



ANNEXE A : DESCRIPTION DU LOGEMENT ESCALE À 13 – 5 pièces, 13 couchages

Description

Nombre de pièces principales : 5

- 1 salle-à-manger avec cuisine
- 4 chambres
- 2 salles-de-bains, 2 WC

Superficie totale des lieux loués : 133 m²
(ludothèque non comprise)

Pièce principale avec cuisine : 22 m²

Balcon : 6 m²

Chambre Grand Hôtel : 20 m²

- 2 lits 90×200
- 2 lits superposés 90×200
- 1 tiroir avec 1 lit de 90×190
- 1 petit bureau avec chaise
- 1 armoire, 1 commode

Chambre Tayü : 12 m²

- 2 lits 90×200
- 1 grande armoire
- 1 petit bureau avec chaise

Chambre Quarto : 13 m²

- 2 lits 90×200
- 1 banquette-lit 90×190
- 1 commode

Chambre Maka Bana : 22,5 m²

- 2 lits 90×200
- 2 tiroirs avec lit de 90×190
- 1 table, 2 chaises
- 1 commode

NB : les draps, housses de couette, taies d'oreillers et linges de toilettes sont fournis

Salles d'eau et WC : 17,5 m²

- RDC gîte : 1 salle de bain avec lavabo et douche, 1 WC
- 1^{er} étage gîte : 1 salle de bain avec 1 lavabo, 1 douche, 1 WC
- Chambre Maka Bana : 1 salle de bain avec 1 lavabo, 1 douche, 1 WC

Couloirs et dégagements : 20 m²

LLudothèque partagée : 152 m²

- accès libre à 9000 jeux de société
- espaces de jeux
- coin-café-tisanes
- coin salon avec 4 canapés
- 1 télévision + DVD + Chromecast
- 1 douche, 2 WC

Jardin partagé avec le bailleur : 200 m²

- Mobilier de jardin
- Barbecue

Capacité et accessibilité

Le gîte n'est pas classé ERP (Établissement Recevant du Public). En conséquence, **le nombre de personnes, adultes et enfants, ne peut en aucun cas dépasser 15.**

Le gîte n'est pas accessible aux personnes en fauteuil roulant. Une partie de la ludothèque peut être accessible via un plan incliné, mais ne dispose pas de sanitaires répondant aux normes d'accessibilité.

Animaux familiers

Les animaux familiers peuvent être acceptés, après accord explicite préalable du Bailleur.

Équipement

Chauffage granulés de bois avec appoint électrique
Eau chaude solaire et granulés de bois
Électricité 100 % renouvelable (Enercoop)
Machine à laver le linge oui, dans la ludothèque
Gaz non
Air conditionné non
Téléphone non (mais possibilité de téléphoner chez le Bailleur)
Internet WiFi gratuit
Télévision oui, dans la ludothèque

Mobilier

Pièce principale avec cuisine

3 tables, 15 chaises + tabourets, étagères, placards

Équipement cuisine

réfrigérateur/congélateur, cuisinière à induction et four électrique, four micro-onde, cafetière, grille-pain, bouilloire électrique, appareil à raclette, machine à laver la vaisselle, vaisselle complète pour 15 personnes, batterie de cuisine

Balcon

1 table, 1 chaise

Jardin

tables et chaises de jardin, barbecue

Chambres

lits, chevets, lampes de chevet, penderie, rangements

Ludothèque de l'Escale à jeux :

La ludothèque – et ses 10.000 jeux – est un lieu partagé, accessible gratuitement et à toute heure au Preneur et aux personnes qui l'accompagnent pour le séjour ainsi qu'au Bailleur et à ses invités.

Réglementation

Le Preneur s'engage à respecter les règles fournies en pages suivantes sous les titres « **Règle du jeu L'ESCALE À 13** » et « **Règle du jeu LA LUDOTHÈQUE** »

Plan du gîte et de la ludothèque



Situation

Exposition et vue : sud

Centre-ville de Mâcon..... 15 km
 Centre-ville de Cluny 12 km
 Gare SNCF de Mâcon-Loché TGV..... 14 km
 Gare SNCF de Mâcon-Centre..... 15 km

Parking public..... 50 m
 Boulangerie-épicerie..... 1,2 km
 Super-U Prissé..... 8 km
 Attac Cluny 10 km

Plan d'eau baignade/pêche de Saint-Point à 15 km

À proximité : nombreux châteaux, chapelles et caves, Abbaye de Cluny, roches de Solutré et de Vergisson, GR 76 A et 76 D, voie verte, grottes d'Azé, Touroparc, Hameau du vin...



ESCALE À JEUX

Règle du jeu « L'ESCALE À 13 »

But du jeu

Permettre au gîte d'accueillir d'autres hôtes après vous (et pourquoi pas vous-mêmes)

Matériel

- Une cuisine / salle de vie, quatre chambres, des sanitaires
- Des équipements partagés (ludothèque, barbecue, mobilier de jardin, etc.)

Déroulement du jeu

Ne pas hésiter, en cas de doute, à se référer aux notices fournies.

Fin de la partie

Chambres

- Laisser en place le linge des lits éventuellement inutilisés.
- Laisser en place les serviettes et les gants inutilisés
- **Retirer le linge utilisé** (draps-housses, housses de couette, taies d'oreiller, serviettes et gants) et le mettre dans les sacs à linge sale en tissu.



Cuisine / salle de vie

- Ranger la vaisselle propre dans les placards et tiroirs.
Si vous n'avez pas eu le temps de sortir la dernière machine de vaisselle, ce n'est pas grave : on sait ranger la vaisselle, nous aussi !
- Penser à éteindre la cafetière électrique !

Équipements

- Remettre à leur place les équipements utilisés, dans le gîte, le jardin et la ludothèque.

Ménage

- Vider les poubelles (cuisine, sanitaires, chambres, ludothèque...), le tri sélectif, les cendriers et les cendres du barbecue.
- Donner un coup d'éponge sur les tables et plans de travail ainsi qu'un coup de balai au sol s'il reste des miettes.
- Pour les propriétaires d'animaux domestiques, merci d'aspirer toutes pertes de poils intempestives.

Nouvelle partie

Si vous n'avez pas eu le temps de jouer à tous les jeux de la ludothèque, de visiter tous les châteaux, abbayes et caves de la région, n'hésitez pas à revenir !



Règle du jeu « LA LUDOTHÈQUE »

But du jeu

Profiter au maximum des milliers de jeux proposés dans le gîte, tout en veillant à ce qu'ils restent utilisables par les personnes et groupes qui vous suivront.

Matériel

- quelques milliers de jeux
- quelques centaines de revues
- tables, chaises, canapé

Préparation

Choisir un ou plusieurs jeux parmi les milliers qui vous sont proposés

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en une ou plusieurs manches

Déroulement d'une manche

- Prendre un jeu (les enfants mineurs ne se servent pas : ils demandent à leur adulte responsable. Voir ci-contre)
- Marquer le jeu pris et son emplacement dans les étagères à l'aide d'un « marque-jeu »
- Lire la règle
- Prendre plaisir à jouer

Fin de la manche

- Ranger proprement le jeu à son emplacement initial (grâce au « marque-jeu ») en n'oubliant pas la règle
- Si le jeu est incomplet (ça peut arriver, hélas), le signaler en le remettant aux autorités compétentes
- Si le jeu est complet, le reposer là où vous l'avez pris ou sur la « table des retours »
- Commencer éventuellement une nouvelle manche à la phase « Déroulement d'une manche »

Fin de la partie

Vérifier que tous les jeux utilisés ont bien été rangés ou déposés sur la « Table des retours ».

Vous pouvez maintenant reprendre une activité normale.

Si vous êtes le dernier à quitter la salle de jeu, n'oubliez pas d'éteindre les lumières !

Une manche à la fois

Une règle essentielle et indispensable :

n'ouvrir et n'utiliser qu'un seul jeu à la fois !

Ceci évite, entre autres, le mélange des éléments de jeux.

Un jeu n'est pas un jouet

Plusieurs jeux proposés dans la ludothèque sont des pièces rares, parfois irremplaçables.

Un enfant mineur qui souhaite utiliser un jeu doit le demander à son « adulte responsable » qui se chargera de veiller au respect du jeu et qui le rangera ensuite après en avoir vérifié le contenu.

Tout manquement à cette règle essentielle pourra résulter en l'exclusion du mineur concerné de la ludothèque.

En cas de récidive, l'enfant sera maudit, ainsi que sa descendance sur six générations.

Objet trouvé

Un élément a perdu son jeu ?
Merci de le déposer dans la boîte
« Objets trouvés »

Venir par la route

Suivez votre carte ou votre GPS jusqu'à Sologny (71). Entrez dans le village et suivez « Le Bourg ». La route monte un peu, passe dans un tunnel sous la voie rapide et le TGV. Continuez.

Laissez la mairie sur votre droite, puis l'église également sur votre droite (comme ça, pas de jaloux). Vous arrivez à un petit croisement. Ne prenez pas en face (Château de Byonne) mais à droite, sans vous laisser impressionner par le panneau « impasse ». Vous êtes rue du Bourg.

Un peu plus loin, vous avez le choix entre deux routes : prenez celle de gauche, un panneau indique d'ailleurs que c'est le chemin vers « La Place ».

Vous arrivez enfin vers un lotissement neuf.



Vous êtes à moins de 100 m de l'Escale à jeux et vous pouvez songer à vous garer.



Garez-vous ici...



ou ici...



ou ici...



ou ici.



Mais pas là...



ni là !



Un panneau vous rassure : vous êtes bien arrivé à « La Place » !



Suivez la route à gauche,



Continuez...



Oh ! La jolie maison !



Vous y êtes.
Bon séjour !