Juegos que he buscado relacionados con los *lanzamientos* serían:  
  
**Al bote pelota**

* Organización: Se colocan los jugadores formando una fila frente a una pared. El primer jugador tiene una pelota entre las manos.
* Material: Una pared más bien alta. Una pelota
* *Juego:* Se colocan todos los jugadores formando una fila frente a una pared. El primero de la fila lleva una pelota entre las manos. El juego comienza cuando el primer jugador lanza la pelota contra la pared, ésta rebota y el jugador deja que dé un bote y luego salta por encima de la pelota para que ésta pase por entre sus piernas abiertas. El siguiente jugador deja que dé otro bote y recoge la pelota para volver a repetir la acción. Así lo tienen que hacer todos los jugadores. Es bueno que el juego sea fluido, para que todos estén atentos. El jugador que no salte bien, toque la pelota con alguna parte de su cuerpo o no coja la pelota tan un sólo con un bote, queda eliminado del juego. Gana el último jugador que queda sin eliminar. **Cara o Cruz**
* Organización: Se juega en un espacio grande y llano. Se divide el campo en dos partes iguales con una línea en el centro, que será donde se sitúa la madre, que ejerce de controlador del juego. Se hacen dos equipos desde 5 hasta 20 jugadores cada equipo. A unos 2 m. de la línea central y en ambos lados de ella se colocan los dos equipos. Al fondo de cada equipo hay una línea que marca su zona de defensa. A un equipo se le llama cara y al otro, cruz.
* Material: Ninguno.
* Desarrollo: La madre lanza una moneda al aire y al caer gritará "cara" o "cruz" según la parte de la moneda que haya quedado hacia arriba. Si sale cara, el equipo llamado así debe salir corriendo en dirección al equipo contrario, que tratará de refugiarse en su zona de defensa. Todos los tocados antes de llegar a su refugio quedarán presos en la zona de defensa del equipo cara. Si sale cruz, se realiza lo mismo, pero en el otro sentido. Para conseguir que los prisioneros de uno y otro bando no se queden parados hasta que el juego acaba, se pueden hacer intercambios de prisioneros.   
   **El Bote o la botella**
* Organización: Gran grupo.
* Material: Un bote vacío de refresco.
* Juego: Por sorteo se escoge al que "se la queda". Después se dibuja en el suelo un círculo y colocamos el bote dentro (puede ser una lata de refresco vacía).

. El que "se la queda" se coloca de espaldas al bote. Otro jugador chuta el bote y mientras el que "se la queda" va a buscar el bote, los demás se esconden.

. El que "se la queda" vuelve al círculo con la lata, la coloca dentro y grita: "BOTE". A continuación sale a buscar a los que se escondieron.

. Si el que "se la queda" ve a alguien, corre hacia el bote y pisando dentro del círculo, dice su nombre en voz alta: "¡BOTE, JOSÉ y el lugar donde está escondido éste!", y José queda eliminado, saliendo a la vista y colocándose al lado del bote.

. El resto de jugadores intentarán chutar de nuevo el bote sin ser nombrados. Si alguno lo consigue, todos los eliminados quedan libres y podrán esconderse antes de que el que "se la queda" vuelva a colocar el bote en el círculo de nuevo.

**Balón prisionero o quema**

* En el suelo se dibuja un rectángulo. Se traza una línea perpendicular al lado mayor en su parte media para dividir a la figura en dos campos iguales. Se pueden aprovechar las líneas pintadas que corresponden a otros juegos y así el campo ya está delimitado.
* Los participes se dividen en dos grupos y cada equipo se coloca en su campo, que previamente ha sido sorteado.
* Consiste el juego en eliminar un equipo a otro, lanzando una pelota contra un jugador del equipo contrario, sin pisar las líneas, tratando de darle en su cuerpo. Todos los jugadores se mueven constantemente dentro de su campo y se van pasando la pelota hasta que uno decide lanzarla a un contrario que para evitar ser eliminado por el toque de la pelota también está en continuo movimiento, sin salirse de su campo.
* Caso de ser eliminado pasará al campo contrario y quedará detrás de la línea del mismo campo, pero seguirá jugando, esperando que sus compañeros le pasen la pelota. Al cogerla se aproximará hasta la línea del campo para de esta manera poder lanzar con mayor precisión. Si toca a un contrario, vuelve a su campo de origen
* El juego durará hasta que todos los jugadores de un equipo sean eliminados.
* Si un jugador lanza la pelota a un contrario para intentar eliminarlo pero éste la coge en el aire, puede devolverla tratando de eliminar a otro.
* Si un jugador al intentar eliminar al contrario la pelota toca primero en el suelo y de rebote le da, éste no es eliminado porque la pelota tiene que golpearle directamente.
* El último jugador de un equipo, en el mismo punto del campo donde ha sido eliminado tendrá la oportunidad de que su equipo gane, de la siguiente forma: se quedará inmóvil en dicho punto, con los pies juntos y tendrá que esquivar diez lanzamientos que harán los jugadores contrarios. Si en los diez lanzamientos no consiguen volverle a dar su equipo resultará vencedor.