



Wandern als Natur- und Selbsterfahrung
Texte zum sanften Natursport

Jenseits von cool

Wandern in der jungen Generation

Rainer Brämer

wanderforschung.de

Junges Wandern

7/2005

copyright rainer brämer 2005



Geschichte:

Wandern war immer jung

Wandernde Scholaren („Vaganten“)
Bettelmönche, Minnesänger

Handwerker („Walz“)
Kavaliere („Grand Tour“)

Turnfahrten, Jugendherbergen
Wandervogel, Jugendbewegung

Fahrten machte man zu Fuß

Große Fahrt, Wallfahrt, Fahrendes Volk,
Gefährten, Gefahr, Fahrtenmesser, Fährte

Gefahren bestehen

=

Erfahrung sammeln

Horizont erweitern
Aufbruch in Neuland
Den eigenen Weg finden

copyright rainer brämer 2005



Gegenwart:

Wandern ist megaout

Ich wandere gern

| | | | | |
|------|------|------|------|--------|
| Jahr | 1992 | 1997 | 2002 | (2005) |
| | 36% | 30% | 27% | (11%) |

| | | | |
|---------------|-----|-----|-----|
| Klasse (2002) | 6 | 9 | 12 |
| | 37% | 18% | 17% |

Ich wandere nicht gern
1992: 34% 2002: 45%

| | | | |
|----------------|-------|-------|------|
| Studium (2001) | Start | Mitte | Hoch |
| | 46% | 56% | 75% |

Ich wandere nicht gern
KI.6: 33% KI.9: 58%



Was am Wandern nervt (1)

Offene Frage
(Prozent der Nennungen)

| | |
|-------------------------------|------|
| zu viel, zu lang, zu schnell: | 38 % |
| langweilig | 16 % |
| Schmerzen, Blasen, Kater: | 10 % |

| | |
|----------------|-----|
| Wetter | 8 % |
| Lehrer, Klasse | 4 % |

Am Wandern stört das
monotone Streckemachen



Was am Wandern nervt (2)

| <u>Geschlossene Fragen</u> (Prozent der Befragten) | | <u>Wandern mit den Eltern</u> | |
|---|-----|-------------------------------|--------------|
| | | Wunsch | Wirklichkeit |
| langweilig | 54% | Kl. 5/6: 16% | 39% |
| anstrengend: | 46% | Kl. 7/8: 15% | 30% |
| zu lang: | 42% | Kl. 9/10: 15% | 23% |
| Gefahr von Blasen: | 40% | Kl.11/12: 18% | 7% |
| Erwachsene Begleitung: 42% | | <u>Wandern mit Freunden</u> | |
| | | Wunsch | Wirklichkeit |
| | | Kl. 5/6: 37% | 25% |
| | | Kl. 7/8: 60% | 40% |
| | | Kl. 9/10: 55% | 45% |
| | | Kl.11/12: 85% | 50% |

copyright rainer brämer 2005



Hintergrund: Leben in der Glasmenagerie

Leben unter Glas

Wohnung, Arbeitsplatz/Schule,
Konsumtempel, Verkehrsmittel
Musik-, Spiel- und Sporthallen

Leben auf Glas

Elektronikschirme aller Art
TV, PC, Konsole, Handy

copyright rainer brämer 2005



"Cocooning"

**Wohnkapsel
mit Bild- und Tonverbindung
in eine verinselte Außenwelt**

**ausgestattet mit Vollversorgung,
untermalt von Klangteppichen**

**Hausarrest ist keine Strafe mehr,
Stubenhocker kein Schimpfwort**

Soziales Netz ohne Zeit- und Raumbindung:

90% der Jugendlichen besitzen ein Handy
und geben dafür im Schnitt
50% ihres Etats aus.

copyright rainer brämer 2005



Große Welt in zwei Dimensionen

**Durchschnittlicher Fernsehkonsum: über 2 h/Tag
Rund 50% junger Menschen besitzen eigenes Gerät**

Vorschulkinder: Schwierige Unterscheidung Fiktion/Realität

Kinder: Ein Drittel glaubt dem Werbefernsehen

Jugendliche: Wichtig für Rollenbilder

Cyberwelten

**Häufigste PC-Aktivität: Computerspiele (CD und Online)
Interaktive Helden und Sportler: "World Cyber Games"
"Electronic Sports League" mit 80.000 Counterstrike-Clans**

copyright rainer brämer 2005



Stock und steif

**Nur noch eine Stunde Bewegung täglich
Immer mehr bewegen sich immer weniger
Einseitiger Sport statt vielseitiger Spontanmotorik**

Probleme mit

**Balancieren, Rückwärtsgehen, Klimmzügen, Klettern,
Hüpfen, Springen, ...**

**Verschlechterung bei
Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Koordination**

Mangelnde Wahrnehmung und Reaktion bei Unfällen

copyright rainer brämer 2005



Dick bleibt dick

20% haben Übergewicht - Dicke werden immer dicker
80% der übergewichtigen Jugendlichen werden dicke Erwachsene

Zunahme Altersdiabetes bei Jugendlichen
Generell Höheres Krankheitsrisiko,
Sinkende Lebenserwartung

Kunstwelt macht krank

Ein Zehntel leidet an Asthma
Ein Fünftel leidet an Allergien
Ein Sechstel hat psychische Störungen
Ein Viertel hat Herz-Kreislauf-Schwächen

copyright rainer brämer 2005



Intelligenter, aber geistig ärmer?

Einerseits

Kontinuierliches IQ-Wachstum

Andererseits

Unterforderte Nahsinne
Rückgang Studierfähigkeit
Rückgang sprachlicher Leistungen
Zunehmende Sprachentwicklungsstörungen

copyright rainer brämer 2005



Erfahrung mit Natur

Keine Erinnerung
an ein eindrucksvolles Naturerlebnis

| Jungen | Mädchen |
|--------|---------|
| 47% | 35% |

Nur 9% der Erlebnisse sind negativ!

copyright rainer brämer 2005



Erwachsen werden heißt Abschied von der Natur

| <u>Das machen Jugendliche gern</u> | KI.6 | KI.9 |
|------------------------------------|------|------|
| Auf Bäume klettern | 64% | 38% |
| Tiere beobachten | 64% | 42% |
| Waldlehrpfad begehen | 48% | 29% |
| Mit dem Förster durch den Wald | 37% | 14% |
| Wandern | 44% | 23% |
| Der Natur helfen | 73% | 53% |
| An Umweltschutzaktionen teilnehmen | 29% | 13% |

| Aber: | 1997 | 2003 |
|--|------------|------------|
| Gern mit dem Walkman spazieren (ungern) | 37% 36% | 36% 22% |

copyright rainer brämer 2005



Gegensteuern?

Wandern als Kontrastprogramm

Natur in Bewegung:

Die Wiederentdeckung der äußeren Natur
in der Erfahrung der eigenen Natur

Renaturierung:

Volle Entfaltung der Persönlichkeit
im arteigenen Biotop

Wildes Lernen:

Authentisches Erlebnis statt
pädagogischer Inszenierung

copyright rainer brämer 2005



Was am Wandern gefällt (1)

Offene Frage
(Prozent der Nennungen)

| | |
|----------------------|-----|
| Natur und Landschaft | 33% |
| Wetter | 13% |
| Freunde, Mitschüler | 14% |
| Bewegung | 12% |
| Pause, Picknick | 6% |
| Spaß, Quatsch | 6% |
| Spiele | 1% |
| Erlebnis, Abenteuer | 1% |

Attraktion Nr. 1
Original Natur!

Gemeinsam
unterwegs!

Hauptdefizit
Abenteuer!

copyright rainer brämer 2005



Was am Wandern gefällt (2)

Geschlossene Frage
(Prozent der Befragten)

| | |
|-----------------------------|-----|
| Unternehmungen mit Freunden | 90% |
| Mit anderen reden | 72% |
| Lagerfeuer | 87% |
| Nachtwanderung | 79% |
| Abenteuer erleben | 71% |
| Querfeldein gehen | 58% |
| Unbekannte Landschaft | 54% |
| Tiere beobachten | 46% |

Jugend
unter sich

Nacht als
Abenteuer

Natur hautnah
entdecken

copyright rainer brämer 2005



Nicht schieben, sondern ziehen:

Wanderfreaks als Trendsetter

Reif für den
Wandervogel*?

Besondere Vorlieben jugendlicher Wanderfans

- Unbekannte Landschaft entdecken
- Interesse an Tieren und Pflanzen
- Schöne Natur, Weite und Ferne
- Körperliche Herausforderung
- Abschalten, Nachdenken
- Unterwegs mit anderen
- Umweltengagement

* Wandervogel: Aus-Weg aus erstarrter Gesellschaft,
Erprobung neuer Lebensformen, Jugendbewegung, Jugendstil

copyright rainer brämer 2005



Slogans zum Fußfassen

Vorschläge 1996 :

„Grenzenlos Wandern“
„Natur, Freiheit, Wandern“
„Trekking in Deutschland“

Vorschläge 2005:

„Deutschland zu Fuß“
„Abenteuer in Bewegung“
„Wandern macht Freunde“
„Klare Richtung: Wandern“
„Triathwan: Fuß, Rad, Boot“
„Hauptsache Du kommst an“

copyright rainer brämer 2005