Prisión Fangis

Un juego de pillar que se desarrolló en un curso de liderazgo del BESJ. Encaja temáticamente con historias bíblicas en las que hay personas en prisión (por ejemplo, Pedro, Pablo).

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

El juego comienza cuando los receptores empiezan a contar.

Mientras tanto, todos los demás tienen que entrar y salir del "círculo" (la prisión) bajo los brazos de los receptores tan rápido y tan a menudo como sea posible.

En cuanto los captadores alcanzan un número determinado, se ponen de rodillas o con los brazos en alto y "cierran" la prisión. Todos los que ahora están dentro del círculo quedan atrapados y se convierten en receptores. La prisión se hace cada vez más grande. Los nuevos receptores eligen un nuevo número y empiezan a contar de nuevo.

El fangis se acaba cuando se atrapa a todo el mundo o cuando sólo queda una persona.