



NARNIA

BULA 2019



Gruppenstunden



Inhaltsverzeichnis

1. Eintauchen in die Welt von Narnia – Sich auf den Weg machen	3
<i>Geistlicher Impuls „Thema: Schöpfungsgeschichte“</i>	<i>3</i>
<i>Spiele.....</i>	<i>4</i>
<i>Vorbereitung auf das Lager.....</i>	<i>5</i>
2. Verkleiden wie im Mittelalter – Masken tragen.....	6
<i>Geistlicher Impuls „Masken“:.....</i>	<i>6</i>
<i>Spiel.....</i>	<i>7</i>
<i>Vorbereitung auf das Lager - Kleidung.....</i>	<i>7</i>
<i>Mittelalterliche Gugel zum selber nähen</i>	<i>8</i>
<i>Lederschuhe gefällig?.....</i>	<i>9</i>
3. Essen wie im Mittelalter.....	10
<i>Geistlicher Impuls: „Der Mensch lebt nicht vom Brot allein“</i>	<i>10</i>
<i>Spiel.....</i>	<i>11</i>
<i>Rezept: Mittelalterliche Rahmfladen.....</i>	<i>12</i>
<i>Alternative Spiele</i>	<i>13</i>
Impressum	13

1. Eintauchen in die Welt von Narnia – Sich auf den Weg machen

Narnia ist ein Land, das von Aslan erschaffen wurde. Es wird von Menschen, sprechenden Tieren und weiteren Geschöpfen wie Sagengestalten, aber auch „normalen“ Tieren bewohnt. Das Land ist eine üppige und magische Naturlandschaft mit großen Wäldern, Wiesen und eingestreuten menschlichen Siedlungen, die im Laufe der Jahrhunderte wachsen.

Geistlicher Impuls „Thema: Schöpfungsgeschichte“

An was erinnert uns die wunderbare Beschreibung von Narnia aus dem Rüstbrief?

Mir ist sofort der Garten Eden aus der Bibel in den Kopf geschossen.

Wunderbare Blumen, viele interessante und beeindruckende Tiere usw.

Wie würdest du dir deinen perfekten Garten, deine perfekte Welt vorstellen?

Was erscheint dir aktuell am Wichtigsten?

Aber ist wirklich das, das Wunderbare?

Wir leben in einer Welt der Veränderung, in einer Welt die vergänglich ist.

Diese ganzen Traumvorstellungen werden auf der Erde nie erfüllt werden können – so sehr wir uns auch bemühen und uns dafür abschuften. Wir werden immer das Gefühl haben, dass es noch nicht genug ist. Dass wir noch nicht alles gegeben haben – oder andere noch besser sind.

Lies dazu Matthäus 24,35 - *Himmel und Erde werden vergehen; meine Worte aber haben für immer Bestand.* (Hoffnung für alle)

Oder ist die Ewigkeit bei Gott das Wunderbare? Das Wissen, dass ich unendlich geliebt bin und Gott mir meine Schuld vergibt, wenn ich ihn darum bitte.

Die Freiheit erlöst zu sein.

Wenn wir uns das immer wieder vor Augen führen und es in unser Herz aufnehmen, haben wir diese wunderbare Welt schon ein Stückchen hier auf Erden.

Wir können in der Gewissheit leben, dass wir schon geliebt sind – und es uns nicht verdienen müssen.

Epheser 2: 8,9 - *Denn nur durch seine unverdiente Güte seid ihr vom Tod gerettet worden. Das ist geschehen, weil ihr an Jesus Christus glaubt. Es ist ein Geschenk Gottes und nicht euer eigenes Werk.*

Und das Paradies können wir mit Jesus im Himmel erleben.

Hebraer 13:14

Denn auf dieser Erde gibt es keine Stadt, in der wir für immer zu Hause sein können. Sehnsüchtig warten wir auf die Stadt, die im Himmel für uns erbaut ist.

Spiele

Neues Land entdecken: Reise nach Keinikeinu

Kurzbeschreibung:

Für 2 bis 30 Spieler im Alter von 8 bis 12 Jahren. | Bestimmte Dinge dürfen nicht mit nach Keinikeinu. Die Spieler müssen das Prinzip herausfinden.

Spielverlauf:

Bei diesem Spiel verreisen die Mitspieler in das Keinikeinuland, sie packen ihren Koffer und dürfen einige Sachen mitnehmen. Allerdings dürfen sie nicht alles mitnehmen, bestimmte Dinge scheiden aus. Wer das Prinzip erkannt hat, darf mit ins Keinikeinuland. Die Mitspieler sagen der Reihe nach, was sie mitnehmen möchten, der Spieleiter und die Spieler, die es wissen, antworten, ob er mit ihnen fahren darf oder nicht.

Lösung:

Die mitgenommenen Sachen dürfen, wie der Name des Spiels schon sagt, kein 'i' und kein 'u' enthalten.

Material: keines

Planquadrat X

Kurzbeschreibung:

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren. Geländespiel, bei dem mehrere Zielpunkte anhand einer Karte gefunden werden müssen.

Vorbereitung:

Die Karten müssen gezeichnet und fotokopiert werden. Kurz vor dem Spiel müssen die Fähnchen an den Wegpunkten angebracht werden.

Spielverlauf:

Bei diesem Suchspiel können entweder mehrere Mannschaften oder beliebig viele Einzelspieler ihre Findigkeit beweisen. Ihnen wird eine Kartenskizze ausgehändigt, auf der die wichtigsten Orientierungspunkte und bestimmte Zielpunkte eingetragen sind. An jedem Zielpunkt (z.B. Mühle, Hochsitz, Brücke, Bank) befinden sich Papierfähnchen (o.ä.) mit verschiedener Kennzeichnung. Von jedem erreichten Zielpunkt darf der Teilnehmer (die Gruppe) eines dieser Fähnchen mitnehmen. Wer hat bei Spielschluss die meisten Fähnchen?

Bemerkungen:

! Zeit und Treffpunkt des Spielendes vereinbaren! Bei Kindern sollte jede Gruppe von einem Betreuer begleitet werden, der nichts über die Spielvorbereitung wissen sollte.

Material: Fähnchen

Alternative: Schnitzeljagt

Vorbereitung auf das Lager

Verschiedene Wesen – Zeichne selbst eine Karte von Narnia und dessen Umwelt! Kannst du auch die verschiedenen Bewohner Narnias mit aufmalen?

Aus dem Rüstbrief

Narnia ist eine wunderbare Welt! Viele Dinge sind anders als bei uns. So können in Narnia 1000 Jahre ins Land gehen, während in unserer Welt nur wenige Jahrzehnte vergangen sind. Es kann aber auch umgekehrt sein.

Diese Welt wurde von Aslan, dem großen Löwen, erschaffen. In seiner grenzenlosen Kreativität und Weisheit schuf er eine Vielzahl von Lebewesen. Viele davon könnte man mit den uns bekannten Tieren vergleichen. Einigen gab er das Geschenk reden und wie wir Menschen denken zu können. Die Narnianen, wie man sie nennt, verehren Aslan deshalb als ihren Herrn und König. Im Laufe der Zeit gelangten auch Menschen, Zwerge und andere Wesen nach Narnia. Sie kamen aus anderen Welten, wie auch unsere Welt eine Verbindung nach Narnia hat. So geschah es, dass in Narnia, das gut erschaffen wurde, auch Böses einzog.

In Narnia gibt es herrliche Wiesen und Gärten, weite Wälder, schöne Seen, hohe Berge und weite Meere. Neben dem gleichnamigen Königreich Narnia gibt es noch andere Länder dort: In Archenland leben meist menschliche Bewohner, die freundschaftliche Beziehungen zum Königreich Narnia unterhalten. Ein riesiges Reich im Süden Narnias heißt Kalormen. Dort gibt es wenige sprechende Tiere. Die Menschen dort sehen orientalisch aus. Sie beten den bösen Gott Tash an und bringen diesem auch Menschenopfer dar. Die Arbeit in diesem Land wird von Sklaven verrichtet. Dann gibt es noch die Wilden Lande des Nordens. Dieses kalte Gebiet wird hauptsächlich von mies gelaunten, nicht sonderlich intelligenten Riesen bewohnt und befindet sich nördlich vom Königreich Narnia.

Tief unter der Erde besteht ein weit verzweigtes System von Höhlen und Gängen mit einem unterirdischen Meer. Auch dort leben besondere Wesen. Da gibt es zum Beispiel die Faune. Sie haben einen menschlichen Körper der auf zwei Ziegenbeinen steht. Sie sind freundliche Wesen und begnadete Musiker. Zentauren sind halb Mensch, halb Pferd. Aufgrund ihrer Weisheit und Erfahrung nehmen sie eine gehobene Stellung im guten Königreich Narnia ein. Sie sind oft Heerführer oder bekleiden andere wichtige Ämter. Die Minotauren sind eine Mischung aus Mensch und Stier. Durch die gewaltigen Hörner und ihre schweren Waffen sind sie große und fürchterliche Krieger. Der menschlichen Gestalt am ähnlichsten sind die Zwerge. Sie sind in Narnia zahlreich vorhanden. Es gibt die Rot-Zwerge, welche sich durch ein gutmütiges Wesen auszeichnen und die Schwarz-Zwerge, welche eher zwielichtige Gestalten sind.

Immer wieder mal tauchen eine Hexe oder ein Zauberer in Narnia auf. Sie sind böartige und nur auf ihre eigenen Interessen bedachte Wesen. Sie scharen alles Böse um sich und rebellieren gegen Aslan, den rechtmäßigen König. Von einer guten Hexe oder einem guten Zauberer ist den Narnianen nichts bekannt.

Leider schließen sich auch manche Tiere, Zwerge und andere Wesen den Hexen und Zauberern an. Sie hoffen auf Reichtum und Macht.

2. Verkleiden wie im Mittelalter – Masken tragen

Die Zeitabläufe zwischen den Universen sind völlig unabhängig, also wenn man beispielsweise nach einem Jahr im eigenen Universum zum zweiten Mal in eine andere Welt kommt, können dort hundert oder auch tausend Jahre vergangen sein

Eine Besonderheit des Wechsels zwischen Welten in den Narnia-Romanen ist, dass man in die eigene Welt stets in dem Alter zurückkehrt, in dem man sie verlassen hat, auch wenn man in der besuchten Welt um Jahre gealtert ist. Zeitsprünge nach hinten kommen außer bezüglich des Rückkehreralters jedoch nicht vor, und die Zeiten laufen in allen Universen in die gleiche Richtung.

Geistlicher Impuls „Masken“:

Jeder von uns hat sich mit der Zeit gewisse Masken angelegt. Möchte ich der/die nette/r, coole/r Klassenkamerade/in sein, die über allem steht und mit allem klar kommt? Oder will ich kurz einmal jemand anderes sein, in eine Rolle schlüpfen und verrückte Sachen ausprobieren?

Überlege mal, wann du eine Maske trägst.

Gewisse Arten von Masken sind ein Schutz für uns, z.B. seine Intimsphäre. Wer diese Masken gewaltsam herunterreißt, verletzt einen Menschen zutiefst.

Mit Masken versuchen wir uns zu schützen und unseren Alltag mit all den verschiedenen Herausforderungen zu bewältigen. Es braucht Vertrauen, um sich zu öffnen und die Maske(n) fallen zu lassen.

Redet darüber, wie sowas aussehen könnte – Masken gewaltsam herunterreißen –

- ➔ Jemanden bloßstellen mit unangebrachten Fragen
- ➔ Aussagen und Verhalten ins Lächerliche ziehen, sich lustig machen

Gott ist derjenige der alle Herzen kennt. Lies dazu: 1.Samuel 16,7

Doch der HERR sagte zu ihm: »Lass dich von seinem Aussehen und von seiner Größe nicht beeindrucken. Er ist es nicht. Denn ich urteile nach anderen Maßstäben als die Menschen. Für die Menschen ist wichtig, was sie mit den Augen wahrnehmen können; ich dagegen schaue jedem Menschen ins Herz.«

Das ist auf der einen Seite beunruhigend, denn er weiß alles was ich getan habe und kennt jeden einzelnen Gedanken von mir (s. Psalm 139), auch die Dinge, die sonst niemand wissen darf.

Auf der anderen Seite ist da die große Chance vor Gott seine Schuld zuzugeben und ihn um Vergebung zu bitten. Bei Gott braucht man sich dann nicht mehr zu verstellen, es kann der Beginn einer ganz persönlichen Beziehung zu ihm werden.

Aktion - Fotoshooting:

Besorgt euch ein paar lustige und ausgefallene Requisiten und schlüpft für einzelne Bilder in unterschiedliche Rollen



Spiel

Aufstand

Kurzbeschreibung:

Für 2 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 60 Jahren. Die Gruppe stellt sich in zwei Hälften Rücken an Rücken, geht in die Hocke, und muss dann wieder aufstehen.

Spielverlauf:

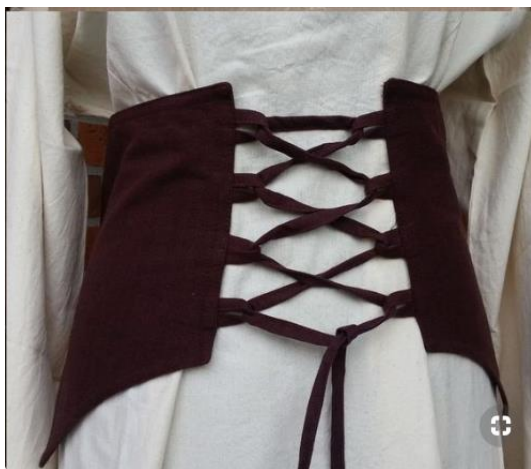
Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen und stellen sich in einer Reihe Rücken an Rücken gegeneinander auf. Jeder Spieler hakt sich nun bei seinem rechten und linken Mitspieler ein. Auf ein Kommando versucht nun die ganze Gruppe, gemeinsam ohne Umfallen in die Hocke zu kommen. Das war noch der leichte Teil, denn nun wird der Aufstand geprobt. Auf Kommando stehen alle wieder auf.

Bemerkungen:

Das Spiel sollte auf einem gut griffigen Boden gespielt werden. Ebenso sollten die Paare, die gegeneinander aufstehen etwa gleich groß und stark sein.

Material: Keines

Vorbereitung auf das Lager - Kleidung



Schmuck

Als **Schmuck** wurden im Mittelalter z.B. gemusterte Armbänder aus goldgewirktem Seidenstoff, Armringe und Halsringe aus Gold und Silber, Fingerringe aus Gold, verschiedene Hängeschmuckarten sowie prächtige Fibeln, Spangen, Gürtelplatten, Brust- und Schulternadeln getragen.

Mittelalterliche Gugel zum selber nähen



Quelle:
www.gewandfantasien.de

Material:

Für den abgebildeten Schnitt werden 130 cm Stoff in 150 cm Breite benötigt. Für weniger Stoffverbrauch kann man den Zipfel kürzen. Als Material eignen sich Wolle (Loden oder Walkloden), eventuell mit einem Futter aus Leinen, für die nicht-historische Darstellung auch Baumwolle, Samt und Fleece. Für ein Futter wird noch einmal die gleiche Menge Stoff benötigt.

Maßstab:

Kopfumfang bis 52 cm: Maßstab 1:4

Kopfumfang bis 59 cm: Maßstab 1:4,5

Kopfumfang bis 66 cm: Maßstab 1:5

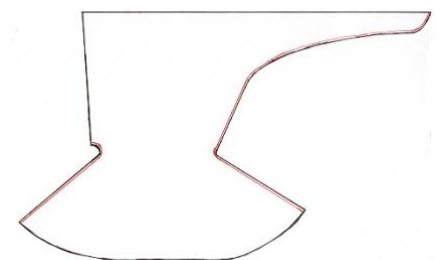
Zuschnitt:

Im Schnitt sind 1 cm Nahtzugabe eingerechnet. Den Stoff zu einem Rechteck von 130 cm Länge und 75 cm Breite falten, so dass die spätere Außenseite (rechte Seite) innen liegt, und die lange Kante des Schnittteils oben an die Faltlinie (Stoffbruch) legen (siehe auch Markierung auf dem Schnitt). Für ein Futter genauso verfahren. Nicht auffalten!

Nähen:

Bei stark fransenden Stoffen sollten die Schnittkanten mit der Nähmaschine versäubert werden. Bei Lodenstoffen und Fleece ist das nicht nötig. Die beiden Stofflagen entlang der Nahtlinien (rote Markierung in obiger Skizze) feststecken, damit der Stoff beim Nähen nicht verrutscht. Nun an den Nahtlinien mit 1 cm Abstand von der Stoffkante entlangnähen. Nach dem Nähen am besten die Nahtzugabe in den Kurven ein Stück weit einschneiden (Naht nicht durchschneiden), sonst zieht sich der Stoff hier zusammen.

Nun die Gugel nur noch wenden und bei Wollstoffen und Fleece ist man fertig. Bei allen anderen Stoffen müssen die Stoffkanten am Kragen und am Kopfausschnitt noch zweimal nach innen umgeschlagen (ca. 0,5 cm breit) und festgenäht werden. Als letztes kann die Gugel nach Wunsch mit Borten verziert werden.



Lederschuhe gefällig?



Bastelbogen Nr. 1
©Landesamt für Vor- und Frühgeschichte von Schleswig-Holstein (LVF)

EIN SCHUH AUS DER EISENZEIT

3. Essen wie im Mittelalter

Die **Esskultur des Mittelalters** beschreibt die Ernährungsgewohnheiten, die für Europa von etwa dem 5. Jahrhundert bis zum Ende des 15. Jahrhunderts charakteristisch waren.

Innerhalb dieses Zeitraums vollzog sich ein erheblicher Wandel. Technische Verbesserungen der Mühlen und Kelter, die Klimaerwärmung in der Übergangsphase vom Früh- zum Hochmittelalter, die zunehmende Verbreitung der Dreifelderwirtschaft, der Kulturaustausch mit dem Orient durch die Kreuzzugsbewegung, eine zunehmend bessere Infrastruktur und die Intensivierung des Fernhandels verbreiterte und verbesserte bis zum 14. Jahrhundert das Nahrungsangebot und veränderte die Ernährungsgewohnheiten.

Getreidebreie und -grützen zählten das gesamte Mittelalter hindurch in allen Schichten zu den Grundnahrungsmitteln.

Ab dem 13. Jahrhundert wurde Brot auch in ärmeren Bevölkerungsschichten täglich gegessen.

Hausschwein und Haushuhn waren die wichtigsten Fleischlieferanten.

Geistlicher Impus: „Der Mensch lebt nicht vom Brot allein“

Kennt ihr das Gefühl ausgehungert zu sein – obwohl ihr euch gerade so richtig den Magen voll gehauen habt?

Wenn es einem nicht so gut geht. In den Zeiten, in denen die eigenen Vorräte aufgebraucht sind. In denen es kälter und dunkler in meinem Leben wird.

Essen für Leib und Seele

Lies dazu: Römer 14, 17–19

Denn wo Gottes Reich beginnt, geht es nicht mehr um Essen und Trinken. Es geht darum, dass wir ein Leben nach Gottes Willen führen und mit Frieden und Freude erfüllt werden, so wie es der Heilige Geist schenkt.

Wer Christus in dieser Weise dient, über den freut sich Gott und den achten die Menschen.

Deshalb wollen wir uns mit allen Kräften darum bemühen, in Frieden miteinander zu leben und einander im Glauben zu stärken.

Das ist doch mal eine Aussage!

Wäre das nicht schön, wenn es auch in unserer Sippe so funktionieren könnte? Dass wir zusammenhalten und uns gegenseitig stützen?

Dass wir uns austauschen können, wenn uns etwas belastet oder wir einfach nicht so glücklich sind.

Überlegt zusammen, ob ihr nicht vielleicht schon mal so eine Situation erlebt habt.

Hat das nicht total zusammengeschweißt und aus euch eine noch coolere Sippe gemacht?

Natürlich kann das nicht immer funktionieren, schließlich sind wir „nur“ Menschen. Aber ich denke es ist wichtig, es immer wieder zu versuchen und uns zu bemühen.

Und uns gegenseitig zu verzeihen und somit einen neuen Anfang möglich zu machen.

Liedvorschlag: Vergiss es nie

Spiel

10-mal abgeben

Kurzbeschreibung:

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren. Ein Ballspiel mit einfachen Regeln. Das Spiel ist relativ wild und anstrengend und damit gut geeignet, um Betreuer und Teilnehmer sich austoben zu lassen. Es ist insbesondere auch für große Gruppen geeignet.

Vorbereitung:

Spielfeld markieren. Das Feld sollte dabei nie so groß gewählt werden, dass sich die Mitspieler gegenseitig weglaufen können. Es sollte aber auch nicht so klein sein, dass man sich gegenseitig auf die Füße tritt.

Spielverlauf:

Für dieses Spiel werden zwei Mannschaften gebildet, eine davon sollte zur besseren Übersicht gekennzeichnet werden, z.B. durch Mützen, Bänder, T-Shirts, o.ä. Die Spielregeln sind denkbar einfach: Es geht darum, dass sich eine Mannschaft 10-mal den Ball abgibt. Der Spielleiter zählt laut mit. Wenn die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt, so wird neu zu zählen angefangen. Ebenso, wenn der Ball den Boden berührt.

Material: 1 Ball, Spielfeldmarkierungen, Kennzeichnung für die Mannschaften

Vorbereitung für das Lager

Rezept: Mittelalterliche Rahmfladen

Zutaten: 150g Mehl
70g Roggenmehl
10g Hefe

Je nach Belag – Lauchzwiebeln, Speck (gewürfelt), Crème fraîche, eine Prise Salz

150 ml Wasser, lauwarm

Fett für das Blech

Zubereitung:

Arbeitszeit: ca. 20 Min. / Koch-/Backzeit: ca. 30 Min. Ruhezeit: ca. 1 Std. 30 Min. /

Zuerst setzt man mit der Hefe etwas Wasser und etwas Mehl einen Hefeteig an. Dazu bröseln man die Hefe in ein kleines Schälchen und verrührt sie mit gut 2 EL Mehl und warmem Wasser zu einem glatten Teig. Das lässt man stehen, bis es Bläschen schlägt.

In der Zwischenzeit mischt man die beiden Mehlsorten, mit dem Salz und dem Wasser. Anschließend lässt man den Hefeteig in die Mehlmischung fließen und schlägt es. Am besten gelingt das mit der Hand.

Der Teig ist fertig, wenn er nicht mehr an den Händen klebt und sich als Klumpen gut von der Schüssel löst. Sollte er zu lange kleben, braucht man noch etwas Mehl. Sollten Mehlrückstände in der Schüssel bleiben, braucht man etwas Wasser.

Die Schüssel wird für ca. eine Stunde mit einem Handtuch abgedeckt.

Anschließend formt man den Teig zu Fladen und legt diese auf ein eingefettetes Blech. Diese bestreicht man mit Crème fraîche (ich habe ca. 2 EL pro Fladen gebraucht – am besten lässt sie sich mit einem Esslöffel verstreichen) und streut Speckwürfel drauf.

Die Fladen werden bei ca. 200° Ober-Unterhitze 25 – 30 Minuten gebacken.

Auf die fertig gebackenen Fladen streut man anschließend dann Lauchzwiebelringe (bzw. Zwiebelringe) und ich habe noch etwas Pfeffer darüber gestreut.

Variationen:

Statt Lauch und Zwiebeln kann man natürlich auch andere Variationen ausprobieren. Ich habe bisher mit Kartoffelscheiben, Speck, und Tomaten variiert. Ich fand alles sehr, sehr lecker, aber natürlich ist das alles Geschmackssache und der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Quelle: chefkoch.de

Alternative Spiele

Unterschriftenspiel

Kurzbeschreibung:

Für 10 bis 100 Spieler im Alter von 8 bis 30 Jahren. Geländespiel, bei dem jeder Spieler auf möglichst vielen Zetteln seine Initialen hinterlassen muss, ohne sich fangen zu lassen.

Vorbereitung:

In einem abmarkierten Gelände werden an verschiedenen Stellen Zettel aufgehängt. Die Spieler erhalten Filzstifte (es können auch mehrere Gruppen mit verschiedenen Farben ausgestattet werden).

Spielverlauf:

Jeder Spieler versucht, auf möglichst vielen Zetteln seine Initialen zu hinterlassen, ohne sich fangen zu lassen. Das Fangen übernehmen zwei oder mehr Helfer, je nach Größe des Geländes kann vereinbart werden, dass die Helfer die Spieler nur sehen und beim Namen nennen, oder aber abschlagen müssen. Das Spiel wird nach einer vorgegebenen Zeitspanne (etwa 30 Minuten) beendet.

Material: je Spieler 1 Filzstift, Zettel, Reißzwecken

Jakob und Jakobinchen

Kurzbeschreibung:

Für 10 bis 50 Spieler im Alter von 5 bis 12 Jahren. Zwei "blinde" Spieler im Kreis können sich nur über ihre Stimme finden. Der eine muss den anderen fangen, der andere will das verhindern.

Spielverlauf:

Beiden Mitspielern werden die Augen verbunden. Jakob ruft: "Jakobinchen, wo bist Du?". Jakobinchen antwortet mit "Hier!". Nach diesen Zurufen orientieren sich die beiden. Jakob versucht, Jakobinchen zu fangen, Jakobinchen versucht, Jakob zu entkommen. Die Spielrunde bildet die Begrenzung, alle Zuschauer müssen ruhig sein, damit sich die Beiden hören können und darauf achten, dass sie den Kreis nicht verlassen.

Material: 2 Augenbinden

Impressum

Inhaltliche Erarbeitung: Sophia Holmer

Quellennachweise:

Alle Bildquellen sind unter Creative Commons veröffentlicht.

veranstaltet von der BPS



WWW.BPS-PFADFINDER.DE