
Air-terre-mer (1 ballon)	<p>Les joueurs sont debout en cercle. Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur en disant un des 3 mots : air, terre ou mer. Le joueur qui reçoit le ballon doit nommer un animal correspondant au milieu nommé : air : il doit nommer un oiseau, terre : un animal terrestre ou mer : un animal marin. S'il échoue, il est soit éliminé, soit il doit faire un gage (choisir une des 2 façons pour toute la partie). S'il réussit, c'est à son tour de lancer le ballon à un autre joueur et de dire un des 3 mots. Il ne faut pas non plus répéter des animaux qui ont déjà été nommés. Donc, plus le jeu dure longtemps, plus il est difficile.</p> <p><i>Variante</i> : On peut aussi rajouter un quatrième mot : feu : le joueur doit alors imiter une sirène de pompier.</p>
Les syllabes (1 ballon)	<p>Les joueurs sont debout en cercle. Un joueur lance le ballon à un autre en disant une syllabe. Celui qui reçoit le ballon doit compléter un mot commençant par cette syllabe. Par exemple, le joueur qui lance dit "ba", le joueur qui reçoit dit "bateau". Puis l'attrapeur lance le ballon à quelqu'un d'autre avec une autre syllabe, etc.</p>
Machine à boule (1 ballon)	<p>Les joueurs sont placés en cercle, jambes écartées et les côtés des pieds touchent les pieds du voisin de chaque côté. Chaque joueur place ses mains ensemble en entrelaçant ses doigts et se penche. On fait rouler le ballon par terre en lui donnant un coup avec les mains entrelacées (un peu comme une manchette au volley-ball, sauf que le ballon ne doit pas aller dans les airs). Si le ballon passe entre les jambes d'un joueur, celui-ci doit se retourner, mais il continue de jouer. Si le ballon passe une deuxième fois entre ses jambes, il est alors éliminé et le cercle se rétrécit.</p>
Ballon en rangée (1 ballon)	<p>Les joueurs sont divisés en deux groupes, ils sont assis en deux lignes parallèles à quatre pieds l'une de l'autre, mais le visage tourné dans des directions opposées. Les pieds des joueurs touchent le dos de celui qui le précède. Une ligne est tracée à mi-chemin entre les deux équipes. Le ballon est placé sur cette ligne. Au signal les joueurs, en utilisant seulement leur main située vers la ligne, essaient d'amener le ballon en avant du premier joueur de leur équipe, s'ils réussissent ils marquent un point. Le ballon ne doit pas quitter le sol. Pour varier, inverser les équipes pour qu'elles puissent utiliser leur autre main.</p>
Longévité (1 ballon)	<p>Le quart des joueurs se placent au centre d'un grand cercle formé par les autres joueurs. Au signal les joueurs du cercle lancent le ballon aux joueurs du centre pour les toucher. Si un joueur est touché, il quitte le centre. Si un joueur du centre attrape le ballon, cela permet à un joueur hors jeu de revenir au centre. Quand tous les joueurs du centre sont éliminés, changer de joueurs et recommencer. Minuter pour connaître quel groupe a été le plus long à éliminer.</p>

Ballon chasseur assis
(1 ballon)

La personne qui a le ballon essaie d'attraper une autre personne en lui lançant le ballon dans les jambes. Si la personne est touchée par le ballon, elle s'assoit. Si le ballon bondit au moins une fois à terre avant de la toucher, ou si elle attrape le ballon, la personne qui attrape le ballon essaie à son tour de toucher quelqu'un. Si c'est une personne assise qui attrape le ballon, elle peut essayer d'attraper quelqu'un dans les jambes ou faire des passes aux autres personnes assises. Quand une personne assise a réussi à toucher quelqu'un, elle est libérée, ainsi que toutes les personnes assises qui ont fait des passes pour qu'elle ait finalement le ballon. Ceux qui sont libérés se relèvent et peuvent à nouveau courir. La personne qui a le ballon ne peut pas se déplacer avec le ballon en main. Il faut qu'elle le lance (ou fasse des passes) de l'endroit où elle a attrapé le ballon.

Ballon-fou
(1)(Variante)

Comme le jeu précédent, mais au lieu d'être assis, les joueurs se mettent à genoux.

Ballon-feu
(1 ballon)
(Variante)

Le but du jeu est de toucher les autres avec un ballon. On ne peut pas marcher avec un ballon dans les mains. Lorsqu'un joueur est touché, il va s'asseoir, en gardant en mémoire qui l'a tué. Lorsque le joueur qui l'a tué est tué à son tour, il retourne jouer, ainsi que toutes les autres victimes de ce joueur. Par exemple, si Mathieu tue Simon, Marc et Samuel, les trois vont s'asseoir. Par la suite, lorsque Mathieu est touché, Mathieu va s'asseoir et ses trois victimes, Simon, Marc et Samuel retournent sur le jeu. Mathieu retournera sur le jeu lorsque le joueur qui l'a tué sera à son tour touché.

Ballon-maladie
(1 ballon)

On sépare les joueurs en deux équipes. Les animateurs ne jouent pas. On met un ballon en jeu. Les joueurs visent les joueurs adverses avec le ballon. Si le ballon touche à un joueur adverse, le joueur se met à genou. C'est un blessé léger. Il peut se déplacer et lancer le ballon sur un joueur adverse debout. S'il y parvient, il se relève. Si un joueur à genou se fait toucher à nouveau, c'est un blessé grave. Les ambulanciers (les animateurs), qui sont neutres, doivent alors le saisir et le transporter vers un coin du jeu qu'on aura choisi pour être l'hôpital. Lorsqu'il est à l'hôpital, il se relève et retourne jouer. Il peut être emmené à l'hôpital un maximum de trois fois, et seulement lorsqu'il est blessé grièvement. Une fois le joueur saisi par un ambulancier, il est protégé, on ne peut plus le toucher. Si par contre un blessé grave est touché avant que les ambulanciers puissent l'emmener, il est mort. À son équipe de le protéger.

Monstre marin
(1 ballon)

Un joueur est choisi pour être le monstre marin et les autres se placent au hasard sur l'aire de jeu, ce sont les rochers dans la mer ils ne peuvent bouger. Le monstre marin se déplace parmi les rochers et essaie d'éviter le ballon que lui lancent les rochers. Lorsque le monstre marin est touché, il devient rocher et le rocher devient monstre. Le but de ce jeu est de favoriser le travail d'équipe, car il est plus facile de toucher le monstre en se passant le ballon pour que le joueur le mieux positionné le lance.