

# WALK & More

## Thema: Spiele im Schnee



# Ausleihmaterialien der Deutschen Wanderjugend

Euch fehlen Materialien für Eure geplanten Aktionen?  
Als Mitglied der DWJ könnt Ihr gegen eine Kautions die passende Ausrüstung bei uns leihen.

Kontakt: 0561 400498-0 • [info@wanderjugend.de](mailto:info@wanderjugend.de).  
[www.wanderjugend.de](http://www.wanderjugend.de).



9 GPS-Geräte Garmin Geko201  
10 GPS-Geräte Garmin eTrex10



Klettergurte,  
Rundschlingen etc. für  
niedrige Seilelemente



6 Hordentöpfe und  
2 Hockerkocher



Outdoor-Kids-Erlebnissack  
mit viel Spielmaterial



11 Paar Schneeschuhe



8 VauDe MarkII  
Trekkingzelte



Audio-Video-Recorder



1 Slackline-Set 25 m



18 Kompass

Außerdem bei uns auszuleihen: 10 VauDe Biwaksäcke, Klettermaterial für 12 Personen,  
12 Kinderklettergurte und Helme, 2 Fledermausdetektoren, 10 Schnitzmesser

Viele der Ausleihmaterialien wurden mit Unterstützung der Stiftung Wanderjugend angeschafft.  
Anträge von DWJ-Mitgliedsgruppen an die Stiftung Wanderjugend können jeweils bis zum 31.10. für das Folgejahr  
gestellt werden. Anträge bis 200,- Euro können jederzeit gestellt werden.



## Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

2017 befindet sich in den letzten Zügen und wir blicken zurück auf ein ereignisreiches Jahr. Bei der Bundesdelegiertenversammlung wurde Jana als Beisitzerin in den Bundesjugendbeirat gewählt. Dies freute die DWJ besonders, da nun das erste Mal seit 2013 alle sieben Posten des Beirats wieder besetzt sind. Auch in der Geschäftsstelle gab es personelle Veränderungen: Torsten übernahm die Position des Geschäftsführers und ich kam als Bildungsreferentin neu dazu.

Die Angebote des DWJ Bundesverbandes „Aktionen im Schnee“ und „Trekkingtour durch Dalmatien und Herzegowina“ waren ein großer Erfolg und ausgebucht. Auch sonst waren wir fleißig und unterstützten bei JuLeiCa-Schulungen und der Ausbildung zur Jugendwanderführung.

Eines der wichtigsten Themen des Jahres war die Bundestagswahl im September. Für uns als Jugendverband ist es eine Herzensangelegenheit, das Politikinteresse von Kindern und Jugendlichen zu fördern. Daher beteiligten wir uns bei der U-18 Wahl des Deutschen Bundesjugendrings und luden Kinder und Jugendliche in unsere Geschäftsstelle nach Kassel ein, um ihre Stimme zur Bundestagswahl abzugeben.

Auch im neuen Jahr werden uns spannende Themen und Aktionen erwarten. Am Tag des Wanderns, dem 14. Mai 2018, startet zum fünften Mal der Bundeswettbewerb „Jugend wandert“. Wir freuen uns auf Eure Beteiligung. Der Wettbewerb läuft bis zum 31. Juli 2019. Beim Deutschen Wandertag wird es ein Internationales Tanztreffen geben, zu dem alle herzlich eingeladen sind. Weitere Veranstaltungen findet Ihr in der beigelegten auf|tour. Ebenfalls im Umschlag sind eine FAIR. STARK.MITEINANDER. Notfallkarte und ein DWJ Aufnäher für Eure Rucksäcke, Mützen, Hemden, etc.

Herzlichen Dank an alle, die sich in diesem Jahr bei der Deutschen Wanderjugend beteiligt und für Kinder und Jugendliche eingesetzt haben. Wir wünschen Euch eine schöne Adventszeit, ein fröhliches Weihnachtsfest und einen guten Start in das neue Jahr mit viel Glück und Gesundheit.

Herzliche Grüße

Jasmin Rieß | Bildungsreferentin

## Inhalt

04	Wo ist die Jugend?
05	Kennenlernspiele
06	Kooperationsspiele
08	Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele
09	Naturerlebnisspiele
10	Basteln und Kreativitätsspiele
12	Ergebnisse der U 18-Wahl
13	Unterwegs mit der Lernspiel-App uRnature
14	Berichte aus dem DWJ Bundesverband
18	kreuz & quer

### Die Adressen der neuen Jugendleitungen

Es ist uns ein wichtiges Anliegen, dass alle, besonders die neuen Jugendleitungen und Amtsinhaber\_innen, die WALK & more erhalten. Liebe Hauptjugendwarte\_innen, Jugendleitungen, Geschäftsstellen, bitte sendet uns die Adressen und E-Mail-Adressen der „Neuen“ und alle Adressaktualisierungen. Vielen Dank.

Titelbild: DWJ, arrangiert von Jasmin Rieß

### Impressum

WALK & more erscheint vierteljährlich als Jugendzeitschrift der Deutschen Wanderjugend im Verband Deutscher Gebirgs- und Wandervereine e. V., Querallee 41, 34119 Kassel  
Tel: 0561 400498-0, Fax: 0561 400498-7  
E-Mail: [info@wanderjugend.de](mailto:info@wanderjugend.de)  
Internet: [www.wanderjugend.de](http://www.wanderjugend.de), [www.fair-stark-miteinander.de](http://www.fair-stark-miteinander.de), [www.jugend-wandert.de](http://www.jugend-wandert.de), [www.outdoor-kids.de](http://www.outdoor-kids.de)  
V.i.S.d.P.: Torsten Flader  
Redaktion & Layout: Jasmin Rieß, Torsten Flader  
Mit Beiträgen von: Dr. Markus Dotterweich, Torsten Flader, Kristin Geiger, Maike Gillwaldt, Ludwig Lang, Jana Leßenich, Jasmin Rieß, Silvia Röhl, Frank Ulrich, Wolfgang Walter  
Druck: Printec Offset GmbH, Kassel  
Redaktionsschluss Frühlingausgabe: 15. Februar 2018  
ISSN: 1437-4676  
Für Jugendleitungen der DWJ ist die „WALK & more“ kostenfrei.  
Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion der Deutschen Wanderjugend Bund wieder.  
Gedruckt auf 100 % Recyclingpapier.



### Wo ist die Jugend?

Aus immer mehr Vereinen hören wir, dass Jugendvorstände nicht besetzt werden können oder es an Jugendleitungen fehlt. Es gibt sehr engagierte Erwachsene und viele Kinder in der DWJ, doch die Jugendsparte ist nur in wenigen Wandervereinen vorhanden.

Programme und Aktionen für Kinder in der DWJ üblichen Altersgruppe von 6 bis 11 Jahren sind relativ einfach und dankbar zu organisieren. Zwei Wochenenden JuLeiCa-Schulung, dazu ein Erste-Hilfe-Kurs und die Grundlage für die Arbeit mit Kindergruppen ist gelegt. Dazu nimmt man sich das Praxishandbuch Outdoor-Kids oder schaut auf der Internetseite [www.outdoor-kids.de](http://www.outdoor-kids.de) und schon hat man in wenigen Minuten ein tolles Gruppenstundenprogramm beisammen und findet auch einfach umzusetzende Anleitungen für Tages- und Mehrtagesprogramme.

Doch leider fehlt mit der Jugendsparte das Bindeglied zwischen den Kindern und den Erwachsenen, was zur Folge hat, dass sich ältere Kinder am Übergang zum Jugendalter anders orientieren. Sie verlassen die Wandervereine und suchen sich alternative Freizeitbeschäftigungen.

Jugendliche für die DWJ zu begeistern ist nicht einfach, sie dann auch in die kontinuierliche Vereinsarbeit einzubinden noch schwieriger. Besonders kompliziert ist es, wenn keine Jugendlichen von 15 bis 27 Jahren im Verein aktiv sind und Aufgaben von Jugendleitungen übernehmen; denn 12 bis 15 jährige orientieren sich nun einmal an etwas älteren Jugendlichen und nicht an Erwachsenen. Sie suchen Vorbilder und Kumpel, keine Lehrer im Freizeitbereich.

Um den Schritt nach der Kindergruppe zu gehen und 12 bis 15 jährige attraktive Angebote zu bieten werden also Jugendliche und junge Erwachsene in Leitungspositionen benötigt.

Was diese Altersstufe zur Übernahme von Aufgaben bewegt, zeigt sich in einigen Wandervereinen ganz deutlich. Es ist der Spaß in einer größeren Gruppe gemeinsam unterwegs zu sein und Aktionen auf die Beine zu stellen. Einzelne Jugendleitungen und Jugendwarte, die auf sich alleine gestellt sind, stehen häufig auf verlorenem Posten. Ein gutes Team, dem die Arbeit Spaß macht, ist wichtig. Sind die Jugendleitungen nicht nur eine Gruppe Aufsichtspersonen, sondern eine Gemeinschaft, die zusammen Spaß hat, färbt das sehr auf die jüngeren Jugendlichen ab. Diese wollen Teil der Gemeinschaft sein und nehmen oft dankbar erste Aufgaben an.

Die Vereine, die über freundschaftlich verbundene Jugendleitungskreise verfügen, sollten diese unbedingt pflegen und fördern; mit ihnen ist eine hervorragende Jugendarbeit möglich. Wenn diese Kreise aber einmal weggebrochen sind, ist es schwer sie wieder aufzubauen.

Der DWJ Bundesverband sieht in der vielerorts geringen oder gar nicht vorhandenen Jugendsparte einen dringenden Handlungsbedarf. Daher war dieses Thema der Schwerpunkt der letzten beiden Bundesjugendbeiratsitzungen und wird auch der thematische Schwerpunkt der nächsten Jahre für die DWJ sein.

Da viele Jugendliche und junge Erwachsene Herausforderungen und besondere Aktionen reizen, haben wir im Programm des DWJ Bundesverbandes bereits darauf reagiert. Sowohl die „Aktionen im Schnee“ als auch die mehrtägige Trekkingtour ins Ausland wurden sehr gut angenommen und haben stetig steigende Teilnehmerszahlen. Daher haben wir unser Erlebnisprogramm für 2018 auch um ein Wildwasserwochenende mit Rafting und Canyoning, sowie ein Geocachingwochenende in alten Industrieanlagen im Ruhrgebiet erweitert.

Bei den Vereinen, die eine sehr aktive Jugendstruktur haben, kann man beobachten, dass diese sich vor allem um eine identitätsstiftende Aktion aufbaut; das ist bei den meisten Vereinen ein Zeltlager. Der DWJ Bundesverband wird sich deshalb in der nächsten Zeit damit auseinandersetzen, wie das Konzept Zeltlager für Vereine mit wenig oder keiner Jugendarbeit nutzbar gemacht werden und Seitens des Bundesverbandes unterstützt werden kann.

Natürlich werden darüber hinaus weitere Methoden gesucht und entwickelt, um die Vereine zu unterstützen. Wir freuen uns daher über Ideen zu und Mitarbeit an diesem Thema. Wer Interesse hat, an der Zukunft der Jugendstruktur mitzuwirken, ist herzlich eingeladen, sich beim Bundesjugendbeirat oder der Bundesgeschäftsstelle zu melden oder zu unseren Treffen zu kommen. Der Bundesjugendbeirat tagt das nächste Mal am Sonnabend, 3. Februar 2018, in Kassel und die Bundesdelegiertenversammlung findet dann vom 20. bis 22. April 2018 in der Rhön statt.

△ Text: Torsten Flader



## Kennenlernspiele

### Namensschneeball

*Alter: ab 6 Jahren*  
*Material: keins*

Dieses Spiel eignet sich gut für die Kennenlernphase einer Gruppe. Es wird ein Schneeball geformt. Die Spielleitung wirft diesen in die Luft und ruft den Namen eines Mitspielenden. Dieser muss den Schneeball schnell fangen, den Ball in die Luft werfen und den Namen eines anderen Mitspielenden rufen.

### Schneller als der Schnee

*Alter: ab 6 Jahren*  
*Material: keins*

Alle Mitspielenden setzen sich in einen Kreis. Es darf sich ein Mitspielender freiwillig melden, der sich in die Mitte setzt. Die Spielleitung ruft nun den Namen eines Mitspielenden. Aus der Mitte versucht der Freiwillige nun, den entsprechenden Mitspieler mit einem Schneeball abzuwerfen. Er hat allerdings nur so lange Zeit, bis der Mitspielende einen anderen Namen ruft. Trifft der Freiwillige aus der Mitte, bevor ein neuer Name aufgerufen wird, darf er den Platz mit dem Mitspielenden aus dem Kreis tauschen. Ist der zu spät, bleibt er in der Mitte und versucht die nächste Person abzuwerfen.

### Weiterwerfen

*Alter: ab 6 Jahren*  
*Material: keins*

Alle Mitspielenden stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung beginnt das Spiel. Sie ruft den Namen eines Mitspielenden und wirft diesem einen Schneeball zu. Der Mitspielende nennt nun den Namen eines weiteren Mitglieds aus der Gruppe und versucht, den Schneeball möglichst schnell weiterzugeben. Geht ein Schneeball kaputt, wird er einfach ersetzt.

### Körperabdrücke im Schnee

*Alter: ab 6 Jahren*  
*Material: Augenbinden, Papier und Stift*

Jeder Körper ist unverwechselbar, aber erkenne ich seinen Abdruck auch im Schnee wieder?  
Alle Teilnehmenden lassen sich rücklings in den Schnee fallen und hinterlassen so einen genauen Abdruck des Körpers.

Varianten: Den Teilnehmenden werden die Augen verbunden, sodass sie nicht wissen, wie der eigene Abdruck aussieht. Der/die Spielleiter/-in notiert sich, welcher Abdruck zu welcher Person gehört. Nachdem alle ihren Abdruck hinterlassen haben, werden die Augenbinden abgenommen. Gemeinsam wird die Reihe der Abdrücke abgegangen und die Abdrücke den richtigen Namen zugeordnet.

Es können auch zwei Gruppen gebildet werden. Jede Gruppe stellt verdeckt ihre Abdrücke her und die andere Gruppe muss möglichst viele Abdrücke richtig zuordnen. Abdrücke können auch von den Füßen, dem Gesicht usw. gemacht werden.





### Kooperationsspiele

#### Sag mir wie

*Alter: ab 10 Jahren*

*Material: keins*

Die Mitspielenden werden in zwei oder mehrere Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe sucht sich nun einen Platz außer Sichtweite der anderen Gruppen. Dort baut sie ein Schneegebilde. Wenn alle Gruppen ihr Bauwerk beendet haben, sucht sich jede Gruppe nun einen neuen Platz. Nun muss jede Gruppe das Bauwerk einer anderen Gruppe nachbauen. In jeder Gruppe werden zwei bestimmt, die sich das Bauwerk anschauen dürfen. Diese gehen ein paar Schritte zu zwei anderen und erzählen ihnen, wie das Bauwerk aussieht. Diese zwei wiederum gehen dann zum Rest der Gruppe, der am Platz bleibt und auf die Beschreibung für das Gebilde wartet. Wenn sie die Informationen haben, beginnen sie zu bauen. Am Ende schauen sich alle gemeinsam an, wie genau die Nachbildungen sind und wo es eventuell Probleme bei der Kommunikation gab.

#### Schneeball-Transport

*Alter: ab 6 Jahren*

*Material: Zweige, Föhnchen, Stoppuhr, Löffel, Holzstäbe, Brettchen, Flaschen, usw.*

Schneebälle werden mit verschiedenen Gegenständen transportiert. Eine Hindernisstrecke erhöht den Reiz und die Schwierigkeit.

Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Anzahl von Schneebällen über eine abgesteckte Strecke zu transportieren, ohne die Schneebälle fallen zu lassen. Die Schneebälle dürfen nicht mit dem Körper berührt oder gehalten werden. Als Transporthilfe können Löffel, Holzstäbe, Bretter oder Flaschen benutzt werden. Jedes Gruppenmitglied bekommt einen Gegenstand in die Hand. Solange eine Person einen Schneeball übernimmt, darf sie nicht mehr laufen oder gehen. Fällt ein Schneeball runter, scheidet die Person aus. Die Strecke kann unter Büschen, über Baumstämme oder Zäune und kleine Mauern führen. Je kurviger und verzwickter, desto spannender wird die Aufgabe für die Gruppe. Varianten: In den Streckenverlauf kann eine Wurfstrecke eingebaut werden, Zum Fangen können Netze oder Tücher benutzt werden. Für die Gruppe kann auch ein Zeitlimit gesetzt werden.

#### Schneesturm

*Alter: ab 8 Jahren*

*Material: Augenbinden*

Die Gruppe muss blind den Weg „nach Hause“ finden. Die Gruppenleitung unternimmt einen kleinen Spaziergang (300–400 m) mit der Gruppe, unterwegs wird auf einige Besonderheiten hingewiesen, die sich die Gruppe merken soll, z. B. „Hier liegt aber ein großer Baumstamm über dem Weg“ oder „Vorsicht, nicht an den Dornen der Hecke hängen bleiben“. Auf diese Art werden der Gruppe Hinweise für den Rückweg gegeben. Am Ende können die Teilnehmer/innen noch mal zurückschauen und bekommen dann die Augen verbunden. In dem plötzlich hereinbrechenden Schneesturm (man sieht vor lauter Schnee gar nichts) muss die Gruppe den Weg zum Ausgangspunkt zurückfinden. Dabei darf die Gruppe sich nicht aufteilen oder Alleingänge starten. Varianten: Einige Gruppenmitglieder können, bevor es losgeht, von der restlichen Gruppe getrennt werden und am Wegesrand Position beziehen. Diese Gruppenmitglieder haben sich verirrt und müssen auf dem Weg zum Ausgangspunkt gesucht und mitgenommen werden.

#### Gletscherspaltenüberquerung

*Alter: ab 6 Jahren*

*Ort: ebene Fläche unter einem Baum mit starker Astgabel*

*Material: dickes Tau, Bandschlingen und Karabiner, Seile oder Äste, evtl. große Ringe*

Auf der Reise durch die Winterlandschaft muss die Gruppe eine tiefe und breite Gletscherspalte überqueren. Durchführung: Unter einem Baum mit starker und ausladender Astgabel wird Seilen oder Ästen die Gletscherspalte markiert. Sie sollte auf das Alter der Teilnehmenden und deren Körpergröße abgestimmt sein. An dem Ast wird ein Tau befestigt (am besten mit Bandschlingen und Karabinern), das bis etwa 70 cm auf den Boden herabreicht. Das Tau sollte vom Rand der Gletscherspalte nicht mit den Händen erreichbar sein. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, mithilfe des Taus die Gletscherspalte zu überqueren, dazu muss erstmal das Tau aus der Mitte herausgeangelt werden. Als Hilfsmittel dient nur das, was die Gruppe dabei hat. „Stürzt“ ein



Mitglied ab, kann es gerettet werden, indem alle zur Startposition zurückgehen.

Varianten: Soll die Überquerung anspruchsvoller werden, kann die Fläche, auf der gelandet wird, zusätzlich durch Seile oder Ringe begrenzt werden. Als Landeplatz kann auch ein großer Schneehaufen genutzt werden.

Sicherheit: Um Verletzungen zu vermeiden, sollten die Teilnehmer/-innen nicht an das Tau springen, denn dies kann Hautabschürfungen und Verbrennungen an den Handflächen und Schulterzerrungen zur Folge haben.

## Schneewalze

*Alter: ab 10 Jahren*

*Material: Seil zum Markieren von Start- und Ziellinie*

Die Spielleitung markiert eine Start- und eine Ziellinie auf einer Schneefläche. Nun werden die Mitspielenden in zwei oder mehr Gruppen eingeteilt. Ziel des Spiels ist es, dass so viele Schneebälle wie möglich von der Start- zur Ziellinie transportiert werden. Jede Kleingruppe wählt nun einen Mitspielenden zum Transportierenden. Die restlichen Gruppenmitglieder legen sich eng aneinander seitlich auf den Boden. Der Transportierende schnappt sich nun so viele Schneebälle wie möglich und legt sich auf seine Mitspielenden. Diese müssen sich nun im Schnee drehen, sodass der Transportierende fortbewegt wird. Die Gruppe funktioniert wie eine Walze. Ist der Transportierende an der Ziellinie angekommen, legt er die Schneebälle ab und es wird ein neuer Transportierender bestimmt. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Schneebälle transportieren konnte.

## Grenzgänger

*Alter: ab 6 Jahren*

*Material: Seil zum Begrenzen des Spielfeldes, Luftballon / Ball, Schneebälle*

Die Spielleitung steckt mit einem Seil ein Spielfeld ab, das auf zwei Bereiche aufgeteilt wird. Es gibt insgesamt zwei Teams, die sich jeweils an der Außenlinie ihres Spielfeldes positionieren. Die Spielleitung legt nun einen Ballon oder Ball in die Mitte des Spielfeldes und erteilt das Startzeichen. Nun müssen beide Teams versuchen,

den Ballon oder Ball mit Hilfe von Schneebällen auf die gegnerische Seite des Spielfeldes voranzutreiben. Sobald sich der Ballon auf einer Seite des Spielfeldes befindet, bekommt das gegnerische Team einen Punkt und es beginnt eine neue Runde.

## Licht an, Licht aus

*Alter: ab 6 Jahren*

*Material: Windlichter, Streichhölzer*

Die Mitspielenden werden in mehrere Gruppen unterteilt, die sich im Kreis aufstellen. Nun häuft jede Gruppe einen kleinen Haufen mit Schnee an. Auf diesem wird ein Windlicht platziert und angezündet. Die Gruppen stellen sich verteidigend vor das Licht, während sie versuchen, die Lichter der anderen Gruppen mit Schneebällen auszuschießen. Wer von einem Schneeball getroffen wird, muss sich hinter sein Licht stellen. Trifft der Mitspielende das Licht einer gegnerischen Gruppe, darf er wieder vor das Licht treten. Gewonnen hat die Gruppe, in der die meisten Mitspielenden vor ihrem Licht stehen. Wer andere Mitspielende am Kopf oder im Gesicht mit Schneebällen bewirft, wird vom Spiel disqualifiziert.

## Fliegende Mauer

*Alter: ab 8 Jahren*

*Material: Luftballons*

Die Mitspielenden werden in zwei Gruppen eingeteilt und in einem Abstand von ca. 10 m gegenübergestellt. Nun hat jede Gruppe eine festgelegte Zeit, um eine große Mauer aus Schnee zu bauen. Auf der Mauer werden kleine Gruben gegraben, in die Luftballons platziert werden. Die gegnerische Gruppe versucht mit Schneebällen die Ballons von der Mauer herunterzuschießen. Die Gruppe kann jeweils zwei Mitspielende bestimmen, welche die Mauer und die Ballons verteidigen sollen. Die Verteidigenden laufen dann vor der Mauer auf und ab, um die Schneebälle des Gegners abzuwehren.



### Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele

#### Weiß soweit das Auge reicht

*Alter: ab 8 Jahren*

*Material: verschiedene weiße Gegenstände*

Die Spielleitung steckt ein Spielfeld auf einer schneebedeckten Fläche ab. Dort versteckt sie verschiedene weiße Gegenstände, z. B. hartgekochte Eier, Tischtennisbälle, Papier, Kreide, Schachfiguren, usw. Nun werden jeweils zwei Mitspielende an jeweils einem Bein zusammengebunden. Jedes Paar sucht die Gegenstände. Wer am Ende die meisten gefunden hat, gewinnt das Spiel.

Variation: Die Gegenstände können auch verbuddelt werden, sollten dann aber mindestens faustgroß und nicht weiß sein. Die Spielenden müssen dann eine abgesteckte Fläche durchbuddeln und die Gegenstände wiederfinden.

#### Schneeballspedition

*Alter: ab 8 Jahren*

*Material: keins*

Die Mitspielenden werden in Kleingruppen aufgeteilt. Bei dem Spiel geht es darum, möglichst viele Schneebälle unverseht ins Ziel zu transportieren. Dazu haben die Mitspielenden nur ihren Körper zur Verfügung, die Hände dürfen nicht benutzt werden. Die Schneebälle können beispielsweise unter den Arm oder zwischen die Beine geklemmt werden. Den verschiedenen Transportwegen sind keine Grenzen gesetzt. Das Spiel funktioniert wie ein Staffellauf. Sobald jemand einen Schneeball fallen lässt, muss er von vorne beginnen. Besonders interessant wird das Spiel, wenn die Mitspielenden zu zweit Rücken an Rücken die Schneebälle zwischen ihren Körpern transportieren müssen.

#### Treffer

*Alter: ab 8 Jahren*

*Material: Seil zum Begrenzen des Spielfeldes*

Die Spielleitung legt mit einem Seil ein Spielfeld aus, das zwei gleich große Felder enthält. Die Mitspielenden werden in zwei Teams aufgeteilt. Jedes Team muss sein Spielfeld verteidigen. Vor Spielbeginn können die Mitspielenden mit Schneehaufen Schutzwände aufbauen. Dann stellen sich alle Mitspielenden am Ende ihres jeweiligen Spielfeldes auf. Ziel ist es, das gegnerische Spielfeld zu betreten. Jedes Team hat aber die Möglichkeit, den Gegner mit Schneebällen abzuwerfen. Wer getroffen ist, muss wieder am Ende des Spielfeldes beginnen. Wer das Spielfeld des gegnerischen Teams erreicht hat, darf sich am Ende von dessen Spielfeld aufstellen. Wenn alle Mitspielenden eines Teams das gegnerische Feld erreicht haben, haben sie gewonnen und das Spiel ist beendet. Die Gegner dürfen nur unterhalb des Kopfes abgeworfen werden, damit das Spiel auch allen Spaß macht. Wenn jemand gegen die Regel verstößt, startet das gesamte Team wieder vom Anfang.

#### Wer schafft am meisten?

*Alter: ab 6 Jahren*

*Material: keins*

Für viele Spiele wird eine große Anzahl an Schneebällen benötigt. Um diese Spiele vorzubereiten, bietet es sich an, einen kleinen Wettkampf zu veranstalten, in dem die Mitspielenden möglichst viele Schneebälle in vorgegebener Zeit herstellen müssen.







## Naturerlebnisspiele

### Schneemonster

*Alter: ab 6 Jahren*

*Material: weißes Bettlaken, Monster-Fußsohlen aus Holz, Gepäckgurte, Süßigkeiten*

Vor dem Spiel sägt die Spielleitung aus dünnen Holzplatten Monster-Fußsohlen aus und bohrt Löcher in das Holz, sodass diese an Füßen befestigt werden können. Nun bestimmt die Gruppe einen Mitspielenden, der zum Schneemonster wird. Das Schneemonster wirft sich das weiße Bettlaken über und befestigt die Monster-Fußsohlen mit Gurten (wie zur Gepäckbefestigung an Rucksäcken oder Isomatten) an seinen Schuhen. Das Schneemonster hat nun 15 Minuten Zeit, sich zu verstecken. Es darf auch Fehlsuren legen, in dem es in den eigenen Fußspuren rückwärts läuft und Sackgassen bildet. Wenn die Zeit um ist, müssen die anderen Mitspielenden versuchen, das Schneemonster zu finden. Dabei können die Mitspielenden alleine losziehen oder in Kleingruppen aufgeteilt werden. Wird das Schneemonster gefunden, versucht es die Finder mit den Süßigkeiten zu bestechen, es nicht zu verraten. Anschließend gehen die Mitspielenden zur Spielleitung und beweisen mit der Süßigkeit, dass sie das Schneemonster gefunden haben. Das Spiel kann auch mit mehreren Schneemonstern gespielt werden.

### Spurenjagd

*Alter: ab 6 Jahren*

*Material: ausgedruckte Tierspuren, Karton, Stock, Klebeband*

Auf einer unberührten Schneedecke finden sich so allerlei Spuren von Waldbewohnern. Daraus kann man eine Schnitzeljagd machen. Die Spielleitung schneidet Spuren von verschiedenen Tieren aus, klebt sie auf Karton und befestigt diese an einem Stock. Das Spiel kann mit einer oder mehreren Gruppen gespielt werden. Je nach Anzahl der Gruppen werden verschiedene Spuren, Wege und Ziele benötigt. Nun legt die Spielleitung anhand der vorgefertigten Spurenstempel Spuren eines Tieres für jede Gruppe. Zum Beispiel Wildschwein für Gruppe A, Hase für Gruppe B, Hirsch für Gruppe C usw.

Die Gruppen müssen anschließend ihrer Spur folgen, um zum Ziel zu kommen. Auf dem Weg können auch weitere Aufgaben platziert werden. Man kann dieses Spiel auch eine Gruppe für eine andere Gruppe vorbereiten lassen.



## Basteln und Kreativitätsspiele

### Weißer Vernissage

*Alter: ab 6 Jahren*

*Material: Naturmaterialien, Wasser mit Lebensmittelfarbe*

Alle Mitspielenden gießen mit dem eingefärbten Wasser einen Bilderrahmen in den Schnee. Die Größe kann dabei dem Malenden überlassen werden. Nun gehen alle Naturmaterialien sammeln, aus denen ein Bild in den Bilderrahmen gelegt wird. Das Bild kann alleine gelegt werden, in Kleingruppen oder mit der gesamten Gruppe. Wenn alle Bilder fertig sind, kann man mit der Gruppe eine Galerieführung veranstalten.

mit Farbe gespritzt, gemalt oder auch mit Wasserbomben geschmissen werden. Der Joghurtbecher kann mit Hilfe einer Schnur an einem Baum befestigt werden. Wichtig ist, dass er sehr nah über dem Boden hängt. Nun füllt man das eingefärbte Wasser ein und schwingt den Becher von einer Seite zur anderen. So erhält man ein kreatives Kunstwerk, von dem sich schöne Fotos machen lassen. Am Ende können die Naturmaterialien aus dem Bild entfernt werden. Dann haben sie als Schablonen gedient und die Gruppe kann schauen, welche Abdrücke sie hinterlassen haben.

### White Action Painting

*Alter: ab 10 Jahren*

*Material: mit Lebensmittelfarbe eingefärbtes Wasser, alte Kittel zum Überziehen, leerer Joghurtbecher mit Loch im Boden, der an einer Schnur aufgehängt ist*

Im Schnee wird eine Fläche abgesteckt, die als Bilderrahmen gilt. Am besten sollten alle Mitspielenden einen alten Kittel oder ein T-Shirt überziehen, damit die Kleidung nicht mit Farbe versaut wird. Nun sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Es können verschiedene Naturmaterialien auf der Fläche verteilt werden. Es kann

### Sightseeing

*Alter: ab 10 Jahren*

*Material: Kärtchen mit bekannten Sehenswürdigkeiten und Gebäuden*

Die Spielleitung bereitet Kärtchen vor, auf denen der Name oder das Bild einer bekannten Sehenswürdigkeit oder eines Gebäudes zu sehen ist. Alle Mitspielenden erhalten ein Kärtchen und versuchen so genau wie möglich ihre Sehenswürdigkeit mit Schnee nachzubauen. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Wenn alle fertig sind, gibt es einen Rundgang, bei dem die anderen Mitspielenden versuchen, die Sehenswürdigkeit zu erraten.





## Weißer Montagmalerei

*Alter: ab 8 Jahren*

*Material: Kärtchen mit Begriffen*

Die Mitspielenden werden in Teams eingeteilt. Die Spielleitung zeigt einem Mitspielenden ein Kärtchen mit einem Begriff. Der Mitspielende versucht nun den Begriff in den Schnee zu zeichnen. Dabei können auch Schneehaufen oder Schneebälle benutzt werden. Sein Team versucht, den Begriff zu erraten. Liegt es richtig, darf es den nächsten Begriff erraten. Liegt es falsch, ist das nächste Team an der Reihe.

## Kalte Kerzen

*Alter: ab 8 Jahren*

*Material: Gefäß, Kerzenreste, Wachsmalstiftreste, Herdplatte oder Lagerfeuer, Topf, Docht, kleine Äste*

Schnee wird an einigen Stellen angehäuft und fest zusammengedrückt. Nun drückt man eine Mulde in den Haufen. Dazu kann man auch kleine Gefäße verwenden. Die Kerzenreste werden in einem Topf auf dem Herd oder an einem Lagerfeuer geschmolzen. Das Wachs kann mit Resten von Wachsmalstiften eingefärbt werden. Den Docht wiederholt ins heiße Wachs halten und aushärten lassen, bis er steif ist und dann mit dem Wachsende nach unten in die Schneemulden hängen. Der obere Teil kann um einen kleinen Ast gewickelt und so über der Mulde fixiert werden. Nun langsam nach und nach

das flüssige Wachs in die Schneemulde gießen. Die Schneemulde kann auch mit Sand, kleinen Steinen oder anderen Naturmaterialien ausgekleidet werden. Wenn das Wachs wieder fest geworden ist, kann die Kerze aus der Mulde entfernt werden.

## Eislaternen

*Alter: ab 10 Jahren*

*Material: kleine Gefäße und Formen, Kerzen, Wanne mit heißem Wasser*

Aus Schnee und Eis lassen sich schöne Laternen basteln, die im Dunkeln leuchten. Zunächst werden Eisplatten hergestellt. Hierzu eine passende Form suchen und eine dünne Wasserschicht einfüllen. Das Wasser lässt man gefrieren. Um die Eisplatten heile herauszulösen, die Form kurz in heißes Wasser legen. In der Zwischenzeit kann aus Schnee ein Grundgerüst für die Laterne gebastelt werden. Dazu dienen ausgehöhlte Schneebälle oder kleine Schneerollen, die man fest zusammendrückt. Wenn das Wasser in den Formen gefroren ist, können die Eisschichten vorsichtig rausgedrückt werden. Nun werden die Eisschichten in die Laternengrundgerüste eingesetzt oder an die Seiten angedrückt. Eine Seite sollte offen bleiben, sodass man noch die Kerze einsetzen und anzünden kann. Variation: Lichterpfad Die Gruppenleitung oder ein Teil der Gruppe gehen eine Strecke ab, auf der sie die Laternen auf Sichtweite verteilen. Die Gruppe kann dann mit den Laternen als Orientierungszeichen diese Strecke ablaufen.





## Ergebnisse der U 18-Wahl

Wie würden Kinder und Jugendliche bei der Bundestagswahl entscheiden?

In der letzten Ausgabe der WALK&more hatten wir die U18-Wahl vorgestellt. Am 15. September, neun Tage vor der eigentlichen Bundestagswahl, öffnete die DWJ-Geschäftsstelle, ebenso wie über 1.660 andere U18-Wahllokale, die Türen und lud alle unter 18-Jährigen ein, ihre Stimme zur Bundestagswahl 2017 abzugeben. Es nahmen bundesweit knapp 220.000 Kinder und Jugendliche teil. Im Vorfeld stellte der Deutsche Bundesjugendring kinder- und jugendgerechtes Material zur Verfügung, das die Programme und Aussagen der Parteien übersichtlich zusammenfasste. Die Ergebnisse der U18-Wahl sind Ausdruck der politischen Stimmung von Kindern und Jugendlichen. Nachhaltigkeit und Umwelt, Digitalpolitik und Gerechtigkeit bei Bildungschancen waren bestimmende Themen der Wahl.

Bei der U18-Wahl bekam die CDU mit 28,5 % die meisten Stimmen, gefolgt von der SPD mit 19,8 %. Bündnis 90/Die Grünen wählten 16,6 % und Die Linke 8,1 %.

Die AfD mit 6,8 % der Stimmen sowie die FDP mit 5,7 % würden es ebenfalls in den Bundestag schaffen.

Die Tierschutzpartei hat mit knapp 4 % bei den Kindern und Jugendlichen einen markant hohen Wert verglichen mit dem Ergebnis von unter 1 % der Stimmen bei der Bundestagswahl. Auch die Grünen haben ein hohes Ergebnis bei der U18-Wahl erzielt.

Das lässt erkennen, dass sich Kinder und Jugendliche sehr intensiv mit den Themen Nachhaltigkeit und Umweltschutz auseinandersetzen und klare Werte vertreten. Es handelt sich um eine Generation, die seit ihrer Geburt mit Klimawandel, Massentierhaltung, Antibiotikamissbrauch, Konsumgesellschaft, Plastikmüll und vielen weiteren Aspekten der Umweltzerstörung konfrontiert ist. Durch die U18-Wahl wird deutlich, dass Kinder und Jugendliche uns auffordern, verantwortungsbewusster und nachhaltiger mit unserer Umwelt umzugehen. Auch 2018 wird sich die Deutsche Wanderjugend mit Nachhaltigkeit und Umweltschutz auseinandersetzen und ihren Beitrag leisten, unsere Umwelt zu erhalten.

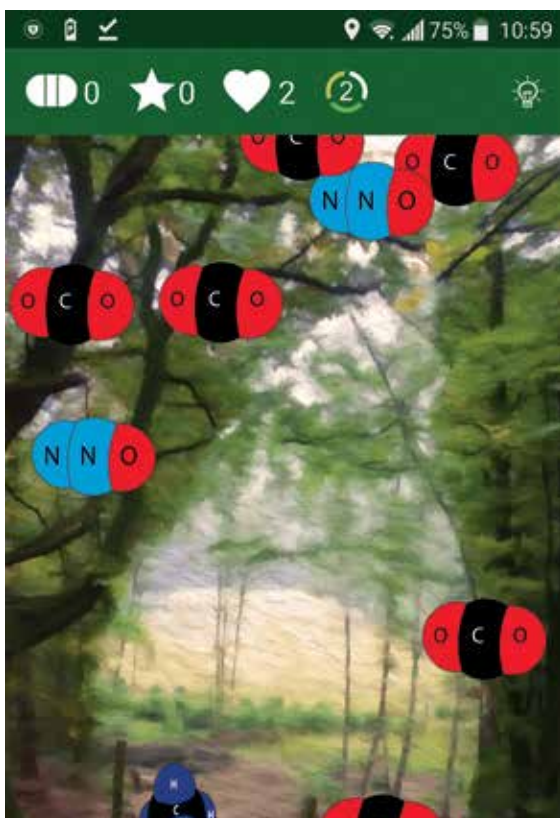
Δ Text: Jasmin Rieß  
Foto: Torsten Flader



## Unterwegs mit der Lernspiel-App uRnature

Draußen die Natur mit einem digitalen Begleiter zu erkunden, kann einem spannende Dinge eröffnen. Wer schon mal Geocaching gemacht hat, kennt das. Man sucht mit einem Smartphone oder einem GPS Gerät bestimmte Orte auf und kann dabei auch noch interessante Rätsel lösen. Es gibt aber auch interessante Lernspiel- oder Schnitzeljagd-Apps. Eine davon ist die noch recht neue App „uRnature“ (sprich YourNature), die sich mit den Zusammenhängen von Wäldern, Klimawandel und weiteren Umweltthemen auseinandersetzt.

Das besondere an uRnature ist, dass die App gleich mehrere Spielvarianten anbietet und so für viel Abwechslung sorgt. Es gibt Rätsel, Geschicklichkeitsspiele und andere Knobeleyen, die man überall spielen kann. Ganz nebenher erfährt man einiges über den Wald oder zur Bedeutung von Fachbegriffen. Eine interaktive Erzählung nimmt Dich mit auf eine Reise durch die Welt des Klimawandels. Es gibt aber auch ortsbasierte Missionen, mit denen Du Stationen draußen in der Natur aufsuchen musst. So werden z.B. Umrisse oder Blätter von bestimmten Bäumen gezeigt, die man entlang einer Wanderroute finden und bestimmen muss. Klasse sind auch die witzigen Comics, die den fachlichen Hintergrund



eines Spielthemas aufzeigen. Alle Spiele sind offline spielbar, so braucht man keine Internetverbindung mehr, nachdem man die App heruntergeladen hat.

Mit der uRnature kann man aber auch reale Dinge in der Welt verändern. So wurde bei einigen Missionen eine Funktion integriert, bei der nach einem erfolgreichen Spielabschluss ein echter Baum gepflanzt wird. Somit kannst Du spielerisch direkt einen Beitrag zum Klimaschutz leisten. Missionen gibt es bisher in Berlin am Grunewaldturm, am Lobenmoor im Naturpark Niederlausitz, auf dem Taubensuhl im Pfälzer Wald, bei der NABU Naturschutzstation Münsterland und demnächst auch noch im Gommersheimer Wald in der Südpfalz. Zugegeben, das ist noch nicht viel, doch die Macher der App planen ein Botschafterprogramm für Jugendliche, in dem jeder seine eigenen Missionen entwerfen und mit Unterstützung der App-Entwickler realisieren kann.

Die App gibt es bisher nur für Android im Playstore und ist völlig kostenlos und werbefrei. Auch gibt es keine versteckten In-App Käufe. Möglich ist dies durch die finanzielle Unterstützung des Waldklimafonds der Bundesregierung (BMUB & BMEL). Weitere Informationen zur App und Links zu Facebook, Instagram und Twitter findest Du auf der Webseite zur App unter [www.urnature.info](http://www.urnature.info).

△ Text: Dr. Markus Dotterweich  
Fotos: uRnature

## Neue Verbandsvertreter für die DWJ

Bei der Vorstandssitzung des Deutschen Wanderverbandes (DWV) im November ging es auch um die Zusammenarbeit des Erwachsenenverbandes mit der DWJ. Die DWJ bemühte sich schon seit längerem um ein intensiveres Miteinander. Bei der Bundesdelegiertenversammlung (BDV) 2016 gründete sich extra eine Arbeitsgruppe zur verbandlichen Zusammenarbeit und es wurden seitens der DWJ Vorschläge ausgearbeitet zur Unterstützung der Familienarbeit und eines gemeinsamen Standes bei den Deutschen Wandertagen. Da immer mehr Themen aus dem Jugendverband vom DWV bearbeitet werden, erschien uns somit eine gemeinsame Präsentation beim Wandertag als sinnvoll.

Nach langem Terminfindungsprozess war es am 04. November so weit. Viele gute Ergebnisse sind aus dem fast zweistündigen Gespräch entstanden. Eins der Ergebnisse ist, dass wir ein Team von drei Vertretern des Wanderverbands bei der Jugend begrüßen dürfen. Diese sind: Jürgen Wachowski, Werner Mohr und Jens Goebel (siehe Fotos von links nach rechts). Herzlich Willkommen und lieben Dank an die drei. Alle weiteren Ergebnisse betreffen in erster Linie unsere Zusammenarbeit in Projekten und unter den Geschäftsstellen. Wir freuen uns sehr, wieder gemeinsam den Wanderweg zu gehen.

Zum Start hat uns auf der darauffolgenden Beiratssitzung Werner Mohr besucht. In Mannheim fand in der zweiten

Novemberwoche unsere Jugendbeiratssitzung statt. Sehr positiv war, dass wir eine sehr große Runde waren. Wir wissen nicht, ob es am gut zu erreichenden Ort, unserer Weihnachtsaktion oder der neu strukturierten Beiratssitzung lag, würden uns aber freuen, wenn die Sitzungen weiterhin so gut besucht würden. Unser Schwerpunktthema orientierte sich an der aktuellen Situation. Jeder unserer Vereine hat ein ähnliches Problem: das Finden Ehrenamtlicher. Daher wurde die Ehrenamtsstärkung thematisiert.

Im November fand das Kompetenzteamtreffen in Wuppertal statt. An diesem Wochenende wurden ebenso neue Vertrauenspersonen ausgebildet. Diese und die im Frühjahr ausgebildeten Vertrauenspersonen möchten wir herzlich in unserem Kompetenzteam begrüßen. Diese sind Christine Merkel (HWGHV), Barbara Wüst (Eifelvereien) und Nadine Mailänder (Eifelverein und Eggegebirgsverein). Ebenso begrüßen wir neu im Kompetenzteam aus dem Wanderverband Jens Goebel. Wir freuen uns sehr auf die Zusammenarbeit. Bedanken und verabschieden möchten wir uns nach jahrelanger Zusammenarbeit bei Aloys Steppuhn, der als Vertreter des Wanderverbandes ein sehr kompetentes Mitglied im Kompetenzteam war.

△ Text: Silvia Röhl

Fotos: Gerd Jahreis, Jens Goebel



## Das Wanderhörnchen beim Geocachen auf Reisen

Bei der Jugendbeiratssitzung im November wurde das „DWJ Wanderhörnchen“ vorgestellt und bereits in Umlauf gebracht. Das Wanderhörnchen wurde als Motiv für einen GeoToken entwickelt, der in Zusammenarbeit mit dem LaserLogoShop und der Mitzecacherin entstanden ist. Hier nochmals vielen herzlichen Dank für Eure Unterstützung.

Ein GeoToken ist ein Gegenstand, welcher von Geocache zu Geocache reisen oder gesammelt werden kann.

Man kann ihn beispielsweise auch bei sich tragen, um ihn bei jeder Geocachetour stolz vorzuzeigen. Die Wanderhörnchen haben alle einen einheitlichen Tracking-Code. Das heißt, sie haben alle den gleichen Code auf ihrer Rückseite aufgedruckt. Mit Hilfe von diesem Code kann man online auf [www.geocaching.com](http://www.geocaching.com) das Wanderhörnchen „discover“, also wie einen Geocache loggen (bzw. „als gesehen markieren“). Somit kann online verfolgt werden, wo das Wanderhörnchen schon überall herumgekommen ist. Gleichzeitig wird die Wanderjugend in Geocacher-Kreisen präsentiert.

Um gleich ein paar mehr Wanderhörnchen in die Welt zu schicken, gibt es ein kleines Gewinnspiel: Von allen Teilnehmenden, die sich bei uns melden, bekommen die zehn mit den meisten gefundenen Geocaches ein Wanderhörnchen geschenkt. Der Teilnahmechluss ist am 15. Januar 2018. Super wäre es, wenn Ihr uns dabei auch gleich Eure Meinung zum Wanderhörnchen hören lasst.



Schickt einfach eine E-Mail an [redaktion@wanderjugend.de](mailto:redaktion@wanderjugend.de) und nennt darin Euren Nicknamen beim Geocaching, damit wir nachschauen können, wie viele Caches Ihr schon gefunden habt.

Natürlich gibt es auch noch andere Möglichkeiten, ein Wanderhörnchen zu ergattern. Zum Beispiel als (Erst-) Finder eines DWJ-Caches, bei manchen Veranstaltungen des DWJ Bundesverbandes oder als Pflegepate eines unserer Caches.

Wir freuen uns schon auf jede Menge tolle Logs und hoffentlich viele Bilder.

△ Text: Maïke Gillwaldt  
Foto: Torsten Flader

## Aktuelles vom DJH Bundesverband

*Anmerkung der Redaktion: Das Deutsche Jugendherbergswerk (DJH) hat neben bspw. den Mitgliedschaften der Landesverbände oder Herbergseltern auch körperschaftliche Mitglieder, also Verbände wie bspw. den Deutschen Wanderverband. Die DWJ als Jugendorganisation des Deutschen Wanderverbandes ist über diesen in der Mitgliederversammlung des DJH vertreten. Außerdem werden die Interessen der DWJ über eine Delegation des Deutschen Bundesjugenrings (DBJR) in die Versammlung eingebracht. Die Vertretung des DBJR wird zur Zeit durch den Finanzverwalter des DWJ*

*Bundesverbandes, Wolfgang Walter, wahrgenommen, der hier von seinen Erlebnissen berichtet.*

Der Bundesverband besteht aus 14 Landesverbänden; die Mitgliederzahl wuchs von 875.770 Mitgliedern im Jahr 2010 auf 983.142 Mitglieder im Jahr 2016. Die

Anzahl der Jugendherbergen verringerte sich im selben Zeitraum von 536 auf 471 Häuser. Die Übernachtungen stiegen leicht von 10.190.425 auf 10.259.102. Im Jahr 2010 haben im Durchschnitt 135 Personen in jedem

Jugendherbergsbett übernachtet, 2016 waren es 143 Personen. Im Jahr 2016 waren 36 % der Gäste Schulen, 14 % Tagungen, 18 % Freizeiten / Jugendgruppen; 21 % Familien; 6 % Einzelreisende 27plus und 5 % einzelreisende Junioren.

Die Mitgliederversammlung des DJH fand dieses Jahr in der DJH Ostkreuz in Berlin statt. 108 Delegierte trafen sich, um eine umfangreiche Tagesordnung abzuarbeiten. Die seit 2001 amtierende Präsidentin Frau Braasch-Eggert berichtete u. a., dass die mobilen Online-Buchungen zunehmen und die Gemeinnützigkeit des DJH von EU-Parlament und EU-Kommission als gemeinnützig anerkannt wurde. Sie hob auch die wirtschaftliche Bedeutung von Jugendherbergen in der jeweiligen Region heraus. 8 % der Übernachtungen werden von ausländischen Gästen gebucht.

Nach dem Bericht der Wirtschaftsprüfer und Rechnungsprüfer über eine Bilanzsumme von ca. 10.000.000 Euro und einer Betriebsleistung von 13.000.000 Euro wurde bei Enthaltung der Betroffenen einstimmig die beantragte Entlastung erteilt. Der vorgelegte Wirtschaftsplan für das Haushaltsjahr 2018 wurde ebenso einstimmig verabschiedet.

Der Antrag des Vorstandes auf Verzicht der ehrenamtlichen Rechnungsprüfer wurde mit 136 Für- und 157-Gegenstimmen nicht angenommen. Der Antrag des Präsidiums über Erwerb und Verlust der Mitgliedschaft wurde ohne Enthaltungen und Gegenstimmen angenommen. Die Kriterien wurden u. a.

ergänzt durch: Straftaten die auf dem Gelände von DJHs begangen werden, Gewaltandrohung oder Aufrufe zur Gewalt, sexuelle Grenzüberschreitungen, sowie außerhalb von Einrichtungen des DJH zu Gewalttaten aufzurufen, diese verherrlichen oder billigen, den Holocaust leugnen, sich rassistisch verhalten, oder sich entgegen der freiheitlich demokratischen Grundordnung in Wort, Schrift oder in sonstiger Weise zu betätigen.

Bei Neuwahlen / Nachwahlen wurde Herr Prof. Dr. Günther Schneider (Richter und Mitglied der CDU Fraktion im im sächsischen Landtag) bei 203 abgegebenen Stimmen mit 172 Ja-Stimmen und 16 Nein-Stimmen und 15 Enthaltungen zum neuen Präsidenten gewählt. Als Vizepräsidenten wurden Prof. Dr. Karl-Heinz Binus und Dr. Uwe Böhm gewählt. Als ehrenamtliche Kassenprüfer wurden Thomas Müller LV Sachsen, Ansgar Drücker körperschaftliche Mitglieder und Klaus Dieter Schmitt LV Sachsen gewählt. Als Stellvertreter der Arbeitsgemeinschaft Deutscher Jugendherbergseltern e. V. wurde Thomas Fink vom LV Sachsen gewählt. Somit ist das Präsidium bzw. die Vorstandschaft des DJH ohne weibliche Stimme.

Die scheidende Präsidentin wurde auf Vorschlag des Präsidiums zum Ehrenmitglied des DJH Hauptverbandes einstimmig ernannt. Am Abend fand die feierliche Verabschiedung der Präsidentin Frau Angela Braasch-Eggert, die das Amt 16 Jahre innehatte und nicht mehr kandidierte, statt.

△ Text: Wolfgang Walter

## Die Wanderjugend auf Instagram

Im Beirat haben wir überlegt, wie es möglich ist, die Jugend noch direkter ansprechen zu können. Nachdem wir festgestellt haben, dass Facebook unter Jugendlichen nicht mehr allzu häufig genutzt wird, haben wir nach Alternativen gesucht. Schnell war klar: Wir brauchen einen Instagram-Account. Daher habe ich es mir zur Aufgabe gemacht den alten Instagram-Account wieder aufleben zu lassen und werde in Zukunft dort über unsere Aktivitäten und Neuigkeiten posten. Bisher hat sich unsere Anzahl an Followern fast vervierfacht. Unsere Seite findet Ihr bei Instagram unter dem Namen „Wanderjugend“. Für alle, die das Prinzip von Instagram noch nicht kennen: Es handelt sich dabei um eine Plattform für

Fotos, welche in ihrer Beschreibung mit sogenannten Hashtags (#) versehen werden. Hinter diesen werden Wörter aufgeführt, welche die Bilder beschreiben und unter welchem man dieses Bild anschließend auch über die Suchfunktion wiederfindet. Die hochgeladenen Bilder kann man liken und den einzelnen Accounts folgen. So bleibt man immer auf dem Laufenden.

Wir würden uns natürlich freuen, wenn diejenigen unter Euch, welche einen Instagram-Account besitzen, der Wanderjugend folgen und ein paar Likes dalassen würden.

△ Text: Jana Leßenich

Foto: Jasmin Rieß





## Der Beirat beim Bundesjugendring

Schon wieder ist ein Jahr vorbei. Am letzten Oktoberwochenende kamen die Vertretungen der Jugendverbände und -ringe zur Vollversammlung des Deutschen Bundesjugendrings (DBJR) in Berlin zusammen.

Ein paar Häuser weiter saßen die Parteien zu den Sondierungsgesprächen versammelt. Trotzdem nutzten die Anwesenden die Zeit, um interessante Anträge auszuarbeiten. Dieses Jahr haben Ludwig, Jana und Maike die Wanderjugend in Berlin bei der Vollversammlung des Deutschen Bundesjugendrings vertreten.

Am Freitagvormittag haben sich die Vertretungen der kleinen und mittleren Verbände, zu der die Deutsche Wanderjugend gehört, zusammengefunden. Für uns bestand die Möglichkeit, sich über die gestellten Anträge persönlich mit den anderen auszutauschen. Highlight der Vollversammlung war vermutlich die Wahl des Vorstandes. Die Kandidatinnen und Kandidaten, welche sich für den Vorstand interessieren, haben sich in der Runde persönlich vorgestellt. Das ermöglichte uns schon einen ersten Einblick auf die Bewerberinnen und Bewerber.

Nach der Mittagspause durften wir Zeuge einer Neuaufnahme werden. Die Deutsche Philatelisten-Jugend e. V. wurde als Anschlussverband im DBJR aufgenommen. Der Bundesverband der Jungen Briefmarkenfreunde war bislang über den Arbeitskreis zentraler Jugendverbände (AzJ) indirekt dem DBJR angeschlossen.

Anschließend wurden die Anträge in der Versammlung vorgestellt. Nacharbeitsgruppen ermöglichten es, dass die Jugendvertretungen sich über genaue Inhaltsänderungen und Formulierungen austauschen konnten.

Heiße Debatten gab es z. B. zum Thema „arbeitsfreier Sonntag“. Auch um bei solchen Diskussionen in Zukunft noch besser mitreden zu können, haben wir uns vorgenommen im Vorfeld der Vollversammlung und evtl. auch schon früher ein Arbeitstreffen zu machen. Bei diesem werden die eingegangenen Anträge besprochen, damit wir auch wirklich eure Meinung vertreten können. Dabei bietet sich natürlich auch die Möglichkeit, selbst einen Antrag an den DBJR zu stellen.

Der gemütliche Teil kam am Freitagabend nicht zu kurz. Ehemalige Vorstandsmitglieder wurden verabschiedet und es bot sich uns die Chance, mit den anderen Vertretungen ins Gespräch zu kommen.

Am Samstag ging es in die entscheidende Phase. Nachdem in den Nacharbeitsgruppen die Änderungen besprochen wurden, konnten wir sie abschließen. Nicht zu vergessen sind die Wahlen des neuen Vorstandes. Vorsitzende des DBJR wurden Lisi Maier (BDKJ - Bund der Deutschen Katholischen Jugend) und Tobias Köck (Solidaritätsjugend). Janis Pfindtner (NFJD - Naturfreundejugend), Christoph Röttgers (NAJU - Naturschutzjugend), Matthias Schröder (DGB Jugend - Jugend im Deutschen Gewerkschaftsbund) sowie Alma Kleen (SJD - Sozialistische Jugend Deutschlands - Die Falken), Hetav Tek (djo - Deutsche Jugend in Europa) und Daniela Broda (aej - Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland) wurden deren Stellvertretungen. Damit wurden auch einige Positionen durch kleine bzw. mittlere Verbände belegt. Darunter auch die Naturfreundejugend und die Naturschutzjugend, welche beide im „grünen Kreis“ (Zusammenschluss der Naturschutzverbände) vertreten sind. Zu diesem konnten wir Anschluss knüpfen und wollen in Zukunft die Arbeit auf Bundesebene neu aufleben lassen. Ein erstes Treffen wird im Frühjahr 2018 stattfinden.

Außerdem hat die Vollversammlung gute Möglichkeiten geboten, andere Verbände und auch Landesjugendringe auf unseren geplanten Jugendwandertag 2020 in Paderborn aufmerksam zu machen und dazu einzuladen.

△ Text: Maike Gillwaldt, Ludwig Lang  
Foto: DBJR





## Family Day 2017: Einweihung eines Jugendwanderweges

Bereits im Frühjahr lud die Familienbeauftragte des Odenwaldklubs (OWK), Simone März, zu einer Neuauflage des Family Day am 13. August ein. Dieses Jahr sollte ein Teil des 20,5 km langen Jugendwanderweges „Von der Bergstraße zum Felsenmeer“ erwandert und dieser somit offiziell eingeweiht werden.

Treffpunkt für alle 35 Teilnehmenden war bei leider etwas regnerischem Wetter das Fürstenlager in Bensheim-Auerbach. Um 10:15 Uhr ging es dann – gleich nach der Begrüßung durch Simone März, Luisa Köhler (Hauptjugendwartin der DWJ im OWK) und Alexander Mohr (Geschäftsführer des OWK) – mit der ersten Aktion am Anfang der 8 km langen Wanderung los: In der Geschäftsstelle des Odenwaldklubs konnten die Kinder ihren Namen auf eine Holzscheibe brennen. Stolz, dass sie das alleine oder mit Hilfe eines Erwachsenen geschafft hatten, trugen alle ihr „Namensschild“ die gesamte Wanderung über mit einer Schnur um den Hals.

Beim Verlassen der Geschäftsstelle verzogen sich die grauen Regenwolken und die Sonne kam zum Vorschein. So wurde bei nun schönem Wetter, ausgestattet mit GPS-Geräten, die den Weg zeigten, vom Fürstenlager zum Auerbacher Schloss gewandert. Damit der Weg für die Kinder nicht zu eintönig wurde, mussten unterwegs Hinweise für eine Schatzsuche gefunden werden. Zudem hatte Luisa Köhler verschiedene Spiele rund um das Thema Naturschutz vorbereitet. Beim Suchen von Gegenständen, welche nicht in den Wald gehören, strengten sich alle mächtig an und so konnten ein Einhorn-Luftballon, eine Deo-Flasche, ein Pappbecher und viele weitere Gegenstände eingesammelt und später im Müll entsorgt werden.



Auch ein Quiz, welches mit Hilfe einer langen Schnur gelöst wurde und ein großes Netz der Naturvielfalt ergab, machte allen viel Spaß. Das Schlagwort „Biodiversität“ war danach in aller Munde. Danach ging es immer weiter bergauf in Richtung Auerbacher Schloss. Oben an einer Schutzhütte angekommen, warteten Würstchen und Getränke zur Stärkung für den noch folgenden Abstieg hinunter nach Auerbach. Bei nun strahlendem Sonnenschein konnte der Jugendwanderweg „Von der Bergstraße zum Felsenmeer“ feierlich eingeweiht werden.

Kurz vor dem Ziel der Wanderung wartete ein Schatz auf die Kinder, der aber erst noch mit Hilfe der zuvor herausgefundenen Koordinaten gesucht werden musste. Nach erfolgreicher Suche lockerte ein „Richtig oder Falsch“-Spiel die Stimmung nochmals auf. Wieder in Auerbach angekommen, bedankten sich alle Teilnehmenden beim Organisationskreis des Family Day für die Durchführung dieser gelungenen Veranstaltung.

Δ Text: Kristin Geiger  
Fotos: Odenwaldklub





## Historischer Bergbau 2017

In diesem Jahr fand die Outdoor-Kids-Freizeit mit dem Thema „historischer Bergbau“ vom 15.- 17. September im Harzklub Wanderheim Wildemann statt. Das Thema war über viele Jahre ein Schwerpunkt unseres langjährigen Landesjugendwartes Sachsen-Anhalt, Dr. Rainer Schulz, zu dessen Gedenken ich in diesem Jahr das Thema Natur und historischen Bergbau gewählt habe. An der Freizeit haben 25 Kinder, eine Lehrerin und 2 Sozialpädagoginnen aus der Grundschule Braunlage teilgenommen.

Nach dem Beziehen der Zimmer wurden die Aufgaben für den Freitag bekannt gegeben. Jedes Kind sollte sich einen Stein suchen, bemalen und mit seinem Namen versehen. Die Steine werden zu einem Insekten- und Käfer-Hotel aufgeschichtet.

Des Weiteren bestand die Aufgabe darin, aus Naturmaterial ein Kleintierdorf oder eine Igelunterkunft zu bauen. Diese Aufgabe wurde von den Kids mit viel Hingabe bis zur Abreise am Sonntag immer wieder aufgenommen und die Ergebnisse verfeinert. Zum Abschluss gab es dann noch ein Lagerfeuer mit Stockbrot und Marshmallows. Am Samstag nach dem Frühstück standen weitere Aktionen auf dem Programm. Die Kids beschäftigten sich mit der Flora und Fauna des Harzes und bestimmten Pflanzen und Tiere. Da nur ein Waldpädagoge anwesend war, wurden die Kids in verschiedene Gruppen aufgeteilt und hatten daher auch noch viel Zeit zum Spielen und Toben.

Am Nachmittag war eine ca. 5 km lange Wanderung mit Geocaching zum Bergwerk angesagt. Auf der Wanderung suchten die Teilnehmenden verschiedene Caches, die an bergbaurelevanten Stellen versteckt waren und lösten Rätsel und Aufgaben zum Bergbau.



Gegen 17.30 Uhr hatten wir dann die Führung im 19 Lachter Stollen in Wildemann. Die Kids bekamen dort Einblicke in das Leben der Kinder der Bergleute und ihre Aufgaben zur Zeit des mittelalterlichen Bergbaus. Einige der Kinder durften dabei die Rolle des Pochjungen und seiner Geschwister übernehmen. Während der Führung waren wieder einige Aufgaben zu erfüllen. Für das Holzstempelzusägen, Huneschieben, Steine mit Hammer und Schlägel abschlagen u. a., gab es zum Schluss für alle das Pochdiplom. Der Tag wurde noch mit einer Fackelwanderung abgeschlossen.

Am Sonntag war Abreise und es möchten sehr viele wiederkommen, wobei einige Kids schon das 3. Mal dabei waren.

Wenn es mir gelingen sollte und ich irgendwelche Gelder auftreiben kann, werde ich die Freizeit weiterführen.

Δ Text: Frank Ulrich  
Fotos: Harzklub



Die WALK & more wird gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

## OutdoorHandbücher aus dem Conrad Stein Verlag



Mehr Infos unter:

[www.conrad-stein-verlag.de](http://www.conrad-stein-verlag.de)

Conrad Stein Verlag GmbH | Kiefernstr. 6 | 59514 Welver | Tel.: 023 84/96 39 12

Die nächste **WALK & more** beschäftigt sich mit dem Thema  
„Internet“ und erscheint im März 2018.