SZCZEGÓŁOWY OPIS ZAMÓWIENIA
(załącznik nr 1 do zapytania ofertowego nr 8/2026)

Dotyczy: zakupu fabrycznie nowych, niezniszczonych i kompletnych pomocy dydaktycznych w związku z realizacją przedsięwzięcia grantowego pod tytułem „Perspektywa 3P dla Miejskiej Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej w Koninie” współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 (FERS), Działanie 01.06 Edukacja włączająca.

Lp.	Nazwa	Opis	Liczba kompletów
1.	Część I - Gry planszowo-dywanowe	W skład zestawu ma wchodzić: 1. **Mata (1 szt.)** – Mata podłogowa do zabawy i nauki rozpoznawania emocji. Wykonana z tkaniny poliestrowej. Antypoślizgowy spód. wymiar minimalny 150 x 100 cm 2. **Mata (1 szt.)** – Mata podłogowa ze wzorami dotyczącymi farmy. Wykonana z tkaniny poliestrowej. Antypoślizgowy spód. wymiar minimalny 150 x 100 cm 3. **Mata (1 szt.)** – Mata podłogowa do zabawy i nauki z różnymi nadrukami dłoni i stóp, z antypoślizgowym spodem. Zawartość: min.1 kostka (kolory na kostce odpowiadają kolorom na macie) wymiar minimalny 100 x 200 cm 4. **Memory dotykowe (1 szt.)** – Elementy z kartonu zawierające obrazki o różnej teksturze (dotyczące natury, przyrody). Pary elementów dopasowuje się za pomocą zmysłu dotyku, a nie tylko wzroku. Zawartość min. 30 kartonowych elementów o wym. min. 8 x 8 cm 5. **Gra typu „Wesołe litery 2” lub równoważna* (1 szt.)** – Gra w postaci kolorowej planszy, która ma umożliwić zabawę poprzez ruch, rozwijać umiejętności językowe, koncentrację, spostrzegawczość oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Plansza powinna być wykonana z trwałej, nadającej się do prania tkaniny, z antypoślizgowym spodem. Wymiar maksymalny planszy 150 x 150 cm 6. **Wieża (1 szt.)** – Zestaw 10 sześcianów o różnej wielkości, z których każda ścianka przedstawia inny ciąg obrazków, np. zwierzęta, zbiory liczb w zakresie 1-10. Możliwość ułożenia z nich	**1 komplet**

		wież, ciągów, chować jeden w drugi. Zawartość 10 elementów wys. wieży min. 60 cm 7. **Gra typu „Niezapominajka językowa” lub równoważna* (1 szt.) –** Gra w postaci kolorowej planszy, która ma umożliwić zabawę poprzez ruch, rozwijać umiejętności matematyczne, językowe, koncentrację, spostrzegawczość oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Plansza powinna być wykonana z trwałej, nadającej się do prania tkaniny, z antypoślizgowym spodem. Wymiar maksymalny planszy 150 x 150 cm 8. **Zestaw klocków z kartami do budowania w 3D (1szt.)** Gra związana z budowaniem trójwymiarowych puzzli z różnych perspektyw wizualnych. Gra powinna być zróżnicowana pod kątem poziomów trudności. Zawartość: min. 15 kolorowych klocków, min. 30 kart dwustronnych zawierających układankę z przodu i rozwiązanie z tyłu, przewodnik.	
2.	Część II – Emocje pakiet	**1. Pakiet multimedialny i terapeutyczno-edukacyjny typu „Eduterapeutica Lux. Kompetencje emocjonalno-społeczne. Przedszkole” lub równoważny* (1 pakiet) -** Pakiet przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym. Zadaniem pakietu ma być: wspieranie rozwoju emocjonalnego i społecznego dziecka (pomóc w rozpoznawaniu, nazywaniu i rozumieniu własnych oraz cudzych emocji); wspieranie samoregulacji (uczyć radzenia sobie z trudnymi uczuciami); wspieranie samokontroli i odpowiednich reakcji w relacjach z rówieśnikami; wspieranie komunikacji i empatii; wspieranie rozwoju umiejętności społecznych, współpracy w grupie, empatii oraz komunikacji werbalnej i niewerbalnej; wsparciem dla kadry – pakiet ma być narzędziem dla nauczycieli wychowawców, psychologów, pedagogów i specjalistów pracujących indywidualnie z dzieckiem lub w grupie przedszkolnej. Pakiet powinien zawierać: bazę interaktywnych ćwiczeń multimedialnych, karty pracy dla dzieci, scenariusze zajęć i materiały metodyczne dla prowadzących. 2. **Pacynki (1 szt.)** – Pacynki do nauki rozpoznawania emocji i ich nazywania wraz z nagraniami historyjek pozwalających na odgrywanie scenek bez konieczności opowiadania ich przez nauczyciela. Zawartość zestawu: min. 6 pacynek, nagrania, instrukcja. 3. **Zestaw ludzików (1 szt.)** – Zestaw ludzików w kilku różnych kolorach (minimum 6) do nauki rozpoznawania i wyrażania emocji takich jak, np. radość, duma, zawstydzenie, smutek, złość, zaskoczenie. Zestaw musi zawierać dwustronne karty aktywności dzięki którym dziecko może dopasować	**1 komplet**

		emocje i zobaczyć na zdjęciu w jakiej sytuacji z życia codziennego mogą wystąpić. Zawartość minimum: 36 ludzików, 18 kart, instrukcja. 4. **Historyjki obrazkowe (dotyczące rodziny 1 szt.)** – Pomoc przedstawiająca cykl życia rodziny – polega na ułożeniu historii od poznania się pary, ślubu i narodzin dzieci, aż po opuszczenie domu przez potomstwo. Układanie i omawianie historyjki pomaga dziecku rozwinąć myślenie przyczynowo-skutkowe, zrozumieć rolę rodziny, etap rozwoju własnej rodziny oraz wspiera adaptację do narodzin młodszego rodzeństwa. Zawartość: ta sama historia dostępna w kilku różnych wersjach (np. różnice w wyglądzie postaci i niepełnosprawność). 5. **Gra typu „Zgadnij o czym myślą” lub równoważna* (1 szt.)** – Gra polegająca na postawieniu się w sytuacji postaci ze zdjęć i dopasowaniu dialogów. Uczy rozpoznawania emocji postawienia się w sytuacji innej osoby, rozwija empatię oraz rozwija umiejętność obserwacji. Zawartość: zdjęcia (lub obrazki) oraz dymki w różnych kolorach i kształtach. 6. **Rozpoznawanie emocji (1 szt.)** – Zestaw zawierający kartonowe żetony (obrazki) pozwalające na zapoznanie się i oswojenie z minimum 10 podstawowymi emocjami (żetony obrazują każdą z nich). Żetony podzielone na 3 stopnie trudności w rozpoznawaniu emocji. Gra pomaga dziecku rozwinąć empatię, identyfikację oraz socjalizację emocji. Gra przeznaczona dla dzieci w wieku od 2 lat. 7. **Gra typu „Moje emocje” lub równoważna * (1 szt.)** – Gra polegająca na wybraniu paska przedstawiającego kilka sytuacji. Zadaniem gracza jest odgadnięcie jakiej emocji dotyczy dany obrazek i wsunięcie pasującej twarzy (w postaci plastikowej karty) pod każdą sytuację do drewnianego uchwytu. Na odwrocie paska mają znajdować się poprawne odpowiedzi. Zabawa uczy rozpoznawać i rozumieć różne emocje oraz poprawiać umiejętności językowe. Zawartość minimum: - 4 emocje wyrażone na twarzy: szczęśliwy, zły, smutny, przestraszony (w postaci plastikowych kart) - plastikowe paski - drewniany uchwyt 8. **Gra terapeutyczna typu „Z miłością do siebie” lub równoważna* (1 sztuka) –** Celem gry powinno być wspieranie dzieci w budowaniu pozytywnego obrazu siebie, rozwijaniu ich samoświadomości oraz wzmacnianiu	

		poczucia własnej wartości. Dzięki różnorodnym ćwiczeniom i pytaniom, gra powinna umożliwiać uczestnikom refleksję nad własnymi emocjami i potrzebami, co sprzyja lepszemu zrozumieniu siebie i innych. 9. **Tafelki (dotyczy emocji 1 szt.)** – Układanka podłogowa, której elementy przedstawiają różne emocje. Gra ułatwia rozpoznawanie emocji i rozmawianie o nich. Elementy wykonane z tkaniny poliestrowej o antypoślizgowym spodzie. 10. **Karty dotyczące emocji (1 szt.)** – Karty pomagające dzieciom w pracy nad wyrażaniem i rozumieniem uczuć. 11. **Gra memory (dotyczy emocji 1 szt.)** – W skład zestawu muszą wchodzić drewniane elementy zawierające wizerunki zwierzątek wyrażających rozmaite emocje. Celem gry jest doskonalenie koncentracji uwagi, rozwijanie pamięci, rozpoznawanie emocji i uczuć na podstawie mimiki oraz gestów.	
3.	Część III – Gry logopedyczne	1. **Rymowanki (1 szt.)** – Zestaw składający się z min. 50 kartoników z obrazkami i klepsydrą. Wśród kolorowych obrazków gracze muszą odnaleźć jak najwięcej takich, które się rymują. Gra stymuluje koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową oraz syntezę sylabową wyrazów. 2. **Gra typu Przed, po, a co pomiędzy? lub równoważna* (1 szt.)** – Pomoc zawierająca sekwencje obrazkowe (każda złożona z trzech obrazków), które przedstawiają, np. przedmioty czy osoby przed i po określonym działaniu (np. jabłko – nóż – przekrojone jabłko). Pomoc stymuluje rozwój myślenia przyczynowo-skutkowego. 3. **Układanka (1 szt.)** – Prosta układanka dla dzieci od 2 lat. która polega na dopasowaniu obrazków pasujących do siebie według podanego przykładu: na drewnianej planszy narysowane są miejsca w których mieszkają zwierzęta, Zadaniem dziecka ma być dopasowanie klocka ze zwierzątkiem do odpowiedniego miejsca na tej planszy. Gra uczy spostrzegawczości, poszerza słownictwo dotyczące świata zwierząt oraz ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową. 4. **Pakiet zdjęć lub obrazków (1 szt.)** - Pomoc logopedyczna w postaci pakietu zdjęć lub obrazków służąca do ćwiczeń językowych poprzez poszerzanie słownictwa, rozwijanie zdolność formułowania wypowiedzi, zadawania pytań. Zdjęcia (obrazki) powinny być umieszczone w pudełku. Pakiet zawierający min. 200 szt. zdjęć (obrazków). 5. **Gra typu Co się stanie ? Historyjki obrazkowe lub**	**2 komplety**

		równoważna* (1 szt.) – Zestaw edukacyjny składający się z kart obrazkowych przedstawiających sekwencje zdarzeń, umożliwiających układanie historyjek obrazkowych zgodnie z logicznym następstwem wydarzeń. Pomoce dydaktyczne przeznaczone do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Wspierają rozwój logicznego myślenia, umiejętności dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, spostrzegawczości, koncentracji uwagi, rozumienia następstwa zdarzeń oraz rozwijania wypowiedzi ustnych i umiejętności budowania opowiadań. 6. **Gra typu Co się stanie? Historyjki obrazkowe lub równoważna* (1 szt. – inny zestaw od powyższego) -** Zestaw edukacyjny w formie kolorowych kart obrazkowych przedstawiających sytuacje z życia codziennego, przeznaczony do układania historyjek zgodnie z logiczną kolejnością zdarzeń Pomoce dydaktyczne przeznaczone do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Wspierają rozwój logicznego myślenia, umiejętności dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, spostrzegawczości, koncentracji uwagi, rozumienia następstwa zdarzeń oraz rozwijania wypowiedzi ustnych i umiejętności budowania opowiadań 7. **Gra typu Gdzie jest błąd – zdjęcia lub równoważna* (1 szt.)–** Zestaw zawierający fotografie lub obrazki przedstawiające różne sytuacje z życia codziennego. Na zdjęciach (obrazkach) znajduje się błąd. Celem zabawy jest odnalezienie błędu i nazwanie go. Zabawa powinna służyć do ćwiczeń językowych, uczyć spostrzegawczości, logicznego myślenia.. Dla dzieci od 3 lat. 8. **Pomoc edukacyjna do zrozumienia pojęć: w środku, obok, między, w, nad, pod, za, przed itp. typu „Pudełko z misiem” lub równoważna* (1 szt.) -** Głównym celem edukacyjnym tej pomocy ma być rozwijanie orientacji przestrzennej oraz umiejętności opisywania relacji między przedmiotami w trójwymiarowym świecie. Chodzi o fizyczne odwzorowanie relacji w przestrzeni, co ułatwia dziecku zrozumienie abstrakcyjnych dla dziecka pojęć za pomocą dotyku i wzroku. Pomoc ta ma służyć do nauki i utrwalania pojęć przestrzennych (przyimków miejsca) u dzieci. Celem i funkcją tej pomocy dydaktycznej jest: rozwój mowy i słownictwa - dziecko uczy się prawidłowo nazywać relacje przestrzenne za pomocą przyimków takich jak: w środku, obok, między, na, nad, pod, za, przed; kształtowanie wyobraźni przestrzennej - pomaga dziecku zrozumieć, jak obiekty są usytuowane względem siebie w przestrzeni trójwymiarowej; rozwój myślenia logicznego - manipulowanie	

		obiektami wymaga planowania i zrozumienia instrukcji; doskonalenie percepcji wzrokowej i motoryki małej - dziecko ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, precyzyjnie umieszczając zabawkę w odpowiednim miejscu. Pomoc ta jest wykorzystywana w pracy z dziećmi w wieku od 3 do 6 lat w gabinetach logopedycznych, podczas terapii pedagogicznej (np. dla dzieci z trudnościami w orientacji przestrzennej lub opóźnionym rozwojem mowy), w przedszkolach. **9. Karty jako element zestawu edukacyjno-terapeutycznego, typu „Karty do pudełka z misiem” lub równoważne* (1 sztuka)-** Karty mają służyć jako pomoc dydaktyczno-rozwojowa. Głównym celem kart ma być naukowe wsparcie rozwoju inteligencji emocjonalnej, nauki kategoryzacji oraz wspieranie komunikacji. Karty mogą służyć do: rozpoznawania i nazywania emocji (mają pomóc dzieciom i dorosłym określić, co czują w danym momencie); przełamywania barier w komunikacji (karty mogą zawierać pytania pomocnicze np. w formie quizu, ułatwiające rozpoczęcie trudnych rozmów w gronie rodzinnym, szkolnym w gabinecie u psychologa, pedagoga itp.); pracy metaforycznej (wykorzystanie prostych ilustracji do opowiadania o swoich potrzebach i budowania empatii bez poczucia oceniania). 10. **Karty i onomatopeje (1 szt.)** – Karty formatu nie mniejszego niż A5 z obrazkami, np. zwierząt, przedmiotów, sytuacji i podpisem jaki dźwięk wydaje, np. obrazek kaczki z napisem KWA KWA lub obrazek dłoni klaszczących z napisem KLAP KLAP. Pomoc logopedyczna pozwalająca ćwiczyć pamięć słuchową, rozwijać rozumienie mowy, słownictwo, uwagę i koncentrację. Możliwość wykorzystania w terapii dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, niedokształceniem mowy oraz w zaburzeniach słuchu. Wykonanie zestawu w prostej formie przeznaczone dla dzieci w wieku od 1 roku. 11. **Domino (1 szt.)** – Na kartonikach domina z jednej strony znajdują się, np. zwierzęta lub przedmiot, z drugiej onomatopeje (głosy wydawane przez zwierzęta lub przedmioty). Zadaniem dziecka jest ułożenie ciągu poprzez dopasowanie odgłosów do zwierząt lub dźwięków do przedmiotów, które je wydają. Pomoc logopedyczna rozwija rozumienie mowy, uczy naśladownictwa i skojarzeń. Możliwość wykorzystania w terapii dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, niedokształceniem mowy oraz w zaburzeniach słuchu Domino przeznaczone dla dzieci od 1 roku życia. 12. **Domino (1 szt.)** – Na kartonikach domina znajdują się zabawki (przedmioty znane dzieciom z codziennego otoczenia). Zadaniem dziecka jest połączyć w pary takie same obrazki, utworzyć z nich ciąg , jak w klasycznym	

		dominie i nazwanie każdej zabawki. Pomoc logopedyczna wzbogacająca słownictwo, ucząca skojarzeń. Możliwość wykorzystania w terapii dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, niedokształceniem mowy oraz w zaburzeniach słuchu Domino przeznaczone dla dzieci od 1 roku życia. 13. **Domino (1 szt.)** – Domino logopedyczne do różnicowania głosek P–B, przeznaczone do prowadzenia ćwiczeń logopedycznych wspomagających rozwój mowy, doskonalenie słuchu fonemowego oraz utrwalanie prawidłowego rozpoznawania i różnicowania głosek. Na kartonikach znajdują się ilustracje przedstawiające wyrazy zawierające głoskę p lub b. Zadaniem dziecka jest nazwanie obrazka, rozpoznanie słyszanej głoski oraz dopasowanie kartonika do odpowiedniego elementu domina. Pomoc logopedyczna dla dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, niedokształceniem mowy o podłożu neurologicznym i niedosłuchem. Domino przeznaczone dla dzieci starszych w wieku od 3 lat. 14. **Zestaw gier logopedycznych – syczące i szumiące planszówki logopedyczne (1 szt.) -** Zestaw gier logopedycznych wspierający naukę poprawnej wymowy głosek syczących i szumiących. Mają one stanowić pomoc w terapii mowy u dzieci. Gry w zestawie mają być krótkie i zarazem wciągające, mają też motywować oraz sprzyjać naturalnemu i częstemu powtarzaniu głosek z szeregu syczących i szumiących, co ma przekładać się na szybsze przyswajanie poprawnej artykulacji. 15. **Puzzle edukacyjne typu „Pucio. Moje pierwsze układanki” lub równoważne* (1 szt.) -** Zestaw powinien składać się z układanek z bardzo prostych i dość dużych puzzli, przeznaczonych dla najmłodszych dzieci. Zadaniem puzzli powinna być stymulacja percepcji i analizy wzrokowej obiektu. Puzzle powinny być odpowiedzenie dla dzieci w przedziale wiekowym od 12 do 24 miesięcy. 16. **Zestaw edukacyjny do nauki kategoryzowania i rozwoju mowy typu „Moje pierwsze słowa. Co tu pasuje?” lub równoważne* (1 szt.) -** Powinien być to zestaw edukacyjny, który poprzez zabawę wspiera rozwój językowy i poznawczy małych dzieci. Zestaw powinien składać się z kolorowych kart i ćwiczeń wspierających rozwój mowy, naukę słów oraz logiczne dopasowywanie. Ciekawa kolorystyka oraz szata graficzna kart w zestawie powinna zachęcać maluchy do zabawy, powtarzania i nazywania. Pomoc edukacyjna powinna przyczyniać się do rozwoju mowy, dziecko bawiąc się, powinno uczyć się i nabywać umiejętności kategoryzowania, a także tworzenia szeregów. Powinien on stanowić pomoc	

		w terapii opóźnionego rozwoju mowy, w terapii dzieci ze spektrum autyzmu i innych zaburzeń rozwojowych, u których mowa nie rozwija się normatywnie. Przeznaczony dla dzieci w wieku od 1 do 3 roku życia. 17. **Puzzle dwuelementowe typu „Pucio. Puzzle: Czego brakuje?” lub równoważne* (1 szt.) -** Puzzle mają być dwuelementowe, skierowane do dzieci od 2 roku życia. Na obrazkach powinny być rysunki, w których czegoś brakuje. Zadaniem dziecka jest przyjrzenie się obrazkowi głównemu, zastanowienie się czego brakuje i dopasowanie do obrazka drugiego brakującego elementu. Zadanie powinno wymagać od dziecka skupienia uwagi na ilustracji, ale przede wszystkim pobudzić dziecko do myślenia. 18. **Gra edukacyjna, typu „Pucio. Gdzie to położyć? lub równoważne (1 szt.) -** Gra powinna być dedykowana dla dzieci od 2 roku życia. Gra powinna składać się z plansz z różnymi pomieszczeniami w mieszkaniu lub domu. Do każdego pomieszczenia powinny być dopasowane żetony z przedmiotami charakterystycznymi dla niego. Zadanie dziecka ma polegać na ułożeniu przedmiotów w odpowiednich miejscach poszczególnych pomieszczeń na planszach, według instrukcji lub wydanych poleceń wymyślonych np. przez rodzica/opiekuna/logopedę. Dziecko poprzez zabawę ma uczyć się rozumienia stosunków przestrzennych, czyli położenia przedmiotów względem siebie oraz odpowiedniego ich przyporządkowania i zaszeregowania. 19. **Specjalistyczny zestaw edukacyjny typu ”Opowiadania do słuchania. Ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci” lub równoważny* (1 szt.) –** Specjalistyczny zestaw edukacyjny powinien składać się z krótkich historyjek oraz materiałów wizualnych, np. obrazków czy żetonów. Zestaw powinien być przeznaczony głównie dla dzieci w wieku od 3 do 4 roku życia. Zestaw ma służyć do rozwijania rozumienia ze słuchu - pomagać dziecku uważnie słuchać, śledzić wątek opowiadania i kojarzyć fakty; wspierać pamięć słuchową; zapamiętywać sekwencję zdarzeń, pytań i poleceń; wspomagać naukę reagowania na pytania; stymulować rozwój mowy. Zestaw ma służyć do pracy z dziećmi z opóźnionym rozwojem mowy lub trudnościami logopedycznymi, stanowiąc fundament pod naukę czytania i pisania w przyszłości. 20. **Zbiór ćwiczeń, opowiadań i ilustracji. Pomoc terapeutyczna i edukacyjna dla logopedów, nauczycieli, rodziców, typu „O co chodzi? Rozumienie idiomów i przenośni” lub równoważna* (1 szt.) -**	

		Ma to być pomoc terapeutyczna i edukacyjna w postaci zbioru ćwiczeń, opowiadań i ilustracji, której zadaniem ma być wsparcie nie tylko dla dzieci z zespołem Aspergera, ale też z autyzmem, dysleksją, afazją czy dwujęzyczne, a także niesłyszących. Ten zbiór składający się z ćwiczeń, opowiadań i ilustracji ma pomóc dziecku zrozumieć, że język ma też ukryty, abstrakcyjny sens. Uczy tłumaczenia najpopularniejszych powiedzeń i metafor na zrozumiały język dosłowny. Ułatwia codzienne funkcjonowanie społeczne i zmniejsza ryzyko nieporozumień w rozmowach z rówieśnikami. 21. **Specjalistyczny zestaw logopedyczny (pomoc dydaktyczna/gra) typu „Trzymaj język za zębami. Kategoryzacje z ćwiczeniami artykulacji głosek zębowych” lub równoważne* (1 szt.) -** Ma to być zestaw stanowiący pomoc logopedyczną, który łączy ćwiczenia poprawnej wymowy z zadaniami opierającymi się na kategoryzacji (grupowaniu obiektów, pojęć lub obrazków według określonych cech). Ćwiczenia w zestawie powinny skupiać się na głoskach szeregu syczącego (zębowego): s, z, c, dz. Ma służyć utrwalaniu prawidłowej artykulacji głosek s, z, c, dz; stymulacji rozwoju poznawczego; łączeniu czystej terapii logopedycznej z ćwiczeniem procesów umysłowych.	
4	Część IV – Edukacja matematyczna	1. **Klocki matematyczne z kartami zadań (1 szt.)** – Zestaw ma służyć do rozwijania umiejętności matematycznych, kreatywności i wyobraźni przestrzennej oraz koordynacji ręka-oko. Zestaw powinien składać się z min. 200 klocków (różne kolory), min. 35 kostek (różne kolory), podstawek oraz kart aktywności. Zabawa dziecka polegać ma na odtwarzaniu wzorów z kart aktywności za pomocą klocków na podstawkach. Klocki powinny umożliwiać stopniowy wzrost poziomu trudności – od układania wzorów dwuwymiarowych po trójwymiarowe konstrukcje i ich lustrzane odbicia. 2. **Zestaw kości matematycznych (1 szt.) -** Zestaw ma służyć do zabaw matematycznych. Powinien składać się z min. 150 kości do gier matematycznych w różnych kolorach i kształtach. Kości powinny posiadać opakowanie, najlepiej z przezroczystego tworzywa sztucznego. Zestaw powinien być przeznaczony dla dzieci powyżej 4 roku życia. 3. **Gra edukacyjna doskonaląca umiejętności mnożenia, typu „Mistrz Mnożenia” lub równoważna* (1 szt.) -** Gra edukacyjna, podczas której osoby grające doskonalą umiejętność mnożenia. Gra przeznaczona dla dzieci najmłodszych, które rozpoczynają naukę tabliczki mnożenia w zakresie do 100 jak i starszych, które mogą doskonalić mnożenie w zakresie liczb	**1 komplet**

		dwucyfrowych. Gra przeznaczona dla min. 2 graczy w wieku od 5 roku życia. Gra powinna zawierać: dwustronną planszę, tabliczkę mnożenia, żetony, pionek, tabliczki plastikowe. **4. Zestaw edukacyjny typu „Opanuj tabliczkę mnożenia” lub równoważny* (1 szt.) –** Zestaw edukacyjny do nauki tabliczki mnożenia. Zadaniem tego zestawu jest wspieranie nauki i zarazem utrwalanie mnożenia w zakresie do 100. Zestaw powinien zawierać dwie tablice, jedną z działaniami, a drugą z wynikami, co umożliwi dziecku samodzielne sprawdzenie poprawności wykonanych obliczeń. Zadaniem tego zestawu edukacyjnego jest rozwijanie umiejętności matematycznych, mobilizowanie do logicznego myślenia oraz wspieranie nauki poprzez zabawę. Zestaw powinien być przeznaczony dla dzieci od 6 roku życia. Zestaw powinien zawierać: 2 tablice, min. 10 kart z zadaniami, min. 25 kart do gry i min. 50 żetonów. 5. **Gra planszowa do nauki tabliczki mnożenia, typu „Po drodze z tabliczką mnożenia” lub równoważna* (1 szt.)-** Gra planszowa, łącząca emocjonującą rozgrywkę z nauką tabliczki mnożenia. Gracze wcielają się w rolę królików, które starają się jak najszybciej dotrzeć do mety, pokonując napotkane przeszkody i korzystając z pomocy napotkanych przyjaciół. Dodatkową szansę na szybszy ruch daje poprawna odpowiedź na pytanie z tabliczki mnożenia. Gra rozwija umiejętności matematyczne, koncentrację oraz logiczne myślenie. Gra przeznaczona dla min. 2 graczy w wieku od 5 roku życia. Gra powinna zawierać: planszę do gry, pionki, kostkę do gry, tabliczkę mnożenia. **6. Gra edukacyjna do nauki ułamków, typu „Ułamkowe wieże” lub równoważna* (1 szt.) –** Pomoc dydaktyczna, która ułatwia zrozumienie pojęcia ułamków i wykonywanie działań. Służy dzieciom do wizualnej nauki ułamków zwykłych, dziesiętnych oraz procentów. Zestaw powinien składać się z min. 50 kolorowych elementów (klocków), które można ze sobą łączyć, tworząc równe całości lub wieże o jednakowej wysokości. Gra przeznaczona dla min. 2 graczy, w wieku od 8 roku życia. **7. Gra edukacyjna typu „Uczę się w mig – ułamki” lub równoważna* (1 szt.) –** Edukacyjna gra rozwijająca spostrzegawczość, pamięć oraz wiedzę dziecka z zakresu ułamków zwykłych i dziesiętnych poprzez wspólną zabawę. Zadaniem uczestników gry jest odnalezienie i sparowanie ułamków tej samej wartości po ich krótkim odsłonięciu. W skład gry powinny wchodzić ilustrowane tabliczki w ilości min. 40 sztuk. Gra przeznaczona dla min. 2 graczy w wieku od 10 roku życia. **8. Pomoc edukacyjna, typu „Matematyczne sześciany z kartami” lub równoważne* (1 szt.) –**	

		Pomoc edukacyjna, której zadaniem jest wspieranie rozwoju podstawowych umiejętności matematycznych. Kolorowe karty aktywności oraz sześciany matematyczne wykonane z plastiku, które można układać w stosy mają wspomóc dziecko w rozwijaniu umiejętności tworzenia wzorów, sortowania i grupowania. Umożliwiają również wykonywanie podstawowych działań arytmetycznych. Dodatkowo pomoc rozwija słownictwo związane z kierunkami i położeniem. Atrakcyjne wizualnie karty zapewniają ciekawe, praktyczne zajęcia, które na pewno zainteresują młodych uczniów. Pomoc przydatna podczas zajęć grupowych, a jednocześnie umożliwiająca indywidualną naukę przez zabawę i wspierająca rozwój samodzielności. W skład zestawu powinno wchodzić: min. 15 dwustronnych kart aktywności, min. 100 matematycznych sześcianów w różnych kolorach, przewodnik. Pomoc edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku od 4 do 8 roku życia.	
5	Część V – Koncentracja uwagi	1. **Gra na spostrzegawczość typu „Świat pod lupą” lub równoważna* (1 szt.) -** Gra edukacyjna i pomoc terapeutyczna, której zadaniem jest wspieranie rozwoju percepcji wzrokowej, spostrzegawczości oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej u dzieci. Zadaniem gracza ma być odnalezienie konkretnych, ukrytych obrazków na planszy. Dzięki kontrastowym kolorom silnie stymuluje zmysł wzroku i przyciąga uwagę gracza, wspomagając obserwację. Gra ta może być stosowana z dziećmi z opóźnionym rozwojem mowy, autystycznymi, z zespołem Aspergera oraz o nieharmonijnym rozwoju. Pozwala ona na skupienie uwagi; stymulację mowy, komunikacji, pamięci wzrokowej i uwagi słuchowej. Gra powinna składać się z dużej składanej planszy i minimum 100 kart z ilustracjami. 2. **Zabawa edukacyjna typu „Czy ręka pamięta?” lub równoważna* (1 szt.) -** Zabawa edukacyjna i pomoc terapeutyczna, wspierająca rozwój grafomotoryczny oraz pamięć dzieci. Dziecko ogląda wzór na karcie, zapamiętuje go, a potem próbuje odtworzyć przez narysowanie na specjalnej planszy, co ćwiczy dominującą rękę dziecka i przygotowuje do nauki pisania. Zabawa ta pozwala łączyć widzenie z pracą rąk. Uczy zapamiętywanie kształtów i układów przestrzennych, doskonali pamięć i koncentrację uwagi. Zestaw powinien składać się z: plansz demonstracyjnych; plansz do rysowania; kart tematycznych, kart atematycznych; pisaka/markera suchościeralnego. Zabawa przeznaczona dla dzieci od 3 roku życia. 3. **Puzzle magnetyczne z kartami zadań – abstrakcje lub równoważne* (1 szt.) -** Magnetyczna układanka rozwijająca umiejętność rozwiązywania problemów, wyzwalająca logiczne myślenie i kreatywność oraz	**1 komplet**

		koordynację ręka-oko. Zadaniem osoby układającej jest odtworzenie wzoru z karty aktywności za pomocą magnetycznych puzzli. Układanki tworzą m.in abstrakcyjne formy zwierząt oraz figury. Zestaw zawiera: 25 dwustronnych kart aktywności, 150 okrągłych magnesów w 12 wzorach. Układana przeznaczona dla dzieci od 6 roku życia. 4. **Gra logiczna typu „Plastry miodu” lub równoważna* (1 szt.) -** Gra logiczna polegająca na łączeniu płytek poprzez dopasowanie zawartych na nich symboli. Na każdej płytce powinno widnieć 6 symboli w różnych, niepowtarzających się wariantach - łącznie powinny być minimum 52 płytki. Rozgrywka może odbywać się w 3 wariantach różniących się czasem trwania oraz stopniem rywalizacji. Gra ćwiczy logiczne myślenie, koncentrację i spostrzegawczość. Gra przeznaczona dla wielu graczy w wieku od 6 roku życia. 5. **Zestaw do tworzenia mozaik i rozet typu „Bric Magic Maxi” lub równoważny* (1 szt.) -** Zestaw powinien składać się z kolorowych kształtów, z których można układać mozaiki lub rozety według wzoru lub własnego pomysłu. Układanie mazaki lub rozet stanowi doskonałą rozrywkę, ale również jest wartościowym doświadczeniem, które wspiera rozwój artystyczny, emocjonalny i społeczny. Wspólne układanie wspiera rozwój różnorodnych umiejętności oraz wyzwala kreatywność i zaangażowanie. W skład zestawu powinno wchodzić: minimum 280 kolorowych kształtów, minimum 7 przezroczystych podstawek oraz 30 lub więcej szablonów. Zestaw przeznaczony dla dzieci od 4 roku życia. 6. **Gra na logiczne myślenie (1 szt.) -** Gry na logiczne myślenie to świetny sposób na trening i stymulację pracy mózgu poprzez zabawę oraz poprawę koncentracji. Gra pozwala rozwijać zdolności poznawcze i uczyć się efektywnego rozwiązywania problemów. Gra powinna składać się z plansz. Na każdej planszy powinna znajdować się tylko jedna ścieżka łącząca ze sobą dwa kwadratowe pola. Zadaniem gracza jest odnalezienie tej ścieżki i odtworzeniu jej za pomocą kostek i kolorowych pałeczek. Gra powinna składać się z: min. 25 dwustronnych plansz, min. 8 kostek, min. 35 kolorowych pałeczek o różnych długościach. Gra przeznaczona dla min. 2 graczy w wieku od 6 roku życia. 7. **Edukacyjna gra na spostrzegawczość typu „Tempo Toni! – złap myszki” lub równoważna* (1 szt.) -** Gra na spostrzegawczość dla dzieci. Zadaniem dzieci jest jak najszybsze odnalezienie na swojej kolorowej planszy gryzoni, które widnieją na wylosowanej karcie. Należy zaznaczyć je na planszy za	

		pomocą drewnianego serka z dziurami. Zadaniem gracza jest powstrzymanie gryzoni przed zjedzeniem zbyt dużej ilości pysznego dla nich sera lub innego pokarmu. By to zrobić, należy przesunąć swój pokarm na planszy tak, aby jak najszybciej złapać gryzonie. Gra ma składać się z: kolorowych plansz, kart, elementów w kształcie sera lub innego pokarmu, kostki. Gra przeznaczona dla dzieci w wieku od 4 roku życia. 8. **Zestaw edukacyjny typu Bystre oczko lub równoważny* (1 szt.) -** Gra ma za zadanie wyrabiać u dzieci spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwiczyć analizę wzrokową i słuchową; nauczać rozróżniać kolory i nazywać przedmioty. Gra polega na odszukaniu na planszy takiego samego obrazka, jaki widnieje na wylosowanej przez osobę prowadzącą grę, plakietce. Na drugiej stronie plakietki wyszczególniona jest nazwa i krótki opis przedmiotu. Zestaw powinien składać się z: twardych dwustronnie zadrukowanych plakietek; dużych dwustronnych plansz; instrukcji. Gra przeznaczona dla dzieci od 3 roku życia. 9. **Logiczna Gra do układania wzorów typu „Marbelino” lub równoważna* (1 szt.) -** Ma to być gra logiczna do układania wzorów, ma również stanowić narzędzie do treningu zręczności rączek dziecka. Układanie wzorów i sekwencji ma być nie tylko świetną zabawą, ale ma również uczyć dziecko logicznego myślenia, rozpoznawania wzorów i rozwijania koordynacji ruchowej. Gra ma polegać na sortowaniu kolorowych kulek według koloru lub rozmiaru zgodnie z zadaniem na karcie. Karty powinny mieć trzy stopnie trudności i (jeśli zachodzi potrzeba) rozwiązanie na odwrocie. Wyzwania na kartach powinny również różnić się od siebie i powinny być: wizualne, sekwencyjne i numeryczne. Gra powinna być odpowiednia dla dzieci od 3 roku życia. 10. **Program multimedialny typu „mTalent Koncentracja” i pamięć lub równoważny (1 szt.) -** Program ma być multimedialnym treningiem pamięci i koncentracji dla uczniów z trudnościami w skupieniu. Zadaniem programu ma być doskonalenie funkcji poznawczych i koordynacyjnych oraz spostrzegawczości. Program powinien być w postaci gier i zabaw interaktywnych, wspomagających ważne rozwojowo funkcje. Wykonywanie zadań zwartych w programie powinno mieć na celu, aby przynieść wiele korzyści dzieciom z dysleksją, ADHD i ADD, a także z osłabioną koncentracją uwagi. Program powinien składać się z następujących działów: pamięć wzrokowa; pamięć słuchowa; pamięć słuchowo-wzrokowa; spostrzegawczość; szybkość reakcji; podzielność uwagi; skupienie; łamigłówki; koordynacja wzrokowo-	

		ruchowa; rozmaitości. Program powinien mieć możliwość wykorzystania go na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnienie funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji oraz uwagi. Przeznaczone dla dzieci. 11. **Drewniane figury magnetyczne geometryczne (1 szt.) -** Kolorowa, magnetyczna układanka składająca się z figur geometrycznych wraz z kartami zadań. Wykonana z drewna. Układanka ma być wykorzystywana jako narzędzie wspierające rozwój motoryki, integrację sensoryczną i twórczą pracę dzieci oraz planowanie i sekwencje, myślenie przestrzenne, cierpliwość i kreatywność. Przeznaczone dla dzieci powyżej 3 roku życia.	

**Poprzez pojęcie pomocy dydaktycznych równoważnych należy rozumieć pomoce przy realizacji dostaw zgodnie z opisem zawartym w treści Zapytania ofertowego i załącznikach, oraz zapewniające uzyskanie parametrów technicznych, jakościowych i użytkowych nie gorszych niż założone w tej dokumentacji, a ponadto muszą to być pomoce dydaktyczne dopuszczone do obrotu i stosowania zgodnie z obowiązującym prawem.*