

# Tag 06 BA 05 - Jesus ist stärker als deine Sorgen

---

## Charaktere

---

- **MAYA** (Die Planerin - will alles kontrollieren und sicher machen)
- **DIEGO** (Der Ungeduldige - will schnell vorankommen)
- **KARL** (Der Kartenwürfel-Träger - nachdenklich und vorsichtig)
- **ARIA** (Die Ängstliche - macht sich viele Sorgen)

## Handlung

---

*Die vier Abenteurer stehen vor dem Höhlenausgang. Vor ihnen erstreckt sich eine weite Landschaft mit einer deutlichen Weggabelung. In der Ferne ist eine alte Ruine zu sehen. Die Gruppe tritt aus der Höhle ins Tageslicht. Alle schauen sich um.*

**MAYA** *(zeigt nach vorne)*

Seht ihr das? Da hinten - diese Ruine! Das könnte es sein!

**DIEGO** *(ungeduldig)*

Endlich! Dann los, worauf warten wir noch?

**KARL** *(studiert die Landschaft)*

Moment mal... da sind zwei Wege.

*(zeigt nach links)*

Der eine führt durch den dichten Dschungel - sieht ziemlich beschwerlich aus.

*(zeigt nach rechts)*

Der andere geht am Berghang entlang - das wirkt einfacher.

**ARIA** *(beunruhigt)*

Aber was, wenn wir den falschen Weg nehmen? Was, wenn wir uns verlaufen?

**MAYA** *(bestimmt)*

Wir nehmen den Weg durch den Dschungel. Da können wir sichergehen, dass wir nichts übersehen. Systematisch und gründlich.

**DIEGO** *(protestierend)*

Bist du verrückt? Das dauert ewig! Wir nehmen den Bergweg - schnell und direkt zur Ruine!

**KARL** *(holt den Kartenwürfel hervor)*

Wartet, lasst mich mal schauen...

*(dreht den Würfel, studiert die Symbole, runzelt die Stirn)*

Das ist seltsam... ich kann keine klare Antwort erkennen. Die Symbole sind... verschwommen.

**MAYA** *(zu Diego)*

Siehst du? Sogar der Würfel sagt, dass wir vorsichtig sein müssen!

**DIEGO** *(frustriert)*

Der Würfel sagt gar nichts! Wir verschwenden nur Zeit mit diesem Zauberding!

**ARIA** *(ängstlich)*

Vielleicht sollten wir uns nicht aufteilen? Was, wenn einer von uns...

**MAYA** *(unterbricht)*

Niemand teilt sich auf. Wir gehen alle zusammen - durch den Dschungel.

**DIEGO** *(lauter werdend)*

Du willst immer bestimmen! Warum hörst du nie auf andere?

**MAYA** *(defensiv)*

Ich höre auf andere! Aber ich Sorge dafür, dass wir sicher ankommen!

*Karl inspiziert währenddessen weiter den Würfel, Aria schaut nervös zwischen Maya und Diego hin und her.*

**ARIA** *(zu Karl, leiser)*

Karl... ich mache mir wirklich Sorgen. Was, wenn wir es nicht schaffen? Was, wenn wir uns verlaufen? Oder wenn uns die Vorräte ausgehen?

*(zeigt auf ihre fast leeren Rucksäcke)*

Schau doch - wir haben kaum noch etwas zu essen!

**KARL** *(blickt von seinem Würfel auf)*

Aria, du denkst zu viel an all die Dinge, die schiefgehen könnten. Aber...

**MAYA** *(zu Diego)*

Hörst du mir überhaupt zu? Wir dürfen nicht einfach...

**DIEGO** *(unterbricht laut)*

NEIN! Du hörst MIR nicht zu! Du denkst, nur du weißt, was richtig ist!

**ARIA** *(verzweifelt)*

Hört auf zu streiten! Das bringt uns doch nicht weiter!

*Karl starrt nachdenklich auf den Würfel, dann blickt er plötzlich auf.*

**KARL** *(unterbricht die Diskussion)*

Wartet... ich habe eine Idee. Was, wenn wir... was, wenn wir den Würfel wieder durcheinanderbringen?

**MAYA** *(verwirrt)*

Was meinst du damit?

**KARL**

Samuel zu rufen. Wenn ich den halb gelösten Würfel wieder durcheinander bringe, dann erscheint er, oder? Hat er doch gesagt.

**MAYA** *(entsetzt)*

Du willst unseren ganzen Fortschritt aufgeben? Du hast ja schon einiges am Würfel geschafft...

**ARIA** *(hoffnungsvoll)*

Aber Samuel könnte uns helfen... er weiß immer, was zu tun ist.

**KARL**

Es ist nur eine Idee. Wir stecken fest, und der Würfel gibt mir keine klaren Antworten mehr.

**DIEGO** *(zu Maya)*

Siehst du? Selbst Karl sagt, dass dein perfekter Plan nicht funktioniert!

**MAYA** *(aufgebracht)*

Es ist nicht MEIN Plan! Ich versuche nur, uns alle sicher ans Ziel zu bringen!

**DIEGO**

Indem du jeden unserer Schritte kontrollierst!

**ARIA** *(zwischen ihnen stehend)*

Bitte, hört auf! Wir sind doch ein Team!

**MAYA** (zu Diego)

Ich kontrolliere nicht! Ich plane! Und jemand muss das tun!

**DIEGO**

Warum denn immer du? Warum kannst du nicht mal anderen vertrauen?

**KARL** (hält den Würfel hoch)

Die Entscheidung liegt bei euch. Soll ich ihn durcheinanderbringen oder nicht?

**MAYA** (zu Karl)

Nein! Wir haben so hart gearbeitet, um soweit zu kommen!

**DIEGO** (zu Karl)

Ja! Mach schon! Vielleicht hilft uns Samuel endlich weiter!

**ARIA** (verängstigt)

Ich weiß nicht... was, wenn es nicht funktioniert? Was, wenn wir dann ganz alleine sind?

**KARL** (zögernd)

Ich... ich brauche eine klare Entscheidung. Alle müssen einverstanden sein.

**MAYA** (frustriert)

Du gibst unsere einzige Sicherheit auf für... für was? Für die Hoffnung, dass Samuel uns rettet?

**DIEGO** (wütend)

Diese "Sicherheit" bringt uns nirgendwo hin! Wir drehen uns im Kreis!

**ARIA** (weinend)

Ich halte das nicht mehr aus! Warum müsst ihr immer streiten?

*Lange, angespannte Stille. Alle schauen sich an.*

**MAYA** (nach einem langen Moment, resigniert)

Egal...

(zu Karl)

Karl, mach's jetzt einfach.

*Karl sieht sie überrascht an.*

**KARL**

Bist du sicher?

**MAYA** (müde)

Ich bin mir über gar nichts mehr sicher. Aber... vielleicht muss ich lernen, auch mal loszulassen.

*Karl nickt langsam und hält den Würfel mit beiden Händen fest.*

**KARL**

Okay... los geht's.

(dreht den Würfel einmal)

Eins...

(dreht ihn wieder)

Zwei...

(dreht ihn ein drittes Mal)

Drei.

*Plötzlich wird alles still. Kein Vogelzwitschern, kein Wind. Der Würfel beginnt zu leuchten und macht mysteriöse, surrende Geräusche. Alle starren gebannt darauf.*

**DIEGO** (*flüsternd*)

Was passiert da?

*Das Licht wird blendend hell, die mysteriösen Geräusche werden lauter und dann...*

**BLACKOUT**

---

## Regieanweisungen

---

### Bühnenbild:

- Höhlenausgang im Hintergrund
- Zwei sichtbare Wege (Wegweiser/Schilder)
- Ruine in der Ferne (Kulisse oder Projektion)

### Soundeffekte:

- Mysteriöse, surrende Geräusche beim Würfel
- Atmosphärische Geräusche (Vogelzwitschern, Wind), die in der Stille am Ende plötzlich aufhören

### Licht:

- Lichteffect im Kartenwürfel
- Blendendes Licht zum Climax
- Blackout-Beleuchtung für das Ende

### Requisiten:

- Kartenwürfel mit Lichteffect
- Fast leere Rucksäcke für die Charaktere

### Schauspiel-Hinweise:

- Konflikt zwischen Maya und Diego muss authentisch und emotional sein
- Arias Sorgen müssen nachvollziehbar und nicht übertrieben wirken
- Karls Zögern beim Würfel-Zerstören muss die Schwere der Entscheidung verdeutlichen
- Cliffhanger-Moment braucht perfektes Timing von Licht und Sound