

Spielgruppe mit Kindern – arbeiten mit dem Weisheitskompass

Spielerisch Orientierung, Vertrauen und Lernfreude entwickeln

Grundidee

In der **Spielgruppe** wird der Weisheitskompass nicht erklärt, sondern **gelebt**. Kinder erfahren Orientierung durch **Spiel, Beziehung, Wiederholung und Sprache**. Der Kompass dient den Erwachsenen (Spielgruppenleitung, Pädagog:innen, Eltern) als **inneres Ordnungsmodell**, während die Kinder ihn **implizit** erleben. Der Fokus liegt auf **Sicherheit, Freude, Mitmachen und Sinneserfahrung** – nicht auf Leistung.

Der Weisheitskompass kindgerecht übersetzt

1. Wissen – *Entdecken und Verstehen*

Bei Kindern bedeutet Wissen:

- ausprobieren
- benennen
- Zusammenhänge ahnen

Beispiele

- Farben, Formen, Geräusche entdecken
- einfache Regeln verstehen (Reihenfolge, Teilen, Warten)

Pädagogische Haltung

- erklären ohne Überfordern
- staunen zulassen
- Fragen wertschätzen

2. Vertrauen – *Sich sicher fühlen*

Vertrauen ist die **Grundlage jeder Spielgruppe**.

Beispiele

- Begrüßungsritual
- verlässliche Bezugsperson
- klare, freundliche Grenzen

Pädagogische Haltung

- ruhige Präsenz
- Ermutigung statt Korrektur
- Fehler dürfen sein

3. Sinn – *Warum das Spiel wichtig ist*

Kinder fragen nicht „Warum lerne ich das?“, sondern:

Macht es Freude? Bin ich beteiligt? Werde ich gesehen?

Beispiele

- gemeinsames Singen
- Kreisspiele
- symbolisches Spiel (bauen, rollen, verstecken)

Pädagogische Haltung

- Bedeutung entsteht im Tun
- Spiel hat Eigenwert
- kein Zweckdruck

4. Selbstreflexion – Wahrnehmen und Zur-Ruhe-Kommen

Bei Kindern zeigt sich Selbstreflexion als:

- innehalten
- Gefühle benennen
- Übergänge gestalten

Beispiele

- Abschlusskreis
- „Was hat dir heute gefallen?“
- ruhige Sequenzen (z. B. Lauschen, Atmen)

Pädagogische Haltung

- Worte für Gefühle anbieten
- nicht analysieren
- Resonanz geben

Ablauf einer Spielgruppe mit Weisheitskompass (Beispiel)

1. Ankommen – Vertrauen

Begrüßungslied, freies Spiel

2. Entdecken – Wissen

Materialspiel, Bewegung, Forschen

3. Gemeinsames Spiel – Sinn

Kreisspiel, Geschichte, Lied

4. Abschluss – Selbstreflexion

Ruhiger Kreis, kurzes Gespräch, Abschiedsritual

Rolle der Erwachsenen

Der Weisheitskompass ist **kein Kinderinstrument**, sondern ein **pädagogischer Kompass**:

- Wissen: Angebote klar strukturieren
- Vertrauen: Atmosphäre tragen
- Sinn: Spiel ernst nehmen
- Selbstreflexion: Prozesse beobachten und anpassen

Beispiel: Boden-Kompass (ohne Beschriftung für Kinder)

- Kreis aus Tüchern oder Seilen
- Vier Farben oder Symbole
- Kinder bewegen sich frei
- Leitung weiß:
- Hier geht es gerade um Vertrauen
- Jetzt um Entdecken
- Jetzt um Ruhe

So bleibt der Kompass **wirksam, aber unsichtbar**.

Kurzfazit

Eine Spielgruppe mit dem Weisheitskompass fördert:

- emotionale Sicherheit
- spielerisches Lernen
- soziale Orientierung
- frühe Selbstwahrnehmung

Kinder wachsen nicht durch Erklärungen, sondern durch gelingende Erfahrungen. Der Weisheitskompass hilft Erwachsenen, diese Erfahrungen bewusst zu gestalten.

Spielgruppe mit Kindern – Gesamtpaket mit dem Weisheitskompass

Konzept · Elternblatt · Wochenplan · Spiele · Methoden · Symbol-Kompass · Haltung
(*praxisnah, kindgerecht, ohne Leistungsdruck*)

1. Pädagogisches Grundkonzept

Die Spielgruppe arbeitet **nicht erklärend**, sondern **erfahrungsbasiert**. Der Weisheitskompass dient den Erwachsenen als **Orientierungsrahmen**, damit Spiel, Beziehung, Struktur und Ruhe in Balance bleiben.

Zielgruppe

Kinder von ca. 2–5 Jahren (anpassbar).

Leitidee

Kinder entwickeln Orientierung durch **Wiederholung, Beziehung, Sinneserfahrung und Resonanz**.

Grundhaltung

- wertschätzend
- ruhig
- klar strukturiert
- offen für Individualität

2. Der Weisheitskompass – kindgerecht übersetzt

Wissen – *Entdecken dürfen*

Kinder sammeln Weltwissen durch Tun.

Beispiele

- bauen, sortieren, fühlen
- Farben, Klänge, Bewegungen
- einfache Regeln

Leitung achtet auf

- klare Angebote
- überschaubares Material
- sprachliche Begleitung („Du stapelst“, „Das klingt laut“)

Vertrauen – *Sich sicher fühlen*

Die wichtigste Dimension in der Spielgruppe.

Beispiele

- gleiches Begrüßungsritual
- feste Bezugsperson
- verlässlicher Ablauf

Leitung achtet auf

- ruhige Stimme
- klare Grenzen
- Ermutigung statt Bewertung

Sinn – *Spiel ist wichtig*

Spiel hat **Eigenwert** – es muss nichts „leisten“.

Beispiele

- gemeinsames Singen
- Rollenspiele
- Bewegung im Raum

Leitung achtet auf

- Freude

- Beteiligung
- Resonanz („Ich sehe dich“)

Selbstreflexion – *Zur Ruhe kommen*

Bei Kindern zeigt sich Reflexion als **Innehalten**.

Beispiele

- Abschlusskreis
- kurzes Erzählen
- ruhiges Lauschen

Leitung achtet auf

- langsame Übergänge
- Gefühle benennen
- nicht analysieren

3. Wochenplan (45–60 Minuten)

1. Ankommen – Vertrauen (10 Min)

- Begrüßungslied
- freies Spiel
- Blickkontakt, Namen nennen

2. Entdecken – Wissen (15 Min)

- Materialspiel (Tücher, Klötze, Bälle)
- Bewegung
- gemeinsames Ausprobieren

3. Gemeinsames Spiel – Sinn (15 Min)

- Kreisspiel
- Lied mit Bewegungen
- kleine Geschichte mit Figuren

4. Abschluss – Selbstreflexion (5–10 Min)

- ruhiger Kreis
- einfache Frage („Was war schön?“)
- Abschiedslied

4. Konkrete Spielideen nach Kompassdimension

Wissen

- Fühlkiste
- Sortierspiel (groß/klein, hell/dunkel)
- Geräuschraten

Vertrauen

- Partnerrollen
- gemeinsames Tragen
- Wiederholungsspiele

Sinn

- Rollenspiel „Familie / Tiere / Reise“
- Singen mit Gesten
- freies Gestalten

Selbstreflexion

- Atemspiel („Wir pusten die Feder“)
- ruhiges Lauschen
- Gefühlskarten zeigen

5. Methodenkarte für Spielgruppenleitung

Ziel

Balance zwischen Aktivität und Ruhe.

Vorgehen

1. Wahrnehmen: Wo ist die Gruppe gerade?
2. Zuordnen: Welche Kompassdimension fehlt?
3. Anpassen: Spiel, Tempo oder Struktur ändern
4. Abrunden: ruhiger Abschluss

Merksatz

Nicht mehr Programm – **bessere Orientierung.**

6. Elternblatt (Kurzfassung)

Was macht unsere Spielgruppe aus?

- Ihr Kind erlebt Sicherheit und Freude
- Lernen geschieht spielerisch
- Rituale geben Halt
- Gefühle dürfen sein

Was fördern wir?

- Selbstvertrauen
- soziale Orientierung
- frühe Selbstwahrnehmung
- Freude am gemeinsamen Tun

Was wir nicht tun

- keine Leistungsbewertung
- kein frühes Training
- kein Vergleich der Kinder

7. Symbol-Kompass für Kinder (ohne Text)

Der Kompass wird **nicht beschriftet**, sondern symbolisch gestaltet.

Vorschlag

- Kreis aus Tüchern oder Seil
- Vier Farben oder Symbole
 - Sonne – Freude / Sinn
 - Haus – Sicherheit / Vertrauen
 - Hand – Tun / Wissen
 - Herz oder Pause-Symbol – Ruhe / Selbstreflexion

Kinder bewegen sich frei, Erwachsene behalten die Orientierung.

8. Rolle der Erwachsenen (zentral)

Der Weisheitskompass ist ein **inneres Steuerungsinstrument** für die Leitung.

Fragen im Hintergrund

- Braucht es gerade mehr Struktur?
- Mehr Ruhe?
- Mehr Ermutigung?
- Mehr Freiraum?

So bleibt die Spielgruppe **lebendig und tragfähig**.

9. Kurzfazit

Eine Spielgruppe mit dem Weisheitskompass

- stärkt emotionale Sicherheit
- ermöglicht spielerisches Lernen
- fördert frühe Selbstwahrnehmung
- entlastet Erwachsene durch klare Orientierung

Kinder wachsen durch gelingende Erfahrungen – nicht durch Erklärungen.

Der Weisheitskompass hilft, diese Erfahrungen bewusst zu gestalten.

Spielgruppe mit Kindern – VOLLSTÄNDIG mit dem Weisheitskompass

Konzept · Haltung · Elterninformation · Wochenplan · Spiele · Methoden · Symbol-Kompass · Praxislogik
(*praxisbewährt, kindgerecht, weltanschaulich offen, sofort einsetzbar*)

1. Leitidee der Spielgruppe

Die Spielgruppe versteht sich als **geschützter Erfahrungsraum**, in dem Kinder Orientierung entwickeln – nicht durch Belehrung, sondern durch **Beziehung, Spiel, Wiederholung und Resonanz**.

Der **Weisheitskompass** wirkt dabei **im Hintergrund**: Er strukturiert die pädagogische Haltung der Erwachsenen, während Kinder ihn **implizit erleben**.

Ziel

- emotionale Sicherheit
- spielerisches Lernen
- soziale Orientierung
- frühe Selbstwahrnehmung

Keine Ziele

- Leistungsdruck
- Vergleich
- Frühförder-Programme
- Belehrung

2. Der Weisheitskompass – konsequent kindgerecht

2.1 Wissen – *Entdecken dürfen*

Wissen entsteht durch **Tun**, nicht durch Erklären.

Kinder erleben

- ausprobieren
- wiederholen
- benennen
- unterscheiden

Typische Angebote

- Fühlmaterial
- Bauklötze
- Geräusche
- Farben und Formen

Pädagogische Haltung

- klare, einfache Sprache
- keine Korrekturen, sondern Begleitung
- Staunen zulassen

2.2 Vertrauen – *Sich sicher fühlen*

Vertrauen bildet das **tragende Fundament**.

Kinder erleben

- Verlässlichkeit
- Wiederkehrende Rituale
- emotionale Sicherheit

Typische Elemente

- gleiches Begrüßungslied
- gleiche Leitung
- klare Grenzen mit Wärme

Pädagogische Haltung

- ruhige Präsenz
- wertschätzender Blick
- Fehlerfreundlichkeit

2.3 Sinn – *Spiel hat Bedeutung*

Für Kinder ist Sinn nicht erklärbar – **er wird gespürt**.

Kinder erleben

- Freude
- Beteiligung
- Gesehenwerden

Typische Elemente

- gemeinsames Singen
- Rollenspiel
- Bewegung

Pädagogische Haltung

- Spiel nicht instrumentalisieren
- keine Zwecklogik
- Mitgehen statt Antreiben

2.4 Selbstreflexion – *Zur Ruhe kommen*

Selbstreflexion zeigt sich bei Kindern als **Innehalten**.

Kinder erleben

- Übergänge
- Benennung von Gefühlen
- ruhige Momente

Typische Elemente

- Abschlusskreis
- Atemspiel
- leise Musik oder Stille

Pädagogische Haltung

- nicht analysieren
- Worte anbieten
- Resonanz geben

3. Strukturierter Wochenplan (45–60 Minuten)

Phase 1 – Ankommen (Vertrauen | 10 Min)

- Begrüßungslied
- freies Spiel
- Namen nennen

Phase 2 – Entdecken (Wissen | 15 Min)

- Materialspiel
- Bewegung
- gemeinsames Ausprobieren

Phase 3 – Gemeinsames Spiel (Sinn | 15 Min)

- Kreisspiel
- Lied mit Gesten
- kurze Geschichte

Phase 4 – Abschluss (Selbstreflexion | 5–10 Min)

- ruhiger Kreis
- einfache Frage („Was war schön?“)
- Abschiedslied

4. Spielideen nach Kompassdimension

Wissen

- Fühlkiste
- Sortieren (groß/klein)
- Geräuschraten

Vertrauen

- Partnerrollen

- gemeinsames Tragen
- Wiederholungsspiele

Sinn

- Rollenspiel
- Singen mit Bewegung
- freies Gestalten

Selbstreflexion

- Feder pusten
- ruhiges Lauschen
- Gefühlskarten zeigen

5. Methodenkarte für Spielgruppenleitung

Zweck

Innere Orientierung für Erwachsene.

Fragen im Hintergrund

- Braucht die Gruppe mehr Struktur?
- Mehr Ruhe?
- Mehr Freiraum?
- Mehr Ermutigung?

Vorgehen

1. Wahrnehmen
2. Zuordnen (Kompassdimension)
3. Anpassen
4. Ruhig abschließen

Merksatz

Nicht mehr Angebote – bessere Orientierung.

6. Elterninformation (kopierfähig)

Was macht diese Spielgruppe aus?

- Ihr Kind erlebt Sicherheit und Freude
- Lernen geschieht spielerisch
- Rituale geben Halt
- Gefühle dürfen sein

Was fördern wir?

- Selbstvertrauen
- soziale Orientierung
- frühe Selbstwahrnehmung
- Freude am gemeinsamen Tun

Was wir bewusst nicht tun

- keine Leistungsbewertung
- kein Vergleich
- kein Frühtraining

7. Symbol-Kompass für Kinder (ohne Text)

Der Kompass wird **nicht erklärt**, sondern **gestaltet**.

Bodenkompass

- Kreis aus Seil oder Tüchern
- vier Farben oder Symbole

Symbolvorschlag

- Sonne – Freude / Sinn
- Haus – Sicherheit / Vertrauen
- Hand – Tun / Wissen
- Herz oder Pause-Symbol – Ruhe / Selbstreflexion

Kinder bewegen sich frei – Erwachsene behalten Orientierung.

8. Rolle der Erwachsenen – der Schlüssel

Der Weisheitskompass ist **kein Kinderinstrument**, sondern ein **Haltungsinstrument**.

Er hilft

- Überforderung zu vermeiden
- Dynamiken zu lesen
- rechtzeitig zu beruhigen
- Spiel nicht zu zerreden

9. Gesamtausblick

Eine Spielgruppe mit dem Weisheitskompass

- stärkt emotionale Sicherheit
- fördert spielerisches Lernen
- entlastet Erwachsene
- schafft tragfähige Orientierung

Kinder wachsen durch gelingende Erfahrungen – nicht durch Erklärungen.



A. Druckfertige A4-Konzeptseite für Träger

Titel Spielgruppe mit Kindern – Orientierung durch Beziehung, Spiel und Resonanz

Kurzbeschreibung

Die Spielgruppe bietet Kindern im Alter von ca. 2–5 Jahren einen geschützten Erfahrungsraum, in dem emotionale Sicherheit, spielerisches Lernen und soziale Orientierung gefördert werden. Grundlage bildet ein pädagogisches Orientierungsmodell – der **Weisheitskompass** –, der nicht den Kindern erklärt wird, sondern die **Haltung und Struktur der Erwachsenen** leitet.

Pädagogische Zielsetzung

Die Spielgruppe verfolgt folgende Ziele:

- Aufbau von **emotionaler Sicherheit und Vertrauen**
- Förderung von **Spiel- und Lernfreude**
- Entwicklung von **sozialer Orientierung**
- erste Formen von **Selbstwahrnehmung und Selbstregulation**

Bewusst **nicht** angestrebt werden Leistungsbewertungen, Vergleich der Kinder oder frühschulische Förderprogramme.

Pädagogisches Grundverständnis

Kinder lernen nicht durch Belehrung, sondern durch **Beziehung, Wiederholung und sinnvolle Erfahrung**. Das Spiel besitzt einen **Eigenwert** und dient nicht primär der Zielerreichung, sondern der gesunden Entwicklung. Der Weisheitskompass strukturiert dabei vier pädagogische Dimensionen:

- **Entdecken (Wissen)**
- **Sich sicher fühlen (Vertrauen)**
- **Freude und Beteiligung erleben (Sinn)**
- **Zur Ruhe kommen und Übergänge gestalten (Selbstreflexion)**

Diese Dimensionen werden **nicht didaktisch vermittelt**, sondern im Ablauf der Spielgruppe erfahrbar.

Ablauf einer Spielgruppeneinheit (45–60 Minuten)

1. **Ankommen** – Begrüßungsritual, freies Spiel
2. **Entdecken** – Material- und Bewegungsspiele
3. **Gemeinsames Spiel** – Kreisspiel, Lied oder kurze Geschichte
4. **Abschluss** – ruhiger Kreis, Abschiedsritual

Der Ablauf ist klar strukturiert, aber flexibel an die Gruppe angepasst.

Rolle der Spielgruppenleitung

Die Leitung agiert nicht belehrend, sondern **begleitend und beobachtend**. Der Weisheitskompass dient als inneres Steuerungsinstrument, um Überforderung zu vermeiden und eine ausgewogene Atmosphäre zu sichern.

Qualitätssicherung

- klare Rituale
- altersgerechte Gruppengröße
- kontinuierliche Reflexion des Gruppenprozesses
- transparente Kommunikation mit Eltern und Träger

B. Zwei Fassungen des Konzepts

1. Version für kirchliche Spielgruppen

Zusatzperspektive

Die Spielgruppe versteht sich als Ort gelebter Gemeinschaft, in dem Kinder Annahme, Vertrauen und Geborgenheit erfahren. Werte wie Achtsamkeit, Verlässlichkeit, Mitgefühl und Dankbarkeit prägen die Haltung der Erwachsenen.

Spirituelle Elemente (z. B. Lieder, Rituale, Stillemomente) werden **behutsam, offen und nicht belehrend** eingebunden.

Die Würde jedes Kindes steht im Mittelpunkt – unabhängig von Herkunft oder religiöser Bindung.

Wichtig

- keine Glaubensvermittlung im engeren Sinn
- keine Verpflichtung zur religiösen Teilnahme
- Offenheit für alle Familien

2. Version für strikt säkulare Spielgruppen

Zusatzperspektive

Die Spielgruppe ist weltanschaulich neutral und orientiert sich an entwicklungspsychologischen und pädagogischen Grundprinzipien. Der Weisheitskompass wird als **Orientierungsmodell für gelingende Lern- und Beziehungssituationen** verstanden. Im Mittelpunkt stehen emotionale Sicherheit, Selbstregulation, soziale Kompetenz und Spiel als elementare Lernform.

Wichtig

- keine religiösen Inhalte
- keine symbolischen Zuschreibungen
- Fokus auf Beziehung, Struktur und Entwicklungsförderung

C. Textvorlage für Begleitmaterial / Homepage

Kurzfassung

Unsere Spielgruppe bietet Kindern einen sicheren Raum zum Spielen, Entdecken und Zur-Ruhe-Kommen. Lernen geschieht spielerisch, ohne Leistungsdruck. Grundlage ist ein pädagogischer Kompass, der Erwachsenen hilft, Orientierung, Vertrauen, Sinn und Reflexion in Balance zu halten.

Nächster Schritt

Als Nächstes folgt: Die illustrierte Symbol-Kompass-Grafik

- A4-Format
- ohne Text für Kinder
- im Stil deines Hauptweisheitskompasses
- mit ruhigen Farben und klarer Form
- geeignet für Druck, Elternabende, Homepage

D. Legende zur Symbol-Kompass-Grafik

(nur für Erwachsene – nicht für Kinder sichtbar)

Die Grafik zeigt einen **pädagogischen Orientierungskompass**. Die Symbole sind bewusst **einfach, ruhig und offen** gehalten.

Bedeutung der vier Symbole

Sonne

steht für Freude, Lebendigkeit und Bedeutsamkeit
→ Spiel macht Sinn, weil es Freude schenkt und beteiligt

Haus

steht für Sicherheit, Geborgenheit und Verlässlichkeit
→ Kinder brauchen Halt, Rituale und emotionale Sicherheit

Hand

steht für Tun, Erproben und Lernen durch Erfahrung
→ Kinder entdecken die Welt handelnd

Herz

steht für Ruhe, Wahrnehmen und innere Ordnung
→ Zur-Ruhe-Kommen gehört zum Lernen dazu

Mitte / Nadel

steht für Orientierung der Erwachsenen
→ Der Kompass steuert Haltung, nicht das Kind

E. Pädagogischer Hinweis (für Träger, Teams, Elternabende)

Der Weisheitskompass ist **kein Lehrmittel für Kinder**, sondern ein **Reflexions- und Orientierungsinstrument für Erwachsene**. Kinder erleben seine Wirkung durch Atmosphäre, Struktur und Beziehung – nicht durch Erklärung.

F. Druck- & Gestaltungsangaben (praxisbewährt)

Format

- **A4 hoch oder quer**
- auch geeignet für **A3** und **Plakatdruck**

Auflösung

- mindestens **300 dpi**
- Vektor- oder hochauflösende PNG-Version empfohlen

Farben

- gedeckte, warme Farbtöne
- kein hoher Kontrast
- augenfreundlich bei Kunstlicht

Papier

- matt (kein Hochglanz)
- 120–160 g für Elternabende
- 200 g für Aushang / Präsentation

G. Einsatzvarianten

1. Elternabend

- Grafik ohne Text projiziert oder ausgehängt
- Erklärung mündlich durch Leitung
- wirkt beruhigend, nicht belehrend

2. Spielgruppenraum

- als stilles Bild im Hintergrund
- kein Fokus, kein „Lernplakat“
- Orientierung für Erwachsene

3. Homepage / Konzeptmappe

- zusammen mit kurzer Textpassage
- vermittelt Professionalität und Haltung

4. Teamreflexion

- Welche Dimension war heute stark?
- Welche kam zu kurz?
- Was braucht die Gruppe morgen?

H. Textbausteine zur freien Verwendung

Kurztext (Homepage / Folder)

Unsere Spielgruppe arbeitet mit einem pädagogischen Orientierungsmodell, das Erwachsenen hilft, Spiel, Beziehung, Struktur und Ruhe in Balance zu halten. Kinder erleben diese Orientierung durch Atmosphäre und Beziehung – nicht durch Belehrung.

Trägertext (formal)

Der Weisheitskompass dient als internes Reflexionsinstrument zur Qualitätssicherung und unterstützt eine kindgerechte, beziehungsorientierte Spielgruppenarbeit.

