



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wymiarki, dnia 07 lutego 2013 r.

GK-OS.271.4.2013

Uszczegółowienie opisu przedmiotu zamówienia

W związku z pytaniami, które wpłynęły do zamawiającego dotyczącymi uszczegółowienia przedmiotu zamówienia na zakup i dostawę pomocy dydaktycznych w związku z realizacją projektu „ Indywidualizacja procesu nauczania klas I-III w Gminie Wymiarki „. Rozwój wykształcenia i kompetencji w regionach. Działania 9.1. Wyrównywanie szans edukacyjnych i zapewnienie wysokiej, jakości usług edukacyjnych świadczonych w systemie oświaty.9.1.2 Wyrównywanie szans edukacyjnych uczniów z grup o utrudnionym dostępie do edukacji oraz zmniejszanie różnic, w jakości usług edukacyjnych. Zamawiający Gmina Wymiarki przedstawia poniżej doprecyzowany opis przedmiotu zamówienia.

Część nr 1 Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.

Lp.	Nazwa produktu	Ilość sztuk	Cena jednostkowa zł	Łącznie zł
1.	Eduterapeutica – dysleksja, program komputerowy Eduterapeutica Dysleksja to najnowszy dostępny na rynku, komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat	1		
2.	Bajki dla dyslektyków –książka Kamila Waleszkiewicz. Książka jest niezastąpioną pomocą w zwalczaniu problemu z nauką czytania i pisania, który nie polega na tym, jak wielu sądzi, czy dziecko nauczy się czytać i pisać, lecz na tym, jakim sposobem i w jakim czasie to osiągnie. Prezentowane w niniejszej publikacji bajki pomagają dzieciom zbudować zbiór skojarzeń ułatwiających prawidłowe rozpoznawanie liter, a dzięki zabawie uatrakcyjniają proces nauki czytania i pisania. - format B5, 40 str.	1		
3.	Rozsypanki obrazkowe – zestaw kart Bronisław Roślowski. Zestawy 60 kart A5 z podpisami umieszczonymi w liniaturze. Wszystkie obrazki są łatwo rozpoznawalne przez małe dziecko, a słowa pod nimi umieszczone, dzięki	1		

	odstępom między literami, można bez trudu wykorzystać do ćwiczeń wszystkich syntez i analiz, doprowadzających dzieci do czytania i pisania.			
4.	Rozsypanki obrazkowe - zestaw kart Bronisław Rocławski. Zestawy 60 kart A5 z podpisami umieszczonymi w liniaturze. Wszystkie obrazki są łatwo rozpoznawalne przez małe dziecko, a słowa pod nimi umieszczone, dzięki odstępom między literami, można bez trudu wykorzystać do ćwiczeń wszystkich syntez i analiz, doprowadzających dzieci do czytania i pisania.	2		
5.	Zaczynamy czytać i pisać - książka Książka przeznaczona jest dla dzieci od lat pięciu. Zamieszczone w niej ćwiczenia usprawniają wszystkie funkcje poznawcze oraz w prosty sposób uczą, a następnie kształcą i doskonałą technikę czytania i pisania. Małgorzata Bastek. - format 20 x 29 cm, 112 str.	1		
6.	Sokole oko – gra Wspaniały zestaw gier edukacyjnych ćwiczy spostrzegawczość refleks i pamięć daje wiele radości. W zestawie aż 8 gier: Bystre oczko Sokole oko Skojarzenia Bingo obrazkowe Bingo – Skojarzenia Bingo – oczko Zgadula Niby Lotek. 4 dwustronne plansze (23 6 x 16 cm) 140 żetonów (2 8 x 2 8 cm)	2		
7.	Rok pary przyjaciół – układanka 48 puzzli, wym pudełka 33x25,5x6 cm	4		
8.	Rebusy obrazkowe Na każdej karcie znajduje się rysunek, litery drukowane: wielka i mała oraz schemat wyrazu przedstawiający ilość głosek. Korzystanie z kart pomaga w ćwiczeniach: zapamiętywania i przypominania kształtów i nazw poszczególnych liter, odtwarzania ze wzoru a następnie z pamięci, uświadomienia sobie, że niektóre głoski o tym samym brzmieniu mają różny znak graficzny, rozpoznawania wielkich i małych liter, rozumienia znaczenia przeczytanych wyrazów. Bawiąc się dziecko szybciej i w bardziej przystępny sposób opanuje umiejętności czytania i pisania. - 78	1		

	kart - wym. 7,5x7,5cm			
9.	Ruchomy alfabet – układanka Zestaw gier edukacyjnych dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Proponowane gry wzbogacają czynny słownik dziecka oraz kształcą umiejętności uwzględnione w nowej podstawie programowej, m.in. rozumienie i budowanie wypowiedzi zdaniowych, syntezę i analizę sylabową i głoskową. - Zestaw zawiera: 280 kolorowych obrazków, 7 plansz do rozgrywania gier, zestaw kartoników do tworzenia własnych gier, książeczkę z opisami 37 gier, kostka do gry i pionki	1		
10.	Układanka edukacyjna sylaby	1		
11.	Słowa i głoski – gra edukacyjna Zestaw gier edukacyjnych dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Proponowane gry wzbogacają czynny słownik dziecka oraz kształcą umiejętności uwzględnione w nowej podstawie programowej, m.in. rozumienie i budowanie wypowiedzi zdaniowych, syntezę i analizę sylabową i głoskową. - Zestaw zawiera: 280 kolorowych obrazków, 7 plansz do rozgrywania gier, zestaw kartoników do tworzenia własnych gier, książeczkę z opisami 37 gier, kostka do gry i pionki	1		
12.	Leniwe ósemki –tor Tor wykonany z drewna, w kształcie leżącej ósemki. Zamontowane ręczki umożliwiają łatwe manipulowanie przyrządem, a głębokie wyłobienie zapobiega wypadaniu piłki z toru. Zabawa labiryntem ma korzystny wpływ na koordynację wzrokowo-ruchową, wewnętrzną harmonię organizmu. - wym. 48x22x2,5cm - śr. kulki 3cm	8		
13.	Skrzynka z przewlekankami i z guzikami wym. skrzynki 21 x 29 cm, 368 elem.	2		
14.	Sznurki i dziurki – wyszywanki bez igły Obrazki, sznurki i dziurki, czyli wyszywanki bez użycia igły. Znakomite ćwiczenie dla małych rączek. - 4 plansze do przewlekania - 8 sznureczków - instrukcja - od 4 lat - 4 - 7 graczy - wym. pudełka:	4		

	18x11x36cm			
15.	<p>Wyszywanki Łąka – karty do wyszywania bez igły</p> <p>Zabawne karty do wyszywania: kwiaty motyle i pszczołki. W zestawie również różnokolorowe sznureczki z końcówką do przewlekania. 7 szt.</p>	2		
16.	<p>Drażki do balansowania</p> <p>Utrzymanie i noszenie kulki na drążku wymaga koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz koncentracji uwagi. Drażki mogą być elementem torów przeszkód. - 2 szt., dł. 18 cm</p>	8		
17.	<p>Kratki do mozaiki</p> <p>Biała, plastikowa kratka, służąca do wpinania plastikowych gwoździ i gwoździków (PG0097 i PG0098). - wym. 27 x 19,5 x 2 cm; 5szt.</p>	3		
18.	<p>Gwoździki do mozaiki Zestawy kolorowych gwoździ służących do tworzenia kompozycji na kratce z tworzywa (PG0220) . 1500 gwoździków, śr. 0,9 cm; wys. 2,5 cm</p>	1		
19.	<p>Maxiwersztaty graficzne – zestawy kart do ćwiczeń graficznych</p>	2		
20.	<p>Stemple - szlaczki graficzne</p> <p>Komplet stempli będący uzupełnieniem ćwiczeń wykonywanych ze Szlaczkami Graficznymi. Wygodny drewniany uchwyt. Niezwykle pomocne w procesie edukacji dziecka szczególnie podczas ćwiczeń grafomotorycznych. Stemple pomogą również pięknie ozdobić wszelkie prace plastyczne ramki laurki itp. 7 szt.</p>	1		
21.	<p>Alfabet małe litery pisane – szorstkie płytki</p> <p>Na 32 płytkach pokrytych w zależności od rodzajów głosek (samogłoski - czerwone, spółgłoski - niebieskie) różnym kolorem tła znajdują się małe litery pisane.</p>	1		

	<p>Poprzez wodzenie palcem po szorstkiej powierzchni liter dziecko poznaje nie tylko kształt liter, prawidłowy kierunek wodzenia palcem, ale i pobudza swoją percepcję sensoryczną. - 32 znaki literowe - wym. od 12x16cm do 16x24cm - wym. pudełka 22,5x15,5x11 cm</p>			
22.	<p>Alfabet wielkie litery -szorstkie płytki</p> <p>Seria liter polskiego alfabetu pisanego, uzupełnienie kompletu. Każda z płytki z literą umieszczona została w drewnianym pudełku. - 29 znaków literowych - wym. od 19x19cm do 16x24cm - wym. pudełka 22,5x15,5x11 cm</p>	1		
23.	<p>Paleta wyprawka pierwszoklasisty</p> <p>Paleta - Wyprawka zawiera zestaw kontrolny: okrągłą, drewnianą podstawę z 12 drewnianymi klockami w 6 kolorach, 2 tarcze blanco oraz 12 tematycznych tarcz ze zbiorem zabaw w formie obrazkowej. Forma wyprawki gwarantuje dziecku kontynuację zabawy z PALETĄ, ponieważ otwiera możliwość uzupełniania tematycznych tarcz, m.in. do nauki: matematyki, języka polskiego, środowiska, bez potrzeby zakupu nowego Zestawu Kontrolnego. Zabawy oparte na podstawowych założeniach programowych nauczania zintegrowanego, dla dzieci w wieku od 6 lat.</p>	2		
24.	<p>Quiz ortograficzny – gra</p> <p>Gra umożliwia wzrokowe zapamiętywanie poszczególnych wyrazów, co jest kluczem do opanowania ortografii. Zróżnicowanie kart daje możliwość ćwiczenia poszczególnych trudności ortograficznych np. tylko ch i h. Dołączony komentarz wyjaśnia zasady pisowni z ó i u, ch i h, rz i ż. - 1 - 6 graczy, - 36 żetonów z literami (śr. 3,5cm), - 80 żetonów-biedronek (śr. 2cm), - 90 kart (wym. 7x9,2cm), - czytnik z folii (wym. 4,5x7cm), - instrukcja</p>	2		

25.	<p>Puzzle kwiatki - puzzle edukacyjne ortograficzne</p> <p>Puzzle Edukacyjne – Ortograficzne Kwiatki (niewymiennie: ó, u, rz, ż, ch, h) przeznaczone są dla dzieci rozpoczynających naukę w szkole, a także starszych, które nie opanowały jeszcze pisowni wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Komplet zawiera ćwiczenia, które kształcą umiejętność poprawnego pisania wyrazów z niewymiennymi: ó, u, rz, ż, ch, h. Ta grupa wyrazów przysparza dzieciom najwięcej trudności, ponieważ ich pisownia nie opiera się na żadnej z reguł ortograficznych. Dlatego zaproponowana forma nauki poprzez atrakcyjną zabawę w układzie puzzli skutecznie wpływa na zapamiętywanie i utrwalanie pisowni tych wyrazów. Dodatkowym elementem, wspierającym proces zapamiętywania, są obrazki znajdujące się na planszy, ilustrujące kolejne wyrazy z trudnościami ortograficznymi. Puzzle służą do zabawy indywidualnej i grupowej.</p>	2		
26.	<p>Państwa, miasta – gra</p>	2		
27.	<p>Mata z alfabetem</p> <p>Wisząca plansza z materiału z kieszonkami wykonanymi z przezroczystego tworzywa. W łatwy sposób można uporządkować umieszczone w kieszonkach litery. Ilość drukowanych liter (małych i wielkich) w zestawie umożliwia wygodną pracę z całym zespołem. - wym. 65x77cm - 500 kartoników z literkami i znakami o wys.11cm</p>	1		
28.	<p>Szalona wieża –klocki</p> <p>Z klocków należy ułożyć na równej powierzchni wieżę tak aby powstało 16 poziomów składających się z 3 drewnianych bloków ułożonych równolegle na przemian w stosunku do poziomów niższych. Kolorowe klocki należy wymieszać z białymi i układać je losowo. gra składa się 58 klocków: 6 czerwonych 12 niebieskich 40 naturalnych od 5 lat</p>	1		
29.	<p>Mozaika na magnesie – układanka</p>	1		

	<p>Kolorowe elementy wykonane z drewna, podklejone magnesem, stanowią możliwość różnorodnej kombinacji kształtów i wzorów. Dużym atutem tangramu jest metalowa płaszczyzna, na której dzięki magnesom można budować trwałe układy wzorów. - 250 elementów - wym. podstawy 37x28,5x2cm</p>			
30.	<p>Dzień pary przyjaciół-puzzle pory roku</p> <p>Koło wewnętrzne puzzli przedstawia dwójkę przyjaciół wraz z przedmiotami codziennego użytku, natomiast zewnętrzne koło przedstawia formy spędzania czasu przez dzieci w różnych porach dnia. - 48 puzzlowych elementów - śr. koła zewnętrznego 65 cm; wewnętrznego 35 cm - wym. pudełka 33 x 25,5 x 6 cm</p>	2		
31.	<p>Gra z cylindrami – gra</p> <p>Gra może przebiegać według dwóch różnych zasad w zależności od użytej kostki. Gracz rzuca kostką i pobiera odpowiedni cylinder (kolor lub ilość oczek wyznaczone przez kostkę). Zadaniem graczy jest zbudowanie jak najwyższej wieży przez dokładanie kolejnych cylindrów. 25 drewnianych cylindrów kostka z kolorami kostka z oczkami od 4 lat</p>	1		
32.	<p>Schatenmemory – pomoc edukacyjna</p> <p>Pomoc edukacyjna typu memory. Przeznaczona m.in. dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Rozwijają pamięć wzrokową i spostrzeganie, wyobraźnię przestrzenną, utrwała słownictwo, umożliwia układanie historyjek, uczy porządku. Przejrzyste i zrozumiałe zasady gry pozwalają ćwiczyć i tworzyć różnorodne zadania i zabawy: łączenie w pary, układanie prostych zdań, tworzenie historyjek, tworzenie zbiorów, klasyfikowanie obrazków wg figur. - W zestawie: 6 szufladek, w każdej po 26 drewnianych płytek z obrazkami.</p>	1		
33.	<p>Sześciany akustyczne – pudełka z różnymi dźwiękami</p>	1		

	<p>Osiem par pudełek wydających różny ton. Daje różne możliwości zabawy np. aby rozpocząć grę należy wszystkie pudełka ułożyć na stole odwrócone szybką do blatu i wymieszać. Poszczególny gracz wybiera dwa dowolne pudełka i potrząsa nimi. Jeśli dźwięk wyda się taki sam para jest jego. Aby sprawdzić wybór uczestnik może zajrzeć przez szybkę. Jeśli jednak dziecko pomyliło się odkłada pudełko na miejsce. Gra toczy się do momentu odszukania wszystkich par. Dodatkowo istnieje możliwość uzupełniania sześciątów dowolnie wybranymi produktami np.: ryżem klockami koralikami itp. Tego rodzaju działanie umożliwia łatwe w demontażu szybki pudełek. Ciekawym elementem kostek są nawiercone otwory w pozostałych trzech ścianach. Dziecko może wykorzystać sześciany np. do tworzenia kalejdoskopu</p>			
34.	<p>Klocki duże drewniane – wózek z alfabetem</p> <p>Wygodny kolorowy wózek edukacyjny z drewnianymi klockami w kształcie kostek z alfabetem cyferkami oraz znakami matematycznymi. wym. wózka 29 x 27 cm dł. rączki 30 cm 26 klocków (bok sześcianu 4 cm) od 1. roku życia</p>	1		
35.	<p>Plansza magnetyczna manipulacyjna – labirynt</p> <p>Zabawa z magnetycznym labiryntem to prawdziwe łączenie przyjemnego z pożytecznym. Przemieszczenie metalowych kuleczek przy pomocy magnetycznych pisaków sprzyja doskonaleniu koordynacji wzrokowo – ruchowej i stanowi ciekawe ćwiczenie grafomotoryczne usprawniające pracę rąk. Pokonywanie labiryntu rozwija orientację przestrzenną i kształci umiejętność rozróżniania kierunków. Możliwość pracy dwoma pisakami jednocześnie przekłada się natomiast na lepsze utrwalanie świadomości ciała (jego prawej i lewej strony) oraz doskonale stymuluje widzenie peryferyjne. Magnetyczny labirynt, poprzez ciekawą zabawę, idealnie przygotowuje do rozpoczęcia trudnej sztuki pisania. Obecność plastikowej szybki i stałego mocowania pisaków zapobiega gubieniu się elementów zestawu. - wym. 40 x 40 cm</p>	1		

36.	Dywanik Glottodydaktyczny – z literami Korzystanie z dywanika doskonali koordynację wzrokowo-ruchową oraz analizę fonemową. Na całość składają się dwa dywaniki: jeden z literkami podstawowymi, a drugi z literkami niepodstawowymi z zaznaczonym na nich kierunkiem kreślenia. Wykonany z tworzywa, dzięki czemu łatwo na nim zarówno kreślić litery jak i usuwać efekty pracy. Wygodny w użyciu w warunkach przedszkolnych czy plenerowych. - 2szt.	1		
37.	Logiczne sześciiany- klocki Zestaw sześciennych kostek w 4 kolorach (czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim) do obserwacji i odwzorowywania. Dziecko ma za zadanie ułożyć sześciiany w taki sposób, aby otrzymać wzór z wylosowanej karty. Ilość klocków pozwala na swobodne konstruowanie. Komplet umieszczony w drewnianym pudełku. - 10 kart ze wzorami o wym. 25x14cm - 4 podstawki o dł. 25cm - 80 klocków o wym. 2,8x2,8cm - wym. pudełka 50x33cm	1		
38.	Już czytamy i piszemy – książka Ćwiczenia zawarte w tej książce doskonają technikę czytania i pisania w oparciu o zasadę stopniowania trudności i metodę sylabową, doskonają technikę czytania ze zrozumieniem. Małgorzata Bastek, Hanna Łukawska. - format 16 x 23,5 cm, 128 str.	1		

Część nr 2 Gimnastyka korekcyjna dla dzieci z wadami postawy.

Lp.	Nazwa produktu	Ilość sztuk	Cena jednostkowa zł	Łącznie zł
1.	Chodniczek faktur Zestaw 6 płytek wykończonych estetycznie litym drewnem, wypełnionych materiałami o różnych fakturach (szorstkie, gładkie, miękkie itp.) Zabawa chodnikiem stymuluje receptory znajdujące się w stopach. -	2		

	wym.35,5x30,5x2cm - 6 płytek			
2.	<p>Rzeka- elementy do łączenia – ćwiczenia równowagi</p> <p>Łatwe w łączeniu elementy do tworzenia ścieżek do ćwiczeń na równowagę. W połączeniu z wyspami, tworzą ciekawe tory. Wymiar małych elementów rzeki pozwala układać je nawet najmłodszym dzieciom. Elementy w czasie przechowywania można nakładać na siebie. - 6 elementów w 6 kolorach - wym. 35,5x11,5x4,5cm</p>	2		
3.	<p>Dwie wyspy- elementy do łączenia</p> <p>Wyspy, które można ze sobą łączyć, a przez dodanie elementów rzeki dają nieskończone możliwości tworzenia torów i ścieżek. Wykonane z tworzywa, posiadają antypoślizgowe nóżki. Wyspy stanowią w ścieżkach miejsce odpoczynku lub kryjówki. - śr. 43cm; wys. 7cm - 2 kolory: czerwony i zielony</p>	1		
4.	<p>Płotki</p> <p>Zestaw kolorowych płotków do zabaw ruchowych, tworzenia torów z przeszkodami. Płotki nie przewracają się, gdy zostaną poruszone w trakcie skoku. - wym. najniższego szer. 66 cm, wys. 19 cm - wym. najwyższego szer. 66 cm, wys. 35 cm - 4 szt.</p>	2		
5.	<p>Stolik z akcesoriami</p> <p>Wygodna, funkcjonalna szafka pozwala utrzymać porządek wśród mniejszych akcesoriów sportowych. Specjalnie zaprojektowane półki zapewniają swobodny dostęp do potrzebnych przyborów. Kolorowe ścianki boczne i panele frontowe zapewniają jej estetyczny wygląd. - wym. 90 x 60 x 80 cm</p>	1		
6.	Pilka Hop- 50 cm	5		

	Piłka skacząca z wygodnym uchwytem. Wyzwała spontaniczną aktywność ruchową, wyrabia umiejętność utrzymania równowagi. Średnica: 50 cm.			
7.	Worki do skakania –zestaw z 6 sztuk Worki do zabaw w sali i na świeżym powietrzu, na zajęciach z wychowania fizycznego, konkursach i zabawach ruchowych. Przyjemna zabawa równocześnie rozwija zdolność do utrzymywania równowagi i ćwiczy mięśnie całego ciała. - 6 szt. - wym. 52 x 62 cm	1		
8.	Trapez drabinka duża wym.70x62x75x32 cm	2		
9.	Spadochron 6m- chusta animacyjna Przyrząd do ćwiczeń i zabawy wykonany z trwałej, lekkiej i kolorowej tkaniny, średnica około 6 m z wmontowanymi 12 uchwytami	1		
10.	Zestaw sportowy- tory przeszkód – tor piankowy kwadrat (50x50) trójkąt (65x54x65 cm)prostokąt (50x65) Koło (śred. wew. 62 cm)	1		
11.	Skakanki Wesołe skakanki sznurkowe z zabawnymi drewnianymi uchwytami w formie zwierzątek. - dł 2,22m - 1 szt.	7		
12.	Duże stopy- ćwiczenie równowagi – piankowe 50 cm	8		
13.	Letnie narty dla dwóch osób- ćwic. Równowagi Zestawy letnich nart do ćwiczeń dla trójki dzieci. Zabawa uczy współpracy i rozwija koordynację. Wykonane z plastiku. - 2 szt., dł. 104 cm Waga 1,5 kg	4		
14.	Gra zręcznościowa- siatka z piłeczką Gra zręcznościowa do zabaw indywidualnych bądź w	8		

	parach. Odbijanie piłeczki i łapanie w siatkę wymaga umiejętności szybkiego reagowania. 2 siatki z plastikowymi uchwytami piłeczka			
15.	Bieżnia 2 bieżnia dla dzieci od 5-11 lat max obciążenie 68 kg –waga 19 kg. wym. 90x75x85 cm	2		
16.	Rowerek rowerek stacjonarny max obciążenie 68 kg waga 8,6 kg, wym. 75x38x90 cm	2		
17.	Steper: sprzęt odpowiedni dla dzieci od 3-8 lat , max obciążenie 68 kg., waga 9,3 kg, wym. 78x65x80	1		
18.	Plansza bujak Przyrząd służy do bujania się na boki. Ćwiczy koordynację ruchową. - 52 x 12,5 x 9 cm Waga 0,5 kg	1		
19.	Drabinki półokrągłe - Drabinka półokrągła dł. 98 cm szer.44 cm wys. 50 cm	1		

Część nr 3 Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych (ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematyczno – przyrodniczych)

Lp	Nazwa produktu	Ilość	Cena jednostkowa zł	Łącznie zł
1.	Matematyka na wesoło – gra komputerowa	1		
2.	Peryskop Peryskop to przyrząd optyczny, który pozwala na obserwację przedmiotów znajdujących się poza polem widzenia obserwatora lub przedmiotów zakrytych jakąś przeszkodą. Jest niezbędnym przyrządem dla małych odkrywców świata przyrody. - regulowana długość od 20,5 do 39,5 cm - 1 szt.	4		
3.	Megalupa- lupa z pojemnikiem Nowy, większy przyrząd do obserwacji nie tylko małych, żywych owadów, ale także rybek oraz roślin i dronnych przedmiotów. Pojemnik może być również małym wiwarium do hodowli roślin. W pokrywie	8		

	umieszczona jest lupa, a wokół niej małe otwory umożliwiające dopływ powietrza. - powiększenie 2x - wym. pudełka: śr. 10 cm, wys. 11,5 cm - 1 szt			
4.	Pojemniki do obserwacji Wygodne zamykane pojemniki z lupą do obserwacji małych obiektów w przyrodzie: owadów, roślin, kamyków. Na dnie pojemniki posiadają kratkę, która pomaga w porównywaniu i ocenie wielkości obiektów. - 6szt. + podstawa - wym. jednego pojemniczka: wys. 4,5cm, śr. 4,8cm - wym. podstawy: 15,4x10,5cm	8		
5.	Lupa peryskop- z pojemnikiem Praktyczna lupa z obszernym pojemnikiem, umożliwiającym obserwowanie żywych owadów i innych preparatów. Pojemnik może być umieszczony w podstawie, a odpowiedni zestaw lusterek i szkieł daje możliwość obserwacji obiektu od góry i od dołu. - wym. 7x13,5cm - 1 szt.	8		
6.	Lupki małe zestaw z 4 sztuk Zestaw małych lup do obserwacji obiektów w powiększeniu	1		
7.	Mikroskop Wyjątkowo ciekawa budowa i wygląd mikroskopu zachęca każdego małego badacza do obserwacji najmniejszych obiektów przyrodniczych. Estetyczny i solidnie wykonany dający powiększenie do 900 razy. Do zestawu dołączone podstawowe akcesoria (pęseta, pojemniczki, plastikowe szkiełka) umożliwiające stworzenie własnych preparatów mikroskopowych. - wys. 30 cm, powiększenie 300x, 600x, 900x	4		
8.	Gra planszowa – ekologia Nowa seria pomocy dydaktycznych przydatnych na zajęciach z zakresu edukacji ekologicznej. Ekologia jest niewątpliwie procesem złożonym, jednak pierwsze kroki dzieci powinny poprzez zabawę pokonywać już od najmłodszych lat. Proponowane gry umożliwiają dzieciom poznanie wpływu	1		

	<p>działalności człowieka na przyrodę. Zabawa stwarza okazję do rozmów o korzystnych dla przyrody rozwiązaniach, które w przyszłości mogą stać się naturalnym elementem życia dzieci.</p>			
9.	<p>Quiz przyrodniczy</p> <p>Zagadki przyrodnicze w formie wierszyków. Pasjonująca rozgrywka na zasadach quizu. 100 kart z zagadkami o zwierzętach i roślinach w formie wierszy plansza do gry cztery pionki dwa okrągłe żetony.</p>	1		
10.	<p>Domino – ekologia</p> <p>Nowa seria pomocy dydaktycznych przydatnych na zajęciach z zakresu edukacji ekologicznej. Ekologia jest niewątpliwie procesem złożonym, jednak pierwsze kroki dzieci powinny poprzez zabawę pokonywać już od najmłodszych lat. Proponowane gry umożliwiają dzieciom poznanie wpływu działalności człowieka na przyrodę. Zabawa stwarza okazję do rozmów o korzystnych dla przyrody rozwiązaniach, które w przyszłości mogą stać się naturalnym elementem życia dzieci. - 24 duże domina</p>	1		
11.	<p>Podziemny odkrywca- specjalne naczynie do obserwacji wzrastających roślin</p> <p>Małe laboratorium do obserwacji rozwoju podziemnej części rośliny. Umożliwia porównywanie rozwoju korzeni w stosunku do wzrostu części zielonej oraz obserwację zachowań mieszkańców ziemi np. dżdżownic. wym. 40 x 18 x 6 cm</p>	8		
12.	<p>Stacja meteorologiczna – do obserwacji parametrów klimatycznych</p> <p>Przeznaczona do kontroli i obserwacji podstawowych parametrów klimatycznych takich jak: temperatura powietrza, prędkość wiatru, kierunek wiatru, promieniowanie słońca, opad</p>	1		

	atmosferyczny. - dł. 116cm			
13.	<p>Warsztat mieszania kolorów</p> <p>Zestaw umożliwia przeprowadzanie eksperymentów mieszania barw podstawowych. Dzieci same tworzą barwy pochodne. Zużyte barwniki można dokupić oddzielnie. - 4 probówki, 3 barwniki, 1 stojak, 3 miarki 100 ml, 1 miarka 200 ml, 1 pipeta, 1 łyżka, 1 koło barw</p>	2		
14.	<p>Barwniki uzupełniające</p> <p>Barwniki uzupełniające do warsztatu mieszania kolorów 3 barwniki: 25 g żółtego, 25 g czerwonego, 25 g niebieskiego</p>	10		
15.	<p>Preparaty zoologiczne</p> <p>Profesjonalnie wykonane preparaty mikroskopowe. Doskonała pomoc naukowa dla dzieci w różnym wieku. 12 preparatów o tematyce zoologicznej np. pióro gołębia, język pszczoły, sierść królika, noga muchy. - 12szt. (6 różnych preparatów, każdy występuje podwójnie)</p>	1		
16.	<p>Mikroskop jajo- z możliwością podłączenia do komputera</p> <p>Mikroskop oraz kamera w jednym, z możliwością podłączenia kablem USB do komputera. Możliwość powiększenia 43 razy. Dzięki małym rozmiarom mikroskopu dzieci mają swobodę operowania nim. Urządzenie pozwala na obserwowanie poruszających się owadów oraz fragmentów większej powierzchni. Istnieje możliwość wykonania zdjęcia oglądanym obiektom i zachowania ich na dysku w celach dalszej pracy.</p>	1		
17.	<p>Plansza edukacyjna - ludzkie ciało Dwustronna zalaminowana plansza edukacyjna. wym. 61 x 86 cm.</p>	1		
18.	<p>Ciało człowieka - zestaw demonstracyjny magnetycznych</p>	1		

	<p>elementów</p> <p>Zestaw dwustronnych magnetycznych elementów: na których zaznaczono realistycznie wyglądające ludzkie organy, układ szkieletowy oraz układ krwionośny. Prezentacja może odbywać się na dowolnej tablicy magnetycznej. - wys. człowieka po złożeniu: 90 cm, 17 elem., od 5 lat</p>			
19.	<p>Klepsydry – zestaw z 5 sztuk</p> <p>5 szt. wys. 9 cm; czas: 30 s oraz 1 3 5 i 10 min</p>	1		
20.	<p>Model Ziemi</p> <p>Wykonany z elastycznej masy model Ziemi, na którym widoczne są kontynenty (faktura jest wypukła) oraz duże łańcuchy górskie. Wypukła faktura piłki daje możliwość wielozmysłowego poznawania mórz i kontynentów na Ziemi. Każdy z kontynentów oraz masy wodne oznaczone są symbolami, których odnośniki można odnaleźć w instrukcji. Dodatkową atrakcją modelu jest możliwość jego otwarcia, co pozwala na wyjaśnienie budowy ziemi. - śr. 15 cm</p>	1		
21.	<p>Globus – Kontynenty</p> <p>Kontynenty zaznaczone są różnymi kolorami woda na niebiesko. Dziecko poznaje nazwy i wielkości poszczególnych kontynentów. Globus można zdjąć i obracać w rękach. wys. 24 cm śr. 54 cm</p>	1		
22.	<p>Magnetyczny system słoneczny</p> <p>Zestaw magnetycznych planet doskonały jako pomoc edukacyjna ułatwiająca dzieciom zrozumieć zależności między planetami (głównie proporcje oraz położenie względem siebie). Na planszach widać realne kolory i dużo szczegółów. Prezentacja może odbywać się na dowolnej tablicy magnetycznej. - Słońce o śr. 25 cm, 12 elem., od 5 lat,</p>	1		

23.	<p>Układ słoneczny w formie piłek</p> <p>Pomoc edukacyjna, która pozwoli zrozumieć zależności (głównie proporcji) jakie występują pomiędzy planetami, jak duży jest system słoneczny oraz zaprosi małych użytkowników do aktywnej zabawy. Zestawy mają formę dmuchanych piłek, w odpowiednich kolorach. - pompka - instrukcja - 9 planet: Jowisz 22", Saturn 18", Uran 14", Neptun 14", Ziemia 12", Wenus 12", Mars 10", Merkury 10", Pluton 8", Księżyc 8" oraz Słońce 36"</p>	1		
24.	<p>Układ słoneczny- ruchomy model</p> <p>Ruchomy model ukazujący Słońce i 9 planet w ruchu. System planetarny - 9 Planet: Merkury, Venus, Ziemia, Mars, Jowisz, Saturn, Uran, Neptun i Pluton. Słońce jest podświetlane, a prezentacji towarzyszy nagranie w języku angielskim. Działa na baterie (nie są dołączone).</p>	1		
25.	<p>Model Ziemi dmuchany</p> <p>Duża, lekka dmuchana piłka - model Ziemi, na którym zaznaczone są kolorowe kontynenty. Za pomocą zmywalnych flamastrów można po niej pisać i rysować, a po skończonej zabawie wyczyścić. - śr. 68 cm</p>	1		
26.	<p>Globus – zoo</p> <p>Globus edukacyjny z mapą zoologiczną wyróżnia się dużą dokładnością narysowanych zwierząt oraz żywą kolorystyką. Dodatkowa książeczka zawiera opisy 275 zwierząt z informacjami np. gdzie żyją, czym się żywią. - śr. 22 cm, wys. 30 cm - globus w wersji polskiej</p>	4		
27.	<p>Puzzle mapa świata</p> <p>35 elem. wym. pudełka: 40 7 x 28 8 x 5 2 cm wym. po ułożeniu: 68 x 48 cm</p>	4		
28.	<p>Puzzle Polska</p>	4		

	61 elem., wym. 36.5 x 28.5 cm			
29.	Puzzle Nasze ciało 35 elem., wym. 36.5 x 28.5 cm	4		
30.	Puzzle Las 48 elem., wym. 36.5 x 28.5 cm	4		
31.	Dystansomierz Łatwy w obsłudze przyrząd do odmierzenia dużych odległości. Dziecko prowadzi przed sobą koło po mierzonym odcinku drogi. Po przejechaniu odległości 1 metra pojawia się charakterystyczne kliknięcie. Odczytu dokonujemy na liczniku zamontowanym na odwrocie tarczy. Dystansomierz posiada wygodny uchwyt z regulacją długości. śr. tarczy 32 cm max. długość uchwytu 78 cm	1		
32.	Waga klasyczna Waga posiada dwa zdejmowane pojemniki. Służy do ważenia drobnych produktów stałych. dł. 33 cm, wys. 11 cm	3		
33.	Sudoku – gra Sudoku to łamigłówka pochodząca z Japonii. Gracze muszą wypełnić diagram w taki sposób aby w każdym poziomym wierszu w każdej pionowej kolumnie i w każdym dziewięciopółowym kwadracie znalazły się cyfry od 1 do 9. Cyfry w kwadracie oraz kolumnie i wierszu nie mogą się powtarzać. 100 zagadek w 4 poziomach trudności. Gra ćwiczy logiczne myślenie poprawia pamięć i koncentrację. wym. 20 x 25 x 3 cm	1		
34.	Minimózg- gra Gra dla dwóch osób. Zadaniem jednego z graczy jest odgadnięcie czterokolorowego kodu, który	1		

	<p>ułożył partner. Poprawne ułożenia sygnalizowane są czerwonymi i białymi pionkami. Gra ćwiczy intelekt i logiczne myślenie. - 96 pionków w 8 kolorach - wym. 29,5x15x3cm</p>			
35.	<p>Duży zestaw gier</p> <p>Duży zestaw znanych wszystkim gier: szachy, warcaby, backgammon, gra w kości, chińczyk, gra w karty. - pudełko drewniane o wym. 27 x 27 cm, od 5 lat</p>	1		
36.	<p>Hoop – gra</p> <p>Jest to gra logiczna, prawie abstrakcyjna. Żaby skaczą z liścia na liść. Starają się jak najszybciej zająć miejsca na liściach-domkach swoich przeciwników. Po każdym skoku znika kładka łącząca liście, pomiędzy którymi wykonany był skok. To zdecydowanie utrudnia skoki pozostałym żabom. Wygra gracz, który umieści wszystkie swoje żaby na liściach-domkach pozostałych graczy. - dwustronna plansza, 50 kładek, 12 plastikowych żab (po 3 w 4 kolorach), 4 domki - pola startowe, 16 kart specjalnych, od 7 lat.</p>	1		
37.	<p>Smart Piraci – gra</p> <p>Wielopoziomowa piracka gra logiczna. Zawiera 48 zadań do rozwiązania. Zadania mają 4 stopnie trudności. Wszystkie ręce na pokład</p>	1		
38.	<p>Szachowy skoczek mały – gra</p> <p>Szachowy skoczek to gra planszowa dla dwóch osób na wzór i podobieństwo szachów, jednakże o dużo prostszych zasadach gry. Plansza wykonana z drewna posiada 64 pola (otwory) oraz 32 skoczki w dwóch kolorach po 16 szt. dla każdego gracza. Do zestawu dołączono 8 szt. dodatkowych skoczków skrzyżnych (2 x 4), które ułatwiają młodszym graczom przeprowadzenie gry (trudniejsze skoczki można wymienić na łatwiejsze skrzyżne). Gra umożliwia wszechstronny rozwój dziecka, rozwija: umiejętność abstrakcyjnego myślenia,</p>	1		

	<p>wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, umiejętność podejmowania decyzji, uczciwego współzawodnictwa, uczy cierpliwości, planowania, kształci pamięć, rozwija zdolności matematyczne Gra polega na przejściu swoimi pionkami na przeciwległą stronę. Nie zbijamy , nie przeskakujemy, ale przechodzimy skoczkiem po stworzonej przez siebie drodze (możemy wykorzystać drogę przeciwnika). Wygrywa ten, kto najszybciej przestawi swoje skoczki na przeciwległą stronę. Skoczka można obracać o 90 stopni w prawo lub w lewo , traktując to jako ruch. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu. - wym. planszy: 2 x 30 x 30 cm, wym. skoczka: wys. 4 cm, śr. 2 cm, od 3 lat</p>			
39.	<p>Anty Monopoly – gra</p> <p>Gra polegająca na handlu nieruchomościami. Daje graczom możliwość obracania wielkimi pieniędzmi i wzbogacenia się. Sukces w grze zależy od trafnych inwestycji i mądrze prowadzonych transakcji. Gracze dzielą się na Przedsiębiorców i Monopolistów. Wygrywa gracz, który zostanie najbogatszym Przedsiębiorcą, gdy zbankrutują wszyscy Monopoliści, albo zostanie najbogatszym Monopolistą, gdy zbankrutują wszyscy Przedsiębiorcy. - 28 kart Tytuł własności, 25 kart Przedsiębiorca, 25 kart Monopolista, plansza, 6 pionków, 50 domków i hoteli, 2 kostki, papierowe pieniądze, wym. 40 x 27 x 5,5 cm, od 8 lat</p>	1		
40.	<p>Kocham Cię Polsko – gra</p> <p>Równie dobrze sprawdza się jako gra dla 2, 3 lub 4 graczy jak i jako zabawa zespołowa, w której może brać udział właściwie nieograniczona ilość osób. Reguły gry można traktować dosyć swobodnie. To raczej inspiracja dla własnej pomysłowości niż sztywne zasady. A to co najcenniejsze w tej</p>	1		

	grze to zestaw pytań dotyczących Polski. Polskiej historii i geografii, polskiej piosenki i polskiej kuchni. Polskiego filmu i polskiego sportu. Pytania dotyczą tego, co wszyscy znamy i lubimy. - plansza do gry, 90 kart, 28 żetonów, 4 kładki, 4 pionki, 4 podstawki do pionków, kostka, klepsydra, wym. 37 x 25 x 6 cm, od 10 lat			
41.	Kalambury – gra Dwie drużyny podążają do mety odgadyując po drodze pokazane bądź narysowane hasła. plansza 100 kart z poleceniami 4 pionki bloczek do rysowania instrukcja gry	1		
42.	Zgadnij kto to? - Gra Gra polega na odgadywaniu jaką postać wybrał przeciwnik. Gra rozwija spostrzegawczość, umiejętność zapamiętywania i kojarzenia. Jedno przemyślane pytanie może wyeliminować kilka postaci za jednym razem. Grać można w dowolnym miejscu dzięki specjalnej rozkładanej planszy. - 2 plansze, 2 arkusze z postaciami, 4 podpórki, od 6 lat	1		
43.	Unia europejska – gra Planszowa dwustronna	1		
44.	Poznajemy elektryczność – zestaw do doświadczeń Pomoc dydaktyczna umożliwia przeprowadzenie co najmniej 36 łatwych eksperymentów, które ułatwiają dzieciom zrozumienie związków pomiędzy siłami magnetycznymi i elektrycznością. Ręcznie napędzany generator wytwarza prąd tylko wtedy, gdy powstanie obwód magnetyczny. Wtedy można eksperymentować z wytwarzaniem światła, wprawianiem w ruch wiatraczka czy przyciąganiem metalowych elementów. Dodatkowe źródło zasilania stanowią baterie. Do doświadczeń można wykorzystać także same magnesy, budując na przykład kompas. Wszystkie doświadczenia są bezpieczne dla dzieci i objaśnione w kolorowej i chematycznej instrukcji. 30 elementów - instrukcja	1		

45.	Magnetyczne podkowy – zestaw Zabawa podkowami pozwala w przystępny i aktywny sposób poznawać zasady zjawiska magnetycznego, jakie występuje w przyrodzie. - wym. 6 - 12,7cm - 6szt.	1		
-----	---	---	--	--

Część nr 4 magnetofon- odtwarzacz cd o parametrach nie gorszych niż:

Lp.	Nazwa produktu	Ilość	Cena jednostkowa	Łącznie zł
1.	Magnetofon – odtwarzacz CD funkcje: możliwość odtwarzania płyt kompaktowych port USB, Kompatybilny CD, CD-R, CD-RW, MP3. Zasilanie napięciowe 230 V, 50 Hz	1		

Część nr 5 Tablica interaktywna o parametrach nie gorszych niż:

Lp.	Nazwa produktu	Ilość	Cena jednostkowa	Łącznie zł
1.	Tablica interaktywna Przekątna tablicy „57” Wymiary robocze 1065x800 W zestawie z tablicą: 1.Pisaki magnetyczne 2.Pisak z funkcją wymazywania 3.Przewód usb 4.Instrukcja obsługi 5.Płyta ze sterownikami urządzenia 6.Tablica kompatybilna z systemami operacyjnymi windows 2000/XP/Vista/7	1		

Zamawiający przedłuża termin składania ofert do dnia 14 luty 2013 r. Ofertę prosimy dostarczyć w zamkniętej kopercie/opakowaniu z napisem „oferta cenowa na zakup i dostawę pomocy dydaktycznych ” do Urzędu Gminy Wymiarki, ul. Księcia Witolda 5, 68-131 Wymiarki, pok. nr 4 .

Zamawiający dopuszcza złożenie oferty w formie:

- elektronicznej na adres: kuros-przetargi@wymiarki.pl

- lub fax-em na nr: 68 360 -40-62

Osoba do kontaktu:

- Magdalena Kuros - inspektor ds. zamówień publicznych i ochrony Środowiska – w dni robocze w godzinach od 7.00 do 15.00 tel. (068) 360 40 45 wew.15,

-Antonina Janus - inspektor ds. oświaty, kultury i promocji gminy

Wójt Gminy Wymiarki

/-/ Anita Staszkwian