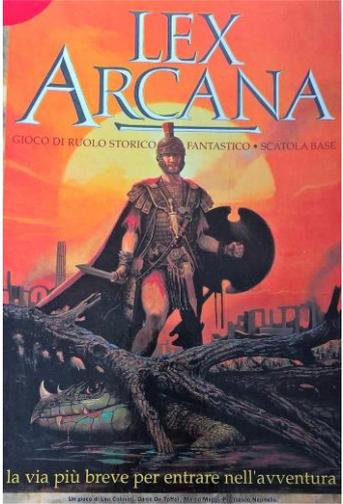
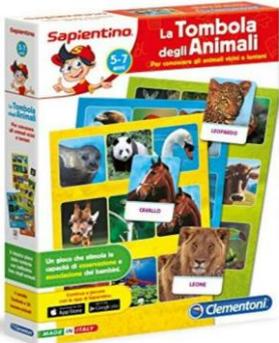
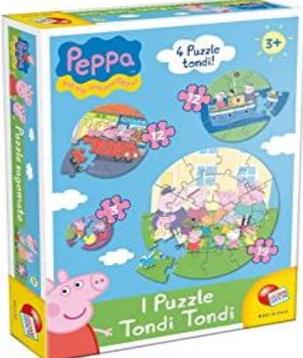


GIOCHI DA TAVOLO DISPONIBILI IN BIBLIOTECA PER IL PRESTITO:

	<p style="text-align: center;">LEX ARCANA</p> <p style="text-align: center;">Del Negro</p> <p>Età: ragazzi dai 14 anni & adulti</p> <p>N° giocatori: 2 + Ambientazione: storico-fantastico</p> <p style="text-align: center;">Nella scatola base anche una estensione del gioco</p>	<p>Lex Arcana è il gioco di ruolo italiano di maggior successo di tutti i tempi, in cui storia, mitologia e leggenda si fondono per creare un'ambientazione unica: un mondo dove coesistono legioni inarrestabili e orde di barbari, mostri provenienti da ere primigenie e divinità maledette, poteri mistici e culti innominabili.</p> <p>In questa realtà alternativa, la Cohors Arcana è l'unico baluardo che protegge l'Impero Romano dalla pressione delle orde barbariche e dalle insidie soprannaturali. Ogni giocatore diventa un Custos della Cohors Auxiliaria Arcana, inviato a compiere missioni speciali nei luoghi più pericolosi dell'Impero Romano, e spesso anche oltre i suoi confini. Gruppi selezionati di Custodes indagano su misteri proibiti e complotti occulti, sconfiggono nemici soprannaturali e culti segreti, difendendo da ogni pericolo la Pax Romana, il Senato e il Popolo di Roma.</p>
	<p style="text-align: center;">LA TOMBOLA DEGLI ANIMALI</p> <p style="text-align: center;">Clementoni</p> <p>Età: 5-7 anni</p>	<p>Un gioco divertente che stimola le capacità di osservazione e associazione dei bambini e incoraggia la loro voglia di conoscere.</p> <p>Insieme al classico gioco della tombola, i piccoli giocatori saranno coinvolti in un percorso per la conquista delle foto più suggestive.</p> <p>Il gioco è bilingue: impareranno anche i nomi degli animali in inglese.</p>
	<p style="text-align: center;">BARBAPAPÀ: il kit completo dell'ecologia</p> <p style="text-align: center;">Lisciani</p> <p>Età: 3 +</p>	<p>Il rispetto e la tutela dell'ambiente nel tenero mondo dei Barbapapà. Diversi argomenti didattici e giochi di associazione sull'ecologia.</p> <p>I kit operativi dei Barbapapà permettono di imparare tanti argomenti didattici di base in modo divertente. Nella scatola sono incluse delle fotocopie in bianco e nero che il bambino potrà utilizzare (da colorare etc.) e poi tenere.</p>
	<p style="text-align: center;">IL GIOCO DELL'OCA VERSIONE MAXI</p> <p style="text-align: center;">Lisciani</p> <p>Età: 3 - 6</p>	<p>Un grande classico in una versione dal formato maxi, che garantisce un doppio gioco: il primo sarà infatti costruire la base del gioco, costituito da grandi tessere-puzzle che andranno unite. Una volta costruita, partirà il tradizionale gioco dell'oca.</p>

	<p>PEPPA: i puzzle tondi toni</p> <p>Lisciani</p> <p>Età: 3 +</p>	<p>Di forma tonda, con varie scene di Peppa Pig e degli altri protagonisti della serie, quattro puzzle per bambini dai 3 anni. Alto spessore, retro stampato a quattro colori, difficoltà progressive: 1 puzzle piccolo da 3 pezzi, 2 puzzle medi da 12 pezzi, 1 puzzle grande da 19 pezzi.</p> <p>Ricomponili e scopri le scenette ambientate nel mondo della simpatica maialina!</p>
	<p>PEPPA: il gioco della caccia al tesoro</p> <p>Lisciani</p> <p>N° giocatori: 2 - 4</p> <p>Età: 4 +</p>	<p>Peppa e la sua famiglia hanno organizzato uno splendido programma: picnic e museo tutti insieme! Ma per trascorrere la giornata hanno bisogno di 4 oggetti che si sono persi: aiutali a trovarli! Passa sotto la scenetta del bosco e recupera il cestino da picnic, poi sotto la rimessa di nonno Pig e conquista il martello... Collezione tutti e 4 i gettoni oggetto e torna per primo a casa di Peppa. Ma attenzione alle carte "Imprevisto" che potrebbero rallentare la tua corsa.</p>
	<p>ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE</p> <p>White Star Kids</p> <p>Età: 3 +</p>	<p>I personaggi e gli scenari di gioco accompagnano il primo libro dei colori di Alice nel Paese delle Meraviglie, dando forma allo Stregatto, immaginando di prendere il tè in compagnia del Cappellaio Matto o facendo entrare Alice nel Paese delle Meraviglie attraverso la tana del Coniglio Bianco.</p>
	<p>TOWER</p> <p>ItsImagical</p> <p>Età: 5 +</p>	<p>Tira il dado e, in base al colore, togli un mattoncino dalla torre.</p> <p>A ogni mossa la torre si fa sempre più traballante: riuscirai a essere l'ultimo prima che la costruzione precipiti?</p> <p>Per vincere occorrono mano ferma e nervi d'acciaio.</p>
	<p>POCAHONTAS MAXI PUZZLE</p> <p>Clementoni</p> <p>Età: 3 +</p>	<p>Un puzzle in formato maxi, con 24 tessere giganti per costruire il villaggio di Pocahontas, protagonista del film d'animazione Disney "Pocahontas", basato sul personaggio di Pocahontas Rolfe.</p>
	<p>GIROGIRO GEO</p> <p>Lisciani</p> <p>Età: 5-10 (e +) anni</p>	<p>Un gioco di percorso a quiz sulla geografia, basato sui programmi della scuola primaria. I concorrenti avanzano sul tabellone rispondendo ai quiz e superando "mini-giochi" a tema geografico.</p> <p>Grazie a tre livelli suddivisi per difficoltà, anche i bambini più piccoli possono divertirsi.</p>

	<p>VOCABOLANDO</p> <p>Lisciani</p> <p>Età: 5-10 (e +) anni</p>	<p>Un gioco di percorso sul lessico, basato sui programmi della scuola primaria. I concorrenti avanzano sul tabellone rispondendo ai quiz su sinonimi e contrari, aree lessicali e definizioni. Inoltre devono formare quante più parole possibili nelle "mini-sfide" con le lettere. Grazie ai tre livelli di gioco suddivisi per difficoltà, anche i bambini più piccoli potranno giocare.</p>
	<p>ZOOM. Scopri come sono fatti oggetti e animali guardando al loro interno</p> <p>Clementoni</p> <p>Età: 6 +</p>	<p>Come è fatto il motore di un'auto? Cosa contiene una cellula del nostro corpo? Inserendo le tessere in sequenza nello speciale visore, è possibile analizzare l'interno di alcuni soggetti, sia naturali che artificiali. Le tessere si sfilano una dopo l'altra mostrando dei disegni sempre più ingranditi. E' così che l'apprendimento diventa piacere e gioco.</p>
	<p>SHANGHAI</p> <p>Mikado</p> <p>Età: 7 +</p>	<p>Il gioco dello Shanghai richiede un'alta dose di pazienza e delicatezza nei movimenti. Molto semplice nelle sue regole è un passatempo consigliato a persone adulte e bambini sopra i 7 anni. Si usano 41 bastoncini di legno che hanno dipinte delle strisce di vario colore per determinare il valore di punteggio. Lo scopo del gioco consiste nel raccogliere i bastoncini, uno alla volta, senza fare muovere o cadere quelli vicini. Al termine della partita, vince chi ottiene più punti sommando il valore dei bastoncini.</p>
	<p>DAMA</p> <p>Dal Negro</p> <p>Età: 7 +</p>	<p>Una dama portatile, di piccole dimensioni, per il più tradizionale dei giochi da tavola. Una sfida a due adatta anche ai principianti, grazie alle regole dettagliate del gioco.</p> <p>Per adulti e bambini dai 7 anni.</p>

Regolamento per l'utilizzo dei giochi:

- E' consentito il prestito di 1 gioco da tavolo per utente.
- Il prestito ha la durata di 1 mese, eventualmente prorogabile se non ci sono state altre richieste.
- L'utente che prende in prestito un gioco da tavolo è personalmente responsabile dei danni o dello smarrimento dei pezzi che compongono il gioco.
- All'atto del prestito l'utente è tenuto a verificare, insieme al bibliotecario, che il contenuto della scatola corrisponda a ciò che è elencato nel volantino allegato al gioco.
- Il gioco da tavolo deve essere restituito integro e completo di tutti gli accessori che vengono consegnati al momento del prestito. All'atto della restituzione del prestito, il bibliotecario provvederà alla verifica dell'integrità del gioco da tavolo.
- In caso di danneggiamento del materiale o di smarrimento dello stesso o di una parte di esso, l'utente ha l'obbligo di riacquisto del gioco o, qualora non reperibile sul mercato, di un gioco analogo per tipologia e per costo.