröffentlicht werden sollten
- **Grün:** Angaben, die in Ordnung sind

#### Nacharbeit

Ihre an dieser Station gemachten Erkenntnisse sollen die Jugendlichen mit Hilfe der Arbeitsblätter anwenden.

#### Benötigtes Material

Arbeitsblätter

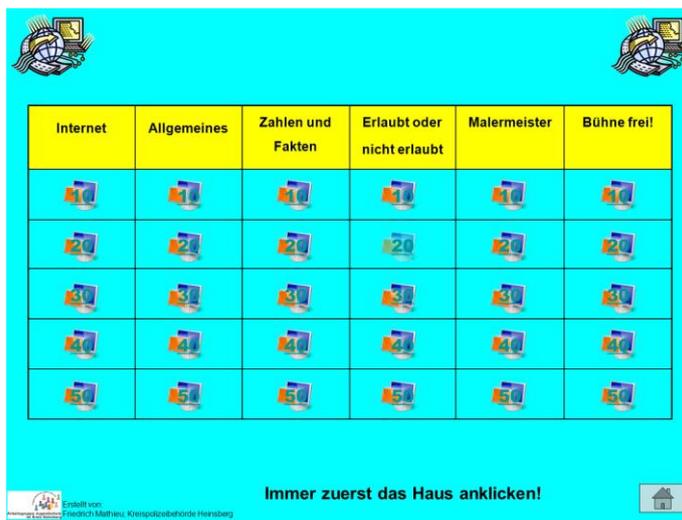
Flipchart

Klebepunkte bzw. Eddings in den Farben rot, gelb und grün

## 2.2.2 Station II Quiz

An dieser Station sollen die Jugendlichen ihr Wissen rund um die Themen Internet, Spiele, Handy in spielerischer Form testen. Dabei kann die Gruppe in zwei Mannschaften aufgeteilt werden, die gegeneinander spielen.

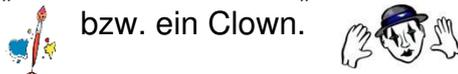
Das Quiz besteht aus fünf Kategorien mit jeweils fünf Fragen bzw. Aufgaben. Für jede richtig beantwortete Frage bzw. gelöste Aufgabe erhält die Gruppe die vorgegebene Punktzahl (10 bis 50). Die Kategorien „Malermeister“ und „Bühne frei“ dürfen erst ausgewählt werden, wenn aus allen anderen Kategorien mindestens eine Frage beantwortet worden ist. Eine Kategorie darf nicht zweimal hintereinander ausgewählt werden.



### Handhabung der PowerPoint Präsentation

Nach Klick auf die vorgegebene Punktzahl öffnet sich die Frage (nicht bei „Malermeister“ und „Bühne frei“). Die Lösung wird eingeblendet nach Klick auf den Button „i“. Zurück zur Übersicht gelangt man mit dem Button „Haus“.

In den Kategorien „Malermeister“ und „Bühne frei“ erscheint nach Klick auf die Punktzahl ein Stift bzw. ein Clown.



Die Spielerin / der Spieler bekommt die entsprechende Aufgabenkarte gezeigt. Die Auflösung für die gesamte Klasse erscheint nach Klick auf den Button „i“.

### Benötigtes Material

PowerPoint Präsentation mit Fragen und Aufgaben auf USB-Stick

Laptop inkl. Quiz

Beamer

Flipchart

Eddings

Sanduhr / Stoppuhr

Aufgabenkarten „Malermeister“ und „Bühne frei“

### **2.2.3 Station III Cyber-Bar**

An dieser Station werden mit Hilfe von kurzen Filmen (s. Liste im Anhang) Themen wie (Cyber)Mobbing und Regeln bzw. Aktivitäten im Netz behandelt.

Die Jugendlichen sollen über eigene Erfahrungen berichten und sich darüber austauschen, welche Hilfsmöglichkeiten sie in Anspruch nehmen können.

#### Einstieg

Film „Cybermobbing“ (s. USB-Stick oder [www.medienparcours-heinsberg.info](http://www.medienparcours-heinsberg.info))

#### Gruppenarbeit

Es werden drei Arbeitsgruppen gebildet, die jeweils eine der folgenden Fragen bearbeiten sollen.

#### **Gruppe 1**

Wie fühlst du dich, wenn dir so etwas wie im Film passiert?

Mögliche Antworten sind:

Zum Beispiel:

- traurig
- ausgegrenzt
- verletzt
- wütend
- einsam
- ...

#### **Gruppe 2**

Warum machen Mitschüler bzw. Jugendliche so etwas?

Mögliche Antworten sind:

Zum Beispiel:

- Hass
- Cool sein
- Langeweile
- Spaß
- ...

#### **Gruppe 3**

Wo kannst du dir Hilfe holen bzw. wer kann dir helfen?

Mögliche Antworten sind:

Zum Beispiel:

- Lehrer
- Eltern
- Moderator im Chat
- Freunde
- Institutionen (Polizei, Jugendamt, Beratungsstelle)
- ...

Die Ergebnisse aus den drei Arbeitsgruppen werden im Anschluss der Gesamtgruppe präsentiert. Hier besteht die Möglichkeit, mit den Jugendlichen zu diskutieren und Informationen (Telefonnummer des Jugendamtes, der Erziehungsberatungsstelle, Was ist ein moderierter Chat? etc.) weiter zu geben.

## **Benötigte Materialien**

Laptop

Stick (Nicht alle Videos befinden sich auf dem Stick durch die hinzugefügten Links können Sie die übrigen Videos im Internet finden.)

Beamer

Flipchart

Eddings

## **Filme für Station 3 Cyber Bar**

Die folgenden sechs Filme befinden sich auf dem USB-Stick (Quelle: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de))

- Cybermobbing (empfohlen für den Einstieg)
- Wo ist Klaus?
- Wo lebst du?
- Erst denken, dann klicken (think before you post)
- Lehrerkonferenz
- Cybersex

Weitere interessante Filme zum Thema gibt es unter anderem hier:

[http://www.youtube.com/watch?v=HQ03AjxcMlc&feature=channel\\_video\\_title](http://www.youtube.com/watch?v=HQ03AjxcMlc&feature=channel_video_title)

(Teach today) YouTube

<http://de.sheep.live.eu/>

<http://www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/downloads/weitere-spots/uk-childnet-lets-fight-it-together-deutsch/>

(Lets fight it together) klicksafe

<http://www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/downloads/weitere-spots/watch-your-web-spot-date/>

(Das Internet vergisst nichts) klicksafe

<http://www.netzdurchblick.de/medienkompetenz.html>

(Kinder sicher im Netz)

<http://www.youtube.com/watch?v=-8IGiNYswZU>

(Surfer haben Rechte) YouTube

<http://www.polizei-beratung.de/medienangebot/medienangebot-details/detail/208.html>

Verklickt! Sicherheit im Medienalltag

<http://www.polizei-beratung.de/medienangebot/medienangebot-details/detail/207.html>

Chatten und Surfen. Aber sicher! Zwei Filme mit Bastian Schweinsteiger und Rudi Cerne

<http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/videoreihe-truth-be-told/#c24048>

klicksafe Video-Reihe: "Truth be told"

<http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/facebook/video-ratgeber-zum-schutz-der-privatsphaere-in-sozialen-netzwerken-facebook/#c14699>

Video-Ratgeber zum Schutz der Privatsphäre in Sozialen Netzwerken - Facebook

## 2.2.4 Station IV Handy

Das mobile Telefon entwickelt sich für Kinder und Jugendliche immer mehr zu einem Statussymbol. Mittlerweile besitzen 97 % der Jugendlichen (JIM Studie 2018) ein Handy, welches immer weniger zum Telefonieren benutzt wird.

An dieser Station sollen die Jugendliche aus einer Vielzahl von vorgegebenen Funktionen, die für ihr Handy wichtigsten (maximal sieben) auswählen.

Mögliche Varianten:

1. Eine Person aus der Gruppe stellt ihr Wunsch-Handy zusammen. Die Gruppe diskutiert im Anschluss darüber.
2. Aus der Gruppe werden bis zu vier Jugendliche (Jungen und Mädchen) aufgefordert, gemeinsam ein Wunsch-Handy zusammen zu stellen.
3. Die Gruppe einigt sich gemeinsam auf ein Wunsch-Handy (schwierigste Variante).

An dieser Station sollte den Jugendlichen deutlich werden, welche unterschiedlichen Anforderungen der Einzelne an sein Mobiltelefon stellt. Für viele ist es einfach ein Statussymbol; andere nutzen es, um ihre sozialen Kontakte zu pflegen (Facebook, Twitter ...).

Mit der Gruppe werden die einzelnen Funktionen des Wunsch-Handys besprochen. Dabei wird es immer wieder vorkommen, dass auch andere Themenbereiche, wie zum Beispiel Downloads, Recht am eigenen Bild, Datensicherheit im Netz, etc. berührt werden. Es ist sinnvoll, die Wünsche der Gruppe an dieser Stelle zu berücksichtigen und in die Diskussion mit einfließen zu lassen.

### Benötigtes Material

Flipchart oder Magnettafel

Handyvorlage (magnetisch)

Funktionskarten (magnetisch)



## 2.2.5 Station V Medienkonsum

Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren haben selbst ein bedeutendes Repertoire an Mediengeräten zur Verfügung (Zahlen aus der JIM-Studie 2022):

An dieser Station sollen sich die Jugendlichen mit ihrem eigenen Medienkonsum (Internet, Spielekonsole, PC, Fernseher) auseinandersetzen.

Dazu werden drei Stellwände (roll-ups) mit verschiedenen Eltern-Aussagen aufgestellt:

- Unser Kind darf täglich höchstens 1 Stunde den Fernseher, den PC, die Spielekonsole und das Internet nutzen
- Unser Kind darf so lange es möchte fernsehen, chatten, im Internet surfen und PC-Spiele spielen
- Wir stimmen die Mediennutzung mit unserem Kind ab. Wir möchten schließlich wissen, wie und wo es seine Freizeit verbringt



In drei Runden sollen sich die Jugendlichen zu den unterschiedlichen Aussagen positionieren:

1. Welche Haltung haben deine Eltern?
2. Welche Haltung wünschst du dir von deinen Eltern?
3. Wie würdest du reagieren, wenn du eigene Kinder hast?

Nach jeder Runde soll das Ergebnis mit den Jugendlichen diskutiert werden.

### 3. Rechtliches

Jugendliche bewegen sich heute immer mehr im Internet und nutzen die Vorteile der Neuen Medien. Sie präsentieren sich anderen gegenüber in Sozialen Netzwerken, tauschen Musik, Filme und Fotos. Dabei bewegen sie sich manchmal in rechtlichen Grauzonen.

An allen Stationen des Parcours spielen rechtliche Aspekte, besonders zum Thema Urheberrecht, eine Rolle. Häufig können Jugendliche die Konsequenzen ihres Handelns im Umgang mit neuen Medien gar nicht bzw. nur schwer einschätzen.

In der Broschüre „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt“ von klicksafe (s. Anhang) gibt es umfangreiche Informationen zu den unterschiedlichen rechtlichen Themenbereichen:

- Urheberrecht Allgemeines (S. 6 - 12)
- Tauschbörsen (S. 13)
- Bluetooth (S. 15)
- YouTube (S. 15)
- Download von Musik und Filmen (S. 17)
- Nutzung fremder Fotos (S. 20)
- CDs und DVDs brennen (S. 22)
- MP3s erstellen, tauschen, verkaufen (S. 23)
- Games kopieren (S. 23)

## 4. ANHANG

Materialliste Ausleihparcours (S.14)  
Adressen Beratungsstellen / Jugendämter / Polizei (S.15)  
Arbeitsblatt (S.16-17)  
Kopiervorlagen Spielkarten Quiz (S.  
Kopiervorlagen Rollups (S.  
Rückmeldebogen der Jugendlichen (S.29)  
Broschüre „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt“ (klicksafe)

### **Nützliche Links:**

Alterskennzeichnungen von Spielen

<http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>

Spiele Titelsuche

<http://www.usk.de/titelsuche/titelsuche/>

Beschwerdestellen

<http://www.klicksafe.de/service/anlaufstellen/internet-beschwerdestellen/>

Materialien für Lehrer, Schüler und Eltern

<http://www.klicksafe.de/bestellung/>

Broschüren und Ratgeber zu unterschiedlichen Themen

<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/>

JIM-Studie Befragung von 12- bis 19-Jährigen zum Thema Medien

<http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/>

KIM-Studie Befragung von 6- bis 13-Jährigen zum Thema Medien

<http://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016/>

### **Materialliste Ausleihparcours**

- Arbeitsblätter zum Thema Soziale Netzwerke
- Klebepunkte bzw. Eddings in den Farben rot, gelb und grün
- USB-Stick mit einer PowerPoint Präsentation und zusätzlich beigefügten Filmen über Cybermobbing und ähnlichem, wie auch einem Quiz mit Fragen und Aufgaben zum Thema Internet, Spiele und Handy
- Laptop mit Quiz
- Beamer
- Aufgabenkarten „Malermeister“ und „Bühne frei“
- Drei Roll-ups zum Thema Medienkonsum
  1. „Unser Kind darf so lange es möchte fernsehen, chatten, surfen und PC-Spiele spielen!“
  2. „Unser Kind darf täglich höchstens 1 Stunde den Fernseher, den PC, die Spielekonsole und das Internet nutzen“
  3. Wir stimmen die Mediennutzung mit unserem Kind ab. Wir möchten schließlich wissen, wie und wo es seine Freizeit verbringt!“
- Handylvorlage (magnetisch) mit 16 zugehörigen Funktionskarten

## **Adressen/Ansprechpartner Jugendämter und Polizei :**

- Jugendamt des Kreises Heinsberg – Valkenburger Straße 45, 52525 Heinsberg, Tel. 02452 13 (Frau Dohmen)
- Jugendamt der Stadt Erkelenz – Johannismarkt 19, 41812 Erkelenz, Tel. 02431/ 85 - 327 (Frau Lüke)
- Jugendamt der Stadt Geilenkirchen – Markt 9, 52511 Geilenkirchen, Tel. 02451/ 629 - 305 (Frau Frings)
- Jugendamt der Stadt Heinsberg – Apfelstraße 60, 52525 Heinsberg, Tel. 02452/ 14 - 5162 (Herr Scheuvens )
- Jugendamt der Stadt Hückelhoven – Rathausplatz 1, 41836 Hückelhoven, Tel. 02433/ 82 - 406 (Frau Neumann)
- Kreispolizeibehörde Heinsberg – Carl-Severing-Str. 1, 52525 Heinsberg, Tel. 02452/ 9205913 (Frau Grates)

# Impressum

Herausgeber:

Arbeitsgruppe Jugendschutz im Kreis Heinsberg  
Valkenburger Straße 45  
52525 Heinsberg

Text und Redaktion:

Melanie Dohmen (Kreis Heinsberg)  
Alexandra Grates (Kreispolizeibehörde Heinsberg)  
Tatjana Neumann (Stadt Hückelhoven)  
Katharina Lüke (Stadt Erkelenz)  
Sonja Frings (Stadt Geilenkirchen)

Gestaltung und Layout:

Tatjana Neumann

Druck:

(Stadt Hückelhoven Hausdruckerei)

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Quellenangabe gestattet.

Heinsberg, Juni 2023