

El comptavoltes: 2 equips situats en rotllana i amb una pilota cada equip. A la senyal, cada equip ha de donar un nombre determinat de voltes passant-se la pilota. Guanya l'equip que abans aconseguix donar un nombre determinat de voltes.

El rellotge: 2 equips. Un equip es col·loca en rotllana i es passa la pilota fent el nombre màxim de voltes possibles. Mentrestant, els components de l'altre equip han de sortir un/a per un/a en forma de relleu donant el tomb a la rotllana que forma l'altre equip. Quan s'acaben els relleus, es compta el nombre de voltes que han tardat i després s'intercanvien les funcions. Guanya qui fa el recorregut en menys voltes.

Els caçadors: Es designen uns caçadors amb pilotes. Aquests persegueixen els companys/es i els llancen la pilota. Els tocats queden eliminats.

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 la senyal del mestre/a, tothom intentarà llançar la seva pilota al camp dels contraris amb la mà, i ho continuarà fent fins al senyal de final del joc. Es fa recompte de les pilotes que hi ha a cada camp. Qui té més pilotes al seu camp, perd el joc.

Túnel perillós: Els alumnes passen d'un costat a l'altre del camp en línia recta i han d'evitar ser tocats per 2 caçadors que estan als costats i llancen les pilotes per tocar-los. Els nens/es que són tocats/es, aniran a la zona dels caçadors a caçar als alumnes que encara queden. Guanya l'últim/a en ser tocat/da. També es pot jugar per equips, on guanya l'equip que tardi menys en caçar als membres de l'altre equip.

Morts i ressuscitats: Els alumnes es desplacen lliurement pel terreny de joc. Hi ha una pilota que la pot agafar qualsevol alumne/a. L'alumne/a que té la pilota pot fer 3 passes i ha d'intentar tocar a un altre alumne/a. Si el toca, aquest/a queda eliminat/a i s'asseu al terra. Per ser salvat/a, ha d'aconseguir agafar la pilota des del terra sense moure's i passar-la a un altre company/a que també estigui mort/a. També es pot salvar matant a un altre company/a que estigui viu. Guanya l'últim que quedi.

Matar: Dos equips enfrontats i separats per una línia de mig camp. Cada jugador/a d'un equip intenta tocar els 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/a és tocat/da, ha d'anar cap a la zona de morts i llançar la pilota contra un viu de l'altre equip. Si ho aconseguix, recupera la vida. El joc acaba quan un equip mata a tots els membres de l'altre equip.

Matar a la paret: Els alumnes es col·loquen a una paret i a una certa distància es col·loca un alumne/a amb una pilota. Aquest alumne/a, ha d'intentar matar als altres alumnes que estan a la paret. Els tocats/es queden eliminats. Guanya l'últim/a que quedi.

La bomba: Els alumnes es col·loquen en rotllana excepte un/a alumne/a que es col·loca assegut al mig. Aquest la para, té els ulls tancats i compta fins a 60. Quan arriba a 20 alça una mà, a 40 alça les dues mans, a 50 diu: "la bomba s'acosta" i a 60 diu: "bomba". Mentrestant, els membres de la rotllana es van passant una pilota ràpidament cap al costat que indiqui el mestre/a. Quan la bomba explota, el qui té la pilota a les mans queda eliminat/a i s'ha d'asseure amb les cames estirades. Guanya l'últim/a que quedi.

El gat i el ratolí: Asseguts en rotllana i amb dues pilotes. Una pilota més gran que l'altra, és el gat. La pilota més petita és el ratolí. Es dona un gat a un nen que la passarà cap a la seva dreta, i el ratolí al company del costat que la donarà a la seva esquerra. L'alumne que es trobi les dues pilotes a l'hora queda eliminat o un cop sense jugar. També es pot jugar seguint la pilota gat el ratolí en la mateixa direcció. A qui se li acumulin les dues pilotes queda eliminat.

Pilota ràpida: Els alumnes es col·loquen en rotllana amb una pilota excepte un alumne que es posarà fora de la rotllana. A la senyal del mestre/a, els membres de la rotllana hauran de fer una volta passant-se la pilota el més ràpid possible intentant arribar abans que l'alumne que està fora de la rotllana que farà la volta corrent. Al finalitzar, canviarem l'alumne que corre. Si la pilota arriba abans que l'alumne, aquest haurà de repetir.