

Inhalt

Einleitung	9
Literatur	21
Kapitel 1: Energie mobilisieren	23
Team-Aerobic	24
Stop and Go	25
Bums	26
Noli me tangere	27
Zeitlupe	28
Geh mir aus dem Weg	29
Kopf oder Keule	30
Zusammenwachsen	31
Fuß an Fuß	32
Imaginäre Requisiten	33
Chinesischer Elchtest	34
Der rote Knopf	35
Catch a Falling Star	36
Treibjagd	37
Fünf Sekunden und fünf Spieler	38
Jan-Kem-Po	39
Übertreibung	40
Die Mauer	41
Die Uhr	42
Sibirisches Duell	43
Noblesse oblige	44
Lockruf des Geldes	45
Triangel mit Verfolger	46
Quickstep	47
Rauchende Colts	48
Kapitel 2: Phantasie entwickeln	49
Wie gehst du?	50
Rotierende Führung	51
Kreative Transformation	52
Kritzeln à la Winnicott	53
Metaphorische Porträts	54
Überraschende Assoziationen	55
Improvisationskette	56

Was tust du da?	57
Zauberzeitung	58
Knetologie	59
Das Alibi	60
Durch die Blume sprechen	61
Ein Kurzfilm	62
Miniaturdenkmal	63
Bayrische Maschine, preußische Maschine	64
Emotionale Maschine	65
Pressefoto	66
Lebende Bilder	67
Eine Geschichte gemeinsam erzählen	68
Kreatives Marketing	70
Das Wesen der Gruppe	72
 Kapitel 3: Kooperation	 73
Choreographie der Wörter	74
Spiegel und Anti-Spiegel	75
Der dreifache Experte	76
Wie geht es dir? Danke, gut.	77
Sieben Voraussetzungen für Kooperation	79
Grundsätze für gute Kommunikation	80
„Rollenspiel“	83
Rotierendes Quadrat	84
Mondball	86
Fusionsfieber	87
Karawane	88
Transportproblem	90
Die Schlange	91
Hochgeschwindigkeit	92
Ein neues Patent	94
Wolkenkratzer	96
Der gordische Knoten	98
Gebremster Fall	99
Spiegelungen	100
Fünf Quadrate	102

Kapitel 4: Intuition kultivieren	105
Kollektive Führung	106
Seelenverwandtschaft	107
Mann oder Frau	108
Ein Herz und eine Seele	109
Drei Aktionen in drei Minuten	110
Bilder, die erschüttern	111
Zauberei	112
Sieben oder elf	113
Comeback	114
Für einen anderen antworten	115
Wer bin ich?	116
Das Alphabet	117
Blinde Kanone	118
Hänsel und Gretel	119
 Kapitel 5: Probleme kreativ lösen	 121
Nachdenklich werden	122
Geburtstage	123
Stau	124
Blind kooperieren	126
Die Pyramide	128
Einen Knoten machen	129
Giovannis Geheimnis	130
Was Maxi mag	133
Wer war's?	134
Der schiffbrüchige Seemann	137
Eine Unze Schlamm	138
Bolero	140
Die Olive	141
Skulptur aus fünf Münzen	144
Schneckentempo	145
Es waren zwei Königskinder	146
Die siebte Rose	148
Regel für Gewinner	149
Eine kluge Frau	150
Labyrinth	152
Eine neue Symbolsprache	154
Ein linguistisches Problem	156

Kapitel 6: Helfen und sich helfen lassen	157
Der Schlussstein	158
Klopfmassage	159
Sich tragen lassen	160
Yin und Yang	161
Fallen	162
Weidezaun	163
Dracula	164
Massagekette	165
Der Fels	165
Das schwarze Loch	166
Kunststück	167
Schwerelos	168
Eine dynamische Metapher	169
Der Archipel	170
Zwerge und Elfen	172
Sitzen wie im Paradies	174