

Szczegółowa kalkulacja cenowa na zakup pomocy dydaktycznych w projekcie pn. W baśniowej krainie liczb - kompleksowy program wsparcia uczniów I etapu edukacyjnego w Zawierciu

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn. brutto	Wartość brutto	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Gra planszowa typu Odkryć, poznać i zrozumieć siebie lub równoważna gra planszowa dla dzieci, młodzieży i dorosłych, ucząca akceptacji i tolerancji, pomagająca zrozumieć i poznać siebie, odkryć w sobie empatię, poprawić komunikację interpersonalną, rozwijając umiejętność uważnego słuchania, świadomego komunikowania. Format: co najmniej 28x28 cm. Gra przeznaczona dla minimum 2 osób.	3	szt.				
2	Gra logiczna typu Labirynt lub równoważna planszowa gra logiczna dla dzieci, w którą równocześnie może grać kilkanaście osób. Uczestniczące w rozgrywce dzieci nabywają i utrwalają umiejętność orientacji na płaszczyźnie, ćwiczą też koncentrację, logiczne myślenie, przewidywanie i wyciąganie wniosków. Opakowanie winno zawierać co najmniej 35 dwustronnych plansz, co najmniej 6 pionków, instrukcję.	3	szt.				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn. brutto	Wartość brutto	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego
3	<p>Zestaw gier matematycznych w skład których wchodzi co najmniej gry:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Typu Która godzina? lub równoważna gra zawierająca co najmniej 48 kart, co najmniej 40 żetonów, zegar z ruchomymi wskazówkami, - Typu Szybkie oczko lub równoważna gra zawierająca planszę oraz co najmniej 84 kartoników, - Gry karciane lub równoważne gry składające się z co najmniej 80 kart, - Typu Loteryjka lub równoważna gra zawierająca co najmniej 8 plansz oraz min 72 kartoniki, -Typu Znajdź mnie lub równoważna gra zawierająca planszę oraz co najmniej 40 kartoników, - Tabliczka mnożenia zawierająca planszę oraz karty do wypełniania, co najmniej 4 pionki, minimum 2 kostki tradycyjne, minimum 1 kostkę z liczbami dwucyfrowymi. <p>Gry winny pokazywać sposoby utrwalania wiadomości i umiejętności matematycznych, inspirować także do podejmowania własnych prób tworzenia zabaw matematycznych, pokazywać rodzicom, jak pracować z dzieckiem w domu w sposób ciekawy i aktywny. Przeznaczone są dla uczniów klas IV-VI.</p>	3	zest.				
4	<p>Drewniana wieża matematyczna Jenga lub równoważna Zestaw winien zawierać co najmniej: 54 drewniane klocki z opisanymi cyframi i 4 kostki do gry.</p>	6	szt.				
5	<p>Gra Dixit 8: Harmonia lub równoważna gra skojarzeń zawierająca co najmniej 84 karty z motywem harmonii lub walki o jej utrzymanie. Karty winny mieć możliwość łączenia ze wszystkimi edycjami i dodatkami do gry Dixit lub równoważnej</p>	3	szt.				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn. brutto	Wartość brutto	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego
6	<p>Planszowa gra terapeutyczna dotycząca emocji</p> <p>Gra skierowana winna być do wszystkich grup wiekowych, będąca narzędziem pracy dla terapeutów, psychologów, pedagogów, trenerów, coachów i wszystkich tych, którzy na co dzień mają do czynienia z osobami z trudnościami w wyrażaniu emocji. Celem gry winno być omówienie czterech podstawowych emocji: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji. Jednorazowo może grać do 5 graczy.</p> <p>Opakowanie winno zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 trójkątnych plansz • komplet pionków • kostkę do gry • książeczkę stanowiącą szczegółową instrukcję wykorzystania gry. 	3	szt.				
7	<p>Karty z serii Rozwiązywanie problemów: typu Łamacz lodów wersja dla dzieci od 6 do 12 lat lub równoważna</p> <p>gra karciana przeznaczona dla dzieci w wieku od 6 do 12 lat. Winna uczyć rozmowy o emocjach, aktywnego słuchania, wypowiadania się na różne tematy. Terapeuta/nauczycielowi winna pozwalać na lepsze poznanie dzieci i integrację grupy. Gra winna zawierać co najmniej: 50 kart z pytaniami .</p>	3	zest.				
8	<p>Gra terapeutyczna – edukacyjna typu „Góra uczuć” lub równoważna gra pozwalająca graczom na dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami w bezpieczny sposób. Gra winna bazować na zdaniach niedokończonych, ćwiczeniach stymulujących wyobraźnię, zadaniach z zakresu komunikacji interpersonalnej, ćwiczeniach oddechowych. Winna pozwalać na zapoznanie się ze „ światem dziecka”, odkrywać jego schematy myślenia, pokazywać jak radzić sobie ze współpracą i komunikacją w grupie. Gra winna zawierać co najmniej: 1 instrukcję, 1 planszę, 25 kart „Bagaż doświadczeń lub równoważnych”, 25 kart „ Wyzwania lub równoważnych”, kostkę do gry, pionki.</p>	3	szt.				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn. brutto	Wartość brutto	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego
9	Dodatek do gry terapeutyczno – edukacyjnej o której mowa w pkt. 8 typu „Góra uczuć” lub równoważnej - Karty BAGAŻ DOŚWIADCZEŃ PRZEDSZKOLAK Zestaw winien zawierać minimum 30 unikalnych pytań dopasowanych tematycznie dla dzieci w wieku przedszkolnym.	3	szt.				
10	Dodatek do gry terapeutyczno – edukacyjnej o której mowa w pkt. 8 typu „Góra uczuć” lub równoważnej- Karty Wyzwania Przedszkolak Zestaw winien zawierać minimum 30 unikalnych zadań dopasowanych tematycznie dla dzieci w wieku przedszkolnym.	3	szt.				
11	Gry typu Story Cubes + Podróże + Akcje lub równoważny zestaw gier ćwiczących kreatywność i wyobraźnię zawierający co najmniej: - grę typu "Story Cubes" lub równoważną (w skład zestawu winny wchodzić minimum 9 kostek do gry + instrukcja) - grę typu "Story Cubes: Podróże" lub równoważna (w skład zestawu winny wchodzić minimum 9 kostek do gry + instrukcja) - gra typu "Story Cubes: Akcje" lub równoważna (w skład zestawu winny wchodzić minimum 9 kostek do gry + instrukcja)	3	zest.				
12	Gra typu Cortex lub równoważna gra na pamięć, refleks i logiczne myślenie -przeznaczona dla 2 do 6 graczy (lub więcej), którzy rywalizują ze sobą, szybko zgadując odpowiedzi na co najmniej 8 rodzajów wyzwań. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymują części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części zostanie zwycięzcą. Gra winna zawierać co najmniej osiem rodzajów wyzwań, które pobudzają zmysły	3	szt.				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn. brutto	Wartość brutto	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego
13	<p>Gra Cortex dla dzieci lub równoważna na pamięć, refleks i logiczne myślenie - dla 2 do 6 graczy, którzy rywalizują ze sobą szybko zgadując odpowiedzi na co najmniej 8 rodzajów wyzwań, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymują części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostanie zwycięzcą.</p> <p>Zestaw winien zawierać minimum: - 90 kart (w tym co najmniej 74 karty testów, co najmniej 6 kart wyzwań, co najmniej 10 kart faktur z wytłoczeniami) - 6 układanek z obrazkiem kolorowego mózgu (razem 24 części)</p>	3	szt.				
14	<p>Domino przedstawiające emocje</p> <p>Zestaw winien zawierać co najmniej 30 elementów o wymiarach co najmniej 4 x 8 cm z kolorowymi rysunkami dziecka wyrażającymi różne emocje mimiką oraz gestami. Całość umieszczona w drewnianej skrzynce o wymiarach co najmniej 17 x 10 x 5 cm z wysuwanym wieczkiem.</p> <p>Zestaw winien zawierać instrukcję w języku polskim z propozycjami zabaw.</p>	3	szt.				
15	<p>Piłki emocje lub równoważne</p> <p>co najmniej 6 sztuk kolorowych piłeczek o średnicy co najmniej 10 cm z twarzami przedstawiające różne emocje.</p>	6	zest.				
16	<p>Materiał edukacyjny typu Studnia Jakuba lub równoważny zestaw składający się z co najmniej 60 drewnianych drążków w minimum sześciu kolorach o średnicy co najmniej 10 mm i długości co najmniej 180 mm oraz minimum jednej drewnianej kostki z kolorowymi ściankami. Drążki winny służyć do odtwarzania, poprzez układanie kształtów liter, cyfr, znaków, figur geometrycznych. Winny umożliwiać tworzenie wielu własnych gier, poprzez zliczanie, przyporządkowywanie kolorom wartości.</p>	3	szt.				
17	<p>Karty przedstawiające emocje – rozpoznawanie stanów emocjonalnych na podstawie wyrazu twarzy</p> <p>Zestaw co najmniej 96 dwustronnych kart ze zdjęciami ludzi, którzy okazują różne emocje, na przykład: radość, zadowolenie, spokój, gniew, strach, zaskoczenie, wstyd, smutek.</p>	3	szt.				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn. brutto	Wartość brutto	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego
18	<p>Gra typu Dixit lub równoważna oparta na skojarzeniach. Gra winna zawierać co najmniej: - Instrukcję z zasadami - 84 duże karty z ilustracjami - 6 pionków do oznaczania punktów - 36 znaczników głosowania, po 6 w każdym kolorze - Tor punktów wewnątrz pudełka od gry</p>	3	szt.				
19	<p>Puzzle przedstawiające emocje Drewniane puzzle przedstawiające podstawowe stany emocjonalne. Układanka winna dawać wiele możliwości układania buziek, sprawiając że dziecko rozwija kreatywność i inteligencję emocjonalną. Układanka winna przedstawiać minimum 4 komplety do układania ilustracji twarzy. Zestaw winien zawierać co najmniej 12 elementów (4x włosy, 4x usta, 4x oczy).</p>	12	szt.				
20	<p>Gra typu Memory lub równoważna gra przedstawiająca emocje polegająca na znajdowaniu par takich samych obrazków przedstawiających przeżywane i wyrażane emocje. Zestaw winien zawierać co najmniej 40 elementów o wymiarach minimum 4 x 8 cm z kolorowymi rysunkami postaci wyrażającymi różne emocje. Całość umieszczona w drewnianej skrzynce o wymiarach co najmniej 23 x 10 x 5 cm z wysuwanym wieczkiem. Zestaw winien zawierać instrukcję w języku polskim z propozycjami zabaw.</p>	6	szt.				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn. brutto	Wartość brutto	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego
21	<p>Gra typu Kalejdoskop emocji dla najmłodszych lub równoważna gra przeznaczona dla starszych przedszkolaków i uczniów klas I -II, wykorzystywana w trakcie zajęć terapeutycznych do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwoju umiejętności werbalnych, - ćwiczeń spostrzegawczości, koncentracji uwagi i pamięci, - treningu rozumienia sensu informacji podawanych w formie uproszczonych rysunków, symboli, - stymulacji myślenia przyczynowo-skutkowego. <p>Zestaw winien zawierać co najmniej</p> <ul style="list-style-type: none"> - karty ze zdarzeniami - minimum 72 szt., - karty z rysunkami twarzy - minimum 36 szt., - plansze do gry w Bingo - minimum 6 szt., - instrukcję. 	6	szt.				
22	<p>Pomoc edukacyjna do stymulacji emocji i relacji społecznych Zbiór obrazków sytuacyjnych, dzięki którym terapeuci mogą ćwiczyć umiejętność rozumienia i nazywania emocji i norm społecznych zarówno z dziećmi, jak i z dorosłymi. Postacie na rysunkach winny być przedstawione z pominięciem rysów twarzy, aby wyeliminować schematyczne rozpoznawanie emocji poprzez patrzenie na układ ust. Zestaw winien zawierać minimum 32 karty.</p>	6	szt.				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedm.	Cena jedn. brutto	Wartość brutto	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego
23	<p>Pakiet multimedialny typu Akademia Umysłu UCZEŃ EDU lub równoważny pakiet edukacyjny do realizacji zajęć rozwijających pamięć, koncentrację i szybkie czytanie. Skierowany winien być do wychowawców, nauczycieli i terapeutów jako wsparcie i inspiracja w procesie nauczania. Przeznaczony do wykorzystania w edukacji wczesnoszkolnej oraz w trakcie II etapu edukacyjnego.</p> <p>Do wykorzystania podczas zajęć grupowych z użyciem tablicy interaktywnej lub projektora, a także w pracy indywidualnej przed komputerem.</p> <p>Zawartość pakietu co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 programów zawierających blisko 100 kreatywnych ćwiczeń edukacyjnych - 6 Zeszytów Metodycznych - Zeszyt Metodyczny do przeprowadzenia konkursów - zestaw nagród motywujących uczniów do wykonywania ćwiczeń (dyplomy, naklejki, zakładki do książek). <p>Nośnik: CD, Licencja: wieczysta, Program na minimum 5 stanowisk.</p>	3	szt.				