

Szczegółowa kalkulacja cenowa na zakup pomocy dydaktycznych w projekcie pn. Tajniki matematyki - kompleksowy program wsparcia uczniów II etapu edukacyjnego w Zawierciu

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn.brutto	Wartość brutto (kol. 3 x kol.5)	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego TAK/NIE
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.	6	sztuka				
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 umiejętności 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	sztuka				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn.brutto	Wartość brutto (kol. 3 x kol.5)	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego TAK/NIE
3	<p>Zestaw gier matematycznych w skład których wchodzi co najmniej gry: - 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> <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, V, VI</p>	3	zestaw				
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	sztuka				
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	sztuka				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn.brutto	Wartość brutto (kol. 3 x kol.5)	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego TAK/NIE
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. 	6	sztuka				
7	<p>Karty z serii Rozwiązywanie problemów: typu Łamacz lodów wersja dla dzieci od 12 lat lub równoważna</p> <p>Gra karciana przeznaczona do zajęć grupowych z dziećmi, młodzieżą, dorosłymi. Może być stosowana w trakcie zajęć integracyjnych, zajęć psychoedukacyjnych, szkoleń czy rodzinnych spotkań.</p> <p>Gra winna zawierać co najmniej 50 kart z pytaniami dla dzieci w wieku od 12 lat.</p>	3	zestaw				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn.brutto	Wartość brutto (kol. 3 x kol.5)	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego TAK/NIE
8	Karty z serii Rozwiązywanie problemów: typu Łamacz lodów wersja dla dzieci od 6 do 12 lat lub równoważna gra karciana przeznaczona dla dzieci w wieku od 6 do 12 lat. Winna uczyć rozmowy o emocjach, aktywnego słuchania, wypowiadania się na różne tematy. Terapeucie/nauczycielowi winna pozwalać na lepsze poznanie dzieci i integrację grupy. Gra winna zawierać co najmniej: 50 kart z pytaniami .	3	zestaw				
9	Gra terapeutyczno – edukacyjna typu „Góra uczyć” 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.	6	sztuka				
10	Dodatek do gry terapeutyczno – edukacyjnej o której mowa w pkt. 8 typu „Góra uczyć” lub równoważnej - Karty BAGAŻ DOŚWIADCZEŃ PRZEDSZKOLAK Zestaw winien zawierać minimum 30 unikalnych pytań dopasowanych tematycznie dla dzieci w wieku przedszkolnym.	6	sztuka				
11	Dodatek do gry terapeutyczno – edukacyjnej o której mowa w pkt. 8 typu „Góra uczyć” lub równoważnej- Karty Wyzwania Przedszkolak Zestaw winien zawierać minimum 30 unikalnych zadań dopasowanych tematycznie dla dzieci w wieku przedszkolnym.	6	sztuka				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn.brutto	Wartość brutto (kol. 3 x kol.5)	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego TAK/NIE
12	<p>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 równoważną (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)</p>	3	zestaw				
13	<p>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</p>	3	sztuca				
14	<p>Gra Cortex dla dzieci lub równoważna Gra 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. 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	sztuca				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn.brutto	Wartość brutto (kol. 3 x kol.5)	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego TAK/NIE
15	<p>Gra planszowa typu „Czacha dymi” lub równoważne gra planszowa zawierająca ciekawe, zaskakujące i zabawne informacje ze świata. Zestaw winien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> - minimum 162 karty, - planszę, - minimum 4 pionki, - kostkę, - instrukcja. 	3	sztuka				
16	<p>Zestaw kart przedstawiających emocje Zestaw winien zawierać minimum 100 kart z ikonkami, które przedstawiają różne emocje.</p>	3	zestaw				
17	<p>Domino przedstawiające emocje 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. Zestaw winien zawierać instrukcję w języku polskim z propozycjami zabaw.</p>	3	sztuka				
18	<p>Piłki emocje lub równoważne Zestaw co najmniej 6 sztuk kolorowych piłeczek o średnicy co najmniej 10 cm z twarzami przedstawiające różne emocje.</p>	6	zestaw				
19	<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>	6	sztuka				

Lp.	Wyszczególnienie (opis)	ilość	jedn.	Cena jedn.brutto	Wartość brutto (kol. 3 x kol.5)	Nazwa oferowanego przez Wykonawcę produktu	Czy produkt spełnia wymagania Zamawiającego TAK/NIE
20	<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	sztuka				
21	<p>Gra typu Dixit lub równoważna</p> <p>oparta na skojarzeniach. Gra winna zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrukcję z zasadami - 84 duże karty z ilustracjami - 6 pionków do zaznaczania punktów - 36 znaczników głosowania, po 6 w każdym kolorze - Tor punktów wewnątrz pudełka od gry 	3	sztuka				
22	<p>Gra typu Memory lub równoważna gra przedstawiające emocje</p> <p>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	sztuka				
23	<p>Pomoc edukacyjna do stymulacji emocji i relacji społecznych</p> <p>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	sztuka				

