Prigione Fangis

Un gioco di tag sviluppato in un corso di leadership del BESJ. Si adatta alle storie bibliche in cui le persone sono in prigione (ad esempio Pietro e Paolo).

Il fanig della prigione inizia con due acchiappatori. Si tengono per mano e formano un "cerchio". A questo punto gli acchiappatori stabiliscono tra loro un numero compreso tra 1 e 20 (può essere di più), che solo gli acchiappatori possono conoscere!

Il gioco inizia quando gli acchiappatori iniziano a contare.

Nel frattempo, tutti gli altri devono entrare e uscire dal "cerchio" (la prigione) sotto le braccia degli acchiappatori il più velocemente e il più spesso possibile.

Non appena gli acchiappatori hanno raggiunto il numero stabilito, si inginocchiano o si armano e "chiudono" la prigione. Chiunque si trovi all'interno del cerchio è intrappolato e diventa un acchiappatore. La prigione diventa sempre più grande. I nuovi acchiappatori scelgono un nuovo numero e ricominciano a contare.

Il fangis è finito quando tutti sono stati catturati o è rimasta una sola persona.