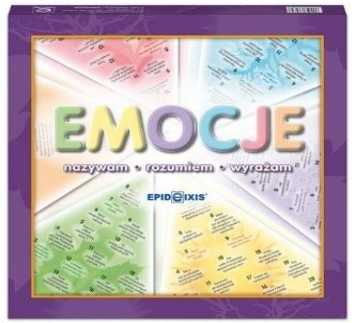
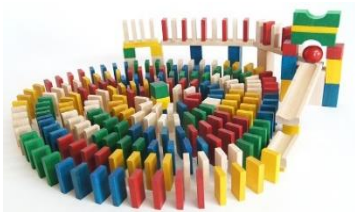
Opis przedmiotu zamówienia - Załącznik nr 1 do SIWZ

Dostawa i zakup pomocy dydaktycznych gabinetu do terapii psychologicznej w P-7 w ramach projektu pn. "Radosne przedszkolaki" Zadanie 1: Doposażenie i adaptacja pomieszczeń

Lp.	Nazwa	Opis	Przykładowa wizualizacja	Ilość	Jednostka miary
1	Memory twarze	Gra "Memory twarze" winna składać się 40 elementów, czyli 20 par kart z twarzami. Gra winna być zapakowana w kartonową tubę o wymiarach min. 18 x 6,5 cm.		1,00	szt.
2	Mastermind gra	Gra winna zawierać: drewnianą planszę o wymiarach min. 21 x 12 x 2 cm, po 12 szt. pionków w 5 różnych kolorach - razem 60 szt. (np. zielonych, czerwonych, niebieskich, żółtych, pomarańczowych), po 20 szt. białych i czarnych pionków - razem 40 szt., instrukcję. Gra winna być zapakowana w kolorowy karton.		1,00	szt.
3	Gra Planeta zmysłów	Gra "Planeta zmysłów" winna skladać się z: 42 kolorowych drewnianych kart, 6 drewnianych kart z symbolami zmysłów, 2 kostek z symbolami, 1 drewnianegp pudełka, 1 instrukcji do gry. Gra winna zachęcać dzieci do odkrywania świata poprzez 5 zmysłów, pokazywać, które zmysły, lub kombinacje zmysłów służą do postrzegania sytuacji z życia codziennego. Karty i kostki winny pokazywać 5 zmysłów, które można łączyć (np. wzrok/słuch) specjalnie, lub przypadkowo.		1,00	szt.

4	Gra logiczna „Potwory do szafy”	Gra logiczna "Potwory do szafy" winna składać się z następujących elementów: 20 kart potworów, 10 żetonów zabawek, 3 części potwora Zębogona, 2 żetonow Łowców Doskonałych, szafy oraz instrukcja.		1,00	szt.
5	Zestaw lalek i przebieranek "dzieci"	Zestaw lalek i przebieranek "dzieci" winien składac się z min. 2 szt. lalek wykonanych z materiału oraz z kolorowych ubranek. Całość winna znajdować się w drewnianej skrzynce z otwieranym wieczkiem.		1,00	zestaw
6	układanka logiczna Kolorowy kod	Układanka winna zawierać 18 pogrubionych, kolorowych kształtów, każdy na przezroczystej płytce. Układanka winna stanowić wprowadzenie do kolorów, kształtów, porządku, orientacji. Zawartość układanki: broszura ze 100 wyzwaniami. Format: min. 24,5x24 cm. Oprawa: Pudełko kartonowe.		1,00	szt.

7	Planszowa gra terapeutyczna Emocje – nazywam, rozumiem, wyrażam	Głównym celem terapeutycznym gry winno być omówienie czterech podstawowych emocji: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji. Przy wykonywaniu kolejnych zadań gracze w formie zabawy będą trenować swoje umiejętności związane z określaniem i wyrażaniem własnych emocji. Dodatkowo gracze będą mogli kształtować takie zdolności jak: współpraca, tolerancja i akceptacja innych, nawiązywanie pozytywnych relacji, budowanie poczucia własnej wartości, aktywne słuchanie, umiejętności z zakresu komunikacji werbalnej i niewerbalnej, czerpanie przyjemności oraz satysfakcji ze wspólnej zabawy oraz możliwości przebywania w grupie. Jednorazowo w grę może grać do 5 graczy. Gra winna zawierać: 6 trójkątnych plansz, komplet 5 pionków, kostkę oraz instrukcję. Wymiary pudełka: min. 280x280x45 mm.		1,00	szt.
8	Zestaw 7 książek: BAJKI O UCZUCIACH	Zestaw bajek o uczuciach winien mieć na celu wspomaganie wszechstronnego rozwoju dziecka. Opowieści winny być pomyślane tak, by uczyły rozpoznawania, akceptowania i właściwego okazywania uczuć i adresowane głównie do dzieci w wieku 5–9 lat. Zestaw winien zawierać **sześć bajek o podstawowych uczuciach**: RADOŚĆ I WYSPA HOP-SIUP, SMUTEK I ZAKLĘTE MIASTO, STRACH I POGROMCA POTWORÓW, WSTYD I LATAJĄCY ŚPIWÓR, ZAZDROŚĆ I WYŚCIGI ŻÓŁWI, ZŁOŚĆ I SMOK LUBOMIŁ oraz **zeszyt ćwiczeń** GARŚĆ RADOŚCI SZCZYPTA ZŁOŚCI. Każda książka zawierać winna: pełną emocji i fantazji bajkę psychoedukacyjną, Instrukcję Obsługi uczucia, zestaw zabaw i ćwiczeń pomagających zastosować zdobytą wiedzę w życiu. Okładka: min. broszurowa. Liczba stron: min. 60/każda część.		1,00	zestaw

9	Zestaw klocków drewnianych	Zestaw klocków winien być wykonany z drewna bukowego, pokrytego ekologiczną farbą w 6 rónych kolorach. Klocki winny posiadać zróżnicowane kształty i kolory (np. kwadraty, prostokąty, trójkąty,walce, koła). Klocki winny nadawać się do tworzenia wszelkich budowli. Zabawa z klockami winna być bezpieczna dla dzieci ćwiczyć ich kreatywność i zmysł wyobraźni przestrzennej. Wymiary najmniejszego klocka: max. 2,5 x 2,5 x 2,5 cm. Wymiary największego klocka: max. 2,5 x 7,5 x 2,5 cm. Klocki winny być zapakowane w 24-litrową kartonową tubę o wym. max. 36 x 30 x 30 cm. **Zestaw winien zawierać: 220 klocków naturalnych oraz 280 kolorowych w 4 roznych kolorach - łącznie 500 szt.**		1,00	zestaw
10	Zestaw locków domino	Zestaw klocków domino winien zawierać 430 szt. klocków drewnianych, wykonanych z drewna bukowego w 4 różnych kolorach. Klocki winny być pokryte lakierami posiadającymi certyfikat na produkty przeznaczone dla dzieci. Wymiary klocka: max. 50x25x8 mm.		1,00	zestaw
11	Zestaw pn. Wyprawka Przedszkolaka	Zestaw Wyprawka Przedszkolaka winien zawierać: - Zestaw Kontrolny, tj. okrągłą podstawę wykonaną z drewna z 12 drewnianym klockami w 6 różnych kolorach - 12 tematycznych tarcz ze zbiorem zabaw w formie obrazkowej przystosowanych do możliwości percepcyjnych dzieci w wieku przedszkolnym od 4 lat. Tematyka zadań z zestawu obejmować winna: rozpoznawanie kolorów, dobieranie obrazków według określonych cech: wielkości, kształtu, barwy, przeznaczenia, wyszukiwanie podobieństw i różnic pomiędzy przedmiotami, łączenie w pary obrazków logicznie do siebie pasujących. Wyprawka winna rozwijać u dziecka spostrzegawczość i koncentrację, uczyć myślenia i zapamiętywania oraz kształtuje osobowość i charakter. Format: min. 320x320.		1,00	zestaw

12	Zestaw tarcz do ćwiczeń	Zestaw tarcz do ćwiczeń winien składać się z 12 tarcz ze zbiorem zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, przystosowanych do możliwości percepcyjnych dziecka od 4 lat, zawierające ćwiczenia: wyszukiwanie podobieństw, różnic i brakujących elementów, porządkowanie elementów w całości, rozpoznawanie kolorów, klasyfikowanie i dobieranie obrazków według określonych cech, takich jak: wielkość, kształt, barwa, przeznaczenie, łączenie w pary obrazków logicznie do siebie pasujących, tworzenie prostych ciągów logicznych, wyodrębnianie i porównywanie zbiorów, łączenie w pary obrazków przedstawiających postaci z bajek z ich atrybutami.		1,00	zestaw
13	Zestaw Tarcze ćwiczeń pn. 1.Nauka czytania	Zestaw Tarcze ćwiczeń pn. 1.Nauka czytania winien składac się z 12 tarcz ćwiczeń z zadaniami z zakresu edukacji językowej dla dzieci wieku wczesnoszkolnym., pozwalający dzieciom zaznajomić się z: odczytywaniem wyrazów 1-sylabowych o złożonej budowie, uzupełnianiem wyrazów samogłoskami, tworzeniem z sylab wyrazów 2- i 3-sylabowych o złożonej budowie, uzupełnianiem wyrazów spółgłoskami miękkimi, kojarzeniem obrazków z wyrazami określającymi liczebniki i różne formy rzeczowników, wyodrębnianiem liter rozpoczynających nazwy obrazków, utrwalaniem pojęcia sylaby i określaniem jej pozycji w wyrazie, odczytywaniem wyrazów zawierających dwuznaki, odczytywaniem wyrazów 1- i 2- sylabowych, uzupełnianiem wyrazów brakującymi sylabami, tworzeniem wyrazów 2- i 3-sylabowych i ich łączeniem z właściwymi obrazkami, odczytywaniem wyrazów oznaczających nazwy czynności i łączenie ich z obrazkami, zabawy językowe – odszukiwanie wyrazów 1-sylabowych w wyrazach dłuższych.		1,00	zestaw

14	Zestaw Tarcze ćwiczeń pn. 2. Nauka czytania	Zestaw Tarcze ćwiczeń pn. 2.Nauka czytania winien składać się z 12 tarcz ćwiczeń, z zadaniami z zakresu edukacji językowej dla dzieci wieku wczesnoszkolnym, pozwalający dzieciom zaznajomić się z: odczytywaniem wyrazów 1-sylabowych o złożonej budowie, uzupełnianiem wyrazów samogłoskami, tworzeniem z sylab wyrazów 2- i 3-sylabowych o złożonej budowie, uzupełnianiem wyrazów spółgłoskami miękkimi, kojarzeniem obrazków z wyrazami określającymi liczebniki i różne formy rzeczowników, wyodrębnianiem liter rozpoczynających nazwy obrazków, utrwalaniem pojęcia sylab i określaniem pozycji w wyrazie, odczytywaniem wyrazów zawierających dwuznaki, odczytywaniem wyrazów 1- i 2- sylabowych, uzupełnianiem wyrazów brakującymi sylabami, tworzeniem wyrazów 2- i 3- sylabowych i ich łączeniem z właściwymi obrazkami, odczytywaniem wyrazów oznaczających nazwy czynności i łączenie ich z obrazkami, zabawy językowe – odszukiwanie wyrazów 1-sylabowych w wyrazach dłuższych.		1,00	zestaw
15	Gra MEMO przestrzenne - Owoce i warzywa	Gra MEMO przestrzenne - Owoce i warzywa winna służyć rozwojowi logicznego myślenia dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Winna umożliwiać prowadzenie zabaw edukacyjnych dla jednego dziecka, dla pary, a nawet większej ilości dzieci. Celem gry winno być kształcenie u dzieci spostrzegawczości, umiejętności zapamiętywania, nauka kolorów oraz nazw owoców i warzyw, rozpoznawanie i kojarzenie kształtów, a także wspomaganie rozwoju koncentracji uwagi i logicznego myślenia. Gra Memo przestrzenne winna zawierać: 12 drewnianych figurek owoców i warzyw - 6 różnokolorowych oraz 6 w kolorze naturalnym drewna, 12 drewnianych klocków - domków z otworami o kształtach odpowiadającym kształtom zwierząt, 12 drewnianych klocków - daszków w kształcie graniastosłupów o prostokątnej podstawie, drewniane pudełko, instrukcję obsługi. Wymiary: min. 27,5x12,5x11,5 cm.		1,00	szt.

16	Gra MEMO przestrzenne - W świecie zwierząt	Gra MEMO przestrzenne - W świecie zwierząt winna być przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Winna umożliwiać prowadzenie zabaw edukacyjnych dla jednego dziecka, dla pary, a nawet dla większej ilości dzieci. Celem gry winno być kształcenie u dzieci spostrzegawczości, umiejętność zapamiętywania, nauka kolorów, nazw zwierząt, rozpoznawanie i kojarzenie kształtów, wspomaganie rozwoju koncentracji, uwagi i logicznego myślenia, ćwiczenie sprawności manualnej i motoryki małej, przygotowanie do nauki pisania. Gra przeznaczona jest również dla dzieci niewidomych i niedowidzących, które za pomocą figurek, poprzez dotyk mogą uczyć się rozpoznawania i porównywania kształtów. Gra MEMO przestrzenne - W świecie zwierzątwinna zawierać: 12 par drewnianych figurek, 12 klocków "domków", 12 daszków, drewniane pudełecxko o wym. min. 275 x 125 x 115 mm.		1,00	szt.
17	Gra logiczna KUBIK	Gra logiczna KUBIK winna być przeznaczona dla dzieci od 5 roku życia, młodzieży i dorosłych otwartych na rywalizację. Liczba graczy od 2 do 4 graczy. Celem edukacyjnym gry KUBIK winno być kształtowanie intuicji geometrycznej, orientacji w przestrzeni i kombinatorycznego myślenia. Gra winna ograniczać się do następującej zasady: przestawiasz jeden kubik, aby cały układ klocków odzwierciedlał twój wzór. Gra winna składać się z: zestawu 36 wzorów, 5 kolorowych drewnianych sześcianów, instrukcję.		1,00	szt.
18	Zabawka edukacyjna Paluszek	Zabawka edukacyjna Paluszek winna być grą ukierunkowaną na kształcenie i rozwój zdolności manualnych (palce obu rąk) oraz rozwój zmysłów, stymulację i koordynację pracy obu półkul mózgowych, koordynację ruchowo – wzrokową. Celem gry winno być: wzmocnienie koncentracji i uwagi, odbiór sensoryczny, pobudzenie kreatywności, wdrożenie do wysiłku, relaksu. Gra winna składać się z: sześciobocznego pudełka o przekątnej min. 13 cm; dwuczęściowej podstawy z plastiku nietransparentnego z 37 otworami wielkości opuszka palca, transparentnej pokrywy montowanej z podstawą na zatrzaski do wielokrotnego otwierania i zamykania; w środku: 24 plastikowe kulki w 4 kolorach.		1,00	szt.

19	Planszowa gra terapeutyczna - Odkrycia – poznać i zrozumieć siebie	Planszowa gra terapeutyczna - Odkrycia – poznać i zrozumieć siebie winna uczyć akceptacji i tolerancji, pomagać zrozumieć i poznać siebie, odkryć w sobie empatię, poprawić komunikację interpersonalną, rozwinąć umiejętność uważnego słuchania, świadomego komunikowania. Gra winna być przeznaczona od 3 lat, a w grze mogą brać udział 2-4 osoby. Gra winna składac się z: kolorowej planszy do gry, 30 kart ilustrowanych, 4 kart do zadawania pytań, 2 kart do indywidualnej historii, 4 drewnianych pionków – kolorowe zwierzątka, drewnianej kostki do gry, książeczki z instrukcją gry.		1,00	szt.
20	Gra strategiczna Tres	Tres to gra strategiczna, która winna wywodzić się z gry w kółko i krzyżyk. Przeznaczona winna być dla 2 graczy. Gry winna byc oparta na następujących zasadach gry: zadaniem graczy jest zajmowanie na przemian pól na planszy poprzez nakładanie krążków w swoim kolorze na umieszczone na niej drążki. Każdy gracz dąży do tego, aby jak najszybciej zająć 3 miejsca w 1 linii: poziomo, pionowo, na skos w płaszczyźnie lub w przestrzeni jednocześnie utrudniając to samo przeciwnikowi. Wygrywa osoba, która jako pierwsza ułoży 3 swoje krążki w jednej linii. Gra winna zawierać: drewnianą podstaę, 24 krążki w dwóch kolorach: 12 np. żółtych + 12 np. czerwonych, instrukcja, drewniane pudełko.		1,00	szt.
21	Zestaw klocków	Zestaw klocków winien składać się z 8 drewnianych prostokątów, służących do odwzorowywania ćwiczeń wskazanych w załączonej książeczce. Książeczka winna zawierać zestaw ćwiczeń z podziałem na cztery różne stopnie trudności: zestaw ćwiczeń A - 2 klocki na dobry początek; zestaw ćwiczeń B - zabawy geometryczne, zestaw ćwiczeń C - rzuty, zestaw ćwiczeń D - konstrukcje złożone. **Zestaw winien zawierać: 8 drewnianych klocków o wymiarach: max. 8 x 2 x 4 cm, drewniane pudełko.**		1,00	zestaw
22	Gra karciana: karty z serii Rozwiązywanie Problemów – Łamacz lodów 6-12	Gra karciana winna zawierać 50 kart z 50 pytaniami, dla dzieci w wieku przedszkolnym, ucząca rozmowy o emocjach, aktywnego słuchania, wypowiadania się na różne tematy. .		1,00	szt.

23	Teczka z kartami pracy „Sposoby na złość”	Karty pracy winny być przeznaczone dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym, z przeznaczeniem do pracy indywidualnej jak i grupowej, używane pojedynczo, w zależności od potrzeb i możliwości dziecka, jednak stanowiące integralną całość. Teczka winna zawiera: 15 kart czarno-białych: do uzupełniania, kolorowania, rysowania, powielana na własny użytek, 5 kart kolorowych: - Złość jest OK, agresja nie jest OK, - Góra Lodowa - co się kryje pod złością, - Mini gra: Scenki sytuacyjne, - Termometr złości, - Mini gra: Dzień Furiatka.		1,00	szt.
24	Gra terapeutyczno-edukacyjna „Góra uczuć”	Gra terapeutyczno-edukacyjna „Góra Uczuć” winna być narzędziem terapeutyczno-edukacyjnym, pozwalającym graczom na dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami w bezpieczny sposób. Gra winna bazować na zdaniach niedokończonych, ćwiczeniach stymulujących wyobraźnię, zadaniach z zakresu komunikacji interpersonalnej, ćwiczeniach oddechowych. Gra winna zawierać: 1 instrukcja, 1 plansza, 25 kart „Bagaż doświadczeń”, 25 kart „ Wyzwania”, kostkę do gry, 4 pionki. Liczba graczy 2-4.		1,00	szt.

25	Gra dydaktyczna: Moje emocje	Gra dydaktyczna: Moje emocje winna uczyć wyrażać i nazywać emocje oraz szukać synonimów danej postawy, rozwijać rozpoznawanie uczuć i tworzenie słownika do ich wyrażania, kształtowanie umiejętności interpersonalnych, zdobywanie umiejętności rozumienia i nazywania własnych uczuć, próbę zrozumienia uczuć innych ludzi – empatia, kształtowanie kompetencji społecznych, eliminowanie negatywnych uczuć, rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania, doskonalenie umiejętności komunikowania i odczytywania sygnałów niewerbalnych, uważne wysłuchiwanie innych osób, umiejętność psychologicznego kojarzenia słów, wzbogacanie słownictwa emocjonalnego. Gra winna składać się z: 6 zdjęć A4, tafelki opisujących emocje: 6 x 10 szt. o wym. min. 10 x 3 cm, 6 dużych o wym. max. 21 x 4 cm. Każdemu rodzajowi emocji odpowiadać winien konkretny kolor, np. czerwony - złość, żółty - radość itd. Do gry winna być dołączona instrukcja z propozycjami zabaw.		1,00	szt.
26	Zestaw pacynek: emocje	pacynki winy być wykonane z miękkiej tkaniny z elementami pluszu, a ich budowa winna sprzyjać dobremu trzymaniu się na dłoni małego aktora. **Zestaw winien składać się z 6 szt. pacynek**: uśmiechnięta, smutna, przestraszona, zła, neutralna, zdziwiona; wys. min. 25 cm.		1,00	zestaw
27	Zestaw do sortowania: Cechy zwierząt	Zestaw do sortowania: Cechy zwierząt winien zawierać 20 tablic, 4 tacki do sortowania, 50 tafelków ze zdjęciami zwierząt, pudełko min. 28 x 28 x 8 cm. Zstaw winien służyć warsztatom sortowania i klasyfikacji zwierząt polegających na obserwacji cech wspólnych (części ciała, sposób przemieszczania, liczba kończyn, rodzaj powłoki ciała) zaznaczonych na tabliczkach.		1,00	zestaw

28	Układanka logiczna przestrzenna: Gdzie jest Monty?	Układanka logiczna przestrzenna: Gdzie jest Monty? winna być grą logiczną polegająca na odwzorowaniu miejsca znajdowania się kota Monty 'go i opisaniu zależności kota z innymi przedmiotami znajdującymi się w jego otoczeniu. Zależnie od tego co wskaże rzut kostką, gracz winien odwzorować położenie kota, zgodnie z jednym z 34 obrazków, posługując się przestrzennymi klockami lub opisem słownym. Gra winna zawierać: drewniane figurki: dywan min. 20 x 16 x 0,5 cm, łózko min. 12 x 4,5 x 7,5 cm i kota min. 4,5 x 4,5 x 1,2 cm, pluszową kołdrę i poduszkę, 34 plakietki ze zdjęciami o wym. min. 5,5 x 5,5 cm oraz drewnianą kostkę.		1,00	szt.
29	Wspólna uwaga – program komputerowy dla terapeutów	Wspólna uwaga – program komputerowy dla terapeutów służący do wspierania terapii dzieci z autyzmem oraz zespołem Aspergera. Program winien umożliwiać założenie indywidualnego profilu każdemu małemu użytkownikowi, składać się z 6 gier wspierających naukę podążania za gestem, wskazywania kierunkiem głowy i wzroku oraz inicjowania kontaktu. Każda z gier winna mieć ma 4 poziomy trudności i winna być obsługiwana za pomocą interfejsu ruchowego, ekranu dotykowego i myszki. Program winien zawierać klucz sprzętowy (USB) z instalatorem programu oraz podręcznik użytkownika. Program winien zawierać: 6 gier pn.: Katastrofa kosmiczna, Grzechotki, Kot w pudle, Zabawa w chowanego, Karmienie zwierzątek, Sklep.		1,00	szt.