Los juegos de persecución-cooperación que he seleccionado son los siguientes:

1. Polis y cacos: en este juego (también conocido como "poli-ladros"), se forman dos grupos. Uno de ellos tiene el rol de policías, y el otro equipo son los ladrones. Ambos grupos deben establecer estrategias de cooperación para, o bien capturar a los ladrones en el menos tiempo posible, o bien evitar ser cazados.
En los dos se trabaja la persecución, y de la misma manera se trabaja en equipo, respetando así el principio que nos concierne, que no es otro que el de la cooperación.

2. Quema forever: es este un juego altamente motivante para el alumnado, ya que se trabaja a nivel individual, pero se establecen estrategias de cooperación entre distintos compañeros (la gran mayoría de las veces en secreto). Se trata de que, utilizando una pelota de goma espuma como "arma arrojadiza", deben intentar ir elimnándose entre ellos.
Cuando un compañero elimina a otro, éste debe sentarse y estar muy atento, ya que cuando otro compañero elimine a su "verdugo", podrá levantarse y seguir en el juego. Es entonces cuando se van estableciendo estrategias cooperativas, ya que la idea es que ellos y ellas vayan asociándose para eliminar al/a la más rápido/a, y así poder alargar el juego. EN algunas ocasiones, un mismo discente elimina a 7-8 e incluso más compañeros, de manera que cuando él/ella es eliminado, se levantan un montón de alumnos, por lo que de nuevo hay mucha gente en movimiento.
Cuando ya solo queda uno en pie, el juego habrá finalizado y éste/a será el vencedor.

3. Osito dormilón: en esta ocasión, un pupilo es el osito, ubicado dentro de la portería (o donde el docente considere oportuno), de espaldas y con los ojos cerrados. El resto de la clase va acercádose, haciendo el menos ruido posible. Cuando el osito dormilón crea conveniente, se dará la vuelta y comenzará a correr para pillar al mayor número de compañeros, antes de que lleguen a la línea de fondo (o donde el docente haya marcado como "casa"). Así, cada vez habrá más ositos dormilones que, trabajando de manera cooperativa, se organizarán para pillar al resto de compañeros y compañeras.
Cuando solo quede uno sin ser pillado, se habrá acabado el juego y ese discente será el vencedor.

Como se puede comprobar, en los 3 juegos se trabaja la persecución y la cooperación a parte iguales, además de trabajar varias capacidades físicas (resistencia, velocidad gestual y de aceleración), los discentes socializarán a través de las distintas agrupaciones y, en última instancia, se motivarán y divertirán mucho.