

**Foot-cranc:** Hi ha dos equips en un terreny de joc reduït. Uns cons fan de porteries. Els dos equips es col·loquen en posició de cranc: panxa enlaire amb peus i mans a terra i el cul sense tocar a terra. No hi ha porters. En començar el joc cada equip es situarà al seu camp. Es deixarà la pilota al mig de la pista i començarà. Tothom s'ha de moure en posició de cranc i intentar fer gol a la porteria contrària amb els peus. En cap moment es pot tocar la pilota si es té el cul a terra. Quan la pilota va fora els límits del camp es tira dins el terreny de joc de nou. Les porteries es poden ampliar per fer més gols.

**Els paquets amb pilota:** Els alumnes es desplacen lliurement per la pista conduint la pilota i el mestre/a diu un número. Llavors els alumnes s'han d'agrupar segons el número que ha dit el mestre/a. Els alumnes que no aconseguixin agrupar-se o arribin tard, queden eliminats/des.

**El joc dels cercles amb pilota al peu:** Posem cercles o cons distribuïts per l'espai de joc i els alumnes hauran de desplaçar-se per l'espai conduint una pilota. Quan el mestre xiuli, cada jugador haurà d'intentar ocupar un dels cercles. Queda eliminat o un cop sense jugar, el jugador que es queda sense cercle.

**Tocar i parar amb pilota al peu:** El grup es mou lliurement per l'espai de joc conduint la pilota amb el peu i un alumne/a perseguirà als altres sense pilota. El perseguidor/a haurà de robar la pilota a un altre company/a i si ho aconseguix, l'alumne/a que s'hagi quedat sense pilota, serà el nou perseguidor/a. Podem afegir perseguidors/es.

**L'aranya amb pilota al peu:** El grup es col·loca a un extrem de la pista. Un/a nen/a es col·loca a la línia central. Quan aquest/a crida "aranya", tots surten corrents cap a l'altre extrem conduint la pilota amb el peu esquivant a l'aranya. L'aranya no pot sortir de la línia central i ha d'intentar robar la pilota a algun company seu quan travessin la línia. Si hi aconseguix, s'intercanvien les funcions.

**Les 4 cantonades amb pilota al peu:** Es col·locaran 4 alumnes en 4 cantonades amb una pilota i un alumne al mig del quadrat sense pilota. A la senyal del mestre/a, els alumnes de les cantonades han de canviar de cantonada conduint la pilota i l'alumne que estava al mig ha d'intentar prendre la pilota a algun dels 4 alumnes abans que arribin a la cantonada. Si ho aconseguix, canvi de rols.

**El mocador amb pilota al peu:** Dos equips es numeren i es posen cada un en un costat diferent. El mestre/a té una pilota i diu un número. Els dos nens/es que tenen el número han d'agafar la pilota amb el peu i conduir-la fins al seu camp. Si ho aconseguixen, el seu equip guanya un punt.

**Rondo:** 4 alumnes es col·loquen en quadrat o en rombe i es passen la pilota amb el peu. Un alumne es col·loca al mig i intenta recuperar-la. Si ho aconseguix, canvi de rols.

**Guerra de pilotes:** La classe dividida en dos equips, un a cada part del camp. Totes les pilotes disponibles repartides entre els nens/es. A un senyal tothom intentarà llançar la seva pilota al camp dels contraris amb el peu, i ho continuarà fent fins al senyal de final del joc. Qui té més pilotes al seu camp, perd el joc.

**Pitxi-futbol** 2 equips: el colpejador i el caçador. En el terreny de joc hi ha diverses bases enumerades que s'han de recórrer en ordre i els/les colpejadors/es han de fer el màxim de voltes possibles. El pitxi des del centre del camp tira una pilota cap a un/a colpejador/a de l'altre equip. Allà el jugador/a ha de xutar la pilota amb el peu i enviar-la lluny. Mentrestant l'equip contrari intenta capturar la pilota. Si aquest equip l'agafa a l'aire queda eliminat tot l'equip colpejador. Si no aconseguixen agafar la pilota a l'aire, hauran de passar la pilota ràpidament al pitxi que quan la tingui tocarà el terra amb la pilota i cridarà ben fort "pitxi!". Qui en aquell moment no hagi aconseguit arribar a la següent base queda eliminat. Si en una base hi ha dues persones, el segon en arribar també queda eliminat/da. Si la volta es fa d'un sol cop, l'equip té dret a recuperar un eliminat/da. A 3 eliminats/es canvi els rols.

**Pilota que cau:** 2 equips, un equip a cada camp. Des de l'extrem d'un camp els alumnes d'un equip xutaran la pilota d'un en un intentant que la piloti boti dins del camp contrari. Els alumnes de l'equip defensor ho hauran d'evitar agafant la pilota a l'aire. Si la pilota toca a terra, l'equip xutador sumarà un punt. Quan hagin xutat tots els jugadors, s'intercanvien els rols. Guanya l'equip que faci més punts.

**Xuta i corre:** 2 equips, un equip es situa en fila i l'altre equip es situa repartit per la pista. El joc l'inicia un membre de l'equip atacant que xutarà una pilota dins de la pista. Després de xutar, haurà de creuar la pista sense ser tocat pels membres de l'equip defensor que agafaran la pilota i intentaran tocar al jugador atacant passant-se la pilota. Si ho aconseguix sumarà un punt. Quan tots els membres de l'equipa atacant hagin xutat la pilota, es canviaran els rols. Guanya l'equip que aconseguixi més punts.

**Touchdown futbol:** En un camp de futbol es marquen dues zones a cada extrem que poden ser les àrees per exemple. Aquestes zones són les zones de MARCA. Per marcar gol només cal que un jugador toqui la pilota amb els peus o una altra part legal dins de la zona de marca d'atac respecte la seva zona de marca. La resta del joc és igual que el futbol.

**Tanda de penals:** Cadascú llançarà un penal. Qui marqui es classificarà i falli, quedarà eliminat/da.

**Ràpid:** Es col·loquen els participants en fila darrera del punt de penal. Un/a alumne/a es col·loca de porter. El/la primer/a llança un penal amb el peu. Si el marca, llança el següent. Si el falla ha d'anar a col·locar-se de porter ràpidament mentre el següent llança a porteria. A qui li marquin tres gols seguits, queda eliminat/a.