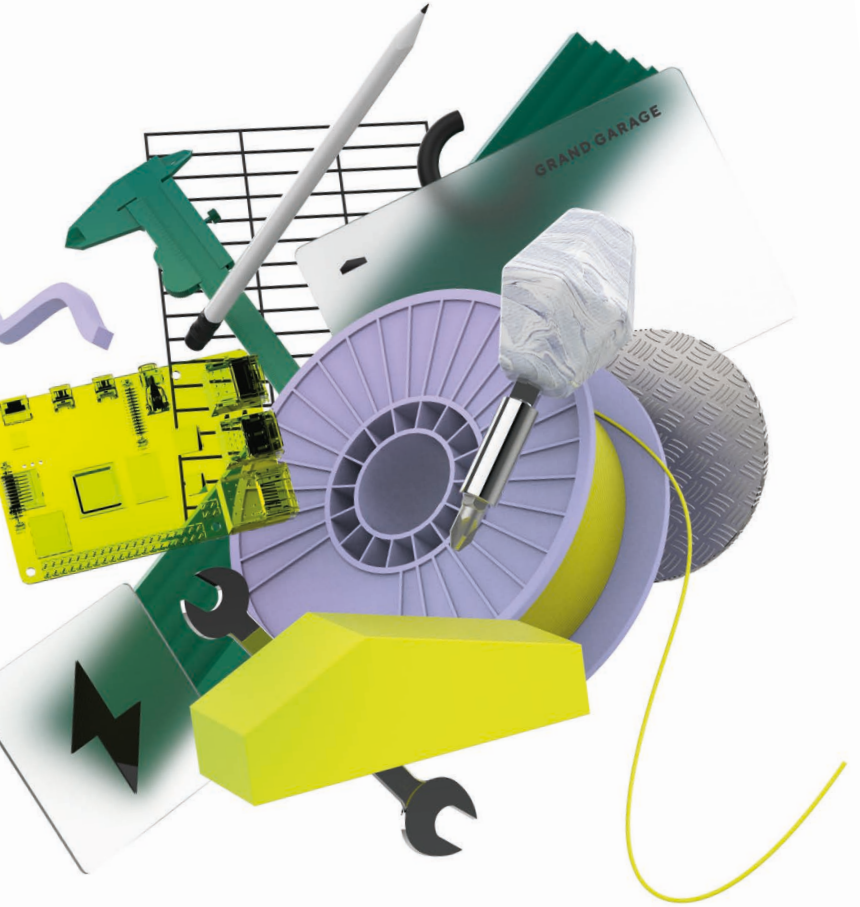
GRAND GARAGE

Schulklassenprogramm

Wo Lernen erlebbar wird.

grandgarage.eu

part of TGW Future Wings



Übersicht

Informationen für Lehrkräfte ____ **4**
Angebote für Schulklassen ____ **8**
Upcycling-Stars: Technischer Fortschritt mit Verantwortung ____ 10
Robotik-Action & Making: Programmieren und Löten ____ 11
Leuchtende Ideen: Technik und Kreativität vereinen ____ 12
Creative Engineering: von der Idee zum Prototyp ____ 14
Crashed Car Challenge ____ 15
Upcycling: Reuse your old Jeans ____ 16
Upcycling: Nachhaltiger Umgang mit Textilien ____ 17
Go, mobiler Lautsprecher ____ 18
Bau dir ein solarbetriebenes Sonnenglas ____ 19
Print it: vom Modell zum 3D-Druck ____ 20
Design it: Entwerfe ein Pixel-Tier für den 3D-Drucker ____ 21
Gestalte dein persönliches Notizbuch aus Leder ____ 22
Gestalte deinen Schlüsselanhänger aus Leder ____ 23
Light it up: Bringe Textilien zum Leuchten ____ 24
Irisbox: Bau dir deine eigene Schatzkiste ____ 25
Neon Sign: Pick it. Bend it. Light it. ____ 26
Der Cobot: Trainiere unseren kollaborativen Roboter ____ 27
Ottoky: Programmiere einen tanzenden Roboter ____ 28
Schweiße Fantasie-Skulpturen aus Metall-Schrott ____ 29
Repair 101: Entdecke Möglichkeiten, selbst Dinge zu reparieren ____ 30
Blech und Pulver: Das kleine Blechbearbeitungs-1x1 ____ 31
Circular Plastic: Forschen und Experimentieren mit Kunststoff-Recycling ____ 32
Energy Awareness ____ 33
Global Maker Education ____ 34
Kontakt ____ **36**

Informationen für Lehrkräfte

Die GRAND GARAGE ist der MakerSpace mit Bildungswerkstatt, der durch die Kombination von analogen und digitalen Technologien sowie Workshopangeboten Fähigkeiten und Wissen erweitert und so die persönliche Entwicklung fördert.

Mit über 40 professionellen Maschinen und auf 2.000 m^2 in der Tabakfabrik Linz bietet die GRAND GARAGE die ideale Umgebung, um eigene Ideen in die Tat umzusetzen. Hier entstehen Prototypen, kreative Projekte und innovative Lösungen – unterstützt durch fachkundige Einschulungen und eine engagierte Community.

Die GRAND GARAGE ist Teil der TGW Future Wings, dem Bereich für soziales Unternehmertum in der TGW-Welt, mit dem Ziel, positive Wirkung in der Gesellschaft zu erzielen.

Für Schüler:innen bieten wir vielfältige Workshops und Projekttage an. Dabei kommen die Teilnehmenden Hands-on gleich selbst zum Zug. In den meisten Workshops fertigen sie auch eigene Produkte an, die sie am Ende mit nach Hause nehmen dürfen.

Ganzheitlich und nachhaltig

Da es uns wichtig ist, dass unsere Workshops tatsächlich etwas bewirken, orientieren wir uns sowohl an den Inner Development Goals (IDGs) als auch an den Sustainable Development Goals (SDGs).

Die Sustainable Development Goals (SDGs) wurden von den Vereinten Nationen entwickelt, um globale Herausforderungen wie Klimaschutz, soziale Gerechtigkeit, hochwertige Bildung und nachhaltiges Wirtschaften anzugehen.

Der Schwerpunkt der GRAND GARAGE liegt auf dem **SDG 4** – hochwertige Bildung. Darüber hinaus werden in den Workshops auch weitere SDGs thematisiert, etwa **SDG 7** [Bezahlbare und saubere Energie], **SDG 9** [Industrie, Innovation und Infrastruktur] sowie **SDG 12** [Nachhaltiger Konsum und Produktion].

Die Inner Development Goals (IDGs) sind ein Rahmenwerk für persönliche und gesellschaftliche Entwicklung. Sie fördern essenzielle Fähigkeiten wie Selbstreflexion, kritisches Denken und Zusammenarbeit, die notwendig sind, um den komplexen Herausforderungen unserer Zeit – von individuellen Krisen bis hin zu globalen gesellschaftspolitischen Umbrüchen – mit Bewusstsein, Verantwortung und Gestaltungswillen zu begegnen.

Der Fokus der GRAND GARAGE liegt dabei auf **IDG 4** [Zusammenarbeit] und **IDG 5** [Handeln]. Mit unserer Hands-on-Mentalität möchten wir Jugendliche ermutigen, selbst aktiv zu werden, Neues auszuprobieren und mit Optimismus nach vorne zu blicken – denn echte Veränderung beginnt bei jedem und jeder Einzelnen.

Sustainable Development Goals [SDGs]

Inner Development Goals [IDGs]

Angebote für Schulklassen

Alter der Teilnehmenden

Unsere Angebote richten sich an Schüler:innen ab der 7. Schulstufe.

Anzahl der Teilnehmenden

Die Zahl der Teilnehmenden variiert je nach Workshop und richtet sich an Gruppen bis zu 32 Schüler:innen. Bei der Buchung können mehrere Workshops kombiniert werden, um die gesamte Klassenstärke zu erreichen. Bei Minderjährigen muss eine Aufsichtsperson pro Workshop bzw. pro acht Schüler:innen anwesend sein.

Dauer

Die Dauer variiert je nach Workshop und beträgt in der Regel drei Stunden inklusive Pause. Üblicherweise finden die Workshops von Dienstag bis Donnerstag zwischen 9:00 und 12:00 Uhr sowie von 13:00 bis 16:00 Uhr statt.

Kosten

Für Schulklassen bieten wir unsere Workshops zu stark reduzierten Preisen an. Die Kosten richten sich nach dem Umfang und dem Aufwand der gebuchten Workshops. Gerne erstellen wir ein individuelles Angebot.

Smartphones

In der GRAND GARAGE sind Smartphones erlaubt. Sie werden gezielt als Werkzeug in den Workshops eingesetzt und sollen von allen Teilnehmenden mitgebracht werden.

Nähere Informationen und Workshopbuchung

Upcycling-Stars: Technischer Fortschritt mit Verantwortung

	maximal 24 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	Wie kann Technik kreativ und verantwortungsvoll genutzt werden? Dieses Workshop-Bundle zeigt durch praktisches Arbeiten, wie innovatives Denken und Nachhaltigkeit zusammenwirken können. Im Mittelpunkt stehen Reparieren, Wiederverwerten und der bewusste Umgang mit Ressourcen. Bei diesem Angebot finden drei Workshops mit jeweils maximal 8 Teilnehmer:innen parallel statt: • **Upcycling:** Reuse your old Jeans: Verleihe alten Jeans ein neues Leben und gestalte daraus Taschen, Federmäppchen oder andere praktische Objekte. • **Repair 101:** Entdecke Möglichkeiten, selbst Dinge zu reparieren: Konstruieren von Ersatzteilen am CAD-Programm und sie zum Beispiel mit einem 3D-Drucker herzustellen – reparieren statt neu kaufen. • **Circular Plastic:** Forschen und Experimentieren mit Kunststoff-Recycling: Experimentiere mit Kunststoff-Recycling und verwandle Altplastik in neue Gegenstände.

Robotik-Action & Making: Programmieren und Löten

	maximal 24 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 8. Schulstufe
SDG 9 IDG 5	Industrie, Innovation und Infrastruktur Handeln
	Dieses Workshop-Bundle verbindet Technik, digitale Innovation und Zukunftswissen. Im Mittelpunkt stehen Robotik, Mikroelektronik und Programmierung – praxisnah, verständlich und mit Alltags-Bezug. Bei diesem Angebot finden drei Workshops mit jeweils maximal 8 Teilnehmer:innen parallel statt: • **Ottoky:** Programmiere einen tanzenden Roboter: Ein kleiner Roboter wird programmiert und lernt Tanzbewegungen, Gesichtsausdrücke und Reaktionen auf seine Umgebung. • **Der Cobot:** Trainiere unseren kollaborativen Roboter: Ein kollaborativer Roboter wird trainiert, Bewegungen auszuführen, und eröffnet Einblicke in Steuerung und Programmierung. • **Bau dir ein solarbetriebenes Sonnenglas:** In diesem Workshop wird ein einfaches Gurkenglas mit Sonnenenergie zum Leuchten gebracht. Dabei gibt es erste Einblicke in die Welt der Elektronik sowie Grundlagen im Löten.

Leuchtende Ideen: Technik und Kreativität vereinen

	maximal 24 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 9 IDG 5	Industrie, Innovation und Infrastruktur Handeln
	In diesem Workshop-Bundle verbinden sich technisches Know-how, gestalterisches Denken und handwerkliche Praxis. Bei diesem Angebot finden drei Workshops mit jeweils maximal 8 Teilnehmer:innen parallel statt. • **Neon Sign:** Pick it. Bend it. Light it: Schritt für Schritt entsteht ein individuell gestaltetes Leuchtschild. • **Schweiße Fantasie-Skulpturen aus Metall-Schrott:** Aus Metallschrott entstehen eigene Skulpturen, wobei erste Erfahrungen im Schweißen gesammelt werden. • **Light it up – Bringe Textilien zum Leuchten!** LEDs werden in Stoff integriert und zu einem kleinen leuchtenden Textilobjekt verarbeitet.

Wo Bildung nach WD-40 riecht.

Creative Engineering: von der Idee zum Prototyp

	maximal 32 Schüler:innen
	3 Stunden auch als Projekttag oder Projektwoche möglich
	ab der 7. Schulstufe
SDG 9 IDG 4 IDG 5	Industrie, Innovation und Infrastruktur Zusammenarbeit Handeln
	Du bekommst den Raum und erlernst Methoden, kreativ an Herausforderungen heranzugehen und eigene Lösungen zu entwickeln. Bei Creative Engineering beschäftigen wir uns mit der Frage: „Wie komme ich auf eine Idee – und wie kann ich andere dafür begeistern?“ Du lernst den Ablauf eines Creative-Engineering-Prozesses kennen, entwickelst im Team Ideen zu einem bestimmten Thema und setzt diese in einem ersten Prototyp um.

Crashed Car Challenge

	9–24 Schüler:innen
	1,5 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 9 IDG 4 IDG 5	Industrie, Innovation und Infrastruktur Zusammenarbeit Handeln
	Ihr bekommt als Team ein „geschreddertes“ ferngesteuertes Auto. Eure Mission: Wiederaufbau! Bringt das Fahrzeug mit Kreativität, Werkzeug und Teamgeist zurück auf die Strecke. Am Ende heißt es: Ready, Set, Go – eure Autos treten im Parcours gegeneinander an!

Upcycling: Reuse your old Jeans

	maximal 24 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	In diesem Workshop lernst du, wie du deinen alten Jeans neues Leben einhauchst. Bring deine kaputten oder nicht mehr passenden Jeans mit und verwandle sie in einfachen Nähprojekten zu stylischen Utensilios, Handtaschen, Federmäppchen, Handyladehalter oder Kopfhöreretuis.
	Hinweis: Bring deine alten Jeans mit!

Upcycling: Nachhaltiger Umgang mit Textilien

	maximal 18 Schüler:innen
	4 bis 6 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	In diesem Workshop lernst du nicht nur, wie du deiner alten Jeans neues Leben einhauchen kannst – sondern noch viel mehr: Kleidungsstücke, die nicht mehr passen oder nie so richtig gepasst haben, lassen sich individuell anpassen oder in etwas völlig Neues verwandeln. So entstehen einzigartige Unikate – und ganz nebenbei wird Müll vermieden und der Lebenszyklus deiner Kleidung verlängert. Je nach Dauer des Workshops erhältst du außerdem spannende Einblicke in das Thema nachhaltige Kleidung: Was steckt hinter gängigen Textilsiegeln? Was verraten die kleinen Etiketten in unseren Kleidungsstücken? Und worauf kannst du beim nächsten Einkauf achten, um bewusste Entscheidungen zu treffen?
	Hinweis: Bring deine alten Textilien mit und kreiere daraus neue Kleidung!

Go, mobiler Lautsprecher

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	In diesem Workshop baust du deinen eigenen mobilen Lautsprecher fürs Handy. Du lernst, eine Platine mit Verstärker und Lautsprecher fachgerecht zu löten und setzt anschließend das Gehäuse zusammen. Der batteriebetriebene Lautsprecher ist handlich und perfekt für unterwegs.

Bau dir ein solar-betriebenes Sonnenglas

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 7 IDG 5	Bezahlbare und saubere Energie Handeln
	In diesem Workshop bringst du ein einfaches Gurkenglas mit Sonnenenergie zum Leuchten! Du bekommst erste Einblicke in die Welt der Elektronik und lernst das Löten. Am Ende nimmst du deine selbstgebaute Solarlaterne mit nach Hause.

Print it: vom Modell zum 3D-Druck

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	In diesem Workshop erhältst du erste Einblicke in die Welt des 3D-Drucks. Du erfährst, wie die Technologie funktioniert und wofür sie eingesetzt werden kann. Schritt für Schritt lernst du, wie man ein eigenes Objekt vorbereitet: Du importierst 3D-Dateien, bearbeitest sie nach deinen Vorstellungen und druckst sie anschließend selbstständig an unseren 3D-Druckern aus.

Design it: Entwerfe ein Pixel-Tier für den 3D-Drucker

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 9 IDG 5	Industrie, Innovation, Infrastruktur Handeln
	Wie kann ich am Computer ein 3D-Modell zeichnen? In diesem Workshop lernst du das Programm Tinkercad kennen und machst erste Schritte in der 3D-Konstruktion. Am Computer entwirfst du dein persönliches Pixel-Tier, das du anschließend mit Hilfe eines 3D-Druckers ausdruckst.

Gestalte dein persönliches Notizbuch aus Leder

	maximal 16 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	In diesem Workshop fertigst du deine eigene Notizbuchhülle – individuell und mit moderner Technologie. Du lernst, wie ein Lasercutter funktioniert und wie er präzise Lederteile zuschneidet. Anschließend gestaltest, verarbeitest und vernähst du die Teile zu deinem persönlichen Notizbuch. Deiner Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt!
	Hinweis: Es kann natürlich auch mit Kunstleder gearbeitet werden.

Gestalte deinen Schlüsselanhänger aus Leder

	maximal 18 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	In diesem Workshop fertigst du deinen eigenen Schlüsselanhänger und kannst dabei zusätzlich die Technologie des Lasercuttens kennenlernen: Der Lasercutter schneidet z.B. Teile aus Leder aus, die du anschließend weiterverarbeitest und zusammennähst. Du kannst deinen Anhänger auch ganz persönlich gestalten – indem du mithilfe des Lasercutters dein gewünschtes Motiv eingravierst.
	Hinweis: Es kann natürlich auch mit Kunstleder gearbeitet werden.

Light it up: Bringe Textilien zum Leuchten

	maximal 16 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	Textilien, die leuchten? Wir zeigen dir, wie das geht! Zuerst erstellst du einen Schaltkreis mit einer LED-Lampe, einer Batterie und leitfähigem Garn. Dieses leuchtende Design kannst du anschließend in ein Produkt deiner Wahl verwandeln – zum Beispiel in eine kleine Tasche.

Irisbox: Bau dir deine eigene Schatzkiste

	maximal 16 Schüler:innen
	3 bis 4 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	Wusstest du, dass man mit einem Laser verschiedene Materialien schneiden und gravieren kann? Mit einem Lasercutter baust du deine eigene Irisbox – eine kleine Schatzkiste mit mechanischem Verschluss. Zuerst schneidest du die Teile aus Plexiglas dafür aus, dann setzt du sie zusammen. Du kannst die Teile sogar gravieren, um deine Schatzkiste ganz individuell zu gestalten.

Neon Sign:
Pick it. Bend it. Light it.

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 9 IDG 5	Industrie, Innovation und Infrastruktur Handeln
	Tauche ein in die faszinierende Welt des Neon-Designs und gestalte dein eigenes Leuchtschild. In diesem Workshop wählst du aus einer Reihe stilvoller Vorlagen und setzt diese Schritt für Schritt selbst um – von der Formgebung bis zur finalen Beleuchtung. Ob inspirierende Worte, minimalistische Symbole oder trendige Statements: Jedes Motiv wurde mit Blick auf Ästhetik und Umsetzbarkeit gestaltet. So entstehen beeindruckende Ergebnisse – auch ohne Vorkenntnisse.

Der Cobot: Trainiere unseren kollaborativen Roboter

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 8. Schulstufe
SDG 9 IDG 5	Industrie, Innovation und Infrastruktur Handeln
	Wie funktionieren Roboter, wie können sie gesteuert werden und wozu ist die Technologie eigentlich gut? In diesem Workshop lernst du unseren Cobot kennen, einen kollaborativen Roboter. Du erfährst, wie du ihn trainierst und ihm beibringst, Dinge zu bewegen. Außerdem bekommst du Einblicke in die Programmierung und lernst, wofür wir Menschen Roboter sinnvoll einsetzen können.

Ottoky: Programmiere einen tanzenden Roboter

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 9 IDG 5	Industrie, Innovation und Infrastruktur Handeln
	In diesem Workshop lernst du auf spielerische und kreative Weise, wie man einen Roboter programmiert. Bringe Ottoky coole Tanzmoves bei, gestalte witzige Gesichtsausdrücke oder lasse ihn auf seine Umgebung reagieren.

Schweiße Fantasie-Skulpturen aus Metall-Schrott

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	Entdecke deine Kreativität und erlebe spannende Stunden in der Schweißwerkstatt! In diesem Workshop sammelst du erste Erfahrungen im Schweißen. Nach einer Sicherheitseinweisung lernst du, wie du Metallteile sicher verbindest. Anschließend kannst du aus Metallschrott eigene Skulpturen nach deinen Ideen erschaffen. Dein persönliches Werkstück darfst du natürlich mit nach Hause nehmen.
	Wichtig: Bitte bring feste, geschlossene Schuhe, eine lange Hose und ein langärmeliges Baumwoll-T-Shirt mit. Lange Haare bitte zusammenbinden.

Repair 101: Entdecke Möglichkeiten, selbst Dinge zu reparieren

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	In diesem Workshop zeigen wir dir, wie du mit einem CAD-Programm Ersatzteile nachkonstruierst, um sie zum Beispiel mit einem 3D-Drucker herzustellen. Du lernst, wie einfach es sein kann, Dinge zu reparieren, anstatt sie einfach neu zu kaufen.

Blech und Pulver: Das kleine Blechbearbeitungs-1x1

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 9 IDG 5	Industrie, Innovation und Infrastruktur Handeln
	Tauche ein in die Welt der Blechbearbeitung und Pulverbeschichtung! In diesem Workshop lernst du die Grundlagen der Blechbearbeitung anhand eines praktischen Werkstücks kennen. Nachdem du das Teil bearbeitet hast, wird es pulverbeschichtet und konserviert, um ihm eine langlebige und widerstandsfähige Oberfläche zu verleihen.

Plastic Garage

Circular Plastic: Forschen und Experimentieren mit Kunststoff-Recycling

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 12 IDG 5	Nachhaltiger Konsum und Produktion Handeln
	In diesem Workshop bekommst du Hands-on Einblick in die Welt des Kunststoff-Recyclings. Was ist eigentlich eine Kreislaufwirtschaft? Welche Chancen und Herausforderungen gibt es bei der Wiederverwertung von Plastik? An den Maschinen unserer Plastic Garage darfst du das Schreddern und Spritzgießen von Kunststoff selbst ausprobieren und verwandelst Altplastik in neue Kunststoffgegenstände.
	Hinweis: Du kannst auch deinen eigenen, sauberen Kunststoffabfall mitbringen – zum Beispiel Stöpsel von Trinkflaschen oder leere Shampoo-Flaschen. Mehr Infos zur Plastic Garage

Energy Awareness Lab

Energy Awareness

NEU ab Herbst 2025

	maximal 8 Schüler:innen
	3 Stunden
	ab der 7. Schulstufe
SDG 7 IDG 5	Bezahlbare und saubere Energie Handeln
	In diesem Workshop lernst du, wie Energie im Alltag genutzt wird, wo sie herkommt und warum ein bewusster Umgang damit wichtig ist. Wir messen Strom, sammeln Daten und machen Energieverbräuche sichtbar. In praktischen Versuchen erzeugen wir Energie mit Muskelkraft, einem Balkonkraftwerk und einer Wurmkiste. Außerdem experimentieren wir mit Smart-Home-Steuerungen und klugen Verbrauchern (IoT). Innovative Ideen zur Stromspeicherung beleuchten wir ebenso wie inspirierende Vorzeigeprojekte. Im Energy Awareness Lab beschäftigen wir uns nicht nur mit physikalischen Energieformen, sondern auch mit unserer mentalen Energie – und mit der Frage, wie wir unsere inneren Akkus in Balance halten können, um ausgeglichen und gesund zu bleiben.
	Mehr Infos zum Energy Awareness Lab

Global Maker Education

NEU ab Herbst 2025

Global Maker Education ist ein innovatives Bildungsprojekt, welches Multiplikator:innen (wie Lehrkräfte, Lehramtsstudierende, Lehrlingsausbildner:innen, etc.) dabei unterstützt, gemeinsam mit Jugendlichen globale Herausforderungen aktiv anzugehen – kreativ, reflektiert und medienkompetent. Denn Zukunftsbildung braucht neue Wege: Global Maker Education verbindet Maker Education, Global Citizenship Education, Medienkompetenz und Demokratiebildung zu einem ganzheitlichen Lernkonzept, das Technik, Nachhaltigkeit und gesellschaftliche Verantwortung zusammenführt. Ab Herbst 2025 bieten wir zu diesen Themen Workshops an.

Mehr Infos zu
Global Maker Education

Kontakt

Ob Workshop oder Projektwoche –
für die Planung des perfekten
Programms kontaktieren Sie uns gerne!

Ihre Ansprechpartnerinnen:

Barbara Rosenberger
Projektmanagerin Bildungswerkstatt

Marlene Groß-Wohlgemuth
Projektmanagerin Bildungswerkstatt

bildungswerkstatt@grandgarage.eu

GRAND GARAGE
Peter-Behrens-Platz 6
A-4020 Linz
+43 732 99 74 97
office@grandgarage.eu

@grandgaragelinz

Stand
Oktober 2025

Druck- und Satzfehler
sowie Änderungen
vorbehalten.