

Übersicht Medienpool „Demokratie Leben“ PFD Dinslaken

Artikel	Menge	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie
Pixi Wissen Demokratie (Mit Unterrichtsmodell)	30	Politik ist: einen Klassensprecher zu wählen; sich einzumischen und eine Meinung zu vertreten; die Meinung der anderen zu respektieren; sich zu interessieren und zu informieren. Politik lauert im Alltag und ist gar nicht so schlimm ...	ab 6 Jahren	Buch
Pixi Wissen Weltreligionen	30	Wie heißt das Gotteshaus der Muslime? Wer war Buddha? Und was haben das Alte Testament der Christen und die jüdische Tora gemeinsam? Es gibt viele Unterschiede und manche Gemeinsamkeiten zwischen den Religionen. Mehr darüber zu wissen, hilft dabei, andere Menschen besser zu verstehen.	ab 6 Jahren	Buch
Pixi Wissen Toleranz und Respekt (Mit Unterrichtsmodell)	30	Was bedeutet es, tolerant zu sein? Warum ist das manchmal schwer? Und wer hat ein Recht auf Respekt? Wenn Menschen tolerant und respektvoll sind, können sie gut miteinander auskommen. Kurze, informative Texte vermitteln zusammen mit zahlreichen hochwertigen Bildern Einblicke und Überblicke. Infokästen, Quizfragen und interessante Fakten lockern die Seiten auf. Ganz einfach erfahren Grundschüler mehr über ihre Lieblingsthemen, das Lesen wird zum Vergnügen	ab 6 Jahren	Buch
Pixi Wissen Fairness und Benehmen	30	Petzen, drängeln, meckern, schmatzen ist okay - oder nicht? Wenn Kindern Regeln und Werte nicht vermittelt werden, kann es ruppig werden. Pixi Wissen Band 9 beschäftigt sich mit Rücksichtnahme, Respekt und Alltagsregeln.	ab 6 Jahren	Buch
Für Kitas: PIXI Wir bestimmen mit - Beteiligung in der Kita.	60	Die Geschichte „Wir bestimmen mit“ richtet sich an die Altersgruppe der 3- bis 6-Jährigen. In einfacher Sprache wird erzählt wie Kinder sich in ihrem Kindergarten für einen verschönerten Spielplatz stark machen. Die Kinder entwickeln eigene Ideen, diskutieren sie und stimmen schließlich demokratisch darüber ab. Die Geschichte veranschaulicht den Kleinsten, wie in ihrem eigenen Alltag Mitbestimmung aussehen kann und vermittelt nebenbei das Kinderrecht auf aktive Teilhabe. In diesem PIXI-Buch können alle erkennen: Kinder sind Fachleute, wenn es um ihre eigenen Belange geht!	ab 3 Jahren	Buch
Für Kitas: PIXI Niemand darf uns wehtun	60	Das zweite PIXI-Buch des Deutschen Kinderhilfswerkes macht das Kinderrecht auf Schutz vor Gewalt und Misshandlung für 3- bis 6-Jährige verständlich. In einfacher Sprache wird erzählt, wie Kinder selber erkennen, dass es nicht in Ordnung ist, wenn ihnen Gewalt angetan wird. Weder die Eltern noch sonst jemand darf ihnen wehtun. Dazu gibt es ein Methodenheft für die Kita-Praxis. Das Begleitmaterial zum PIXI-Buch Niemand darf uns wehtun! enthält Spiele und praxisnahe Hinweise, um das Thema Vielfalt für Kinder greifbar zu machen.	ab 3 Jahren	Buch

Artikel	Menge	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie
Für Kitas: PIXI Alle sind dabei!	60	Ein PIXI-Buch vom Deutschen Kinderhilfswerk, das Kinderrechte bekannt und begreifbar macht. Die Geschichte „Alle sind dabei!“ richtet sich an die Altersgruppe der 3- bis 6-Jährigen. In einfacher Sprache wird erzählt, wie Kinder sich in ihrem Kindergarten dafür einsetzen, dass alle mit auf die Kitareise gehen können. Dazu gibt es ein Methodenheft für die Kita-Praxis. Das Begleitmaterial zum PIXI-Buch Alle sind dabei! enthält Spiele und praxisnahe Hinweise, um das Thema Vielfalt für Kinder begreifbar zu machen.	ab 3 Jahren	Buch
Fit für Mitbestimmung.	2	Fit für Mitbestimmung. Ein Seminarkonzept zur Demokratiebildung an Schulen für schulische und außerschulische Fachkräfte. Die Broschüre widmet sich ausführlich den Themengruppen Demokratie und Beteiligung in der Schule und dem Qualifizierungsseminar Fit für Mitbestimmung. Außerdem enthält sie Praxisberichte und einen Methodenkatalog.	Schule	Buch
4 Ecken Spiel	2	Eine junge schwarze Frau wird im Zug rassistisch beleidigt. In deiner Familie wird ein „Judenwitz“ erzählt. In deinem Ort soll ein Neo-Nazi-Konzert stattfinden. Wie verhältst Du dich? A, B, C oder D... Zu jeder Situation gibt es drei festgelegte Handlungsoptionen und eine offene. Ziel ist es, den eigenen Standpunkt zu finden, Perspektiven zu wechseln und die Teilnehmer*innen zu zivilcouragiertem Handeln zu motivieren!	Jugendliche/ Erwachsene	Spiel
Ja – Nein – Spiel „reloaded“	2	Das Ja–Nein–Spiel ist in einer neuen Version da, mit neuen Fragen und neuem Design. Die Fragen drehen sich um die eigene Identität und um Religion. Ja oder Nein? Glaubst du, dass du durch dein Engagement die Gesellschaft mitgestalten kannst? Glaubst du an die große Liebe? Denkst du, dass Religion Konflikte fördert? Das Spiel soll zum Nachfragen, Diskutieren, Streiten, Verhandeln, Überzeugen und und und... anregen.	Jugendliche/ Erwachsene	Spiel
„Die Schlaunen Hefte“ „Oh mein Gott“	30	Ein Überblick über die drei großen monotheistischen Religionen, ihre Gemeinsamkeiten und Unterschiede.	Jugendliche	Buch
„Die Schlaunen Hefte“ „Rechtsextremismus – Hintergründe und Gegenstrategien“	30	Hier wird die Bedrohung durch rassistisches und rechtsextremes Gedankengut aufgezeigt und wie wir ihr begegnen können.	Erwachsene	Buch
„Die Schlaunen Hefte“ „GESICHT ZEIGEN – aber wie?“	30	In diesem Heft werden Handlungsoptionen aufgezeigt, wie sich jeder „zivilcouragiert“ verhalten kann. Heft 4 richtet sich an alle, die nicht wegschauen wollen, wenn ihnen Diskriminierung im Alltag begegnet.	Erwachsene	Buch

Artikel	Menge	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie
»Weiße können nicht rappen« Das Positionierungsspiel gegen Vorurteile und Klischees	1	<p>»Alle Schwarzen haben Rhythmus im Blut.« »Ausländer sind krimineller als Deutsche.« »Schwule spielen keinen Fußball.«Anhand von 24 Thesen schärft dieses Gruppenspiel die Wahrnehmung für diskriminierende, rassistische, sexistische und homophobe Äußerungen und macht den Unterschied zwischen Vorurteilen, Klischees und Diskriminierung deutlich. Durch die 10 Positionskarten – von »Übelst rassistisch!« bis hin zu »Gut so!« – werden zunächst die individuellen Haltungen zu den Aussagen sichtbar, und zwar aktivierend und bewegungsintensiv. Im Anschluss geht es in die Diskussion. Dabei helfen die Infokarten mit fundierten Fakten und Hintergrundwissen zu den Thesen. Das Spiel eignet sich für die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ab Klasse 5 sowie für die Erwachsenenbildung.</p>	Kindern und Jugendliche ab Klasse 5 sowie für die Erwachsenenbildung	Spiel
Der Islam – Das interaktive Wissensspiel	1	<p>Dieses Spiel ersetzt Halbwissen und Vorurteile rund um das Thema »Islam und Muslime in Deutschland« durch Fakten. Die Teilnehmer/innen ab Klasse 7 stellen in Teams 24 zentrale Begriffe pantomimisch, zeichnerisch oder mündlich dar – die anderen Teams müssen den Begriff erraten. Diese spielerische Auseinandersetzung fördert Wissen und regt zum intensiven Nachdenken an. Dabei geht es um Begriffe wie »Kopftuch« oder »Halal« und Fragen wie »Warum feiern Muslime das Opferfest?«. Der Spielleitung steht zu jedem Begriff eine Infokarte mit dem notwendigen Faktenwissen zur Verfügung. Zur Sicherung des neu gewonnenen Wissens dienen die 24 Stichwortkarten, die das Wichtigste zusammenfassen. Das 12-seitige Booklet unterstützt bei der Moderation. Dieses Spiel ermöglicht Lehrer/innen, (Sozial-)Pädagog/innen und Sozialarbeiter/innen einen informativen und spielerischen Einstieg in das Thema.</p>	Jugendliche	Spiel

Artikel	Menge	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie
Gruppen zum Sprechen bringen - 6 x 10 Gefühlskarten zum spielerischen Assoziieren	1	Eine neue Gruppe findet sich zusammen, aber die Teilnehmer/innen kommen nicht miteinander ins Gespräch. Es soll Feedback gegeben werden, aber niemand äußert sich. In der Klasse kommt es zu Konflikten, aber kein/e Schüler/in möchte dazu etwas sagen. Manchmal fällt es einfach schwer, Worte zu finden. Dann können die Gefühlskarten von Gesicht Zeigen! zum Einsatz kommen. Mit den 6 x 10 Außerirdischen ist es ganz leicht, über Gefühle, Stimmungen und (Be-)Wertungen zu sprechen. Die emotionsstarken, geschlechtsneutralen Weltraumbewohner lassen dabei Raum für eigene Interpretationen und können so von Lehrer/innen, (Sozial-)Pädagog/innen und Sozialarbeiter/innen in ganz unterschiedlichen Situationen eingesetzt werden, z. B. in Kennenlern- und Feedbackrunden, zum Einstieg in den Unterrichtstag, zum Abschluss eines Unterrichtsthemas oder zum Bilden von Gruppen. Dazu gibt es ein achtseitige Booklet, das die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten erläutert.	Schule/ Kinder / Jugendliche	Moderation /Spiel
Planspiele - 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen		Planspiele sind Rollen- und Entscheidungsspiele, Kommunikations- und Interaktionsspiele. Sie fördern selbstständiges und kreatives Arbeiten, ermöglichen soziales Lernen und zeigen, wie offener, handlungsorientierter Unterricht organisiert werden kann. In diesem Buch werden zehn komplette Planspiele mit allen zugehörigen Materialien dokumentiert. Sie haben sich im Unterricht ab Klasse 8 bewährt und werden darüber hinaus in der Erwachsenenbildung – einschließlich der Lehrerbildung – eingesetzt. Themen sind kommunale, ökologische, wirtschaftliche und entwicklungspolitische Probleme, die in vielschichtigen Arbeitsprozessen auf mögliche Lösungen hin untersucht werden.	ab Klasse 8	Spiel
Biografisches Theater in der Schule - Mit Jugendlichen inszenieren: Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe	1	Die Jugendlichen führen keine fertigen Stücke auf, sondern entwickeln diese selbst – mit faszinierenden Ergebnissen auf der Bühne und für die Persönlichkeitsentwicklung der Schüler. Außerdem gibt sie wertvolle Insider-Tipps, auch für den Umgang mit schwierigen Situationen im Schulalltag. Denn dieses Buch verrät auch, was Lehrer/innen aller Fächer vom Theater lernen können, um einen motivierenden Unterricht zu gestalten.	Jugendliche	Buch / Anleitung

Artikel	Menge	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie
Miteinander erleben mit Tiger und Bär	1	Bilderbücher gehören zur Lebenswelt der Kinder und behandeln für die kindliche Entwicklung bedeutsame Themen. Sie bieten somit ideale Anknüpfungspunkte, um in der Kita bildungsplanrelevante Inhalte zu vermitteln. Die Praxishefte unterstützen Erzieher/innen hierbei. Die vielfältigen Projektideen knüpfen an die Inhalte der Bildungsbereiche an. Sie laden ein zum selbsttätigen Handeln und Kreativsein und kommen dabei immer wieder auf die Helden des Bilderbuchs »Tiger und Bär« zurück. Ob im Tigerenten-Boot nach Panama reisen oder wie Tiger und Bär eine Brücke bauen – die bewegungsreichen Projektideen fördern soziale Kompetenzen wie: mit Anderen kommunizieren, Konflikte lösen oder Selbst- und Fremdwahrnehmung.	Kinder / Erzieher*innen	Buch / Anleitungen
Kooperation und Kommunikation mit Eltern in frühpädagogischen Einrichtungen	1	Praxis, Konzepte und State-of-the-art-Wissen. Bekannte Experten argumentieren und zeigen, wie Elternarbeit praktisch funktioniert. Themen sind Gesprächsführung, Trauma, Kulturen, Flucht, Kooperationsweisen. Ein Buch mit viel Praxis, mit Konzepten und State-of-the-art-Wissen. Bekannte Experten argumentieren und sie zeigen auch, wie Elternarbeit im Alltag funktioniert, z. B. Gesprächsführung, Trauma, Kulturen, Flucht, Kooperationsweisen. Mehr als die Hälfte der Kapitel sind kompakte und realistische Handreichungen. Forschungsergebnisse sind so dargestellt, kurz, kantig und verständlich, dass sie Argumente für sinnvolle Arbeitsbedingungen geben. Alles folgt nicht nur einer humanistischen Grundhaltung, sondern die Konzepte und Methoden zeigen verständlich und praxisnah, wie diese im Alltag umgesetzt werden kann.	Eltern in Kitas	Buch
Sozialkompetenz digital - So lernen Schüler/innen den verantwortungsbewussten Umgang mit Smartphone und Co. Mit 94 Kopiervorlagen	1	Kinder und Jugendlichen leben häufig in einer digitalen Parallelwelt, die sich Lehrer/innen nicht immer vollständig erschließt. Zwar verbringen sie einen Großteil ihrer Freizeit mit Kommunikation – doch die findet häufig in sozialen Netzwerken, per Chat, SMS oder in Videospielen statt. Dabei werden völlig neuartige Beziehungsmodelle relevant, die es gilt, aufzuschlüsseln und im Unterricht zu nutzen. Denn das mediale Interesse der Kinder und Jugendlichen ist eine große Chance! Ziel dieses Buches ist es, den Medienkonsum Heranwachsender in einer Weise zu gestalten, mit der sich alle Beteiligten wohl fühlen. Mit vielen Kopiervorlagen und Übungen!	Eltern/ Pädagogen	Buch

Artikel	Menge	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie
Wut-Umwandler und Freundschaftsdetektive - 55 Karten Soziales Lernen in der Grundschule	1	Mit diesem Kartenset fördern Grundschullehrer/innen von der 1. bis zur 4. Klasse sowohl individuelle soziale Fähigkeiten als auch das soziale Miteinander. Es eignet sich besonders für heterogene Klassen. Zu jeder der 50 Übungen sind Sozialform, Ziele und Materialien angegeben. Sie können i.d.R. spontan eingesetzt werden und dauern 10–20 Minuten. Weitere Karten geben Tipps zur Umsetzung. Themen: Identitätsentwicklung, Empathie, Umgangsformen, Partizipation	Grundschule	Spiel
Durchblick: erkennen, lernen, selbst denken - Die Praktiken von weltanschaulichem Extremismus und von Psychokulten sichtbar machen. Ein Trainingsprogramm für Jugendliche	1	Die Praktiken von weltanschaulichem Extremismus und Psychokulten werden für Jugendliche sichtbar. „Durchblick“ ist ein präventives Trainingsprogramm, das in sieben getesteten Modulen mit modernen Methoden der Bildungsarbeit Themen wie „Führerkult“, religiösen Fundamentalismus, Heimat, Identität und persönliche Stärken und Schwächen behandelt. Alle Module sind mit einer fachlichen Einführung für Lehrkräfte und Sozialpädagoginnen und Sozialpädagogen ausgestattet. Jedes Modul enthält als Vorschlag einen strukturierten Seminarplan, eine Materialbox mit der Auflistung aller benötigten Dinge sowie gut strukturierte Arbeitsblätter und „Jobs“ für Jugendliche. Das Trainingsprogramm „Durchblick“ aktiviert, regt Diskussionen an und vermittelt solides Hintergrundwissen. Geeignet für Jugendliche ab der siebten Klasse.	ab der 7ten Klasse	Buch / Anleitung
Neue Rechte, altes Denken - Ideologie, Kernbegriffe und Vordenker	1	Zweifelsohne vollzieht sich seit einiger Zeit ein „Ruck nach rechts“: Das zeigt sich in Organisationsformen wie Pegida, AfD, rechtsextremen Kameradschaften, in rassistischen Übergriffen, populistischen Ressentiments und in einem intellektuellen Netzwerk alter und neuer Rechten. Die Autoren und die Autorin setzen sich mit der Ideologie, den von Rechten umkämpften und umdefinierten Begriffen auseinander und zeigen am Beispiel prominenter „Vordenker“, dass es eine konsequente Entwicklung der deutschen alten Rechten hin zu den neuen Rechten gibt. Das, was jetzt neu ist, hat tiefe Wurzeln.	Erwachsene	Buch
Fit für kulturelle Vielfalt - Training interkultureller Kompetenz für Jugendliche	1	Das Manual Fit für kulturelle Vielfalt ist ein Training zur Vermittlung interkultureller Kompetenz für Jugendliche. Es enthält 16 Module wie Empathie, Vorurteile, Selbstreflexion u. a. Das erste Kapitel führt in die Kultur und interkulturelle Bildung ein. Leser werden außerdem über Grundlagen, Methoden, Basisverhalten und Organisation informiert. Die Evaluation schließt das Buch ab.	Jugendliche /Pädagogen	Buch / Anleitung
Umhängetasche Novario® Pin-It	1	Stifte, Nadeln, Karten, Bewertungspunkte		Moderation
Content long Stick-It X-tra	3	Extrastark klebende Moderationskarten (ohne Nadeln) weiß, blau, grün		Moderation
FlipCart Papier	1	5 Rollen		Moderation

Artikel	Menge	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie
UZMO – Denken mit dem Stif	1	»UZMO Denken mit dem Stif« stellt erstmalig Visuelles Lernen und Vermitteln, Sketchnoting und Graphic Recording, Visual Facilitating und Visual Coaching und die Arbeit mit Bildern in Veränderungsprozessen innerhalb eines Gesamtsystems vor. Mit Beispielen aus der Praxis für die Praxis und Schritt-für-Schritt-Anleitungen eröffnet es Anfängern und Fortgeschrittenen neue Türen in die Welt der Visualisierung. Die Visualisierungstechnik, die Sie aus der bikablo® Reihe kennen, bildet die Grundlage.		Moderation/ Präsentation
bikablo® 1	1	Visuelles Wörterbuch - Ein einzigartiges Nachschlagewerk der Bildsprache mit hunderten von erfolgreichen Bildsymbolen in der einfach zu zeichnenden bikablo®-Technik. Mit dem Trainer-Wörterbuch der Bildsprache treffen Sie den Nagel auf den Kopf, selbst wenn es komplex wird. Die Zeichnungen sind so einfach gehalten, dass Sie sie problemlos mit Filzmarkern durchpausen, variieren und auf dem Flipchart nachzeichnen können, auch wenn Sie bisher der Meinung waren, dass Sie gar nicht zeichnen können.		Moderation/ Präsentation
Strippenzieher - Teambildungs-Spiel für bis zu 10 Personen.	1	Dieses dynamisch-kreative Zeichenspiel eignet sich für Gruppen bis zu 10 Personen. Dabei müssen spezielle Aufgaben im Zusammenspiel gemeistert werden. In der Mitte wird ein Stif befestigt und der Strippenzieher von den Teilnehmern mittels Zug an den Schnüren über das Papier geführt.	ab 6 Jahren	Spiel
Beamer Epson EB-W05 - 3LCD	1	Anschlüsse: USB, HDMI, VGA		Moderation/ Präsentation
HDMI Kabel 3m	1	HDMI Kabel 3m lang		Moderation/ Präsentation
Fröbelturm	1	"Die Quelle alles Guten liegt im Spiel" sagte Friedrich Fröbel. Der Bau eines Fröbelturmes vereint Eigenschaften in einen einzigen Spiel, wie z.B. die Kommunikation und Gemeinschaft untereinander. Es vermittelt ein starkes WIR-Gefühl. Dieses Spiel eignet sich sowohl für den Außen- als auch für den Inneneinsatz. Für Kinder ab 4 Jahren und Erwachsene. Man kann es mit bis zu 24 Personen einsetzen.	ab 4 Jahren	Spiel
Pedalo® Teamspiel-Box „Eins“ (7 Kg)	1	Alleine schafft's keiner, nur mit Teamgeist lassen sich die vielfältigen Spiel- und Konzentrationsaufgaben lösen. Pipeline bauen, Walzen stapeln und transportieren, Bälle führen, Knoten bilden und lösen, Seilmuster flechten, uvm. Spiele für Kinder, Erwachsene, Mannschaften und Firmen. Die Teilnehmer lernen dabei auf eindrucksvolle Weise effektive Kommunikation, Kooperation, aktives Zuhören, Balance herstellen, Verantwortung übernehmen. Wahlweise können zwischen 4 und 16 Teilnehmer in die einzelnen Aufgabenstellungen einbezogen werden. Tolle Teamspielbox mit ausführlichen Spielanleitungen.	Ab 3 Jahren	Spiel

Artikel	Menge	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie
Pedalo® Teamspiel-Box „Zwei“ (10,2 kg)	1	Beinhaltet Spiele, die Kinder begeistern, Kollegen verbinden und Freizeitgruppen in den Bann ziehen. Die Pedalo Teamspiel- Box "Zwei" bietet eine Vielzahl fantastischer Teamspiele für 2 bis 16 Personen. Bei Spielen wie Gefahrguttransport, Gipfelüberquerung, Koffer packen, Sonnenaufgang, Tapetenwechsel oder Sortieranlage werden soziale Kompetenzen gefördert und die Konzentration, Geschicklichkeit und die Kreativität der Teamplayer herausgefordert. Ob in Schule, Kindergarten, auf dem Kindergeburtstag, der Vereinsfeier oder der Firmenfeier, die Pedalo Teamspiel-Box "Zwei" bringt Sie mit viel Spaß in Bewegung und fördert das Gemeinschaftsgefühl. Absprechen, kooperieren und anpacken heißt hier die Devise um die Aufgaben geschickt lösen zu können. Ganz schön knifflig, mal kindgerecht und vermeintlich einfach, mal anspruchsvoll fordernd und dennoch für Kinder und Erwachsene garantiert nie langweilig. Die umfangreichen Spielbeschreibungen bieten dafür jede Menge Herausforderungen.	Ab 5 Jahren	Spiel
Hate Speech against Refugees in Social Media (online PDF)		http://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/eng_hetze-gegen-fluechtlinge.pdf		PDF
Drei Steine - Graphic Novel (Comic)	25	„Drei Steine“ erzählt die autobiografische Geschichte von Nils Oskamp, der in den achtziger Jahren in Dortmund-Dorstfeld Opfer rechter Gewalt wird: Als Schüler kämpft er um sein Überleben, ohne dabei selbst zum Täter zu werden. Die Neonazis, in deren Visier er als Jugendlicher geriet, waren von „Alten Kameraden“ geworben worden und machen mit dem rechtsextremen Terror, den sie verbreiten, noch heute Schlagzeilen. Begleitmaterial: http://www.dreisteine.com/dreisteine.com/de/begleitmaterial.html	Jugendliche	Buch/Comic
www.demokratie- vielfalt-respekt.de		Auf der Seite www.demokratie-vielfalt-respekt.de können Fachkräfte aus Kita, Schule, Kinder- und Jugendbildung ab sofort schnell und einfach Angebote zur Stärkung der Demokratiekompetenz von Kindern und Jugendlichen finden. Verschiedenste Projekte, die vorbeugend gegen Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und Demokratiefeindlichkeit arbeiten, sind auf dem Portal vertreten. Es werden Informationen zu Workshops, Fortbildungen sowie Publikationen, Medien und Veranstaltungen bereitgestellt.	Fachkräfte	Information