ADAM UND EVA:

DAS TOR ZUM PARADIES

Ein Erzählrollenspiel von Jens W. Kroker

Am Anfang:

Am Anfang war alles wüst und leer, doch Gott sprach es werde Licht und es ward Licht.

In sieben Tagen erschuf er die Welt, das Paradies und die Menschen und er sah dass es gut war.

Pflanzen und Feuer, Erde und Himmel, ja sogar Mensch und Tier lebten in Einklang miteinander. Es gab kein Ich und kein Du, es gab keine Liebe und keinen Hass, es gab kein Wissen und kein Wollen und Gott sah, dass es gut war.

Adam und Eva lebten im Paradies, ahnungslos, wunschlos und glücklich und Gott sah, dass es gut war.

Die Schlange aber hatte viele Träume und viele Wünsche und sie sah, dass es nicht genug war.

Sie beschloss ihre Träume und ihre Geschenke mit Adam und Eva zu teilen. Dies ist ihre Geschichte. Die Geschichte wie der Mensch zum Menschen wird und die Schlange zum Teufel und das Paradies zum Traum.

In sieben Tagen erschuf Gott das Paradies, und in sieben Tagen zerstörte es der Mensch.

Oder vielleicht nicht?

In diesem kleinen Einwegrollenspiel mit ausgeprägten Erzählanteilen aber Ebenso immersivem Rollenspiel schlüpfen drei SpielerInnen in die Rollen von Adam, Eva und der Schlange, um in sieben Akten, den sieben Tagen, zu ergründen, wie wertvoll das Paradies im Vergleich zur Menschlichkeit ist und was man bereit ist zu opfern um Glückseligkeit zu erfahren.

Dabei gibt es keinen klassischen Spielleiter. Alle drei Spieler haben verschiedene erzählerische Aufgaben und gestalten gemeinsam eine Geschichte.

Die Grundlagen

Die Spielsitzung ist in sieben Abschnitte, den sieben Tagen, aufgeteilt, wobei der erste Tag nur aus einer Textpassage besteht, die von Adam vorgelesen wird. Der siebte Tag besteht ebenfalls wieder aus einem Text und einer letzten Entscheidungsszene.

Die fünf Tage dazwischen bilden das Kernstück des Spiels, in dem die Schlange unaufhörlich versucht Adam und Eva von den Genüssen des Lebens zu überzeugen, und Gott in Form einer Kartenmechanik sie dafür bestraft. Am Ende müssen Adam und Eva abwägen, was ihnen wichtiger ist. Ein unbeschwertes Leben im Paradies, oder die Freuden des Menschseins in einer Welt voller Härten und Hindernisse.

Die Chrakteristika:

Adam und Eva starten das Spiel mit fünf Charakteristika, die ihren Zustand als Urmenschen beschreiben

1. Unschuld
2. Unwissenheit
3. Uneigennützigkeit
4. Anspruchlosigkeit
5. Antriebslosigkeit

Noch sind sie mehr Tiere als Menschen, noch fehlt ihnen Wissen und Verstand, Leidenschaft und Persönlichkeit. Die Schlange wird das ändern, doch was am Ende zählt entscheiden Adam und Eva Selbst.

Die Versuchungen:

Ab dem zweiten Tag kann die Schlange pro Tag eine Versuchung ausspielen und Adam und Eva damit konfrontiert.

Die Versuchungen sind:

Genuss/ Gier

Liebe / Wollust

Ästhetik / Eitelkeit

Wissen / Neugier

Vergnügen/ Rausch

Die zwei Begriffe, die hier jeweils eine Versuchung bilden sind als Kontinuum zu verstehen. Der unschuldige Genuss kann zum Beispiel durch Zügellosigkeit zu Gier werden, die Liebe kann sich schnellen Wollust verwandeln usw. Die Schlange stellt die jeweiligen Versuchung vor und versucht Adam und Eva immer weiter in den jeweiligen Genuss hinein zu treiben, und somit die unschuldigen Menschlein zu verführen.

Am Ende eines Tages können Adam und Eva dann jeweils selbst entscheiden ob sie einen ihrer Charakterisierungen streichen wollen, und sich dafür eine geben, die mit der Versuchung zusammenhängen, die an diesen Tag praktiziert wurde.

Die Plagen:

Ab dem dritten Tag schickt Gott seine Plagen ins Paradies um Adam und Eva davor zu warnen vom Weg der Unschuld abzuweichen. Plagen sind Ereignisse, die jeweils an einem der Tage stattfinden und schlimme Folgen für das Paradies und die Menschen darin haben. Dabei beschreiben die Spieler selbst, was die Folgen genau sind, denn nur das Wesen der Plagen, nicht deren Ausformung oder Tragweite wird vorgegeben.

Vor dem jeweiligen Tag zieht jeweils eine Menschenspieler (Abwechselnd Adam und Eva) eine Karte vom Plagenstapel und erzählt in einer kurzen Beschreibungsszene was genau geschieht. Die Karten bestehen nur aus Stichworten, die inetrpretiert werden. Im Laufe des Tages spielt die Plage in allen Szenen eine Rolle, sie muss also immer irgendwie mit eingearbeitet werden, kann sie steigern, muss das aber nicht unbedingt. Wie sie sich genau ausformt bleibt den Spielern völlig überlassen.

Plagenkarten:

Fäulnis

Unwetter

Brände

Ungeziefer

Erdbeben

Raubtiere

Dunkelheit

Kälte

Fledermausschwärme

giftige Gase

blutiges Wasser

Hitze

Übersicht Spielablauf:

Prinzipiell ist der Spielablauf mit leichten Abweichungen am zweiten und siebten Tag immer gleich.

Zunächst ziehen ab dem dritten Tag Adam und Eva abwechselnd eine Plagenkarte.

In einer kurzen Beschreibungsszene stellt die Person die gezogen hat da wie sich die Plage auf das Paradies auswirkt.

Als nächstes entscheidet die Schlange, welche der noch verbleibenden Versuchungen sie diese Runde anwendet.

Dann öffnet sie eine Szene mit Adam oder Eva oder beiden in der sie die Menschen mit der Versuchung vertraut macht, sie verführt, sich darauf einzulassen und sie dazu bringen will sich immer mehr damit zu beschäftigen.

Nach dieser Szene haben jeweils Adam und Eva noch die Möglichkeit eine Szene zu spielen. Dabei legen sie jeweils fest wo die Szene genau stattfindet, zu welcher Uhrzeit sie stattfindet, und wer darin vorkommt.

Es kann eine Einzelszene sein, es können zwei Figuren vorkommen oder alle drei. Es können noch Tiere darin vorkommen.

Wichtig bei diesen Szenen ist zu beachten, dass die Plage, die an diesem Tag wütet mit einbezogen werden muss. Soll heißen die Charakter nehmen die Plage sehr wohl war. Welchen genauen Einfluss sie hat ist dem Spieler überlassen der die Szene startet.

Die Schlange kann sich in jede Szene hinein spielen, unabhängig davon ob sie eingeplant ist oder nicht. Sie muss dies jedoch nicht.

Am Ende jedes Tages überlegen Adam und Eva ob sie ein Charakteristikum aus tauschen wollen, und mit was sie es austauschen wollen. Das ist meistens etwas das mit der Handlung an diesem Tag zu tun hat, es kann ex bezieht auf die Versuchungen bezogen sein, darf sich aber auch auf die plagen beziehen, oder auf die Beziehung zu den anderen Charakteren.

Abweichung bei Tag Zwei:

Bei Tag zwei gibt es noch keine Plage sonst ist alles genau wie bei den anderen Tagen

Abweichung bei Tag sieben:

Es gibt nur eine einziges letzte Szene, die nach einem kurzen Text gespielt wird. Adam und Eva stehen vor dem Baum der Erkenntnis die Schlange versucht sie zu überzeugen von der Frucht zu essen. Wenn Sie das stehen verrottet das Paradies langsam um sie herum. Wenn Sie essen wird das Paradies zerstört, aber sie erhalten ihre Menschlichkeit. Essen Sie nicht, vergessen Sie alles und werden wieder zu Tieren, das Paradies bleibt aber erhalten.

Sie müssen sich entscheiden

Entscheiden Sie sich für das Paradies ließ die Schlange einen kurzen Text vor und das Spiel endet.

Entscheiden Sie sich für den Apfel, ließ die Eva einen anderen Text vor, danach dürfen Adam und Eva aber jeweils kurz erzählen was nach dem Rauswurf aus dem Paradies mit Adam und Eva geschieht.

Möglicherweise können Sie auch eine kleine Schlussszene spielen.

Adam und Eva spielen:

Adam und Eva zu spielen ist verhältnismäßig geradlinig. Am Anfang ist man ein ahnungsloser vollkommen unschuldiger Mensch, fast wie ein Neugeborener, ohne Erfahrungen, ohne nennenswerte Erinnerungen. Stück für Stück muss man entscheiden welche Charakteristika des Menschseins für einen bedeutsam sind, wichtig ist dabei immer die Phase nach jedem Tag, dann nämlich muss man überlegen was an diesem Tag einen am meisten geprägt hat. War es zum Beispiel das Kosten der Birne, deren Saft so süß und verführerisch war, dann kann man sich dieses Charakteristikum „Mag süße Früchte“ aufschreiben. Das wäre ein Bezug auf die Versuchung Genuss , welche die Schlange an diesem Tag ausgespielt hatte .Oder hat man sich besonders vor den Käfern gefürchtet die überall aus dem Boden quollen und einige Pflanzen zerstörten? Das wäre ein Bezug auf die Plage „Ungeziefer“ welcher diesen Tag gezogen wurde. Wichtig ist, das man für dieses neue Charakteristikum ein Altes streicht. Welches ist dabei egal, nur darf es keines sein was an den sieben Tagen entwickelt wurde, sondern musste den Ursprungscharakteristika gehören.

Die Schlange spielen:

Die Schlange zu spielen ist insofern ein bisschen komplizierter, als dass man mit den Versuchung vertraut sein muss und wie man sie einsetzt.

Prinzipiell ist man dabei sehr frei, da die Versuchung eigentlich nur aus zwei Begriffen bestehen, die man dann interpretieren kann. Auf den Versuchungs-Karten stehen allerdings jeweils einige Anregungen.

Wichtig ist noch klarzustellen, was die Schlange bei der Beschreibung und Anregung der Versuchungen darf und was nicht. Zunächst einmal darf sie versuchungen beschreibend einführen. In der Versuchungsszene darf sie etwa einen köstlichen Geruch beschreiben (Genuss) oder erläutern wie Wunderschön der Sonnenuntergang mit einem mal ist (Asthetik)

Außerdem darf sie im Charakterdialog alles vorstellbare sagen, was sie will. Sie darf erklären, was die verschiedenen Versuchungen sind, darf ausmalen welche Vorteile und Annehmlichkeiten sie für die Menschen bereithalten und sie rund um im positiven Licht darstellen. Wenn sich die Menschen den Genüssen dann hingeben hat die Schlange ein gewisses Fragerecht mit dem sie die Empfindung der Menschen lenken kann.

Beißt ein Mensch zum Beispiel zum ersten Mal in ein Stück Fleisch, darf die Schlange fragen: Schmeckst du das köstliche Fett auf deinem Gaumen? Riechst du den betörenden Geruch des Gebratenen? Wie fühlt sich das Fleisch in deinem Mund an, wie fühlst du dich dabei die Lebenskraft eines anderen Wesens in sich aufzunehmen?

Bei einem Kuss von Adam und Eva könnte sie fragen: Adam ,was fühlst du als sich eure Lippen berühren? Eva, wie wie fühlen sich seine Hände auf deiner Talie an?

Wichtig: die Schlange fragt immer nur, sie bestimmen nie wie sich Adam und Eva bei dem Ausleben der Verführungen fühlen. Das tun die Menschen selbst.

Szenen einleiten:

Der Spieler, der eine Szene einleitet, sagt zuerst einmal wo genau sie stattfindet (unter einem Baum, auf einer Wiese, am Bach oder See usw.) und wer darin vorkommt. Dann kann die Person die Situation noch weiter beschreiben, wenn schon eine Plage gezogen wurde, baut er diese zum Beispiel in die Szenerie ein. Der Spieler bestimmt auch was ich noch in der Szene befindet, etwa Tiere, Gegenstände usw. dann kann gespielt werden. Die Szene endet wenn der leitende Spieler das sagt. Eine Szene kann auch nur aus einer Beschreibung bestehen, in der nur beschrieben wird was der eigene Charakter tut oder was mit ihm geschieht, über die anderen Charaktere darf auf diese Weise nicht entschieden werden.

Was alles geschehen kann:

Theoretisch alles, was eine X Card-Absprache im Vorfeld erlaubt. Spieltechnisch sind sämtliche Handlungen und Konsequenzen auch kein Problem. Adam und Eva oder die Schlange können in einer Szene sterben. Auch das Paradies kann zerstört werden. Allerdings entsteht es am nächsten Tag immer wieder neu und bis auf die innere Veränderung der Charaktere ist alles wie zuvor. Auch die Plagen halten immer nur einen Tag und deren Folgen sind am nächsten Tag nicht mehr zu sehen.

Bleibende Konsequenzen gibt es erst am siebten Tag.

Die 7 Tage: Spielertext

Tag 1

Adam liest vor:

„Und Gott der HERR pflanzte einen Garten in Eden gegen Osten hin und setzte den Menschen hinein, den er gemacht hatte. Und Gott der HERR ließ aufwachsen aus der Erde allerlei Bäume, verlockend anzusehen und gut zu essen, und den Baum des Lebens mitten im Garten und den Baum der Erkenntnis des Guten und Bösen.

Und Gott der HERR nahm den Menschen und setzte ihn in den Garten Eden, dass er ihn bebaute und bewahrte. Und Gott der HERR gebot dem Menschen und sprach: Du darfst essen von allen Bäumen im Garten, aber von dem Baum der Erkenntnis des Guten und Bösen sollst du nicht essen; denn an dem Tage, da du von ihm isst, musst du des Todes sterben.

Da ließ Gott der HERR einen tiefen Schlaf fallen auf den Menschen, und er schlief ein. Und er nahm eine seiner Rippen und schloss die Stelle mit Fleisch. Und Gott der HERR baute eine Frau aus der Rippe, die er von dem Menschen nahm, und brachte sie zu ihm. Da sprach der Mensch: Die ist nun Bein von meinem Bein und Fleisch von meinem Fleisch; man wird sie Männin nennen, weil sie vom Manne genommen ist. Und sie waren beide nackt, der Mensch und seine Frau, und schämten sich nicht.“ (1.Mose,2)

Dies war der erste Tag im Paradies.

Tag 2

Die Schlange liest vor

„Doch die Schlange war listiger als alle Tiere auf dem Felde, die Gott der HERR gemacht hatte. Am zweiten Tag kam sie zu Adam und Eva und sprach:

(Die Schlange nutzt nun eine Versuchung und eröffnet eine Szene. Dann dürfen Adam und Eva je auch eine Szene eröffnen. Man muss jeweils angeben wo und wer darin vorkommt, auch Einzelszenen und Monologe sind möglich. Die Schlange darf sich in jede Szene selbst hineinspielen)

Tag Drei:

Eva liest vor

Und Gott der Herr war unzufrieden mit Adam und Eva und wollte sie bestrafen dafür, dass sie den Worten der Schlange gelauscht hatten und so sendete er eine erste Plage:

(Eva zieht eine Karte vom Plagenstapel und spielt sie aus. Dann beschreibt sie wie sich die plage auf das Paradies auswirkt (bei völliger Zerstörung ist das Paradies am nächsten Tag wieder da)

(Danach nutzt die Schlange eine Versuchung und eröffnet eine Szene. Dann dürfen Adam und Eva je auch eine Szene eröffnen. Man muss jeweils angeben wo und wer darin vorkommt, auch Einzelszenen und Monologe sind möglich. Die Schlange darf sich in jede Szene selbst hineinspielen

Die Plage muss in jeder Szene eine Rolle spielen)

Tag Vier:

Adam liest vor:

Und Gottest Zorn wuchs da er sah wie sich seine Schöpfung von seinem Bild entfernte und so sendete er die Zweite Plage:

(Adam zieht eine Karte vom Plagenstapel und spielt sie aus. Dann beschreibt sie wie sich die plage auf das Paradies auswirkt (bei völliger Zerstörung ist das Paradies am nächsten Tag wieder da)

(Danach nutzt die Schlange eine Versuchung und eröffnet eine Szene. Dann dürfen Adam und Eva je auch eine Szene eröffnen. Man muss jeweils angeben wo und wer darin vorkommt, auch Einzelszenen und Monologe sind möglich. Die Schlange darf sich in jede Szene selbst hineinspielen

Die Plage muss in jeder Szene eine Rolle spielen)

Tag Fünf:

Eva liest vor:

Und erneut sah Gott , dass treiben der Schlange und sendete einer weitere Plage zur Warnung:

(Eva zieht eine Karte vom Plagenstapel und spielt sie aus. Dann beschreibt sie wie sich die plage auf das Paradies auswirkt (bei völliger Zerstörung ist das Paradies am nächsten Tag wieder da)

(Danach nutzt die Schlange eine Versuchung und eröffnet eine Szene. Dann dürfen Adam und Eva je auch eine Szene eröffnen. Man muss jeweils angeben wo und wer darin vorkommt, auch Einzelszenen und Monologe sind möglich. Die Plage muss in jeder Szene eine Rolle spielen)

Tag Sechs:

Adam liest vor:

Und so sendete Gott eine letzte Plage, eine letzte Warnung auf dass Adam und Eva begreifen mochten wie irrig ihr weg doch sei:

(Adam zieht eine Karte vom Plagenstapel und spielt sie aus. Dann beschreibt sie wie sich die plage auf das Paradies auswirkt (bei völliger Zerstörung ist das Paradies am nächsten Tag wieder da)

(Danach nutzt die Schlange eine Versuchung und eröffnet eine Szene. Dann dürfen Adam und Eva je auch eine Szene eröffnen. Man muss jeweils angeben wo und wer darin vorkommt, auch Einzelszenen und Monologe sind möglich. Die Schlange darf sich in jede Szene selbst hineinspielen

Die Plage muss in jeder Szene eine Rolle spielen)

Tag Sieben:

Die Schlange liest vor:

Doch Gott sah, dass nichts Gut war. Die da, die er erschaffen hatte, hörten auf das Wort der Schlange, lauschten den Versuchungen, die Gott ihnen verboten hatte.

Und so sah er die Menschen nach den Sternen greifen, sah ihrem Drang und ihr Streben und wusste, dass es gefährlich war. Gott sah, was geschehen würde wenn der Mensch frei würde und losgelassen auf die Welt, wenn er sein eigener Herr und sein eigenes Schicksal gestallten könnte und somit zum Schicksal der Welt die Gott erschaffen hat. Und er wusste es katastrophal war.

Doch noch wart vom Baum der Erkenntnis nicht gegessen, noch wart die Sünde nicht vollbracht.

Und Gott sprach mit lauter Stimme vom Himmel herab: Ihr habt der Schlange gelauscht und mit meinen Plagen habe ich euch gezeigt, wie das Leben ohne meinen Schutz für euch sein würde. Nun müsst ihr euren Irrweg erkennen.

Von allen Bäumen im Garten dürft ihr nehmen, von jedem Strauch und jedem Halm, doch dort von diesem einen sollt ihr lassen.

Wenn dieser Tag verstreicht und keine Frucht des Baumes wart genommen, so will ich euch vergeben, und euch zurücknehmen in meinen Schoß.

Doch die Schlange wisperte schnell: Wenn dieser Tag verstreicht und keine Frucht des Baumes wart genommen, sollt ihr alles vergessen was sie gelernt habt. All die Freude, all die Lust, all das Wissen, und aller Genuss sogar die Schönheit bleibt euch dann verwehrt für alle Zeit. Ist es das was ihr wollt? Zu leben wie Tiere in einem Käfig, so golden er auch sein mögen. Wollte nicht Mensch sein? Freie und wild?

(In der Entscheidungsszene stehen Adam und Eva vor dem Baum der Erkenntnis, die Schlange ist bei Ihnen und kann auf sie einreden. Sie müssen entscheiden, ob sie die Frucht essen oder nicht. Wenn auch nur einer von beiden von der Frucht isst, reicht das schon.

Danach wird das entsprechende Ende ausgewählt.)

Ende 1: Adam und Eva nehmen den Apfel.

Eva liest vor

„Da wurden ihnen beiden die Augen aufgetan und sie wurden gewahr, dass sie nackt waren, und flochten Feigenblätter zusammen und machten sich Schurze.

Und sie hörten Gott den HERRN, wie er im Garten ging, als der Tag kühl geworden war. Und Adam versteckte sich mit seiner Frau vor dem Angesicht Gottes des HERRN unter den Bäumen im Garten. Und Gott der HERR rief Adam und sprach zu ihm: Wo bist du? Und er sprach: Ich hörte dich im Garten und fürchtete mich; denn ich bin nackt, darum versteckte ich mich. Und er sprach: Wer hat dir gesagt, dass du nackt bist? Hast du nicht gegessen von dem Baum, von dem ich dir gebot, du solltest nicht davon essen? Da sprach Adam: Die Frau, die du mir zugesellt hast, gab mir von dem Baum und ich aß. Da sprach Gott der HERR zur Frau: Warum hast du das getan? Die Frau sprach: Die Schlange betrog mich, sodass ich aß.

Da sprach Gott der HERR zu der Schlange: Weil du das getan hast, seist du verflucht, verstoßen aus allem Vieh und allen Tieren auf dem Felde. Auf deinem Bauche sollst du kriechen und Erde fressen dein Leben lang. Und ich will Feindschaft setzen zwischen dir und der Frau und zwischen deinem Nachkommen und ihrem Nachkommen; der soll dir den Kopf zertreten, und du wirst ihn in die Ferse stechen.

Und zur Frau sprach er: Ich will dir viel Mühsal schaffen, wenn du schwanger wirst; unter Mühen sollst du Kinder gebären. Und dein Verlangen soll nach deinem Mann sein, aber er soll dein Herr sein.

Und zum Mann sprach er: Weil du gehorcht hast der Stimme deiner Frau und gegessen von dem Baum, von dem ich dir gebot und sprach: Du sollst nicht davon essen –, verflucht sei der Acker um deinetwillen! Mit Mühsal sollst du dich von ihm nähren dein Leben lang. Dornen und Disteln soll er dir tragen, und du sollst das Kraut auf dem Felde essen. Im Schweiße deines Angesichts sollst du dein Brot essen, bis du wieder zu Erde werdest, davon du genommen bist. Denn du bist Erde und sollst zu Erde werden.“ (1.Mose, 3)

Epilog Szenen:

Adam und Eva können nun kurz zusammen oder jeweils einzeln erzählen, was danach geschah, wie sie ihr Leben jenseits des Paradieses begannen. Dies kann ruhig von der Bibelgeschichte abweichen. Sie dürfen auch gerne eine kleine Szene spielen. Oder der Epilog kann einfach nur ein Fazit einer Erkenntnis sein, ein einzelner Satz, eine kurze Beschreibung.

Ende 2: Adam und Eva verweigern den Apfel:

Die Schlage liest vor:

Und Adam und Eva erwachten im Paradies und sahen wie schön die Welt war. Hier gab es Bäume deren Namen sie nicht kannten, und Flüssiges, dass man trinken konnte, und allerlei Farben und Formen die ihnen nichts bedeutet. Sie sahen einander, doch erkannten sich nicht. Wenn sie sich berührten lächelten sie einander zu und wussten sonst nichts zu sagen. Die Tage waren schön und die Nächte still und sanft. Es regnete wenn es musste, es war warm und gut und es mangelte ihnen an nichts.

Denn sie wussten es nicht besser. Sie waren zufrieden mit den Früchten die nicht schmeckten, und der Einsamkeit die sie nicht erkannten, und den Fragen die sie nicht stellten. Niemals und nimmer.

Und so ging der Tag und es kam die Nacht und es folgte ein neuer Tag. Und so war das immer und wird es immer bleiben, in dieser schönen Welt ohne Wandel, wo keiner weiß, wo keiner wissen will.

Wo man isst wenn man Hunger hat, und trinkt wenn man durstig ist, wo man sich paart, wenn man muss und nichts tut weil man es will.

Und Gott sah, dass es gut war.

Für alle Zeit! Immer Da!

Amen

Versuchungen:

Genuss/ Gier

Positive Beispiele: Süße Früchte (Geruch, Geschmack) Düfte, Fleisch (man muss dafür Tiere töten); heißes Wasser, Entspannung usw

Negative Effekte: Hunger, Gier, Neid,

Nützliche Fragen:

Wie fühlst du dich, als der süße Saft in deinen Mund fließt?

Wie riecht das gebratene Fleisch für dich?

Wie fühlt sich das warme Wasser auf deiner Haut an?

Kannst du Hau aufhören zu essen oder willst du noch mehr von diesen Früchten?

Wie fühlst du dich als Eva eine der Früchte nimmt die du jetzt nicht mehr hast?

Usw

Liebe / Wollust:

Beispiele. Zärtlichkeit, Romantik, Küssen, Sex usw, Bedürfnisse

Negative Effekte: Wollust, Lüsternheit, Rücksichtlosigkeit, Besitzanspruch, Eifersucht

Nützliche Fragen:

Wie fühlen sich seine Lippen auf deinen an.

Denkst was denkst du als sie dich berührt

Willst du, was sie tut?

USW

Asthetik / Eitelkeit:

Positive Beispiele: Schöne Dinge, Süße Tiere, romantische Orte, Musik, , Farben, schöne Pflanzen (Blumen?), das eigene Antlitz(Aussehen), das Aussehen des Anderen, angenehme Gerüche usw

Negative Effekte: Eitelkeit, Selbstgefälligkeit, Oberflächlichkeit, Narzismus

Nützliche Fragen:

Was findest du schön? Schau dich um und beschreibe!

Schau dein Antlitz an, was gefällt dir?

Betrachte Eva/ Adam, was reizt dich an ihrem / seinem Aussehen.

Lausche der Musik, die erklingt. Was macht sie mit dir?

Wissen / Neugier:

Namen, Bedeutungen, Hintergründe, Fragen!. Was ist…?

Negative Effekte: Neugier, Rastlosigkeit, kritisches Denken, rebellische Ideen, Gotteslästerung

Nützliche Fragen:

Du siehst ein Tier, willst du nicht wissen wie es heißt?

Fragst du dich nicht warum du hier bist?

Was ist der Sinn d es Lebens?

Was Geschieht wenn man den Apfel der Erkenntnis isst?

Was willst du?

(Fragen der Neugier, der Philosophie usw)

Vergnügen/ Rausch:

Spaß, Extase, Party, soziale Lockerheit, Unbekümmertheit, Drogen und Genussmittel aller Art

Negative effekte: Gednakenlosigkeit, rausch, Rücjsichtlosigkeit, verlustd er Sinne undees verstandes, Abhängigkeit

Nützliche Fragen:

Willst du nicht mehr davon probieren?

Warum aufhören?

Nimm dir was du willst.

Gib dich dem Rausch hin!

Willst du nicht tanzen?

usw

Bildnachweis:

https://pixabay.com/de/photos/snake-apple-paradies-eve-bibel-1322240/