

CITTA' DI
VENEZIA



DIREZIONE SVILUPPO
ORGANIZZATIVO E STRUMENTALE
SETTORE SERVIZI EDUCATIVI
Servizio di Progettazione Educativa



[https://www.comune.venezia.it/it/content
/ludoteca-sucabaruca-marghera](https://www.comune.venezia.it/it/content/ludoteca-sucabaruca-marghera)



CATALOGO PRESTITO GIOCHI

Prima di fare la richiesta prendere visione del regolamento del prestito

NORME PER IL PRESTITO GIOCHI

(Prestito giochi previsto da Regolamento D.G.C. 894/2002)

Gentili Utenti,

in questo tempo in cui, purtroppo non è ancora possibile frequentare la ludoteca, abbiamo pensato che avrebbe potuto farvi piacere portare un po' di ludoteca a casa.

Pertanto dal giorno 08/09/2020 sarà possibile usufruire del prestito di alcuni giochi, seguendo le semplici indicazioni sotto riportate:

1. Il prestito è riservato ai soli iscritti: è possibile usufruire anche dei giochi messi a disposizione dalle altre Ludoteche del Comune di Venezia, consultando i vari cataloghi alle pagine dedicate.
2. E' possibile iscriversi in qualunque momento, scaricando l'apposito modulo sul sito del Comune alla pagina della ludoteca prescelta e recarvisi, previo appuntamento.
3. Il costo del prestito di un gioco per 15 gg è di € 1,00.
4. E' consentito il prestito di un solo gioco per volta.
5. La durata è di 15 giorni. Si richiede la massima puntualità nella restituzione, al fine di permetterne l'utilizzo ad altri iscritti.
6. La prenotazione va fatta tramite mail da inviare all'indirizzo della ludoteca in cui è presente il gioco scelto.
7. Il ritiro e la restituzione del gioco avvengono esclusivamente nei giorni e negli orari di apertura della ludoteca, previo accordo con gli operatori e nel rispetto delle vigenti norme in materia di igiene e sicurezza.
8. Si chiede di aver la massima cura del gioco preso in prestito affinché pezzi e componenti non vadano persi o danneggiati rendendo il gioco inutilizzabile. In questo caso il gioco dovrà essere ricomperato o sostituito con uno di pari valore,
9. Al momento della riconsegna, il/la ludotecario/a controllerà l'integrità e la completezza del gioco.

Per tutte le informazioni riguardati le Ludoteche (sedi, giorni e orari di apertura, cataloghi) consultare le pagine del sito

<https://www.comune.venezia.it/it/content/servizi-progettazione-educativa-ludoteche>

GIOCHI DA TAVOLO




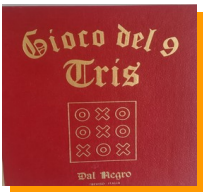

IMMAGINE	GIOCO	BREVE DESCRIZIONE	Giocatori	Età	Codice
	IL GIOCO DELL'OCA (Clementoni)	Il percorso si snoda a spirale, le caselle, alcune fortunate altre sfortunate, sono connotate con significati simbolici. Tentando la sorte, tirando i dadi, si arriva al traguardo finale.	+2	+3	2672/C
	IDENTIKIT (Family Games)	Ogni giocatore o squadra rappresenta un investigatore che deve cercare di identificare il criminale del giocatore o squadra avversaria.	+2	+3	2665/C
	LA FAMILIA RATON (Toys)	Una famiglia di topolini da vestire e svestire.	+1	+3	319/G
	GIOCO DEL 9 TRIS (Dal Negro)	Scopo del gioco è disporre per primo in linea orizzontale, verticale o diagonale le proprie pedine simbolo.	2	+3	353/D
	FIGURIX (Ravensburgher)	Questo gioco educativo sviluppa la capacità di osservazione e di associazione del bambino, coinvolgendolo in una divertentissima gara tra coetanei ma anche con adulti. Chi troverà per primo la giusta combinazione?	2/6	+5	2691/C

IMMAGINE	GIOCO	BREVE DESCRIZIONE	Giocatori	Età	Codice
		Chi sarà il più svelto a metterci su il proprio gettone? Durata del gioco 15/20 minuti circa.			
	COOKIE BOX (Korea Board Games)	Gioco di velocità e prontezza nel sistemare i vostri gettoni biscotto corrispondenti alla carta ordinazione che sarà tua se suonerete il campanello per primo. Durata del gioco 15 minuti.	2/4	+6	2699/C
	SUSHI DICE (Ghenos Games)	Dovrai essere più rapido del tuo avversario nel completare i piatti di sushi, ma allo stesso tempo, dovrai guardare quello che il tuo avversario fa ed essere pronto a cogliere il suo minimo errore. Durata del gioco 15 minuti.	2/6	+6	2713/C
	CARCASSONE (Giochi Uniti)	Costruisci il paesaggio facendo combaciare le tessere, piazza i tuoi seguaci (meeple) e cerca di ottenere più punti che puoi per far avanzare la tua pedina sul tabellone segnapunti. Durata del gioco 35 minuti.	2/5	+7	2717/C
	DIXIT (Libellud)	Dixit è un gioco di fantasia e intuito. Durante il tuo turno come narratore fornisci un indizio su una delle tue carte (parola, frase, una canzone ecc.). Tutti i giocatori scelgono tra le proprie carte quella che meglio si adatta al tuo indizio per indovinare la carta immagine da te scelta. Durata del gioco 30 minuti circa.	3/6	+8	2709/C

IMMAGINE	GIOCO	BREVE DESCRIZIONE	Giocatori	Età	Codice
	<p>TIMES UP (Repos)</p>	<p>E' un gioco a squadre: scopo del gioco è far indovinare alla propria squadra le parole scritte nelle carte con spiegazioni, parole o mimandola. Durata del gioco 30 minuti.</p>	4/12	+8	2706/C
	<p>THE GAME (dv Giochi)</p>	<p>Si può giocare in gruppo o anche da soli, l'avversario è il gioco. Dovrete riuscire a calare tutte le carte sui mucchietti in ordine crescente e decrescente. Durata del gioco 20 minuti.</p>	1/5	+8	2712/C
	<p>BANG (dv Giochi)</p>	<p>E' un gioco western dove dei fuorilegge danno la caccia allo sceriffo e viceversa, il rinnegato invece, trama nell'ombra pronto a schierarsi da una parte o dall'altra. Durata del gioco 20/40 minuti.</p>	4/7	+8	2718/C
	<p>IL LABIRINTO MAGICO (Ravensburger)</p>	<p>Con accorti spostamenti, ogni giocatore dovrà di volta in volta raggiungere tutti i tesori e gli incantesimi assegnati e che sono disseminati sul piano del gioco. Dopo aver completata la ricerca, si dovrà quindi rientrare per primi alla base ma...attenzione! Il labirinto può anche cambiare di forma, favorendo od ostacolando ora l'uno ora l'altro giocatore. Durata circa 20 minuti.</p>	1/4	+8	1474/C
	<p>CASH (Ravensburger)</p>	<p>Quattro seri professionisti cercheranno di aprire, con le chiavi giuste, più casseforti possibili così da impossessarsi del bottino.</p>	3/6	+10	1727/C

GIOCHI EDUCATIVI







IMMAGINE	GIOCO	BREVE DESCRIZIONE	Giocatori	Età	Codice
	DOMINO (Die Spiegelburg)	Tutti i giocatori a turno, dovranno attaccare una tessera a quella sul tavolo dalla parte dell'immagine uguale, formando un serpentone di tessere. Vince il giocatore che rimane senza tessere. Durata del gioco 10 minuti.	2/4	+3	2614/C
	IMPARIAMO A CONTARE (Ravensburger)	Questo gioco aiuta i bambini a comprendere la giusta corrispondenza fra i numeri e le quantità. Grazie all'incastro autocorrettivo, abbineranno alla quantità le tessere con le dita della mano, i punti disegnati sui dadi e poi la vera rappresentazione grafica dei numeri da 1 a 10.	1-4	+3	401/D
	BIG AND SMALL (Diset)	E' un gioco educativo per imparare le nozioni di grande/piccolo, maggiore/minore inserendo gli elementi in modo ordinato a seconda della loro grandezza nelle cartelle corrispondenti.	+1	3/6	2791/D
	MEMORY (Ravensburger)	E' un gioco di memoria associativa che sviluppa l'attenzione e l'orientamento spaziale. Consiste nel ricordare la posizione delle tessere allo scopo di riuscire ad accoppiarle.	2/8	+4	410/D

IMMAGINE	GIOCO	BREVE DESCRIZIONE	Giocatori	Età	Codice
	<p>LE PAROLE (Clementoni)</p>	<p>Con dei semplici meccanismi di associazione e tessere ad incastro autocorrettive. Il bambino imparerà a conoscere le prime parole e tutti gli articoli determinativi.</p>	<p>+1</p>	<p>4/6</p>	<p>402/D</p>
	<p>GIOCO DI MEMORIA (Diset)</p>	<p>E' un gioco di memoria associativa che sviluppa l'attenzione e l'orientamento spaziale. Consiste nel ricordare la posizione delle tessere allo scopo di riuscire ad accoppiarle.</p>	<p>+2</p>	<p>5/8</p>	<p>306/D</p>

PUZZLE

IMMAGINE	GIOCO	BREVE DESCRIZIONE	Giocatori	Età	Codice
	<p>ANIMAL FIENDS (Clementoni)</p>	<p>Puzzle gigante da 24 pezzi. Cm. 68x48</p>	<p>+1</p>	<p>+3</p>	<p>375/D</p>
	<p>IL GIOCO DELL'OCA GIGANTE (Lisciani giochi)</p>	<p>Puzzle gigante da 35 pezzi. Cm. 100x70</p>	<p>+1</p>	<p>+3</p>	<p>2808/C</p>
	<p>WINNIE THE POOH</p>	<p>Puzzle gigante da 32 pezzi</p>	<p>+1</p>	<p>+3</p>	<p>338/D</p>