Prisión Fangis

Un juego de etiqueta que se desarrolló en un curso de liderazgo de BESJ. Se ajusta temáticamente a las historias bíblicas en las que hay personas en prisión (por ejemplo, Pedro, Pablo)

El fanig de la prisión comienza con dos receptores. Se cogen de la mano y forman un "círculo". Ahora los receptores deciden entre ellos un número entre 1 y 20 (también pueden ser más), ¡sólo los receptores pueden conocer este número!

El partido comienza con los receptores empezando a contar.

Mientras tanto, todos los demás tienen que pasar por debajo de los brazos de los receptores hacia el "círculo" (la prisión) y volver a salir tan rápido y tan a menudo como sea posible.

El "círculo" (la prisión) es el lugar por el que pasan todos los demás

Una vez que los receptores han alcanzado su número designado, se ponen de rodillas o con los brazos y "cierran" la prisión. Todos los que ahora están dentro del círculo son atrapados y se convierten en receptores. De este modo, la prisión se hace cada vez más grande. Los nuevos receptores determinan un nuevo número y comienzan a contar de nuevo.

El juego finaliza en cuanto todos están atrapados o sólo queda una persona.

El juego finaliza cuando todos están atrapados o sólo queda una persona