

Spielregeln „Die schöne Stunde“

Den Spielern werden Aufgaben gestellt, diese wählt die Regisseurin unmittelbar vor der Aufführung aus. Wenn die Zuschauer reinkommen ist sie noch dabei und bezieht die Zuschauer in diesen Auswahlprozess mit ein. Es gibt 6 Aufgaben hintereinander – also 6 Sätze. Denn der Cellist darf nur musikalisches Material aus Bachs Cellosuite Nr. 3 benutzen, und die hat 6 Sätze. Er spielt schon im Nebenraum, während die Zuschauer rein kommen. Es gibt immer eine Hauptaufgabe für beide, wie z.B.:

	SCHAFFT EINEN SCHÖNEN MOMENT
oder	ZEIGT DAS SCHÖNSTE
oder	MACHT ES EUCH SCHÖN
aber auch	MACHT WAS SCHEUSSLICHES
oder	CHAOS

Daneben gibt es für jeden der beiden Spieler eine Unteraufgabe, die oft in einer körperlichen Einschränkung besteht. Für den Schauspieler...

	NUR AUF ZEHENSPITZEN
oder	AUGEN ZU
oder	IMMER EIN HAND AM BODEN

und für den Cellisten...

	NICHT SITZEN
oder	KLEINEN FINGER ABSPREIZEN
oder	HALTE DAS CELLO ANDERS
oder	NUR JEDEN ZWEITEN TON

Dann gibt es aber auch Anweisungen, die sich auf den Raum oder den Mitspieler oder die Zuschauer beziehen:

	DU SPIELST NUR FÜR SCHÖNE ZUSCHAUER
oder	NUR MIT MUSIK BEWEGEN
oder	NUTZE DEN GANZEN RAUM
oder	DU BIST DER SCHÖNSTE

Und es gibt schlicht Stimmungsvorgaben wie:

	MÜDE
oder	VERLIEBT
oder	SCHÖN LEISE ...

Nachdem also die Aufgaben zusammengestellt sind, werden sie im Hintergrund aufgehängt und die beiden Spieler kommen auf die Bühne.

Sie lesen die ersten Aufgabe und ihre Unteraufgaben und fangen sofort an. Sie haben das Recht zu reden oder nicht zu reden, sie können unterbrechen, wenn sie selbst mit ihren Lösungen nicht einverstanden sind und neu anfangen, sie müssen immer einen Schluss finden.

Nach dem ersten Satz bekommt jeder der Zuschauer einen Beutel mit 18 blauen und 18 roten Murmeln. Im Zuschauerraum ist eine Marmelbahn installiert und sie können jetzt mit diesen Murmeln abstimmen, wie sie es fanden. Blaue Murmeln bedeuten schön und rote Murmeln lustig, keine Murmeln weder schön noch lustig. Sie können pro Aufgabe maximal

dreier Murmeln von jeder Farbe in die Murmelbahn werfen. Die Murmeln landen in einem Glasbehälter, der nach jeder Aufgabe ausgetauscht wird.

So wird immer nach den Aufgaben abgestimmt und ganz am Ende werden alle Behälter neben einander gestellt und die Aufgaben noch einmal dazu gelegt um zu sehen: War da was schön? Was war schön?