



Katholische Jungschar
Südtirols

news

ALLES DIGI?

Medien in der Jungschar



Wir sitzen am Computer und surfen im Internet, laden Fotos von der Kamera hoch, schreiben eine SMS. Wir lesen die Zeitung und gleichzeitig läuft das Radio oder der Fernseher – wir werden ständig und überall von Medien beeinflusst. Die Medien werden von uns genutzt um zu informieren, um Dinge mitzuteilen und zum Kommunizieren. In dieser News findest du einige Infos und Tipps zum Umgang mit Medien in der Jungschar.

Valentina



Medien

in der Gruppenstunde oder beim Sommerlager

GEMEINSAM REGELN ERSTELLEN

Als Katholische Jungschar ist uns die Meinung der Kinder sehr wichtig. Versuche also gemeinsam mit den Kindern zu entscheiden, ob bei Gruppenaktivitäten und Sommerlagern das Smartphone und andere digitale Medien benutzt werden dürfen oder nicht bzw. in wie weit die Nutzung erlaubt ist (z.B. Handynutzung nur zu bestimmter Zeit usw.). Versucht gemeinsam Regeln zur Benutzung von Medien in der Jungschar aufzustellen. Gleichzeitig könnt ihr euch auch darauf einigen, was bei einem Regelverstoß passiert.



WICHTIG: VORBILD SEIN

Als Bezugsperson ahmen Kinder dich ständig nach, dies gilt auch für das Medienverhalten. Somit ist es besonders wichtig, dass du den Kindern einen vorbildhaften Umgang mit den Medien vermittelst und dich an ausgemachte Regeln und Pflichten hältst.



REGELN AUSARBEITEN

Du brauchst:

fünf Kärtchen für jedes Kind, Stifte, Plakat.

So geht's: Du teilst jedem Kind fünf Kärtchen aus. Auf alle Kärtchen schreibt jedes Kind nun Regeln zum Umgang mit dem Handy bzw. elektronischen Medien in den Gruppenstunden. Diese Kärtchen werden dann in die Kreismitte gelegt. Ähnliche und gleiche Regeln werden zusammengefasst. Die restlichen Regeln werden diskutiert und ihr könnt sie dann auf einem Plakat zu einem Vertrag zusammenfassen, welcher dann von allen Kindern, aber auch Gruppenleiterinnen und Gruppenleitern unterschrieben wird.



Veröffentliche keine Bilder, auf denen Personen nachteilig dargestellt werden – auch wenn dies im Moment lustig erscheint. Vermeide auch Bilder, auf denen Personen klischeehaft dargestellt werden.

Bevor du Bilder (gemeint sind damit sämtliche visuelle Darstellungen wie Fotos, Bilder, Illustrationen, Cartoons oder Videos) veröffentlichst, solltest du dir immer die Frage stellen: Möchte ich, dass mein (eigenes) Kind oder ich selbst so dargestellt wird oder werde?

ALLE Mädchen und Buben deiner Gruppe, sollten bereits Zugang dazu haben. Du solltest kein Kind (indirekt) aufordern, für die Kommunikation mit der Jungscharchar- oder Minigruppe Mitglied in einem sozialen Netzwerk zu werden.

Bei der Nutzung von sozialen Netzwerken, welche vorwiegend über das Smartphone funktionieren, solltest du sicherstellen, dass alle Kinder bereits ein Smartphone besitzen und auch entsprechende Handy-Tarife haben, die eine Nutzung überhaupt möglich machen.

KOMMUNIKATION MIT DEINER GRUPPE IN SOZIALEN NETZWERKEN: Die Nutzung von sozialen Netzwerken kann die Kommunikation mit deiner Jungscharchar- oder Minigruppe wesentlich erleichtern und auch bereichern. Bei der Entscheidung, ob du mit deiner Gruppe über ein soziales Netzwerk kommunizierst und wenn ja, über welches, solltest du folgende Punkte berücksichtigen:

JUNGSCHARKINDER UND MINIS IM INTERNET

WICHTIG:
**ACHTE AUF DAS
„RECHT AM EIGENEN BILD!“**

Vorsicht bei Bildmarkierung in sozialen Netzwerken – nicht allen ist das recht (besser vorher nachfragen).

ACHTUNG

Zu Veröffentlichungen zählen Veröffentlichungen im Internet wie Web- oder Facebookseiten, aber auch gedruckte Werke wie Pfarrblätter, Veranstaltungs-Flyer, Einladungen oder Liederhefte.

EINVERSTÄNDNIS-ERKLÄRUNG

Bevor du Bilder oder Videos von den Kindern oder auch von deren Eltern veröffentlichst, musst du unbedingt die Zustimmung der Eltern einholen. Am besten holst du dir gleich zu Jahresbeginn eine schriftliche Einverständniserklärung ein (dazu findest du ein Formular auf unserer Homepage: <http://www.jungscharch.it>).

Kein Kind sollte aus der Kommunikation über soziale Netzwerke ausgeschlossen werden!

WhatsApp & Facebook

Die Nutzung von WhatsApp ist laut AGB ab 16 Jahren (jedoch mit Zustimmung der Eltern auch vorher möglich!) **Du solltest WhatsApp erst dann nutzen, wenn:**

- alle Kinder bereits auf WhatsApp aktiv sind und deren Eltern mit der Nutzung einverstanden sind (Altersgrenze).
- alle damit einverstanden sind, die eigenen Nummern auszutauschen – denn die Telefonnummern sind für alle Gruppemitglieder sichtbar.

TIPP: Falls ihr euch entscheidet eine Gruppe auf WhatsApp zu machen, so solltet ihr vorher noch einige Regeln vereinbaren (z.B. die Gruppe nur für sinnvolle Zwecke verwenden wie z.B.: Fragen zu den Gruppenstunden usw.).

WHATSAPP-GRUPPE MIT DEN ELTERN

Eine WhatsApp-Gruppe mit den Eltern der Kinder kann durchaus Sinn machen und oft auch vom Vorteil sein. Durch eine WhatsApp-Gruppe erreicht man mit einer Mitteilung alle Eltern gleichzeitig (so wird niemand vergessen) und bei möglichen Abstimmungen oder Fragen bietet eine WhatsApp-Gruppe die Möglichkeit, dass alle gleichzeitig diskutieren können und jede und jeder die Meinung des anderen sieht. **WICHTIG:** auch bei einer WhatsApp-Gruppe mit den Eltern solltest du vorher eine Einverständniserklärung einholen bzw. nachfragen, ob alle einverstanden sind.

ALTERNATIVEN

Es gibt auch sogenannte Broadcasting-Listen, mittels derer man eine Nachricht an viele Personen gleichzeitig schicken kann. Somit kannst du eine Broadcast – Liste nutzen, um Mitteilungen, Informationen und Neuigkeiten allen zu schicken.

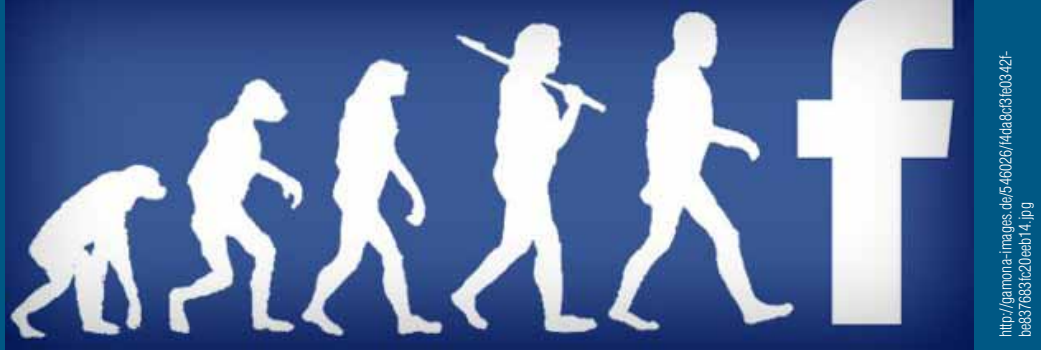
Vorteil: Die Empfängerinnen und Empfänger sehen im Gegensatz zu einer WhatsApp-Gruppe die Telefonnummern der anderen nicht.

Nachteil: es kann nicht untereinander kommuniziert werden.



FACEBOOK

- Auch hier gilt: Nur dann für die Kommunikation in der Gruppe nutzen, wenn alle Beteiligten bereits auf Facebook sind.
- Wenn du eine Gruppe gründest, achte darauf dass diese „privat“ ist.
- Wenn Fotos oder Videos mit den Kindern gepostet werden, achte auf die Datenschutzbestimmungen.
- Auch hier solltet ihr einige Regeln zur Nutzung und was gepostet werden darf bzw. wofür die Gruppe da ist, vereinbaren.



<http://garnoma-images.de/546026/14da8a631e0342f-be8376831c20eeb14.jpg>

Spielegeschichte

zur Entwicklung der Medien

Diese Spielegeschichte lässt dich und deine Gruppe zurückreisen in die Zeit, wo es noch keine Medien gab und gemeinsam könnt ihr dann die Entwicklung der Medien erleben. Sie eignet sich also gut für eine Gruppenstunde zum Thema Medien.

DAS RAUMSCHIFF

Du brauchst:

Augenbinden für jedes Kind

So geht's:

Ihr tragt alle eine Augenschutzvorrichtung (Augenbinde) und zwängt euch in ein imaginäres Raumschiff. Alle setzen sich auf den Boden und ihr wartet, bis das Raumschiff startet. Um das Raumschiff anzutreiben, braucht es menschliche Energie, welche nur durch 12-mal lautes Stampfen freigesetzt wird. Sobald ihr fertig gestampft habt, startet das Raumschiff. Du führst nun die Gruppe zur ersten Station.

TIPP: Am besten bereitet ihr die einzelnen Stationen schon vorher vor, sodass ihr nach der „Ankunft“ nur noch aussteigen müsst und nach einem kurzen Fußweg angekommen seid.



STATION 1: STEINZEIT

(vor über 2 Millionen Jahren)

Du brauchst: Ein Stück Wald mit Steinen oder einen Platz im Grünen mit Steinen, eine Wand/Mauer, Backpapier, Wasser oder Acrylfarben oder selbstgemachte Farben aus Naturmaterialien (welche du erster mit den Kindern herstellst) und Wasser.

So geht's: Als erstes verkleidest du die Wand mit dem Backpapier. Auf dieser Wand werdet ihr nun die Medienvielfalt des 21. Jahrhunderts darstellen. Dafür sucht sich jedes Kind nun einen Stein, welchen es anschließend in Farbe tunkt und dann damit auf das Backpapier malt. Bevor ihr mit dem Malen beginnt, musst du deiner Gruppe erzählen, wo ihr überhaupt gelandet seid. Hier ein Beispiel für eine Geschichte, welche du erzählen kannst:

„Wir sind wohl einige Jahre zurückgereist. Weit und breit gibt es nichts außer der schönen Natur, Bäume, Tschurtschen, Steine und Felsen soweit das Auge reicht. Bereits in der Steinzeit haben die Menschen Informationen ausgetauscht. Natürlich gab es in der Steinzeit weder Fernseher noch Internet und die Menschen konnten auch noch nicht schreiben. Dafür gab es aber die Möglichkeit, Informationen an die Wand zu zeichnen oder sie in Stein zu ritzen.“

Und weil wir schon mal da sind, wollen wir das heute auch testen... wir wollen den Steinzeitmenschen aufzeichnen, was sie in der Zukunft erwarten und was es da alles gibt...“

Bevor ihr dann wieder zurück ins Raumschiff kehrt und die Steinzeit verlässt, bleibt noch Zeit für eine kleine Challenge: Alle Kinder gemeinsam treten gegen die Gruppenleiterinnen und Gruppenleitern an. Welche Gruppe schafft es, einen Stein weiter zu transportieren? Jede und jeder darf nur einmal den Stein berühren und der Stein darf nur mit den Füßen gestoßen werden. Welche Gruppe schafft es die weitere Strecke zurückzulegen?

Nun wird es Zeit weiterzureisen...

Also zurück ins Raumschiff: Alle setzen wieder die Augenbinden auf und um loszustarten, stampfen alle wieder kräftig 12 Mal und dann führst du die Gruppe blind zur nächsten Station.



STATION 2: DAS ALTE GRIECHENLAND

Du brauchst:

ein Briefkuvert mit einem Brief an deine Kindergruppe und eine Stoppuhr.

So geht's:

Ihr seid nun im alten Griechenland gelandet. Griechenland ist bekannt für seine schnellen und flinken Läuferinnen und Läufer, welche dafür sorgen, dass alle ihre Post schnellstmöglich erhalten. Die Kinder haben nun die Aufgabe, im Kreis sitzend und nur mit den Füßen einen Brief weiterzugeben. Die Grup-

pe stellt gemeinsam die beste Zeit auf und versucht sich in drei Spielrunden selbst zu übertrumpfen. Fällt das Kuvert auf den Boden, stoppst du die Zeit und ihr beginnt von vorne.

Ein Kind liest am Ende den Brief laut vor.

Tipp: Den Brief könntest du aus der Sicht eines griechischen Kindes verfassen, welches vom Leben im alten Griechenland erzählt...

... Zeit zum weiterfliegen
Augenbinden auf und los geht's!
Wieder stampfen alle 12 Mal
kräftig und du führst die Gruppe
blind zur nächsten Station.



STATION 3: WILLKOMMEN IM JAHRE 1861... WHOTS ÄPP?

Du brauchst:

Zettel und Stifte.

So geht's:

Ihr seid im Geburtsjahr des Telefons gelandet... Das Wort Telefon setzt sich aus zwei altgriechischen Wörtern zusammen und zwar „tele = weit, fern“ und „phone = Stimme/Sprache“. Heutzutage ist es für uns selbstverständlich, dass wir auch über weite Strecken mit anderen Personen in Verbindung bleiben, doch Jahrtausende lang war dies für die Menschen fast unmöglich.

Früher brauchten die Menschen noch laute Stimmen, um gehört zu werden oder sich über größere Distanzen zu verständigen zu können. Du teilst die Kinder in vier Gruppen ein. Dann setzt du jeweils einen aus der Gruppe mit dem Rücken zu derjenigen Gruppe in die Mitte. Die vier Gruppen bekommen



einen Zettel auf den beispielsweise Medien (Schallplatte – Kassetten – CD) in unterschiedlicher Reihenfolge stehen. Die 4 Hörerinnen und Hörer sollen nun durch Zurufen die Reihenfolge genannt bekommen. Jenes Kind, welches meint die Reihenfolge seiner Gruppe erkannt zu haben, hebt den Arm. Ist die Antwort falsch, muss die Gruppe schweigen, während die restlichen Gruppen weiterschreien.

teure früher Filme war aus diesem Grund meistens sehr körperbetont. Die Wirkung des Stummfilms liegt darin, dass er universell verständlich ist. Je nach Gruppengröße teilst du die Kinder in Kleingruppen (max. 5 Kinder/Gruppe) auf. Jede Gruppe überlegt sich drei Filme oder Fernsehserien, welche sie pantomimisch vorspielt, die anderen Gruppen versuchen sie zu erraten.

...es ist wieder soweit...
ihr fliegt gleich weiter...
Augenbinden auf!
12 Mal stampfen und schon seid ihr da. Du führst die Gruppe wieder blind zur nächsten Station.



Ihr habt es fast geschafft...
Augenbinden auf
und auf zur letzten Station!
Vergesst nicht 12 Mal zu stampfen und du führst deine Gruppe dann wieder mit verbundenen Augen zur Station.



STATION 4: 1924... UND WAS GUCKST DU?

So geht's: Wann genau zum ersten Mal bewegte Bilder übertragen wurden und somit die Geburtsstunde des Fernsehers war, lässt sich eigentlich nicht genau festlegen. Wahrscheinlich war es 1924. Klar ist: Bei der Übertragung bewegter Bilder kommt es auf die rasche Aufeinanderfolge der Bilder an. Folgen bei einer Übertragungsgeschwindigkeit von einer sechzigmillionstel Sekunde mindestens 25 Bilder in der Sekunde aufeinander, verschmelzen sie für den Betrachter zu einer fortlaufenden Bewegung. Die ersten Filme, welche im Fernseher in schwarz-weiß gezeigt wurden, waren ohne Ton. Damals gab es noch keine zufriedenstellende Möglichkeit, Bild und Ton synchron aufzunehmen und abzuspielen. Der Großteil der Handlung und der Gefühle musste über die Filmbilder transportiert werden. Das Schauspiel der Akteurinnen und Ak-

STATION 5: 1969... ALLES DIGI ODER WAS?

So geht's:

Die Advanced Research Projects Agency (deutsch: Behörde für fortschrittliche Forschungsprojekte) hat ein Computernetzwerk entwickelt, welches dazu diente, Informationen zu teilen. Es wurde 1969 in Betrieb genommen. Es bestand aus nur vier Computern an unterschiedlichen Universitäten. In den Jahren danach wurden immer mehr Computer an das Netzwerk angeschlossen. Anfang der 1980er Jahre kamen die Erfinderinnen und Erfinder auf die Idee, ihr Netzwerk auch noch mit den anderen Netzwerken auf der Welt zu verbinden. Dazu benutzte man zum Beispiel Tiefsee-Kabel, die quer durch die Ozeane verlaufen, aber auch Satelliten im Weltall. Auf diese Weise entstanden die Interconnected Networks (deutsch: verbundene Netzwerke), die wir heute unter der Abkürzung „Internet“ kennen. Die Gruppenstunde zu den Medien schließt ihr ab, indem jedes Kind eine E-Mail an eine Gruppenleiterin oder einem Gruppenleiter schickt. Ihr steht im Kreis und haltet euch an den Händen. Jedes Kind überlegt sich ein Wort oder einen Satz zur heutigen Stunde. Diesen Satz schickt es flüsternd weiter. Die Empfängerin oder der Empfänger sagt laut den Satz, welcher angekommen ist.



<http://imgpath.geocaching.com/cache/large/0816c-0605-0713-4166-8065-5ee6bb-763600.jpg>

GERÜCHTEKÜCHE...

Durch die ganzen Medien verbreiten sich Geschehnisse/Geschichten heutzutage oft sehr rasch. Doch diese verändern sich oft sehr stark, vor allem wenn sie von Mensch zu Mensch weitergegeben werden. Diese Veränderungen geschehen bewusst als auch unbewusst. Mit diesem Spiel kannst du den Kindern eine Vorstellung davon geben, dass nicht alles was erzählt wird, immer der Wahrheit entspricht und dass sie nicht alles, was sie im Internet oder sozialen Netzen lesen, glauben sollen.

So geht's:

Alle Kinder bis auf eines verlassen den Raum. Diesem einen Kind erzählst du eine Geschichte. Achte dabei darauf, dass die Geschichte nicht zu lange dauert, dafür aber viele kleine Details enthält. Du kannst zum Beispiel die darin vorkommenden Personen ganz genau beschreiben etwa, dass eine Person einen langen Zopf trägt, der mit einem buntkarierten Haarband zusammengehalten wird und bis über die Hüfte hinunterreicht, die Person einen Gürtel aus Schlangenleder trägt, mit goldener Gürtelschnalle. Du kannst die Umgebung detailliert beschreiben, etwa dass im Haus nebenan ein Fenster einen Spalt breit geöffnet ist, und eine große Zimmerpflanze sichtbar ist, deren Zweige so stark sind, dass ein Äffchen darauf herumturnen könnte.

Ist die Geschichte zu Ende, könnt ihr eines der anderen Kinder von draußen in den Raum holen. Nun muss das Kind, dem du die Geschichte erzählt, hast die Geschichte an das andere Kind weitererzählen. Dabei soll das Kind, welches die Geschichte erzählt, alle Details einbauen, an die es sich erinnern kann. Dann kommt wieder das nächste Kind in den Raum. Wiederum erzählt das Kind, welchem die Geschichte gerade eben erzählt wurde, das Ganze mit eigenen Worten wieder weiter. Und ihr werdet sehen, wie sich von Erzählung zu Erzählung die Geschichte verändert, denn Details werden ausgelassen, verändert oder sogar dazu erfunden. Die Geschichte, die dem letzten der Kinder dann erzählt wird, unterscheidet sich wahrscheinlich um einiges von der ursprünglichen Erzählung. Veranschauliche dies, indem du zuletzt noch einmal die Ursprungsversion vor allen Kindern erzählst.

Tipp: Im Anschluss könnt ihr euch über Gerüchte, über das „Hinterm-Rücken-Reden“, über „Klatsch und Tratsch“ und darüber, wie wichtig es ist, darauf zu achten, solche Erzählungen mit Vorsicht zu begegnen oder auszutauschen.

Hier zwei Beispiele für Geschichten, welche du erzählen kannst:

Um 15:45 Uhr klingelt Lukas an der Haustür von seinem Freund Tobias. Die beiden gehen gemeinsam mit Lukas Mama Julia in die Kirche. Um 15 Uhr beginnt ihre Miniprobe. Sie freuen sich schon sehr auf ihre Leiterin Jasmin und die anderen Mädchen und Buben. Mit ihnen macht das Proben richtig Spaß. Sie spielen auch immer coole Spiele, wie Verstecken im Dunkeln, Burgfräulein oder Zipp Zapp. Lukas hat seinen grünen Roller dabei. Tobias schnappt seinen neuen silbernen Roller. Unterwegs kommt ihnen ihre Freundin Jana mit ihrem kleinen Bruder entgegen. Vor der Apotheke treffen sie Herrn Müller und an der Bushaltestelle begegnen sie Frau Mayer mit ihrem schwarzen Hund Bruno. Um 15:55 kommen Lukas, seine Mama und Tobias bei der Kirche an.

TIPP

Hier ein Vorschlag wie ihr die Medien sinnvoll in eure Gruppenstunde einbauen könnt.



KAHOOT – EIN INTERAKTIVES QUIZTOOL

Kahoot eignet sich super für einen Quiznachmittag. Mit Kahoot kannst du ganz einfach selbst ein Quiz erstellen und die Kinder können dann auf ihren Handys mitspielen bzw. die Fragen beantworten. Es würde sich also super für einen Quiznachmittag eignen.

TIPP: wenn noch nicht alle Kinder ein Handy haben, kannst du die Kinder auch in Gruppen einteilen, sodass sie pro Gruppe nur ein Handy benötigen, um die Fragen zu beantworten

VARIANTE: Ihr könnt auch mit den Kindern gemeinsam die Quizfragen erstellen oder sie nur von den Kindern erstellen lassen.

PROPIER ES EINFACH AUS:

<https://www.schule.at/tools/detail/kahoot-quiz-im-klassenzimmer.html>

MUST-HAVE HANDY?

...und zum Schluss stellt sich die Frage, „must-have Handy?“, das Smartphone ist eines der größten Erfindungen unseres Jahrhunderts. Doch kann man nicht auch ohne auskommen? Probier's doch einfach aus!

So geht's: Du startest einfach einen Selbstversuch und testest dich sozusagen einfach selbst. An einem Tag verwendest du dein Handy besonders viel und am nächsten Tag (oder auch mehreren Tagen) verwendest du es gar nicht - einfach ausschalten!

TIPP: Dieser Selbstversuch eignet sich auch gut mit deiner Gruppe durchzuführen und nach dem Versuch könnt ihr dann einander von euren Erfahrungen berichten.

Kahoot! - Quiz im Klassenzimmer



Kahoot ist ein interaktives Quiztool für die ganze Klasse. Die Fragen werden von der Lehrkraft mittels Beamer an der Wand präsentiert und die SchülerInnen können mit ihren mobilen Endgeräten antworten.

„gott [sprich: dot Gott]

Auf den Punkt gebracht: Warum wir auch in unserer digital-durchdrungenen Lebenswelt auf Gott nicht verzichten können.

Ich tue es mehrmals. Und ich werde es wieder tun. Auch auf dieser Seite habe ich es mehrmals getan. Nach jedem Satz, den ich schreibe, tue ich es. Richtig geraten: Ich mache einen Punkt (sogar nach dem Wort ‚Punkt‘ habe ich einen Punkt gesetzt, aber das nur so nebenbei). Also: . (sprich: Punkt)

Wir Menschen setzen Punkte, nicht nur beim Schreiben, sondern auch beim Sprechen („Das ist mein letztes Wort! Punkt.“). Unser Leben wäre ohne Punkte nicht besonders aufregend: Punkte bestimmen, ob ich ein Spiel gewonnen habe oder nicht und üben daher einen gewissen Reiz aus. Wir ‚punkten‘ bei einem Vorstellungsgespräch mit unseren Qualifikationen; wir bringen die Dinge ‚auf den Punkt‘; wir bemühen uns, ‚pünktlich‘ zu sein, um zu zeigen, dass wir die Zeit des oder der Anderen so ernst nehmen wie unsere eigene; wir benötigen manchmal einen ‚point of view‘, von wo aus wir eine Situation oder ein Problem mit einem gewissen Abstand betrachten und dadurch idealerweise Lösungen finden können. Der Punkt ist sprichwörtlich geworden: „Jetzt aber mal einen Punkt!“ oder „Gut gemacht! Der Kandidat hat 100 Punkte!“ Oder wir bezeichnen das Ende gewisser Lebensabschnitte wie folgt: „Das ist jetzt der Schlusspunkt für diese Zeit.“

Punkte machen also durchaus Sinn. Auch – wie gesagt – beim Schreiben. Ohne Punkte wäre es schwer herauszufinden, wo ein Satz endet und ein anderer Satz beginnt. Aber interessant: Bei einer Url, also einer Internetadresse, hört es beim Punkt (oder eben ‚dot‘) nicht auf. Da brauche ich noch ein paar

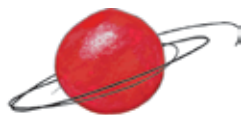
Buchstaben, ein kleines Kürzel, at oder de oder com zum Beispiel, damit ich weiß, wo die Homepage erstellt worden ist oder betreut wird. Diese Kurzzeichen sind also so was wie eine Richtungsanzeige, eine Orientierung: Wo kommt diese Seite her und wohin gehen meine Infos, wenn ich mich auf diesem Online-auftritt durchklicke?

Spannend wäre es, wenn eine Internetseite mit dem Kürzel ‚gott‘ (sprich: Dot Gott) enden würde. Woher käme diese Homepage dann? Auf wessen virtuellem ‚Terrain‘ würde ich mich befinden, wenn ich mir die Inhalte dieser Seite anschau?

Punkte beschließen meist etwas. Immer schwingt ein wenig ‚Ende‘ mit. Und bei einer Internetseite mit dem Kürzel ‚gott‘? Interessant ist, dass dort, wo wir Menschen einen Punkt setzen, die Sache für Gott noch weiter geht. Nach dem Wort ‚gott‘ kommt kein Punkt. Mag auch der Tod einen Punkt hinter unser Leben setzen, so ist das doch nicht das Ende. Gott hat seinem Sohn Jesus geholfen, dessen Punkt – seinen Tod – zu überwinden, in ein neues, ewiges Leben hinein. Damit hat Gott es auf den Punkt gebracht, in dem er den Endpunkt in unserem Leben zwar nicht beseitigt, aber quasi ‚gelockert‘ hat. So gelockert, dass wir dann mit seiner Hilfe – wie Jesus – weiterleben können, bei ihm. Das ist es, was wir zu Ostern feiern.

PUNKT.

Verfasst von: Josef Promitzer; Referent der Katholischen Jungchar Steiermark. Artikel aus der Spiriseite der Zeitschrift „JUKZ“, der Jungen Kirche der Diözese Graz-Seckau.



Comedicus

AKTION ZUM JAHRESTHEMA

WANN? Samstag, 05. Mai um 14:30 Uhr, bei schlechtem Wetter wird die Aktion auf Samstag, den 12. Mai verschoben.

WO? Fußgängerzone von Schlanders

WAS? Wir malen gemeinsam ein riesengroßes Bild auf die Straße. Für jede verbrauchte Kreide, wird ein bestimmter Betrag von unterstützenden Firmen, Unternehmen und Privatpersonen gespendet. Diese Spenden kommen dem Verein Comedicus zugute.



IMPRESSUM

Herausgeberin: Katholische Jungschar Südtirols - KJS, Redaktion: Valentina Huber;

Grafik: Johanna Schweigkofler, Verantwortlicher Direktor: Dr. Josef Innerhofer - Reg. Trib. Nr. 1/96 Druck: Fotolito Varesco, Auer