

**Załącznik nr 1a do zapytania ofertowego nr 4/2025 - opis przedmiotu zamówienia – gry i klocki edukacyjne**

Lp.	Nazwa	Miara	Ilość	Opis
1	Gra planszowa o emocjach (dla starszych uczniów)	sztuka	1	Gra planszowa dotycząca emocji, umożliwiająca utrwalenie nabytej wiedzy o emocjach, poszerzenie zakresu słownictwa, rozwijanie zasad współpracy i naprzemienności w działaniu. Gra polega na rozwiązywaniu quizów oraz podejmowaniu wyzwań, które rozwijają umiejętności poznawania emocji. Wykorzystując planszy i konsole 3D, gracze wcielają się w rolę emocji i wspólnie odkrywają, jak różne uczucia wpływają na życie. Gra przeznaczona jest dla 2 do 4 graczy. Lub równoważne.
2	Gra edukacyjna - zakupy	sztuka	1	Gra edukacyjna oparta na zabawie w sklep. Wprowadza graczy w świat codziennych zakupów, uczy planowania i podejmowania decyzji oraz rozwija myślenie logiczne i umiejętność współdziałania. Podczas rozgrywek uczniowie zapoznają się z asortymentem sklepów branżowych, również w języku angielskim (dzięki dwujęzycznym podpisom pod produktami). Sześć wariantów rozgrywki, podczas której dzieci poznają produkty z wielu sklepów, m.in. spożywczego, warzywniczego, ogrodniczego i papierniczego. Lub równoważne.
3	Gra planszowa - emocje (dla młodszych uczniów)	sztuka	1	Gra planszowa dotycząca emocji, wspierająca nazywanie, rozpoznawanie i wyrażanie emocji. Wpływa na rozwój umiejętności komunikacyjnych, rozwijanie zasady współpracy i naprzemienności w działaniu. Trzy podstawowe rodzaje zabaw to: memo, kalambury i konwersacje. Zestaw zawiera: 8-10 dwustronnych kart sytuacji, 8-10 dwustronnych kart konwersacji, kostkę zmysłów, żetony emocji, poradnik z pomysłami na gry. Lub równoważne.
4	Gra karciana - zawody i sport	sztuka	1	Gra prezentująca zawody i sporty, w której uczestnicy muszą odgadnąć, jaką są postacią. Wylosowana karta z bohaterem jest przyklejona do opaski założonej na głowę. Gra uczy logicznego myślenia, precyzyjnego formułowania myśli i analizowania zdobytych informacji. Wspiera utrwalanie wiedzy dotyczącej zawodów, poszerza nazewnictwo. Lub równoważne.
5	Gra edukacyjna - zawody	sztuka	1	Gra edukacyjna, w której należy skojarzyć obrazki, dostarcza dzieciom wiadomości na temat różnych zawodów i narzędzi potrzebnych do ich wykonywania. Rozwija umiejętność samodzielnej wypowiedzi, koncentrację, logiczne myślenie, pamięć, wyobraźnię oraz sprawność manualną. Składa się z min. 40 puzzli, planszy, pionków, kostki, żetonów, instrukcji. Lub równoważne.
6	Gra logiczna - labirynt grawitacyjny	sztuka	1	Gra logiczna, składająca się z min. 60 kart z zadaniami i rozwiązaniami (różne poziomy gry, od początkującego do eksperta), wieża docelowa, wieże budowlane, kulki, plansza do gry, instrukcja. Gra wspiera rozwój myślenia logicznego, planowania, usprawnia umiejętności manualne. Lub równoważne.
7	Gra karciana 1	sztuka	1	Gra karciana, której podstawą jest szybkie rozpoznawanie identycznych symboli na różnych kartach. Zestaw składa się z talii okrągłych kart, z których każda zawiera zbiór różnych obrazków o zmiennej wielkości. Kluczową zasadą jest to, że dowolne dwie karty w całej talii mają ze sobą dokładnie jeden wspólny symbol. Mechanika gry polega na tym, że gracze rywalizują w jak najszybszym odnalezieniu

				i nazwaniu tego wspólnego symbolu pomiędzy dwiema wyłożonymi kartami. Pudełko do przechowywania kart. Lub równoważne.
8	Gra karciana 2	sztuka	1	Gra karciana, której podstawową zasadą jest znalezienie jak najszybciej symbolu, który łączy dwie karty. Symbol zawsze jest tylko jeden. W pudełku znajdują się zasady kilku mini-gier, w tym jeden wariant solo. Na kartach znajdują się cyfry oraz figury geometryczne. Gra pozwala utrwalić nabytą wiedzę, wpływa na usprawnienie koncentracji uwagi oraz spostrzegawczości. Pudełko do przechowywania kart. Lub równoważne.
9	Gra karciana 3	sztuka	1	Gra karciana, której podstawową zasadą jest znalezienie jak najszybciej symbolu, który łączy dwie karty. Symbol zawsze jest tylko jeden. Opakowanie zawiera min. 50 kolorowych kart z czytelnymi symbolami zwierząt. Gra rozwija spostrzegawczość oraz refleks. Pudełko do przechowywania kart. Lub równoważne.
10	Gra karciana 4	sztuka	1	Gra karciana, w której gracze próbują jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart, dopasowując je do karty, która aktualnie znajduje się na górze stosu. Opakowanie zawiera: 15-20 kart z liczbami w każdym z kolorów (czerwony, zielony, niebieski i żółty) i różne karty funkcyjne w różnych kolorach. Lub równoważne.
11	Gra karciana 5	sztuka	1	Gry rozwija kompetencje społeczno-emocjonalne. Dedykowana szczególnie uczniom ze spektrum autyzmu, nadpobudliwością psychoruchową z deficytem uwagi czy zaburzeniami integracji sensorycznej. W skład zestawu wchodzi: - instrukcja - min. 40 kart w czterech kategoriach: Jaki jestem?; Co lubię? Co mnie interesuje; Co czuję?; Rozwiązuję problemy - 12 kart specjalnych. Lub równoważne.
12	Gra edukacyjna - wartości	sztuka	1	Gra planszowa, w której gracze wcielają się w role superbohaterów. Ich zadaniem jest rozwiązywanie różnych problemów. Gra wspiera naukę o różnych wartościach takich jak szacunek, uczciwość, odwaga, które stanowią fundamenty życia społecznego. Lub równoważne.
13	Karty edukacyjne - potrzeby	sztuka	1	Narzędzie psychoedukacyjne w formie kart i gry oparte na modelu potrzeb Abrahama Masłowa. Pomaga nastolatkom rozwijać świadomość swoich potrzeb: nazywać je i odpowiednio zaspokajać. Lub równoważne.
14	Karty edukacyjne - redukcja napięcia	sztuka	1	Zestaw kart zawierający ćwiczenia, wizualizacje i afirmacje. Ich celem jest redukcja napięcia oraz lęku oraz budowanie wewnętrznych zasobów dziecka. Lub równoważne.
15	Gra terapeutyczna - lęk	sztuka	1	Gra terapeutyczna pomagająca lepiej radzić sobie z lękiem dla dzieci i nastolatków w wieku 7-16 lat. Koncepcja gry oraz ćwiczenia w niej zawarte oparte są o techniki terapii poznawczo-behawioralnej. Lub równoważne.
16	Gra edukacyjna - emocje	sztuka	1	Narzędzie edukacyjno-terapeutyczne zwiększające świadomość przeżywanych emocji oraz sygnałów z ciała, a także umożliwiające poznanie strategii radzenia sobie. W pudełku znajduje się: dwustronna plansza z matrycą mapy emocji, karty "Emocje", karty "Sygnały z ciała", karty "Czego potrzebuję?", instrukcja z opisem poszczególnych kroków efektywnego radzenia sobie z emocjami wraz z dodatkowymi pomysłami na wykorzystanie kart. Lub równoważne.
17	Karty edukacyjne - komunikacja	sztuka	1	Pomoc w postaci kart, która wspiera rozwój umiejętności komunikacyjnych u dzieci mających trudności z inicjowaniem rozmów, podtrzymywaniem interakcji, wzajemnością i spontanicznością w komunikacji. Przeznaczona dla dzieci w wieku od 6 do 13 lat, w tym dla dzieci z ADHD i w spektrum autyzmu. Lub równoważne.
18	Karty edukacyjne - emocje	sztuka	1	Pomoc w postaci kart zabaw wspierających regulację emocji. Zbiór setki inspirujących pomysłów, które pomagają dzieciom rozwijać umiejętności radzenia sobie z emocjami. Lub równoważne.

19	Gra terapeutyczna - emocje i komunikacja	sztuka	1	Zestaw karcianych gier terapeutycznych, rozwijających wiedzę o emocjach i komunikacji oraz pomagających budować relacje wśród członków rodziny i w grupie znajomych. W zestawie znajdują się min. dwie gry karciane, ok. 100 kart. Lub równoważne.
20	Zestaw edukacyjny - części mowy	sztuka	1	Drewniany zestaw do nauki i utrwalenia części mowy na lekcjach języka polskiego. Zestaw zawiera min. 50 słów oraz lupy z nazwami części mowy. Lub równoważne.
21	Układanka do nauki czytania sylabowego	sztuka	1	Gra polegająca na układaniu puzzli z sylabami w pary, tak aby powstał wyraz, który opisuje przedmiot przedstawiony na pasującym obrazku. W skład zestawu wchodzi: min. 30 puzzli z rysunkami, min. 50 puzzli z sylabami, kostka do gry. Lub równoważne.
22	Gra - nauka alfabetu	sztuka	1	Gra, która ma na celu naukę alfabetu i pierwszych słów poprzez dopasowywanie do siebie min. 60 elementów z literami, obrazkami i słowami. Zabawka rozwija również umiejętności logicznego myślenia, pamięć, koncentrację oraz małą motorykę. Lub równoważne.
23	Gra edukacyjna	sztuka	1	Gra polegająca na odnajdowaniu wskazanego obrazka w jak najkrótszym czasie, rozwijająca umiejętność radzenia sobie pod presją czasu oraz percepcji wzrokowej. Gracze kolejno odsłaniają fiszki i pokazują wszystkim obrazek. Trzeba jak najszybciej znaleźć na planszy tę samą ilustrację. Kto znajdzie pierwszy, dzwoni dzwonkiem. Gdy się nie pomylił, zabiera fiszkę. Wygrywa ten, kto zbierze ich najwięcej. W pudełku znajdują się: duża plansza do gry, dzwonek, fiszki, instrukcja. Lub równoważne.
24	Gra edukacyjna - relacje	sztuka	1	Gra planszowa opracowana przede wszystkim dla uczniów z trudnościami w nabywaniu kompetencji społeczno-emocjonalnych. Gracze kolejno rzucają kostką i poruszają się pionkami po planszy podzielonej na 4 obszary symbolizujące różne przestrzenie społeczne: dom, szkołę, sklep i inne miejsca publiczne. Po drodze trafiają na określone pola specjalne i wykonują różne akcje, np. losują karty z określonej kategorii (łącznie ok. 160 kart), a następnie odpowiadają na pytania o odczuwane emocje czy sposoby zachowania w różnych sytuacjach. Lub równoważne.
25	Gra karciana - umiejętności społeczne	sztuka	1	Gra karciana doskonaląca umiejętności społeczno-komunikacyjne dla uczniów z autyzmem w wieku 7–14 lat. Gracze, odpowiadając na różne pytania i wykonując ciekawe zadania, usprawniają kompetencje społeczno-komunikacyjne. Uczą się między innymi: współpracy, inicjowania rozmowy, zawierania znajomości, proszenia o pomoc, zadawania pytań i formułowania opinii, radzenia sobie z emocjami, przyjmowania perspektywy drugiej osoby. Lub równoważne.
26	Gra konwersacyjna dla młodzieży i dorosłych	sztuka	1	Gra dla nastolatków (13-19 lat), która ułatwia rozmowę na temat marzeń, wartości, emocji i relacji z innymi. Min. 100 pytań w min. 3 kategoriach: życie codzienne, przyszłość i pasje, relacje i emocje. Lub równoważne.
27	Ćwiczenia językowe w matematyce	sztuka	1	Pomoc dydaktyczna, dzięki której dziecko rozwija mowę, ma możliwość określania relacji przestrzennych, operowania słownictwem na wyższym poziomie, rozpoznawania i nazywania kolorów, wskazywania i odczytywania cyfr, usprawniania motoryki ręki i koordynacji wzrokowo-ruchowej. Zestaw zawiera: rozkładaną planszę z grafiką windy, etykiety wzorcowe, etykiety opisowe, plakietki wzorcowe, opis wykonywanych ćwiczeń. Lub równoważne.
28	Memory językowe	sztuka	1	Gra memory językowe dla dzieci w starszym wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym oraz dla starszych uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Zawiera rozsypanki sylabowe, rebusy, kartoniki m.in. z parami: wyraz w liczbie pojedynczej i liczbie mnogiej; przymiotnik i pasujący do niego rzeczownik; synonimy. Lub równoważne.
29	Gra logopedyczna	sztuka	1	Logopedyczna gra karciana dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz wczesnoszkolnym, które mają problemy artykulacyjne, opóźniony rozwój mowy, afazję. W pudełku min. 60 kart z obrazkami do

				ćwiczenia głosek z szeregu syczącego (s, z, c, dz) i szumiącego (sz, ż, cz, dż) oraz instrukcja z propozycjami zabaw. Lub równoważne.
30	Karty rozwijające mowę i język	sztuka	1	Min. 80 kolorowych, dwustronnych kart do gry, które rozwijają mowę i język. Karty zawierają materiał obrazkowy, na podstawie którego wykonujemy ćwiczenia. Na odwrocie każdej karty jest napisany wyraz lub wyrazy w odpowiedniej formie fleksyjnej. Lub równoważne.
31	Gra motoryczna	sztuka	1	Gra, której założeniem jest ułożenie przestrzennych wzorów z załączonych kostek na podstawie szablonów będących częścią gry. Rozwija wyobraźnię przestrzenną, logiczne myślenie i koncentrację, a także umiejętności motoryki małej. W pudełku kolorowe kostki, karty ze wzorami do ułożenia, klepsydra do odmierzania czasu, żetony do sporządzania punktacji, instrukcja obsługi. Lub równoważne.
32	Gra typu memory - dźwięki	sztuka	1	Drewniane memory dźwiękowe do ćwiczeń pamięci słuchowej. Zawiera min. 16 krążków, które tworzą min. 8 par. Lub równoważne.
33	Gra typu memory - dotyk	sztuka	1	Gra memory poprzez dotyk, gdzie elementy odwraca się wzorem do dołu i odkrywa w poszukiwaniu pasującej pary. Sensoryczna gra pamięciowa zawiera krążki tworzące pary. Lub równoważne.
34	Gra edukacyjna	sztuka	1	Gra edukacyjna, której celem jest trening koncentracji oraz pamięci. Gracz w wyznaczonym czasie musi przypatrzeć się obrazkom na planszach i zapamiętać jak najwięcej. Następnie plansza jest obracana, a zadaniem jest oznaczenie znajdujących się na spodzie zdań. Prawdziwych tabliczką "TAK", a fałszywych "NIE". W opakowaniu plansze z obrazkami i pytaniami, żetony, tabliczki "tak", "nie". Lub równoważne.
35	Gra terapeutyczna	sztuka	1	Gra terapeutyczna, której celem jest trening spostrzegawczości, koncentracji. Rozgrywka opiera się o poszukiwanie i znalezienie wspólnych elementów. Papierowe kartoniki układa się na planszy i tworzą one dwie osie, drewniane elementy - piktogramy - zawierające części wspólne z wzorem na kartonikach układa się odpowiednio na polach przecinających dwie osie. Lub równoważne.
36	Gra edukacyjna	sztuka	1	Pomoc edukacyjna 3 w 1: sudoku, memory, tuputu sylabowe. Ćwiczenia usprawniające procesy myślowe, rozwijające podstawowe funkcje umysłowe, lewopółkulowe poznawcze umiejętności oparte na strategiach symultanicznych (prawopółkulowych) i sekwencyjnych (lewopółkulowych). Lub równoważne.
37	Karty edukacyjne	sztuka	1	Karty, które umożliwiają tworzenie opowieści i jej ilustrowanie. W opowieść zaangażowany jest zarówno opowiadający, jak i słuchacz. Dzieci rozwijają swoją wyobraźnię, umiejętności komunikacyjne, zachowywanie ciągów przyczynowo-skutkowych. Zawiera gotowe historie i improwizowane opowieści. Lub równoważne.
38	Karty edukacyjne	sztuka	1	Talia min. 30 kart rozwojowych z wyzwaniami w obszarach: zdrowia, rozwoju osobistego, relacji. Gra skierowana do młodzieży od 13 r. ż. Zestaw umożliwia stopniowe i świadome budowanie dobrych nawyków i pozwala zobaczyć szybki rezultat swoich działań. Lub równoważne.
39	Karty edukacyjne	sztuka	1	Narzędzie edukacyjne do pracy z nastolatkami, które rozwija kompetencje emocjonalno-społeczne, empatię i rozumienie różnych perspektyw. Zestaw składa się z tabliczek określających emocje i stany emocjonalne, kart zachowań w różnych sytuacjach społecznych. Na każdej karcie znajduje się trudna sytuacja społeczna, w której mogła znaleźć się bliska nastolatkowi osoba. Zadaniem uczestników jest udzielenie odpowiedzi na pytania zamieszczone na karcie. Lub równoważne.
40	Karty edukacyjne	sztuka	1	Narzędzie edukacyjne do pracy z nastolatkami, które rozwija kompetencje emocjonalno-społeczne, empatię i rozumienie różnych perspektyw. Zestaw składa się z tabliczek określających emocje i stany emocjonalne, kart zachowań w różnych sytuacjach społecznych. Na każdej karcie znajduje się opis trudnej sytuacji społecznej, w której mógł się znaleźć nastolatek. Zadaniem uczestników jest

				udzielenie odpowiedzi na pytania zamieszczone na karcie: co czujesz?, co możesz zrobić, żeby poczuć się lepiej?, jakich wskazówek możesz udzielić osobie, która znalazła się w podobnej sytuacji. Lub równoważne.
41	Gra edukacyjna	sztuka	1	Gra rozwijająca kompetencje językowe, a także logiczne myślenie i pamięć. Gracze naprzemiennie zadają sobie pytania odnośnie do wybranej postaci, na które odpowiedzieć można jedynie "tak" i "nie", eliminując niepasujące osoby. Lub równoważne.
42	Gra planszowa - asertywność - dzieci starsze	sztuka	1	Gra planszowa o asertywności dla dzieci 10-14 lat do samodzielnego wydruku. Lub równoważne.
43	Gra planszowa - asertywność - dzieci młodsze	sztuka	1	Gra planszowa o asertywności dla dzieci 6-9 lat do samodzielnego wydruku. Lub równoważne.
44	Segregowanie odpadów	sztuka	2	Gra, która uczy klasyfikowania i segregowania odpadów w zależności od materiału z jakiego są wykonane oraz dbania o środowisko. Zawiera ok. 5 kolorowych, plastikowych pojemników do złożenia, ok. 35 zdjęć przedstawiających odpady, 1 arkusz naklejek o wym. 6 x 6 cm. Lub równoważne.
45	Gra ruchowa	sztuka	2	Gra ruchowa dla dzieci od 3. roku życia, przeznaczona dla maksymalnie 12 uczestników, która rozwija motorykę, równowagę i koncentrację. Zestaw zawiera tarczę do losowania oraz ok. 70 kart zadań, obejmujących ćwiczenia, naśladowanie zwierząt i pozycje inspirowane jogą. Produkt jest idealny do aktywnej integracji, edukacji ruchowej i stymulowania kreatywności. Lub równoważne.
46	Joga dla dzieci	sztuka	1	Zestaw ilustrowanych kart, na których znajdują się ok. 50 przystępnie opisanych pozycji jogi o różnym poziomie trudności. Każda z pozycji opatrzona jest polską, przyjazną dla dzieci nazwą – na przykład porównanie jej do zwierzęcia – co ośmiela nawet zupełnie początkujących i zachęca dzieci do zabawy. Autorka jest certyfikowaną instruktorką jogi dla dzieci. Lub równoważne.
47	Gra ruchowa - koła	sztuka	2	Zestaw do gier ruchowych i zręcznościowych. Składa się z 20 elementów: 10 plastikowych obręczy (kół) oraz 10 złączek służących do ich stabilnego łączenia. Koła mają średnicę około 26-27 cm i występują w różnych kolorach (m.in. pomarańczowy, zielony, niebieski, różowy, żółty), co zwiększa atrakcyjność wizualną zabawy. Główna funkcja produktu polega na tworzeniu różnorodnych ścieżek i torów, po których uczestnicy przeskakują, ćwicząc równowagę, koordynację oraz dużą motorykę. Lub równoważne.
48	Gra edukacyjna	sztuka	1	Prosta i dynamiczna gra wyścigowa, idealna dla dzieci, która w unikalny sposób łączy losowość z elementem strategicznym. Cel gry to doprowadzenie swojego żółwia do pola z sałatą jako pierwszego, jednak nikt na początku nie wie, który kolor żółwia należy do którego gracza. Lub równoważne.
49	Gra edukacyjna	sztuka	1	Uproszczona wersja znanej gry w układanie kafli, przeznaczona dla młodszych graczy. Każda tura polega na dobieraniu i dokładaniu kwadratowej płytki terenu tak, aby połączyć drogi. Kiedy droga zostaje całkowicie zamknięta, gracz umieszcza wszystkie swoje figurki na niej stojące z powrotem do swojej puli. Zwycięża ten, kto jako pierwszy umieści i odzyska wszystkie swoje pionki, co czyni grę szybką i koncentruje się na prostym mechanizmie zamykania dróg. Lub równoważne.
50	Gra planszowa	sztuka	1	Gra, w której dziecko za pomocą dotyku musi rozpoznawać kształty. Gra skierowana jest dla dzieci w wieku 3 - 8 lat. W rozgrywce może uczestniczyć 1 - 6 graczy. W zestawie znajdziemy takie elementy jak: ok. 9 dwustronnych plansz, ok. 30 pionków - po 5 punktów w 6 kolorach, żetony do identyfikacji, duży płócienny worek, instrukcja gry. Atrakcyjnym dodatkiem jest plansza ze smokiem wraz z

				naklejkami przydatnymi do jej uzupełnienia. Jedna gra zawiera trzy możliwe warianty. Lub równoważne.
51	Gra planszowa	sztuka	1	Gra planszowa, w której cztery choroby wydostały się na świat. Przed drużyną specjalistów z różnych dziedzin stanęło zadanie odnalezienia szczepionek na te epidemie, zanim ludzkość zostanie unicestwiona. Gracze muszą współpracować ze sobą, wykorzystując silne strony swych postaci i dobrze planując strategię, jaką wykorzystają, by pozbyć się chorób, zanim, w serii coraz gwałtowniejszych epidemii, opanują one cały świat. Lub równoważne.
52	Gra planszowa	sztuka	1	Gra planszowa, projekt w stylu popularnej Zakazanej Wyspy, w którym grupa uczestników jednoczy się przeciwko mechanice gry. Na samym początku graczom zostają przydzielone role, które definiują specjalne zdolności i początkowe miejsce na planszy. Następnie uczestnicy zabawy muszą skoordynować swoje działania w ten sposób, by jak najszybciej zdobyć zestaw potrzebnych przedmiotów, zanim kolejne fragmenty pustyni na dobre znikną im z oczu i już na zawsze pozostaną niedostępne. Lub równoważne.
53	Gra karciana	sztuka	1	Gra karciana, w której gracze używają pięknie ilustrowanych, surrealistycznych kart, by opowiadać historie, tworzyć skojarzenia lub opisywać uczucia. W każdej rundzie jeden z uczestników zostaje narratorem i wymyśla hasło, które pasuje do wybranej przez niego karty. Pozostali gracze anonimowo wybierają ze swoich rąk kartę, która ich zdaniem najlepiej pasuje do podanego hasła. Wszystkie karty są tasowane i odkrywane, a zadaniem graczy jest odgadnięcie, która z nich była pierwotnie kartą narratora. Punkty zdobywa się za trafne odgadnięcie i za skuteczne zmylenie przeciwników swoimi pasującymi, lecz błędnymi kartami. W zestawie 2 dodatki np. harmonia i wizja, oraz 2 rozszerzenia np. zwierciadła i wspomnienia. Lub równoważne.
54	Gra karciana	sztuka	1	Kooperacyjna gra karciana. Sercem rozgrywki jest talia kart z numerami od 1 do 100. Żeby wygrać, gracze muszą przebrnąć przez 12 etapów. Celem jest pozbycie się wszystkich kart - od najmniejszej do największej. Gracze nie mogą się ze sobą komunikować - ani werbalnie, ani za pomocą gestów. Lub równoważne.
55	Puzzle 1	sztuka	1	35-40-elementowa układanka, która przedstawia kwitnący ogród i sad. Lub równoważne.
56	Puzzle 2	sztuka	1	Duża, kolorowa układanka, która składa się z 50-60 elementów i przedstawia przeróżne pojazdy, które przewożą pasażerów i towary. Lub równoważne.
57	Puzzle 3	sztuka	1	Cztery ok. 150-elementowe układanki, na których przedstawione są kojące obrazy kwiatów. Lub równoważne.
58	Puzzle 4	sztuka	1	Ok. 70-elementowe puzzle przedstawiające mapę świata. Lub równoważne.
59	Puzzle 5	sztuka	1	Puzzle przedstawiające kosmos. Opakowanie zawiera ok. 70 dużych elementów, które po ułożeniu utworzą obrazek. Lub równoważne.
60	Puzzle 6	sztuka	1	Ok. 100-elementowe puzzle o wymiarach 33 x 45 cm, które przedstawiają 4 pory roku. Lub równoważne.
61	Klocki magnetyczne	sztuka	1	Zestaw klocków dotyczących poznawanych zawodów, pozwalający utrwalić nabytą wiedzę, rozwijać kreatywność oraz wyobraźnię przestrzenną, poszerzyć zakres słownictwa, rozwijać zasady współpracy i naprzemienności w działaniu. W opakowaniu znajduje się ok. 6 klocków. Lub równoważne.

62	Klocki	sztuka	1	Zestaw klocków konstrukcyjnych typu lego w ok. 30 różnych kolorach. Zawiera różne typy okien i drzwi oraz różne ramy. Wśród elementów specjalnych są także: zielone płytki konstrukcyjne o różnych rozmiarach, zestawy oczu, opony i felgi. Lub równoważne.
63	Stemple ostrosłupy	sztuka	1	Trzelementowy zestaw stempli wykonanych z wytrzymałej płyty HDF. Każdy stempel to miniatura ostrosłupa – trójkątnego, czworokątnego i sześciokątnego – gdzie jedna strona prezentuje dokładnie wygrawerowany model 3D figury, a druga zawiera gumowe odbicie, gotowe do stworzenia wyraźnego wzoru na papierze. Lub równoważne.
64	Stemple graniastosłupy	sztuka	1	Czteroelementowy zestaw stempli wykonanych z wytrzymałej płyty HDF. Zestaw wizualizuje kształty takie jak sześciąt, prostopadłości, graniastosłup prawidłowy sześciokątny oraz graniastosłup prosty trójkątny. Jedna strona prezentuje dokładnie wygrawerowany model 3D figury, a druga zawiera gumowe odbicie, gotowe do stworzenia wyraźnego wzoru na papierze. Lub równoważne.
65	Zestaw dodatków Gravitax	sztuka	1	Zestaw dodatków do Gravitax - systemu konstrukcyjnego do projektowania torów. Zestaw zawiera 8 elementów, takich jak wyzwalacz, winda, zwrotnica czy dźwignia. Lub równoważne.
66	Drewniana przybijanka	sztuka	1	Drewniana przybijanka pojazdy budowlane. Daje możliwość tworzenia kolorowych obrazków z klocków, które przybija się pinezkami do tablicy korkowej. W zestawie: korkowa tabliczka, 45-50 drewnianych elementów kształtach, młotek, 5 dwustronnych kart z propozycjami wzorów do wykonania, pinezki. Lub równoważne.
67	Przybijanka	sztuka	1	Przybijanka dająca możliwość tworzenia kolorowych obrazków z klocków, które przybija się pinezkami do tablicy korkowej. W zestawie: 30 kolorowych klocków o różnych kształtach, 40 pinezek, 10 dwustronnych kart z 20 wzorami (3 poziomy trudności), tablica korkowa, drewniany młotek. Lub równoważne.
68	Przybijanka	sztuka	1	Drewniane puzzle przybijane na pinezki. Zestaw zawiera ok. 115 klocków, 100 pinezek i 2 młotki. Trenuje koordynację wzrokowo-ruchową oraz zdolności manipulacyjne, które przygotowują najmłodszych do nauki pisanie. Lub równoważne.
69	Klocki Gami Pink	sztuka	1	Klocki imitujące technikę origami w pastelowych kolorach. Zestaw ok. 1500 sztuk oraz książeczka z przykładowymi modelami, takimi jak papuga, zamek lub syrena. Lub równoważne.
70	Łapacz piłeczek	sztuka	1	Zabawka ruchowa łapacz piłek, na którą składają się dwie obręcze wypełnione siatką, do których łapie się kolorowe piłki. Zabawa doskonali ogólną sprawność fizyczną oraz koordynację. Pomaga w rozwoju motoryki dużej, motoryki małej i zręczności. Lub równoważne.
71	Gra zręcznościowa	sztuka	1	Ok. 31 elementowa gra zręcznościowa w tubie. Zawiera karbowane, gumowane elementy druciane do zawieszenia na stojaku stołowym. Lub równoważne.
72	Kreatywne klocki konstrukcyjne	sztuka	1	Kreatywne klocki konstrukcyjne, lekkie i wytrzymałe. Zestaw ponad 300 klocków w 10 kolorach. Klocki przepuszczają światło, a ułożone wokół latarki lub lampy, tworzą niezwykle efekty świetlne. Można je także używać do puszczania baniek mydlanych. Lub równoważne.
73	Zrób to sam	sztuka	2	Zestaw do samodzielnego wykonania i ozdobienia 3 papierowych samochodów wyścigowych. W zestawie kartony perforowane, naklejki i kółka. Lub równoważne.