



Załącznik nr 7a do SWZ

## OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

na potrzeby postępowania o udzielenie zamówienia publicznego pn.:

**„Dostawa sprzętu animacyjnego i sportowego dla placówek oświatowych obsługiwanych przez Zespół Oświaty i Wychowania w Miedźnej z siedzibą w Woli”, realizowana w ramach projektu Masz tę moc – edukacja włączająca w szkołach Gminy Miedźna współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027 Europejskiego Funduszu Społecznego Plus, nr postępowania: ZOiWM/ZP/02/2024**

prowadzonego przez Zespół Oświaty i Wychowania w Miedźnej z s. w Woli, w trybie podstawowym bez negocjacji.

### Pakiet nr 1 – Dostawa gier edukacyjnych

#### Informacje dodatkowe:

*Wszelkie tytuły i nazwy własne pojawiające się w opisie przedmiotu zamówienia wskazujące na rozwiązania o charakterze autorskim – Zamawiający przyjmie rozwiązania równoważne jeżeli będą spełniały wszystkie warunki opisane i wymagane przez Zamawiającego. W pozycjach gdzie podano dokładne wymiary dopuszcza się odstępstwa od wymiaru wynoszące +/- 1cm.*

Dostawa dla Liceum Ogólnokształcącego im. Prof. Zbigniewa Religi, ul. Wojciecha Korfanteo 38, 43-227 Gilowice.

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Gra edukacyjna	1	Nowa edycja narracyjnej gry karcianej, w której gracze wymyślają i odgadują skojarzenia do ilustrowanych kart. W każdej rundzie jedna z osób zostaje Bajarzem - wybiera dowolną kartę z ręki i podaje hasło, które jej zdaniem odzwierciedla obrazek. Może to być pojedyncze słowo, całe zdanie, cytat lub fragment piosenki czy filmu. Kolejne osoby wybierają spośród swoich kart po jednej pasującej do słów Bajarza, a następnie wszystkie obrazki są tasowane. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, który obrazek był tym pierwszym. Zawartość gry: plansza, 84 karty, 24 tarcze do głosowania, 12 drewnianych króliczków, 12 kolorowych żetonów.
2.	Gra edukacyjna	1	Dodatek do narracyjnej gry karcianej, w której gracze wymyślają i odgadują skojarzenia do ilustrowanych kart. Tematyka kart – podróże. Zawartość gry: 81 kart, 3 karty promocyjne.
3.	Gra edukacyjna	1	Dodatek do narracyjnej gry karcianej, w której gracze wymyślają i odgadują skojarzenia do ilustrowanych kart. Edycja jubileuszowa wydana z okazji 10-lecia gry podstawowej. Zawartość gry: 84 karty, instrukcja.



4.	Gra edukacyjna	1	Dodatek do narracyjnej gry karcianej, w której gracze wymyślają i odgadują skojarzenia do ilustrowanych kart. Tematyka kart – harmonia. Zawartość gry: 84 karty, instrukcja.
5.	Gra edukacyjna	1	Dodatek do narracyjnej gry karcianej, w której gracze wymyślają i odgadują skojarzenia do ilustrowanych kart. Tematyka kart – zwierciadła. Zawartość gry: 84 karty, instrukcja.
6.	Gra edukacyjna	1	Gra słowna, której celem jest naprowadzanie członków swojej drużyny na odgadnięcie określonego słowa bez używania pięciu zakazanych słów. Zawartość gry: kostka, karty zawierająca ponad 1000 haseł, piszczałka, notes do podliczania punktów, klepsydra, podstawka na karty, instrukcja.
7.	Gra edukacyjna	1	Celem gry jest wyeliminowanie z gry przeciwników. Rozgrywka jest pełna sekretnych tożsamości, blefu, manipulacji i łatwo dać się zwieść. Żeby wygrać gracze muszą wykazać się zdolnością przekonywania i dyskusowania, spostrzegawczością, umiejętnością wyciągania logicznych wniosków z zachowań innych uczestników zabawy. Zawartość gry: 6 kart z rolami Mafii, 12 kart z rolami Obywateli, 18 kart z rolami Pomocy, 18 kart z rolami Motywów, 2 karty z rolą Prowadzącego, 18 żetonów wspomagających prowadzenie gry, instrukcja.
8.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa która polega na opisywaniu i odgadywaniu słów w określonym czasie. Celem gry jest objaśnienie, zanim przesypie się piasek w klepsydrze, jak największej ilości haseł z kart, za pomocą synonimów, przeciwieństw i odpowiedzi. Zawartość gry: 400 kart ze słowami do pokazania lub opisanie, plansza do gry, klepsydra, 6 pionków, instrukcja.
9.	Gra edukacyjna	1	Odnowiona wersja popularnej gry słownej. Gra posiada dwustronną planszę umożliwiającą dwa tryby rozgrywki. Gra polega na wymyślaniu powiązanych ze sobą słów i układaniu ich na planszy w sposób przypominający krzyżówkę. Słowa układa się z płytek z literami o różnej wartości punktowej, a wygrywa ten, kto za ułożone słowa zdobędzie najwięcej punktów. Zawartość gry: 1 materiałowy woreczek na płytki, 4 stojaki na płytki, 100 płytek, 56 kart, dwustronna plansza, instrukcja.
10.	Gra edukacyjna	1	Gra polega na odgadywaniu haseł za pomocą gestów, rysunków lub krótkich opisów słownych. Gra podzielona jest na pięć kategorii (tytuł, postać, miejsce, pojęcie, przedmiot), do pokazywania lub rysowania. Zawartość gry: 165 kart (zawierających 825 haseł), kalamburator (z 2 strzałkami i 4 punktometrami), klepsydrę, suchościeralną tablicę i mazak, gąbeczkę, 4 żetony drużyn, instrukcję.
11.	Gra edukacyjna	1	Gra o wartościach i emocjach wykorzystywana w pracy psychoterapyty, trenera, coacha. Zawartość gry: 54 karty z metaforycznymi obrazami (wielkość 15x10cm, papier gramatura 350), książeczka z 50 scenariuszami pracy (wielkości kart), 115 słów na osobnych foliowanych kartonikach o wymiarze 3cm x 9cm, materiałowego woreczka do przechowywania.



12.	Gra edukacyjna	1	Piąta część gry polegającej na rozwiązywaniu zagadek kryminalnych o tajemniczych treściach. Jeden z graczy pełni rolę mistrza gry, a pozostali gracze stają się detektywami. Gracze muszą, poprzez zadawanie pytań i dedukcję, ustalić pełną historię opisaną na karcie. Zawartość gry: 50 kart z zagadkami.
13.	Gra edukacyjna	2	Gra karciana, której celem jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich swoich kart dopasowując je do karty, która aktualnie znajduje się na górze wspólnego stosu. Specjalne karty funkcyjne urozmaicają zabawę i pomagają pokonać innych graczy. Zawartość gry: 19 kart z liczbami w każdym z kolorów: czerwony, zielony, niebieski i żółty; 16 kart funkcyjnych, instrukcja.
14.	Gra edukacyjna	1	Gra strategiczna, która polega na jak najszybszym pozbyciu się wszystkich kostek z liczbami ze swojej tabliczki, wykładając na stół sekwencje lub ciągi minimum 3-liczbowe. Wersja gry przeznaczona dla 6 graczy. Zawartość gry: komplet 156 płytek ponumerowanych od 1-13, w czterech kolorach (po 3 zestawy w danym kolorze), 4 jokery, 6 podstawek do grupowania kostek, instrukcja.
15.	Gra edukacyjna	3	Drewniane szachy z planszą, która jednocześnie jest pudełkiem. Zawartość gry: plansza do gry (pudełko), 32 figury szachowe. Wymiary planszy: 26 x 26 x 2 cm.
16.	Gra edukacyjna	1	Zestaw 100 gier planszowych i karcianych w jednym pudełku. Zawartość zestawu: sześć dwustronnych plansz, 72 pionki, 2 talie kart, 39 pionków warcabowych, 6 kostek, 4 kapsle, notes, instrukcję z zasadami 100 gier.
17.	Gra edukacyjna	1	Nowa wersja gry familijnej i ekonomicznej osadzona w znanym z komiksów i filmów uniwersum. Gra polega na zebraniu odpowiedniej kombinacji bohaterów i punktów. Gracze dobierają kolorowe żetony, które pozwolą im kupować karty i w ten sposób rozkręcają swój silnik produkcji. Zawartość gry: 35 znaczników, 90 kart, 6 płytek, instrukcja.
18.	Gra edukacyjna	1	Gra zręcznościowa składająca się z drewnianych klocków. Jeden z graczy buduje wieżę z klocków używając kartonowej podstawki jako szablonu utrzymującego klocki w równym położeniu. Następnie gracze na przemian wyciągają jeden klocek z dowolnego piętra wieży i kładą go na szczycie, uważając, by wieża się nie zawaliła. Zawartość gry: 54 drewniane klocki, rękaw do układania wieży, instrukcja.

Dostawa dla Szkoły Podstawowej im. Stanisława Hadyny, ul. Miodowa 17, 43-227 Frydek

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Gra edukacyjna	2	Planszowa gra terapeutyczna o emocjach. Celem terapeutycznym gry jest omówienie czterech podstawowych emocji: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji. Gra umożliwia



			nawiązywanie pozytywnych relacji, budowanie poczucia własnej wartości, aktywne słuchanie. Zawartość gry: 6 trójkątnych plansz, komplet pionków, kostka do gry, książeczka będąca szczegółową instrukcją wykorzystania gry.
2.	Gra edukacyjna	1	Gra karciana polegająca na tym, że gracze siadają razem i po kolei losują z woreczka żetony, a następnie odpowiadają na wylosowane pytanie lub wykonują zadanie. Pytania dotyczą różnych dziedzin życia. Zawartość gry: 96 żetonów z pytaniami / zadaniami, woreczek, kostka z oczkami, kostka uczuć, 6 kart uczuć, zapamiętnik, ołówek, poradnik dobrej komunikacji, instrukcja.
3.	Gra edukacyjna	3	Gra posiada dwa warianty rozgrywki, które w uczą rozpoznawania, nazywania i wyrażania emocji oraz zachęcają do wnikliwych obserwacji. uczy empatii, tolerancji, właściwych relacji interpersonalnych, uwrażliwia na drugiego człowieka. Gra wyzwala pozytywne emocje, pobudza wyobraźnię oraz stymuluje umiejętność myślenia przyczynowo-skutkowego. Uczestnicy zabawy ćwiczą spostrzegawczość, koncentrację uwagi i pamięć. Gra rozwija umiejętności werbalne, a także pomaga w rozumieniu sensu informacji podawanych w formie uproszczonych rysunków, symboli. Zawartość gry: 72 karty ze zdarzeniami, 36 karty z rysunkami twarzy, 6 plansz do gry w Bingo, instrukcja.
4.	Gra edukacyjna	2	Gra pobudza rozwój umiejętności wypowiedzi na konkretny temat oraz rozwój inteligencji emocjonalnej. Zachęca graczy do analizowania swoich myśli, przekonań i pomysłów. Zawartość gry: 150 kart z pytaniami podzielonymi na 6 kategorii.
5.	Gra edukacyjna	2	Terapeutyczna gra planszowa, której celem jest budowanie pozytywnych relacji, inicjowanie rozmów oraz przełamywanie wewnętrznych ograniczeń w kontaktach społecznych. Każdy gracz odpowiada na pytania lub rozwiązuje zadania z 6 kategorii (Emocje, Szczerłość, Słowa, Zabawa, Wiem, Moc). Wszystkie powiązane są z obszarem uczuć, wzajemnego zaufania i tworzeniem autentycznych więzi. Zawartość gry: plansza do gry, 220 kart, kostka, 5 pionków, 30 amuletów, instrukcja.
6.	Gra edukacyjna	2	Gra służy ćwiczeniu umiejętności społecznych i rozwijaniu inteligencji emocjonalnej u starszych dzieci (od 10 roku życia). Zawartość gry: 8 talii kart, które dotyczą konkretnych aspektów zdrowia psychicznego. Każda talia zawiera 24 karty opisujące konkretne życiowe sytuacje. Gracze wyobrażają sobie siebie w danych okolicznościach i próbują poradzić sobie z przedstawionymi trudnościami bez agresji, przemocy, krzyku i innych negatywnych zachowań.
7.	Gra edukacyjna	3	Gra karciana, która wspomaga naukę umiejętności społecznych, ułatwia zrozumienie emocji i potrzeb innych ludzi. Gra uczy empatii, współpracy, wyrozumiałości oraz uszanowania różnych poglądów. Zawartość gry: 48 kart podzielonych na 4 kategorie: "Jaki jestem?", "Co lubię?", "Co czuję?", "Rozwiązuję problemy", 12 kart specjalnych, instrukcja.



8.	Gra edukacyjna	1	Gra karciana rozwijająca wyobraźnię, polegająca na tworzeniu historii. Jedna osoba zostaje Bohaterem. Pozostali gracze inspirowani odkrytą kartą oraz tworzą historię o Bohaterze. Wszyscy w tajemnicy wybierają emocję, która – według nich – towarzyszyłaby Bohaterowi. Ci, którzy najlepiej wczuli się w sytuację Bohatera, zdobywają punkty. Zawartość gry: 64 karty, 7 tarcz emocji, 1 tarcza punktacji, plansza, 16 pionków, instrukcja.
9.	Gra edukacyjna	3	Gra planszowa polegająca na zadawaniu pytań. Pozostali gracze wybierają po jednej karcie (kładą je rysunkiem do dołu). Spośród wyłożonych kart wybierają rysunek, który najlepiej pasuje do odpowiedzi na pytanie. Gracz, który wyłożył wybrany rysunek, zdobywa 1 punkt. W następnej rundzie kolejny gracz zadaje wymyślone przez siebie pytanie. Zawartość gry: 100 kart z ikonkami, za pomocą których przedstawiane są emocje.
10.	Gra edukacyjna	1	Komplet dwóch karcianych gier terapeutycznych rozwijających wiedzę o emocjach i komunikacji oraz pomagających budować relacje. Wydanie drugie. Zawartość gry: 110 kart metaforycznych, rozmiar 8cm x 12cm.
11.	Gra edukacyjna	1	Gra pamięciowa, która pomaga dzieciom w rozwijaniu umiejętności pamięci oraz identyfikacji emocji. Zawartość gry: 30 par kartoników z ilustracjami wyrażającymi 30 różnych emocji, kartoniki wykonane z trwałej, grubej tektury, wymiar 7x7 cm.
12.	Gra edukacyjna	5	Gra karciana do nauki najważniejszych angielskich czasowników. Gra składa się z jednej talii kart, za pomocą której można zagrać w 4 gry. Kieszonkowy format gry.
13.	Gra edukacyjna	5	Quiz do nauki najważniejszych angielskich idiomów. Quiz umożliwia poznanie słownictwa przydatnego podczas codziennych sytuacji, a także idiomy pojawiające się w filmach i książkach. Kieszonkowy format.
14.	Gra edukacyjna	1	Gra karciana do nauki drugiego trybu warunkowego w języku angielskim. Gra składa się z jednej talii kart, za pomocą której można zagrać w 4 gry.
15.	Gra edukacyjna	5	Gra umożliwiająca poznanie kultury Wielkiej Brytanii oraz naukę języka angielskiego. W pudełku znajduje się zestaw elementów do pięciu różnych gier o zróżnicowanym poziomie trudności. Zawartość gry: dwustronna plansza do gry, 72 karty do gry (24 karty warzyw i owoców, 16 kart przedmiotów, 12 kart liczb, 6 kart lokalizacji, 12 kart kolorów, 1 karta do budowy zdań, 1 karta specjalna), 70 żetonów (24 żetony warzyw i owoców, 16 żetonów przedmiotów, 12 żetonów liczb, 6 żetonów lokalizacji, 12 żetonów kolorów), 6 pionków graczy, magiczna folia, kostka, instrukcja.
16.	Gra edukacyjna	3	Narracyjna gra karciana, w której gracze wymyślają i odgadują skojarzenia do ilustrowanych kart. W każdej rundzie jedna z osób zostaje Bajarzem - wybiera dowolną kartę z ręki i podaje hasło, które jej zdaniem odzwierciedla obrazek. Może to być pojedyncze słowo,



			całe zdanie, cytat lub fragment piosenki czy filmu. Kolejne osoby wybierają spośród swoich kart po jednej pasującej do słów Bajarza, a następnie wszystkie obrazki są tasowane. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, który obrazek był tym pierwszym. Zawartość gry: 84 kolorowe karty z ilustracjami, 1 plansza punktacji, 8 drewnianych pionków w kształcie króliczków, 8 tabliczek do głosowania, instrukcja.
17.	Gra edukacyjna	5	Gra strategiczna polegająca na złamaniu sekretne go kodu stworzonego przez drugiego gracza w jak najmniejszej liczbie prób. Sekretny kod może być tworzony z 4 lub 5 pozycji z użyciem 8 dostępnych kolorów.
18.	Gra edukacyjna	3	Drewniana gra planszowa do nauki podstaw matematyki. Poprawia strategiczne i logiczne myślenie, koordynację wzrokowo-ruchową oraz cierpliwość. Gra składa się z dwóch kostek i dziesięciu numerowanych drewnianych kłapek na czterech stronach. Każdy gracz na przemian rzuca kostką. Przy każdym rzucie kostką gracz może zamknąć jedną lub więcej kłapek, których łączna wartość jest równa sumie oczek dwóch kostek. Wymiary planszy: 22 cm x 22 cm x 3,5 cm. Celem jest pozostawienie jak najmniejszej liczby otwartych kłapek po zakończeniu rundy.
19	Gra edukacyjna	1	Gra strategiczna, której celem jest umieszczenie jak największej liczby elementów na planszy. Gracze dostają zestawy 21 elementów czerwonych, niebieskich, zielonych albo żółtych które kolejno układają na planszy. Każdy z klocków musi dotykać innego klocka tego samego koloru, ale stykać się mogą tylko rogami. Gra kończy się, gdy na planszy nie można umieścić już żadnego klocka, a wygrywa gracz z najmniejszą ilością pozostałych elementów.
20.	Gra edukacyjna	1	Gra która wspiera rozwój umiejętności dokonywania obliczeń matematycznych w pamięci. Poprzez odpowiednie ustawianie na planszy krążków z cyframi gracz wykonuje w pamięci działania dodawania, a jednocześnie sprawdza, czy uzyskany wynik jest poprawny. Zawartość gry: okrągła drewniana podstawa z rozmieszczonymi na kształt trójkąta sześcioma wgłębieniami z jednej strony (tzw. mały trójkąt) i dziesięcioma z drugiej (tzw. duży trójkąt), zestaw 10 drewnianych krążków dwustronnie oznaczonych cyframi od 1 do 10, dwie książeczki z zadaniami: jedną do małego i jedną do dużego trójkąta; każda książeczka zawiera po 100 zadań o wzrastającym stopniu trudności. Wymiary pudełka: 210 x 220 x 50 mm, pudełko wykonane z drewna.
21.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa, która polega na odgadywaniu jakie emocje odczuwają ludzie w związku z różnymi, często nieoczywistymi tematami. Zawartość gry: 156 dwustronnych kart, 18 dużych żetonów emocji, 120 małych żetonów punktów, plansza, instrukcja.
22.	Gra edukacyjna	1	Gra umożliwiająca graczom dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami. Gra bazuje na zdaniach niedokończonych, ćwiczeniach stymulujących wyobraźnię, zadaniach z zakresu komunikacji interpersonalnej, ćwiczeniach





			oddechowych. Zawartość gry: instrukcja, plansza, 50 kart, kostka do gry, pionki.
23.	Gra edukacyjna	2	Nowa odmiana klasycznej gry z kolorową kostką. Gracze umieszczają, w jednej i drugiej tacy planszy, po cztery puzzle z każdego koloru. Jedno miejsce w każdej z tac pozostaje puste. Jedna z osób potrząsa pojemnikiem z kośćmi i następnie ujawnia wzór. Gracze rywalizują przesuwając swoje puzzle na planszy, aż uda im się ułożyć wzór z pojemnika. Zawartość gry: plansza do gry, 48 kolorowych kostek, pudełeczko z kostkami.
24.	Gra edukacyjna	1	Gra dla dzieci rozpoczynających naukę dodawania w pamięci, która pozwala nabierać swobody w liczeniu oraz przygotowuje do kolejnych etapów edukacji matematycznej: odejmowania, mnożenia i dzielenia. Na kartach do gry znajdują się działania dodawania oraz sumy przedstawione za pomocą kolorowych zapisów działań i wyników. Zawartość gry: 70 kart z zilustrowanymi działaniami i ich wynikami.
25.	Gra edukacyjna	1	Gra skojarzeniowa oparta na współpracy. Po wybraniu hasła do przekazania, każdy z uczestników (oprócz podpowiadającego) w tajemnicy zapisuje na specjalnej karcie własną odpowiedź, która składa się tylko z jednego słowa. Odpowiedzi najpierw są ujawniane w grupie – gracze wspólnie eliminują powtarzające się hasła oraz te, które są nieregularne. Hasła, które przejdą selekcję prezentowane są zgadującemu, który ma dokładnie jedną próbę na odgadnięcie. Zawartość gry: 110 kart, 7 tabliczek, 7 ścieralnych mazaków, instrukcja.
26.	Gra edukacyjna	1	W zestawie znajduje się 45 wyrażen umieszczonych na plastikowych tabliczkach, z których można zbudować 7 zdań. Celem gry jest ułożenie wszystkich zdań, które muszą być zrozumiałe i zbudowane zgodnie z normami językowymi. Gra doskonali analityczno- syntetyczne podejście do języka. Posiada trzy warianty gry.
27.	Gra edukacyjna	1	Gra rozwija zmysł obserwacji i zdolność logicznego myślenia. Gra może być używana do zabawy w układanie różnorodnych kształtów. Zawartość gry: 18 drewnianych klocków, drewniana plansza do gry, 2 drewniane przegródki, 40 kart, instrukcja, zagadki logiczne o różnych stopniach trudności.
28.	Gra edukacyjna	1	Gra karciana wykorzystująca podstawowe działania matematyczne (dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie). Z potasowanej talii kart gracze tworzą na stole zakryty stos. Na początku rozgrywki jeden z graczy wyciąga 5 kart i kładzie je odkryte w centralnym miejscu. Uczestnicy rozgrywki kolejno rzucają dwoma niebieskimi kostkami. Dodają do siebie wylosowane liczby. Wykorzystując podstawowe działania matematyczne (dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie), muszą połączyć odkryte karty w taki sposób, aby osiągnąć wynik identyczny jak suma liczb z kostek. Osoba, która zgłosi się jako pierwsza, prezentuje grupie wymyślane przez siebie rozwiązanie. Jeśli przeprowadzone kalkulacje są poprawne, zabiera do siebie wszystkie karty, które zostały użyte do stworzenia równania. Karty, które nie zostały wykorzystane w danej turze, zostają na stole i runda



			dobiega końca. Rozgrywka kończy się, gdy brakuje kart do rozłożenia. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej kart.
29.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa polegająca na przekazaniu współgraczom sekretnego hasła, mając do dyspozycji jedynie słowa rozpoczynające się na literę P oraz bez wypowiedzianych zakazanych wyrazów. Zawartość gry: 168 kart z hasłami, 25 pierożków-punktów, instrukcja.

Dostawa dla Szkoły Podstawowej nr 1 im. Bronisława Malinowskiego, ul. Górnicza 47, 43-225 Wola

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Gra edukacyjna	3	Gra planszowa, w której gracze wcielają się w hodowcę zwierząt. Żeby osiągnąć ten tytuł gracz musi zdobyć przynajmniej po jednym przedstawicielu kilku gatunków zwierząt dostępnych w rozgrywce. Żeby to osiągnąć rozmnaża swoje zwierzęta, handluje nimi i wymienia z stadem ogólnym. Zawartość gry: 2 różne dwunastościenne kostki, 128 kartoników z obrazkami zwierząt, tabela wymian, instrukcja.
2.	Gra edukacyjna	3	Druga część gry matematycznej o budzeniu zaklętych królewien. Celem gry jest uratowanie określonej liczby księżąt. Ten, kto zrobi to jako pierwszy, wygrywa. Zawartość gry: 94 karty, 6 rycerzy z podstawkami, kość, instrukcja.
3.	Gra edukacyjna	3	Gra umożliwia poznanie cyfr, jednostek masy i objętości, uczy rozwiązywać proste działania z zakresu dodawania i odejmowania, uczy czym są boki, a czym osie symetrii figur oraz ćwiczy pamięć. Gra składa się z dwustronnych kart - jedna strona przedstawia ilustrację, druga natomiast zawiera zestaw pytań odnoszących się do obrazka. O tym, na które pytanie gracz musi odpowiedzieć, decyduje rzut kostką. Zawartość gry: instrukcja z zasadami, klepsydra odmierzająca czas.
4.	Gra edukacyjna	3	Gra dzięki której dziecko opanuje podstawowe działania matematyczne (w zakresie 1-20), a podczas zabawy wcieli się w pirata. Dzięki grze dziecko rozwine myślenie logiczne, poćwiczy pamięć, spostrzegawczość i koncentrację. Zawartość gry: 4 plansze z rysunkami piratów, 96 żetonów z działaniami, wynikami i rysunkami skarbów, instrukcja w języku polskim i angielskim.
5.	Gra edukacyjna	3	Celem gry jest odnalezienie SETów. Każda karta ma 4 cechy różnicujące: kształt (owal, fala, romb), kolor (czerwony, fioletowy, zielony), wypełnienie (całkowite, częściowe, brak) i liczbę elementów (1, 2 lub 3). Pojedynczy SET składa się dokładnie z trzech kart, na których każda z 4 cech jest taka sama lub całkowicie różna. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie SETa otrzymuje 3 karty. Następnie pula jest ponownie uzupełniana do 12 kart. Rozgrywka się kończy, gdy wszystkie karty z talii zostaną wyłożone, a z kart znajdujących się w puli nie będzie już można utworzyć





			SETa. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart. Zawartość gry: 81 kart, instrukcja.
6.	Gra edukacyjna	3	Strategiczna gra planszowa o inwestycjach, gdzie gracze konkurują o największy kapitał, kupując, sprzedając akcje. Głównym zadaniem graczy jest gromadzenie i pomnażanie swojego majątku poprzez inwestowanie na giełdzie. Zawartość gry: plansza, 33 karty z wydarzeniami i wiadomościami, akcje czterech firm, pieniądze (monety pięciozłotowe oraz banknoty 10 zł, 20 zł, 50 zł, 100 zł, 200 zł), pionki akcji, pionki graczy, kostka, koło losujące, instrukcja.
7.	Gra edukacyjna	3	Gra karciana polegająca na stworzeniu domku na drzewie. Budowę prowadzimy od dołu do góry na maksymalnie 5 pięter nie licząc karty startowej, zaś każdy poziom posiada o jedną kartę więcej niż poprzedni. Karty są dokładane w ten sposób żeby współgrały ze sobą danym kolorem. Zawartość gry: 72 karty pokoi (6 rodzajów po 12 kart); 4 karty startowe i tyle samo kart zmian punktacji (plus 4 dodatkowe karty zmiany punktacji) i kart budek dla ptaków, po 6 kart kolorów oraz tajnych zadań, 8 znaczników graczy (po 2 w czterech kolorach), oraz 1 tor punktów.
8.	Gra edukacyjna	2	Liczbowa gra strategiczna, która polega na jak najszybszym pozbyciu się wszystkich kostek z liczbami ze swojej tabliczki, układając na stół sekwencje lub ciągi minimum 3-liczbowe. W grze używa się 104 kości z liczbami, w czterech kolorach o wartościach od 1 do 13 oraz 2 kości z symbolami jokerów. Każdy kolor czarny, czerwony, pomarańczowy i niebieski występuje w 2 zestawach. Do rozgrywki gracze używają specjalnych stojaków (tabliczek), które pozwalają rozłożyć wylosowane kostki.
9.	Gra edukacyjna	3	Gra na spostrzegawczość i refleks polegająca na odnajdywaniu małych mrówek w wielkim mrowisku. Mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery. Wygrywa gracz, który odnajdzie najwięcej mrówek. Zawartość gry: 39 kart mrowiska, 35 kart mrówek, instrukcja.
10.	Gra edukacyjna	3	Gracze wcielają się w role kurczaków. Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby robali znajdujących się na płytkach. Gracze zdobywają je rzucając kostkami – im więcej oczek zgromadzą na kostkach, tym więcej robali zdobędą. Zawartość gry: 16 płytek z porcjami pieczonych robali (płytki o wartościach od 21 do 36), 8 kostek (na każdej z nich jest robal i od 1 do 5 oczek).
11.	Gra edukacyjna	3	Gra kształci spostrzegawczość i umiejętność logicznego myślenia. Wygrywa ten, kto jest najbardziej spostrzegawczy, umie przewidzieć ruchy przeciwnika i mądrze podejmuje decyzje. Podczas rozgrywki zawodnicy kolejno układają swoje kartoniki tak, aby różniły się tylko jedną z czterech cech: kształtem lub wielkością figury oraz jej kolorem lub kolorem tła. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kartoników. Zawartość gry: 81 kafelków, 4 zastłonki, woreczek, instrukcja.
12.	Gra edukacyjna	3	Gra polega na schwytaniu 5 potworów. Zadaniem graczy jest wykladać karty w taki sposób, aby w ich



			części stołu znalazła się kombinacja cyfr-eliksirów, których iloczyn będzie równy numerowi jednego z potworów przeciwnika. Zawartość gry: 60 kart (24 karty z zielonymi potworami, 36 kart z fioletowymi potworami), instrukcja.
13.	Gra edukacyjna	1	Gra zręcznościowa polegająca na wyciąganiu patyczków o wyrzuconym kolorze, tak aby żadna zawieszona na nich małpka nie spadała. Wygrywa ten gracz który ma najmniej małpek, a najwięcej patyczków. Zawartość gry: palma o wysokości ok. 28 cm, 30 kolorowych małpek, 30 kolorowych patyczków w kolorze: zielonym, pomarańczowym i niebieskim, kostka z kolorami patyczków.
14.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa w której znajdziemy ponad 160 ciekawostek z różnych dziedzin. Zagadki mają formę twierdzeń, tak aby można było odpowiedzieć prawdą lub fałsz. Gracze poruszają się po planszy po dwóch okręgach i odpowiadają na pytania jeśli staną na pola ze znakiem zapytania. Zawartość gry: 162 karty, plansza, 4 pionki do gry, jedna kostka do gry, instrukcja.
15.	Gra edukacyjna	1	Do gry używa się planszy, czterech pionków na każdego gracza i kostek. Gra polega na przejściu swoimi pionkami całej planszy, przesuwając je o liczbę pól wyrzuconych przez kostkę. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdoła umieścić wszystkie swoje pionki w domku. Po drodze gracze mogą zbijać pionki przeciwnika i zaczynać grę od nowa. Zawartość gry: plansza, pionki (16 szt- żółte, niebieskie, zielone i czerwone), kostka do gry, instrukcja.
16.	Gra edukacyjna	1	Gra detektywistyczna w kształcie koła o średnicy 56cm. Rozwija zdolności motoryczne, koordynację ręka-oko, zdolności percepcyjne oraz pamięć. Gracze umieszczają karty wskazówek na planszy i szukają na niej takich samych wzorów. Wygrywa gracz, który zbierze jak najwięcej par. Zawartość gry: 1 x gra detektywistyczna, 1 x klepsydra, 60 x element planszy, 60 x pierścienie detektywistyczne, 12 x etykiety detektywistyczne.
17.	Gra edukacyjna	1	Gra polega na zwabieniu karalucha do pułapki. Każdy gracz rzuca specjalną kostką, która zamiast tradycyjnych oczek ma nóż, łyżkę, widelec albo znak zapytania. Gracz przesuwa ściankę, zgodnie z wylosowanymi symbolami zmienia układ labiryntu, tak by prowadził do pułapki. Zawartość gry: karaluch z baterią, trójwymiarowa plansza (18 sztućców, 4 pułapki, dwie pary "drzwi"), 20 żetonów, 1 kostka do gry, instrukcja.
18.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa, w której gracze odpowiadają na pytania jak w popularnym teleturnieju telewizyjnym. Zawartość gry: 1 plansza do gry, 605 kart Pytanie i Odpowiedź (55 kart obrazkowych), 8 żetonów Kół Ratunkowych, 2 znaczniki drużyn, 4 pionki, 1 złoty banknot.
19.	Gra edukacyjna	1	Gra zręcznościowa dla najmłodszych, która pozwala ćwiczyć koordynację i celność. Zadaniem graczy jest trafienie świnką która wyskakuje z trampoliny w



			<p>ślótne zagłębienie. Jeśli trafi, otrzymuje ślótne placek. Wygrywa osoba, która zbierze ich najwięcej. Zawartość gry: 4 gumowe świnki, 2 trampoliny, 7 ślótnych placeków, bajoro, instrukcja.</p>
20.	Gra edukacyjna	1	<p>Celem gry jest jak najdłużej utrzymać się na ruchomych piaskach. Gracze ustawiają pionki na piasku kinetycznym, a następnie wyciągają patyczki zgodnie z kolorem, który wypadnie na kostce. Zawartość gry: zestaw dżungli (1 góra, 1 podstawka, 4 słupki), 20 drążków,foremka do kształtowania,4 figurki postaci, opakowanie piasku kinetycznego,rubin drugiej szansy,kostka,instrukcja.</p>
21.	Gra edukacyjna	1	<p>Gra planszowa, w której gracze wcielają się w poszukiwaczy skarbów rywalizujących o znalezienie w dżungli drogocennych przedmiotów. Zagrywając odpowiednie karty, gracze starają się utrzymać zgromadzone dotychczas skarby, odebrać łupy przeciwnikom oraz przejąć te, na które jeszcze nikt się nie pokusił i które nadal znajdują się we wspólnej puli. Celem graczy jest zebranie jak największej liczby kart. Zawartość gry: 30 kart skarbów, 6 planszetek rabusiów, instrukcja.</p>
22.	Gra edukacyjna	1	<p>Gra karciana o zakwaterowaniu owadów w hotelu. W swojej turze gracz odkrywa z zakrytego stosu jedną kartę - jeśli jest to owad, który pasuje do jego hotelu, może go u siebie zakwaterować. Jeśli jest to inny owad lub jeśli nie ma już miejsca na takiego gościa, taką kartę odkłada rewersem do góry przy sobie. Zawartość gry: 72 karty: 20 kart miodu, 8 kart pajaków, 8 kart karaluchów, 36 owadzych turystów, 4 hotele dla owadów, instrukcja.</p>
23.	Gra edukacyjna	1	<p>Gra, w której gracze muszą sobie wyobrazić, że podłoga jest roztopiona i gorąca jak lawa a co za tym idzie aby wygrać - należy unikać jej dotykania. Na podłodze rozkładamy kamienie (karty w pięciu kolorach). Następnie każdy z graczy po kolei losuje wskazówkę na tarczy kolor, na który ma nadeprnąć w kolejnym ruchu. Osoba, która dotknie innego koloru lub podłogi - odpada. Zawartość gry: kolorowa tarcza ze wskazówką,15 kart małych (po 3 z każdego koloru),10 kart dużych (po 2 z każdego koloru),27 kart z wyzwaniem.</p>
24.	Gra edukacyjna	1	<p>Gra polega na wykonywaniu zadań z wylosowanych kart. Gracz wrzuca swoje kości do beczki i wykonuje zadania wskazane przez kartę.Kto pierwszy wykona wszystkie zadania z posiadanych kart – wygrywa. Zawartość gry: beczka,56 kart,8 drewnianych kości, instrukcja.</p>
25.	Gra edukacyjna	1	<p>Bohaterami gry są dżdżownice. Każdy z graczy bierze po jednej głowie dżdżownicy i wsuwa ją do odpowiedniej szczeliny w planszy. Gdy pierwsza dżdżownica wystawi głowę przy kompostowniku, gra dobiega końca. Zawartość gry: plansza, plansza z otworami, 4 drewniane kołeczki do montażu planszy, 60 kawałków dżdżownic (po 10 sztuk każdego elementu, w 6 kolorach i 6 długościach),1 kolorowa kostka do gry, 4 głowy dżdżownic, 4 poziomki, 4 stokrotki, instrukcja.</p>



26.	Gra edukacyjna	1	Nowa edycja gry której bohaterami są króliki. Gra polega na tym, że króliczki wspinają się na szczyt góry. Wygrywa ten, kto pierwszy znajdzie się na szczycie i znajdzie swoje marchewki. Zawartość gry: zielone wzgórze z marchewką o wymiarach ok. 29 x 26 cm, 16 króliczków (w 4 kolorach: różowym, fioletowym, niebieskim i żółtym), 24 karty do gry, instrukcja.
27.	Gra edukacyjna	1	Obrazkowa wersja popularnej zgadywanki. Gracze kolejno odgadują hasła. Losują pierwszą kartę i pokazują hasło znajdujące się na niej bez wydawania jakiegokolwiek dźwięku. Gracz na pokazywanie ma 2 minuty, w czasie których ma za zadanie pokazanie jak największej ilości obrazków, w taki sposób, aby jego drużyna je odgadła. Zawartość gry: 150 dwustronnych kart z hasłami, 18 kart specjalnych, podajnik na karty, 5 żetonów rund, klepsydra, instrukcja.
28.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa, która pozwoli przybliżyć świat piłki nożnej. Gra pozwala poznać zasady piłkarskie oraz historię tego sportu. Gracz porusza się po planszy w zależności od ilości wyrzuconych oczek na kostce. W zależności od tego, na jakim polu gracz się zatrzyma, czekają go różne zadania lub pytania. Zawartość gry: tarcza ze strzałką, 60 kart funkcyjnych, dyplomy, plansza, 4 pionki, instrukcja, kostka do gry.
29.	Gra edukacyjna	1	Kooperacyjna gra w której gracze zamiast rywalizować, muszą połączyć siły, aby pokonać potwory. Wszyscy albo wygrywają, albo przegrywają. Gracze starają się przegonić do szafy potwory wyłazące spod łóżka. Zawartość gry: 20 kart potworów, 10 żetonów zabawek, 3 części potwora, 2 żetony, szafa, instrukcja.
30.	Gra edukacyjna	1	Druga edycja gra polegającej na budowaniu i utrzymywaniu kontroli nad określonymi fragmentami terenu wokół średniowiecznego miasta południowej Francji. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów, które otrzymuje się tylko za ukończenie budowy miasta, klasztoru lub drogi. Zawartość gry: instrukcja, 72 żetony, 1 tor punktacji, 45 pionków w 5 kolorach.
31.	Gra edukacyjna	1	Gra logiczna polegająca na łączeniu płytek poprzez dopasowywanie symboli. Im więcej symboli zostanie dopasowanych, tym więcej punktów gracz otrzyma. Jeżeli symbole do siebie nie pasują, płytka nie może być położona. Jedyny wyjątek stanowi symbol pszczoły, który pełni rolę jokera i pasuje do wszystkich symboli. Do każdej płytki można dopasować inne z sześciu stron. Zawartość gry: 52 sześciokątne płytki, na każdej płytce znajduje się 6 różnych symboli.
32.	Gra edukacyjna	1	Gra ćwiczy logiczne myślenie, spostrzegawczość i szybkość reakcji oraz motorykę małą. Zadaniem graczy jest jak najszybsze usunięcie zbędnych elementów z kubeczka za pomocą łyżeczki. Na początku tury gracze odkrywają jedną kartę z zadaniem. Na awersie karty znajduje się łamigłówka, której rozwiązanie mówi graczom, jakie elementy sałatki muszą zostawić w kubeczku. Następnie przy pomocy łyżeczki gracze jak najszybciej muszą usunąć niepotrzebne kawałki owoców z kubka tak, by zostały w nim tylko elementy odpowiadające rozwiązaniu podanemu na rewersie.



			karty.
33.	Gra edukacyjna	1	Gra, w której liczy jest refleks i spryt. Zadaniem graczy jest zebranie kolekcji ciasteczek babci podczas jej snu. Zawartość gry: babcia na fotelu, koło losujące, 12 ciasteczek.
34.	Gra edukacyjna	1	Zabawa polega na karmieniu świnki hamburgerami. Zabawa trwa aż do momentu kiedy fartuszek świnki pęknie. Gracz, który spowodował że fartuszek świnki pękł - odpada z gry. Zawartość gry: duża figurka prosiaczka, 16 różnokolorowych hamburgerów, 1 kolorowa kostka, instrukcja.
35.	Gra edukacyjna	1	Zręcznościowa gra, w której zamiast pionków występują kury, natomiast na kostkach z obrazkami znajdują się nakrycia głowy. Gracz rzuca kostkami i przesuwa swoją kurę (z odpowiednim nakryciem głowy) o kolejne stopnie w górę. Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze do gniazda koguta. Zawartość gry: makietka do gry (stodoła z belami słomy), gniazdo z kogutem i rynną, bańka na mleko, beczka, wiadro, konewka, 12 kur, 2 kostki, jajko, instrukcja.

## Dostawa dla Zespołu Szkolno- Przedszkolnego, ul. Szkolna 24, 43-227 Miedźna

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Gra edukacyjna	3	Gra planszowa, w której gracze wcielają się w hodowcę zwierząt. Żeby osiągnąć ten tytuł gracz musi zdobyć przynajmniej po jednym przedstawicielu kilku gatunków zwierząt dostępnych w rozgrywce. Żeby to osiągnąć rozmnaża swoje zwierzęta, handluje nimi i wymienia z stadem ogólnym. Zawartość gry: 2 różne dwunastościenne kostki, 128 kartoników z obrazkami zwierząt, tabela wymian, instrukcja.
2.	Gra edukacyjna	3	Druga część gry matematycznej o budzeniu zaklętych królewien. Celem gry jest uratowanie określonej liczby księżąt. Ten, kto zrobi to jako pierwszy, wygrywa. Zawartość gry: 94 karty, 6 rycerzy z podstawkami, kość, instrukcja.
3.	Gra edukacyjna	3	Gra umożliwia poznanie cyfr, jednostek masy i objętości, uczy rozwiązywać proste działania z zakresu dodawania i odejmowania, uczy czym są boki, a czym osie symetrii figur oraz ćwiczy pamięć. Gra składa się z dwustronnych kart - jedna strona przedstawia ilustrację, druga natomiast zawiera zestaw pytań odnoszących się do obrazka. O tym, na które pytanie gracz musi odpowiedzieć, decyduje rzut kostką. Zawartość gry: instrukcja z zasadami, klepsydra odmierzająca czas.
4.	Gra edukacyjna	3	Gra dzięki której dziecko opanuje podstawowe działania matematyczne (w zakresie 1-20), a podczas zabawy wcieli się w pirata. Dzięki grze dziecko rozwinie myślenie logiczne, poćwiczy pamięć, spostrzegawczość i koncentrację. Zawartość gry: 4 plansze z rysunkami piratów, 96 żetonów z działaniami, wynikami i rysunkami skarbów, instrukcja w języku polskim i



			angielskim.
5.	Gra edukacyjna	3	Celem gry jest odnalezienie SETów. Każda karta ma 4 cechy różnicujące: kształt (owal, fala, romb), kolor (czerwony, fioletowy, zielony), wypełnienie (całkowite, częściowe, brak) i liczbę elementów (1, 2 lub 3). Pojedynczy SET składa się dokładnie z trzech kart, na których każda z 4 cech jest taka sama lub całkowicie różna. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie SETa otrzymuje 3 karty. Następnie pula jest ponownie uzupełniana do 12 kart. Rozgrywka się kończy, gdy wszystkie karty z talii zostaną wyłożone, a z kart znajdujących się w puli nie będzie już można utworzyć SETa. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart. Zawartość gry: 81 kart, instrukcja.
6.	Gra edukacyjna	3	Strategiczna gra planszowa o inwestycjach, gdzie gracze konkurują o największy kapitał, kupując, sprzedając akcje. Głównym zadaniem graczy jest gromadzenie i pomnażanie swojego majątku poprzez inwestowanie na giełdzie. Zawartość gry: plansza, 33 karty z wydarzeniami i wiadomościami, akcje czterech firm, pieniądze (monety pięciozłotowe oraz banknoty 10 zł, 20 zł, 50 zł, 100 zł, 200 zł), pionki akcji, pionki graczy, kostka, koło losujące, instrukcja.
7.	Gra edukacyjna	3	Gra karciana polegająca na stworzeniu domku na drzewie. Budowę prowadzimy od dołu do góry na maksymalnie 5 pięter nie licząc karty startowej, zaś każdy poziom posiada o jedną kartę więcej niż poprzedni. Karty są dokładane w ten sposób żeby współgrały ze sobą danym kolorem. Zawartość gry: 72 karty pokoi (6 rodzajów po 12 kart); 4 karty startowe i tyle samo kart zmian punktacji (plus 4 dodatkowe karty zmiany punktacji) i kart budek dla ptaków, po 6 kart kolorów oraz tajnych zadań, 8 znaczników graczy (po 2 w czterech kolorach), oraz 1 tor punktów.
8.	Gra edukacyjna	2	Liczbowa gra strategiczna, która polega na jak najszybszym pozbyciu się wszystkich kostek z liczbami ze swojej tabliczki, układając na stół sekwencje lub ciągi minimum 3-liczbowe. W grze używa się 104 kości z liczbami, w czterech kolorach o wartościach od 1 do 13 oraz 2 kości z symbolami jokerów. Każdy kolor czarny, czerwony, pomarańczowy i niebieski występuje w 2 zestawach. Do rozgrywki gracze używają specjalnych stojaków (tabliczek), które pozwalają rozłożyć wylosowane kostki.
9.	Gra edukacyjna	3	Gra na spostrzegawczość i refleks polegająca na odnajdywaniu małych mrówek w wielkim mrowisku. Mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery. Wygrywa gracz, który odnajdzie najwięcej mrówek. Zawartość gry: 39 kart mrowiska, 35 kart mrówek, instrukcja.
10.	Gra edukacyjna	3	Gracze wcielają się w role kurczaków. Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby robali znajdujących się na płytkach. Gracze zdobywają je rzucając kostkami – im więcej oczek zgromadzą na kostkach, tym więcej robali zdobędą. Zawartość gry: 16 płytek z porcjami pieczonych robali (płytki o wartościach od 21 do 36), 8 kostek (na każdej z nich jest robal i od 1 do 5 oczek).





11.	Gra edukacyjna	3	Gra kształci spostrzegawczość i umiejętność logicznego myślenia. Wygrywa ten, kto jest najbardziej spostrzegawczy, umie przewidzieć ruchy przeciwnika i mądrze podejmuje decyzje. Podczas rozgrywki zawodnicy kolejno wykładają swoje kartoniki tak, aby różniły się tylko jedną z czterech cech: kształtem lub wielkością figury oraz jej kolorem lub kolorem tła. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kartoników. Zawartość gry: 81 kafelków, 4 zastłonki, woreczek, instrukcja.
12.	Gra edukacyjna	3	Gra polega na schwytaniu 5 potworów. Zadaniem graczy jest wykladać karty w taki sposób, aby w ich części stołu znalazła się kombinacja cyfr-eliksirów, których iloczyn będzie równy numerowi jednego z potworów przeciwnika. Zawartość gry: 60 kart (24 karty z zielonymi potworami, 36 kart z fioletowymi potworami), instrukcja.
13.	Gra edukacyjna	1	Gra zręcznościowa polegająca na wyciąganiu patyczków o wyrzuconym kolorze, tak aby żadna zawieszona na nich małpka nie spadała. Wygrywa ten gracz który ma najmniej małpek, a najwięcej patyczków. Zawartość gry: palma o wysokości ok. 28 cm, 30 kolorowych małpek, 30 kolorowych patyczków w kolorze: zielonym, pomarańczowym i niebieskim, kostka z kolorami patyczków.
14.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa w której znajdziemy ponad 160 ciekawostek z różnych dziedzin. Zagadki mają formę twierdzeń, tak aby można było odpowiedzieć prawdą lub fałsz. Gracze poruszają się po planszy po dwóch okręgach i odpowiadają na pytania jeśli staną na pola ze znakiem zapytania. Zawartość gry: 162 karty, plansza, 4 pionki do gry, jedna kostka do gry, instrukcja.
15.	Gra edukacyjna	1	Do gry używa się planszy, czterech pionków na każdego gracza i kostek. Gra polega na przejściu swoimi pionkami całej planszy, przesuwając je o liczbę pól wyrzuconych przez kostkę. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdoła umieścić wszystkie swoje pionki w domku. Po drodze gracze mogą zbijać pionki przeciwnika i zaczynać grę od nowa. Zawartość gry: plansza, pionki (16 szt- żółte, niebieskie, zielone i czerwone), kostka do gry, instrukcja.
16.	Gra edukacyjna	1	Gra detektywistyczna w kształcie koła o średnicy 56cm. Rozwija zdolności motoryczne, koordynację ręka-oko, zdolności percepcyjne oraz pamięć. Gracze umieszczają karty wskazówek na planszy i szukają na niej takich samych wzorów. Wygrywa gracz, który zbierze jak najwięcej par. Zawartość gry: 1 x gra detektywistyczna, 1 x klepsydra, 60 x element planszy, 60 x pierścienie detektywistyczne, 12 x etykiety detektywistyczne.
17.	Gra edukacyjna	1	Gra polega na zwabieniu karalucha do pułapki. Każdy gracz rzuca specjalną kostką, która zamiast tradycyjnych oczek ma nóż, tyżkę, widelec albo znak zapytania. Gracz przesuwa ściankę, zgodnie z wylosowanym symbolem zmienia układ labiryntu, tak by prowadził do pułapki. Zawartość gry: karaluch z baterią, trójwymiarowa plansza (18 sztućców, 4



			pułapki, dwie pary "drzwi"), 20 żetonów, 1 kostka do gry, instrukcja.
18.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa, w której gracze odpowiadają na pytania jak w popularnym teleturnieju telewizyjnym. Zawartość gry: 1 plansza do gry, 605 kart Pytanie i Odpowiedź (55 kart obrazkowych), 8 żetonów Kół Ratunkowych, 2 znaczniki drużyn, 4 pionki, 1 złoty banknot.
19.	Gra edukacyjna	1	Gra zręcznościowa dla najmłodszych, która pozwala ćwiczyć koordynację i celność. Zadaniem graczy jest trafienie świnką która wyskakuje z trampoliny w błotniste zagłębienie. Jeśli trafi, otrzymuje błotny placek. Wygrywa osoba, która zbierze ich najwięcej. Zawartość gry: 4 gumowe świnki, 2 trampoliny, 7 błotnych placek, bajoro, instrukcja.
20.	Gra edukacyjna	1	Celem gry jest jak najdłużej utrzymać się na ruchomych piaskach. Gracze ustawiają pionki na piasku kinetycznym, a następnie wyciągają patyczki zgodnie z kolorem, który wypadnie na kostce. Zawartość gry: zestaw dżungli (1 góra, 1 podstawka, 4 słupki), 20 drążków, foremka do kształtowania, 4 figurki postaci, opakowanie piasku kinetycznego, rubin drugiej szansy, kostka, instrukcja.
21.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa, w której gracze wcielają się w poszukiwaczy skarbów rywalizujących o znalezienie w dżungli drogocennych przedmiotów. Zagrywając odpowiednie karty, gracze starają się utrzymać zgromadzone dotychczas skarby, odebrać łupy przeciwnikom oraz przejąć te, na które jeszcze nikt się nie pokusił i które nadal znajdują się we wspólnej puli. Celem graczy jest zebranie jak największej liczby kart. Zawartość gry: 30 kart skarbów, 6 planszetek rabusiów, instrukcja.
22.	Gra edukacyjna	1	Gra karciana o zakwaterowaniu owadów w hotelu. W swojej turze gracz odkrywa z zakrytego stosu jedną kartę - jeśli jest to owad, który pasuje do jego hotelu, może go u siebie zakwaterować. Jeśli jest to inny owad lub jeśli nie ma już miejsca na takiego gościa, taką kartę odkłada rewersem do góry przy sobie. Zawartość gry: 72 karty: 20 kart miodu, 8 kart pajaków, 8 kart karaluchów, 36 owadzich turystów, 4 hotele dla owadów, instrukcja.
23.	Gra edukacyjna	1	Gra, w której gracze muszą sobie wyobrazić, że podłoga jest roztopiona i gorąca jak lawa a co za tym idzie aby wygrać - należy unikać jej dotykania. Na podłodze rozkładamy kamienie (karty w pięciu kolorach). Następnie każdy z graczy po kolei losuje wskazówkę na tarczy kolor, na który ma nadepnąć w kolejnym ruchu. Osoba, która dotknie innego koloru lub podłogi - odpada. Zawartość gry: kolorowa tarcza ze wskazówką, 15 kart małych (po 3 z każdego koloru), 10 kart dużych (po 2 z każdego koloru), 27 kart z wyzwaniem.
24.	Gra edukacyjna	1	Gra polega na wykonywaniu zadań z wylosowanych kart. Gracz wrzuca swoje kości do beczki i wykonuje zadania wskazane przez kartę. Kto pierwszy wykona wszystkie zadania z posiadanych kart – wygrywa.



			Zawartość gry: beczka,56 kart,8 drewnianych kości, instrukcja.
25.	Gra edukacyjna	1	Bohaterami gry są dżdżownice. Każdy z graczy bierze po jednej głowie dżdżownicy i wsuwa ją do odpowiedniej szczeliny w planszy. Gdy pierwsza dżdżownica wystawi głowę przy kompostowniku, gra dobiega końca. Zawartość gry: plansza,plansza z otworami,4 drewniane kołeczki do montażu planszy,60 kawałków dżdżownic (po 10 sztuk każdego elementu, w 6 kolorach i 6 długościach),1 kolorowa kostka do gry,4 głowy dżdżownic,4 poziomki,4 stokrotki,instrukcja.
26.	Gra edukacyjna	1	Nowa edycja gry której bohaterami są króliki. Gra polega na tym, że króliczki wspinają się na szczyt góry. Wygrywa ten, kto pierwszy znajdzie się na szczycie i znajdzie swoje marchewki. Zawartość gry: zielone wzgórze z marchewką o wymiarach ok. 29 x 26 cm, 16 króliczków (w 4 kolorach: różowym, fioletowym, niebieskim i żółtym), 24 karty do gry, instrukcja.
27.	Gra edukacyjna	1	Obrazkowa wersja popularnej zgadywanki. Gracze kolejno odgadują hasła. Losują pierwszą kartę i pokazują hasło znajdujące się na niej bez wydawania jakiegokolwiek dźwięku. Gracz na pokazywanie ma 2 minuty, w czasie których ma za zadanie pokazanie jak największej ilości obrazków, w taki sposób, aby jego drużyna je odgadła. Zawartość gry: 150 dwustronnych kart z hasłami,18 kart specjalnych,podajnik na karty, 5 żetonów rund,klepsydra,instrukcja.
28.	Gra edukacyjna	1	Gra planszowa, która pozwoli przybliżyć świat piłki nożnej. Gra pozwala poznać zasady piłkarskie oraz historię tego sportu. Gracz porusza się po planszy w zależności od ilości wyrzuconych oczek na kostce. W zależności od tego, na jakim polu gracz się zatrzyma, czekają go różne zadania lub pytania Zawartość gry: tarcza ze strzałką, 60 kart funkcyjnych, dyplomy, plansza, 4 pionki, instrukcja, kostka do gry.
29.	Gra edukacyjna	1	Kooperacyjna gra w której gracze zamiast rywalizować, muszą połączyć siły, aby pokonać potwory. Wszyscy albo wygrywają, albo przegrywają. Gracze starają się przegonić do szafy potwory wyłazące spod łóżka. Zawartość gry: 20 kart potworów, 10 żetonów zabawek, 3 części potwora, 2 żetony, szafa, instrukcja.
30.	Gra edukacyjna	1	Druga edycja gra polegającej na budowaniu i utrzymywaniu kontroli nad określonymi fragmentami terenu wokół średniowiecznego miasta południowej Francji. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów, które otrzymuje się tylko za ukończenie budowy miasta, klasztoru lub drogi. Zawartość gry: instrukcja, 72 żetony, 1 tor punktacji, 45 pionków w 5 kolorach.
31.	Gra edukacyjna	1	Gra logiczna polegająca na łączeniu płytek poprzez dopasowywanie symboli. Im więcej symboli zostanie dopasowanych, tym więcej punktów gracz otrzyma. Jeżeli symbole do siebie nie pasują, płytka nie może być położona. Jedyny wyjątek stanowi symbol pszczoły, który pełni rolę jokera i pasuje do wszystkich symboli. Do każdej płytki można dopasować inne z



			sześciu stron. Zawartość gry: 52 sześciokątne płytki, na każdej płytce znajduje się 6 różnych symboli.
32.	Gra edukacyjna	1	Gra ćwiczy logiczne myślenie, spostrzegawczość i szybkość reakcji oraz motorykę małą. Zadaniem graczy jest jak najszybsze usunięcie zbędnych elementów z kubeczka za pomocą łyżeczki. Na początku tury gracze odkrywają jedną kartę z zadaniem. Na awersie karty znajduje się łamigłówka, której rozwiązanie mówi graczom, jakie elementy sałatki muszą zostawić w kubeczku. Następnie przy pomocy łyżeczki gracze jak najszybciej muszą usunąć niepotrzebne kawałki owoców z kubka tak, by zostały w nim tylko elementy odpowiadające rozwiązaniu podanemu na rewersie karty.
33.	Gra edukacyjna	1	Gra, w której liczy jest refleks i spryt. Zadaniem graczy jest zebranie kolekcji ciasteczek babci podczas jej snu. Zawartość gry: babcia na fotelu, koło losujące, 12 ciasteczek.
34.	Gra edukacyjna	1	Zabawa polega na karmieniu świnki hamburgerami. Zabawa trwa aż do momentu kiedy fartuszek świnki pęknie. Gracz, który spowodował że fartuszek świnki pękł - odpada z gry. Zawartość gry: duża figurka prosiaczka, 16 różnokolorowych hamburgerów, 1 kolorowa kostka, instrukcja.
35.	Gra edukacyjna	1	Zręcznościowa gra, w której zamiast pionków występują kury, natomiast na kostkach z obrazkami znajdują się nakrycia głowy. Gracz rzuca kostkami i przesuwa swoją kurę (z odpowiednim nakryciem głowy) o kolejne stopnie w górę. Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze do gniazda koguta. Zawartość gry: makieta do gry (stodoła z belami słomy), gniazdo z kogutem i rynną, bańka na mleko, beczka, wiadro, konewka, 12 kur, 2 kostki, jajko, instrukcja.

Dostawa dla Zespołu Szkolno- Przedszkolnego, ul. Lipowa 3, 43-225 Wola

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Gra edukacyjna	10	Gra słowna polegająca na wymyślaniu powiązanych ze sobą słów i układaniu ich na planszy w sposób przypominający krzyżówkę. Słowa układa się z płytek z literami o różnej wartości punktowej, a wygrywa ten, kto za ułożone słowa zdobędzie najwięcej punktów. Zawartość gry: plansza, 100 płytek z literami, cztery stojaki na płytki, woreczek na płytki, instrukcja.
2.	Gra edukacyjna	5	Celem gry jest ustawienie wszystkich ponumerowanych kołków tak, aby w każdym wierszu i w każdej kolumnie jednocześnie znajdowały się wszystkie cyfry od 1 do 9. Gra oferuje trzy poziomy trudności i wiele różnych rozwiązań do ułożenia. Zawartość gry: drewniana plansza do gry, 50 kart z wyzwaniem, 81 kołków, instrukcja.
3.	Gra edukacyjna	2	Gra detektywistyczna w kształcie koła o średnicy 56cm. Rozwija zdolności motoryczne, koordynację ręką-oko, zdolności percepcyjne oraz pamięć. Gracze



			umieszczają karty wskazówek na planszy i szukają na niej takich samych wzorów. Wygrywa gracz, który zbierze jak najwięcej par. Zawartość gry: 1 x gra detektywistyczna, 1 x klepsydra, 60 x element planszy, 60 x pierścienie detektywistyczne, 12 x etykiety detektywistyczne.
4.	Gra edukacyjna	2	Drewniana gra planszowa do nauki podstaw matematyki. Poprawia strategiczne i logiczne myślenie, koordynację wzrokowo-ruchową oraz cierpliwość. Gra składa się z dwóch kostek i dziesięciu numerowanych drewnianych kłapek na czterech stronach. Każdy gracz na przemian rzuca kostką. Przy każdym rzucie kostką gracz może zamknąć jedną lub więcej kłapek, których łączna wartość jest równa sumie oczek dwóch kostek. Wymiary planszy: 22 cm x 22 cm x 3,5 cm. Celem jest pozostawienie jak najmniejszej liczby otwartych kłapek po zakończeniu rundy.
5.	Gra edukacyjna	2	Gra pamięciowa, która pomaga dzieciom w rozwijaniu umiejętności pamięci oraz identyfikacji emocji. Zawartość gry: 30 par kartoników z ilustracjami wyrażającymi 30 różnych emocji, kartoniki wykonane z trwałej, grubej tektury, wymiar 7x7 cm.
6.	Gra edukacyjna	2	Gra planszowa w której uczestnicy uczą się, jak radzić sobie z najróżniejszymi emocjami. Gracze poruszają się po planszy, sięgają po kolejne karty zawierające zadania dotyczące danej emocji, na które odpowiadają za pomocą kolorowych żetonów. Zawartość gry: puzzlowa, kolorowa plansza, kostka, 4 pionki służące do poruszania się po planszy i reprezentujące graczy, 112 kart z zadaniami, 16 okrągłych tafelków z poszczególnymi emocjami, instrukcja.
7.	Gra edukacyjna	2	Podczas rozgrywki gracze wcielają się w role hodowców kur. Bronią je przed lisem i ptasią grypą. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza ułoży w swoim kurniku dziewięć dorosłych kur. Zawartość gry: instrukcja, 2 kostki do gry, 4 karty graczy, 36 kafelków z kurami, 4 kafelki z kogutami, 48 kafelków z kurczakami, 56 kafelków z jajkami.
8.	Gra edukacyjna	2	Gra rozwija percepcję wzrokową i myślenie logiczne. Zawiera drewnianą planszę i po 21 czerwonych i żółtych pionków. wygrywa gracz, który pierwszy ułoży w poziomie, pionie lub po skosie rząd czterech pionków. Wymiary gry: 23 x 16 x 1,5 cm.
9.	Gra edukacyjna	2	Gra polega na rozpoznaniu twarzy wybranej przez przeciwnika dzięki zadawaniu pytań i eliminowaniu kart. Zawartość gry: 48 plastikowych ramek, 2 plansze: czerwona i niebieska, 1 arkusz czerwonych, niebieskich i żółtych kart, 2 plastikowe znaki zapytania.
10.	Gra edukacyjna	2	Gra strategiczna, której celem jest umieszczenie jak największej liczby elementów na planszy. Gracze dostają zestawy 21 elementów czerwonych, niebieskich, zielonych albo żółtych które kolejno układają na planszy. Każdy z klocków musi dotykać innego klocka tego samego koloru, ale stykać się mogą tylko rogami. Gra kończy się, gdy na planszy nie można



			umieścić już żadnego klocka, a wygrywa gracz z najmniejszą ilością pozostałych elementów.
11.	Gra edukacyjna	6	Liczbowa gra strategiczna, która polega na jak najszybszym pozbyciu się wszystkich kostek z liczbami ze swojej tabliczki, układając na stół sekwencje lub ciągi minimum 3-liczbowe. W grze używa się 104 kości z liczbami, w czterech kolorach o wartościach od 1 do 13 oraz 2 kości z symbolami jokerów. Każdy kolor czarny, czerwony, pomarańczowy i niebieski występuje w 2 zestawach. Do rozgrywki gracze używają specjalnych stojaków (tabliczek), które pozwalają rozłożyć wylosowane kostki.
12.	Gra edukacyjna	6	Zestaw 100 gier planszowych i karcianych w jednym pudełku. Zawartość zestawu: sześć dwustronnych plansz, 72 pionki, 2 talie kart, 39 pionków warcabowych, 6 kostek, 4 kapsle, notes, instrukcję z zasadami 100 gier.
13.	Gra edukacyjna	5	Gra trenuje umiejętność rozpoznawania kształtów, kolorów i części ciała, liczenia do 10, odgrywania zachowań i emocji. Wspomaga rozwój mowy i dużej motoryki. Rozwija ekspresję emocjonalną i umiejętności społeczne. Zawartość gry: 1 miękka kolorowa kostka, 48 kolorowych kart z zadaniami, dwustronnie zafoliowanych, instrukcja gry, mini e-book.
14.	Gra edukacyjna	2	Planszowa gra terapeutyczna o emocjach. Celem terapeutycznym gry jest omówienie czterech podstawowych emocji: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji. Gra umożliwia nawiązywanie pozytywnych relacji, budowanie poczucia własnej wartości, aktywne słuchanie. Zawartość gry: 6 trójkątnych plansz, komplet pionków, kostka do gry, książeczka będąca szczegółową instrukcją wykorzystania gry.
15.	Gra edukacyjna	1	Gra karciana polegająca na tym, że gracze siadają razem i po kolei losują z woreczka żetony, a następnie odpowiadają na wylosowane pytanie lub wykonują zadanie. Pytania dotyczą różnych dziedzin życia. Zawartość gry: 96 żetonów z pytaniami / zadaniami, woreczek, kostka z oczkami, kostka uczuć, 6 kart uczuć, zapamiętnik, ołówek, poradnik dobrej komunikacji, instrukcja.
16.	Gra edukacyjna	3	Gra posiada dwa warianty rozgrywki, które uczą rozpoznawania, nazywania i wyrażania emocji oraz zachęcają do wnikliwych obserwacji. uczy empatii, tolerancji, właściwych relacji interpersonalnych, uwrażliwia na drugiego człowieka. Gra wyzwala pozytywne emocje, pobudza wyobraźnię oraz stymuluje umiejętność myślenia przyczynowo-skutkowego. Uczestnicy zabawy ćwiczą spostrzegawczość, koncentrację uwagi i pamięć. Gra rozwija umiejętności werbalne, a także pomaga w rozumieniu sensu informacji podawanych w formie uproszczonych rysunków, symboli. Zawartość gry: 72 karty ze zdarzeniami, 36 karty z rysunkami twarzy, 6 plansz do gry w Bingo, instrukcja.





17.	Gra edukacyjna	2	Gra pobudza rozwój umiejętności wypowiedzi na konkretny temat oraz rozwój inteligencji emocjonalnej. Zachęca graczy do analizowania swoich myśli, przekonań i pomysłów. Zawartość gry: 150 kart z pytaniami podzielonymi na 6 kategorii.
18.	Gra edukacyjna	2	Terapeutyczna gra planszowa, której celem jest budowanie pozytywnych relacji, inicjowanie rozmów oraz przełamywanie wewnętrznych ograniczeń w kontaktach społecznych. Każdy gracz odpowiada na pytania lub rozwiązuje zadania z 6 kategorii (Emocje, Szczerłość, Słowa, Zabawa, Wiem, Moc). Wszystkie powiązane są z obszarem uczuć, wzajemnego zaufania i tworzeniem autentycznych więzi. Zawartość gry: plansza do gry, 220 kart, kostka, 5 pionków, 30 amuletów, instrukcja.
19.	Gra edukacyjna	2	Gra służy ćwiczeniu umiejętności społecznych i rozwijaniu inteligencji emocjonalnej u starszych dzieci (od 10 roku życia). Zawartość gry: 8 talii kart, które dotyczą konkretnych aspektów zdrowia psychicznego. Każda talia zawiera 24 karty opisujące konkretne życiowe sytuacje. Gracze wyobrażają sobie siebie w danych okolicznościach i próbują poradzić sobie z przedstawionymi trudnościami bez agresji, przemocy, krzyku i innych negatywnych zachowań.
20.	Gra edukacyjna	3	Gra karciana, która wspomaga naukę umiejętności społecznych, ułatwia zrozumienie emocji i potrzeb innych ludzi. Gra uczy empatii, współpracy, wyrozumiałości oraz uszanowania różnych poglądów. Zawartość gry: 48 kart podzielonych na 4 kategorie: "Jaki jestem?", "Co lubię?", "Co czuję?", "Rozwiązuję problemy", 12 kart specjalnych, instrukcja.
21.	Gra edukacyjna	1	Gra karciana rozwijająca wyobraźnię, polegająca na tworzeniu historii. Jedna osoba zostaje Bohaterem. Pozostali gracze inspirowani się odkrytą kartą oraz tworzą historię o Bohaterze. Wszyscy w tajemnicy wybierają emocję, która – według nich – towarzyszyłaby Bohaterowi. Ci, którzy najlepiej wczuli się w sytuację Bohatera, zdobywają punkty. Zawartość gry: 64 karty, 7 tarcz emocji, 1 tarcza punktacji, plansza, 16 pionków, instrukcja.
22.	Gra edukacyjna	3	Gra planszowa polegająca na zadawaniu pytań. Pozostali gracze wybierają po jednej karcie (kładą je rysunkiem do dołu). Spośród wyłożonych kart wybierają rysunek, który najlepiej pasuje do odpowiedzi na pytanie. Gracz, który wyłożył wybrany rysunek, zdobywa 1 punkt. W następnej rundzie kolejny gracz zadaje wymyślone przez siebie pytanie. Zawartość gry: 100 kart z ikonkami, za pomocą których przedstawiane są emocje.
23.	Gra edukacyjna	1	Komplet dwóch karcianych gier terapeutycznych rozwijających wiedzę o emocjach i komunikacji oraz pomagających budować relacje. Wydanie drugie. Zawartość gry: 110 kart metaforycznych, rozmiar 8cm x 12cm.



## Dostawa dla Szkoły Podstawowej im. Janusza Korczaka, ul. Pszczyńska 34, 43-227 Góra

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Gra edukacyjna	3	Gra planszowa, w której gracze wcielają się w hodowcę zwierząt. Żeby osiągnąć ten tytuł gracz musi zdobyć przynajmniej po jednym przedstawicielu kilku gatunków zwierząt dostępnych w rozgrywce. Żeby to osiągnąć rozmnaża swoje zwierzęta, handluje nimi i wymienia z stadem ogólnym. Zawartość gry: 2 różne dwunastościenne kostki, 128 kartoników z obrazkami zwierząt, tabela wymian, instrukcja.
2.	Gra edukacyjna	3	Druga część gry matematycznej o budzeniu zaklętych królewien. Celem gry jest uratowanie określonej liczby księżąt. Ten, kto zrobi to jako pierwszy, wygrywa. Zawartość gry: 94 karty, 6 rycerzy z podstawkami, kość, instrukcja.
3.	Gra edukacyjna	3	Gra umożliwia poznanie cyfr, jednostek masy i objętości, uczy rozwiązywać proste działania z zakresu dodawania i odejmowania, uczy czym są boki, a czym osie symetrii figur oraz ćwiczy pamięć. Gra składa się z dwustronnych kart - jedna strona przedstawia ilustrację, druga natomiast zawiera zestaw pytań odnoszących się do obrazka. O tym, na które pytanie gracz musi odpowiedzieć, decyduje rzut kostką. Zawartość gry: instrukcja z zasadami, klepsydra odmierzająca czas.
4.	Gra edukacyjna	3	Gra dzięki której dziecko opanuje podstawowe działania matematyczne (w zakresie 1-20), a podczas zabawy wcieli się w pirata. Dzięki grze dziecko rozwiniemyślenie logiczne, poćwiczypamięć, spostrzegawczość i koncentrację. Zawartość gry: 4 plansze z rysunkami piratów, 96 żetonów z działaniami, wynikami i rysunkami skarbów, instrukcja w języku polskim i angielskim.
5.	Gra edukacyjna	3	Celem gry jest odnalezienie SETów. Każda karta ma 4 cechy różnicujące: kształt (owal, fala, romb), kolor (czerwony, fioletowy, zielony), wypełnienie (całkowite, częściowe, brak) i liczbę elementów (1, 2 lub 3). Pojedynczy SET składa się dokładnie z trzech kart, na których każda z 4 cech jest taka sama lub całkowicie różna. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie SETa otrzymuje 3 karty. Następnie pula jest ponownie uzupełniana do 12 kart. Rozgrywka się kończy, gdy wszystkie karty z talii zostaną wyłożone, a z kart znajdujących się w puli nie będzie już można utworzyć SETa. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart. Zawartość gry: 81 kart, instrukcja.
6.	Gra edukacyjna	3	Strategiczna gra planszowa o inwestycjach, gdzie gracze konkurują o największy kapitał, kupując, sprzedając akcje. Głównym zadaniem graczy jest gromadzenie i pomnażanie swojego majątku poprzez inwestowanie na giełdzie. Zawartość gry: plansza, 33 karty z wydarzeniami i wiadomościami, akcje czterech firm, pieniądze (monety pięciozłotowe oraz banknoty 10 zł, 20 zł, 50 zł, 100 zł, 200 zł), pionki akcji, pionki graczy, kostka, koło losujące, instrukcja.
7.	Gra edukacyjna	3	Gra karciana polegająca na stworzeniu domku na



			drzewie. Budowę prowadzimy od dołu do góry na maksymalnie 5 pięter nie licząc karty startowej, zaś każdy poziom posiada o jedną kartę więcej niż poprzedni. Karty są dokładane w ten sposób żeby współgrały ze sobą danym kolorem. Zawartość gry: 72 karty pokoi (6 rodzajów po 12 kart); 4 karty startowe i tyle samo kart zmian punktacji (plus 4 dodatkowe karty zmiany punktacji) i kart budek dla ptaków, po 6 kart kolorów oraz tajnych zadań, 8 znaczników graczy (po 2 w czterech kolorach), oraz 1 tor punktów.
8.	Gra edukacyjna	2	Liczbowa gra strategiczna, która polega na jak najszybszym pozbyciu się wszystkich kostek z liczbami ze swojej tabliczki, wykładając na stół sekwencje lub ciągi minimum 3-liczbowe. W grze używa się 104 kości z liczbami, w czterech kolorach o wartościach od 1 do 13 oraz 2 kości z symbolami jokerów. Każdy kolor czarny, czerwony, pomarańczowy i niebieski występuje w 2 zestawach. Do rozgrywki gracze używają specjalnych stojaków (tabliczek), które pozwalają rozłożyć wylosowane kostki.
9.	Gra edukacyjna	3	Gra na spostrzegawczość i refleks polegająca na odnajdywaniu małych mrówek w wielkim mrowisku. Mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery. Wygrywa gracz, który odnajdzie najwięcej mrówek. Zawartość gry: 39 kart mrowiska, 35 kart mrówek, instrukcja.
10.	Gra edukacyjna	3	Gracze wcielają się w role kurczaków. Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby robali znajdujących się na płytkach. Gracze zdobywają je rzucając kostkami – im więcej oczek zgromadzą na kostkach, tym więcej robali zdobędą. Zawartość gry: 16 płytek z porcjami pieczonych robali (płytki o wartościach od 21 do 36), 8 kostek (na każdej z nich jest robal i od 1 do 5 oczek).
11.	Gra edukacyjna	3	Gra kształci spostrzegawczość i umiejętność logicznego myślenia. Wygrywa ten, kto jest najbardziej spostrzegawczy, umie przewidzieć ruchy przeciwnika i mądrze podejmuje decyzje. Podczas rozgrywki zawodnicy kolejno wykładają swoje kartoniki tak, aby różniły się tylko jedną z czterech cech: kształtem lub wielkością figury oraz jej kolorem lub kolorem tła. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kartoników. Zawartość gry: 81 kafelków, 4 zasłonki, woreczek, instrukcja.
12.	Gra edukacyjna	3	Gra polega na schwytaniu 5 potworów. Zadaniem graczy jest wyłożyć karty w taki sposób, aby w ich części stołu znalazła się kombinacja cyfr-eliksirów, których iloczyn będzie równy numerowi jednego z potworów przeciwnika. Zawartość gry: 60 kart (24 karty z zielonymi potworami, 36 kart z fioletowymi potworami), instrukcja.