

herbei, bietet ihm zu trinken, fragt ihn, was bei seinem Herren vorgehe. Der redselige Diener erzählt, wie der Salvator bei ihnen eingekehrt, der alle Sünden vergebe, fügt stichelnd bei, das wäre etwas für sie und eilt wieder davon. Magdalena fühlt sich betroffen: Wir haben das erste Moment, das zu ihrer Bekehrung führt.

Die Figur Magdalena bietet verschiedene Beispiele, welche Sorgfalt man dem Geberdenspiele zuwandte. Sehr richtig spiegelt sich Magdalena's Seelenkampf äußerlich ab. Si sitzt trurig bim Spil, süfzet, sinnet, sieht ein wyl ob sich, dann under sich, bald wütscht si uff, stost das Spil von sich. Wie Magdalena aus der Gesellschaft ihres Buhlen forteilt, wird dieser von seinen Cameraden gehänfelt, er geräth in Wuth, springt auf, schmettert seinen Becher zu Boden, ruft aus, er wisse schon, was das bedeute, es sei ihm ein anderer in's Gehege gekommen, vorhin sei ja ein Diener da gewesen, der habe Magdalena fortgelockt. Er werde ihn schon ausfindig machen und dann dem Schelmen den Grind zerschlan. Mit diesen Worten eilt er wüthend fort, die Teufel, welche dem Seelenkampf der Magdalena zuschauen, losend, stellend sich letz, schüttend d'Köpf, sind unwillig, tröwent. Der 38jährige Kranke, der sich geheilt fühlt, wütscht uf, streckt die Glider, beschout sich, nimpt syn Bett. 1583 wird in Berathung gezogen, ob Judas seine verkehrten Gebärden gleich von Anfang an zeigen solle.

Zu den wichtigsten Momenten in den Luzerner Spielen gehören Musif und Gesang. Es wurde sehr viel musicirt und gesungen. 1583 waren 156 Spielteute da. Hauptinstrumente waren das Positiv, die

2. Musif