

## Prison Fangis



Un jeu d'attrape qui a été développé dans le cadre d'un cours de moniteurs BESJ. Il s'inscrit dans la thématique des récits bibliques où des personnages sont en prison (ex. Pierre, Paul).

La prison-fanigs commence avec deux receveurs. Ils se tiennent par la main et forment un "cercle". Ils se fixent un nombre entre 1 et 20 (ou plus), que seuls les attrapeurs peuvent connaître !

Le jeu commence lorsque les receveurs commencent à compter

Pendant ce temps, tous les autres doivent passer sous les bras des attrapeurs pour entrer dans le "cercle" (la prison) et en sortir le plus vite et le plus souvent possible.

Dès que les attrapeurs sont arrivés à leur nombre déterminé, ils s'agenouillent ou baissent les bras et "ferment" la prison. Tous ceux qui sont maintenant à l'intérieur du cercle sont prisonniers et deviennent des attrapeurs. La prison devient ainsi de plus en plus grande. Les nouveaux attrapeurs déterminent un nouveau nombre et recommencent à compter.

L'attrapé est terminé dès que tous les prisonniers sont pris ou qu'il ne reste plus que quelqu'un.