

Einleitendes. Benennung der Spiele. Bedeutung der Spiele. Scenerie. Sceneriewechsel. Aufenthalt der Spielenden. Maschinerie, Blutbergießen und Todtschlag, Tonderer, Mannaspreiter, Heiliggeistleiter, Röcker. Costüm und Ausrüstung, Fahnen. Schauspieler und Rollen, die Teufel. Dauer der Spiele. Einteilung in Quartiere, Acte, Unterschiede. Text. Prolog. Dramatische Composition. Geberdenspiel. Musik. Gesang. Sprachwunder zu Pfingsten.

In der Bürgerbibliothek von Luzern liegen über ein Duzend stattliche Folianten, die handschriftliches Material über die geistlichen Spiele der Stadt Luzern enthalten. Theils finden wir da die Texte, theils die mannigfachsten Angaben über die Technik der Spiele, z. B. Pläne der Bühne, Listen der Teilnehmer, Verzeichnisse der Costüme, Gesanghefte, Kostenberechnungen.

Die Luzerner Spiele haben schon mehrere Bearbeitungen gefunden. Allgemein bekannt ist, daß Mone und Wilken ihnen ihre Aufmerksamkeit zugewendet haben. Liebenau schildert sie in seinem „alten Luzern“ und Hibber in seinem „Kenward Chsat“. Hibber hat noch speciell eine kleinere Abhandlung darüber geschrieben, eine größere besitzen wir von Richly. Im Zusammenhang mit denjenigen der Urkantone stellt sie Gall