

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 histoires bibliques où des personnes sont en prison (p. ex. Pierre, Paul).

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

Le jeu commence lorsque les attrapeurs commencent à compter.

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

Dès que les attrapeurs ont atteint leur nombre déterminé, ils s'agenouillent ou baissent les bras et "ferment" la prison. Tous ceux qui se trouvent 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.

Le jeu est terminé dès que tout le monde est prisonnier ou qu'il ne reste plus que quelqu'un.