
Échelles chinoises	Derrière une ligne de départ, chaque sizaine est placée assise. Les jeunes sont assis, les jambes allongées, à environ un pied de distance les uns des autres et toutes les jambes sont parallèles à la ligne de départ. Au signal, celui qui est le plus éloigné de la ligne de départ se lève et enjambe les jambes de ses coéquipiers. Quand le dernier est franchi, il s'assoit avec les jambes allongées pour continuer "l'échelle", puis le suivant se lève et fait la même chose. La sizaine gagnante est celle qui arrive en premier à la ligne d'arrivée.
Noeud humain	Tous les jeunes sauf un se tiennent par la main pour faire une ligne. Sans se lâcher les mains, ils se mêlent en passant en dessous ou au-dessus des mains de 2 personnes afin de faire un gros noeud humain. Celui qui est resté à l'écart est le "démêleur". Quand le noeud est formé, il doit démêler les personnes en donnant les instructions : qui passe où.
Le spaghetti humain (Variante du Noeud humain)	Faire des groupes d'environ 10 jeunes. Ils se regroupent et lèvent leurs mains. Ils attrapent une autre main dans chaque main. Il ne doit pas rester de mains libres. Sans se lâcher les mains, ils doivent se démêler pour faire un cercle.
Scorpion	On délimite un carré de jeu selon le nombre de joueurs (pour environ 18 joueurs, un carré de 5 m X 5 m). Un joueur est le scorpion, c'est-à-dire qu'il se met à 4 pattes et il tient une jambe levée par en arrière pour faire la queue du scorpion. Avec sa "queue", il doit toucher un autre joueur qui devient alors le scorpion. Celui qui était le scorpion devient un joueur ordinaire. Les autres joueurs ne doivent pas sortir du cercle et doivent venir agacer le scorpion en lui touchant la tête ou les épaules. On peut corser le jeu en mettant 2 ou 3 scorpions.
Le crabe (Variante du Scorpion)	Mêmes règles, mais la position est différente : Les mains sont posées à terre par en arrière, le dos est vers le plancher et le ventre vers le plafond. Le crabe doit toucher les autres joueurs avec un de ses pieds (la "pince").
Chenille aveugle	Tous les jeunes se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés avec leur foulard, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants : on pousse des deux mains sur les épaules du suivant pour avancer; on tire sur les épaules du suivant pour arrêter, on tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche. L'instruction voyage donc de personne en personne jusqu'à celle d'en avant qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille derrière lui. Il ne faut pas parler.

Guerre des planètes

Chaque sizaine choisit un nom de planète, puis ils s'assoient ensemble en se tenant le plus fermement possible par les bras, les jambes, etc. Le meneur de jeu leur demande leur nom de planète, supposons ici 3 sizaines avec les noms de planète, Terre, Mars et Vénus. Le meneur de jeu nomme alors une planète qui en attaque une autre, par exemple, la Terre attaque Vénus. La sizaine de la Terre va attaquer la sizaine de Vénus, c'est-à-dire qu'ils vont essayer de détacher au moins un joueur de Vénus. On leur accorde environ 30 secondes. S'ils détachent au moins un joueur, le(s) joueur(s) détaché(s) font maintenant partie de la planète Terre. S'ils ne réussissent pas à détacher un joueur, ils retournent s'asseoir en s'accrochant les uns aux autres. Le meneur de jeu nomme alors une autre planète qui attaque une planète, etc. Le jeu se termine lorsqu'une planète a disparu.

Note : Souvent, les jeunes ne sont pas doux envers les autres. Le jeu se finit souvent par quelqu'un qui s'est fait griffer ou tirer trop fort, ou même parfois avec des vêtements déchirés. Le jeu suivant a le même principe de base, c.-à-d. "voler" un joueur de l'autre équipe, mais est beaucoup moins rude.

Soucoupes volantes

Chaque sizaine forme un cercle en se tenant par la main pour former une soucoupe volante. Les soucoupes ainsi formées tournoient et poursuivent les autres soucoupes pour capturer un joueur d'une autre soucoupe. On capture un joueur d'une autre soucoupe en passant les bras au-dessus de lui. Les joueurs A et B se tiennent par la main et font passer leurs mains ensemble par-dessus la tête d'un joueur d'une autre soucoupe. Ce joueur lâche alors les mains qu'il tenait et vient s'intégrer dans sa nouvelle soucoupe.

La pêche aux poissons

(Variante des soucoupes volantes)

Les joueurs sont deux par deux et se tiennent par les mains. Ils forment un filet. Ils courent vers les autres filets pour tenter de capturer un joueur d'un autre filet en passant les bras au-dessus de lui. S'ils réussissent, le joueur capturé vient agrandir leur filet. Un joueur qui reste seul continue à courir pour éviter d'être capturé. Le jeu se termine quand il n'y a plus qu'un grand filet, ou au bout d'un laps de temps prédéterminé, et les gagnants sont les joueurs faisant partie du plus grand filet.

Sauts de crapaud, cloche-pied, couple avec 3 pieds, etc.

Tracer sur le sol une ligne d'arrivée et une ligne de départ. Il peut y avoir des lignes intermédiaires où il faudra changer de mouvement. On peut commencer par sauter en crapaud, puis à cloche-pied, on peut mettre deux personnes côte à côte et attacher les jambes au milieu ensemble avec leur foulard. Ils doivent alors avancer avec 3 pieds. Ou encore, les deux personnes se tiennent par la taille et chacune tient son pied extérieur avec sa main libre et elles doivent avancer ainsi ensemble à cloche-pied.