

Tocar i parar: El grup es mou lliurement per l'espai i un alumne/a persegueix els altres. El tocat/da és el nou perseguidor/a.

Peus en alt: 4 alumnes la paren i hauran de perseguir a la resta de la classe. Els alumnes perseguits es podran salvar pujant damunt d'algun desnivell (bancs, espatlleres...). Si els alumnes que la paren atrapen a algú, s'intercanvien els rols. Quan algun alumne porta molta estona damunt d'algun desnivell, el que la para pot cridar: "peus en alt" i l'alumne haurà de tornar al terra.

El mocador: Dos equips numerats i enfrontats separats a una distància i col·locats darrere d'una línia. Entre els dos grups es col·loca un alumne amb un mocador gran. L'alumne del mocador diu en veu alta un número. Els nens que tinguin aquell número es dirigiran cap al mocador amb la intenció d'agafar-lo i portar-lo al seu camp. El/la nen/a que no agafi el mocador, haurà d'atrapar el seu portador.

Moros i cristians: Dos equips enfrontats i col·locats separats a certa distància darrere d'una línia. Uns són els "moros" i els altres són els "cristians". Comença un alumne d'un equip i es dirigeix al camp dels altres que esperen rere la línia, amb la mà oberta. L'alumne toca les mans de tots i només pica la mà d'un contrari que l'haurà de perseguir. Si l'atrapa abans d'arribar al seu territori quedarà eliminat. Ara li tocarà a l'altre equip.

Les 4 cantonades: Es col·locaran 4 nens/es en 4 cantonades i un nen/a al mig del quadrat. A la senyal del mestre/a, els nens/es de les cantonades han de canviar de cantonada i el que estava al mig ha d'intentar arribar a una cantonada abans que els altres. El qui es queda sense cantonada, es col·loca al mig.

Fet i amagar: Hi ha un nen/a que la para i ha de comptar fins ha 100 ràpidament. Mentrestant els altres nens/es s'han d'amagar. Quan el que la para acaba de comptar ha d'anar a buscar els company/es amagats. Quan troba a algú ha de picar a la paret i dir: Un, dos tres i el nom del qui hagi vist. Els alumnes es poden salvar si arriben abans a la paret i diuen: Un, dos, tres, salvat. L'últim pot salvar per tots. La partida s'acaba quan ja no queda ningú amagat. El primer/a que ha estat vist, la para.

Llauna. Un/a alumne/a la para i un altre xutarà una llauna (o pilota). Després de xutar la llauna, tothom s'amagarà. Mentrestant, l'alumne que la para anirà a buscar la llauna amb el cap acotxat i la deixarà el seu lloc. Llavors haurà de buscar als altres i si veu algú anirà cap a la llauna i dirà 1,2,3 i el nom de la persona que ha vist. Quan algú xuta la llauna, tothom es salva. El joc acaba quan tots siguin descoberts.

Matar: Dos equips enfrontats i separats per una línia de mig camp. Cada jugador d'un equip intenta tocar als membres de l'altre equip llançant la pilota sense passar de la línia de mig camp. Darrere de cada camp es col·loca un altre camp pels "morts" de l'equip contrari. Es comença amb un "àngel" al camp de morts, que recupera la vida quan hi ha un mort del seu equip. Aquest àngel recull les pilotes del seu equip que surten per la línia de fons i intenta tocar els contraris també amb la pilota. Quan un jugador és tocat, ha d'anar cap a la zona de morts i llançar la pilota contra un viu de l'altre equip. Si ho aconsegueix, recupera la vida. El joc acaba quan un equip mata a tots els membres de l'altre equip.

El joc de les cadires: Posem les cadires distribuïdes per l'espai de joc i els alumnes hauran de desplaçar-se pel camp mentre la música vagi sonant. Quan aquesta deixi de sonar, cada jugador/a haurà d'intentar ocupar una de les cadires. Queda eliminat/da el jugador/a que es queda sense cadira. Cada vegada es va traient una cadira.

1,2,3 pica-paret: Un nen/a la para, es col·loca davant d'una paret i diu: Un, dos, tres pica la paret! Mentrestant el alumnes avancen des de la línia de sortida cap a ell/a. Si quan ha acabat la frase veu algun nen/a que s'està movent, el nen/a que s'estava movent torna a començar de nou a la línia de sortida. Quan algun nen/a toca el que para, el que para ha d'agafar algun nen/a que encara no hagi tornat a la línia de sortida per salvar-se. Si el nen/a que para ha agafat algun altre nen/a, aquest/a la para.

La gallina cega: Un nen/a al mig amb els ulls tapats. Els demés formant una rotllana al seu voltant. El mestre/a li farà girar per desorientar-lo. A continuació, el nen/a del mig tracta d'agafar i reconèixer a un/a company/a dels que l'envolta mitjançant el tacte. Si ho encerta s'intercanvien les funcions.

Arrencar cebes: Tots els jugadors/es estan asseguts a terra, agafats de la cintura, excepte un/a alumne/a que està dret i intenta treure el primer/a de la fila estirant-lo dels braços. Els altres, asseguts/es i ben agafats/es al de davant, intenten impedir-ho. Les cebes que són arrencades ajuden a arrencar a les cebes que falten.