

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

Pilota caçadora: Comencen atrapant 2 nens/es. Aquests s'han de passar la pilota i al mateix temps han de tocar a la resta de companys/es. Només pot atrapar el nen/a que té la pilota que només podrà fer 3 passes. No val llançar la pilota. Els nens i nenes que siguin tocats, passaran a l'altre bàndol. I així successivament fins que tothom sigui caçador/a. També es pot fer per equips i calculant el temps que tarda cada equip en caçar als membres de l'altre equip.

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 aconsegueix, recupera la vida. El joc acaba quan un equip mata a tots els membres de l'altre equip.

Matar amb pilota sense camp: Dos equips enfrontats sense un camp delimitat. Un equip es passa la pilota i intenta matar els contraris llançant-los la pilota. Els tocats surten del terreny de joc. Els perseguits poden interceptar la pilota. Si ho fan, se salven tots els morts i entren al terreny de joc. Quan un equip elimina tots els contraris, es canvien els papers.

Declarar la guerra: La classe es divideix en petits grups que juguen independentment. El petit grup s'ajunta i el nen que té la pilota la llança a l'aire i anomena a algú del grup. Aquest, agafa la pilota mentre els companys s'allunyen. Quan té la pilota a les mans diu "stop" i tothom ha de quedar-se on està quiet. Des del punt inicial de recollida de la pilota i amb tres passes d'aproximació, el nen amb pilota s'apropa a un dels companys i intenta tocar-lo llançant-li la pilota. Tant si el toca com si no, es torna a començar. A la de tres vegades que un sigui tocat, queda eliminat.

Les 10 passades: Dos equips enfrontats dins un terreny delimitat. Un equip comença amb la pilota i intenta passar-se la pilota entre ells deu vegades. Si ho aconsegueix, és un punt. L'altre equip ho intenta evitar amb intercepcions de pilota.

Enderrocar el con: Dos equips. L'equip que té la pilota ha de passar-se-la amb la mà i intentar enderrocar un con que es troba dins l'àrea d'handbol on no podrà entrar ningú. L'altre equip ho intenta evitar amb intercepcions de pilota. Guanya l'equip que enderroqui més vegades el con.

Ràpid: Una fila darrera del punt de penal i un/a alumne/a es col·loca de porter. El/la primer/a llança un penal amb la mà. 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.

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.