

Color, color o busca, busca: alumnes es desplacen lliurement per la pista i quan el mestre/a diu un color o un objecte, els alumnes hauran d'anar a tocar alguna cosa que tingui el color anomenat o l'objecte. L'últim/a en arribar queda eliminat. Guanya l'últim/a que quedi.

Els paquets: Els alumnes es desplacen lliurement per la pista i el mestre/a diu un número. Llavors els nens i nenes s'han d'agrupar segons el número que ha dit el mestre/a. Els alumnes que no aconsegueixin agrupar-se o arriben tard, queden un cop sense jugar. Una variant d'aquest joc seria fer col·locar als alumnes com les sardines.

Les 4 cantonades: Es col·locaran 4 alumnes en 4 cantonades i un alumne al mig del quadrat. A la senyal, els alumnes de les cantonades han de canviar de cantonada i l'alumne 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. Guanya qui passa menys vegades pel mig.

Conills i caçadors: Els alumnes es repartiran en 4 cantonades i seran conills i al mig del quadrat i haurà un caçador/a que haurà d'atrapar als conills. Els conills es desplaçaran quan el mestre/a doni la senyal. Tots els conills que siguin atrapats pel caçador/a també es convertiran en conills. Guanya l'últim conill que quedi.

Tallar el fil: Un alumne atrapa i diu en veu alta a qui vol atrapar. Mentre el persegueix, els seus companys el poden alliberar travessant la línia imaginària que hi ha entre el que persegueix i el perseguit. Llavors, l'alumne que persegueix ha de perseguir a qualsevol que travessi aquesta línia imaginària fins que agafi a algú. Quan agafa a algú s'intercanvien les funcions. Podem fer-ho en grups reduïts.

Cara i creu: Dividida la classe en dos equips, amb els alumnes aparellats i col·locats un/a a cada costat de la línia del mig camp, d'esquenes un/a a l'altre/. Un equip és la cara, i l'altre és creu. Quan el mestre/a anomeni un grup, aquest intenta agafar la seva parella fins que aquest arribi a la línia de fons i se salvi. Si ho aconsegueix queda eliminat.

Les aranyes: Hi hauran 3 aranyes que es col·locaran en 3 línies del camp paral·leles. Llavors els nens i nenes hauran de passar de costat a costat travessant les 3 línies sense que cap aranya els atrapi. Les aranyes només es podran desplaçar lateralment per damunt de la línia. Els nens i nenes que siguin atrapats es convertiran en aranyes.

Pac-man: Tots els jugadors/es s'hauran de desplaçar per les línies del camp. Hi haurà 4 nens/es que la pararan i quan atrapin a algun nen/a, aquest/a haurà de seure al costat de la línia i podrà ser salvat si un altre company/a li xoca la mà. El joc acabarà si tothom és atrapat.

Peixos a l'aigua: A la senyal del mestre, els alumnes hauran d'anar d'una àrea d'handbol a l'altre sense ser tocats per un altre alumne que pot moure's per tot arreu menys per dins de les àrees. Els alumnes que siguin atrapats també seran perseguidors. Guanyarà el darrer en ser atrapat.

Esquirols a la gàbia: Tots els alumnes formen equips de tres menys un que queda lliure. De cada grup, dos alumnes estan agafats per les mans i simbolitzen la gàbia. El tercer és l'esquirol i està situat dins la gàbia. Quan el mestre/a diu: "esquirols", els esquirols han de canviar de gàbia. L'esquirol que no té gàbia, queda una partida sense jugar. Si el mestre/a diu "gàbies", els alumnes que fan de gàbia hauran d'anar a fer gàbia en un altre esquirol. I si el mestre/a diu: "terratrèmol", tothom canviarà de lloc.

Les gerres: Els alumnes es col·loquen per parelles agafats dels braços i formant una rotllana, tret de 2 alumnes. Un/a d'aquests 2 alumnes persegueix a l'altre. El perseguit es pot salvar agafant-se a una gerra. Llavors l'alumne que persegua, haurà d'atrapar al component de l'altre costat de la gerra on s'ha agafat l'anterior perseguit. Si un alumne atrapa a l'altre, s'intercanvien els rols.

Terra, mar i aire: Delimitarem 3 zones: Damunt del banc suec serà el mar, la dreta del banc suec serà aire i l'esquerra del banc serà terra. El mestre/a dirà anirà dient cadascuna de les 3 zones i els alumnes hauran d'anar a la zona corresponent. El que s'equivoqui, queda eliminat.

El joc dels cercles: Posem cercles distribuïts per l'espai de joc i els alumnes hauran de desplaçar-se per l'espai al ritme de la música mentre aquesta vagi sonant. Quan aquesta deixi de sonar, cada alumne haurà d'intentar ocupar un dels cercles. Queda eliminat/da o un cop sense jugar, l'alumne que es queda sense cercle.

Tres en ratlla: Equips de 3 o 4 alumnes. Per cada 2 equips necessitem 9 cercles i a cada equip li assignem 3 pitralls d'un color. El joc consisteix en fer 3 en ratlla el més ràpid possible col·locant els pitralls dins dels cercles fent relleus entre els membres de l'equip.