

Zusammenfassung der Anträge zum 18.02.2021

01. WiN

Antragsteller/-in:

Bürgerhaus Hemelingen e.V.

Projektname:

Osterferienprogramm 2021

Ort der Maßnahme:

Bürgerhaus Hemelingen

Durchführungszeitraum:

01.03.21-15.04.21

Projektbeschreibung:

Das Bürgerhaus Hemelingen bietet schon seit vielen Jahren in den Ferien kostengünstige Kinderferienprogramme an. In den Osterferien 2021 haben wir uns nun entschieden nur die Zeit vom 29.3. - 1.4.2021 anzubieten. Teilnehmerzahl 25 Kinder. Die Kinder sind ganztags betreut und bekommen ein Mittagessen. Die Ganztagesbetreuung beinhaltet die Zeit zwischen 8.00 Uhr und 16.00 Uhr. Neben der Kunstreferentin werden 5 qualifizierte Betreuer*innen eingesetzt um die Kinder über die gesamte Zeit gut zu betreuen. Alles wird unter den gegebenen Coronahygienemaßnahmen in Kleinstgruppen von 5 Kindern mit jeweils 1 Betreuer*in stattfinden. In den Räumen des Hauses werden ab dem 1.3.2021 Umluftreiniger eingesetzt.

Zielgruppen:

	männlich	weiblich
Kinder	10	15
Jugendliche (ab 14 Jahren)		
Erwachsene		
davon:		
Migrant/-innen	6	9
Ältere		
Menschen mit Behinderung		
Alleinerziehende	3	7
weitere:		

Projektziel:

Es sollen ca. 25 Kinder aus dem Ortsteil damit erreicht werden.

Angestrebte Wirkung auf das Quartier und Möglichkeiten der Überprüfung:

Eine Vermittlung von Kunst und Kultur zu ermöglichen. Zudem sollen die Kultur- und Freizeitangebote gefördert werden und somit Austausch sowie das Mitwirken an individueller Kunst ermöglicht werden.

IHK Problemlage / Potential:

6. Auswirkungen von Armut, Sprachdefiziten, Migrations- und Fluchterfahrungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen

- Kulturübergreifende und Integration stärkende Kultur-, Freizeit- und Sportangebote (auch Schwimmen) für Kinder und Jugendliche

Finanzierungsplan	
Ausgaben	Plan
Personalausgaben	
Vergütungen etc. (Stundenanzahl x Stundensatz)	
Projektleitung Kunstpädagogin 17,50 € x 32 h	€ 560,00
Honorare Jugendbetreuer 11,13 € x 32 h x 4	€ 1.424,64
	€ 1.984,64
	Summe Vergütungen etc.
Sozialabgaben	€
Sachausgaben	
projektbezogene Sach- und Materialausgaben	
Bastelmaterial	€ 300,00
Mittagessen 30 x 4,50 € x 4 Tage	€ 540,00
Getränke und Obst	€ 60,00
	Summe projektbezogene Sach- und Materialausgaben
pauschale Sachausgaben	€ 900,00
Summe Ausgaben	2.884,64 €
Finanzierung	Plan
Eigenanteil	
Erwartete Einnahmen	
Teilnehmerbeiträge 20 x 30 € / 5 x 25,00	€ 725,00
	Summe Erwartete Einnahmen
Leistungen Dritter	€ 725,00
	Summe Leistungen Dritter
sonstige Förderungen Bremens	€ -
sonstige öffentliche Förderungen	
<input checked="" type="checkbox"/> WiN <input type="checkbox"/> Soziale Stadt	
beantragte Förderung	2.159,64 €
Summe Finanzierung	2.884,64 €

02. WiN

Antragsteller/-in:

Förderverein Grundschule an der Glockenstraße

Projektname:

Eine Pause für alle

Ort der Maßnahme:

Westerholzstraße 19A

Durchführungszeitraum:

01.03.21-01.03.22

Projektbeschreibung:

Im Rahmen der Pausen benötigen die Kinder vielerlei Bewegung, die sie insbesondere durch das Fahren von Rädern aller Art erlangen. Die Anschaffung sogenannter Liegefahrräder und Wipproller schulen das Gleichgewichtssinn, die Körperbeherrschung und die Bewegungskoordination. Nur wenn die Füße rhythmisch bewegt werden, fährt der Foot Twister gleichmäßig. Gefahren wird, indem man einen Fuß vorne und einen hinten auf das schrägestellte Trittbrett des Wipprollers stellt und darauf vor und zurück wippt. Der Antrieb funktioniert über eine Kette, die bei jeder Wipp-Bewegung der Trittfläche ein Schwungrad antreibt. So erreicht das trendige Fahrzeug mühelos passable Geschwindigkeiten – und macht dazu jede Menge Spaß. Die effektive Hinterradbremse mit Handbremshebel am Lenker bringt den Space Scooter auch aus voller Fahrt sicher und kontrolliert zum Stehen. Ein eingebauter Luftdruck-Stoßdämpfer am Hinterrad, große PU-Räder und der Lenker mit Softgriffen sorgen dafür, dass die Fahrt mit dem Wipproller selbst auf holprigen Strecken komfortabel bleibt.

Hat man keine Lust mehr auf das Wippen, lässt sich die Wippfunktion mit wenigen Handgriffen ausschalten und der Space Scooter verwandelt sich in einen ganz normalen Roller. Das Wippen bietet ein super „Bauch-Beine-Po-Training“. Was Eltern ganz besonders freuen dürfte: Im Gegensatz zu herkömmlichen City Rollern besitzt der Space Scooter einen Seitenständer – am Zielort angekommen, kann der Tretroller ordentlich abgestellt werden. So bleibt er länger sauber und frei von Schrammen als normale Roller, die entweder an Mauern gelehnt oder fallen gelassen werden. Nach dem Fahren lässt sich der Roller außerdem mit einem Handgriff zusammenklappen und platzsparend verstauen bis zur nächsten Fahrt. Zudem werden eine Auswahl an beliebter Bewegungsspiele aus den Bereichen Hüpfen und Springen, Werfen und Fangen, Jonglieren, Ballspiele, Boccia, Rückschlagspiele, Wurfscheiben, Laufdosen und Schaumstoffwürfel benötigt.

Zielgruppen:

	männlich	weiblich
Kinder	82	85
Jugendliche (ab 14 Jahren)		
Erwachsene		
davon:		
Migrant/-innen	41	41
Ältere		
Menschen mit Behinderung		
Alleinerziehende		

Projektziel:

Schulung des Gleichgewichtssinnes, Körperbeherrschung und der Bewegungskoordination, "Bauch-Beine-Po-Training", Verknüpfung von Bewegung mit Spaß, Bewegungsspiele in Kleingruppen, Förderung sozialer und kommunikativer Kompetenzen

Angestrebte Wirkung auf das Quartier und Möglichkeiten der Überprüfung:

Gesundheitsfördernde Maßnahmen im Rahmen der Schulhofpausen ausbauen, soziale und kommunikative Kompetenzen vermitteln und ausbauen.

IHK Problemlage / Potential:

6. Auswirkungen von Armut, Sprachdefiziten, Migrations- und Fluchterfahrungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen

- Kulturübergreifende und Integration stärkende Kultur-, Freizeit- und Sportangebote (auch Schwimmen) für Kinder und Jugendliche

Finanzierungsplan	
Ausgaben	Plan
Personalausgaben	
Vergütungen etc. (Stundenanzahl x Stundensatz)	-
Summe Vergütungen etc.	€
Sozialabgaben	
Sachausgaben	
Miete	
Bewirtschaftung	
Büroausgaben	
Dienstleistungen	
Öffentlichkeitsarbeit, Werbung	
projektbezogene Sach- und Materialausgaben	
	379,00
Spiele-Set im Megapack	€
	169,95
Wipproller-Space-Scooter 2x	€
	219,50
Winther Viking Foot Twister	€
Summe projektbezogene Sach- und Materialausgaben	768,45
pauschale Sachausgaben	€
Summe Ausgaben	768,45 €
Finanzierung	Plan
Eigenanteil	
Erwartete Einnahmen	-
Summe Erwartete Einnahmen	€
Leistungen Dritter	
Summe Leistungen Dritter	€
sonstige Förderungen Bremens	
sonstige öffentliche Förderungen	
<input type="checkbox"/> WiN <input type="checkbox"/> Soziale Stadt	768,45
beantragte Förderung	€
Summe Finanzierung	768,45 €

03. WiN

Antragsteller/-in:

Schulverein Wilhelm-Olbers-Schule e.V.

Projektname:

Halt die Klappe Ali! Hemelinger Vorkurs macht Film

Ort der Maßnahme:

Wilhelm-Olbers-Oberschule; Drebberstrasse 10

Durchführungszeitraum:

03.03.21-31.12.21

Projektbeschreibung:

11 Schülerinnen und Schüler des Vorkurses der gymnasialen Oberstufe (ferner SuS) wollen in einer Kooperation mit maximal 10 SuS aus der E-Phase (eine Kohorte) einen Kurzfilm von maximal 25 Minuten drehen. Es soll eine Literaturverfilmung, eine Interpretation oder Adaptation eines Literaturklassikers werden. Denkbare Vorlagen sind klassische und oberstufenrelevante Werke, wie „Effi Briest“, „Odyssee“ oder „Das Tagebuch der Anne Frank“, um nur einige Ideen zu nennen. Dieser Klassiker soll in die aktuelle Zeit transferiert und in die moderne Sprache übersetzt werden, die Problematik soll im Hinblick auf den Aktualitätsbezug reflektiert werden. Durch die vielfältige Auseinandersetzung mit dem Medium Film im Unterricht werden vor vorgeschaltet gegenstandsbezogene und rezeptiv-analytische Ansätze verfolgt und entsprechende Kompetenzen entwickelt.

Das hier vorzustellende Projekt hat zum Ziel, die Kompetenzen in Bereichen der handlungsorientierten und aktiv-kreativen Filmbildungsarbeit auszubilden ggf., zu vertiefen.

In verschiedenen Arbeitsschritten und -gruppen werden die SuS Funktionsweise einer Foto- und Videokamera, mediale Gestaltungsmittel, Kameraperspektiven und Kamerabewegungen kennenlernen. Im nächsten Schritt werden sie eigene Ideen sammeln und das Drehbuch entwickeln. Anschließend werden die Texte auswendig gelernt, Requisiten vorbereitet, die Drehorte und Drehzeiten bestimmt. Während der Dreharbeiten werden die SuS vom filmpädagogischen Experten, einem professionellen Regisseur*, unterstützt, sie schauspielern, bedienen die Videokamera und die Aufnahmegeräte, regulieren das Licht mit Filmleuchten und s.g.

Zielgruppen:

	männlich	weiblich
Kinder		
Jugendliche (ab 14 Jahren)	11	10
Erwachsene		
davon:		
Migrant/-innen	8	6
Ältere		
Menschen mit Behinderung		
Alleinerziehende		
weitere:		

Projektziel:

In verschiedenen Arbeitsschritten und -gruppen werden die 21 Schüler*innen die Funktionsweise einer Foto- und Videokamera, mediale Gestaltungsmittel, Kameraperspektiven und Kamerabewegungen kennenlernen. Im nächsten Schritt werden sie eigene Ideen sammeln und das Drehbuch entwickeln. Anschließend werden die Texte auswendig gelernt, Requisiten vorbereitet, die Drehorte und Drehzeiten bestimmt. Während der Dreharbeiten werden die SuS vom filmpädagogischen Experten, einem professionellen Regisseur*, unterstützt, sie schauspielern, bedienen die Videokamera und die Aufnahmegeräte, regulieren das Licht mit Filmleuchten und s.g. Softboxen. Immer wieder wird das Rohmaterial angeschaut und kritisch reflektiert. Fehler in Darstellung, Einstellung oder Licht werden besprochen und korrigiert. In der Phase der Nachbearbeitung wird das Filmmaterial unter Anleitung von Experten noch geschnitten, die Audiospuren werden unterlegt, der Abspann gestaltet. Somit wird ein Film als Ergebnis vorliegen und auf unserer Homepage veröffentlicht.

Angestrebte Wirkung auf das Quartier und Möglichkeiten der Überprüfung:

Verbesserung der methodischen Fähigkeiten und Vermittlung von Medienkompetenz und Förderung des Spracherwerbs im Projekt der Verfilmung eines eigenen Themas auf der Grundlage literarischer Werke. Beschäftigungsfähigkeit steigern oder herstellen und soziale und kommunikative Fähigkeiten und Kenntnisse vermitteln.

IHK Problemlage / Potential: s.u.

6. Auswirkungen von Armut, Sprachdefiziten, Migrations- und Fluchterfahrungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen

- Durch kulturelle Bildungsangebote Kompetenzen fördern und stärken

Finanzierungsplan	
Ausgaben	Plan
Personalausgaben	
Vergütungen etc. (Stundenanzahl x Stundensatz)	
Regie und Schnitt Herr Hussein 60 Stunden á 30 €	€ 1.800,00
	1.800,00
	Summe Vergütungen etc. €
Sachausgaben	
Dienstleistungen	
Wochentickets (für SuS ohne Bremen Pass) 14x 16,80 €	€ 235,20
Öffentlichkeitsarbeit, Werbung	
Flyer und Filmplakate	€ 120,00
projektbezogene Sach- und Materialausgaben Ausleihe von Aktioncam und Kamera-Support	400,00 €
Requisiten	€ 400,00
RODE VideoMicro Mikrofon	€ 59,99
Stativ mit Beleuchtung für Handy und iPad	€ 69,99
Speicherkarte 128 GB	€ 29,99
	Summe projektbezogene Sach- und Materialausgaben € 959,97
pauschale Sachausgaben	
Summe Ausgaben	3.115,17 €
Finanzierung	Plan
Eigenanteil Erwartete Einnahmen	
	Summe Erwartete Einnahmen € -
Leistungen Dritter	
	Summe Leistungen Dritter € -
sonstige Förderungen Bremens sonstige öffentliche Förderungen	
<input checked="" type="checkbox"/> WiN <input type="checkbox"/> Soziale Stadt	
beantragte Förderung	€ 3.115,17
Summe Finanzierung	3.115,17 €

04. Soziale Stadt

Antragsteller/-in:

Schulverein Wilhelm-Olbers-Schule e.V.

Projektname:

Disc Golf Kurs

Ort der Maßnahme:

Wilhelm-Olbers-Oberschule; Drebberstrasse 10

Durchführungszeitraum:

01.03.21-31.12.21

Projektbeschreibung:

Disc Golf ist der am größten wachsende Trendsport der letzten 10 Jahre. Ziel beim Disc Golf ist, einen Kurs von meist 18 Bahnen (in unserem Fall 9 Bahnen) mit einer Art Frisbee (Disc) mit möglichst wenigen Würfeln zu absolvieren. Von einer festgelegten Abwurfzone aus wirft der/die Spieler/in die Scheibe in Richtung eines Fangkorbs aus Metall. Der Spieler markiert die Stelle, wo die Scheibe gelandet ist, und spielt von dort aus weiter. Die Bahn ist zu Ende gespielt, wenn die Scheibe im Fangkorb versenkt wurde. Die Länge der Bahnen beträgt, je nach Parcours und Schwierigkeitsgrad, zwischen 40 und 250 Metern. Disc Golf wird nach ähnlichen Regeln wie Golf gespielt. Durch seine Barrierefreiheit, die geringen Voraussetzungen für Spieler/innen und den Spaß am Spiel kann Disc Golf ein Highlight für jede/n werden. Das Projekt umfasst die Planung, den Bau und die anschließende Nutzung des Kurses.

Dafür werden 5 Körbe aus Metall an Stellen auf dem Schulhof, die sonst nicht nutzbar sind, ca. 50cm tief einbetoniert. Die sogenannten Teepads (Abwurfstellen), werden mit Steinen gepflastert und ebenfalls an Stellen platziert, die für anderweitige Nutzung ausgeschlossen sind. Der Disc Golf Kurs fügt sich somit dezent in die bereits bestehende Landschaft des Schulhofes ein, ohne die für andere Aktivitäten genutzte Fläche zu zerstören. Die verwendeten Konstruktionen sind vor Vandalismus sicher und schließen somit eine Kurzlebigkeit des Kurses aus. Die gepflasterten Teepads sind leicht rückbaubar bzw. zu verändern.

Zielgruppen:

	männlich	weiblich
Kinder	120	120
Jugendliche (ab 14 Jahren)	200	200
Erwachsene	50	50
davon:		
Migrant/-innen	160	160
Ältere		
Menschen mit Behinderung	10	10
Alleinerziehende		
weitere:		

Projektziel:

Durch das Projekt wollen wir unserem Schulhof eine weitere Möglichkeit geben, die die Schülerinnen und Schüler in den Pausen, Freistunden und ihrer Freizeit nach draußen holt. Die Sportart lässt sich problemlos in den Sportunterricht implementieren (sogar unter derzeitigen Corona Verordnungen), in dem sowohl das Spiel erprobt werden kann, als auch bildungsrelevante Kompetenzen aus dem Bildungsplan vermittelt werden können. Für 1.000 Schülerinnen und Schüler kann der Kurs auf 9 Bahnen ein neues Spiel und Spaß Erlebnis bedeuten, ebenso wie für Lehrkräfte und Eltern.

Angestrebte Wirkung auf das Quartier und Möglichkeiten der Überprüfung:

Wir erhoffen uns eine Öffnung des Schulhofs für den Stadtteil. Der Schulhof ist für Kinder, Jugendliche, aber auch Eltern und Erwachsene in den Nachmittagstunden geöffnet, sodass der Disc Golf Kurs von vielen genutzt werden kann. Im Vordergrund stehen hierbei die Schaffung einer Sportstätte und die Aufwertung des Stadtteils.

IHK Problemlage / Potential:**6. Auswirkungen von Armut, Sprachdefiziten, Migrations- und Fluchterfahrungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen**

- Kulturübergreifende und Integration stärkende Kultur-, Freizeit- und Sportangebote (auch Schwimmen) für Kinder und Jugendliche

Finanzierungsplan	
Ausgaben	Plan
Personalausgaben Vergütungen etc. (Stundenanzahl x Stundensatz)	
Handwerkliche Unterstützung durch GalaBau 30 Stunden á 30€	900 €
	900,00
	€
Sozialabgaben	
Sachausgaben	
Miete	
Bewirtschaftung	
Büroausgaben	
Dienstleistungen	
Öffentlichkeitsarbeit, Werbung	
projektbezogene Sach- und Materialausgaben	
Disc Golf Körbe (5)	2.573,45 €
	200,00
Beton (100kg)	€
	480,00
Pflastersteine (2.400)	€
	50,00
Holz Rahmen	€
	900,00
Disc Golf Scheiben (90)	€
	4.203,45
	€
Summe projektbezogene Sach- und Materialausgaben	
pauschale Sachausgaben	
Investitionsausgaben	
Baumaßnahmen (mit Kostenberechnung als Anlage zum Antrag)	
sonstige Beschaffungen	
Summe Ausgaben	5.103,45 €
Finanzierung	Plan
Eigenanteil	
Erwartete Einnahmen	
	€
	-
Leistungen Dritter	
	€
	-
sonstige Förderungen Bremens	
sonstige öffentliche Förderungen	
<input type="checkbox"/> WiN <input checked="" type="checkbox"/> Soziale Stadt	
beantragte Förderung	5.103,45
	€
Summe Finanzierung	5.103,45 €

05. LOS

Antragsteller/-in:

Schulverein Wilhelm-Obers-Schule e.V.

Projektname:

Bewerbercamp

Ort der Maßnahme:

Wilhelm-Obers-Oberschule; Drebberstrasse 10

Durchführungszeitraum:

01.08.21-31.07.23

Projektbeschreibung:

In zwei Durchgängen werden jeweils max. 30 Schüler*innen über ein Jahr im Bewerbungsprozess begleitet. Jede Schülerin und jeder Schüler wird an folgenden Veranstaltungen teilnehmen: - professionelles Bewerbungsgespräch vor laufender Kamera mit anschließender Analyse

- Vortrag: "Für den ersten Eindruck gibt es keine zweite Chance"

- Erstellung individueller aussagekräftiger Bewerbungsunterlagen mit Deckblatt, Anschreiben und Lebenslauf

- Erstellung eines Bewerbungsfotos vom Fotografen

- Teilnahme und Durchführung eines Eignungstestes aus der Wirtschaft

Zum Abschluß des Camps werden alle Schüler/innen mit einem USB-Stick, einer individualisierten Bewerbungsmappe, einem Bewerbungsfoto eine Bewertung des Eignungstestes und dem Videotrainingbericht ihres Vorstellungsgesprächs ausgestattet sein und anschließend in zwei Treffen und im Bewerbungsprozess bis Ende Juni begleitet werden.

Zielgruppen:

30 Schüler und Schülerinnen ab 14 Jahren

Projektziel:

25 Schüler/innen eine individuelle Bewerbungsmappe erstellt.

Der Nachweis erfolgte durch eine rechtsverbindliche Teilnehmer- und Anwesenheitsliste unter Angabe der Namen, Unterschrift der Schüler/innen und einen Vermerk der fertigen Bewerbungsmappe.

Angestrebte Wirkung auf das Quartier und Möglichkeiten der Überprüfung:

Das Projekt führte dazu, dass die Anzahl der Jugendlichen aus dem Quartier mit Ausbildungsreife sowie abgeschlossenen Ausbildungsverträgen erhöht wird.

IHK Problemlage / Potential:

6. Auswirkungen von Armut, Sprachdefiziten, Migrations- und Fluchterfahrungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen

- Es fehlen Angebote, die den Übergang von Schule in den Beruf erleichtern.

Grau unterlegte Felder sind mit automatischen Funktionen unterlegt und nicht auszufüllen.
Bitte mit TAB-Taste zu jeweils folgendem Formularfeld (gelb) springen
Sie können wahlweise das Projekt mit oder ohne Teilziel beantragen.

B 1.1 Hauptamtliches Personal im Projekt (incl. Minijobs)

lfd. Nr	Aufgabenbereich	Kosten	Teilziel (TZ)		Schlussziel (SZ)		Projekt	
		Stunde / AG-Brutto	Stunden	Kosten	Stunden	Kosten	Stunden	Kosten
1							0,00	0,00 €
2							0,00	0,00 €
3							0,00	0,00 €
4							0,00	0,00 €
5							0,00	0,00 €
			0,00	0,00 €	0,00	0,00 €	0,00	0,00 €

B 1.2 Honorare/nebenamtliches Personal

lfd. Nr	Aufgabenbereich	Kosten	Teilziel (TZ)		Schlussziel (SZ)		Projekt	
		Honorar Stunde	Stunden	Kosten	Stunden	Kosten	Stunden	Kosten
1				0,00 €		0,00 €	0,00	0,00 €
2				0,00 €		0,00 €	0,00	0,00 €
3				0,00 €		0,00 €	0,00	0,00 €
4				0,00 €		0,00 €	0,00	0,00 €
			0,00	0,00 €	0,00	0,00 €	0,00	0,00 €

B 1.4 Sachkosten (z.B. Material, Miete, Öffentlichkeitsarbeit, Fahrtkosten etc.)

lfd. Nr	Bezeichnung	Teilziel (TZ)		Schlussziel (SZ)		Projekt	
		Kosten	Kosten	Kosten	Kosten		
1	Fahrtkosten Busfahrt	900,00 €	900,00 €	900,00 €	1.800,00 €		
2	Unterkunft/ Verpflegung/ Päd. Programm	4.856,00 €	4.856,00 €	4.856,00 €	9.712,00 €		
3	USB-Sticks	90,00 €	90,00 €	90,00 €	180,00 €		
4	Bewerbungshüllen	36,00 €	36,00 €	36,00 €	72,00 €		
5					- €		
		5.882,00 €	5.882,00 €	5.882,00 €	11.764,00 €		

B 1.4.6 indirekte Kosten (9 % der Personalkosten des hauptamtlichen und nebenamtlichen Personals (B 1.1 + B 1.2))

	Teilziel (TZ)	Schlussziel (SZ)	Projekt
administrative Kosten B 1.4.6	- €	- €	- €

B 1.4.7 Externe Lehrgänge/Dienstleistungen

lfd. Nr	Bezeichnung des Lehrgangs; evtl. Anbieter / Kooperationspartner	Kosten	Teilziel (TZ)		Schlussziel (SZ)		Projekt	
		Stunde	Stunden	Kosten	Stunden	Kosten	Stunden	Kosten
1	Ideenplantage: Fotograf/ Kameraaufnahme/Fahrtkosten/	75,86 €	20,00	1.517,25 €	20,00	1.517,25 €	40,00	3.034,50 €
2				0,00 €		0,00 €	0,00	0,00 €
3				0,00 €		0,00 €	0,00	0,00 €
4				0,00 €		0,00 €	0,00	0,00 €
			20,00	1.517,25 €	20,00	1.517,25 €	40,00	3.034,50 €

Mittelherkunft

(Wie wird das Projekt finanziert?)

	Teilziel (TZ)	Schlussziel (SZ)	Projekt
Landesmittel (C1.1.2.1)	0,00 €	0,00 €	0,00 €
31 Arbeit			0,00 €
41 Jugend und Soziales			0,00 €
68a Bau/Verkehr			0,00 €
Kommunale Mittel (C1.1.2.2)	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Magistrat BHV (C1.1.2.2.1)			0,00 €
AfsD (C1.1.2.2.2)			- €
Private Mittel/Eigenmittel (C1.1.4)			0,00 €
Einnahmen gesamt	0,00 €	0,00 €	0,00 €

Ausgaben des Projektes

	Teilziel (TZ)	Schlussziel (SZ)	Projekt
Summe Personalkosten (B 1.1 - B 1.2)	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Sachausgaben in der Maßnahme (B 1.4 + B 1.4.7)	7.399,25 €	7.399,25 €	14.798,50 €
Administrative Kosten (B1.4.6)	0,00 €	0,00 €	0,00 €
Gesamtkosten	7.399,25 €	7.399,25 €	14.798,50 €

beantragter Zuschuss (Z)

	Teilziel (TZ)	Schlussziel (SZ)	Projekt
ESF / LOS (Z.1.1)	7.399,25 €	7.399,25 €	14.798,50 €

Ort

Datum

Rechtsverbindliche Unterschrift/Stempel