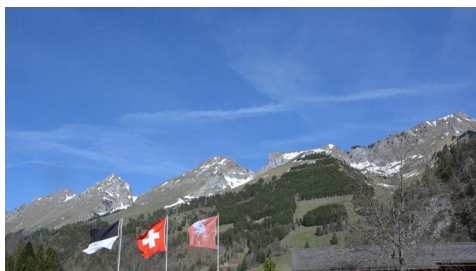


Prigione Fangis



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

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

Il gioco inizia con il conteggio da parte dei ricevitori

Intanto, tutti gli altri devono passare sotto le braccia degli acchiappatori nel "cerchio" (la prigione) e tornare fuori il più velocemente e il più spesso possibile.

Una volta raggiunto il proprio numero designato, i pescatori si mettono in ginocchio o con le braccia e "chiudono" la prigione. Tutti coloro che si trovano ora all'interno del cerchio vengono catturati e diventano acchiappatori. In questo modo, la prigione diventa sempre più grande. I nuovi cecchini stabiliscono un nuovo numero e ricominciano il conteggio.

Il gioco è finito non appena tutti sono in trappola o è rimasta solo una persona.