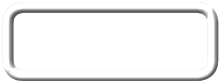
Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**    x

**6>**If

**3>**

**>**

Use a smaller ball





REACTION



- GOALIE -

INSTRUCTIONS

**1>** Leader to arrange the children in a circle facing inwards

**2>** Children stand with their legs apart, shoulder width apart

Keeping one hand behind their back, players must bend over and   
guard the space between their legs with their free hand

**4>**Leader to throw in a soft ball and roll it towards a players ‘goal’

**5>**Children to use their free hand to try and knock the ball through   
 other peoples legs

  the ball goes through their legs, they must sit down but they can   
still play by trying to roll the ball through other player’s legs

**7>**The winner is the last person still standing!

EQUIPMENT

EASIER

1   Soft Ball

Stand with legs   
wider apart

HARDER

SAFETY

Stand with legs closer   
together

Be careful not to scrape   
hands on the floor when   
hitting the ball



Game Type >



**>**

**>**

**>**

**6>**

**3>**





REACTION



- STATUES -

INSTRUCTIONS

**1>** Leaders set a defined area (long & narrow is better)

**2>** Leaders choose a child to be ‘on’

The rest of the children line up opposite, shoulder to shoulder with   
a small gap between one another



**4>**The child who is ‘on’ stands with his/her back to the other children.

**5>**When the leader says “Go” the children start to creep slowly forwards

When the child who is ‘on’ turns around the rest of the children must   
freeze like statues

**7>**Any child who gets caught moving is sent back to the start

**8>**To win, you need to cross the winning line

EQUIPMENT

EASIER

Marker cones for the   
winning line (optional)

**>**

 Make the area bigger

HARDER

SAFETY

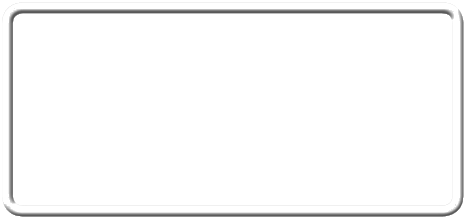
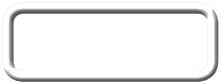
Have more than one   
person ‘on’

Be careful not to scrape   
hands on the floor when   
hitting the ball



**KEY STAGE 3**

Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**

**6>**

**3>**

**2>**

Make sure there is enough   
space between players

**>**





REACTION



- READY, SET, CONE -

INSTRUCTIONS

**1>** Get into pairs

Mark out two-line using markers or cones about two metres   
apart and two metres wide

In between lines, place cones or markers

**4>**Stand opposite your partner on opposite line

**5>**The caller will give instructions, e.g. right hand on cone, left hand   
 on cone

Pairs are in competition to see who can touch that body part on the   
cone first

EQUIPMENT

EASIER

Cones to touch and cones   
to mark a line for pairs to   
stand on

Shorten the length of time

SAFETY

HARDER

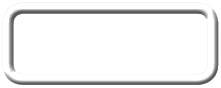
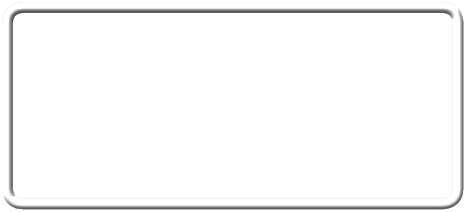
Make the cones further   
away

Watch out for knocking into   
other players when you are   
bending down





Game Type >



**>**

**>**

**>**    
**>**

**>**    
**>**

**>**

**5>**your animal is not called you turn and chase your partner and try to   
 tag them before they get to the line

**4>**

**3>**

**2>**





REACTION



- RATS & RABBITS -

INSTRUCTIONS

**1>** Put the group into pairs and stand them back to back on a line

One side of the line will be ‘rabbits’, while their partners on the   
other side of the line are ‘rats’

Mark out a line roughly 5-10 metres in front of both the rats and the   
rabbits

The leader will shout either ‘rats’ or ‘rabbits’. If your animal is called   
you sprint to the line in front

If

EQUIPMENT

EASIER

Cones to mark out the   
lines

Make lines in front shorter   
Increase distance between   
pairs

SAFETY

HARDER

Run in a straight line so   
you don’t get in the way   
of other teams.

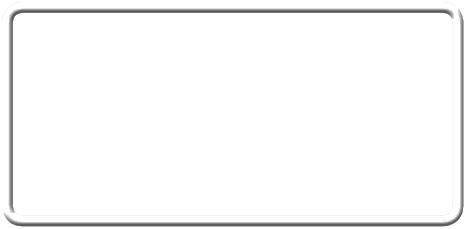
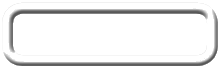
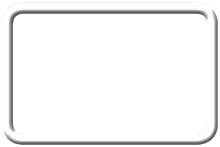
Lengthen lines in front

Start from different positions (sat   
down, lying down, kneeling down)

No pushing when trying   
to catch your partner.



Game Type >



**>**

**>**    
**>**

**>** Play with a smaller group

**4>**

**3>**

**2>**

Choose a suitable space   
for the game

**>**

**>**    
**>**





REACTION



- LADDERS -

INSTRUCTIONS

**1>** The leader divides the children into two teams

The children from one group form a line next to each other facing   
the other team

The children in each line are given a number corresponding with   
the person opposite them

E.g. 1    2    3

          1    2    3

The leader calls out a number e.g. 5 the two children that are   
numbered 5 run to the end of the lines and do a full loop around   
the lines back to their own place

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 Markers

Use a larger space and at   
walking pace

SAFETY

HARDER

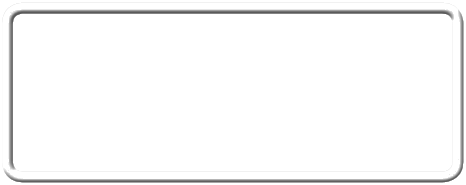
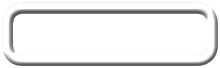
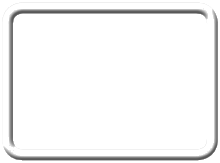
Walk the game first

Place markers at the end   
of each line to control   
where the children have to   
run around

Use different ways of travelling   
Make the game continuous



Game Type >



**>**

**>**

**>**

**3>**

**2>**

**1>**





REACTION



- FISH, CHIP, SALT & VINEGAR -

INSTRUCTIONS

Inform children of the four corners (fish, chips, salt and vinegar)   
and mushy peas in the middle

Children travel around the hall on the leader’s command. e.g.   
skipping, hopping, jogging etc

The leader will then shout out a corner and all children must   
travel to it as fast as they can

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 None

Add in two corners to start   
off the game

SAFETY

HARDER

Appropriate size space

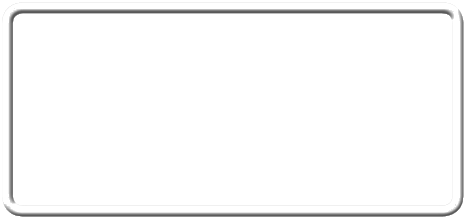
for the number of children   
participating and make   
sure no equipment or   
loose objects are on the   
playground.

Have the pupils come up   
with their own names for   
the corners





Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**

**>**

**3>**

**2>**





REACTION



- EVOLUTION -

INSTRUCTIONS

**1>** All children find a space in the hall and start as an egg

They move around as an egg until they find another egg

When they meet they play 1 round of rock, paper, scissors

**4>**The winner will evolve into a   
 chicken to play against

chicken, and then try to find another

**5>**The winner moves up a level and the loser moves down a level

**6>**The first child to reach human (or king/queen) is the winner

EQUIPMENT

EASIER

None (possibly cones if   
you need to mark out   
an area)

Less animals to go through.   
Children who lose stay at

the level they are on, instead   
of moving down one

SAFETY

HARDER

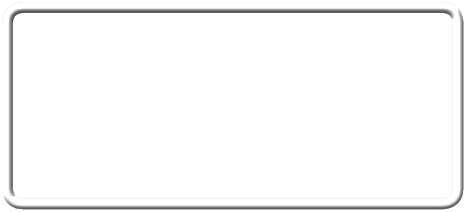
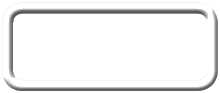
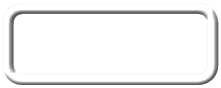
Ensure you have a large   
open area for children to   
play in.

More animals

Warn them of any trip   
hazards



Game Type >



**>**

**>**

**>**

**3>**

**2>**





REACTION



-  HEAD, SHOULDERS, KNEES&CONES-

INSTRUCTIONS

**1>** Split the group into pairs and give them 1 cone

Children stand 2 steps away from each other with the cone in the   
middle

The leader will shout out heads, shoulders, knees (in any order) and   
the children will touch that body part (just like the song)

**4>**However, when the leader shouts ‘cone’ the children must pick up   
 the cone

**5>**The child who picks up the cone first wins a point

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 Cones

Say body parts in order

SAFETY

HARDER

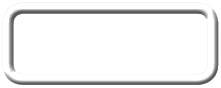
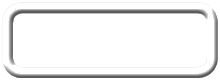
Be careful when picking   
up the cone, not to bump   
heads or scratch each   
other

Play in plank position





Game Type >



**>**

**>**    
**>**

**>**    
**>**

**>**

**2>**





REACTION



- PIRATE SHIP -

INSTRUCTIONS

**1>** Children move around the area in different ways (run, jog, skip) and   
then react to the leader’s commands

Types of commands can be:

Scrub the Decks: Children crouch down and clean floor with their hands

Climb the Rigging: Children pretend to climb the rope ladder

Captains Coming: Children salute and shout “Aye Aye Captain”

Lifeboats: Find a partner, sit down and hold hands, rocking backwards   
and forwards.

Walk the Plank: walk heal to toe with arms stretched out to the side

Cannon: Crouch down into a ball and after 3, jump into the air like a star

EQUIPMENT

EASIER

Cones to mark out area

Children stand on the spot   
Small number of commands

HARDER

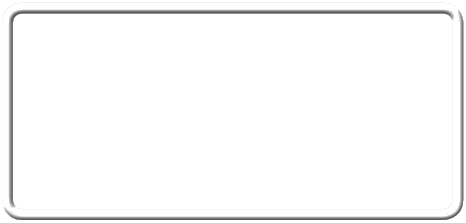
SAFETY

Use a clean, dry, smooth   
surface as a lot of   
commands are on the floor

Add more commands   
Short time between each   
command



Game Type >



**>**

**>**    
**>**

**>**

Add more beans (French,   
Mexican, Disco, etc)

**>**





REACTION



- BEAN GAME -

INSTRUCTIONS

**1>** Children move around the area in any direction

**2>** On the various commands, they should carry out the following actions:

Jumping Bean: Jump up and down on the spot

Runner Bean: Run fast on the spot

Broad Bean: Stretch your arms and legs out as wide as you can.

String Bean: Stretch your body as long and thin as you can.

Baked Bean: Lie on the floor and sunbathe

Jelly Bean: Wobble your whole body

Microwave Bean: Spin around twice and shout “TING”

EQUIPMENT

EASIER

Cones to mark out area

Small number of beans   
Do actions on the spot

HARDER

SAFETY

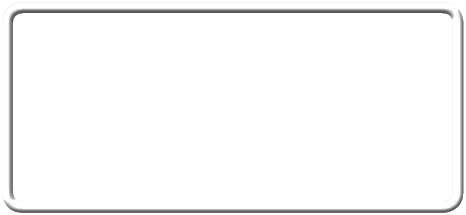
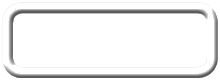
**>** Don’t bump into each other

Change ways of moving,   
mash up 2 beans together





Game Type >



**>**

**>**

**>**

**2>**





REACTION



- DVD GAME-

INSTRUCTIONS

**1>** Children are the DVD’s and the leader is the remote control

The leader shouts out press’s buttons on the remote (shouts   
commands) and the children will respond to each command quickly   
and carry out the following actions

Play: Walk around

Fast Forward: Run around

Rewind: Walk backwards

Pause: Freeze

Stop: Sit down

EASIER

EQUIPMENT

Use less commands

Cones to mark out area

HARDER

SAFETY

**>** Avoid bumping into others

Add more commands -    
Eject: Jump up and down

Record: Shout a child’s name after   
“record” and the rest of the children

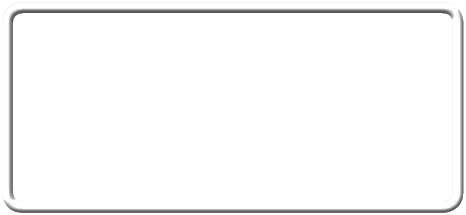
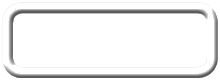
copy what that child does

Slow Mo: Move as slow as possible





Game Type >



**>**

**>**

**>**    
**>**

**>**

**3>**

**2>**

**1>**

Shout commands faster, add in jump   
clock (2 seconds)

**>**





REACTION



- LAND&SEA -

INSTRUCTIONS

All players stand with both feet together on a line and always remain   
facing forward. The leader will call out commands of land and sea

When the leader says ‘land’, players must jump onto the line. If they   
are already on the line, they must not move their feet. If they are in   
front of the line, they must jump backward with both feet landing on   
the line

When the leader says ‘sea’, players must jump in front of the line. If   
they are already in front of the line, they must not move their feet. If   
they are on the line, they must jump forward with both feet landing   
entirely in front of the line

EASIER

EQUIPMENT

Shout commands slower

Allow children longer to respond

Line markers (if no line)

HARDER

SAFETY

**>** Safe landing if surface is wet

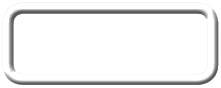
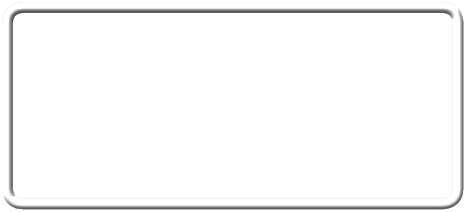
Play elimination style; players must sit   
down when wrong. Add in air command

= players must jump into the air and   
land in the same place as they started

Safe distance between players,   
don’t jump too far forwards



Game Type >



**>**

**>**

**>**

**3>**

**2>**





REACTION



- SPLAT -

INSTRUCTIONS

**1>** All children must gather in one big circle

A pupil is chosen to go into the middle and be the “SPLATTER”

The player pointed to must duck down; then the two players on   
either side of the “ducker” must “splat” each other by pointing to the   
other and saying “SPLAT!”

**4>**The last one to splat sits down, and the player ducking stands back up

**5>**The game continues until there are two players left, have them Rock,   
 Paper, Scissors to determine who will be the new splatter in the

middle

EQUIPMENT

EASIER

**>**

 None

Increase the number of   
children playing

SAFETY

HARDER

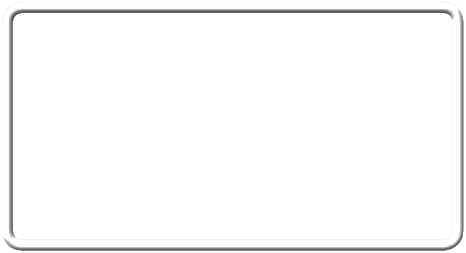
Make sure no equipment   
is out in the used area

Instead of sitting down when last   
to splat, have that player switch   
with the player in the middle





Game Type >



**>**

**>**

**>**

**>**

**6>**

**3>**

**2>**

**1>**







REACTION



-  GIANTS, WIZARDS & ELVES   -

INSTRUCTIONS

Split your group into two teams – the whole team must perform the   
same action

Teams should be about 5 metres apart and have a safe zone about   
10m behind

A team chooses either Giants (hold their hands up high and roar), Wizards   
 (mime a wand and say “shazam!”) and Elves (crouch down small)

**4>**Giants beat Wizards, Wizards beat Elves, Elves beat Giants

**5>**At the end of the round the winning team chase the losing team.   
 The losing team must get to their safe zone, if they are caught, they

join the winning team

The team with the most players, or all the players at the end are the   
winners

EQUIPMENT

EASIER

Less distance to run

**>**

 Cones

Smaller teams

SAFETY

HARDER

Be careful when running   
back to the safe zone

**>** Further to run

No pushing

