

Stefan Kaduk / Dirk Osmetz /
Hans A. Wüthrich / Dominik Hammer

MUSTERBRECHER

Die Kunst, das Spiel zu drehen

MURMANN

Inhalt

Einleitung

Platzwahl. Rebellen, Querdenker, Fassaden, Bühnen:
Wer kennt sich im Spiel noch aus – und kann es drehen? 7

- 01. Unsicherheit willkommen.**
Warum sich ohne Experimente nichts verändert 15
- 02. Schwärmende Genies.**
Warum der Stille eine Bühne braucht 35
- 03. Ungehindert neu.**
Warum Organisationen nicht innovativ sind 51
- 04. Ausgesprochen sprachlos.**
Warum Begriffsarbeit nottut 67
- 05. Effizient verschwenderisch.**
Weshalb Taylor nie Taylorist war 83
- 06. Brilliant selbst entfaltet.**
Warum Personalentwicklung nicht funktioniert 99
- 07. Gelassen kalkuliert.**
Warum man mit Zahlen nicht rechnen kann 117
- 08. Beschwingt zu Hause.**
Warum wir Resonanzachsen brauchen 135
- 09. Fahrlässig zutrauen.**
Warum sich die Arbeit am Menschen lohnt 153
- 10. Selbst verantwortlich.**
Warum es keine Schuldigen gibt 171

11. Ehrlich verbunden.	
Warum Kunden sich nicht fesseln lassen	187
12. Genial daneben.	
Warum Optionen die besseren Ziele sind	205
13. Unerschrocken ängstlich.	
Warum es keine angstfreien Räume gibt	221
14. Pressekonferenz.	
13 Spielfelder. 85 Fragen	239
Anmerkungen	253
Interviewpartner	261