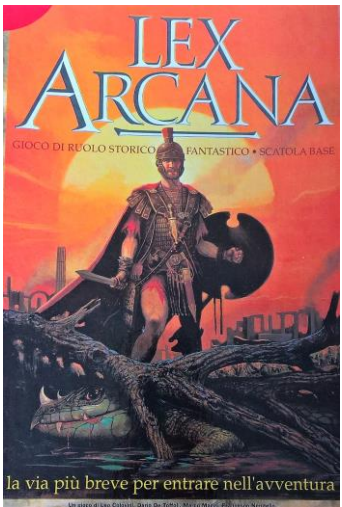
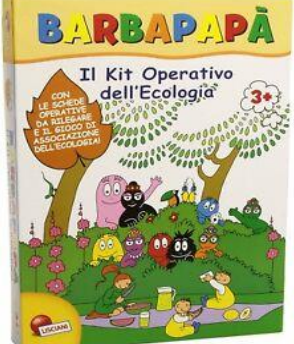
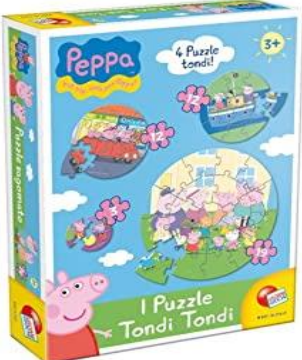
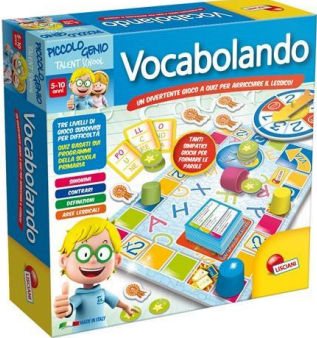
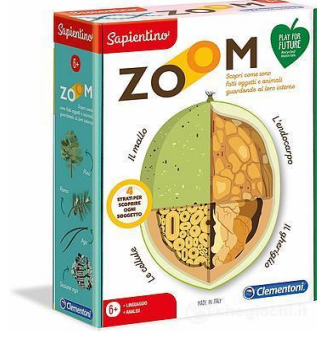
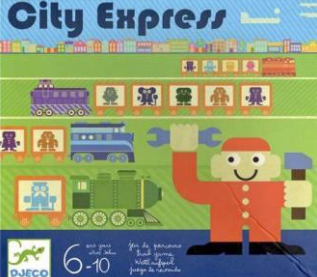
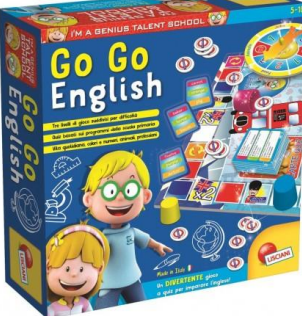


GIOCHI DA TAVOLO DISPONIBILI IN BIBLIOTECA PER IL PRESTITO:

	LEX ARCANA Del Negro Età: ragazzi dai 14 anni & adulti N° giocatori: 2 + Ambientazione: storico-fantastico Nella scatola base anche una estensione del gioco	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. 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.
	LA TOMBOLA DEGLI ANIMALI Clementoni Età: 5-7 anni	Un gioco divertente che stimola le capacità di osservazione e associazione dei bambini e incoraggia la loro voglia di conoscere. Insieme al classico gioco della tombola, i piccoli giocatori saranno coinvolti in un percorso per la conquista delle foto più suggestive. Il gioco è bilingue: impareranno anche i nomi degli animali in inglese.
	BARBAPAPÀ: il kit completo dell'ecologia Lisciani Età: 3 +	Il rispetto e la tutela dell'ambiente nel tenero mondo dei Barbapapà. Diversi argomenti didattici e giochi di associazione sull'ecologia. 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.
	IL GIOCO DELL'OCA VERSIONE MAXI Lisciani Età: 3 - 6	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.

	PEPPA: i puzzle tondi tondi Lisciani Età: 3 +	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. Ricomponili e scopri le scenette ambientate nel mondo della simpatica maialina!
	PEPPA: il gioco della caccia al tesoro Lisciani N° giocatori: 2 - 4 Età: 4 +	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.
	ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE White Star Kids Età: 3 +	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.
	TOWER ItsImagical Età: 5 +	Tira il dado e, in base al colore, togli un mattoncino dalla torre. A ogni mossa la torre si fa sempre più traballante: riuscirai a essere l'ultimo prima che la costruzione precipiti? Per vincere occorrono mano ferma e nervi d'acciaio.
	POCAHONTAS MAXI PUZZLE Clementoni Età: 3 +	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.
	GIROGIRO GEO Lisciani Età: 5-10 (e +) anni	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. Grazie a tre livelli suddivisi per difficoltà, anche i bambini più piccoli possono divertirsi.

	VOCABOLANDO Lisciani Età: 5 - 10 (e +) anni	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.
	ZOOM. Scopri come sono fatti oggetti e animali guardando al loro interno Clementoni Età: 6 +	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.
	SHANGHAI Mikado Età: 7 +	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.
	DAMA Dal Negro Età: 7 +	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. Per adulti e bambini dai 7 anni.
	City Express Djeco Età: 6 – 10 anni	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? Gioco adatto a bambini/e dai 6 ai 10 anni.

	Risiko Junior Editrice Giochi Età: 8 +	Versione di Risko semplificata per i bambini. Risko 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.
	Tabelline & Problemini Lisciani Età: 5 - 10 (e +) anni	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.
	Monopoly Junior Hasbro Età: 5 +	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.
	Go Go English! Lisciani Età: 5 - 10 (e +) anni	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
	Alfabeto e primi numeri Lisciani Età: 3 – 6 anni	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.

	Il gioco del 30percento Eni Età: 7 +	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.
---	--	--

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.