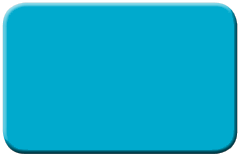
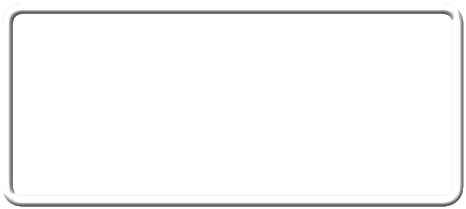
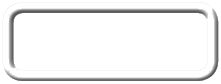
Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**

**>**

**>**

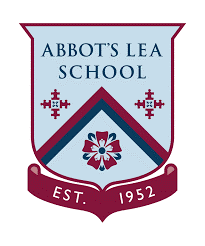
**4>**

**3>**

**2>**

**1>**





INVASION



- DOMES & DISHES -

INSTRUCTIONS

Leaders place an odd number of cones in a given area.

Half should be placed normally and the other half upside down

Children to be split into two teams. Start them at either side of the   
area

Tell one team that they are trying to turn all the cones to domes   
(correct way up) and tell the other team that they are trying to turn

all the cones to dishes (upside down)

Play for a given amount of time. The winning team is the one that   
has turned the most cones their given way

EQUIPMENT

EASIER

30 x marker cones

More cones

Smaller area

SAFTEY

HARDER

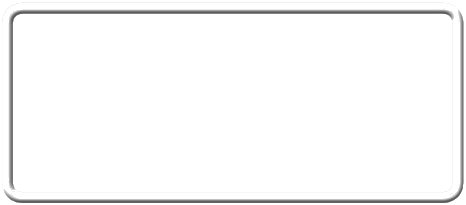
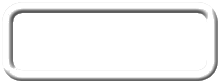
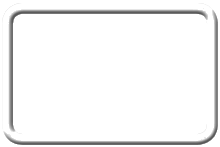
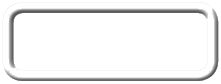
Larger area

Choose a suitable area for   
the number of players

Warn children about   
bumped heads when   
bending down to turn cones

image71

Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**

**>**

**>**

**>**

**>**

**5>**

**4>**

**3>**

**2>**

**1>**





INVASION



- SHARK ATTACK -

INSTRUCTIONS

Leaders place hoops around a given playing area

Leaders select multiple children to be the sharks. They will act a   
‘taggers’

The remainder of the children will move around the area but keeping   
out of the hoops

When the leader calls”Shark Attack” the children have to get into a   
hoop where they are safe or evade being tagged for 10 seconds

The game restarts. Swap sharks at regular intervals

EQUIPMENT

EASIER

10 x hoops

**>** Fewer sharks

Bibs for sharks (optional)

More hoops

SAFTEY

HARDER

Choose a suitable area for   
the number of players

More sharks

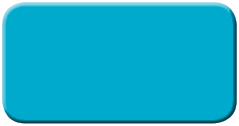
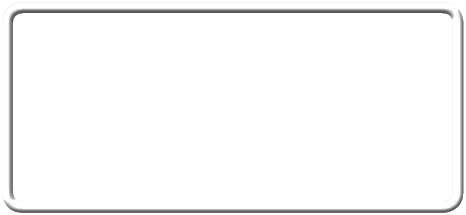
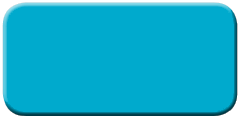
Fewer hoops

Warn children about   
standing on the hoops

No more than 2 people in   
a hoop



Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**

**>**

**4>**

**3>**

**2>**

**1>**





INVASION



- TREASURE CHEST -

INSTRUCTIONS

Leaders set up a square area with a hoop in each corner and a hoop   
in the middle. The hoop in the middle is filled with beanbags/quoits or   
similar

The children are separated into 4 groups and each group is lined up   
behind one of the corner hoops

When the leader says “Go” the children must, one at a time, run to the   
middle hoop, pick up ONE item and bring it back and put it into their   
own corner hoop

The game continues until all the centre hoop items have been taken.   
The winning team is the one with the most items in their corner hoop

EASIER

EQUIPMENT

**>** Shorter run to the middle hoop

5 x hoops

**>** Can pick up 2 items at a time

Beanbags/quoits or similar   
(to place in the centre hoop)

HARDER

Longer run to the middle

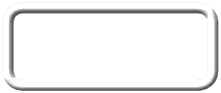
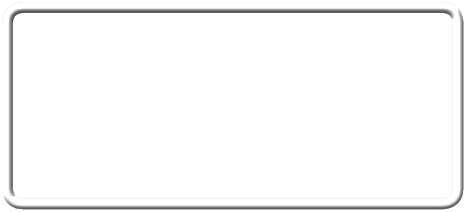
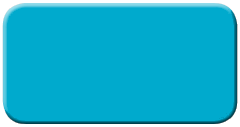
SAFTEY

Be careful not to bump   
heads when bending down   
to pick up an item from the   
centre hoop

Can steal from other team   
hoops when all the items   
have gone from the middle



Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**    
**>**

**>**

**>**

**>**

**6>**

**5>**

**4>**

**3>**

**1>**





INVASION



- CLEAR THE AREA -

INSTRUCTIONS

Get into two teams

**2>** Marks out a large area with cones across the middle, creating a   
 centre line

Equal number of soft throwing items are then placed in both halves of   
the area

In your team, discuss how to spread out and cover your area

When ready, throw the items from your area into the other team’s area

After the time is up, one point is scored for every piece of equipment n   
the other team’s area

EQUIPMENT

Open space to play the game

Soft throwing equipment   
**>**Stopwatch

EASIER

**>** Smaller playing area

**>** Use less throwing items

**>** Try the game with bigger teams

**>**

 Cones

HARDER

SAFETY

Use soft throwing equipment

Larger playing area

Use more throwing items

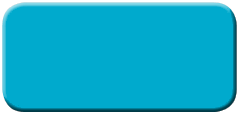
image287Try the game with smaller teams

Encourage children to throw   
into a space

Ensure playing area is safe



Game Type >



**8>**

**6>**

**4>**    
**5>**

**1>**    
**2>**    
**3>**

**>**

**>**

**>**    
**>**

Ensure the playing area is set   
out at the start and is safe

**>**

**>**

**>**

Coloured tails e.g. bibs

No contact between players





INVASION



- TREASURE ISLAND -

INSTRUCTIONS

Leaders must split the group into two teams Make   
an area with cones divided by a centre line

On each side of the centre line, mark out two more areas. One is the treasure chest, containing   
items of treasure, and the other is an island

Make a tail for all players using a bib or rugby tag and stand with your team in your half

When ready, try to collect a piece of treasure from the other teams treasure chest and bring it back   
to your own treasure chest, without losing your tail

If you lose your tail, you are given your tail back and go to the other team’s island. If you lose is   
 when you are carrying treasure, you must put it back and then go to the island

**7>** Try to collect the tails from the other team to put them on your island

Tails cannot be taken when players are in their own half and the treasure chest is also a safe zone   
**9>** You can free players in your team from the island by tagging them

EQUIPMENT

Cones to mark out the areas   
Items of treasure e.g. balls,   
beanbags

EASIER

**>** Increase the size of the chest

**>** Increase the amount of treasure   
**>** Players must walk instead of run

HARDER

SAFETY

Decrease the size of chest

**>** Increase the size of the teams

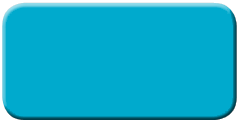
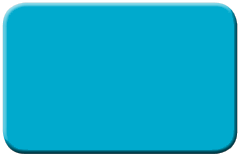
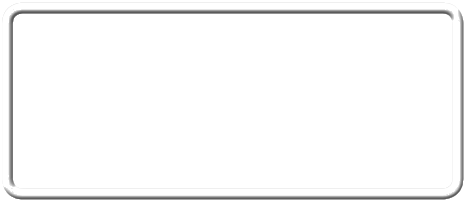
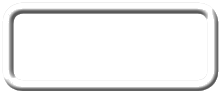
**>** Try different ways of moving e.g.   
 skipping, hopping

Players to keep their heads up   
and are aware of other players





Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**

**4>**

**3>**

**2>**

**1>**





INVASION



- TOUCHDOWN -

INSTRUCTIONS

Each child stands behind a cone which has been placed in a space   
within the area

On “GO” the children run around the area aiming to touch 10   
different cones as fast as they can before returning to their cone

Children start by touching the cones using their hands and then   
change to different body parts for each round (foot, knee, belly   
button, etc)

Award the first 3 children back a point

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 Cones

Lower the number of   
cones to touch

Smaller area

SAFETY

Children to be aware of   
others around them and   
not to touch a cone which   
somebody is already using



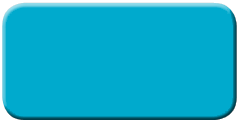
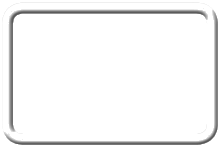
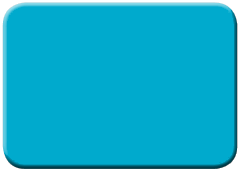
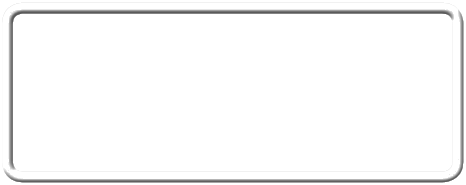
HARDER

Increase the number of   
cones to touch, change how   
children can move around   
the area





Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**

**3>**

**2>**

**1>**





INVASION



- DONUTOF DOOM -

INSTRUCTIONS

Each child has a ball and will dribble around (basketball dribble/   
football dribble/hockey etc)

When they come across other players they can try and knock their   
ball away and out of the circle

If a player’s ball leaves the circle they can either lose a life (give as   
many as you want) or complete a forfeit (squats/run etc) and then   
join back in the game

EQUIPMENT

SAFTEY

**>**  
**>**

Cones   
Balls

Warn children to keep their   
heads up to avoid crashes

Be careful around cones as   
they can be slippy

EASIER

HARDER

Put another circle in the   
centre of your area (Donut   
of Doom) this area is a safe   
zone where you can rest

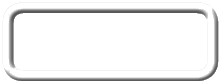
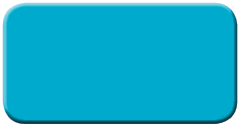
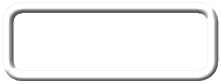
for a few seconds without   
people taking your ball

Play in pairs - 1 ball between   
2 and must stay attached to   
each other as well as keep   
the ball inside the area





Game Type >



**>**

**>**    
**>**    
**>**

**>**    
**>**    
**>**

**>**

**6>**

**5>**

**4>**

**3>**

**2>**

**1>**





INVASION



-  WHAT TIME IS IT MR WOLF -

INSTRUCTIONS

One child is chosen to be Mr Wolf, who then stands at one end of the playing area

The other players stand in a line at the opposite end. Mr Wolf turns their back to   
start the game

The players call out, “What time is it Mr Wolf?” and Mr Wolf answers with a time (i.e.   
3 o’clock)

The players advance that number of steps then chant again “What time is it Mr   
Wolf?” Mr Wolf continues to respond until the players are close.

When the players are close to Mr Wolf, he can shout “its dinner time!”

Mr Wolf will then chase the players back to the starting line with the aim to catch   
one of the players

**7>** The player caught will become Mr Wolf for the next round of the game.

EQUIPMENT

EASIER

Cones to mark where the   
wolf stands and the start line

Shorter distance   
Higher number times   
Wolf must hop

HARDER

SAFETY

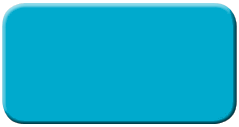
Don’t play near walls or   
obstacles that children can   
run into

Longer distance   
More wolves

Low number times



Game Type >



**4>**

**3>**

**2>**

**1>**

**>**

**>**





INVASION



-  CRAB TAG -

INSTRUCTIONS

All children must find a space in the hall and get into a crab position

One person is chosen the be ‘on’

On the leaders command, all pupils must travel around the hall   
sideways and try to prevent getting tagged by the person that is ‘on’

Once tagged, children must stay in the crab position and wait for   
a teammate to come over and high five them to be released

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 None

**>**  Start off by travelling   
 sideways without being a

crab

SAFETY

HARDER

Ensure the playing area   
is an appropriate size for   
the number of children   
participating

**>** Once tagged, they are out of   
 the game. This will encourage

them to move around and   
 dodge the taagger quicker

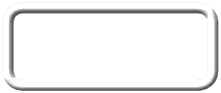
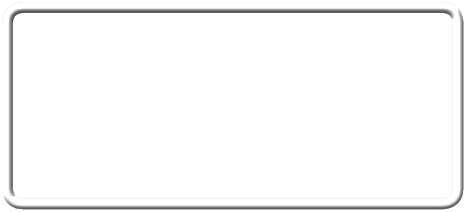
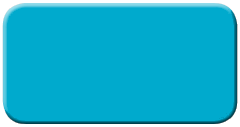
Make sure no equipment

or loose objects are around   
the hall/on the playground





Game Type >



**>**

**>**

**>**

**3>**

**2>**

**1>**





INVASION



- NUMBERS-

INSTRUCTIONS

Split your group into two teams and give each child in the team   
a number

Set out your playing area with your goals at either side, you

can do this with a variety of different sports depending on what   
equipment you have available

Shout out a number, the players with that number come out and   
play against each other, the first to score gets a point for their   
team

EQUIPMENT

EASIER

**>** Allow passes to leader

Cones, variety of sports   
equipment depending   
on what you want

HARDER

SAFETY

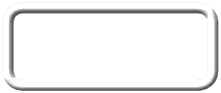
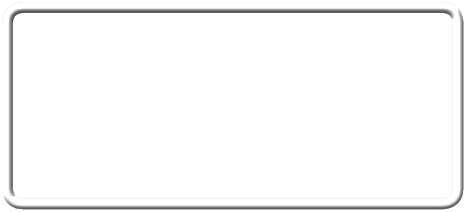
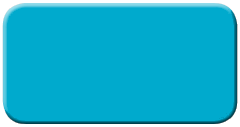
Use more numbers so   
players work as a team

Warn children to watch out   
for equipment or cones as   
well as other players





Game Type >



**>**

**>**

**>**

**3>**

**2>**

**1>**







INVASION



- KEEP YOUR TAILS -

INSTRUCTIONS

Give each child a bib/tag to tuck in the back of their shorts

Children travel round trying to grab a tail from another player,   
if they get one they tuck it into their own shorts

The player with the most tails at the end wins the game,   
everyone can get one tail back and start the game again

EQUIPMENT

EASIER

**>** Children play in pairs

Bibs/Rugby Tags

HARDER

SAFETY

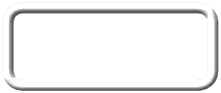
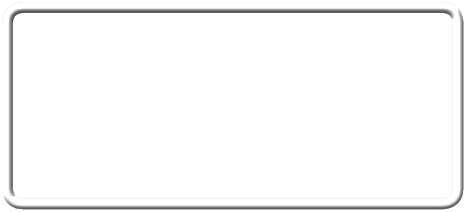
Players are out when   
they run out of tails

Warn children to watch   
out for each other as   
they move around



**KEY STAGE 3**

Game Type >



**>**

**>**

**5>**

**4>**

**3>**

**2>**

**1>**







INVASION



- TAG VARIATIONS -

INSTRUCTIONS

Scarecrow Tag – Stand like a scarecrow if caught

Chain Tag – People caught make a big long chain and move   
around together

Tunnel Tag – Like scarecrow tag but to free someone you must   
go through their legs

Toilet Tag – When caught, kneel on one leg with arm out to the   
side

You are it – the tagged player becomes “it”

EQUIPMENT

EASIER

**>** More space to run in

**>**

 None

HARDER

SAFETY

Have more people who   
are taggers

Warn players to be careful   
of each other and keep an   
eye out when they

are running



**KEY STAGE 3**