



der Entertainer

★
Sorgt für die gute Stimmung bei der Arbeit. Bringt Spaß in das Team.

STÄRKEN: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Motivationsfähigkeit



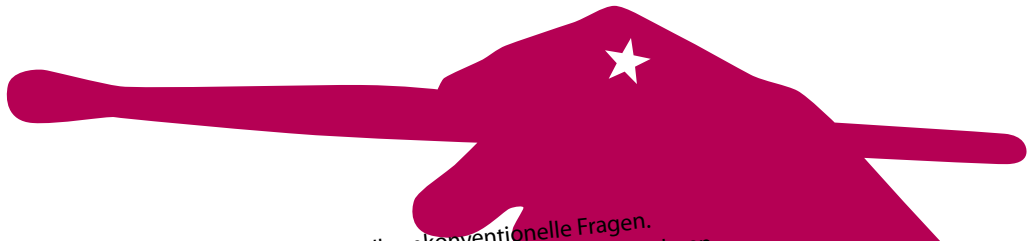
JUGEND GRÜNDET



der helfer

Ist immer zur Stelle,
wenn Not am Mann oder
an der Frau ist.

STÄRKEN: Initiative,
Einfühlungsvermögen,
Offenheit



DER

Stellt unkonventionelle Fragen.
Hilft die Situation aus einem anderen
Blickwinkel zu betrachten. Gibt dem
Team Impulse. **STÄRKEN:** Kreativität,
Kommunikationsfähigkeit, Offenheit,
Risikobereitschaft

KUENSTLER



DEER MACHEER


Setz die Aufgaben
um. Treibt die anderen
Teammitglieder voran.

STÄRKEN:

Durchhaltevermögen,
Fleiß/Selbstdisziplin,
Belastbarkeit,
Motivationsfähigkeit,
Ehrgeiz,
Begeisterungsfähigkeit



JUGEND GRÜNDET



Kontrolliert, ob geplante
Aufgaben auch tatsächlich
umgesetzt werden
und deckt frühzeitig
Abweichungen auf

STÄRKEN:

Fleiß/Selbstdisziplin,
Konfliktfähigkeit,
Zuverlässigkeit

der prüfer



JUGEND GRÜNDET

Analysiert die aktuelle Situation und leitet daraus Anregungen und Empfehlungen ab.

STÄRKEN: Handeln mit Weitblick, Lernbereitschaft, Einfühlungsvermögen, Auffassungsgabe

DER BERATER



JUGEND GRÜNDET



der organisator

Plant die notwendigen Schritte zur Umsetzung einer Aufgabe. Behält den Überblick und entwickelt Abläufe. **STÄRKEN:** Handeln mit Weitblick, Teamfähigkeit, Selbsteinschätzung, Flexibilität



DER CHEF

Leitet das Team, gibt Orientierung. Hält das Team zusammen. Fördert und motiviert.

STÄRKEN: Initiative, Eigenverantwortung, Belastbarkeit, Risikobereitschaft, Motivationsfähigkeit, Entscheidungsfreude, Ehrgeiz