**Sangre:** Los talmidim deben tomar un vaso con jugo rojo (frutos rojos) que representen la sangre.

**Ranas:** los talmidim deben saltar y emitir sonido por toda la cancha, como si fuesen ranas.

**Piojos:** se hara un juego, con señas que se contradicen con las palabras (a modo de simon dic, pero con señas) donde los talmidim deben rascarse la cabeza, y en oportunidades se hara la seña, pero no se dice, entonces talmid que lo realiza pierde puntos.

**Insectos:** los talmidim deberán con una canica hacer puntería y bajar unos insectos realizados en papel y sostenidos en un sitio con un palillo, cada insecto tiene un puntaje diferente.

**Pestilencia:** …

**Ulcera, Sarna**: Los talmidim llevaran consigo colgado una cartulina, que deberán preservar limpias (o lo mas limpias posible) cada uno tendrá la orden de marcar un dedo (con color rojo) en el cartel.

**granizo de fuego y hielo**: se divide a los talmidim en dos grupos, uno representa el fuego y el otro el hielo, en el suelo hay 2 círculos, uno de cada grupo, cada equipo deberá embocar bombitas con color dentro del circulo del otro. Las bombitas serán provistas por las mejanjot de a uno, quien deberán apuntar bien y embocar.

**Langostas:**

**Oscuridad:** los talmidim con los ojos tapados, dentro del jeder deberán encontrar una pelota que estará colgando, el que lo encuentra tiene puntos.

**Muerte de los primogénitos**: Juego de la mancha, al que se lo toca, sale del juego.