Het Magische Land

Een livingtale van LivingTale Theater

Waar Magie werkelijk werkt…..
Eeuwenlang werd Het Magische 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, spanning en wedijver.
En strijd? Ach, zolang 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 Magische Land" is die ontmoeting.
Het waren de Kinderen, 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 van 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 Genezer, meester der Gezondheid
- de Dweper, meester der Begeestering
- de Schatbewaarder, meester der Innerlijke Waarde
- 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 èn 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...

Samengevat
"Het Magische 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.....

groepen met spelervaring
Heb je als groep ervaring met het (improviserend) spelen, dan is een minder intensieve begeleiding mogelijk. Bij dit spel zijn 2 spelleiders dan voldoende. Wij verzorgen dan het script, doen de warming-up (of delen daarvan), leiden het spel, begeleiden de begeleiders en de evaluatie.
Jullie zoeken dan een locatie en bereiden die voor, en zoeken mensen die het leuk vinden om anderen te helpen.
We hebben goede ervaring met het "rode-kruis-concept": de begeleiders dragen een rodekruisbadg. Iedereen weet dat je hen kunt aanspreken voor hulp, eventueel zelfs 'buiten-spel.' Want vaak is even je hart luchten en even op een nieuw spoor gezet worden / nieuwe spel impuls krijgen, voldoende om weer met vernieuwde energie verder te spelen.
Extra voordeel is natuurlijk de veel lagere kostprijs!

Spelgegevens
- 18 tot 30 deelnemers
- 3 spelgroepen
- 2, 3 of 4 dagdelen
- 4 of 5 acteurs voor groepen zonder spelervaring
- of 2 spelleiders voor groepen met spelervaring

locatie
- ruime, sfeervolle locatie met veel buitenruimte
- geïsoleerde ligging in de natuur is een pre
- ook mogelijk om in/vanuit tenten te spelen
- het spel kan in de openlucht gehouden worden: gebruik van grasveld, of zandvlakte zeer aan te bevelen

verder
- geen geluidshinder van andere gasten/muziek
- een hoofdruimte royaal van afmeting:minimaal driemaal zo groot als voor een dineropstelling noodzakelijk is
- met 3 of 4 bijruimtes dichtbij de hoofdruimte; dit kunnen hotelkamers zijn

Tarieven
voor groepen zonder spelervaring
- 2 dagdelen € 1.500
- 3 dagdelen € 2.000
- 4 dagdelen € 2.500

voor groepen met spelervaring
- 2 dagdelen € 750
- 3 dagdelen € 950

voor alle groepen geldt:
- kostuums (indien gewenst, per deelnemer): € 10
- alle prijzen zijn exclusief 9% btw, reistijd en autokosten, catering en zaalhuur
- catering + eventuele verblijfskosten acteurs zijn voor rekening van de klant

Andere rollenspelen

Moord Motief Mysterie	http://www.livingtale.nl/moordmysterie.pdf
de Ontsnapping	http://www.livingtale.nl/ontsnapping.pdf
MobWar	http://www.livingtale.nl/mobwar.pdf
Familiereünie	http://www.livingtale.nl/familiereunie.pdf
Showbusiness	http://www.livingtale.nl/showbusiness.pdf

Ander type spelen

moordspelen	http://www.livingtale.nl/moordspel.html
detectivespelen	http://www.livingtale.nl/detectivespel.html
maffiaspelen	http://www.livingtale.nl/maffiaspel.html
theaterdiners	http://www.livingtale.nl/theaterdiner.html
teambuildingspelen	http://www.livingtale.nl/teambuilding.html
alle spelen	http://www.livingtale.nl/allespelen.html