

INHALT

Vorwort: Erfolgreiche Projekte sind keine Hexerei! 13



1 Projektleiter 19

- 1.1 Herausforderung: Warum es Projektleiter heute so schwer haben 19
- 1.2 Projekterfolg: Was ist das denn? 22
- 1.3 Projekt-Voodoo-Leitfaden: ein Fundament für alle Projektlagen 24

2 Zombie-Projekte 29

- 2.1 Besessenheit: Unternehmen in Projekttrance 33
 - Projektinflation: die wundersame Vermehrung 36
 - Projektleiterinflation: das Schneeballsystem 39
 - Rollenfalle: Bin ich nun der Master oder nicht? 40
 - Prozessfalle: die dunkle Seite der Macht 42
 - Entscheidungsfalle: Ein dreifaches Hoch auf die Bürokratie! 43
 - Projektfucht: die Vogel-Strauß-Taktik 50
 - Projektwiedergeburt: alle Jahre wieder 51
 - Kompakt 52
 - Projekt-Voodoo-Tipp 53
- 2.2 Fluch: Wir fangen schon mal an 54
 - Ziele und Nichtziele: Wie, das auch noch? 58
 - Umfeldanalyse: Wie sieht das Voodoo-Nadelkissen aus? 59

Magische Zielscheibe: zielsicher ins Schwarze	60
Abschätzmethoden: Wie viele Nadeln braucht das Projekt?	63
Zeitplanung: die tickende Zeitbombe	66
Verantwortlichkeiten: Ene, mene, muh und raus bist du!	68
Realitätscheck: Klarheit für Sternengucker	68
Entscheidungsvorlagen: Ihr bester Draht nach oben	69
Projektvertrag: Machen Sie den Sack zu!	70
Kompakt	71
Projekt-Voodoo-Tipp	72



2.3 Angst: Hierarchie statt Kompetenz	73
Reptiliengehirn: Die Urzeit ist noch nicht vorbei!	75
Voodoo-Relaxing: Auch Zombies lieben Wellness!	77
Antistressstrategie: Nur keine Hektik, du Zombie!	78
Notfallplan: Im Dunkeln spukt es sich am besten!	82
Streitkultur: das Aus der verbalen Einbalsamierung	85
Kompakt	92
Projekt-Voodoo-Tipp	93
2.4 Stillstand: Projekte mit ewigem Leben	94
Projektthemat: Wie man sich bettet, so lebt man auch!	95
Projektbilanz: Totgesagte leben länger!	96
Post-mortem-Analyse: tot, tötet, am tötetesten	101
Neustart: Wie macht man aus einem Zombie eine Jungfrau?	102
Projektbeerdigung: Ende gut, alles gut	105
Kompakt	110
Projekt-Voodoo-Tipp	111
2.5 Zusammenfassung	112



- 3 Projekt-Voodoo-Methode 117**
 - 3.1 Projekt-Menschen: die unbekanntenen Wesen 118**
 - Stammhirn: Notfallroutinen der Urzeit 120
 - Instinkt: doppelter Boden des Überlebenssinns 121
 - Emotionen: Mensch versus Zombie 123
 - Motivation und Bedürfnisse: vermeintliche Stellschrauben 124
 - Ballast: klares Denken Fehlanzeige 127
 - Emotionale Intelligenz: Schlüssel zum Erfolg 129
 - Intuition: wie der Blitz, schnell und treffsicher 130
 - Entscheidungen: tägliches Glaskugellesen 132
 - 3.2 Projekt-Voodoo-Prinzip: unbeirrbar nach vorn 133**
 - 3.3 Projekt-Voodoo-Entscheidungen: heute und nicht morgen 138**
 - Projekt-Voodoo-Entscheidungsprozess: mit Fokus zum Ziel 140
 - Projekt-Voodoo-Krisenintervention: Vorwärtsdenker wetzen die Nadeln 144
 - 3.4 Projekt-Voodoo-Puppe: Krisenkompass der Intuition 151**
 - Herz: Erste Hilfe statt Exitus 157
 - Hals: ohne Luft geht nichts 159
 - Bauch: Bauchgefühl statt Bauchschmerzen 162
 - Kopf: was Projektteams am klaren Denken hindert 167
 - Auge: wo niemand genau hinsieht 171
 - Nase: wenn es allen stinkt 174
 - Ohr: der Ton macht die Musik 176
 - Zähne: wieder kräftig zubeißen 180
 - Hand: auf die Finger klopfen 183
 - Po: den Hintern wieder hochbekommen 186
 - Fuß: feste auf die Füße treten 190
 - 3.5 Zusammenfassung 195**

- 4 Projekt-Rituale 201**
- 4.1 Beschwören: Alle ziehen an einem Strang 204**
 Teamuhr: Jetzt schlägt's 13! 205
 Kick-off: Zeit zum Anpfiff 208
 Bergfest: gegen den Durchhänger in der Mitte 210
 Projekt-Voodoo-Tipp 212
- 4.2 Visualisieren: der blinde Fleck der Hellseher 213**
 Rahmenbedingungen: für das visuelle Anbeißen 214
 Vorgehensweise: gegen das Fischen im Trüben 216
 Techniken: Fischgräten zum Glück 218
 Projekt-Voodoo-Tipp 221
- 4.3 Heilen: Vorbeugen ist besser 221**
 Risikobetrachtung: das Kleingedruckte 222
 Frühwarnsystem: die sensibilisierenden Erkenntnisse 225
 Notfallplan: erst löschen, dann beruhigen 226
 Feuerwehübung: Hurra, hurra, das Projekt brennt! 227
 Projekt-Voodoo-Tipp 227
- 4.4 Hexen: mit Querdenken und Inspiration zum Ziel 228**
 Regeln: die Grenzen öffnen 230
 Teamkonstellation: Vorsicht, Spinner! 231
 Atmosphäre: Ideen Flügel geben 232
 Phasen-Modell: Geistesblitze am laufenden Band 234
 Querdenken: gegen die geistige Beschränkung 235
 Projekt-Voodoo-Tipp 238
- 4.5 Zusammenfassung 238**



Nachwort: Nie wieder Albtraumprojekte! 241

Anhang

Die Autorin 245

Quelleneinzelnachweis 247

Literatur 247

Stichwortverzeichnis 252

Alphabetisches Stichwortverzeichnis 252

