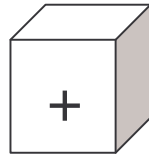
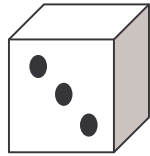


La fusée

Matériel



- Un plateau pour deux joueurs
- Un dé avec des constellations 1,2,3,4,5, et une face rejouer
- Un dé avec trois faces « + » et trois faces « - »



Règle du jeu.

Il faut compléter sa fusée en posant sur les hublots le nombre de jetons correspondant à la constellation donnée par le dé et en mettant un jeton par hublot. Pour terminer, il faut avec le dé avoir la constellation qui correspond exactement au nombre de hublots à compléter.

On peut aussi « construire » ou « déconstruire » la fusée. Il faut alors enlever le nombre de jetons correspondant à la constellation retournée.

Notions Mathématiques

- Correspondance terme à terme : autant de jetons placés sur la fusée que de points retournés sur le dé.
- Notions topologiques : Chemin orienté de la base de la fusée au dernier étage.

Variante :

On utilise deux dés :

1^{er} dé : constellations : 2 fois le 1 , 2 fois le 2 et trois fois le 3

2^{ème} dé : constellations : 1 fois 1 , 2 fois 2 , 2 fois 3 , une face rien.

Comme pour le jeu précédent, il faut construire la fusée mais cette fois on utilise deux dés. Il faut additionner les valeurs des deux dés, sortir le nombre de jetons et les placer sur les hublots. Le gagnant est celui qui à compléter sa fusée le premier.