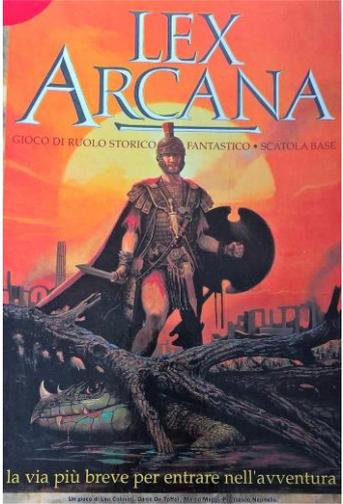
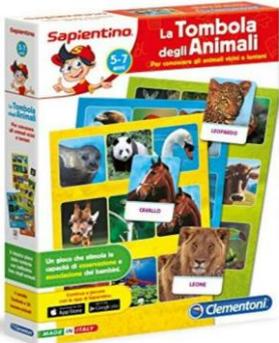
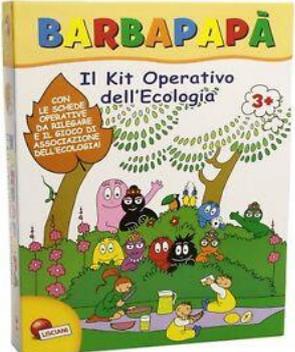
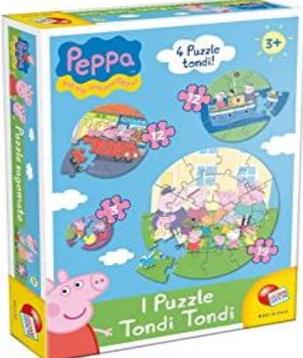
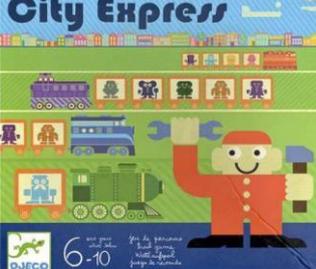


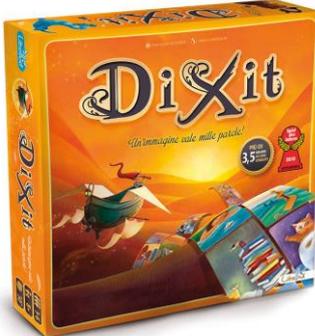
GIOCHI DA TAVOLO DISPONIBILI IN BIBLIOTECA PER IL PRESTITO:

	<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>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>
	<p>City Express</p> <p>Djeco</p> <p>Età: 6 - 10 anni</p>	<p>In vettura! Ma per partire con il treno bisogna andare subito a cercare 8 passeggeri e il macchinista. Chi riuscirà per primo a riempire la propria locomotiva?</p> <p>Gioco adatto a bambini/e dai 6 ai 10 anni.</p>

	<p>Risiko Junior Editrice Giochi</p> <p>Età: 8 +</p>	<p>Versione di Risiko semplificata per i bambini. Risiko Junior è ambientato in un mondo fantastico, messo in pericolo da un personaggio che vuole distruggere tutti i giocattoli, usando i suoi terribili "carranimati neri". Lo scopo del gioco è impedire ai carranimati neri la conquista dell'Arcipelago dei Giocattoli, collaborando tutti insieme. Da 3 a 5 giocatori.</p>
	<p>Tabelline & Problemini Lisciani</p> <p>Età: 5 - 10 (e +) anni</p>	<p>Bambini di differenti età, e quindi con conoscenze diverse dell'aritmetica, potranno giocare tutti assieme grazie ai 3 livelli di difficoltà proposti da questo gioco Lisciani. Le domande sono basate sui programmi della scuola primaria e riguardano le quattro operazioni, i problemi e le tabelline, in un gioco colorato che conquisterà sia i piccini e i più grandi. Da 2 a 4 giocatori.</p>
	<p>Monopoly Junior Hasbro</p> <p>Età: 5 +</p>	<p>Monopoly Junior permette anche ai più piccoli di vivere tutte le emozioni di una vera partita a Monopoli. Questa nuova versione del gioco di contrattazione più famoso del mondo coinvolge i bambini in un fantastico viaggio fra le vie di una città a misura di bambino, colorata, simpatica e moderna: dalle giostre allo zucchero filato, dal minigolf ai palloncini, tutto è costruito per attrarre giovani monopolisti da 5 anni in su.</p>
	<p>Go Go English! Lisciani</p> <p>Età: 5 - 10 (e +) anni</p>	<p>Un gioco di percorso a quiz, basato sui programmi della scuola primaria, per imparare e divertirsi con l'inglese. Grazie ai tre livelli di difficoltà, possono giocare insieme bambini di età diversa. Rispondi alle divertenti domande sulle parole di uso più comune, avanza sul tabellone e conquista le coccardine! Età Consigliata: da 5 a 10 anni</p>
	<p>Alfabeto e primi numeri Lisciani</p> <p>Età: 3 – 6 anni</p>	<p>Alfabeto e Primi Numeri è un gioco didattico ad incastri autocorrettivi, con illustrazioni adatte ai più piccoli. Il bambino dovrà associare le figure alla lettera iniziale corrispondente e i primi numeri alle rispettive quantità raffigurate. È possibile anche giocare a tombola. Carotina accompagnerà il bimbo in 6 giochi per lo sviluppo delle competenze di base in età prescolare. Ciascun titolo ha un obiettivo didattico specifico e prevede più modalità di gioco. Età: dai 3 ai 6 anni.</p>

	<p>Il gioco del 30percento</p> <p>Eni</p> <p>Età: 7 +</p>	<p>30percento è un gioco di educazione al risparmio energetico e all'attenzione per l'ambiente. Di casella in casella i giocatori scopriranno tutti i vantaggi del compiere scelte ecologicamente consapevoli. Lo scopo del gioco è compiere tutto il percorso risparmiando il più possibile. Per risparmiare i giocatori dovranno rispondere alle domande. Età: dai 7 anni in su.</p>
	<p>Dixit</p> <p>Asmodee</p> <p>Età: 8+</p>	<p>Dal 2010 Dixit entusiasma tutti i tipi di giocatori, diventando un "classico" tra i giochi di narrazione per famiglie e amici. Ogni giocatore ha una mano di carte con stupende illustrazioni. Il Narratore di turno sceglie segretamente una delle sue carte, fornendone una breve descrizione composta da una frase o un indizio. Gli altri giocatori selezioneranno segretamente quale delle loro carte possa identificarsi nella descrizione... Una volta che le carte verranno svelate tutte insieme, ogni giocatore cercherà di indovinare quale sia la carta del Narratore.</p>
	<p>Mille teatrini</p> <p>Erickson</p> <p>Età: 5+</p>	<p>Per stimolare la fantasia e la creatività dei bambini dai 5/6 anni, la scrittrice Giulia Orecchia propone un gioco dalle mille possibilità. Mille teatrini è un teatro nascosto in una scatola completo di immagini, luoghi, atmosfere, oggetti per creare storie sempre originali. Età: da 5 anni</p>
	<p>Missione Natura</p> <p>Erickson</p> <p>Età: 3+</p>	<p>Un gioco di carte per tutta la famiglia, dai 3 ai 99 anni, divertente e coinvolgente, per esplorare la natura durante una gita o una merenda all'aperto. Missione natura è una caccia ai tesori della natura, per esplorare, trovare e riscoprire ogni segreto che ci circonda attraverso tutti i sensi: pesca una carta e trova velocemente un elemento della natura con la caratteristica indicata! Età: da 3 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.