



Załącznik nr 2 do siwz

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia do części nr 2

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia	jm	ilość
1	Gra edukacyjna polegająca na odnajdywaniu par. Obrazki przedstawiają przedmioty oraz pierwsze litery ich nazwy. W zestawie co najmniej 54 kartoniki o wym. 4,5 x 4,5 cm.	sztuka	1
2	Gra edukacyjna polegająca wpatrywaniu się w nią przez kilka sekund, staraj się zapamiętać kolejność kolorów. Po sygnale nawlekaj na linę jak najszybciej kolorowe kule – zgodnie z układem odczytanym z karty. Zestaw zawiera co najmniej: 55 kart, 18 kul, 1 klepsydra oraz instrukcja.	sztuka	1
3	Gra ucząca logicznego myślenia oraz ćwiczy koncentrację. Z klocków można ułożyć nieskończenie wiele kształtów i wzorów. Pomoc rozwija logiczne myślenie oraz wyobraźnię. Pudełko drewniane o wym. 28 x 21 x 6 cm zawiera co najmniej: 76 el. ze sklejki w kształcie plastrów miodu o wym. 8 cm i grubości 0,3 cm.	sztuka	1
4	Zestaw 102 klocków w 6 kolorach sortowania i konstruowania. Klocki o wymiarach co najmniej: 2 x 2 cm. W zestawie również 34 karty, za pomocą których można odkryć wielu ważnych pojęć matematycznych.	sztuka	1
5	Gra planszowa zawierająca dwie gry ćwiczyć artykulację głosek ś, ź, ć, dź oraz słuchowe różnicowanie głosek dźwięcznych/bezdźwięcznych. Gra składa się z 72 obrazków z głoskami sz, ż, cz, dż. 16 pionków, kostka, dwustronna plansza (wym. 40 x 32,5 cm)	sztuka	1
6	Pomoc do terapii logopedycznej. Karty można wykorzystać jako tradycyjną grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Gry są bardzo lubiane przez dzieci a zarazem są	sztuka	2



	<p>doskonałą okazją do powtarzania trudnych wyrazów. Każda talia kart zawiera obrazki oraz wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, która występuje w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. W pakiecie znajdują się talie: SZ, Ż/RZ, CZ, DŻ, S, Z, C, DZ. Każda talia zawiera 25 kart.</p>		
7	<p>Pomoc do terapii logopedycznej. Karty można wykorzystać jako tradycyjną grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Gry są bardzo lubiane przez dzieci a zarazem są doskonałą okazją do powtarzania trudnych wyrazów. Każda talia kart zawiera obrazki oraz wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, która występuje w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. W pakiecie znajdują się talie: Ś/SI, Ż/ZI, Ć/CI, DŻ/DZI, L, TR-DR (PR-BR, KR-GR), R, L-R. Każda talia zawiera 25 kart.</p>	sztuka	2
8	<p>Gra uczy rozpoznawania surowca, z którego zrobione są różne przedmioty i zachęca do klasyfikacji oraz segregacji odpadów w zależności od materiału z jakiego są wykonane. Gra pokazuje jak należy dbać o środowisko. W zestawie: 5 kolorowych pojemników (20x19x10cm), 35 fotografii odpadów, walizeczka.</p>	sztuka	3
9	<p>Gra w formie loteryjki. Gracze odszukują zwierzęta na swoich planszach i zgłaszają je do prowadzącego. Ta osoba, która pierwsza przykryje kartonikami całą swoją planszę - wygrywa. Na stronie wierzchniej każdej planszy znajduje się dziewięć zdjęć zwierząt z jednego kontynentu: Azji, Afryki, Europy, Ameryki, Antarktydy i Australii. Na drugiej stronie znajduje się opis kontynentu z uwzględnieniem jego fauny.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none">• 6 plansz (16 x 16 cm)• 54 kartoniki z fotografiami (5 x 5 cm)	sztuka	4
10	<p>Gra edukacyjna w formie układanki. Uczniowie łączą w pary poszczególne karty omawiając scenki. Układanka ukazuje dobre i złe zachowanie człowieka wobec przyrody (pary obrazków).</p>	sztuka	3



11	Gra pokazuje które zmysły, lub kombinacje zmysłów służą nam do postrzegania sytuacji z życia codziennego. Łączymy karty zmysłów z kartami przedmiotów. Karty przedmiotów nie są podzielone na sztywne kategorie, dlatego też gracze mają swobodę poszerzania kategorii z podstawowych (np. spaliny auta – węch) do rozszerzonych (np. spaliny auta – węch, wzrok, słuch).	sztuka	2
12	Gra uczy dzieci jak odczytywać różne skale odnoszące się do długości, masy i pojemności. Każda tablica ma 9 kwadratów, które przedstawiają obrazki wraz ze skalą. Zadaniem ucznia jest odczytanie skali i dopasowanie miary do odpowiedniej karty. W zestawie: 4 plansze do gry o wym.: 20,5 x 20,5 cm, 36 kart z miarami oraz instrukcja dla nauczyciela z propozycjami zabawy.	sztuka	1
13	Doskonała gra do ćwiczeń koordynacji rąk, oczu i motoryki. Gra polegająca na ułożeniu na płycie korkowej modeli wskazanych w kartach dołączonych do zestawu. Zawartość zestawu: <ul style="list-style-type: none">• 200 figur mozaikowych (grubość 3 mm)• 4 drewniane młotki• 4 płyty korkowe (25 x 15,5 x 1 cm)• 1 pojemnik z około 250 gwoździkami• 4 szablony / wzory	sztuka	1
14	Gra edukacyjna polegająca na pamięciowym liczeniu i strategicznym myśleniu. Celem ucznia jest zdobycie maksymalnej liczby punktów liczonych jako iloczyn pola, numeru trójkąta i ilości dopasowanych boków. Zawartość zestawu: <ul style="list-style-type: none">• trójkątna plansza• 36 kostek trójkątnych• 8 pionków• worek• instrukcja	sztuka	1
15	Gra planszowa, która doskonale sprawdza umiejętności matematyczne uczniów klas II-IV szkoły podstawowej. Podczas pokonywania trasy pionkiem gracze losują zadania o różnorodnej formie: zadania z treścią, grafy, działania arytmetyczne, liczenie pieniędzy.	sztuka	1



	<p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 plansza 24 x 32 cm• 50 kart z pytaniami 9 x 6 cm• 4 obrazki słońca na różnych tłach (7-elementowe)• 4 pionki• 1 kostka• instrukcja		
16	<p>Gra edukacyjna w formie binga edukacyjnego dla uczniów szkół podstawowych.</p> <p>W zestawie co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none">• Żetony z numerkami - 90 szt.• Żetony zapasowe - 18 szt.• Przezroczyste kółka - 270 szt.• Karty z numerami - 18 szt.• Worek	sztuka	1
17	<p>Gra edukacyjna, która ćwiczy pamięć spostrzegawczość i refleks. Na dużej planszy w kształcie koła zostało umieszczone 300 różnych obrazków. Zadaniem uczestników gry jest m.in. odszukanie na dużej planszy w jak najszybszym czasie identycznego obrazka z tym znajdującym się na wylosowanym kartoniku.</p> <p>W zestawie co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none">• plansza 64 cm,• 300 kartoników (wym. 3 x 3 cm),• 18 żetonów.	sztuka	2
18	<p>Gra edukacyjna pomagająca poznać uczniom umiejętność liczenia. W zestawie drewniana tabliczka posiadająca 100 otworów w 10 rzędach po 10. Tabliczka posiada wymiar co najmniej 13,5x13,5 centymetra. W zestawie 150 kołeczek.</p>	sztuka	1
19	<p>Gra edukacyjna pomagająca utrwalić znajomości czasu oraz odczyty godzin przez uczniów klas I-III.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none">• 4 plansze• 32 tafelki zegarowe (po 8 do każdej planszy)• dwustronna ruletka• 100 żetonów• instrukcja	sztuka	1



20	<p>Gra edukacyjna w formie binga, pomagająca uczniom w nauce mnożenia.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none">• 40 plansz bingo (wym. 19 x 23 cm)• 1 plakat z tabliczką mnożenia 1-12 (wym. 30 x 45 cm)• 200 kartoników do wyczytywania działań• 720 papierowych żetonów	sztuka	1
21	<p>Pomoc dydaktyczna składająca się z co najmniej 60 obrazków z podpisami umieszczonymi w liniaturze. Obrazki są łatwo rozpoznawane przez dzieci. Rozsypanki przygotowują dziecko do nauki czytania i pisania, doskonałą koordynację wzrokowo-ruchową, umożliwiają dziecku wiązanie liter z głoskami, wzbogacają wiedzę o świecie i o budowie języka. Rozsypanki można ciąć na tyle części, z ilu głosek, sylab, morfemów lub logotomów składa się wyraz. Cz.1</p>	sztuka	1
22	<p>Pomoc dydaktyczna składająca się z co najmniej 60 obrazków z podpisami umieszczonymi w liniaturze. Obrazki są łatwo rozpoznawane przez dzieci. Rozsypanki przygotowują dziecko do nauki czytania i pisania, doskonałą koordynację wzrokowo-ruchową, umożliwiają dziecku wiązanie liter z głoskami, wzbogacają wiedzę o świecie i o budowie języka. Rozsypanki można ciąć na tyle części, z ilu głosek, sylab, morfemów lub logotomów składa się wyraz. Cz. 2</p>	sztuka	1
23	<p>Zadaniem dziecka jest dopasowanie dźwięków pojawiających się w domu do odpowiedniej ilustracji.</p> <ul style="list-style-type: none">• 12 plansz o wym. 13,2 x 20,4 cm• 120 kartoników• CD z nagraniem dźwięków.	sztuka	1
24	<p>Gra edukacyjna kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową, koncentrację słuchową - umiejętność bardzo ważna w nauce czytania i pisania. Uczy również przestrzegania ustalonych zasad. Gra dla 2-5 graczy w wieku od 5 lat.</p>	sztuka	1
25	<p>Gra polega na dobieraniu obrazków poszczególnych przedmiotów do zmysłów jakimi je odbieramy. Rozwija</p>	sztuka	1



	<p>koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymuluje mowę i wzbogaca słownictwo. Gra ma dwa poziomy trudności. W zestawie co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none">• 20 trwałych laminowanych kart z obrazkami,• 16 elementów do zakrywania obrazków,• 32 małe karty,• instrukcja,• od 4-8 lat.		
26	<p>Gra polegająca na ułożeniu obrazków w taki sposób, aby powstała historyjka obrazująca pochodzenie żywności. W zestawie co najmniej 34 karty o wymiarach 9 x 9 cm</p>	sztuka	1
27	<p>Gra polega na znajdowaniu różnic pomiędzy obrazkami. Znajdź różnice, która rozwija umiejętności językowe, percepcję wzrokową, słuchanie, orientację przestrzenną, pamięć, koncentrację oraz spostrzegawczość. Gra polega na odnalezieniu, wszystkich różnic znajdujących się na parach kart, im więcej różnic tym stopień trudności jest większy. Opakowanie zawiera: 77 kart w tym 60 z różnicami oraz 17 kart ze znakami ? i !, które służą do kontroli, ile jeszcze zostało różnic do odgadnięcia.</p> <ul style="list-style-type: none">• wym. karty 9 x 9 cm• od 3 do 8 różnic.	sztuka	1
28	<p>Gra edukacyjna pomagająca utrwalić ortografię. Gracze w trakcie gry deklaruja, jaką literę trzeba wstawić, aby wyraz był w całości napisany poprawnie. Gdy wszyscy zadeklarują litery, można sprawdzić za pomocą czytnika, kto podał prawidłowo, a kto się pomylił.</p> <p>Gra zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none">• 36 żetonów z literami• 80 żetoników• 90 kart• czytnik z folii• instrukcja	sztuka	1
29	<p>Edukacyjna loteryjka obrazkowa składająca się z co najmniej 54 dwustronnych kart na których z jednej znajduje się obrazki i wyrazy z "u" - "ó" z drugiej z "ż" - "rz" i "h" - "ch". W skład zestawu wchodzi również co najmniej: 6 dwustronnych plansz 16 x 16 cm.</p>	sztuka	1



30	<p>Gra wyrabia spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwiczy analizę wzrokową i słuchową; naucza rozróżniać kolory i nazywać przedmioty. Gry polegają na odszukaniu na planszy takiego samego obrazka, jaki widnieje na wylosowanej przez osobę prowadzącą grę, plakietce.</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none">• 210 twardych dwustronnie zadrukowanych plakietek,• 4 duże sztywne dwustronne plansze,• szczegółową instrukcję z propozycjami 7 gier.	sztuka	1
31	<p>Gra składająca się z maty z nadrukowanym alfabetem oraz z dużymi kostkami obrazkowymi zapraszającymi do aktywnych zabaw językowych. Uczniowie utrwala sobie kształt podstawowych liter alfabetu, wyćwiczą słuch fonemowy, wyskaczają wyrazy, ułożą zagadki dla rówieśników. W instrukcji znajduje się wiele ciekawych pomysłów na wspólne gry.</p>	sztuka	1
32	<p>Gra dydaktyczna, polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. Uczestnicy gry ćwiczą swoją spostrzegawczość, refleks, kojarzenie właściwych słów, a także utrwalają poprawną pisownię budowanych wyrazów. W Zestawie co najmniej: 56 kostek domina, żetony i karty wyrazów.</p>	sztuka	3
33	<p>Gra polegająca na wyjmowaniu tylko jedną ręką po jednym klocku i układać je w dowolny sposób na szczycie wieży. Trzeba być bardzo ostrożnym, bo wieża nie może się zawalić.</p>	sztuka	5
34	<p>Edukacyjna gra z figurami geometrycznymi. Gra edukacyjna polegająca na rozpoznawaniu figury geometryczne koło, kwadrat, trójkąt i prostokąt. Figury występują w sześciu kolorach. W trakcie gry dzieci rzucają dwoma kostkami.</p>	sztuka	2
35	<p>Edukacyjna gra z figurami geometrycznymi. Gra edukacyjna polegająca na rozpoznawaniu figury geometrycznej koło, kwadrat, trójkąt i prostokąt. Figury występują w sześciu kolorach. W trakcie gry dzieci rzucają dwoma kostkami.</p>	sztuka	2
36	<p>Zestaw płytek grafomotorycznych za pomocą płytek uczeń uczy się prawidłowego trzymania przyborów, usprawniania koordynację ruchowo-wzrokową. Uczeń za pomocą pracy w płytką odpowiednio przygotowuje</p>	sztuka	1



	się do nau czki pisa nia. Po przećwiczeniu danego wzorca na płytce uczeń powinien odtworzyć go poza płytką. W zestawie co najmniej 10 płytek.		
37	Gra edukacyjna poprawiająca motorykę ruchową uczniów. Uczeń przesuwa koraliki po stabilnie zainstalowanej konstrukcji toru. Tor wykonany jest w drewna.	sztuka	1
38	Gra edukacyjna polegająca na odkrywaniu tabliczek na odwrócie, których znajdują się litery i poszukują takiej samej tabliczki. Jest to popularna gra w odnajdywanie par. Obrazki przedstawiają przedmioty oraz pierwsze litery ich nazw. W grze znajduje się co najmniej 54 tabliczki.	sztuka	5
39	Loteryjka obrazkowa za pomocą, której uczniowie zapoznają charakterystyczne cechy dla zmieniającego się w ciągu roku otoczenia. Zawartość pudełka: <ul style="list-style-type: none">• 4 plansze,• 4 pory roku,• 32 okrągłe tafelki.	sztuka	2
40	Dmuchajka do ćwiczeń logopedycznych	sztuka	1

Podpis :
(osoba lub osoby upoważnione do podpisywania w imieniu wykonawcy)

Data: