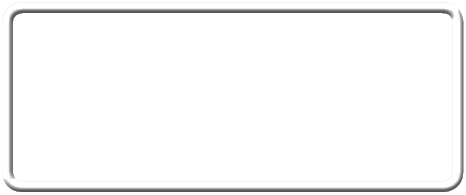
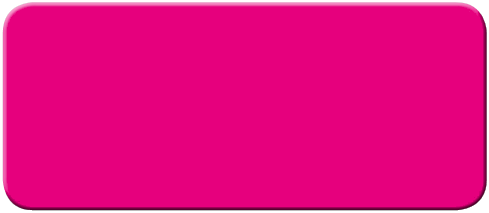
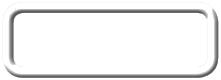
Game Type >

PROBLEM



**>**

**>**    
**>**    
**>**

**>**    x

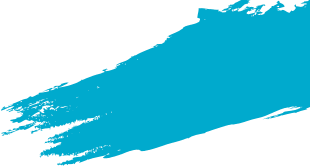
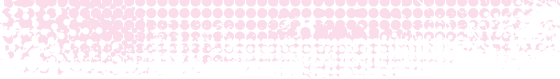
**3>**

**2>**

**1>**







SOLVING

- HOOPLA -

INSTRUCTIONS

Leaders arrange the children into a circle

Children hold hands so there are no breaks in the circle

Leader temporarily breaks the circle and adds a hoop

**4>**Children must work the hoop around the circle as quickly as they   
 can without breaking the circle

EASIER

EQUIPMENT

1  hoop

**>** Use a larger hoop

**>** Fewer people in the circle

HARDER

SAFETY

Make sure the children are   
 sensible when getting into   
 the circle

**>** Make sure they don’t hold   
 hands too tightly

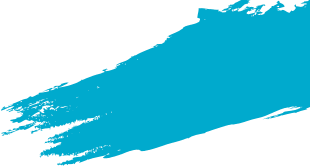
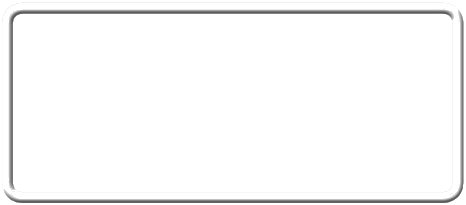
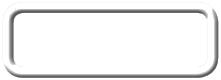
Use a smaller hoop   
More people in the circle   
More than one hoop in

the circle

image62

**KEY STAGE 3**

Game Type >



**>**

**>**

**1>**

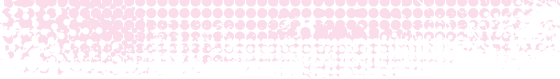
PROBLEM

**>**

Environment that they   
are participating in is big   
enough







SOLVING

- LETS GET IN ORDER  -

INSTRUCTIONS

In a line, put down a coloured cone as an indication for the   
smallest and a different colour to indicate in the largest

**2>**  1 or 2 minutes to complete orders (depending on group size & ability)

Order 1: First name order

Order 2: Last name order

Order 3: House/flat/apartment number order (if children don’t   
 know, put them at the front)

Order 4: Shoe size order

EQUIPMENT

EASIER

**>** Make the groups smaller

**>**

 None

SAFETY

Make sure the children

are not bumping into each   
other

HARDER

Choose a leader and have   
the rest of group silent.

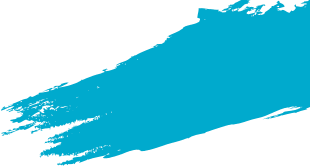
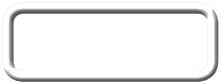
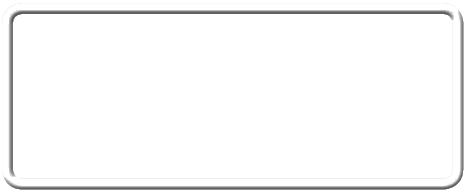
The leader is the only one   
that is able to speak



**KEY STAGE 3**

Game Type >

PROBLEM



**>**

**>**

**>** Bigger hoops   
**>** Low numbers

**>**

**4>**

**3>**

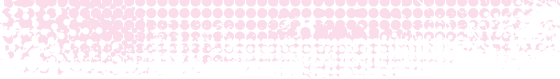
**2>**

**1>**

**>**







SOLVING

- COUNT THEM IN -

INSTRUCTIONS

Leaders scatter several hoops around an area

Ask the children to move around trying to avoid the hoops

Leaders shout out a number

Children must put that number of body parts in the hoop, using   
only their hands and feet

EASIER

EQUIPMENT

Hoops (various sizes)

More body parts (elbows,   
knees, head)

SAFETY

HARDER

Be careful of others and   
their body parts when   
inside the hoop

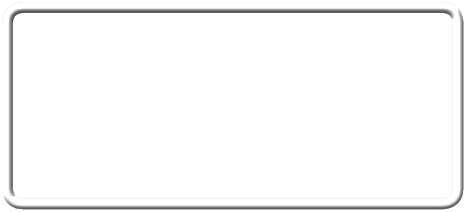
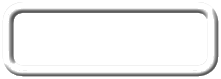
Small Hoops

**>** High Numbers



**KEY STAGE 3**

Game Type >



**>**

**>**

**5>**

**4>**

**3>**

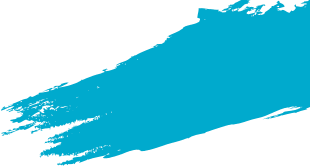
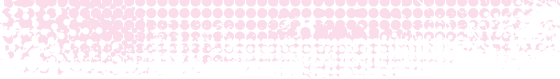
**2>**

**1>**

PROBLEM







SOLVING

- ISLAND HOPPING -

INSTRUCTIONS

Split your group into two teams and use lots of hoops to create a   
line like stepping stones

Each team starts at opposite end of the hoops. The first players in   
each line jump from hoop to hoop until they meet each other

They play one game of rock, paper, scissors; the winner   
continues to jump along the path

The loser goes to join their team again, the next player in their   
line will set off

The aim is to get all your team across to the other teams side

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 Hoops

**>** Small number of hoops

SAFETY

HARDER

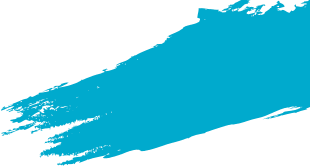
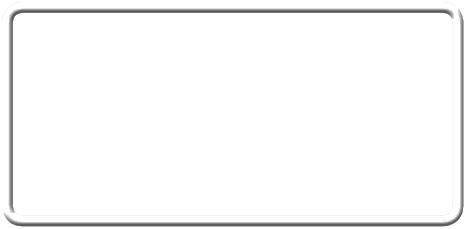
Be careful when jumping   
into hoops

Lots of hoops to jump   
through



**KEY STAGE 3**

Game Type >



**>**

**>**

**>**

**6>**

**5>**

**4>**

**3>**

**2>**

**1>**

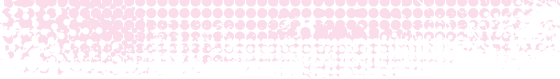
PROBLEM

Make sure children wait   
their turn or they will be   
sprinting at each other

**>**







SOLVING

- NOUGHTS & CROSSES -

INSTRUCTIONS

Use throw down lines to create a noughts and crosses board on the floor

Split group into two teams and give each team three bibs/cones of the   
same colour

The first players runs out and puts a bib on the board and runs back to   
the line

The second player then goes and so on

When all 3 bibs are placed, players can run up and move one of their   
teams’ cones to new spot on the board

The first team to get their cones lined up in a row wins the point and you   
start again

EQUIPMENT

EASIER

Throw down lines, bibs   
or cones

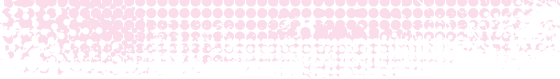
**>** Shorter distance to run

SAFETY

HARDER

Longer distance to run

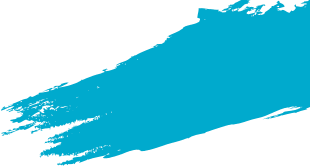
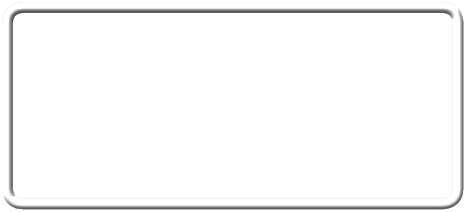
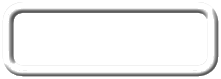
Tell players to be careful   
not to stand on the cones   
or lines in case they slip







Game Type >



**>**

**>**

**>**

**5>**

**4>**

**3>**

**2>**

**1>**

PROBLEM







SOLVING

- WINK MURDER -

INSTRUCTIONS

All children need to be in a circle

One child must be selected as the “investigator” and must be out   
of the circle, facing away from the group

A murderer will then be selected in secret within the circle

A child will be winked at by the murderer- they must lie down on   
the floor if they have been

The investigator will then stand in the middle of the circle and   
has three chances to try guess who the ‘murderer is

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 None

Enable two people to be   
the investigators

SAFETY

HARDER

Make sure no equipment   
is out in the used area

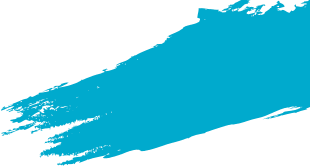
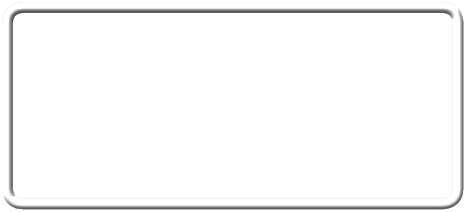
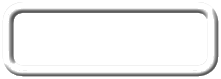
Enable two people to be   
the murderers







Game Type >



**>**

**>**

**>**

**5>**

**4>**

**3>**

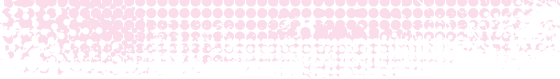
**2>**

**1>**

PROBLEM







SOLVING

- TAP MURDER -

INSTRUCTIONS

All children will be given a selected travelling movement around   
the area

One child must be selected as the “investigator” and another as   
the “murderer”

Whilst travelling around, the murderer must try and tap people   
on the shoulder

Once they have been tapped, they must duck down

In the meantime, whilst travelling with them the investigator has   
three chances to guess who the murderer is

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 None

Enable two people to be   
the investigators

SAFETY

HARDER

Make sure no equipment   
is out in the used area

Enable two people to be   
the murderers

image450

**KEY STAGE 3**