

# **DIE ASCHE MEINES VATERS**

**ODER PLÖTZLICH REICH UND UNSYMPATHISCH**

Komödie von Soeren Voima

**BEGLEITMATERIAL**

## Inhalt

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Bald geht's ins Theater – Herzlich willkommen!.....                                          | 2  |
| Ideen zur Vor- und Nachbereitung des Stückbesuchs.....                                       | 3  |
| Icebreaker – GIF Tanz .....                                                                  | 3  |
| Auseinandersetzung mit dem Thema Erbschaft und Vermögensungleichheit in Deutschland<br>..... | 3  |
| Quiz Vermögensungleichheit in Deutschland.....                                               | 3  |
| Lernprojekt „Fishermen`s friend“.....                                                        | 9  |
| Spielanleitung „Fishermen's friend“ .....                                                    | 10 |
| Reflexion Lernprojekt.....                                                                   | 11 |
| Vom Stück unabhängige Anregungen zur Nachbereitung .....                                     | 12 |

# **BALD GEHT'S INS THEATER – HERZLICH WILLKOMMEN!**

## **Theater zum Anfangen**

Die Schauburg ist ein Theater für Anfänger\*innen. Wir gehen davon aus, dass in jeder Aufführung Menschen im Publikum sitzen, die zum ersten Mal in ihrem Leben einen Theaterbesuch erleben. Deshalb ist nicht für alle immer alles gleich verständlich oder schon bekannt. Aus unserer Erfahrung ist es hilfreich, über den Theaterbesuch als solchen zu sprechen.

## **Theater findet gemeinsam statt**

Die Anwesenheit des Publikums macht den Theaterzauber aus. Auch das Publikum hat im Theater eine aktive Rolle: Zuhören, mitfühlen, mitdenken. Die Verantwortung, dass dies in Ruhe und mit Respekt passieren kann, tragen alle im Publikum gemeinsam. Trotzdem: Es geht nicht darum, dass alle immer stillsitzen. Wir lieben die unmittelbare Reaktion, die während einer Vorstellung vom Zuschauer\*innenraum auf die Bühne schwappt.

## **Drüber reden**

Nach dem Applaus ist es noch lange nicht vorbei. Gerne laden wir Sie und ihre Klasse ein, noch für ein Nachgespräch zu bleiben. In der Regel sind bei Nachgesprächen immer auch Schauspieler\*innen dabei, die gerade noch auf der Bühne standen.

Um einen Termin für ein Nachgespräch auszumachen, schreiben Sie an [schuleundkita.schauburg@muenchen.de](mailto:schuleundkita.schauburg@muenchen.de)

## **In Kontakt bleiben**

Mit dem Pädagog\*innen-Newsletter erhalten Sie immer die aktuellen Informationen von uns. Hier können Sie sich anmelden: <https://www.schauburg.net/de/service/newsletter>

## IDEEN ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG DES STÜCKBESUCHS

### Icebreaker – GIF Tanz

Vorbereitend lädt die Spielleitung (SL) möglichst verschiedene GIFs zum Thema „Geld“ herunter, beispielsweise hier: [Money GIFs - Find & Share on GIPHY](#)

Über einen Beamer zeigt die SL nacheinander verschiedene GIFs. Die Gruppe steht zum Beamer ausgerichtet, sodass alle gut sehen können. Ziel ist es, die Bewegungen auf den gezeigten GIFs so akkurat wie möglich nachzumachen, wobei auch auf die Mimik der Figuren geachtet werden sollte. Je nach GIF können sich auch mehrere Personen zusammentun. Die SL sagt dies jeweils an. Ein zügiges Tempo hilft dem Spielflow.

Das Geld als Hauptthema des Stückes ist Bestandteil von jedem GIF, wodurch die Gruppe sich thematisch schonmal einstimmen kann.

## AUSEINANDERSETZUNG MIT DEM THEMA ERBSCHAFT UND VERMÖGENSUNGLEICHHEIT IN DEUTSCHLAND

### Quiz Vermögensungleichheit in Deutschland

Über Reichtum und Vermögensungleichheit wird in Deutschland sehr wenig gesprochen, dementsprechend sind vielen die Ausmaße nicht bewusst. Um sich spielerisch mit ein paar Fakten dem Thema anzunähern, eignet sich eine Online-Umfrage.

Auf DirectPoll kann schnell, kostenlos und ohne Anmeldung eine Umfrage erstellt werden, die die Schüler\*innen anonym auf ihren mobilen Endgeräten beantworten können. Die Umfrage wird nach 30 Tagen automatisch gelöscht. [DirectPoll – Instant Polling & Real-Time Visualization](#)

1

Wie viel des Gesamtvermögens in Deutschland besitzt die ärmere Hälfte der Bevölkerung?

|              | Votes: | Voters: |
|--------------|--------|---------|
| 35 %         | 0      | 0       |
| 15 %         | 0      | 0       |
| 5 %          | 0      | 0       |
| 0,5 %        | 35     | 0       |
| Enter answer | 0      | 0       |

SETTINGS

☐ Hide answers while polling ?

☒ Mark the correct answer ?

☐ Show results in % ?

[Remove question](#)

QUESTION TYPE

☒ single choice

☐ multiple choice

☐ I have read and agree to the [Terms & Conditions](#)

Enter your e-mail to save your poll and receive the administration links

E-mail address

Save poll and send me the links

Die unten aufgelisteten Fragen können mit den verschiedenen Antwortmöglichkeiten online in die Vorlage eingefügt werden. Wenn man das Häkchen bei „Mark the correct answer“ setzt, kann hinter den Antwortmöglichkeiten die korrekte Antwort festgelegt werden.

Wenn alle Fragen eingetragen sind, kann man sich die Umfrage an

die eigene Mailadresse schicken lassen. Eine Registrierung ist nicht notwendig.

Anschließend bekommt man per Mail den Cockpit link (darüber lässt sich die Umfrage steuern) und den Result link (darüber werden die Ergebnisse angezeigt) zugesendet. Die SL öffnet den Result Link und strahlt ihn über einen Beamer an die Wand. Zuerst ist ein QR-Code zu sehen, worüber die Schüler\*innen zur Umfrage kommen. Anschließend wird angezeigt, wie viele welche Antwort gewählt haben.

Den Cockpit Link hat die SL so geöffnet, dass nur sie ihn sieht.

Die folgenden Fragen und Antworten können für die Umfrage genutzt werden. Die korrekte Antwort ist jeweils grün markiert. Nach einigen Fragen finden sich Infoboxen. Diese sind für die SL, um die Fragen ggf. weiter erklären zu können.

## Frage 1

Ist die Vermögensungleichheit oder die Einkommensungleichheit größer in Deutschland?

- a) Die Vermögensungleichheit
- b) Die Einkommensungleichheit

**Definition:**

*Einkommensungleichheit* beschreibt die Ungleichheit in dem, was Menschen verdienen.

*Vermögensungleichheit* meint die Ungleichheit, was Menschen besitzen. Zum Vermögen einer Person zählen alle Werte wie Geld, Bankguthaben, Aktien, Versicherungsansprüche und auch Häuser und Wohnungen, Wertgegenstände (Schmuck, Kunst), Fahrzeuge und Hausrat.

**Frage 2**

Wie viel Prozent des Gesamtvermögens in Deutschland besitzt die ärmere Hälfte der Bevölkerung?

- a) 35 %
- b) 15 %
- c) 5 %
- d) 0,5 %

**Frage 3**

Das reichste 1 % der Bevölkerung in Deutschland besitzt...

- a) ...51 % des Gesamtvermögens.
- b) ...35 % des Gesamtvermögens.
- c) ...24 % des Gesamtvermögens.
- d) ...12 % des Gesamtvermögens.

**Frage 4**

Die ärmere Hälfte in Deutschland (42 Millionen Menschen) besitzt insgesamt ca. 83 Milliarden €. Wie viel besitzen die beiden reichsten Familien Deutschlands mindestens?

- a) 95,7 Milliarden €
- b) 83 Milliarden €
- c) 76,2 Milliarden €
- d) 51.8 Milliarden €

**Frage 5**

Was ist der wichtigste Grund für die große Vermögensungleichheit in Deutschland?

- a) Ungleiche Bezahlung
- b) Weil die Reichen härter arbeiten

- c) Erbschaft
- d) Weil manchen Menschen Geld nicht so wichtig ist

**Info:**

Schätzungen zufolge beläuft sich das deutsche Erbschaftsvolumen auf rund 250 bis 400 Milliarden Euro pro Jahr. Das entspricht etwa der gesamten jährlichen Wirtschaftsleistung (also dem Bruttoinlandsprodukt, BIP) von Österreich oder 10 Prozent des BIP von Deutschland. Das Problem bei Erbschaften in Hinblick auf Ungleichheit ist, dass Erbschaften die bestehende und ohnehin schon immense Vermögensungleichheit weiter vergrößern.

**Frage 6**

Wie viel Prozent der Deutschen erbt nichts oder Schulden?

- a) 70 %
- b) 50 %
- c) 30 %
- d) 10 %

**Frage 7**

Wie viel Prozent des Gesamtvermögens in Deutschland wird vererbt oder durch Schenkung weitergegeben?

- a) 51 %
- b) 41 %
- c) 21 %
- d) 11 %

**Frage 8**

1,5 % der Familienunternehmen besitzen...

- a) 86,6 % der Betriebsvermögen.
- b) 77,7 % der Betriebsvermögen.
- c) 52,1 % der Betriebsvermögen.
- d) 31,2 % der Betriebsvermögen.

**Definition:**

Zum Betriebsvermögen zählen alle Güter wie Maschinen, Gebäude, Land, Fahrzeuge und auch die Ressourcen, also Geld, offenen Rechnungen, Vorräte und Patente oder Urheberrechte.

## Frage 9

Wirst du mal etwas erben?

- a) Ja
- b) Nein
- c) Keine Ahnung

## Frage 10

Sind reiche Menschen glücklicher?

- a) Ja
- b) Nein

## Frage 11

Denkst du in Deutschland bekommt jede\*r was er oder sie verdient?

- a) Ja
- b) Nein
- c) Mal so, mal so

**Quellen:**

[Deutschland | ungleichheit.info](https://deutschland.ungleichheit.info)

Martyna Linartas: *Unverdiente Ungleichheit. Wie der Weg aus der Erbgengesellschaft gelingen kann.* Rowohlt-Verlag, Mai 2025

## Kugellager

**Ablauf der Übung:** Die Gruppe stellt sich in einen Innen- und einen Außenkreis. Der Innenkreis dreht sich nach außen, sodass sich immer zwei Schüler\*innen gegenüberstehen. Die Spielleitung stellt eine Frage, über die sich die Gegenüberstehenden zu zweit unterhalten, bis die Spielleitung ein Signal zum Stoppen gibt. Dann geht der Außenkreis einen Platz weiter nach links, sodass jede\*r eine\*n neue\*n Partner\*in bekommt. Daraufhin stellt die SL eine neue Frage.

**Variante:** Zuerst bekommt der Innenkreis 30 Sekunden um auf die Frage zu antworten und der Außenkreis hört nur zu, anschließend wird gewechselt.

- Ab wann ist eine Person reich in Deutschland?
- Was ist der Unterschied zwischen Einkommens- und Vermögensreichtum?
- Wie viel Vermögen braucht eine Person, um davon leben zu können, ohne zu arbeiten?
- Verändert Geld Menschen? Wenn ja, warum und wie?
- Was würdest du tun, wenn du plötzlich 50 Millionen Euro erben würdest?
- Wie würdest du dich verändern, wenn du plötzlich reich wärst? Wem würdest du davon erzählen? Mit wem würdest du Zeit verbringen? Wie würde sich dein Leben verändern?
- Wärest du glücklicher, wenn du reich wärst? Weshalb (nicht)?
- Stell dir vor, dein\*e beste Freund\*in erbt plötzlich 50 Millionen Euro. Wie würde das eure Freundschaft verändern?
- Wie gerecht ist Erbschaft?
- Wie könnte Deutschland gerechter werden, was Erbschaft angeht?
- Menschen sollten nur besitzen dürfen, was sie selbst erarbeitet haben. Was denkst du über diesen Satz?
- In Deutschland gibt es das Sprichwort „Jede\*r ist seines Glückes Schmied.“ Was soll das heißen? Stimmt das? Was könnte an dem Denken problematisch sein?
- Verschiedene Initiativen sind für ein Grunderbe. Das würde bedeuten, jede\*r deutsche Staatsbürger\*in bekommt beispielsweise mit 18 Jahren einen bestimmten Betrag, bspw. 30 000 €. Das Ziel ist dabei mehr Chancengleichheit. Finanziert werden soll dies durch höhere Erbschaftssteuern. Was denkst du darüber?

- An was denkst du, wenn du das Wort „Spermalotterie“ oder „Eizellenlotterie“ hörst?

Die Übung eignet sich gut, um alle Schüler\*innen niedrigschwellig anzuregen, sich zu dem Thema Gedanken zu machen und diese zu äußern. Anschließend kann es spannend sein, im Kreis die Überlegungen zusammenzutragen und sich in der Großgruppe auszutauschen.

## Lernprojekt „Fishermen`s friend“

Für das Lernprojekt „Fishermen`s friend“ wird eine Doppelstunde benötigt. Zu Beginn wird die Gruppe in vier Gruppen geteilt. Jede Gruppe steht für ein Land. Die Gruppen verteilen sich so im Raum, dass sie sich austauschen können, ohne dass die anderen Gruppen hören, was besprochen wird. Die genaue Übungsbeschreibung findet sich als Kopiervorlage auf der nächsten Seite und wird darum an dieser Stelle nicht wiederholt.

Aufgabe der SL ist es, in jeder Runde von Gruppe zu Gruppe zu gehen und sich deren Entscheidungen zu notieren. Nach jeder Runde verkündet die SL das Ergebnis, dabei bleibt anonym, welche Gruppe wie entschieden hat. Vor den Sonderrunden (Runde 5, 8, 10) benennt jede Gruppe eine\*n Abgesandte\*n. Diese\*r trifft sich mit den anderen zu einer internationalen Konferenz. Die Konferenz findet entweder in der Mitte des Raumes statt oder in einem anderen Raum. Jede Konferenz dauert 3 Minuten. Absprachen die getroffen werden sind nicht bindend.

## Spielanleitung „Fishermen’s friend“

### Die Aufgabe:

An den Vierstreiter-See grenzen vier verschiedene Länder an. Alle sind darauf angewiesen, durch den Fischfang Geld zu verdienen. Allerdings sind die Fischvorkommen begrenzt und die Fische müssen von Zeit zu Zeit auch gefüttert werden, was wiederum Kosten verursacht. Die Konkurrenz ist groß, denn jedes Land will natürlich möglichst viel Geld erwirtschaften und das Anfangskapital von 20.000 € vermehren. Ihr seid das Fischereiministerium eures Landes und habt von eurer Regierung den Auftrag, so viel wie möglich zu gewinnen. In jeder Spielrunde steht ihr vor der Wahl: Fischen oder Aufzucht?

Das Ergebnis hängt natürlich auch davon ab, wie sich eure Konkurrent\*innen entscheiden. Da nachts gefischt wird, bekommt keines der Länder mit, wer sich für Fischen und wer sich für Aufzucht entschieden hat. Nur das Gesamtergebnis wird euch nach jeder Runde von der Spielleitung mitgeteilt. Daraus ergibt sich dann euer Gewinn oder Verlust.

Es gibt insgesamt zehn Spielrunden. Drei davon sind Sonderrunden, in denen besonders wertvolle Fische gefangen werden können; deshalb wird die Geldsumme dabei verdreifacht (Runde 5), verfünffacht (Runde 8) bzw. verzehnfacht (Runde 10). **Jeweils vor diesen besonders ertragreichen Runden kommen Abgesandte aus allen Ländern zu einer internationalen Fischereikonferenz (Dauer: 3 Minuten) zusammen**, um über die weitere Politik zu diskutieren.

Jedes Land kann allerdings zu jeder Zeit frei entscheiden. Ein Land, das kein Kapital mehr zur Verfügung hat, kann allerdings nur noch fischen und kann keine Aufzucht betreiben!

### Gewinne / Verluste pro Runde: Auszahlungstabelle

| Anzahl der Länder, die Fischen wählen | Anzahl der Länder, die Aufzucht wählen | Ergebnis für ein Land, das gefischt hat | Ergebnis für ein Land, das Aufzucht betrieben hat |
|---------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 4                                     | 0                                      | 1000 € Verlust                          | -                                                 |
| 3                                     | 1                                      | 1000 € Gewinn                           | 3000 € Verlust                                    |
| 2                                     | 2                                      | 2000 € Gewinn                           | 2000 € Verlust                                    |
| 1                                     | 3                                      | 3000 € Gewinn                           | 1000 € Verlust                                    |
| 0                                     | 4                                      | -                                       | 1000 € Gewinn                                     |

### Die Spielrunden (diese Notizen sind geheim!)

Anfangskapital: 20.000 €

| Spielrunde        | Fischen oder Aufzucht? | Gewinn / Verlust | Gesamtkapital |
|-------------------|------------------------|------------------|---------------|
| 1                 |                        |                  |               |
| 2                 |                        |                  |               |
| 3                 |                        |                  |               |
| 4                 |                        |                  |               |
| 5 (Sonderrunde!)  |                        | mal 3            |               |
| 6                 |                        |                  |               |
| 7                 |                        |                  |               |
| 8 (Sonderrunde!)  |                        | mal 5            |               |
| 9                 |                        |                  |               |
| 10 (Sonderrunde!) |                        | mal 10           |               |

## Reflexion Lernprojekt

Anschließend trifft sich die ganze Gruppe im Sitzkreis und reflektiert die Übung gemeinsam.

Mögliche Leitfragen:

### 1. Was ist passiert?

- Welches Land hat am wenigsten/meisten Kapital erwirtschaftet?
- Wie oft habt ihr gefischt/Aufzucht betrieben?
- Ist jemand in die Schuldenfalle geraten und konnte nur noch Fischen wählen?
- In welcher Runde gab es die größten Gewinne/Verluste?
- Wurden die Konferenzen genutzt? Was wurde besprochen? Wurde sich daran gehalten?

### 2. Wie wars?

- Wie wars zu verlieren/gewinnen?
- Wie wars, wenn andere sich nicht an Absprachen gehalten haben?
- Was wäre die optimale Strategie für alle gewesen?
- Was war attraktiver?
- Was war eure Strategie und warum?
- Wie hat sich im Spielverlauf das Vertrauen verändert?

### 3. Übertragen

- Wie hätte das Ergebnis ausgesehen, wenn wir nicht nur 10 sondern 100 Runden gespielt hätten?
- Welche Parallelen zwischen dem Spiel und der Realität fallen euch ein?
- In dem Spiel hatten alle Länder die gleichen Startbedingungen. Was hätte es beispielsweise verändert, wenn ein Land am Anfang nur 5.000 € gehabt hätte und ein anderes 100.000 €? Hättet ihr anders gehandelt?
- Wenn ein Land einmal in die Schuldenfalle geraten ist, konnte es nicht mehr aktiv handeln. Welche Vergleiche zum echten Leben fallen euch dazu ein?
- Was hätten die anderen Länder tun können, um zu helfen?
- Wie müsste man die Spielregeln verändern, dass es für alle fairer wäre?
- Haben Länder mit mehr Kapital Verantwortung dafür, wie es den ärmeren Ländern geht?

## VOM STÜCK UNABHÄNGIGE ANREGUNGEN ZUR NACHBEREITUNG

### Sich erinnern

Die Gruppe sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis oder liegt im Raum. Die Spielleitung regt die Gruppe durch gezielte, offene Fragen und das Erwähnen von Details zu einem genauen Erinnern des Theaterstücks an. Was war am Anfang auf der Bühne? Welches Bild hast du noch im Kopf? Wie endete die Vorstellung? Was war lustig, traurig, seltsam, schön? Welche Geräusche gab es? An welchen Satz Erinnerst du dich? Nach einer Weile werden diese Erinnerungen kurz beschrieben. Es geht nicht um das Nacherzählen des Stückes, sondern um einzelne Momente, Sätze oder Details. Diese Übung ruft die Erinnerung an das Theaterstück wach und bereitet das Nachspielen von Szenen oder einzelnen Momenten vor.

### Lieblingsmomente

Die Gruppe steht im Kreis. Jede\*r findet einen kurzen Moment aus dem Stück. Reihum tritt nun jede\*r einen Schritt in den Kreis und gibt in einer Geste oder einem Standbild diesen kurzen Moment wieder. Die Anderen finden heraus, welcher Moment gemeint sein könnte. *Mit diesem Spiel wird das Theaterstück wieder lebendig und die ganze Gruppe erinnert sich. In der Diskussion darüber, welcher Moment gemeint ist und welche Reihenfolge die richtige ist, beginnt bereits die Auseinandersetzung mit der Inszenierung.*

### Auf alles eine gute Frage haben

Die Bilderwelten des Theaters sind nicht immer leicht zugänglich. Moderne Theaterformen bebildern nicht, sie ermöglichen, dass Zuschauer\*innen eigene Bilder finden. Sie hinterlassen viele Fragen, aber auch ein Synapsen-Feuerwerk der Ideen und Assoziationen in unseren Köpfen. In jedem Kopf ein anderes Feuerwerk. Doch wie tauscht man sich aus über dieses individuelle „Feuerwerk“? Wie teilt man dieses Erlebnis über ein „Hat mir gefallen.“ – „Ja? Ich fand's langweilig!“ hinaus? Es ist eine Herausforderung, diese sinnlichen und vielleicht widersprüchlichen Eindrücke in Worte zu fassen. Ein gutes Gespräch nach einem gemeinsamen Theaterbesuch braucht deshalb ein paar Voraussetzungen. Nehmen wir also an:

1. Die/der Lehrer\*in weiß über die Aufführung genauso viel wie die Schüler\*innen, denn alle waren gemeinsam im Theater.

2. Es geht nicht um das Abfragen von Wissen.
3. Es geht um das Sammeln von Eindrücken und Meinungen.
4. Es gibt kein Richtig und kein Falsch.
5. Nur offene Fragen, die mehrere Antworten zulassen, sind hilfreich (s. unten).
6. Antworten werden nicht korrigiert, sondern zur Diskussion gestellt.
7. Der Gewinn aus dem Gespräch entsteht aus der Vielfalt der Blickwinkel.
8. Am Ende wissen alle mehr – voneinander und vom Theater.

### Weitere gute Fragen:

Gibt es Momente, die dir besonders in Erinnerung geblieben sind? Was ist da genau passiert?

Hast du Fragen zur Geschichte? Was möchtest du noch wissen?

Was ist in dem Theaterstück alles passiert?

Wann war Musik zu hören? Wenn ja, welche?

Welcher war für dich der spannendste Moment/der Höhepunkt?

Gibt es einen Moment, der dich irritiert oder verwirrt hat?

Womit hat das Stück angefangen? Was war der erste Moment?

Womit endete die Aufführung? Was war der letzte Satz? Das letzte Bild? Die letzte Bewegung? Der letzte Klang?

Die Anregungen auf den letzten beiden Seiten sind teilweise übernommen aus der Broschüre: „Wie wäscht man einen Elefanten, Teil 1+2“ – eine spielerische Reise ins Theater“, herausgegeben von der Assitej e.V., Internationale Vereinigung des Theaters für Kinder- und Jugendliche