

Cartes « chances » (à découper et à placer sur le plateau)

Je suis de vaisselle ce soir.	Vous pouvez sortir de prison ! (carte à conserver mais à usage unique)	Je réalise 5 tours sur moi-même. (sans tomber SVP)	Reculez jusqu'à la dernière gare.	Avancez jusqu'à la case «vie scolaire». (n'oubliez pas de réaliser le défi)	Je fais 15 jumping jack.	Allez en prison.
Avancez de 3 cases.	Rejouez.	Reculez de 3 cases.	Tous les joueurs reculent d'une case. (n'oubliez pas de réaliser le défi)	Reculez de 2 cases le pion d'un joueur de votre choix.	Echangez votre place avec un joueur de votre choix.	Passez votre prochain tour.

Cartes « défi de communauté » (à découper et à placer sur le plateau)

Tous les joueurs réalisent en même temps un exercice de votre choix.	Je défie une personne : « je te tiens, tu me tiens, par la barbichette... ». Le perdant fait 5 pompes.	Je défie une personne : « pierre/feuille/ciseaux ». Le perdant recule de 2 cases.	Bataille de dés entre tous les joueurs (1 seul dé). Le gagnant avance du nombre de case indiqué sur son dé.	Tous les joueurs s'assoient à terre et se relèvent sans l'aide des mains (s'asseoir en tailleur). Le premier qui se relève avance de 2 cases.	Chaque joueur, l'un après l'autre, cite un muscle du corps humain. Le premier joueur qui n'a plus d'idée passe son prochain tour.	Chaque joueur, l'un après l'autre, cite un sport collectif. Le premier joueur qui n'a plus d'idée passe son prochain tour.
Annoncez un thème de votre choix. Le premier joueur qui trouve un mot en lien avec ce thème aura le droit, lors de son prochain tour, de relancer un des 2 dés.	Défiez un joueur qui annonce un chiffre. Lancez un dé : si ce dé affiche le chiffre annoncé, vous avancez de 4 cases. Sinon, c'est l'autre joueur qui avance d'une case.	Tous les joueurs participent. Vous avez 15 sec pour mimer un sport (sans un bruit). Si un joueur devine dans le temps imparti, vous avancez tous les deux de 2 cases.	Tous les joueurs jouent à « dans ma valise de sportif j'ai... ». Exemple : J1 « j'ai une raquette » J2 « j'ai une raquette et une gourde » J3 « j'ai une raquette, une gourde et un ballon » ect.. Le premier qui se trompe va en prison.	Défiez un joueur à une bataille de dés (1 seul dé). Le gagnant avance du nombre de case indiqué sur son dé.	Tous les joueurs participent. Vous avez 1 min pour dessiner, les yeux fermés, un mot en lien avec l'EPS ou toute autre matière scolaire. Si un joueur devine dans le temps imparti, vous avancez tous les deux de 2 cases.	Tous les joueurs participent. Fredonnez (donc sans paroles) une chanson pendant 30 sec. Si un joueur devine dans le temps imparti, vous êtes exempts tous les deux du prochain exercice.