

**Joc del salt:** Tothom assegut amb les cames estirades, tret de 2 alumnes. Un alumne/a fa de gat i persegueix a un/a altre/a alumne/a que fa de ratolí. Si el gat atrapa al ratolí, s'intercanvien les funcions. El ratolí pot salvar-se saltant a les cames d'algun nen o nena. Llavors el ratolí s'asseu, i el nen/a que han saltat, fa de gat i el que feia de gat, ara farà de ratolí.

**La molla:** 4 alumnes la paren i hauran de perseguir a la resta de la classe. Els alumnes perseguits es podran salvar saltant a dins d'alguns dels cercles que hi haurà repartits per la pista. Si els alumnes que la paren atrapen a algú, s'intercanvien els rols.

**Saltar els cercles:** Grups de 4. Cada grup té 5 cercles. A la senyal, el primer alumne de cada grup anirà saltant els cercles que estaran col·locats en fila i tornarà corrents. Llavors sortirà el següent company/a que farà el mateix. I així successivament. Guanya l'equip que acabi primer. Variarem les formes de salt: peus junts o peu coix.

**Saltar les tanques:** Grups de 4. Cada grup té 3 tanques. A la senyal, el primer alumne de cada grup anirà saltant les tanques que estaran col·locades en fila i tornarà corrents. Llavors sortirà el següent company/a que farà el mateix. I així successivament. Guanya l'equip que acabi primer. Variarem les formes de salt: peus junts o peu coix.

**Fila guanyadora:** 2 equips. Cada equip es col·loca en fila en posició d'asseguts amb les cames estirades. Llavors els primers/es de cada fila salten als seus companys i companyes que estan asseguts amb les cames estirades. Quan arriben al final, surten els següents companys/es. Guanya l'equip que arriba primer a una distància determinada.

**El correcamins:** 2 equips. Cada equip es col·loca en fila en posició de pídola (flexió de tronc i mans amb colzes recolzats a la cuixa). Els primers/es de cada fila salten als seus companys/es i quan arriben al final, surten els següents. I així successivament. Guanya l'equip que arriba primer a la distància determinada.

**La corda individual:** Cadascú tindrà una corda i anirà experimentant els diferents tipus de salts que es poden fer: peus junts, peu coix, amb desplaçament,...

**La corda en grup:** 2 alumnes remenen la corda i al mateix temps van cantant una cançó. Mentrestant la resta d'alumnes van entrant un/a per un/a a la corda, realitzen 3 salts i tornen a sortir. Si algun jugador/a s'enreda amb la corda, passa a remenar.

**El rellotge:** En grups de 5. Els nens i nenes es col·loquen al voltant d'un nen/a que fa girar la corda fent voltes a si mateix i arrossegant la corda pel terra. Els altres nens i nenes salten la corda quan els passa a prop. Quan algú la trepitja s'intercanvien les funcions.

**La serp:** En petits grups, es col·loquen els nens al voltant d'un nen que belluga una corda pel terra com si fos una serp. Els altres nens han de saltar-hi pel damunt sense trepitjar-la. Si algú falla i la trepitja ha de moure la corda.

**Cursa de sacs:** Grups de 5. S'ha de recórrer una distància establerta col·locats dins d'un sac. L'alumne que acaba la cursa dona el sac al seu company/a i així successivament. Guanya l'equip que acaba primer.

**Xarranca:** Es dibuixen 10 caselles numerades al terra per on han de saltar els jugadors per ordre després de tirar-hi una pedra plana que caldrà recollir mentre se salta a peu coix. Per torns es tira una pedra plana a la casella que toca. Es comença per la 1 i es va pujant. Cal que la pedra caigui dins de la casella, sense tocar les vores. Aleshores es fa el recorregut de la següent manera: cal passar per totes les caselles, successivament, saltant-se la casella que té la pedra, a peu coix, sense trepitjar les línies ni tocar amb l'altre peu el terra. En arribar a la darrera casella l'alumne es gira i torna fins al principi. Quan s'està a la casella anterior a la que té la pedra, cal ajupir-se, agafar-la i tornar amb ella al principi. Si durant aquest recorregut en algun moment el/la jugador/atoca amb l'altre peu al terra, trepitja una ratlla o en llençar la pedra no encerta bé la casella corresponent, li passa el torn. Si fa tot el recorregut, continua amb la següent casella fins que les ha fet totes. Guanya qui primer fa tot el recorregut.