

Heksen aan Tafel

of:

Heksen & Tovenaars

Het is feest.

Langzaam loopt de zaal vol.

Bekenden groeten elkaar.

Anderen maken op ontspannen wijze met elkaar kennis.

Ontspannen?

Daar, daar kust men elkaar op de wang....

en fluistert vervolgens "prachtmens".

Of verderop: handen die elkaar ontmoeten onder het fluisteren van "heel fijn"

en beantwoord met "poppedijn"?

Of daar, daar in de hoek.

Daar knijpt iemand in andermans arm, zucht "doet pijn hè"....en krijgt als antwoord "ja fijn hè"!

Wat is hier aan de hand?

Wordt hier geoefend met een nieuwe vorm van etiquette?

Als we ons oor bij weer een andere begroeting nogmaals te luisteren leggen, wordt een tip van de sluier opgelicht.

Daar wordt ter begroeting het haar van de ander voorzichtig aangeraakt onder de woorden:

"zo zacht...."

Want het antwoord is veelbetekenend:

"heksenmacht"!

Heksenmacht?

Hoezo, heksenmacht?

Kringen en Cirkels

"Heksen & Tovenaars" begint met deze ontmoetingen.

Het is niets anders dan het ontdekken van ieders "heksenkring" of "tovenaarscirkel".

Want iedere deelnemer aan dit feest is 'in het geheim' leerling heks of tovenaars. En maakt als zodanig deel uit van een kleine groep verwanten.

Iedere deelnemer kent van te voren twee anderen die tevens 'lid' zijn van deze groep. Met zijn drieën gaan ze op zoek naar de ontbrekende zes (of negen) leden. Door middel van speciale begroetingen leren ze wie dat zijn.

Wordt bijvoorbeeld een kus op wang beantwoord met "prachtmens", dan weet je dat je 'onder ons' bent.

Spelgegevens

Als de 'gewone' secretaresse, boekhouder of directeur die u zelf bent, stapt u in het spel. Om al spoedig te worden ingewijd in de duistere wereld van hekserij en magie.

Door uw eigen Tovenaar of Heks: de acteur die uw groepje van leerlingen onder zijn of haar hoede neemt.

Niet alleen laat die u ervaren wat het is om heks of magiër te zijn, deze leert u ook om te toveren. En een toverdrank bereiden.

Maar daarover straks.

speldoel

In de eerste plaats het bereiden van de beste, krachtigste toverdrank.

In de tweede plaats het overwinnen van de Zwarte Magie, dan wel de Witte Magie. Dit naar gelang u zelf Wit, dan wel Zwart bent.

Want u heeft vooraf aan het spel een persoonlijke uitnodiging gekregen (met een opdracht: zie onder "kringen en cirkels") met daarin het verzoek om in het wit, dan wel zwart gekleed te gaan. Wit voor de Witte Magie, zwart voor de Zwarte Magie.

spel

Het spel begint met het creëren van de Heksenkringen (zie "kringen en cirkels"). Op dat moment is het spel nog niet openlijk begonnen, het is net alsof het om een 'gewone receptie' gaat.

Het eerste openlijke signaal dat zich hier iets wezenlijk anders afspeelt, is als er een heftige scène ontstaat tussen de heksenmeesters (oftewel acteurs).

Dan gaan de heksenkringen van start. En leert men toveren. Toveren? Ja, echt toveren.

In de eerste plaats om uw medemens te betoveren.

Zodat deze bijvoorbeeld niet meer kan praten, maar alleen nog maar met een vermanend vingertje onder het roepen van "ahaaaa" kan zwaaien (gelukkig bestaat er ook een ritueel om daar weer van te genezen!).

In de tweede plaats om door middel van deze toverspreuken alle ingrediënten voor een toverdrank bijeen te vergaren.

Nadat de Tovermeester (die het gehele spel leidt) de heksenkringen en magiërcirkels in spanning heeft laten wachten of hun toverdrank goedgekeurd zal worden, gaat de avond langzamerhand toe naar haar spetterend eind.

Het Grote Ritueel wordt voorbereid: een choreografie van zang en dans onder begeleiding van licht- en geluidseffecten. Wat zal dat mysterieuze ritueel brengen: de heerschappij van de Witte Magie of de Zwarte Magie?

(het is mogelijk dat dit ritueel niet uitgevoerd wordt; in dat geval eindigt het spel met het Ritueel Proeven van de Toverdranken, om zo de Heerschappij van Wit dan wel Zwart te bepalen)

Gegevens

Dit spel is geschikt voor 24 tot 200 deelnemers.

De aanbevolen groepsgrootte is 9 of 12.

Het aantal acteurs = aantal groepen + minimaal 1 spelleider.

De speluur is ongeveer 3 uur.
Het spel is niet geschikt om te combineren met barbecue, fondue, gourmet en dergelijke maaltijen.

Locatie

Wij hebben geen eigen locatie maar spelen waar u wenst mits de locatie/restaurant aan de volgende basisvoorwaarden voldoet

- geen geluidshinder andere gasten/muziek
- royaal loopruimte rond tafels: de ruimte dient ongeveer 50% groter te zijn dan bij normaal gebruik
- grote zaal + kleine zaal (of deelbare zaal)
- kleedruimte met tafels en stoelen

Tarieven

- online offerte:
<http://www.livingtale.nl/offerte-heksen.html>
- minimumprijs per groep € 250
- aanbevolen groepsgrootte 9 of 12
- reiskosten per k.m. per spelgroep € 0,20
- prijzen zijn exclusief catering en 6%BTW
- catering en eventuele verblijfkosten spelers zijn voor rekening van de klant

Het Magisch Land

Wilt u nog meer Magie, nog meer Toveren?

Is uw groep tussen de 18 en 30 personen?

EN heeft u de beschikking over meer tijd: minimaal 2 dagdelen?

Kies dan voor Het Magisch Land.

Voor meer informatie, klik hier onder:

[Het Magisch Land](#)

Andere spelen

Zie: <http://www.personeelsfeest.biz>