ISTITUTO D' ISTRUZIONE SUPERIORE - "ATZENI"-CAPOTERRA
Prot. 0002165 del 11/02/2026
IV (Uscita)

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE
"SERGIO ATZENI" – CAPOTERRA (CA)

Regolamento per il prestito e l'utilizzo dei giochi da tavolo



Indice

1. **Finalità del servizio**
2. **Lista dei giochi**
3. **Modalità di accesso ai giochi**
4. **Durata del prestito**
5. **Responsabilità dei richiedenti**
6. **Utilizzo dei giochi**
7. **Controllo delle condizioni dei giochi**
8. **Sanzioni per mancato rispetto del regolamento**

1. Finalità del servizio

La scuola mette a disposizione degli studenti una selezione di giochi da tavolo con finalità:

- ricreative e socializzanti;
- di sviluppo delle capacità logiche, strategiche e cooperative;
- di promozione del benessere scolastico e delle relazioni tra pari.

I giochi possono essere richiesti e utilizzati in aula o *nell'Open Learning Space* al primo piano dell'Istituto e in altri spazi di apprendimento su autorizzazione della Presidenza.

---

2. Lista dei giochi

	Tipologia e Nome del gioco	**numero copie**
	GIOCHI DI CREATIVITA', NARRAZIONE, COMUNICAZIONE	
1	Dixit	2
2	Dixit espansione Memories	1
3	Dixit espansione Quest	1
4	Taboo	2
5	Dibattito – Vince chi convince	1
6	Activity	1
	GIOCHI DI LOGICA, TATTICA E STRATEGIA	
7	Ticket to ride – Europa	1
8	Carcassonne	1
9	Jenga	1
10	LogicaMente	2

11	Deducto – Gioco di carta	2
12	SET – Creativamente	1
13	Master Mind	1
14	Scacchi, dama e Backgammon	6
GIOCHI LOGICO-MATEMATICI		
15	Ma(th) che sfida ! Geometria	2
16	Ma(th) che sfida ! Aritmetica	2
17	Escape Math – il labirinto dei numeri	1
GIOCHI DI EDUCAZIONE AFFETTIVA		
18	Sei d'accordo?	1
19	Emozioni in gioco	1
20	Come mi sento	2

N.B. Elenco non con completo aggiornabile in caso di nuovi acquisti.

3. Modalità di accesso ai giochi

- I docenti possono richiedere un gioco compilando l'apposita **Scheda di Prestito del gioco specifico**, disponibile presso l'Open Learning Space.
- La consegna e la restituzione a cura del docente (non delegabile agli studenti) deve essere registrate in modo completo e leggibile e **firmata dal docente presente in classe.**
- Ogni classe può prendere in prestito un massimo di **n.2 giochi per volta** (a eccezione degli scacchi).

La Scheda di Prestito si consegna al Collaboratore scolastico appositamente incaricato, il quale verificherà la corretta compilazione della scheda, consegnerà i giochi al docente e farà firmare l'apposito registro.

La riconsegna avviene (sempre a cura del docente) al Collaboratore scolastico incaricato, il quale dopo aver verificato che i giochi richiesti siano stati restituiti integralmente e nelle condizioni in cui sono stati dati in prestito, li custodirà nell'armadio. Il docente rifirmerà l'apposito registro.

Il Collaboratore scolastico manterrà l'armadio sempre chiuso e ne custodirà le chiavi.

---

4. Durata del prestito

- Il prestito dura **un'ora** (di norma), secondo le modalità indicate nella scheda.

- Nel caso in cui il prestito coincida con l'ultima ora di lezione, i giochi dovranno essere restituiti almeno 20 minuti prima del termine.

---

5. Responsabilità dei richiedenti.

Il docente che prende in prestito un gioco:

- è responsabile della sua conservazione fino alla restituzione;
- deve verificare al momento del ritiro che il gioco sia completo e in buono stato;
- deve riconsegnarlo con tutti i componenti, nelle stesse condizioni di utilizzo.

In caso di danni o parti mancanti non segnalate al momento del ritiro:

- il docente responsabile e la classe potrà essere invitata a riparare, sostituire o rimborsare il gioco.

---

6. Utilizzo dei giochi

- I giochi possono essere usati solo negli spazi autorizzati.
- L'uso deve essere rispettoso e non deve disturbare le lezioni o altre attività scolastiche.
- È vietato scrivere o consumare cibo o bevande sopra i materiali di gioco.

---

7. Controllo delle condizioni dei giochi

- All'atto della restituzione il docente responsabile delle attività degli studenti~~,~~ deve compilare la sezione "Eventuali annotazioni" relativa alle condizioni del gioco sulla Scheda di Prestito.
- Eventuali danni o mancanze saranno registrati e valutati.

---

8. Sanzioni per mancato rispetto del regolamento

Il docente responsabile delle attività è il responsabile in caso di uso improprio o mancata restituzione, in caso di danneggiamento dei giochi da parte degli studenti si rimanda a quanto previsto nel Regolamento di Istituto e inoltre :

- può essere prevista per la classe la sospensione temporanea dall'uso dei giochi;
- i responsabili sono tenuti al risarcimento o alla sostituzione del materiale danneggiato o non restituito.

Capoterra, 11 febbraio 2026