

Darstellung der Rollentypen in Verbindung mit den Comicfiguren:

Comic-Charakter	Rollentyp	Verhalten	Umgang mit diesem Rollentyp
Cubbi Ist der kleinste und jüngste der Gummibären. Hat einen ausgeprägten Spieltrieb ist immer lustig	der Clown	<ul style="list-style-type: none"> • macht Witze, die bei der Gruppe positiv aufgenommen werden • wird manchmal nicht ganz ernst genommen • steht gerne im Mittelpunkt • kommt aus der Rolle nicht raus 	<ul style="list-style-type: none"> • seine anderen Stärken nutzen • Chance geben auch als Nicht-Clown bei den Anderen akzeptiert zu werden
Grammi Sie sorgt sich mütterlich um die anderen Gummibären	der Vermittler	<ul style="list-style-type: none"> • ist für alle da • versucht Streit zu schlichten • versucht immer alle auf einen Nenner zu bringen 	<ul style="list-style-type: none"> • nicht übertreiben lassen - auch Konflikte gehören zu einer Gruppe • aufpassen, dass derjenige nicht ausgenutzt wird
Gruffi Ein eher mürrischer, praktisch veranlagter Zeitgenosse. Er ist der Ingenieur und Hausmeister der Gummibären	der Meckerer	<ul style="list-style-type: none"> • kritisiert - öfters auch grundlos • ist selten zufrieden zu stellen • sucht Anerkennung/Bestätigung bringt wenig eigene Ideen ein 	<ul style="list-style-type: none"> • konkret nach seinen Vorschlägen fragen • seine Kenntnisse anerkennen und nutzen • berechnete Kritik aufnehmen Meckerei zurückweisen



<p>Sunni Das Gummibärenmädchen möchte lieber eine Prinzessin sein. Ist gerne draußen und meistens guter Laune</p>	<p>der Brave</p>	<ul style="list-style-type: none"> • macht überall mit • lässt sich schnell für etwas begeistern • kommt gerne und regelmäßig • ist positiv gegenüber dem Leiter eingestellt • ist auch mit Kompromissen zufrieden 	<ul style="list-style-type: none"> • nicht bevorzugen
<p>Tummi Er ist groß und dick. Ein netter Zeitgenosse, der nicht immer alles mitbekommt.</p>	<p>der Mitläufer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • macht alles mit • ist schüchtern • vertritt seine Meinung wenig • wirkt manchmal lustlos 	<ul style="list-style-type: none"> • ermuntern seine Meinung einzubringen • seine Vorschläge aufgreifen • Aufgaben zutrauen
<p>Zummi Der Zauberer der Gummibären. Er ist eher ein Akademiker, der versucht, theoretisch Probleme zu lösen.</p>	<p>der Denker</p>	<ul style="list-style-type: none"> • hat für alles eine Begründung • kann gut diskutieren • wenig spontan - hat es gerne gut geplant • eher zurückhaltend • erhält Anerkennung durch sein Wissen 	<ul style="list-style-type: none"> • sein Wissen nutzen und umsetzen • motivieren Neues auszuprobieren



<p>Toadie Ist ein Ungeheuer, aber intelligenter als die anderen Ungeheuer, dafür ganz klein. Er wird ständig von seinem Herrn herumgeschubst</p>	<p>der Außenseiter/Sündenbock</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wird oft ausgeschlossen • hat kaum Freunde • zeigt kein Interesse an den anderen Gruppenmitgliedern, obwohl er gerne Teil der Gruppe wäre • fühlt sich unwohl • keine Lust sich zu beteiligen 	<ul style="list-style-type: none"> • zum Mitmachen ermuntern • nach seinen Ideen & Wünschen fragen • ihm das Gefühl geben willkommen zu sein und dazuzugehören • bei Schuldzuweisungen genau prüfen wer wirkliche der Schuldige ist
<p>Zummi & Grammi diese Rolle füllen beide Gummibären aus - allerdings sehr unterschiedlich. Während diese Rolle von Zummi als Familienoberhaupt erwartet wird, agiert Grammi aus dem Hintergrund □ zeigt sehr gut, wie unterschiedlich eine Rolle ausgefüllt werden kann</p>	<p>der Chef</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ist oft Initiator • bringt seine Ideen begeistert ein • sucht nach Anerkennung • wird von der Gruppe akzeptiert 	<ul style="list-style-type: none"> • ihn in Verantwortung nehmen • Verhalten zurückspiegeln, wenn es zu einnehmend wird

