

BA 06: Jesus ist stärker als deine Schuld

Charaktere

- **MAYA** (Anführerin, trägt Verantwortung)
- **KARL** (Technik-Experte mit Kartenwürfel)
- **DIEGO** (Beschützer, versteckt seine Verletzlichkeit)
- **ARIA** (Heilerin, unsicher nach früherem Versagen)
- **SAMUEL** (Mysteriöser Helfer – nur als Stimme)
- **KINDER** (Publikum/Mitspieler)

Handlung

Die Bühne ist zunächst dunkel. Dann helles Licht – alle vier Charaktere stehen um den Kartenwürfel herum, der noch vom Reset-Moment der vorherigen Szene glüht.

Einstieg: Samuels Rat

KARL *(hält den Würfel, hoffnungsvoll)*

Samuel? Bist du da? Wir haben den Würfel zurückgesetzt, wie du es vorgeschlagen hast...

Samuels Stimme erklingt warm und klar aus dem Würfel

SAMUEL *(Stimme)*

Ich bin hier, Karl. Ihr steht vor einer wichtigen Entscheidung.

MAYA *(erleichtert)*

Endlich! Samuel, wir stehen vor dieser Weggabelung zur geheimnisvollen Ruine. Welchen Weg sollen wir nehmen?

SAMUEL *(Stimme)*

Der richtige Weg ist nicht der schnellste oder der sicherste – sondern der, den ihr gemeinsam mit vollem Vertrauen geht.

DIEGO *(ungeduldig)*

Das hilft uns nicht weiter! Wir brauchen eine klare Antwort!

SAMUEL *(Stimme, eindringlich)*

Einigt euch auf einen Weg, aber wichtiger noch: Bleibt zusammen, was auch passiert. Vertraut einander.

(Die Stimme verstummt)

ARIA *(leise)*

Zusammen bleiben... das klingt wichtig.

KARL

Also gut. Dann entscheiden wir demokratisch. Wer ist für den Weg durch den Dschungel?

Alle außer DIEGO heben die Hand

DIEGO

Von mir aus. Aber dann los!

Der Weg zur Ruine

Sie beginnen zu gehen, in einer Linie über die Bühne

DIEGO *(etwas abseits)*

Hier rechts ist eine Abkürzung durch das Dickicht. Wir könnten Zeit sparen...

ARIA *(besorgt)*

Aber Samuel sagte, wir sollen zusammenbleiben!

DIEGO

Es ist nur eine kleine Abkürzung! Ich bin in fünf Minuten wieder bei euch.

MAYA *(wendet sich um)*

Diego, nein! Wir haben vereinbart...

Aber DIEGO ist bereits zur Seite abgebogen

KARL

Diego, warte!

MAYA läuft Diego nach, KARL folgt

ARIA *(bleibt zurück, ruft)*

Wartet auf mich! Ich... ich kann nicht so schnell!

Aber die anderen sind bereits weg. ARIA steht allein da, dreht sich unsicher um

ARIA *(panisch)*

Wo seid ihr? MAYA! KARL! DIEGO!

Sie läuft in eine andere Richtung und verschwindet von der Bühne

Die Erkenntnis des Verlustes

MAYA, KARL und DIEGO kommen von verschiedenen Seiten zurück auf die Bühne, suchen

MAYA *(rufend)*

Aria! ARIA!

KARL

Sie ist weg! Wo ist sie nur?

DIEGO *(noch optimistisch)*

Keine Panik! Sie kann nicht weit sein. Ich finde sie schon!

MAYA *(vorwurfsvoll)*

Das ist deine Schuld, Diego! Du bist einfach weggelaufen!

DIEGO *(defensiv)*

Meine Schuld? Ihr seid mir nachgelaufen! Ihr hättet ja auch bei Aria bleiben können!

KARL

Samuel hat uns gewarnt! "Bleibt zusammen", hat er gesagt!

DIEGO

Ich wollte doch nur helfen! Eine Abkürzung finden!

MAYA *(verzweifelt)*

Was machen wir jetzt? Aria ist allein da draußen!

DIEGO *(läuft unruhig hin und her)*

Okay, okay... ich kann das regeln. Ich finde sie. Ich bin stark genug, ich schaffe das allein...

MAYA

Diego, wir sollten zusammen suchen...

DIEGO *(immer hektischer)*

Nein! Ich muss das wiedergutmachen! Es ist meine Schuld, also muss ich es lösen!

Er rennt in eine Richtung, kommt schnell zurück

DIEGO

Da ist sie nicht... Vielleicht da drüben...

Rennt in eine andere Richtung, kommt wieder zurück

KARL

Diego, beruhige dich...

DIEGO *(bricht zusammen, setzt sich auf den Boden)*

Ich... ich kann sie nicht finden. Ich schaffe es nicht.

Stille. MAYA und KARL nähern sich vorsichtig

DIEGO *(leise, verletztlich)*

Wisst ihr was? Ich tue immer so, als wäre ich stark. Als könnte ich alle beschützen und alle Probleme lösen.

MAYA *(setzt sich zu ihm)*

Diego...

DIEGO

Aber die Wahrheit ist... ich habe solche Angst. Angst, dass ich euch im Stich lasse. Als ich klein war... mein kleiner Bruder ist einmal verloren gegangen, weil ich nicht auf ihn aufgepasst habe. Ich habe geschworen, das nie wieder zuzulassen.

Er wischt sich die Augen

KARL

Wisst ihr was? Wir haben alle Fehler gemacht. Ich hätte euch nicht einfach folgen sollen.

MAYA

Und ich hätte Aria nicht allein lassen dürfen. Ich bin die Anführerin – das war meine Verantwortung.

DIEGO *(steht auf, aber unsicher)*

Dann... dann sollten wir sie gemeinsam suchen. Aber ich weiß nicht mal, wo wir anfangen sollen.

MAYA *(niedergeschlagen)*

Wir sind ein Team... aber was für ein Team sind wir denn? Wir haben Aria im Stich gelassen.

KARL *(verzweifelt)*

Wie sollen wir sie finden? Wir kennen uns hier nicht aus. Und es wird langsam dunkel.

DIEGO

Samuel hatte recht. Wir hätten zusammenbleiben sollen. Aber wir haben nicht auf ihn gehört.

KARL *(leise, hoffnungslos)*

Aria... wo bist du nur?

Samuel sucht Aria / Cliffhanger: Bedrohung naht

Lichtwechsel – andere Seite der Bühne wird beleuchtet. ARIA sitzt ängstlich neben der "Holzbrücke" (Bühnenelement)

ARIA *(rufend, aber schwach)*

Hallo? Ist da jemand? Maya? Diego? Karl?

Sie schaut sich um, sieht niemanden, geht ab

SAMUEL *betrifft die Bühne, sucht nach ARIA*

SAMUEL *(rufend, besorgt)*

Aria? Wo bist du?

Er geht zur Holzbrücke, sieht Spuren im Boden

SAMUEL *(leise, erkennt die Spuren)*

Die Spuren führen hier entlang... Sie muss in diese Richtung gegangen sein.

Er folgt den Spuren, ruft weiter nach ARIA, geht von der Bühne

Plötzlich ein lautes, bedrohliches Tiergeräusch aus dem Off

Regieanweisungen

- **Bühnenbild:** Dschungelpfad mit Weggabelung, Holzbrücke-Element an der Seite, Wege-Markierungen auf der Bühne
- **Soundeffekte:** Samuels Stimme aus dem Würfel (Mikrofon-Effekt), bedrohliche Tiergeräusche (App/Handy), Steigerung der Geräusche zum Cliffhanger
- **Licht:** Warmes Licht für Gruppengespräche, Spotlights für Diego's emotionalen Moment, Seitenlicht für Samuel-Aria Szene, dramatisches Dimmen beim Cliffhanger
- **Requisiten:** Kartenwürfel (leuchtend/blinkend), Holzbrücke-Element, Wege-Markierung auf der Bühne
- **Schauspiel-Hinweise:** Diego's Wandlung von Fassade zu Verletzlichkeit ist zentral, Gruppendynamik von Schuldzuweisungen zu gemeinsamer Verantwortung entwickeln, Aria's Angst authentisch zeigen, Cliffhanger-Moment braucht perfektes Timing von Sound und Licht