
Inhaltsverzeichnis

1	Die alte Welt	1
1.1	Einleitung	2
1.1.1	Warum ein Buch über agile Werte?	3
1.1.2	Warum ein Buch über Improvisationstheater?	4
1.1.3	Wie ist dieses Buch aufgebaut?	5
1.1.4	Unser Protagonist Peter	7
1.2	Der Wert von Werten	7
1.2.1	Werte und Menschen	8
1.2.2	Wertewandel in Organisationen	11
2	Ruf zum Abenteuer	17
2.1	Agile Werte und Prinzipien	24
2.1.1	Was ist ein agiles Mindset?	38
2.1.2	Was zeichnet ein agiles Team aus?	43
2.1.3	Wie etabliere ich eine agile Teamkultur?	50
2.2	Improvisationstheater	57
2.2.1	Was ist Improvisationstheater?	57
2.2.2	Welche Rolle spielt Improvisationstheater für Unternehmen?	60
2.2.3	Welche Prinzipien gibt es im Improvisationstheater?	62
2.3	Das Beste aus zwei Welten	65

3	Das Abenteuer beginnt	71
3.1	Sei mutig und scheiter heiter	75
3.1.1	Applaus, Applaus!	81
3.1.2	Whiskymixer	82
3.1.3	Big Booty	83
3.1.4	El Figeliano	85
3.1.5	Absurde Führung	86
3.1.6	Make it Big	87
3.1.7	Fehler-Battle	89
3.1.8	Hot Spot	90
3.2	Sei offen und spontan	95
3.2.1	Wünsch dir was	99
3.2.2	Stand(up)bilder	100
3.2.3	Fünf Dinge!	102
3.2.4	Problem Solvers	103
3.2.5	User-Storys Absurdum	105
3.2.6	Absonderliche Nachbarn	106
3.2.7	Open Hands	107
3.2.8	Ein-Wort-Geschichte	108
3.2.9	Was machst du da?	109
3.3	Sei selbstverpflichtend und sage »Ja, und«	113
3.3.1	Au ja!	118
3.3.2	Fotosession	119
3.3.3	Ab durch die Wand!	120
3.3.4	Menschine	122
3.3.5	Arbeitsroboter	123
3.3.6	Commitment-Szenen	124
3.3.7	Spieleerfinder	126
3.3.8	Blindenfangen	127

3.4	Sei vertrauenswürdig und vertrauensvoll	131
3.4.1	Guided Tour	137
3.4.2	Alle, die ...	138
3.4.3	Ich, Du, Wir	139
3.4.4	Reklamation	141
3.4.5	Team auf hoher See	143
3.4.6	Der freie Fall	144
3.4.7	Roboter	145
3.4.8	Warum bist du zu spät?	147
3.5	Sei fokussiert und folge dem Geschehen	151
3.5.1	Team-Countdown	155
3.5.2	Wer hat den Fokus?	156
3.5.3	Drei Veränderungen	158
3.5.4	1-2-3-Konzentration!	159
3.5.5	Türöffner	160
3.5.6	Fokusszenen	162
3.5.7	Der Summkreis	164
3.6	Sei respektvoll und experimentiere mit deinem Status	167
3.6.1	Exkurs: Hoch- und Tiefstatus	171
3.6.2	Schlag & Fertig	176
3.6.3	Persona Perfekt	178
3.6.4	Verfolgungsjagd	179
3.6.5	Der Raum gehört mir!	181
3.6.6	Status-Marathon	183
3.6.7	Statusreihen	184
3.6.8	Hoch zur Chefetage	186
3.6.9	Status-Switch	187
3.7	Sei kommunikativ und erzähle Geschichten	191
3.7.1	Stand up & Clap your Hands	197
3.7.2	Gromolo	198
3.7.3	Flurfunk	199
3.7.4	Ihr habt die Wahl	201
3.7.5	Mystereeting	203
3.7.6	Laberkönig	204
3.7.7	Synchronisation	205
3.7.8	Essensschlacht	207

3.8	Gib Feedback und hole dir Feedback	211
3.8.1	Du bist der King!	216
3.8.2	Feedback-Stuhl	217
3.8.3	Feedback-Kopfstand	219
3.8.4	Der perfekte Kritiker	220
3.8.5	Wohlfühlpegel	222
3.8.6	Stärkenzirkel	223
3.8.7	Ideen-Pitch	224
4	Die neue Welt	227
4.1	Epilog	232

Anhang

A	Wertelieferanten	237
B	Literaturempfehlungen	241
C	Literaturverzeichnis	245
D	Übungsmatrix	249