



Beiträge des 1. Bundeswettbewerbs "junges Wandern"

Die vielen Beiträge, die zum 1. Bundeswettbewerbs eingereicht wurden, bestätigten uns in der These, dass Wandern im Sinn outdoororientierter Aktivitäten sehr wohl bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen "angesagt" ist.

Um Anregungen für die Gruppenarbeit zu geben, hat die Deutsche Wanderjugend im Rahmen des ersten Bundeswettbewerbs 16 Info-Clips zum jungen Wandern publiziert. Die Info-Clips beinhalten Anregungen zu einzelnen Wanderformen, pädagogische Tipps und praktische Hinweise für die Planung von Touren. Weit über den Wettbewerb hinaus sind die Info-Clips nützliche Begleiter für Jugendleiter/innen. Die Deutsche Wanderjugend bietet Hilfestellung und zeigt auf, wie kinder- und jugendgerechte Wanderformen zeitgemäß aussehen.

Im Folgenden stellen wir einige der zum 1. Bundeswettbewerb "Junges Wandern" eingereichten Beiträge vor. Zum einen verdeutlichen sie das Spektrum der Wanderaktivitäten, zum anderen sollen sie als Anregung für den 2. Bundeswettbewerb 2004 dienen.



"Über die Erde sollst du barfuss gen'n"

So rät die Klasse 6a des Kopernikus-Gymnasiums aus Niederkassel nach ihrer Barfusswanderung. Im Mittelpunkt der Wanderung stand das Fühlen und Erkunden der Natur über die Füße. Begleitet wurde die Schulklasse durch einen Diplom-Geograph, der zugleich den Naturraum des Bonner Kottenforst erläuterte. Nach einiger Überwindung und etwas Skepsis bewegten sich alle Schüler/innen recht sicher über Waldwege, auch schlammige Passagen, Zäune, Baumstämme und Schotterstrecken. Kleine Teilstrecken führten sich die Schüler/innen sogar blind. Die Schüler/innen stellten wider ihren Befürchtungen fest, dass am Ende der Wanderung keine/r Blasen an den Füßen hatte, vielmehr fühlten sich die Füße, gerade nach dem Bad im Bach, sehr entspannt an.

Harry Potter Wanderung

Abenteuer über Abenteuer mussten die 23 Teilnehmer/innen der DWJ in Frankenthal während ihrer Wanderung durchstehen. Alle Aktionen standen unter dem Thema "Harry Potter und das Drachenei". Bei der Planung dieser Wanderung war es den Gruppenleiter/innen wichtig, die Abenteuer so zu gestalten, dass Lösungsideen zusammen entwickelt und umgesetzt werden müssen. So blieb kaum eine Wahl, als den Weg durch den verbotenen Wald einzuschlagen, um Dracheneier zu bergen und um diverse Fallen des heimtückischen Lord Valdemort aufzudecken. Wegbeschreibungen und Hinweise auf die einzelnen Abenteuer leiteten die Teilnehmenden durch den Wald. Barfuss durch Sümpfe wadend, Spinnennetze durchquerend und blind vertrauend bahnten sich alle den Weg durch den Wald.

Survivaltour

Den Jugendlichen die Natur näher bringen und zugleich aufgezeigt, wie Menschen früher ohne technische Hilfsmittel auskamen, war das Ziel der Survivaltour des Rhönklubs (Zweigverein Florenberg) für dieses Abenteuer fanden sich neun Kinder und Jugendliche und zwei Betreuer zusammen. Zum Programm gehörte es, dass alle Teilnehmer/innen ihr gesamtes Gepäck und einen Teil der Gruppenverpflegung selbst tragen mussten. Die Einrichtung des Lagers, vom Kochen auf offenem Feuer, über Errichtung der Schlafplatzüberdachung bis zum Ausheben einer Toilettengrube lag alles in der Hand der Jugendlichen. Die Rückwanderung führt mitunter über völlig zugewucherte Wanderwege, so dass Durchkämpfen angesagt war.

Zeitreise ins Mittelalter

Eine Vorstellung vom Leben im Mittelalter konnten 15 Kinder und Jugendliche der DWJ Otterberg auf ihrer fünftägigen Zeitreise im Mittelalter bekommen. Als Kulisse und Quartier diente ein, in felsiger Waldlandschaft gelegenes, Wanderheim nahe Pirmasens. Das Programm der Freizeit war abgestimmt auf das alltägliche Leben des Mittelalters. Nähen von Kleidung, Fertigen von Körben, Weben auf selbst erstellten Webrahmen und das Schnitzen von Essbesteck beschäftigte die Kinder und Jugendlichen. Eine Rüstung mit Schild und Schwert wurde selbst entworfen. Warum Papier damals so wertvoll und selten war, verstanden die Teilnehmer/innen, nach dem sie sich selbst im Papier schäpfen probierten. Den Höhepunkt der Mittelalterreise stellte das Rittermahl dar. Hier konnten alle hergestellten Esswerkzeuge, Kleider, gewebte Untersätze, geflochtene Körbe zum Einsatz gebracht werden.

"Powerwalk"

Die Schwäbische Albvereinsjugend wollte im Rahmen ihrer Ferienfreizeit neue Akzente für das Wandern setzen. Die Gruppenleiter/innen organisierten für 31 Jugendliche im Alter von 14 bis 17 Jahren einen "Powerwalk". Hintergrund für die Gestaltung des Powerwalks bildete einerseits der Wunsch eine jugendgerechte Wanderung durchzuführen, verbunden mit erlebnispädagogischen Elementen und andererseits einen intensiven Kontakt zur Natur herzustellen. Die Jugendlichen wurden in 5 Gruppen aufgeteilt und hatten die Aufgabe innerhalb zweier Tage von Münzdorf in den Zielort Münsingen zu wandern. Jede Gruppe hatte eine unterschiedliche, ca. 35 Kilometer lange Strecke, die mit Fotos von den Ortsschildern dokumentiert werden sollte. Zusätzlich mussten während der Wanderung einige Aufgaben, wie z.B. einen Schlafplatz organisieren, erfüllt werden.

Stadtspiele in Le Croisic

Die Familie im Schwarzwaldverein Laufenburg organisierte und führte während des Besuchs in der französischen Partnerstadt Le Croisic bereits das sechste Stadtspiel durch. Das Ziel des Stadtspiels ist, Kultur und Gemeinwesen, Arbeit und Vereinsleben, aber auch Themen wie Natur und Europa näher zu bringen. Ebenso wird das gegenseitige Verständnis für die landesspezifische Kultur und die Lebensweise der Menschen gefördert. Das Stadtspiel 2001 stand unter dem Motto "Sel-Salz". Die Stadt Le Croisic liegt im Zentrum einer Salzgewinnung, somit war die umgebende Region Austragungsort des Stadtspiels und alle TeilnehmerInnen erforschten den Bereich mit dem Rad. Für knifflige Fragen wie: "In welchen Jahren konnte auf Grund einer schlechten Wetterlage kein Salz geerntet werden?", musste erst einmal ein Ratgeber gefunden werden.

Sonnenwendfeuer und Höhlenerkundung

Die Ortsgruppe Oberkochen der Schwäbischen Albvereinsjugend reichte ihr umfangreiches Jahresprogramm als Beitrag zum Bundeswettbewerb "Junges Wandern" ein. Ob auf Inline-Skates, mit dem Fahrrad, auf Flößen und Booten, ins Gebirge, zu Faching oder auch auf der Theaterbühne, die Albvereinsjugend ist oft unterwegs. Besonders beeindruckend war die Sonnenwendfeier. Ein großes Sonnenwendfeuer bildete den Abschluss einer Höhlenadventure Tour der Jugendlichen. Mit Fackeln und auf dem Bauch kriechend bahnten sich die Teilnehmer/innen einen Weg durch die enge Brunnenhöhle. Trotz tiefer Dunkelheit fanden die Teilnehmer/innen den Ausgang und wanderten weiter zum Platz des Sonnenwendfeuers.

"Die Natur kennt keinen Abfall"

Um diese Erkenntnis nachzuvollziehen und um zu verstehen, warum die Natur so geschaffen ist, zogen Kinder und Jugendliche des DWJ Landesverbandes Rheinland-Pfalz ein Wochenende lang los. Ein "Erlebnisbauernhof", der Kompostierkreislauf des außerschulischen Lernortes Kapittelal und der Wald waren Zielorte der Teilnehmer/innen. Auf dem Bauernhof konnte Natur mit allen Sinnen erlebt werden, der direkte Kontakt mit den Tieren und die Informationen zur Biotoppflege und zum Naturschutz gaben den 16 Teilnehmer/innen lehrreich Aufschluss. Was aus dem Kot von Riesengespenstschrecken wird oder was mit arglos in die Natur geworfenen Dingen geschieht, konnte auf der Deponie des außerschulischen Lernortes in Erfahrung gebracht werden. Zum Abschluss des Wochenendes wurden Tiere im Wald bestimmt. Die Frage zu klären, welche Fraßspuren an Blättern, Bäumen und Früchten stammt, erforderte nahezu detektivisches Gespür.

www.wanderjugend.de

Bundeswettbewerb
junges wandern 2004





Abenteuer in Bewegung

Zwei Entwicklungen stimmen uns nachdenklich: Zum einen die zunehmende Naturentfremdung von Kindern und Jugendlichen, zum anderen deren wachsende Bewegungsarmut.

Wir leben in einer medienorientierten Gesellschaft, wer sich nicht auf dem Laufenden hält, wird zum/r Außenseiter/in. Bewegung und Freizeitaktivitäten im Freien werden durch ausdauernde Beschäftigung mit dem Fernsehen und Computer ersetzt. Die Folge: Immer mehr übergewichtige und motorisch auffällige Kinder und Jugendliche, mit den entsprechenden gesundheitlichen Risiken.

Viel Bewegung macht schlau

Kinder lernen die Welt über Bewegungen wie Greifen, Tasten oder Laufen kennen. Dabei entwickelt sich nicht nur die Koordination, sondern auch das Denken. Der natürliche Bewegungsdrang der Kinder und Jugendlichen sollte daher nicht eingeschränkt, sondern gefördert werden.

Ist Natur und Wandern tatsächlich out?

Aktivitäten, wie z.B. Trekking, Touren auf Inline-Skates, Fahrrädern oder mit Booten, Skitouren, etc., können im weitesten Sinne unter den Begriff "Wandern" gefasst werden. Einschlägige Studien zeigen, dass diese, auch unter dem Begriff Outdoor-Aktivitäten, gefasste Bewegungsformen eine hohe Anziehungskraft besitzen.

Der wachsenden Bewegungsarmut und Naturentfremdung möchte die Deutsche Wanderjugend entgegenwirken. Unter dem Motto „Abenteuer in Bewegung“ wollen wir Kinder- und Jugendgruppen, Schulklassen und Familiengruppen zur Freizeitgestaltung im Freien anregen.

Unterwegs sein - anders sein - Natur erfahren

Kern der Kampagne "Junges Wandern" ist die Intention, Wandern für Kinder und Jugendliche wieder positiv zu belegen und mit Naturerleben, Spiel, Spaß, Sport und Abenteuer gleich zu setzen.



Wandern, das heißt für uns: mit Freunden unterwegs sein und der Natur begegnen. Unsere These ist ganz eindeutig, dass Wandern nicht "out" ist, sondern kind- und jugendgerecht aufgemacht, auch im 21. Jahrhundert hoch attraktiv sein kann.

www.wanderjugend.de

Mit dem 2. Bundeswettbewerb möchte die Deutsche Wanderjugend weitere originelle und innovative Aktivitäten im Rahmen des Kinder- und Jugendwanderns initiieren. Vom Trekkingabenteuer über Naturerlebnistouren, Wanderreiten, Barfußwandern, Radtouren bis hin zu Expeditionsreisen – Junges Wandern bietet viel Gestaltungsraum.

Rahmenbedingungen

Auch bei uns gilt die Devise: Dabei sein ist alles! Macht mit! Und vielleicht seid Ihr bei den Preisträgern dabei. Je mehr Beiträge eingereicht werden umso mehr Preise gibt es zu gewinnen. Jede Einsendung hat zwei Gewinnchancen: Es werden einige Sachpreise verlost, dafür bedarf es nur etwas Glück. Die Geldpreise und Beurkundungen werden von einer fachkundigen Jury vergeben.

Einsendungen und Preise	Preisgelder (in Euro) in der Kategorie		
	Kinder- und Jugend-	Familie	Schulklassen
1-7 = 1 Preis	500,-	500,-	500,-
8-14 = 2 Preise	250,-	250,-	250,-
ab 15 = 3 Preise	125,-	125,-	125,-

Sämtliche im Jahr 2004 durchgeführten Wanderaktionen können zur Prämierung bei der Deutschen Wanderjugend eingereicht werden. Einsendeschluss ist der 31.12.2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Dieses Falblatt wird gefördert aus Mitteln des Kinder- und Jugendplans des Bundes.



Absender: _____

An die
Deutsche Wanderjugend
Wilhelmshöher Allee 157

34121 Kassel

Tel.: 0561/4004980, Fax: 400-988-7,
info@wanderjugend.de
www.wanderjugend.de

Ja, ich hätte gerne mehr Informationen über den Bundeswettbewerb „Junges Wandern“ 2004. Schicken Sie mir...

_____ x Wettbewerbsunterlagen - kostenfrei

_____ x Info-Clips (16 Falblätter mit Tipps zu verschiedenen Wanderformen und pädagogische Hinweise (Bitte 1,44 EUR Rückporto beilegen))