

Wołów, dn. 08.12.2017 r.

ZAPYTANIE OFERTOWE

z dnia 08.12.2017 r.

dotyczące dostawy wyposażenie dydaktycznego i gier edukacyjnych

Szacunkowa wartość zamówienia nie przekracza 20 000 zł netto. Do niniejszego zapytania ofertowego nie mają zastosowania przepisy ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo Zamówień Publicznych (j.t. Dz.U. z 2017 r. poz. 1579 ze zm.).

I. Zamawiający

Powiat Wołowski, Pl. Piastowski 2, 56 – 100 Wołów
tel. 71/ 380 59 01, fax. 71/380 59 00
NIP 9880219208

II. Tytuł projektu

„Rozwiń skrzydła edukacji”

III. Program, Priorytet, Działanie

Projekt jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego 2014-2020, Priorytet X Edukacja, Działanie 10.2 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji podstawowej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej – konkursy horyzontalne.

IV. Nazwa przedmiotu zamówienia

Dostawa wyposażenia dydaktycznego i gier edukacyjnych w ramach projektu pn.: „Rozwiń skrzydła edukacji”

KOD CPV:

37524100-8 Gry edukacyjne

37520000-9 Zabawki

37530000-2 Artykuły do zabaw na wolnym powietrzu, gier salonowych lub towarzyskich

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest dostawa wyposażenia dydaktycznego i gier edukacyjnych w ramach projektu pn.: „Rozwiń skrzydła edukacji” do Zespołu Szkół Specjalnych i Placówek Oświatowych w Wołowie (ZSSiPO W) oraz Zespołu Szkół Specjalnych w Lubiążu (ZSS L), według poniższej specyfikacji:

LP.	Nazwa i opis przedmiotu zamówienia	Lokalizacja	Ilość (w szt.)
1.	Parawan - parawan 3-częściowy, posiadający stelaż wykonany z drewna- łamany. Wymiary: szer. 3 x 60cm wys. 190 – 200 cm. Parawan ma służyć za niezbędny element podczas wystawiania sztuk teatralnych.	ZSS LUBIĄŻ	2 szt.
2.	Spadochron animacyjny (chusta animacyjna) firmy AKSON lub inna równoważna – tęczowa płachta animacyjna składająca się z kolorowych trójkątów (minimum 6 różnych kolorów), wykonana z cienkiego, lekko przezroczystego materiału, dzięki czemu jest lżejsza	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.



	niż standardowa chusta animacyjna i bardziej błyszcząca. Średnica chusty – ok. 3m. Ilość uchwytów: ok. 24-28.		
3.	Peruka klaun kolorowa - kolorowa peruka Klauna z gęstymi lokami, wykonana z syntetycznych włosów.	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.
4.	Peruka afro – czarna - gęsta peruka Afro w kolorze czarnym, wykonana z syntetycznych włosów.	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.
5.	Chusty do rytmiki – zestaw zwiewnych chust kwadratowych wykonanych z nylonu do tańca, żaglowania, gier i zabaw ruchowych, ćwiczeń związanych z rytmiką. Wymiary ok. 60-80 cm x 60-80 cm. Zestaw winien zawierać minimum 6 szt. chust w różnych kolorach, maksymalnie 12 szt. chust.	ZSSiPO WOŁÓW	1 zestaw
6.	Karimata – mata do ćwiczeń o wymiarach ok. 180 cm x 50 cm i grubości ok. 1 cm, wykonana z miękkiej pianki i wykonana z wodoodpornego, nieszkodliwego materiału. Preferowane cztery różne kolory maty.	ZSSiPO WOŁÓW	4 szt.
7.	"Magiczna ósemka" lub inny produkt równoważny – zestaw składający się z toru motorycznego (równoważnia w kształcie ósemki), wykonanego z drewna oraz minimum dwóch kolorowych kulek. Tocząc kulki po torze w kształcie ósemki należy uważać, aby nie spadły. Zabawa rozwija zdolności psychomotoryczne, koordynację wzrokowo-ruchową, ćwiczy precyzję i spostrzegawczość.	ZSSiPO WOŁÓW	1 zestaw
8.	Klocki geometryczne „Lic, mierz, sortuj” lub inny produkt równoważny - zestaw drewnianych różnokolorowych klocków o różnych kształtach geometrycznych (kwadraty, prostokąty w różnych rozmiarach) wraz z szablonami/schematami, przedstawiającymi różne figury. Zestaw winien zamierać minimum 26 klocków. Celem zabawy jest mierzenie, porównywanie różnych długości, stymulacja widzenia przestrzennego.	ZSSiPO WOŁÓW	1 zestaw
9.	Tablice logiczne ćwiczące percepcję przestrzenną (logiczne układanki) – zestaw sześciu tablic i specjalnych żetonów/kart, polegający na dopasowaniu kart do odpowiedniego miejsca na tablicach. Tablice pomagają w zrozumieniu określeń służących nazywaniu relacji między przedmiotami: obok, nad, pod itp. Uczy rozumienia i nazywania stosunków przestrzennych. Zapakowane w wygodne pudełko, żetony/karty winny być zapakowane w sposób ograniczający ich zgubienie (np. w woreczek).	ZSSiPO WOŁÓW	1 zestaw
10.	Lusterko narożne - lusterko narożne zaopatrzone w drewnianą podstawę i dwa umieszczane w niej lusterka (lusterka winny być bezpieczne dla dzieci tj. nie zwierać ostrych krawędzi). Wymiary pojedynczego lusterka – ok. 10 cm x 15 cm. Wymiary podstawy – kwadrat o dł. boku ok. 16 cm. Lusterko narożne można wykorzystać z klockami i innymi przedmiotami i tak uczyć się zasad symetrii, odbicia i kolejności.	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.
11.	FloCards pudełko kontrolne lub inny produkt równoważny – gra rozwijająca logiczne myślenie i koncentrację. Pomaga dzieciom poznać sekwencję wydarzeń, perspektywy oraz kolory, szukać przeciwieństw, łączyć połowy obrazków. Figury geometryczne umieszczane są w miejsce prawidłowego rozwiązania zagadki. Po rozwiązaniu zagadki dzieci odwracają kartę i sprawdzają poprawność. Zestaw zawiera metalowe pudełko oraz 12 drewnianych figur magnetycznych w 4 kolorach.	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.



12.	Karty FloCards Komplet nr 4 lub inne równoważne – karty z zadaniami tematycznymi do pudełka kontrolnego FloCards. Komplet zawiera zadania tematyczne związane m.in. z: określaniem ilości występujących elementów, porównywania ze sobą liczb, kropek domina, wskazywania i uzupełniania figur. Zestaw zawiera 24 karty (12 różnych zagadnień).	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.
13.	Karty FloCards Komplet nr 2 lub inne równoważne – karty z zadaniami tematycznymi do pudełka kontrolnego FloCards. Komplet zawiera zadania tematyczne związane m.in. z rozróżnianiem wysokości i długości, rozróżniania kierunków, szukanie obrazów, odnajdywania podobieństw. Zestaw zawiera 24 karty (12 różnych zagadnień).	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.
14.	Karty FloCards Komplet nr SK7 lub inne równoważne – karty z zadaniami tematycznymi do pudełka kontrolnego FloCards. Komplet zawiera zadania tematyczne związane m.in. z prawidłowym zachowaniem się na drodze, dopasowywaniu obrazków do siebie, wskazywaniu podobieństw. Zestaw zawiera 24 karty (12 różnych zagadnień).	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.
15.	Czasomierz z dźwiękiem (Time Timer) - zegar, który wydaje dźwięk ostrzegawczy informujący o zakończeniu zadania. Możliwość postawienia bądź powieszenia na ścianie. Wielkość urządzenia jest odpowiednia do pracy w grupie lub zajęciach indywidualnych. Urządzenie ma możliwość ustawienia czerwonego krążka na uzgodniony interwał czasowy (np. sprawdzian ma trwać 20 minut). Wraz z upływem minut czerwona tarcza zaczyna się zmniejszać. Dodatkowo istnieje możliwość włączenia sygnału dźwiękowego, który zainicjuje koniec. Zegar działa na 1 baterię AA. Wymiary – kwadrat o długości boku ok. 18-20 cm.	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.
16.	Opaski na oczy – opaski na oczy (stosowane do spania), na gumce, wykonane z delikatnego materiału i wypełnienia nieprzepuszczającego światła. Rozmiar uniwersalny, kolor czarny. Wymiary: długość opaski ok. 19-20 cm, szerokość ok. 8-9 cm.	ZSSiPO WOŁÓW	5 szt.
17.	Pacynki na rękę do samodzielnego ozdabiania – zestaw zawierający ok. 5-6 szt. pacynek przypominających kształtem rękawiczki, do samodzielnego ozdobienia, wykonanych z tkaniny bawełnianej. Wymiary pacynki: ok. 17-18 cm x 20-23 cm.	ZSSiPO WOŁÓW	1 zestaw
18.	Globus z trasami odkrywców - globus tematyczny, z zaznaczonymi trasami odkrywców (zawiera podstawowe informacje o wyprawach i o samych odkrywcach). Cięciwa plastikowa. Wersja polska. Średnica globusa: ok. 22 cm.	ZSS LUBIĄŻ	1 szt.
19.	Puzzle wszechświat – zestaw puzzli z wizerunkiem wszechświata (schemat kosmosu). Rozwijają myślenie kreatywne, pamięć i motorykę małą. Zestaw zawiera 200 kartonowych elementów.	ZSS LUBIĄŻ	2 szt.
20.	Magnetyczny zestaw słoneczny - zestaw planet (Słońca o śr. 25 cm), Ziemi, Księżyca, asteroidy oraz pozostałych planet), który w doskonały sposób ułatwia zrozumienie i poznanie całego Układu Słonecznego. Planety są bardzo kolorowe, mocowane na magnesach, które można przyczepiać na różnych tablicach.	ZSS LUBIĄŻ	1 zestaw
21.	Laboratorium chemiczne Clementoni lub inny produkt równoważny - kompletne laboratorium bogato wyposażone w profesjonalne przyrządy aby wykonać 150 łatwych i bezpiecznych doświadczeń. Dzięki prostej i wyczerpującej, ilustrowanej instrukcji możliwe jest wykonanie zabawnych doświadczeń z użyciem bezpiecznych	ZSS LUBIĄŻ	1 zestaw



	substancji chemicznych powszechnego użytku. Zestaw powinien zawierać: okulary ochronne, zlewki z pokrywkami, probówki z korkami, szczotkę do mycia pojemników, mieszadło, pipetę, balony, zabezpieczenie probówek, menzurkę, lejek, stojak do probówek, szpatułki, papier do filtrowania, pincetę, różdżkę do baniek mydlanych, substancje chemiczne (kwas winowy, węglan sodu, uniwersalny papierek wskaźnikowy), ilustrowaną instrukcję w języku polskim.		
22.	Automatyczny spirograf - umożliwia tworzenie wspaniałych wzorów za pomocą spirografu. Spirograf zasilany jest z baterii i ma trzy otwory do zamontowania kółek, w których mocuje się flamastry. Kółka mają od 1 do 3 otworów na flamastry, dzięki czemu możliwe jest uzyskiwanie różnych wzorów. Po włączeniu spirografu kółka same poruszają się dookoła tworząc kolorowy wzór na kartce. Zestaw minimum powinien zawierać: spirograf, flamastry 3 szt., papier, szczegółową instrukcję.	ZSS LUBIĄŻ	1 zestaw
23.	Klocki magnetyczne Geomag Mechanics lub inny produkt równoważny – zestaw klocków magnetycznych składający się z około 160-170 elementów. Klocki dzięki wyposażeniu w magnetyczne nakładki z polami ujemnymi i dodatnimi, pozwalają rozwijać nowe umiejętności z zakresu fizyki, zapewniając przy tym świetną zabawę. Dzieci poznają zasady działania sił magnetycznych i mechanicznych, zabawa klockami pobudza ich kreatywność, stymuluje wyobraźnię, jednocześnie rozwijając umiejętności manualne. Klocki pozwalają również na budowanie różnych konstrukcji, dzięki zawartej w zestawie instrukcji wykonania.	ZSS LUBIĄŻ	1 zestaw
24.	Gra „100 najlepszych iluzji optycznych” lub inny produkt równoważny – gra zawiera 100 najświeższych, najbardziej mylących i irytujących „klasyków” iluzji optycznych. Gra zapakowana w wygodne pudełko, zawiera 100 kart z optycznymi złudzeniami oraz wyjaśniającymi je tekstami.	ZSS LUBIĄŻ	1 szt.
25.	Gra „Timeline Nauka i odkrycia” lub inny produkt równoważny – gra karciana, pozwalająca umiejscowić i porównywać ze sobą fakty historyczne. Ćwiczy logikę. Zestaw powinien zawierać polską instrukcję oraz około 110 kart.	ZSS LUBIĄŻ	1 szt.
26.	Model do składania Insektoid lub inny produkt równoważny - zestaw umożliwiający w dość prosty sposób skonstruowanie swojego własnego robota insekta - Insektoida. Podczas zabawy i składania dziecko poznaje mechanizmy odpowiedzialne za jego poruszanie się. Złożony Insektoid czołga się, wiję i chodzi. Insektoid działa na baterię AAA.	ZSS LUBIĄŻ	1 szt.
27.	Zestaw do ćwiczeń grafomotorycznych - zestaw kart do ćwiczeń grafomotorycznych, składający się z 5 zestawów kart zmywalnych o zróżnicowanym poziomie trudności, po 6 szt. w każdym. Przeznaczone są do ćwiczeń grafomotorycznych i rozwijania sprawności manualnej. Dzieci ćwiczą rysowanie ukośnych, długich prostych linii, szlaczeków przypominających kształtem litery, od dużych do małych. Karty nadają się do wielokrotnego wykorzystania, bo można po nich pisać mazakiem suchociernym lub wsunąć kartę w przezroczystą koszulkę i rysować po niej mazakiem do folii. Wym. kart: ok. 30 x 20,5 cm.	ZSS LUBIĄŻ	4 zestawy
28.	Walizka Ekobadacza do obserwacji oraz badań wód i pH gleby lub inny produkt równoważny – zestaw dydaktyczny umożliwiający	ZSS LUBIĄŻ LO WOŁÓW	2 zestawy



	przeprowadzenie łącznie ok. 500 testów kolorystycznych określających zawartość azotanów, azotanów, fosforanów, amoniaku, jonów żelaza, twardości i pH badanej wody oraz zmierzenie kwasowości gleby. Zawiera instrukcję ze wskazówkami. Ponadto, Walizka Ekobadacza powinna zawierać: 1. Notatnik 2. Płyn Helliga 3. Strzykawka 5 ml 4. Strzykawka 10 ml 5. Bibuły osuszające 6. Lupa powiększająca x 5 7. Probówka okrągło denną 8. Stojak plastikowy do probówek 9. Łyżeczka do poboru próbek gleby 10. Płytki kwasomierza Helliga 11. Trzy łyżeczki do poboru odczynników sypkich 12. Trzy próbówki analityczne płaskodenne z korkami 13. Zalaminowane skale barwne do odczytywania wyników. 14. 15-cie plastikowych buteleczek z mianowanymi roztworami wskaźników. 15. Siateczka do usunięcia zanieczyszczeń mechanicznych z pola poboru wody		
29.	Gra łowienie rybek Buiten Speel lub inna równoważna – gra zręcznościowa polegająca na łapaniu drewnianych rybek przy pomocy wędki z haczykiem. W zestawie znajduje się 10, kolorowych rybek o wymiarach ok. 15 x 25 cm, każda z pętelką ułatwiającą złowienie oraz 2 wędki.	ZSSIPO WOŁÓW	1 szt.
30.	Gra Flagi Państw BUITEN SPEEL lub inna równoważna - gra pamięciowa dla dzieci w wydaniu XL. Należy ułożyć wszystkie elementy obrazkami do dołu, a potem, odkrywając po dwie karty, próbować znaleźć pary. Zestaw zawiera 15 par drewnianych elementów z rysunkami i flagami. Wymiary elementu: ok. 20 x 20 x 0,3 cm.	ZSSIPO WOŁÓW	1 szt.
31.	Gra "bezpieczne rzutki" na rzep – gra składająca się z trzech piłeczek z rzepami, które przyczepiają się do tarczy, a zadaniem grającego jest trafienie w najwyżej punktowane miejsca na tarczy. Średnica tarczy – ok. 31 cm.	ZSSIPO WOŁÓW	1 szt.
32.	Gra w ringo Eichhorn lub inna równoważna - gra planszowa, rozwijająca koordynację ruchową. Ćwiczy koncentrację oraz zdolności wzrokowo-manualne. Z wyznaczonego miejsca rzucamy krążkami tak, aby zawisły one na kołkach. W zestawie znajduje się krzyżak z wypustkami i punktami oraz sznurkowe kółka.	ZSSIPO WOŁÓW	1 szt.
33.	Puzzle piankowe XXL – zestaw grubych (ok. 1 cm) czterech puzzli o wielkości ok. 61-63 cm x 61-63 cm, które można łączyć ze sobą i dowolną ilością następnych takich zestawów w jedną, wielką matę piankową. Każdy z puzzli jest w innym kolorze. Jeden zestaw to cztery puzzle i 8 obrzeży do puzzli.	ZSSIPO WOŁÓW	2 zestawy
34.	Gra w klasy Buiten Speel lub inna równoważna - zestaw zawiera 10 sznurkowych obręczy o średnicy ok. 30 cm i 3 krążki do rzucania. Inna odmiana tradycyjnej gry w klasy. Każda z obręczy jest ponumerowana. Zabawa polega na rzucaniu krążków do obręczy i skakaniu na jednej nodze do obręczy.	ZSSIPO WOŁÓW	1 zestaw



35.	Gra "Naśladuj ruch" Buiten Speel lub inna równoważna – gra składająca się z ok. 15 – 20 żetonów o średnicy ok. 7-8 cm. Każdy żeton przedstawia ruch, który trzeba wykonać.	ZSSiPO WOŁÓW	1 szt.
36.	Komplet gier Hippocampus: "Był sobie człowiek", "Było sobie życie - łowcy bakterii", "Było sobie życie - Pogromcy wirusów", "Było sobie życie - Wielki pościg" lub inny produkt równoważny - komplet gier planszowych, polegających za wędrowce przez historię rozwoju człowieka i życia na świecie. Gry pozwalają na naukę kolorów, spostrzegawczości i logiki. <i>W formularzu asortymentowo-cenowym należy podać łączną cenę za zestaw przy tej pozycji.</i>	ZSS LUBIĄŻ	1 zestaw (4 szt. gier)
37.	Zestaw gier naukowych – zestaw gier naukowych składający się z następujących pozycji: - Quz z kołem fortuny Hippocampus lub inny produkt równoważny – gra edukacyjna, będąca połączeniem wiedzy na temat ludzkiego organizmu z odrobiną szczęścia. Wprowadzając w ruch koło fortuny, losuje się pytanie i zbiera punkty – ILOŚĆ: 1 szt. - Edgard „Kieszonkowiec matematyczny na 200%” lub inny produkt równoważny – gra karciana do nauki ułamków i procentów. Składa się z 55 kart, za pomocą których można zagrać w 5 edukacyjnych gier towarzyskich: dwa rodzaje memory, kłapek, karuzela i szachraj. Gra rozwija spostrzegawczość, umiejętność szybkiego przeliczania ułamków i procentów oraz ćwiczy zdolność błyskawicznego kojarzenia podobieństw i łączenia poszczególnych elementów w pary. Do kart dołączona jest instrukcja, w której szczegółowo zostały wyjaśnione zasady wszystkich wariantów gry. –ILOŚĆ: 1 szt. - Edgard „Kieszonkowiec logiczny- dzika logika” lub inny produkt równoważny – gra karciana, zawierająca 85 podchwytliwych i wciągających zagadek logicznych o różnym stopniu trudności. Zawarte w zagadkach informacje rozbudzają ciekawość świata i chęć zdobywania wiedzy. Gra uczy myślenia logicznego, wyciągania wniosków i ćwiczy koncentrację. – ILOŚĆ: 1 szt. <i>W formularzu asortymentowo-cenowym należy podać łączną cenę za zestaw przy tej pozycji.</i>	ZSS LUBIĄŻ	1 zestaw (3 szt. gier)
38.	Zestaw naukowy „Szalona chemia i dzika fizyka” lub inny produkt równoważny – zestaw różnych elementów do wykonania ważnych i bezpiecznych doświadczeń chemicznych i fizycznych, zapakowany w wygodne pudełko. Zawartość pudełka: duża zlewka, mała zlewka, łyżeczka, ochronne okulary, maseczka ochronna, rękawiczki, pipety, mieszadełka, szaszetka z substancją żelującą, pusty słoik do żelowania, pojemniczki na próbki, chlorek wapnia, barwniki, duży słoik i alginat, miseczka, podstawa na odczynniki, czerwony, zielony i żółty granulaty do formowania, 4 formy, plastikowe rurki, drewniany kołeczek, kolorowa instrukcja i instrukcja bezpieczeństwa.	ZSS LUBIĄŻ	1 zestaw
39.	„Geniusz” gra logiczna dla całej rodziny lub inny produkt równoważny – gra polega na układaniu kolorowych żetonów na sześciokątnej planszy, zbieraniu punktów, blokowaniu żetonów przeciwnika i staraniu się chronić samych siebie przed zablokowaniem przez innych. Uczy logiki i spostrzegawczości. Zawartość pudełka: Plansza do gry, 120 żetonów, 1 woreczek, 24 drewniane znaczniki w 6 kolorach, instrukcja.	ZSS LUBIĄŻ	1 szt.



40.	Gra „Natura” Brain Box lub inna równoważna –gra edukacyjna polegająca na zdobyciu jak największej ilości kart ze wszystkich graczy w ciągu 10 minut. Odpowiedzi na wszystkie pytania znajdują się na obrazku na karcie. Zawartość gry: 70 kart z obrazkami, karta z zasadami gry, klepsydra, kostka.	ZSS LUBIĄŻ	1 szt.
41.	Zestaw gier logicznych – zestaw 15 gier logicznych, na który składać się powinny następujące pozycje: - Szachy magnetyczne – gra logiczna, magnetyczna odsłona klasycznej gry w szachy. Gra składa się z planszy magnetycznej i 32 pionków z magnesami w 2 kolorach. ILOŚĆ: 4 szt. - Gra „Dobble” Rebel lub inny produkt równoważny – gra karciana, zawierająca 50 symboli umieszczonych na 55 kartach. Karty są okrągłe i pełne kolorowych ilustracji roślin, postaci i przedmiotów, a każda z nich jest unikalna i łączy się z innymi kartami tylko jednym symbolem. Zadaniem graczy jest odnalezienie identycznych symboli na dwóch kartach oraz głośne ich nazwanie. Gra składa się z 55 kart i instrukcji. Uczy spostrzegawczości i koncentracji. ILOŚĆ: 2 szt. - Gra „Callisto” Bard lub inny produkt równoważny – gra logiczna o prostych regułach. Każdy gracz próbuje swoimi klockami zająć jak największy obszar na planszy. Jednocześnie stara się przeszkodzić innym zawodnikom w rozbudowie ich terytoriów. Klocki należy dokładać tak, by przylegały do kolumn lub innych klocków w tym samym kolorze. Gra zawiera: 52 żetony i 12 kolumn (w 4 kolorach), ramkę o zmiennej wielkości, składającą się z 4 dużych i 8 małych części oraz instrukcję. ILOŚĆ: 2 szt. - Gra magnetyczna „Kółko krzyżyk” - gra strategiczna, rozgrywana przez 2 graczy. Gracze obejmują pola na przemian, dążąc do objęcia 3 pól w jednej linii, przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi. Pole może być objęte przez jednego gracza i nie zmienia swego właściciela przez cały przebieg gry. Magnetyczne figurki łatwo ustawić na planszy w blaszanym, zamykanym pudełku. Gra znakomicie rozwija zdolność logicznego myślenia u dzieci. Gra składa się z 10 elementów. ILOŚĆ: 3 szt. - Gra „Scrabble Original” Mattel lub inny produkt równoważny – gra logiczna, polegająca na wymyślaniu powiązanych ze sobą słów i układaniu ich na planszy, w sposób przypominający krzyżówkę. Słowa należy ułożyć z płytek, na których znajdują się słowa o różnej wartości punktowej, a wygrywa ten, kto za ułożone słowa zdobędzie najwięcej punktów. Gra zawiera: 4 podstawki, 100 płytek z literami, bawełniany woreczek z literami, instrukcję i planszę do gry. Ilość: 2 szt. - Gra „Kalambury” Alexander lub inny produkt równoważny - gra logiczna, polegająca na przedstawianiu za pomocą gestów lub rysunków hasła wskazanego losowo na karcie i na szybkim jego odgadnięciu. Gra zawiera: planszę do gry, 108 dwustronnych kart "hasel", 2 karty "kategoria", 3 pionki do gry, kostkę do gry, 60 żetonów, 3 notesy, klepsydrę i instrukcję. ILOŚĆ: 2 szt. <i>W formularzu asortymentowo-cenowym należy podać łączną cenę za zestaw przy tej pozycji.</i>	ZSS LUBIĄŻ	1 zestaw (15 szt. gier)

W przypadku zaoferowania artykułów równoważnych, Wykonawca zobowiązany jest przedłożyć szczegółowy opis artykułu, tak, aby Zamawiający mógł sprawdzić zgodność jego treści z treścią żadaną przez Zamawiającego.



V. Termin wykonania Zamówienia

Wymagany termin realizacji zamówienia: nie dłużej niż 30 dni od dnia podpisania umowy.

VI. Termin związania ofertą

Wykonawca zostanie związany ofertą przez 14 dni (bieg terminu rozpoczyna się wraz z upływem terminu składania oferty). Wykonawca samodzielnie lub na wniosek Zamawiającego może przedłużyć termin związania z ofertą. Zamawiający potwierdzi wykonanie zamówienia poprzez podpisanie protokołu odbioru.

VII. Opis sposobu obliczania ceny

Wykonawca uwzględniając wszystkie wymagania, o których mowa w niniejszym zapytaniu, powinien w cenie brutto ująć wszelkie koszty niezbędne dla prawidłowego i pełnego wykonania przedmiotu zamówienia (w tym koszty dostarczenia, załadunku, rozładunku, ubezpieczenia transportu przedmiotu zamówienia do czasu jego odbioru) oraz uwzględnić inne opłaty i podatki, a także ewentualne rabaty i upusty.

Wykonawca zobowiązany jest do podania na formularzu ofertowym ceny brutto za realizację całości zamówienia w rozbiciu na poszczególne pozycje.

Cena powinna być podana w złotych polskich, liczbowo i słownie.

Prawidłowe ustalenie podatku VAT należy do obowiązków Wykonawcy zgodnie z przepisami ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym. Zamawiający nie uzna za oczywistą pomyłkę i nie będzie poprawiał błędnie wystawionej stawki podatku VAT.

VIII. Opis przygotowania oferty

Ofertę należy przygotować zgodnie z formularzem ofertowym oraz formularzem asortymentowo-cenowym stanowiącymi załączniki do niniejszego zapytania. Koszty związane z przygotowaniem oferty ponosi składający ofertę. Ewentualne poprawki w ofercie muszą być naniesione czytelnie oraz opatrzone czytelnym odpisem osoby/osób sporządzających ofertę. Pozycje, dla których nie zostaną przez Dostawcę wystawione ceny zostaną uznane za brakujące co skutkować będzie odrzuceniem oferty.

IX. Kryteria wyboru oferty

1. Przy wyborze najkorzystniejszej oferty zamawiający będzie się kierował następującymi kryteriami oceny ofert:

I.p.	Kryterium	Opis	Waga - udział w ocenie
1	Cena	Cena oferty(z podatkiem VAT) za realizację przedmiotu zamówienia, na którą powinny składać się wszelkie koszty ponoszone przez wykonawcę	100

2. Maksymalna liczba punktów w kryterium równa jest określonej wadze kryterium w %. Ocena łączna stanowi sumę punktów uzyskanych w ramach wszystkich kryteriów. Uzyskana liczba punktów w ramach kryterium zaokrąglana będzie do drugiego miejsca po przecinku. Przyznawanie ilości punktów poszczególnym ofertom odbywać się będzie wg następujących zasad:



1) Cena oferty

Ocenie zostanie poddana cena brutto oferty za realizację całego przedmiotu zamówienia obliczona przez wykonawcę zgodnie zobowiązującymi przepisami prawa, i podana w „Formularzu ofertowym”. Liczba punktów, którą można uzyskać w tym kryterium zostanie obliczona wg. wzoru:

$$\text{Liczba punktów} = \frac{\text{Cena brutto najniższej zaproponowanej oferty}}{\text{Cena brutto oferty badanej}} \times 100$$

X. Miejsce i termin składania ofert

Termin składania ofert upływa **18.12.2017 r., o godz. 13.00.**

Decydujące znaczenie dla oceny zachowania powyższego terminu ma data i godzina wpływu oferty do Zamawiającego, a nie data jej wysłania. Oferty można składać:

- listownie na adres: Starostwo Powiatowe w Wołowie, Pl. Piastowski 2, 56 – 100 Wołów z dopiskiem na kopercie „**Oferta na dostawę wyposażenia dydaktycznego i gier edukacyjnych w ramach projektu pn. „Rozwiń skrzydła edukacji”**”
- osobiście w biurze podawczym Starostwa Powiatowego w Wołowie z dopiskiem na kopercie „**Oferta na dostawę wyposażenia dydaktycznego i gier edukacyjnych projektu pn. „Rozwiń skrzydła edukacji”**”
- faksem na nr 71 380 59 00
- za pośrednictwem poczty elektronicznej w formie plików załączonych do korespondencji na adres: edukacja@powiatwolowski.pl ; pliki powinny być zapisane w formacie umożliwiającym odczytanie ich treści np. PDF

XI. Informacje dotyczące wyboru najkorzystniejszej oferty

Informacja o wyborze najkorzystniejszej oferty zostanie opublikowana na stronie internetowej Zamawiającego, na tablicy ogłoszeń w siedzibie Zamawiającego. Powiadomieni zostaną również oferenci, którzy złożyli oferty w danym postępowaniu o udzielenie zamówienia (za pośrednictwem drogi elektronicznej).

XII. Pozostałe informacje

1. Osoba do kontaktu: **Alicja Kamecka: e-mail: edukacja@powiatwolowski.pl, tel. 71 380 59 13 lub 71 380 59 14**
2. Wszelkie pytania należy kierować w formie elektronicznej lub w formie pisemnej – numer fax. (71 380 59 00).
3. Zamawiający dopuszcza porozumiewanie się z oferentami, oprócz formy pisemnej, za pomocą faxu lub poczty elektronicznej.
4. Zamówienie publiczne zostanie udzielone na podstawie art. 4 pkt. 8 ustawy Prawo Zamówień Publicznych (Dz. U z 2017 r. poz. 1576 z późn. zm.),
5. Oferentom nie przysługują środki ochrony prawnej,
6. Jeżeli wykonawca, którego oferta zostanie wybrana, uchyli się od wykonania zadania, zamawiający wybierze ofertę najkorzystniejszą spośród pozostałych ofert, bez przeprowadzania kolejnej ich oceny.



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



DOLNY ŚLĄSK



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



7. Zamawiający zastrzega sobie prawo do unieważnienia niniejszego zapytania bez podawania przyczyny. W takim przypadku Wykonawcom, którzy złożyli oferty nie przysługuje roszczenie o zwrot kosztów uczestnictwa w zapytaniu, w tym kosztów przygotowania oferty.
8. Potwierdzeniem wykonania usługi będzie protokół odbioru i wystawiona faktura.

ZAŁĄCZNIKI:

1. Formularz ofertowy.
2. Formularz asortymentowo-cenowy

z up. STAROSTY

Władysław Boczar
Wicestarosta

Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego z dnia 08.12.2017 r.

FORMULARZ OFERTOWY

Nazwa wykonawcy/wykonawców w przypadku oferty wspólnej:

.....

Adres*:

TEL.*

REGON*:

NIP*:

FAX*

Adres mail*

W odpowiedzi na ogłoszone w dniu r. zapytanie ofertowe na **dostawę wyposażenia dydaktycznego i gier edukacyjnych w ramach projektu pn. „Rozwiń skrzydła edukacji”**

1. Oświadczamy, że akceptujemy w całości wszystkie warunki zawarte w zapytaniu ofertowym.
2. SKŁADAMY OFERTĘ na wykonanie przedmiotu zamówienia w zakresie określonym w zapytaniu ofertowym, na następujących warunkach:

Cena netto za realizację całego zamówienia – zgodnie z opisem zawartym w zapytaniu ofertowym i wypełnionym formularzem asortymentowo-cenowym - wynosi zł (słownie:),

Cena brutto za realizację całego zamówienia wynosi zł (słownie:), w tym należny podatek VAT w wysokości %

3. Oświadczamy, że zaoferowana cena brutto zawiera wszystkie koszty, jakie ponosi zamawiający w przypadku wyboru niniejszej oferty.
4. Oświadczamy, że przedmiot zamówienia wykonamy w terminie wymaganym przez Zamawiającego.
5. Oświadczamy, że uzyskaliśmy wszelkie informacje niezbędne do prawidłowego przygotowania i złożenia niniejszej oferty.
6. Oświadczamy, że jesteśmy związani niniejszą ofertą przez okres 14 dni od dnia upływu terminu składania ofert.
7. Oświadczamy, iż przewidujemy/nie przewidujemy** powierzenie podwykonawcom realizacji zamówienia.



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



**DOLNY
ŚLĄSK**



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



8. Oświadczamy, że zapoznaliśmy się z istotnymi postanowieniami umowy i zobowiązujemy się, w przypadku wyboru naszej oferty, do zawarcia umowy zgodnej z niniejszą ofertą, na warunkach określonych w zapytaniu ofertowym, w miejscu i terminie wyznaczonym przez zamawiającego.
9. WRAZ Z OFERTĄ składamy następujące oświadczenia i dokumenty:

10. Wszelką korespondencję związaną z niniejszym postępowaniem należy kierować do:

Imię i nazwisko

.....

Adres:.....

Adres mail:.....

Telefon..... fax.....

_____ dnia ____ 2017 roku

podpis osoby uprawnionej
do reprezentowania wykonawcy

Informacja dla wykonawcy:

Formularz oferty musi być podpisany przez osobę lub osoby uprawnione do reprezentowania firmy.

** w przypadku oferty wspólnej należy podać dane dotyczące Pełnomocnika Wykonawcy*

*** niepotrzebne skreślić*



Załącznik nr 2 do zapytania ofertowego z dnia 08.12.2017

LP.	Nazwa i opis przedmiotu zamówienia	Ilość (w szt.)	Cena jednostkowa netto w zł	Wartość netto łącznie w zł	Wartość VAT łącznie w zł	Wartość brutto łącznie w zł
1.	Parawan - parawan 3-częściowy, posiadający stelaż wykonany z drewna-łamany. Wymiary: szer. 3 x 60cm wys. 190 – 200 cm. Parawan ma służyć za niezbędny element podczas wystawiania sztuk teatralnych.	2 szt.				
2.	Spadochron animacyjny (chusta animacyjna) firmy AKSON lub inna równoważna – tęczowa płachta animacyjna składająca się z kolorowych trójkątów (minimum 6 różnych kolorów), wykonana z cienkiego, lekko przezroczystego materiału, dzięki czemu jest lżejsza niż standardowa chusta animacyjna i bardziej błyszcząca. Średnica chusty – ok. 3m. Ilość uchwytów: ok. 24-28.	1 szt.				
3.	Peruka klaun kolorowa - kolorowa peruka Klauna z gęstymi lokami, wykonana z syntetycznych włosów.	1 szt.				
4.	Peruka afro – czarna - gęsta peruka Afro w kolorze czarnym, wykonana z syntetycznych włosów.	1 szt.				
5.	Chusty do rytmiki – zestaw zwiewnych chust kwadratowych wykonanych z nylonu do tańca, żaglowania, gier i zabaw ruchowych, ćwiczeń związanych z rytmiką. Wymiary ok. 60-80 cm x 60-80 cm. Zestaw winien zawierać minimum 6 szt. chust w różnych kolorach, maksymalnie 12 szt. chust.	1 zesta w				
6.	Karimata – mata do ćwiczeń o wymiarach ok. 180 cm x 50 cm i grubości ok. 1 cm, wykonana z miękkiej pianki i wykonana z wodoodpornego, nieszkodliwego materiału. Preferowane cztery różne kolory maty.	4 szt.				
7.	"Magiczna ósemka" lub inny produkt równoważny – zestaw składający się z toru motorycznego (równoważnia w kształcie ósemki), wykonanego z drewna oraz minimum dwóch kolorowych kulek. Tocząc kulki po torze w kształcie ósemki należy uważać, aby nie spadły. Zabawa rozwija zdolności psychomotoryczne, koordynację wzrokowo-ruchową, ćwiczy precyzję i spostrzegawczość.	1 zesta w				



8.	Klocki geometryczne „Licz, mierz, sortuj” lub inny produkt równoważny - zestaw drewnianych różnokolorowych klocków o różnych kształtach geometrycznych (kwadraty, prostokąty w różnych rozmiarach) wraz z szablonami/schematami, przedstawiającymi różne figury. Zestaw winien zamierać minimum 26 klocków. Celem zabawy jest mierzenie, porównywanie różnych długości, stymulacja widzenia przestrzennego.	1 zesta w				
9.	Tablice logiczne ćwiczące percepcję przestrzenną (logiczne układanki) – zestaw sześciu tablic i specjalnych żetonów/kart, polegający na dopasowaniu kart do odpowiedniego miejsca na tablicach. Tablice pomagają w zrozumieniu określeń służących nazywaniu relacji między przedmiotami: obok, nad, pod itp. Uczy rozumienia i nazywania stosunków przestrzennych. Zapakowane w wygodne pudełko, żetony/karty winny być zapakowane w sposób ograniczający ich zgubienie (np. w woreczek).	1 zesta w				
10.	Lusterko narożne - lusterko narożne zaopatrzone w drewnianą podstawę i dwa umieszczane w niej lusterka (lusterka winny być bezpieczne dla dzieci tj. nie zwierać ostrych krawędzi). Wymiary pojedynczego lusterka – ok. 10 cm x 15 cm. Wymiary podstawy – kwadrat o dł. boku ok. 16 cm. Lusterko narożne można wykorzystać z klockami i innymi przedmiotami i tak uczyć się zasad symetrii, odbicia i kolejności.	1 szt.				
11.	FloCards pudełko kontrolne lub inny produkt równoważny – gra rozwijająca logiczne myślenie i koncentrację. Pomaga dzieciom poznać sekwencję wydarzeń, perspektywy oraz kolory, szukać przeciwieństw, łączyć połowy obrazków. Figury geometryczne umieszczane są w miejsce prawidłowego rozwiązania zagadki. Po rozwiązaniu zagadki dzieci odwracają kartę i sprawdzają poprawność. Zestaw zawiera metalowe pudełko oraz 12 drewnianych figur magnetycznych w 4 kolorach.	1 szt.				



12.	Karty FloCards Komplet nr 4 lub inne równoważne – karty z zadaniami tematycznymi do pudełka kontrolnego FloCards. Komplet zawiera zadania tematyczne związane m.in. z: określaniem ilości występujących elementów, porównywania ze sobą liczb, kropek domina, wskazywania i uzupełniania figur. Zestaw zawiera 24 karty (12 różnych zagadnień).	1 szt.				
13.	Karty FloCards Komplet nr 2 lub inne równoważne – karty z zadaniami tematycznymi do pudełka kontrolnego FloCards. Komplet zawiera zadania tematyczne związane m.in. rozróżnianiem wysokości i długości, rozróżniania kierunków, szukanie obrazów, odnajdywania podobieństw. Zestaw zawiera 24 karty (12 różnych zagadnień).	1 szt.				
14.	Karty FloCards Komplet nr SK7 lub inne równoważne – karty z zadaniami tematycznymi do pudełka kontrolnego FloCards. Komplet zawiera zadania tematyczne związane m.in. prawidłowym zachowaniem się na drodze, dopasowywaniu obrazków do siebie, wskazywaniu podobieństw. Zestaw zawiera 24 karty (12 różnych zagadnień).	1 szt.				
15.	Czasomierz z dźwiękiem (Time Timer) - zegar, który wydaje dźwięk ostrzegawczy informujący o zakończeniu zadania. Możliwość postawienia bądź powieszenia na ścianie. Wielkość urządzenia jest odpowiednia do pracy w grupie lub zajęciach indywidualnych. Urządzenie ma możliwość ustawienia czerwonego krążka na uzgodniony interwał czasowy (np. sprawdzian ma trwać 20 minut). Wraz z upływem minut czerwona tarcza zaczyna się zmniejszać. Dodatkowo istnieje możliwość włączenia sygnału dźwiękowego, który zaintonuje koniec. Zegar działa na 1 baterię AA. Wymiary – kwadrat o długości boku ok. 18-20 cm.	1 szt.				
16.	Opaski na oczy – opaski na oczy (stosowane do spania), na gumce, wykonane z delikatnego materiału i wypełnienia nieprzepuszczającego	5 szt.				



	światła. Rozmiar uniwersalny, kolor czarny. Wymiary: długość opaski ok. 19-20 cm, szerokość ok. 8-9 cm.					
17.	Pacynki na rękę do samodzielnego ozdabiania – zestaw zawierający ok.5-6 szt. pacynek przypominających kształtem rękawiczki, do samodzielnego ozdobienia, wykonanych z tkaniny bawełnianej. Wymiary pacynek: ok. 17-18 cm x 20-23 cm.	1 zesta w				
18.	Globus z trasami odkrywców - globus tematyczny, z zaznaczonymi trasami odkrywców (zawiera podstawowe informacje o wyprawach i o samych odkrywcach). Cięciwa plastikowa. Wersja polska. Średnica globusa: ok. 22 cm.	1 szt.				
19.	Puzzle wszechświat – zestaw puzzli z wizerunkiem wszechświata (schemat kosmosu). Rozwijają myślenie kreatywne, pamięć i motorykę małą. Zestaw zawiera 200 kartonowych elementów.	2 szt.				
20.	Magnetyczny zestaw słoneczny - zestaw planet (Słońca o śr. 25 cm), Ziemi, Księżyca, asteroidy oraz pozostałych planet), który w doskonały sposób ułatwia zrozumienie i poznanie całego Układu Słonecznego. Planety są bardzo kolorowe, mocowane na magnesach, które można przyczepiać na różnych tablicach.	1 zesta w				
21.	Laboratorium chemiczne Clementoni lub inny produkt równoważny - kompletne laboratorium bogato wyposażone w profesjonalne przyrządy aby wykonać 150 łatwych i bezpiecznych doświadczeń. Dzięki prostej i wyczerpującej, ilustrowanej instrukcji możliwe jest wykonanie zabawnych doświadczeń z użyciem bezpiecznych substancji chemicznych powszechnego użytku. Zestaw powinien zawierać: okulary ochronne, zlewki z pokrywkami, probówki z korkami, szczotkę do mycia pojemników, mieszadło, pipetę, balony, zabezpieczenie probówek, menzurkę, lejek, stojak do probówek, szpatułki, papier do filtrowania, pincetę, różdżkę do baniek mydlanych, substancje chemiczne (kwas winowy, węglan sodu, uniwersalny papierek wskaźnikowy), ilustrowaną instrukcję w języku polskim.	1 zesta w				



22.	Automatyczny spirograf - umożliwiał tworzenie wspaniałych wzorów za pomocą spirografu. Spirograf zasilany jest z baterii i ma trzy otwory do zamontowania kółek, w których mocuje się flamastry. Kółka mają od 1 do 3 otworów na flamastry, dzięki czemu możliwe jest uzyskiwanie różnych wzorów. Po włączeniu spirografu kółka same poruszają się dookoła tworząc kolorowy wzór na kartce. Zestaw minimum powinien zawierać: spirograf, flamastry 3 szt., papier, szczegółową instrukcję.	1 zestaw				
23.	Klocki magnetyczne Geomag Mechanics lub inny produkt równoważny – zestaw klocków magnetycznych składający się z około 160-170 elementów. Klocki dzięki wyposażeniu w magnetyczne nakładki z polami ujemnymi i dodatnimi, pozwalają rozwijać nowe umiejętności z zakresu fizyki, zapewniając przy tym świetną zabawę. Dzieci poznają zasady działania sił magnetycznych i mechanicznych, zabawa klockami pobudza ich kreatywność, stymuluje wyobraźnię, jednocześnie rozwijając umiejętności manualne. Klocki pozwalają również na budowanie różnych konstrukcji, dzięki zawartej w zestawie instrukcji wykonania.	1 zestaw				
24.	Gra „100 najlepszych iluzji optycznych” lub inny produkt równoważny – gra zawiera 100 najsłynniejszych, najbardziej mylących i irytujących „klasyków” iluzji optycznych. Gra zapakowana w wygodne pudełko, zawiera 100 kart z optycznymi złudzeniami oraz wyjaśniającymi je tekstami.	1 szt.				
25.	Gra „Timeline Nauka i odkrycia” lub inny produkt równoważny – gra karciana, pozwalająca umiejscowić i porównywać ze sobą fakty historyczne. Ćwiczy logikę. Zestaw powinien zawierać polską instrukcję oraz około 110 kart.	1 szt.				
26.	Model do składania Insektoid lub inny produkt równoważny - zestaw umożliwiający w dość prosty sposób skonstruowanie swojego własnego robota insekta - Insektoida. Podczas zabawy i składania dziecko poznaje mechanizmy odpowiedzialne za jego poruszanie się. Złożony Insektoid czołga	1 szt.				



	się, wije i chodzi. Insektoid działa na baterię AAA.					
27.	Zestaw do ćwiczeń grafomotorycznych - zestaw kart do ćwiczeń grafomotorycznych, składający się z 5 zestawów kart zmywalnych o zróżnicowanym poziomie trudności, po 6 szt. w każdym. Przeznaczone są do ćwiczeń grafomotorycznych i rozwijania sprawności manualnej. Dzieci ćwiczą rysowanie ukośnych, długich prostych linii, szlaczków przypominających kształtem litery, od dużych do małych. Karty nadają się do wielokrotnego wykorzystania, bo można po nich pisać mazakiem suchociernym lub wsunąć kartę w przezroczystą koszulkę i rysować po niej mazakiem do folii. Wym. kart: ok. 30 x 20,5 cm.	4 zesta wy				
28.	Walizka Ekobadacza do obserwacji oraz badań wód i pH gleby lub inny produkt równoważny – zestaw dydaktyczny umożliwiający przeprowadzenie łącznie ok. 500 testów kolorystycznych określających zawartość azotynów, azotanów, fosforanów, amoniaku, jonów żelaza, twardości i pH badanej wody oraz zmierzenie kwasowości gleby. Zawiera instrukcję ze wskazówkami. Ponadto, Walizka Ekobadacza powinna zawierać: 1. Notatnik 2. Płyn Helliga 3. Strzykawka 5 ml 4. Strzykawka 10 ml 5. Bibuły osuszające 6. Lupa powiększająca x 5 7. Probówka okrągło denną 8. Stojak plastikowy do probówek 9. Łyzeczka do poboru próbek gleby 10. Płytki kwasomierza Helliga 11. Trzy łyżeczki do poboru odczynników sypkich 12. Trzy próbówki analityczne płaskodenne z korkami 13. Zalamowane skale barwne do odczytywania wyników. 14. 15-cie plastikowych buteleczek z mianowanymi roztworami wskaźników. 15. Siateczka do usunięcia zanieczyszczeń mechanicznych z pola poboru wody	2 zesta wy				
29.	Gra łowienie rybek Buiten Speel lub inna równoważna – gra zręcznościowa polegająca na łapaniu drewnianych rybek przy pomocy wędki z haczykiem. W	1 szt.				



	zestawie znajduje się 10, kolorowych rybek o wymiarach ok. 15 x 25 cm, każda z pętelką ułatwiającą złowienie oraz 2 wędki.				
30.	Gra Flagi Państw BUITEN SPEEL lub inna równoważna - gra pamięciowa dla dzieci w wydaniu XL. Należy ułożyć wszystkie elementy obrazkami do dołu, a potem, odkrywając po dwie karty, próbować znaleźć pary. Zestaw zawiera 15 par drewnianych elementów z rysunkami i flagami. Wymiary elementu: ok. 20 x 20 x 0,3 cm.	1 szt.			
31.	Gra "bezpieczne rzutki" na rzep – gra składająca się z trzech piłeczek z rzepami, które przyczepiają się do tarczy, a zadaniem grającego jest trafienie w najwyższe punktowane miejsca na tarczy. Średnica tarczy – ok. 31 cm.	1 szt.			
32.	Gra w ringo Eichhorn lub inna równoważna - gra planszowa, rozwijająca koordynację ruchową. Ćwiczy koncentrację oraz zdolności wzrokowo-manualne. Z wyznaczonego miejsca rzucamy krążkami tak, aby zawisły one na kołkach. W zestawie znajduje się krzyżak z wypustkami i punktami oraz sznurkowe kółka.	1 szt.			
33.	Puzzle piankowe XXL – zestaw grubych (ok. 1 cm) czterech puzzli o wielkości ok. 61-63 cm x 61-63 cm, które można łączyć ze sobą i dowolną ilością następnych takich zestawów w jedną, wielką matę piankową. Każdy z puzzli jest w innym kolorze. Jeden zestaw to cztery puzzle i 8 obrzeży do puzzli.	2 zesta wy			
34.	Gra w klasy Buiten Speel lub inna równoważna - zestaw zawiera 10 sznurkowych obręczy o średnicy ok. 30 cm i 3 krążki do rzucania. Inna odsłona tradycyjnej gry w klasy. Każda z obręczy jest ponumerowana. Zabawa polega na rzucaniu krążków do obręczy i skakaniu na jednej nodze do obręczy.	1 zesta w			
35.	Gra "Naśladuj ruch" Buiten Speel lub inna równoważna – gra składająca się z ok. 15 – 20 żetonów o średnicy ok. 7-8 cm. Każdy żeton przedstawia ruch, który trzeba wykonać.	1 szt.			
36.	Komplet gier Hippocampus: "Był sobie człowiek", "Było sobie życie - łowcy bakterii", "Było sobie życie - Pogromcy wirusów", "Było sobie życie - Wielki	1 zesta w (4 szt. gier)			



	pościg” lub inny produkt równoważny - komplet gier planszowych, polegających za wędrowce przez historię rozwoju człowieka i życia na świecie. Gry pozwalają na naukę kolorów, spostrzegawczości i logiki. <i>W formularzu asortymentowo-cenowym należy podać łączną cenę za zestaw przy tej pozycji.</i>					
37.	Zestaw gier naukowych – zestaw gier naukowych składający się z następujących pozycji: - Quiz z kołem fortuny Hippocampus lub inny produkt równoważny – gra edukacyjna, będąca połączeniem wiedzy na temat ludzkiego organizmu z odrobiną szczęścia. Wprowadzając w ruch koło fortuny, losuje się pytanie i zbiera punkty – ILOŚĆ: 1 szt. - Edgard „Kieszonkowiec matematyczny na 200%” lub inny produkt równoważny – gra karciana do nauki ułamków i procentów. Składa się z 55 kart, za pomocą których można zagrać w 5 edukacyjnych gier towarzyskich: dwa rodzaje memory, kłapek, karuzela i szachraj. Gra rozwija spostrzegawczość, umiejętność szybkiego przeliczania ułamków i procentów oraz ćwiczy zdolność błyskawicznego kojarzenia podobieństw i łączenia poszczególnych elementów w pary. Do kart dołączona jest instrukcja, w której szczegółowo zostały wyjaśnione zasady wszystkich wariantów gry. – ILOŚĆ: 1 szt. - Edgard „Kieszonkowiec logiczny- dzika logika” lub inny produkt równoważny – gra karciana, zawierająca 85 podchwytliwych i wciągających zagadek logicznych o różnym stopniu trudności. Zawarte w zagadkach informacje rozbudzają ciekawość świata i chęć zdobywania wiedzy. Gra uczy myślenia logicznego, wyciągania wniosków i ćwiczy koncentrację. – ILOŚĆ: 1 szt. <i>W formularzu asortymentowo-cenowym należy podać łączną cenę za zestaw przy tej pozycji.</i>	1 zesta w (3 szt. gier)				
38.	Zestaw naukowy „Szalona chemia i dzika fizyka” lub inny produkt równoważny – zestaw różnych elementów do wykonania ważnych i bezpiecznych doświadczeń chemicznych i fizycznych, zapakowany w wygodne pudełko.	1 zesta w				



	Zawartość pudełka: duża zlewka, mała zlewka, łyżeczka, ochronne okulary, maseczka ochronna, rękawiczki, pipety, mieszałka, saszetka z substancją żelującą, pusty stoik do żelowania, pojemniczki na próbki, chlorek wapnia, barwniki, duży stoik i alginat, miseczka, podstawa na odczynniki, czerwony, zielony i żółty granulat do formowania, 4 formy, plastikowe rurki, drewniany kołeczek, kolorowa instrukcja i instrukcja bezpieczeństwa.					
39.	„Geniusz” gra logiczna dla całej rodziny lub inny produkt równoważny – gra polega na układaniu kolorowych żetonów na sześciokątnej planszy, zbieraniu punktów, blokowaniu żetonów przeciwnika i staraniu się chronić samych siebie przed zablokowaniem przez innych. Uczy logiki i spostrzegawczości. Zawartość pudełka: Plansza do gry, 120 żetonów, 1 woreczek, 24 drewniane znaczniki w 6 kolorach, instrukcja.	1 szt.				
40.	Gra „Natura” Brain Box lub inna równoważna – gra edukacyjna polegająca na zdobyciu jak największej ilości kart ze wszystkich graczy w ciągu 10 minut. Odpowiedzi na wszystkie pytania znajdują się na obrazku na karcie. Zawartość gry: 70 kart z obrazkami, karta z zasadami gry, klepsydra, kostka.	1 szt.				
41.	Zestaw gier logicznych – zestaw 15 gier logicznych, na który składać się powinny następujące pozycje: - Szachy magnetyczne – gra logiczna, magnetyczna odsłona klasycznej gry w szachy. Gra składa się z planszy magnetycznej i 32 pionków z magnesami w 2 kolorach. IŁOŚĆ: 4 szt. - Gra „Dobble” Rebel lub inny produkt równoważny – gra karciana, zawierająca 50 symboli umieszczonych na 55 kartach. Karty są okrągłe i pełne kolorowych ilustracji roślin, postaci i przedmiotów, a każda z nich jest unikalna i łączy się z innymi kartami tylko jednym symbolem. Zadaniem graczy jest odnalezienie identycznych symboli na dwóch kartach oraz głośne ich nazwanie. Gra składa się z 55 kart i instrukcji. Uczy spostrzegawczości i koncentracji. IŁOŚĆ: 2 szt. - Gra „Callisto” Bard lub inny produkt równoważny – gra logiczna o prostych regułach. Każdy gracz próbuje swoimi	1 zestaw (15 szt. gier)				



klockami zająć jak największy obszar na planszy. Jednocześnie stara się przeszkodzić innym zawodnikom w rozbudowie ich terytoriów. Klocki należy dokładać tak, by przylegały do kolumn lub innych klocków w tym samym kolorze. Gra zawiera: 52 żetony i 12 kolumn (w 4 kolorach), ramkę o zmiennej wielkości, składającą się z 4 dużych i 8 małych części oraz instrukcję. ILOŚĆ: 2 szt. - Gra magnetyczna „Kółko krzyżyk” - gra strategiczna, rozgrywana przez 2 graczy. Gracze obejmują pola na przemian, dążąc do objęcia 3 pól w jednej linii, przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi. Pole może być objęte przez jednego gracza i nie zmienia swego właściciela przez cały przebieg gry. Magnetyczne figurki łatwo ustawić na planszy w blaszanym, zamykanym pudełku. Gra znakomicie rozwija zdolność logicznego myślenia u dzieci. Gra składa się z 10 elementów. ILOŚĆ: 3 szt. - Gra „Scrabble Original” Mattel lub inny produkt równoważny – gra logiczna, polegająca na wymyślaniu powiązanych ze sobą słów i układaniu ich na planszy, w sposób przypominający krzyżówkę. Słowa należy ułożyć z płytek, na których znajdują się słowa o różnej wartości punktowej, a wygrywa ten, kto za ułożone słowa zdobędzie najwięcej punktów. Gra zawiera: 4 podstawki, 100 płytek z literami, bawełniany woreczek z literami, instrukcję i planszę do gry. Ilość: 2 szt. - Gra „Kalambury” Alexander lub inny produkt równoważny - gra logiczna, polegająca na przedstawianiu za pomocą gestów lub rysunków hasła wskazanego losowo na karcie i na szybkim jego odgadnięciu. Gra zawiera: planszę do gry, 108 dwustronnych kart "hasła", 2 karty "kategoria", 3 pionki do gry, kostkę do gry, 60 żetonów, 3 notesy, klepsydrę i instrukcję. ILOŚĆ: 2 szt. <i>W formularzu asortymentowo-cenowym należy podać łączną cenę za zestaw przy tej pozycji.</i>					
RAZEM					



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



DOLNY ŚLĄSK



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



_____ dnia ____ ____ 2017 roku

podpis osoby uprawnionej
do reprezentowania wykonawcy

