

# ASH-Quest

Komm und erlebe, spiele & teste

# ASH-Quest

Komm und erlebe, spiele & teste

Das Ziel des Programms *ASH-Quest* ist es, Kindern Anreize zu geben, auf unserem Gelände selbstständig und intrinsisch zu agieren, zu spielen und zu forschen. Es soll ihnen helfen, die Freude am Spielen im Freien zu entdecken, Zeit draußen zu verbringen und die Natur in all ihren Facetten zu genießen. Die *Quest* (Aufgaben) dienen als Anregungen, welche die Kinder nach Belieben und für eine selbstbestimmte Zeitspanne auswählen können. Die Aufgaben sind sehr niedrigschwellig und können zum größten Teil selbstständig ohne Begleitung durchgeführt werden.

# ASH=Quest

Komm und erlebe, spiele & teste

## Quest-Map

The Quest-Map displays 18 individual quest cards arranged in a 3x6 grid. Each card features a title, a small image, a quest description, and a difficulty level. The titles of the cards are: Miniaturlandschaft, Kubbe-Wikinger Schach, Schnitzen, Steck-Boccia, Hütten-Setzung, Miniaturlandschaft, Baumstamm-Tower, Miniaturlandschaft, Kubbe-Wikinger Schach, Schnitzen, Hütten-Setzung, Miniaturlandschaft, Baumstamm-Tower, Miniaturlandschaft, Kubbe-Wikinger Schach, Schnitzen, Hütten-Setzung, Miniaturlandschaft, Baumstamm-Tower, Miniaturlandschaft, Kubbe-Wikinger Schach. Each card has a difficulty level indicated by stars (e.g., Wa&Ba-2, Wa&Ba-3, Wa&Ba-6, Wa&Ba-7, Wa&Ba-1, Wa&Ba-11, Wa&Ba-4, Wa&Ba-3).

- Auftragskarte aussuchen
- Zu der Station gehen
- Anleitung durchlesen
- (evtl.) Material mitnehmen
- Spiel oder Quest durchführen
- Materialien zurückbringen
- Neuen Quest / Auftragskarte aussuchen

# ASH-Quest

Komm und erlebe, spiele & teste

## Quest-Map

### Bach & Wasser

- Material
- Anleitung
- Ortsanweisung

### Wald & Bäume

- Material
- Anleitung
- Ortsanweisung

### Vögel & Insekten

- Material
- Anleitung
- Ortsanweisung

### Sinne & Wahrnehmung

- Material
- Anleitung
- Ortsanweisung

# ASH-Quest

Komm und Erlebe, Spiele & teste

*Einige Quest- Beispiele:*

*Vogel-Insektenquiz*

*Schnitzen*

*Wald-Murmelbahn*

*Baumstamm-Tower*

*Hüttensiedlung*

*Bachlauf/Biberbau*

*Holz-Amulette*

*Naturmandala*

*Leonardo-Brücke*

*Baum-Bamboleo*

*Kubb - Wikinger Schach*

*Baumkenner*

*Vogelbeobachtung*

*Tic-Tac-Toe*

*Holz-Boccia*

# ASH-Quest

Komm und erlebe, spiele & teste

Quest-Karte

Beispiel:

Quest-Anleitung

## Wald-Murmelbahn

Wa&Bä-15



**QUEST:** Baue eine Murmelbahn aus Naturmaterial

Hier im Wald hinter dem Bach gibt es einen steilen Abhang...  
Baut euch eine Kugelbahn nur aus Materialien, die ihr in eurer direkten Umgebung findet.

Lasst die Holzkugel von einem von euch gewählten Start durch die Bahn in den Ziel-Reifen rollen!



## Wald-Murmelbahn



Wa&Bä-15



# ASH-Quest

Komm und erlebe, spiele & teste

## *Zusammengefasst:*

- Die Kinder suchen sich alleine oder in Kleingruppen Quests aus
- Die Zeitdauer bestimmen sie selber
- Jederzeit können Aufgaben neu ausgesucht werden
- Eine Person steht Ihnen für Fragen zur Verfügung

## *Besonderes:*

- Niedrigschwelligkeit
- Einfache Sprache
- Motivierende Quest
- Große Vielfalt
- Allein und in Gruppe

## *Dauer:*

- Ein Vormittag (ca. 9:30 Uhr bis 11:45 Uhr)

## *Art:*

- Freies Spielen nach Anleitung

## *Kosten:*

- 5€ pro Person (wenn nicht im Paket)

## *Ort:*

- Gelände am ASH