

Het Magisch Land

Waar Magie werkelijk werkt.....

Eeuwenlang werd Het Magisch Land geteisterd door oorlog, oorlog tussen het Witte Rijk en het Zwarte Rijk.

Het Witte Rijk, het rijk der Elfen, gedragen door zorgzaamheid, samenwerken en eerlijk delen.

Het Zwarte Rijk, het rijk der Demonen: daar was geldzucht, winst, egoïsme en machtswellust het hoogste goed.

De strijd was de strijd van hun Magiërs.

En leek te duren tot het eind der tijden.

Tot een derde Volk het land binnentrok: de Kinderen.

Vol vreugde waren zij en brachten spel en vrolijkheid en spanning en wedijver.

En strijd? Ach, zo lang het een spannend avontuur was. Toch verstoorden zij het evenwicht.

Plotsklaps bleek het noodzakelijk elkaar te ontmoeten in plaats van te bevechten.

het verhaal

"Het Magisch Land" is die ontmoeting.

De Kinderen waren het die Elfen en Demonen uitnodigden om Vrede te sluiten.

En komen doen zij: Heersers, Magiërs, Prinsen en Prinsessen. Waarom zij komen?

Is het om werkelijk vrede te willen sluiten?

Of is het om in een onderling pact deze wereldvreemde Heerser te vernietigen?

Of om voor eeuwig het Goede of het Kwade te laten overwinnen?

Feit is dat de Heersers komen om hun volk te leiden in deze moeilijke tijden.

Feit is dat de Prinsen en Prinsessen komen voor het sluiten van een huwelijk.

Feit is dat de Magiërs komen voor hun bijdrage aan één der 7 ceremoniën:

de Maaltijdzegening, het Spel van Geluk en Ongeluk, de Trancedans, het Verlovingsritueel, het Krachttoernooi, de Huwelijksplechtigheid en het Moment der Waarheid.

rolverdeling

Drie volkeren zijn er dus:

Elfen, Demonen en Kinderen.

Ieder volk heeft een Heerser, twee Prinsen en/of Prinsessen. En zes Magiërs:

- de Priester, meester van het Geloof
- de Waarzegger, meester der Waarheid
- de Dweper, meester der Begeestering
- de Schatbewaarder, meester der Gezondheid
- de Wapenmeester, meester der Gehoorzaamheid

Iedere Magiër heeft zijn eigen Magische Betoveringen.

Zo kan de Waarzegger bepalen of de waarheid gesproken wordt, de Genezer genezen en ziek maken, de Wapenmeester martelen, de Priester je iets laten geloven, de Dweper je gevoelens veranderen, en de Schatbewaarder je 'innerlijke waarde' verstevigen, oftewel: je karakter veranderen...

aanbevolen

- tijdsduur: 2, 3 of 4 dagdelen
- locatie: iedere ruime, sfeervolle locatie
- met ruime buitenruimte;
- geïsoleerde ligging in de natuur is een pré;
- ook aanbevolen voor tenten
- aantal deelnemers: 18 - 30

samengevat

"Het Magisch Land" is een sprookje.

Een wereld komt tot leven waarin alles een andere betekenis krijgt.

Een magische wereld waarin rituelen, ceremoniën en legendes het leven bepalen.

Heimelijke verlangens worden beantwoord:

om de Prins of Prinses te mogen zijn die een sprookjeshuwelijk sluit; de Heerser die heersen mag; de Magiër die iedereen betovert.....

LivingTale

Het Magisch Land is één van onze LivingTale-spelen. Wat is een LivingTale?

Een LivingTale is een avontuurlijk uitstapje in een fantastische wereld waarin u diegene wordt die u altijd al had willen zijn.

LivingTale biedt een verhaal aan waarin u met uw medegasten al improviserend een rol gaat spelen. U kunt van te voren kiezen welk karakter u wilt spelen en wat u wilt bereiken tijdens het spel. Hier heeft u een mogelijkheid om de dingen eens anders aan te pakken dan u normaal zou doen. De kans om eens een dag, avond of weekend lang een heel ander persoon te zijn. Wie heeft er nooit eens van gedroomd machtig of rijk te zijn, of een gangster, of een prinses?

Een *LivingTale*-spel is voor iedereen toegankelijk. Het vergt geen speciale opleiding of kundigheden. Want spelen kan iedereen. Er wordt niets anders van u gevraagd dan dat u met plezier in een andere wereld stapt.

Of u goed moet kunnen "toneel"spelen? Neer hoor. Beter van niet!

Een greep uit de spelen:

- De Ontsnapping
- Water en Vuur
- Karakters in Italië
- De Macht van Water
- Het Magisch Land
- ShowBusiness
- FamilieReünie
- MobWar

Tarieven

per persoon:

2 dagdelen vanaf € 55

3 dagdelen vanaf € 75

kostuums vanaf € 10

minimumprijs € 1.000

excl.: catering; zaalhuur; 6% BTW; reiskosten

Locatie

Voor een LivingTale geldt dat een locatie in stijl belangrijk is. Vaak is een klein familiehotel ideaal. Zeker ook in aanmerking komen kampeerboerderijen en andere eenvoudige groepsaccommodaties.

Maar zelfs een loods kan voor sommige spelen goed omgebouwd worden tot de vereiste sfeer. Of bij kleine groepen -zoals De Ontsnapping- een (grote) woning, boerderij of boerenschuur.

Catering

U kunt natuurlijk de maaltijd laten verzorgen.

Door een cateraar of door een restaurant te zoeken met een geschikte zaal.

Voor de meeste LivingTale's is het echter erg leuk om de maaltijd tijdens het spel te laten bereiden: door de gasten zelf. Het levert altijd hilarische situaties op wanneer gezworen vijanden samen bijvoorbeeld het dessert in elkaar moeten flansen. Zeker als de ingrediënten van tevoren klaar gemaakt zijn, wordt het bereiden 'spel' in plaats van 'corvee'.

En het kan uw kosten aanzienlijk drukken....

Overige activiteiten

LivingTale verzorgt verder:

Recreatieve evenementen (o.a.):

- Maffia aan Tafel
- Moord aan Tafel
- Spoken aan Tafel
- Met Sterren aan Tafel
- Live Reality aan Tafel
- Heksen aan Tafel

Trainingen (o.a.):

- teambuilding
- leidinggeven/onderhandelen

Theater op Maat:

- voor themabijeenkomsten, maar ook voor openingen, afscheid en andere feestelijkheden



Voor meer informatie

Living
Tale
Theater
Nederland

Aurora 12

9602 EX Hoogezand

telefoon: 0598 - 35 12 51

fax: 0598 - 35 12 52

www.livingtale.nl

post@livingtale.nl

LivingTale
Theater

Living
Tale
Theater
Nederland