



Fundusze Europejskie  
dla Dolnego Śląska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**DOLNY  
ŚLĄSK**

Część nr 5: Dostawa gier edukacyjnych oraz materiałów edukacyjnych

Lp.	Nazwa pozycji	Szczegółowe wymagania Zamawiającego/Minimalne wymagania jakościowe	Jednostka miary	ilość	Cena jednostkowa brutto	Cena łączna brutto
1	2	3	4	5	6	7=5x6
1.	Story cubes	<p>STORY CUBES (lub równoważna gra narracyjna oparta na symbolach)</p> <p>Gra edukacyjna rozwijająca kreatywność, narrację i budowanie wypowiedzi.</p> <p>Minimalne parametry:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zestaw co najmniej 9 kości z piktogramami,</li> <li>– minimum 54 unikalne symbole/ilustracje,</li> <li>– możliwość budowania historii poprzez losowe kości,</li> <li>– materiał: tworzywo trwałe, odporne na intensywne użytkowanie,</li> <li>– instrukcja w języku polskim.</li> </ul> <p>Przeznaczenie: zajęcia językowe, ćwiczenia narracyjne, rozwój słownotwórstwa i twórczego myślenia.</p> <p>Tytuł referencyjny: Story Cubes.</p>	sztuka	5		
2.	Scrabble	<p>SCRABBLE (lub równoważna gra słowna oparta na układaniu wyrazów)</p> <p>Gra edukacyjno-językowa służąca rozwijaniu słownictwa, ortografii i logicznego myślenia.</p> <p>Minimalne parametry:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– plansza o wymiarach min. 35 × 35 cm,</li> <li>– minimum 100 płytek z literami, zgodnych z częstotliwością występowania liter w języku polskim,</li> <li>– podstawki do układania liter – min. 4 szt.,</li> <li>– woreczek lub pojemnik na litery,</li> <li>– zasady gry oparte na tworzeniu wyrazów na planszy,</li> <li>– trwałe wykonanie płytek (tworzywo, drewno lub materiał równoważny),</li> <li>– instrukcja w języku polskim.</li> </ul> <p>Wymagane: wersja gry dostosowana do alfabetu polskiego (litery diakrytyczne).</p> <p>Tytuł referencyjny: Scrabble (wersja polska).</p>	sztuka	4		
3.	Dixit	<p>DIXIT (lub równoważna gra narracyjna oparta na interpretacji ilustracji)</p> <p>Gra narracyjno-sk association, rozwijająca kreatywność, komunikację, opis ilustracji oraz zdolności interpretacyjne.</p> <p>Minimalne parametry:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– minimum 80 ilustracji/kart (format min. 7 × 12 cm),</li> <li>– ilustracje pełnokadrowe, metaforyczne lub symboliczne,</li> <li>– mechanika polegająca na tworzeniu skojarzeń i interpretacji opisów,</li> <li>– elementy do głosowania/wyboru kart (np. znaczniki, tabliczki lub żetony),</li> <li>– instrukcja w języku polskim.</li> </ul> <p>Przeznaczenie: rozwijanie mowy, opisu, skojarzeń, argumentacji, pracy grupowej.</p> <p>Tytuł referencyjny: Dixit.</p>	sztuka	3		
4.	Blokus	<p>Gra logiczna abstrakcyjna oparta na układaniu elementów na planszy o wymiarach min. 20 × 20 cm, przeznaczona dla min. 2-4 graczy, rozwijająca myślenie przestrzenne i planowanie strategiczne.</p> <p>Tytuł referencyjny: Blokus</p>	sztuka	2		
5.	Digit	<p>Gra matematyczno-logiczna rozwijająca analizę wzrokową, rozpoznawanie cyfr i układów, wykorzystująca karty lub elementy z symbolami numerycznymi (min. 50 elementów).</p> <p>Tytuł referencyjny: Digit</p>	sztuka	2		
6.	Labirynt	<p>Gra labiryntowa oparta na przesuwaniu płytek lub elementów planszy, umożliwiająca zmianę układu torów/przejsć; minimum 30 kafelków i plansza nie mniejsza niż 25 × 25 cm.</p> <p>Tytuł referencyjny: Labirynt</p>	sztuka	2		

7.	Mastermind	Gra dedukcyjna typu "łamigłówka logiczna", polegająca na odgadywaniu kodu kolorystycznego lub symbolicznego; minimum 80 elementów (kolki, znaczniki). Tytuł referencyjny: Mastermind.	sztuka	2		
8.	Brainbox	Gra edukacyjna typu „quiz obserwacyjny”, składająca się z zestawu min. 50 kart zawierających zestawy informacji lub obrazów, z zadaniem zapamiętywania i odtwarzania szczegółów. Tytuł referencyjny: Brainbox	sztuka	2		
9.	Qwirkle	Gra abstrakcyjna oparta na dopasowywaniu kolorów i symboli, zawierająca min. 108 kafelków; rozwija rozpoznawanie wzorców i logiczne zależności. Tytuł referencyjny: Qwirkle	sztuka	2		
10.	Rummikub	Gra logiczno-liczbowa dla min. 2–4 graczy, obejmująca co najmniej 104 płytki z cyframi w czterech kolorach; wspiera analizę kombinatoryczną i planowanie. Tytuł referencyjny: Rummikub	sztuka	2		
11.	Set	Gra logiczna oparta na identyfikacji zestawów kart, wymagająca analizy cech (kolor, liczba, kształt, wypełnienie); talia min. 81 kart. Tytuł referencyjny: Set.	sztuka	2		
12.	Kolorowy kod	Gra logiczna z transparentnymi płytkami, wymagająca układania wzorów zgodnie z kartami zadań (min. 50 kart). Tytuł referencyjny: Kolorowy kod	sztuka	2		
13.	Gool	Gra zręcznościowo-logiczna polegająca na precyzyjnym trafianiu lub umieszczaniu elementów w strukturze torów lub otworów; min. 20 elementów. Tytuł referencyjny: Gool	sztuka	2		
14.	Rafa koralowa	Gra obserwacyjno-edukacyjna o tematyce morskiej/raf koralowych, zawierająca min. 80 elementów lub kart z ilustracjami zwierząt morskich i ekosystemów. Tytuł referencyjny: Rafa koralowa	sztuka	2		
15.	Hop do norki	Gra edukacyjna dla młodszych dzieci polegająca na dopasowywaniu elementów lub prowadzeniu postaci do „norki”, wspierająca koordynację wzrokowo-ruchową; min. 20 elementów. Tytuł referencyjny: Hop do norki.	sztuka	2		
16.	Happy Cube Junior	Wszystkie zestawy z tej serii muszą spełniać wymagania: – minimum 6 kostek piankowych o wymiarach min. 4 × 4 × 4 cm po złożeniu, – elementy wykonane z bezpiecznej pianki EVA, – poziom trudności zgodny z podziałem referencyjnym (Junior / Original / Pro / Expert). Zestaw łamigłówek 3D – poziom łatwy dla dzieci młodszych. Tytuł referencyjny: Happy Cube Junior	sztuka	2		
17.	Happy Cube Original	Wszystkie zestawy z tej serii muszą spełniać wymagania: – minimum 6 kostek piankowych o wymiarach min. 4 × 4 × 4 cm po złożeniu, – elementy wykonane z bezpiecznej pianki EVA, – poziom trudności zgodny z podziałem referencyjnym (Junior / Original / Pro / Expert).	sztuka	2		
18.	Happy Cube Pro	Wszystkie zestawy z tej serii muszą spełniać wymagania: – minimum 6 kostek piankowych o wymiarach min. 4 × 4 × 4 cm po złożeniu, – elementy wykonane z bezpiecznej pianki EVA, – poziom trudności zgodny z podziałem referencyjnym (Junior / Original / Pro / Expert).	sztuka	2		
19.	Happy Cube Expert	Wszystkie zestawy z tej serii muszą spełniać wymagania: – minimum 6 kostek piankowych o wymiarach min. 4 × 4 × 4 cm po złożeniu, – elementy wykonane z bezpiecznej pianki EVA, – poziom trudności zgodny z podziałem referencyjnym (Junior / Original / Pro / Expert).	sztuka	2		
20.	Gra planszowa „Mali ekolodzy”,	Gra planszowa o tematyce ekologicznej, rozwijająca świadomość ekologiczną, umiejętność współpracy i myślenie przyczynowo-skutkowe; w opakowaniu minimum 1 plansza, zestaw kart i pionków, instrukcja.	sztuka	3		
21.	Botanika, nauka w domu, mały geniusz,	Zestaw edukacyjny botaniczny do pracy w warunkach domowych, obejmujący elementy do prowadzenia doświadczeń i obserwacji z zakresu biologii roślin; zestaw minimum 20 komponentów edukacyjnych. Tytuł referencyjny: „Botanika. Nauka w domu. Mały geniusz”	sztuka	3		
22.	Gra karciana „Tycikarty Botanika” Kwiaty,	Gra karciana o tematyce botanicznej, zawierająca co najmniej 30 kart, z ilustracjami i opisami roślin, ukierunkowana na naukę rozpoznawania gatunków. Tytuł referencyjny: „Tycikarty Botanika – Kwiaty”	sztuka	3		
23.	Gra obserwacyjna „Rok na okrągło”	Gra obserwacyjna dotycząca cykliczności przyrody, zawierająca minimum 50 elementów przedstawiających zjawiska sezonowe. Tytuł referencyjny: „Rok na okrągło”	sztuka	3		
24.	Gra „Ekosystem”,	Gra strategiczna o funkcjonowaniu ekosystemu, obejmująca co najmniej 60 kart lub elementów ekosystemu z zależnościami troficznymi. Tytuł referencyjny: „Ekosystem”	sztuka	3		
25.	Przyroda. Graficzne karty pracy dla klasy 4,	Zestaw kart pracy dla klasy IV – tematyka przyrodnicza, minimum 60 stron, treści zgodne z podstawą programową. Tytuł referencyjny: „Przyroda. Graficzne karty pracy dla klasy 4”	sztuka	1		

26.	EduKarty. Przyroda. Robert Jacek Dworkowski,	Karty edukacyjne z zakresu przyrody, minimum 40 kart, treści obejmujące podstawowe zagadnienia biologiczne i geograficzne. Tytuł referencyjny: „EduKarty. Przyroda	sztuka	1		
27.	Przyroda, blok zadań. Agata Bobkowska, Natalia Berlik,	Zadaniowy blok ćwiczeń przyrodniczych, minimum 30 zadań, przeznaczony dla klas I–IV. Tytuł referencyjny: „Przyroda. Blok zadań”	sztuka	1		
28.	Drzewa, spotkania z przyrodą. Mark Bachofer,	Publikacja edukacyjna o drzewach, minimum 100 stron, z ilustracjami gatunków drzew występujących w Polsce. Tytuł referencyjny: „Drzewa. Spotkania z przyrodą”	sztuka	3		
29.	Zwierzęta, spotkania z przyrodą. Erich Kretschmar,	Publikacja edukacyjna o zwierzętach, minimum 100 stron, materiał opisowy + ilustracje. Tytuł referencyjny: „Zwierzęta. Spotkania z przyrodą”	sztuka	3		
30.	Cuda natury, niesamowita przyroda	Album edukacyjny o zjawiskach przyrodniczych, minimum 120 stron. Tytuł referencyjny: „Cuda natury. Niesamowita przyroda”	sztuka	3		
31.	Rośliny, spotkania z przyrodą. Zbigniew Nawara	Publikacja edukacyjna o roślinach, minimum 100 stron, zdjęcia, opisy gatunkowe. Tytuł referencyjny: „Rośliny. Spotkania z przyrodą”	sztuka	3		
32.	Owady, spotkania z przyrodą. Heiko Bellmann, szt. 3	Publikacja o owadach, minimum 100 stron, szczegółowe opisy gatunków i środowisk. Tytuł referencyjny: „Owady. Spotkania z przyrodą”	sztuka	3		
33.	Grzyby, spotkania z przyrodą	Publikacja o grzybach, minimum 100 stron, charakterystyka gatunków. Tytuł referencyjny: „Grzyby. Spotkania z przyrodą”	sztuka	3		
34.	Zdobywam świat, tablice demonstracyjne. Przyroda. Justyna Hadrys,	Tablice demonstracyjne – przyroda, minimum 10 tablic o wymiarach nie mniejszych niż A3, przeznaczonych do zajęć klasowych. Tytuł referencyjny: „Zdobywam świat. Tablice demonstracyjne. Przyroda	sztuka	1		
35.	Ptaki w Polsce. Spotkania z przyrodą. Andrzej Kruszewicz	Publikacja edukacyjna o ptakach Polski, minimum 100 stron, ilustracje gatunków, opisy zachowań. Tytuł referencyjny: „Ptaki w Polsce. Spotkania z przyrodą”	sztuka	3		
36.	Szkoła na miarę , przyroda plus kl. 3 ćwiczenia,	Zeszyt ćwiczeń z przyrody dla klasy III, minimum 40 stron, zgodny z podstawą programową. Tytuł referencyjny: „Szkoła na miarę. Przyroda plus kl. 3 – ćwiczenia”	sztuka	1		
37.	Ślady i tropy zwierząt. Młody obserwator przyrody. Anna Lewandowska,	Publikacja edukacyjna dotycząca tropów i śladów zwierząt, minimum 50 stron. Tytuł referencyjny: „Ślady i tropy zwierząt. Młody obserwator przyrody”	sztuka	3		
38.	Ekologia. Młody obserwator przyrody,	Publikacja edukacyjna o ekologii dla dzieci, minimum 50 stron. Tytuł referencyjny: „Ekologia. Młody obserwator przyrody”	sztuka	3		
39.	Przyroda 160 pomysłów na nauczanie zintegrowane w klasach 1-3,	Publikacja metodyczna dla nauczycieli klas I–III – 160 pomysłów dydaktycznych z przyrody, minimum 150 stron. Tytuł referencyjny: „Przyroda. 160 pomysłów na nauczanie zintegrowane w klasach 1–3”	sztuka	1		
40.	Gry planszowe „Dobble / Duple” – 3 szt.	Gry wspierające koncentrację, refleks i spostrzegawczość, wykorzystywane jako element integracyjny w socjoterapii.  Minimalnie 50 kart w zestawie.	sztuka	3		
RAZEM						SUMA WARTOŚCI CEN BRUTTO wskazanych w kolumnie 8

<p>Wymagania jakościowe:</p> <p>Wszystkie produkty muszą być fabrycznie nowe, nieużywane, w oryginalnych opakowaniach.</p> <p>Publikacje muszą posiadać ISBN i być wydane w 2018 r. lub później.</p> <p>Treści muszą być zgodne z aktualną podstawą programową kształcenia ogólnego.</p> <p>Gry muszą być wykonane z materiałów bezpiecznych i certyfikowanych do użytku przez dzieci.</p>
--