



GMINA MIASTO BOGUSZÓW-GLĄCZ
Plac Odrodzenia 1
58-370 BOGUSZÓW-GLĄCZ
REGON 860714188
NIP 888-84-72-804

COJ.271.5.2017

Załącznik Nr 1 do zapytania Ofertowego
z dnia 30.01.2017 r.

Specyfikacja zamówienia

Przedmiotem zamówienia są:

1. Część Nr 1 - Gry edukacyjne planszowe

L.p.	Nazwa towaru	Opis	Ilość
1	Gra Pytaki	Gra integracyjna wspomagająca budowanie więzi i dobrych relacji. Rozgrywka polega na tym, że gracze siadają razem i po kolei (lub według innego z proponowanych kluczy) losują z woreczka czyli żetony z pytaniami, a następnie odpowiadają na wylosowane pytanie lub wykonują zadanie. Zawartość gry: 96 żetonów z pytaniami / zadaniami, woreczek, kostka z oczkami, kostka uczuć, 6 kart uczuć, zapamiętnik, ołówek, poradnik dobrej komunikacji, instrukcja.	4
2	Gra Scrabble	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. Zawartość gry: 4 podstawki, 100 płytek z literami (w tym dwie puste), woreczek na litery, plansza, składana, twarda, instrukcja.	4
3	Gra Monopoly Standard	Klasyczna gra polegająca na handlu nieruchomościami. Celem gry jest zebranie jak najwięcej pieniędzy i nieruchomości, doprowadzając jednocześnie przeciwników do bankructwa. Zawartość gry: 8 pionków, 28 kart "Tytuł własności", 16 kart "Szansa", 16 kart "Kasa Społeczna", banknoty, 32 zielone domy, 12 czerwonych hoteli, 2 kostki, 1 szybka kostka, instrukcja.	4
4	Gra Byli sobie wynalazcy	Celem gry jest rekonstrukcja schematu trzech z dwudziestu czterech wielkich odkryć, które zmieniły świat. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie trzy żetony Eureka. Aby to uczynić musi wykazać się wiedzą sprytem i refleksem. Zabawę zawsze rozpoczyna najstarszy gracz. Zawartość gry: plansza do gry, 8 pionków, 24 żetony wynalazca, 20 żetonów eureka, 16 czerwonych żetonów atom, 16 zielonych żetonów wiedza, 16 fioletowych żetonów wszechświat, 24 karty wynalazca, 55 kart pytania tekstowe, 55 kart pytania ilustrowane, 33 karty ryzyko, 12 kart ABC, 1 detektor odpowiedzi, instrukcja.	4
5	Gra Było Sobie Życie - Pierwsza Pomoc	Edukacyjna gra planszowa, której celem jest zebranie kompletnego Łańcucha Przeżycia, na który składają się 4 żetony: Wezwanie pomocy, Resuscytacja, Defibrylator, Pomoc służb ratunkowych wraz z hospitalizacją. Wygrywa gracz, który pierwszy zdobędzie kompletny Łańcuch Przeżycia.	4
6	Gra Wielki Quiz o Polsce	Gra, w której można sprawdzić i wzbogacić swoją wiedzę na temat polskiej historii, geografii, kultury i przyrody. Podstawowe zadanie graczy to wskazanie właściwej odpowiedzi (jednej z trzech) na wybrane losowo pytanie. Dodatkowym urozmaicheniem są zadania sprawdzające znajomość ortografii, umiejętność wymowy trudnych polskich zdań i próba zręczności.	4
7	Wielki Quiz o Europie	Gra w trakcie której uczestnicy odpowiadają na pytania o Europie. Tematami pytań i odpowiedzi są: historia, geografia i przyroda, nauka i technika oraz kultura i sztuka Europy.	4
8	Moje pierwsze sudoku	Gra, w którą można grać na trzy sposoby: kolorami, obrazkami lub liczbami. Łamigłówka polega na takim umieszczeniu płytek, aby powtarzały się tylko raz w każdym wierszu i kolumnie. Gra w skład której wchodzi 48 szt. łamigłówek podzielonych na różne stopnie trudności.	4
9	Gra losowa, Quizwanie	Gra będąca planszowym odpowiednikiem popularnej mobilnej aplikacji . Gra zawierająca ponad 1500 pytań z 19 różnych kategorii. Zawartość gry: 297 kart quizowych oraz kart z kategoriami, 6 tabliczek quizowych, 6 kostek, 6 klamerek na punkty, 6 awatarów z 53 plakietkami do stylizacji, 1 klepsydra.	4
10	Gra Gorący ziemniak	Gra przeznaczona dla dzieci od 8 roku życia. Gra polega na szybkim udzieleniu odpowiedzi na pytanie i rzuceniu Gorącego Ziemniaka przeciwnikowi. Zawartość gry: plansza, Gorący Ziemniak, 110 kart pytań, 4 pionki, bączek, instrukcja.	4

2. Część Nr 2 – Programy i gry Multimedialne

L.p.	Nazwa towaru	Opis	Ilość
1	Mądre dziecko - Mam 7-8 lat	Zbiór 3 multimedialnych gier edukacyjnych dla dzieci w wieku 7-8 lat, kształtujących zdolności matematyczne z zakresu mnożenia i dzielenia oraz językowe z zakresu słownictwa języka angielskiego i ortografii języka polskiego. Poprzez zabawę dziecko wkracza w świat bardziej skomplikowanych pojęć, których opanowanie jest podstawą dalszego procesu nauczania.	4
2	Klik. Wielki pościg	Przygodowa gra edukacyjna, w której razem z tytułowym Klikiem podróżujemy po całym świecie, odwiedzając najciekawsze zakątki naszego globu. W trakcie gry przystępujemy do różnorodnych zabaw, dzięki którym doskonalimy między innymi znajomość języka polskiego czy zdolności matematyczne.	4
3	Klik. Wyspa Tajemnic	„Klik. Wyspa tajemnic” to gra edukacyjna dla najmłodszych z serii „Klik”, rozwijająca m.in. zdolności matematyczne, umiejętność czytania i pisanie. Doskonalej zabawie w bajkowym świecie towarzyszą zadania do rozwiązywania, zagadki, piosenki i filmy.	4
4	Mądre dziecko - myślę, tworzę, wiem	W pakiecie dwie gry edukacyjne dla dzieci. Łamigłówki Reksia – Wielki odkrywca to gra rozwijająca spostrzegawczość. Uczy logicznego myślenia, kształtuje wyobraźnię oraz ćwiczy pamięć dziecka. Gracz poznaje podstawowe kolory, kształty i cyfry. Zadaniem dziecka jest odnalezienie skarbu piratów ukrytego na tropikalnej wyspie. Bolek i Lolek - moje pierwsze studio plastyczne uczy kreatywności i rozwija zdolności plastyczne. Podczas zabawy dziecko może stworzyć ozdoby choinkowe, komiks, zaproszenie urodzinowe, maskę, stroje dla lalek czy puzzle.	4
5	EduROM Matematyka na wesoło – Wyspa skarbów	Program komputerowy dla dzieci w wieku 7-8 lat ćwiczący umiejętności dziecka w zakresie podstawowych zagadnień matematycznych takich jak arytmetyka, mierzenie masy i długości, obliczenia pieniężne, figury geometryczne czy klasyfikacja przedmiotów.	4
6	EduROM Matematyka na wesoło - Tajemnicza Wiadomość	Program komputerowy dla dzieci w wieku 10-11 lat ćwiczący umiejętności dziecka w zakresie podstawowych zagadnień matematycznych takich jak arytmetyka, mierzenie masy i długości, obliczenia pieniężne, figury geometryczne czy klasyfikacja przedmiotów.	4
7	EduROM Matematyka na wesoło – Kosmiczne pogotowie	Program komputerowy dla dzieci w wieku 12-13 lat ćwiczący umiejętności dziecka w zakresie podstawowych zagadnień matematycznych takich jak arytmetyka, mierzenie masy i długości, obliczenia pieniężne, figury geometryczne czy klasyfikacja przedmiotów.	4
8	Interaktywny program Na ratunek planecie część 1	Gra edukacyjna „Na ratunek planecie” część 1 to interaktywny program dla uczniów wieku 10–13 lat. Podczas zabawy, oprócz pozyskiwania wiedzy z dziedziny przyrody i ekologii program rozwija u dziecka zdolność logicznego myślenia, łączenia faktów i wnioskowania. Gra zawiera 3 działy tematyczne: 1) Atmosfera: ciało fizyczne, substancja, zjawisko, 2) Woda na ziemi: woda substancja życia, 3) Gleby, skały i minerały.	4
9	Interaktywny program Na ratunek planecie część 2	Gra edukacyjna „Na ratunek planecie” część 2 to interaktywny program dla uczniów wieku 10–13 lat. Podczas zabawy, oprócz pozyskiwania wiedzy z dziedziny przyrody i ekologii program rozwija u dziecka zdolność logicznego myślenia, łączenia faktów i wnioskowania. Gra zawiera następujące działy tematyczne: 1) Krajobrazy ziemi: historia badania ziemi, 2) Fauna i flora: cechy organizmów żywych 3) Wszechświat: wszechświat.	4
10	Multimedialny program Angielski dla dzieci WOW	Interaktywny kurs języka angielskiego przygotowany z myślą o dzieciach w wieku 8–10 lat, które znają już podstawy języka.	4
11	Oprogramowanie do nauki j. angielskiego do tablicy interaktywnej Backpack Gold 1	Dynamiczny kurs dla dzieci w wieku 7-12 lat, które uczestniczą w intensywnych programach nauczania języka angielskiego. Kurs łączący zabawę ze specjalnie opracowanym, zintegrowanym nauczaniem gramatyki, słownictwa i sprawności językowych.	4
12	Oprogramowanie do nauki j. angielskiego do tablicy interaktywnej Backpack Gold 2	Dynamiczny kurs dla dzieci w wieku 7-12 lat, które uczestniczą w intensywnych programach nauczania języka angielskiego. Kurs łączący zabawę ze specjalnie opracowanym, zintegrowanym nauczaniem gramatyki, słownictwa i sprawności językowych. Struktura każdego rozdziału jest powtarzalna i obejmuje pięć etapów: warm-up, presentation, practice, application, assessment.	4

3. Część Nr 3 – zabawki edukacyjne

L.p.	Nazwa towaru	Opis	Ilość
1	Domek dla lalek	Dwupoziomowy, drewniany domek dla lalek, z barwnymi elementami, wyposażony w różne akcesoria, takie jak stoliki, krzeselka, komplet wypoczynkowy, szafka, wyposażenie łazienki, wyposażenie kuchni, itp. Wymiary minimalne 45 x 25 x 40 cm	4
2	Wózek małej gospodyni	Kolorowy wózek na kółkach z zestawem plastikowych przyrządów do sprzątania: szczotka, mop, wiaderko, zmiotka, szufelka.	4
3	Kuferek z narzędziami	Kufer z różnymi narzędziami takimi jak nakładki, śrubokręt, klucz francuski, nakrętki, klucz nasadowy itp.	4

4. Część Nr 4 – Pomoce dydaktyczne do zajęć rozwijających kompetencje kluczowe z języka angielskiego

L.p.	Nazwa towaru	Opis	Ilość
1	Angielska plansza tematyczna - miesiące	Plansza tematyczna wspomagająca zapamiętywanie słówek z języka angielskiego dotyczących miesięcy roku. Wymiary planszy minimum 42,5 x 55 cm.	3
2	Angielska plansza tematyczna - emocje	Plansza tematyczna wspomagająca zapamiętywanie słówek z języka angielskiego dotyczących emocji. Wymiary planszy minimum 42,5 x 55 cm.	3
3	Angielska plansza tematyczna - liczby	Plansza tematyczna wspomagająca zapamiętywanie słówek z języka angielskiego dotyczących liczb. Wymiary planszy minimum 42,5 x 55 cm.	2
4	Piłki językowe zwierzęta	Piłka przedstawiające różne zwierzęta służąca jako pomoc językowa. Średnica minimum 30 cm	4
5	Piłki językowe ubrania	Piłka przedstawiające różne ubrania służąca jako pomoc językowa. Średnica minimum 30 cm	4
6	Piłki językowe części ciała	Piłka przedstawiające różne części ciała służąca jako pomoc językowa. Średnica minimum 30 cm	4
7	Pakiet zdjęć angielskie rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki	Duże pakiety zdjęć do pracy z całą grupą przedstawiających angielskie rzeczowniki, czasowniki i przymiotniki. Pomoc do różnego rodzaju ćwiczeń językowych dotyczących rozpoznawania części mowy, do zadań opartych na klasyfikowaniu, do opowiadania historyjek, do nauki języka obcego oraz do rozmów tematycznych, do rozmów o własnych umiejętnościach i ulubionych formach spędzania czasu. Materiał również do zadań opartych na klasyfikowaniu, sortowaniu, dobieraniu w pary. Zestawy zawierają minimum 275 zdjęć o wym. minimum 11 x 14 cm.	4
8	Dwustronne puzzle do nauki języka angielskiego zawody	Zestaw minimum 27 par puzzli dwustronnych wspomagających zapamiętywanie słówek z języka angielskiego dotyczących nazw zawodów. Każda para puzzli składa się z części obrazkowej oraz tekstowej. Na awersie puzzli znajduje się angielskie słówko oraz obrazek ilustrujący jego znaczenie, natomiast na rewersie odpowiednio polskie tłumaczenie oraz angielski odpowiednik.	4
9	Dwustronne puzzle do nauki języka angielskiego pojazdy	Zestaw minimum 27 par puzzli dwustronnych wspomagających zapamiętywanie słówek z języka angielskiego dotyczących nazw pojazdów. Każda para puzzli składa się z części obrazkowej oraz tekstowej. Na awersie puzzli znajduje się angielskie słówko oraz obrazek ilustrujący jego znaczenie, natomiast na rewersie odpowiednio polskie tłumaczenie oraz angielski odpowiednik.	4
10	Angielski dla dzieci płytą CD z piosenkami	Pakiet książka + płyta CD, który uczy dzieci języka angielskiego przez śpiew i zabawę. Minimum 14 piosenek zapoznających z nowym słownictwem, oraz doskonalących rozumienie ze słuchu oraz prawidłową wymowę. Książka z polskim tłumaczeniem i kolorowymi ilustracjami ułatwiającymi zapamiętanie tekstów.	4



5. Część Nr 5 – Pomoce dydaktyczne do zajęć specjalistycznych

L.p.	Nazwa towaru	Opis	Ilość
1	gra edukacyjna Moje emocje	Gra edukacyjna o emocjach wspomagająca dzieci w wyrażaniu i nazywaniu emocji. Na grę składają się: 6 zdjęć A4, tafelki opisujące emocje: 6 x 10 szt o wym. 10 x 3 cm, 6 dużych o wym. 21 x 4 cm. Do zestawu powinna zostać dołączona instrukcja z propozycjami zabaw.	4
2	Pacynki emocje	Komplet 6 szt. pacynki wykonane z miękkiej tkaniny z elementami pluszu z główkami z włosami wysokość minimum 25 cm. Każda z pacynek powinna mieć inny kolor i przedstawiać inną emocję.	4
3	Pileczki emocje	Komplet 6 szt. miękkich piłek o śr. minimum 15 cm. Każda z piłek powinna mieć inny kolor i przedstawiać inną emocję.	4
4	Worek do boksowania złości	Miękki worek w kształcie poduszki. Wykonany z trwałej i zmywalnej tkaniny PCV, wymiary minimum 26 x 45 cm.	4
5	Plansza do wytupywania złości	Wykonana z trwałej i zmywalnej tkaniny PCV. Na czerwonym tle umieszczone są żółte kontury „rozzłoszczonych” stóp. • wym. 44 x 44 cm.	4
6	Lista obecności i humoru	Pomoc mająca na celu uczenie dzieci rozpoznawania i nazywania emocji (własnych i kolegów). Wykonana w formie makatki, na której dzieci mogą każdego dnia przypinać wizytówkę ze swoim imieniem pod obrazkami określającymi nastrój (radość, smutek, złość, lęk), wym. minimum 121 x 69 cm • 30 wizytówek.	4

Z up. BURMISTRZA
Dyrektor Centrum Obsługi Jednostek
w Bogusławie-Gorcach
Marian Pierzynka