

Inhalt

Echte Helden	9
01 INNERES SPIEL SCHLÄGT ÄUSSERES SPIEL »Wer etwas anzünden will, muss anders denken und handeln.«	14
02 MIT WENIGER GEPÄCK BESSER VORANKOMMEN »Wer etwas anzünden will, muss sich selbst entwickeln.«	36
Das Freiheitsmanifest für Andersdenker	57
03 WAS PERSONALER AM LIEBSTEN VERBIETEN »Wer etwas anzünden will, muss auf die richtigen Leute setzen.«	70
04 WER ZÄUNE UM MENSCHEN BAUT, BEKOMMT SCHAFE »Wer etwas anzünden will, muss anders führen.«	90
05 KULTUR ISST STRATEGIE ZUM FRÜHSTÜCK »Wer etwas anzünden will, muss das Spielfeld verändern.«	112
06 NUR LOSER HABEN KONKURRENZ »Wer etwas anzünden will, muss den Wettbewerb nach seinen Regeln gestalten.«	132
07 FLOPS STEHEN IHNEN AUSGEZEICHNET »Wer etwas anzünden will, muss Fehlschläge umarmen.«	152
EPILOG ANDERSDENKER BEWEGEN WELTEN »Warten Sie nicht auf die Erlaubnis anderer!«	168