

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

na realizację zadania pn.

„Dostawa wyposażenia oddziału przedszkolnego w ramach projektu „Wspieranie rozwoju przedszkoli w Gminie Kamień Krajeński”

1. Wymagania ogólne

- 1) Zamawiający wymaga, aby dostarczane urządzenia były fabrycznie nowe i wolne od wad.
- 2) Przedmiot zamówienia musi odpowiadać parametrom ilościowym i jakościowym określonym przez Zamawiającego oraz posiadać znak bezpieczeństwa „CE”.
- 3) Przedmiot zamówienia musi być dostarczony w oryginalnych opakowaniach fabrycznych wraz z kompletem standardowej dokumentacji dla użytkownika i instrukcjami obsługi w języku polskim oraz nośnikami zawierającymi programy edukacyjne (jeśli dotyczy). Licencje na programy muszą być bezterminowe, dożywotnie. Programy muszą być oryginalne z licencjami (wcześniej nieaktywowane na innym urządzeniu).
- 4) Każda pomoc musi być oznakowana przez producenta w sposób umożliwiający ich jednoznaczną identyfikację, tj. posiadać nazwę producenta, modelu.
- 5) Wymagania dotyczące sposobu realizacji zamówienia do wszystkich pomocy dydaktycznych należy dołączyć wszelkie akcesoria, przewody i kable, płyty CD niezbędne do ich prawidłowego użytkowania (jeśli dotyczy).
- 6) Przedmiot zamówienia jest przeznaczony do pracy w przedszkolu.
- 7) Przedmiot zamówienia musi być dopuszczony do stosowania w przedszkolach i placówkach oświatowych, posiadać odpowiednie atesty, certyfikaty, świadectwa jakości i spełniać wszelkie wymogi norm, określonych obowiązującym prawem.
- 8) Wykonawca zobowiązany jest dostarczyć przedmiot zamówienia z zachowaniem szczególnej staranności, własnym transportem, na własny koszt i ryzyko oraz dokonać jego rozładunku we wskazanych miejscach.
- 9) Dostawy muszą odbyć się w dni robocze w godz. 8.00 do 15.00.

UWAGA:

Jeżeli w Szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia znajdują się znaki towarowe, patenty i miejsce pochodzenia to są uzasadnione specyfiką przedmiotu zamówienia i mają na celu wskazanie jedynie jakości i parametrów przedmiotu dostawy z uwagi na brak innych dostatecznie dokładnych określeń, które pozwalałyby opisać przedmiot zamówienia w tej części w sposób jednoznaczny i wyczerpujący; w związku z powyższym Wykonawcy mogą składać oferty równoważne do przedmiotu zamówienia przedstawionego niżej.

2. Specyfikacja pomocy (parametry minimalne) – Dostawa mebli do oddziału przedszkolnego w Przedszkolu Samorządowym w Kamieniu Krajeńskim

Część I - Dostawa mebli do oddziału przedszkolnego w Przedszkolu Samorządowym w Kamieniu Krajeńskim			
L.p.	Nazwa	Ilość sztuk/ zestawów	Opis
1.	Krześło przedszkolne – 1	10	<p>Krześło drewniane w kolorze naturalnego drewna bukowego.</p> <p>Krześła wykonane z lakierowanej sklejki bukowej o gr. 6 mm, stelaż to profil drewniany o przekroju 22 x 45 mm. Płyta siedziska zakrywa elementy konstrukcyjne stelaża. Krześło posiada łączynę wzmacniającą, umieszczoną między przednimi nóżkami. Stopki z tworzywa chronią podłogę przed zarysowaniem. Krześła można stawiać jedno na drugim. Sztaplować można maksymalnie 5 sztuk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozmiar 1 • wymiar siedziska: 28 x 27,5 cm,
2.	Krześło przedszkolne - 2	15	<p>Krześło drewniane w kolorze naturalnego drewna bukowego.</p> <p>Krześła wykonane z lakierowanej sklejki bukowej o gr. 6 mm, stelaż to profil drewniany o przekroju 22 x 45 mm. Płyta siedziska zakrywa elementy konstrukcyjne stelaża. Krześło posiada łączynę wzmacniającą, umieszczoną między przednimi nóżkami. Stopki z tworzywa chronią podłogę przed zarysowaniem. Krześła można stawiać jedno na drugim. Sztaplować można maksymalnie 5 sztuk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozmiar 2 • wymiar siedziska: 32 x 30,5 cm
3.	Stół prostokątny z obrzeżem kolorowym	5	<p>Blat stołu wykonany z płyty laminowanej o gr. 18 mm w tonacji buku, wykończone kolorowym obrzeżem PCV o gr. 2 mm. Blat w kształcie prostokątnym, nogi okrągłe z regulowaną wysokością</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 120 x 74 cm • obrzeże niebieskie • wym. 120 cm x 74 cm
4.	Łóżeczko przedszkolne	25	<p>Łóżeczko ze stalową konstrukcją i tkaniną przepuszczającą powietrze do przedszkolnego leżakowania. Narożniki z tworzywa sztucznego stanowią nóżki łóżeczka, a ich konstrukcja pozwala na układanie łóżeczek jedno na drugim, co ułatwia ich przechowywanie.</p>



			<ul style="list-style-type: none">• wym. 132,5 x 59 x 12 cm• kolor niebieski• maksymalne obciążenie 60 kg
5.	Szatnia dla przedszkolaków	5	<p>Szatnia wykonana z płyty wiórowej w tonacji klonu. Wyposażona w półeczkę, miejsce na naklejenie znaczka oraz przegródki z haczykami na ubrania i worki. Półeczka na buty jest ażurowa.</p> <ul style="list-style-type: none">• wys. ławeczki 26 cm• 5 modułów• wym. 108,5 x 50 x 131 cm
6.	Meblościanka	1	<p>Meblościanka wykonana z płyty laminowanej o gr. 18 mm, w tonacji klonu, uzupełnione detalami wykonanymi z kolorowej płyty laminowanej, w skład której wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none">• regał wysoki z 3 półkami, 1 szt., wym. 76 x 38 x 152 cm• regał wysoki z 3 półkami i z przegrodami, 2 szt., wym. 76 x 38 x 152 cm• regał średni z 2 półkami i przegrodami, 2 szt., wym. 76 x 38 x 115 cm• Półeczki do szafek 2 szt., 6 kpl, Półeczki wykonane z płyty wiórowej o gr. 1 cm,• Pojemnik z tkaniny - żółty, 12 szt, wym. 26,5 x 35 x 15 cm• Pojemnik z tkaniny - pomarańczowy, 6 szt, wym. 26,5 x 35 x 15 cm• Pojemnik z tkaniny - jasnozielony, 6 szt, wym. 26,5 x 35 x 15 cm• Drzwi duże do regału czerwone, 2 szt. , wym. 69,8 x 36,8 cm• Drzwi małe do regału czerwone, 2 szt. , wym. 34,7 x 36,8 cm• Drzwi małe do regału żółte, 1 szt., wym. 34,7 x 36,8 cm• Drzwi małe do regału limonka, 1 szt. . wym. 34,7 x 36,8 cm• długość całej meblościanki 3,80 m
7.	Dywan na podłogę	1	<p>Dywan na podłogę z aplikacją żabki.</p> <ul style="list-style-type: none">• wysokość runa: 7 mm• wym. 2 x 3 m

3. Specyfikacja pomocy (parametry minimalne) – Dostawa pomocy dydaktycznych i zabawek do oddziału przedszkolnego w Przedszkolu Samorządowym w Kamieniu Krajeńskim;

Część II - Dostawa pomocy dydaktycznych i zabawek do oddziału przedszkolnego w Przedszkolu Samorządowym w Kamieniu Krajeńskim;			
L.p.	Nazwa	Ilość sztuk/zestawów	Opis
1.	Alfabet z obrazkami	1	Alfabet z obrazkami to pomoc edukacyjna, która rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, orientację przestrzenną, koordynację wzrokowo-ruchową oraz umiejętność słuchania i spostrzegania. Alfabet z obrazkami przeznaczony jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z zaburzonym funkcjonowaniem analizatora słuchowego i wzrokowego, z obniżonym poziomem grafomotorycznym i płynnością ruchów oraz/lub z zaburzoną koordynacją wzrokowo-ruchową, u których chcemy wspomagać umiejętność prawidłowego kreślenia liter pojedynczych, jak również dwuznaków i zmiękczeń. Zestaw zawiera 44 karty wraz z materiałem językowym formatu A4
2.	Aplikacja - Fala	1	Kolorowa aplikacja w kształcie fali z płyty MDF o gr. 12 mm, do zamocowania na ścianę, usprawniające motorykę ręki dziecka. • wym. 80 x 26,5 cm
3.	Aplikacja - Statek piracki	1	Kolorowa aplikacja w kształcie statku pirackiego z płyty MDF o gr. 12 mm, do zamocowania na ścianę, usprawniające motorykę ręki dziecka. • wym. 93 x 108 cm
4.	Domino - Mały Ekolog	1	Gra rozwija świadomość związaną ze środowiskiem naturalnym. Dziecko dowiaduje się w jaki sposób ludzie mogą wpływać na jego funkcjonowanie. Tematem przewodnim jest ekosystem, cykl wodny, energii i odpadów. Gra "Domino - Mały Ekolog" polega na dopasowaniu kart z pozytywnymi zachowaniami do kart z zachowaniami negatywnymi. Zawiera system samokontroli. • 48 szt. domina • wym. po złożeniu 20 x 10 cm • dla 2-4 graczy • od 3 do 6 lat
5.	Drewniany kulodrom	1	Klocki drewniane, które można łączyć na wiele sposobów, a celem jest ułożenie takiego toru, aby kuleczki mogły toczyć się bez przeszkód.



			<ul style="list-style-type: none">• 6 kulek o śr. ok. 1,6 cm• 54 klocki• wym. klocków od 4 x 4 cm do 4 x 12 cm
6.	Figury i kształty - układanka z kartami zadań	1	<p>Pomoc zawiera karty z przezroczystego tworzywa z kolorowymi ilustracjami oraz drewniane elementy z magnesem. Zadaniem dziecka jest ułożenie karty na wieczku pudełka (które jest pokryte białą folią magnetyczną) oraz ułożenie z odpowiednich klocków wskazanego na karcie kształtu przypominającego przedmiot, zwierzę lub budowlę. Zadania na kartach z zieloną obwódką są łatwiejsze, gdyż wskazują jakie klocki dziecko musi posiadać, by ułożyć zadany kształt. Zadania na kartach z czerwoną obwódką nie mają wskazanych elementów składowych i dziecko samo musi wybrać klocki, z których utworzy wymagany kształt. Pomoc rozwija spostrzegawczość, umiejętność rozpoznawania figur geometrycznych, kojarzenia kształtu i obrysu, odczytywania i porównywania obrazków. Zestaw umieszczony w drewnianym pudełku.</p> <ul style="list-style-type: none">• 24 drewniane elem. z magnesem• 12 kart o wym. 34 x 23,5 cm• wym. pudełka 34 x 23,5 x 6 cm
7.	Gram w kolory	1	<p>Dzięki grze dziecko w zabawny i przystępny sposób poznaje i uczy się rozróżniać wszystkie kolory, a także ćwiczy swój refleks. Wszystko w postaci 4 ekscytujących gier, dzięki którym maluch rozwija nie tylko swoją bystrość, ale i pamięć. Gra zawiera koło kolorów z wirującą wskazówką.</p> <ul style="list-style-type: none">• 48 tafelków w 8 kolorach o wym. 4,8 x 4,8 cm• 4 dwustronne plansze o wym. 23,5 x 16 cm• instrukcja• od 3 lat
8.	Historyjki obrazkowe - poznajemy przedszkole	1	<p>Pomoc edukacyjna pozwalająca rozwijać umiejętność czytania obrazu i wzbogacać słownictwo. Uczą poprawnego opisywania, wyjaśniania, zadawania pytań i wyrażania opinii. Każdy obrazek przedstawia interesujące i bogate sceny z życia (ludzi, obiekty i działania), które wywołają spontaniczne reakcje dzieci. Uczniowie odkrywają 8 scenek dziejących się w różnych częściach przedszkola, m.in. w klasie, szatni, stołówce, placu zabaw i sali gimnastycznej.</p> <ul style="list-style-type: none">• 8 kolorowych obrazków o wym. 52 x 37 cm

			<ul style="list-style-type: none"> • wskazówki dla nauczyciela • od 4 lat
9.	Idziemy na zakupy	1	<p>Gra w prosty i zabawny sposób ćwiczy umiejętność dodawania. W zabawie może uczestniczyć nawet 12 graczy. Każde dziecko otrzymuje kartę z ilustracją wózka na zakupy wraz ze wskazaną ilością monet (prawy górny róg karty). Dziecko dobiera właściwą ilość monet zgodnie ze wskazaniem na karcie. Zadaniem dzieci jest zakup zabawek, czyli zapełnienie koszyka zabawkami o określonej cenie i wydanie wszystkich monet. Dzięki grze dzieci uświadamiają sobie z jakich części mogą składać się liczby, przygotowują się również do operowania pieniędzmi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 kart - wózków • 55 kart z zabawkami • 75 monet • instrukcja • od 4 lat
10.	Ja, ty i inni - historyjki obrazkowe	1	<p>Ja, ty i inni - historyjki obrazkowe to pomoc edukacyjna przeznaczona do aranżowania sytuacji komunikacyjnych podczas warsztatów, koncentrująca się na słownictwie i składni. Wykorzystanie zdjęć dzieci do spersonalizowania scen z życia codziennego to sposób na zachęcenie do dialogu wszystkich dzieci, także tych wypowiadających się niechętnie. Poprzez obserwowanie ilustrowanych scen i umieszczanie żetonów magnetycznych z własnym zdjęciem, dzieci uczą się konstruować zdania używając odpowiednich zaimków osobistych. Kierowane pytaniami zadawanymi przez nauczyciela, dzieci uczą się, jak mówić o sobie i o innych, jak używać różnych struktur składniowych (np. zdań twierdzących, przeczących, pytających) oraz jak opisywać przeszłe lub bieżące wydarzenia.</p> <p>Zawartość opakowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 kartonowych plansz o wym. 35 x 25 cm, ilustrujących sceny z życia codziennego (tematy: ubrania, jedzenie, czystość/ciało, pojazdy, farma, basen, zabawki, parki, sny) • 23 magnetyczne żetony na zdjęcia dzieci o wym. 5 x 4,5 cm • instrukcja dla nauczyciela. • od 3 lat
11.	Kalendarz	1	Tablica magnetyczna, na której można



			<p>umieszczać różne elementy kalendarza. Pomoc ułatwia zrozumienie pojęcia czasu: dni tygodnia, miesiący, pór roku, ich trwania, początku i końca. Dzieci będą mogły wypracować wiele aspektów odnoszących się do obserwacji natury i zjawisk atmosferycznych, włączając różne zmienne z nimi związane: temperaturę, ubiór itp. Ilustracje posiadają magnes, dzięki czemu można dowolnie manipulować nimi na tablicy.</p> <ul style="list-style-type: none">• tablica magnetyczna o wym. 70 x 50 cm• 4 ilustracje z porami roku• 16 ilustracji-puzzli, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny• 6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim• 31 kartoników (cyfry od 1 do 31) - 17 kartoników (do ułożenia roku)• 10 winiet z zajęć szkolnych• torba z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć• od 3 lat
12.	Klocki drewniane w kształcie zwierzątek	1	<p>Zestaw składa się z kolorowych zwierzątek, drzewek i kwiatka, które mogą służyć do wesołych zabaw w las czy zoo. Rozwija wyobraźnię i kreatywność dzieci.</p> <ul style="list-style-type: none">• 24 elem.• wys. ok. 10 cm
13.	Miesiące i pory roku	1	<p>Gra planszowa „Poznajemy miesiące i pory roku” zapewni świetną zabawę i wiele prawdziwych emocji zarówno dzieciom, jak i dorosłym, którzy będą im towarzyszyć. Oprócz wspaniałej planszy, pionków i kostki, w grze wykorzystuje się wiele innych atrakcyjnych rekwizytów, między innymi puzzle, na których przedstawione są 4 pory roku. Dla dzieci bardzo cenne jest to, że podczas gry i zabawy uczą się nazw i kolejności miesięcy oraz ich związku z następującymi po sobie porami roku. To samo dotyczy dni tygodnia, których nauka wynika z zasad gry.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none">• plansza o wym. 33,5 x 26,2 cm• 4 pionki• kostka do gry• 4 puzzle o wym. 15 x 11,3 cm po 6 elem.• tabliczki z nazwami miesięcy• tabliczki z nazwami dni• 8 żetonów

			<ul style="list-style-type: none"> • instrukcja • od 5 lat
14.	Nakładanka Świat – puzzle	1	<p>Puzzle wykonane z drewna , pomoc dydaktyczna do odrywania ogólnej mapy świata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 21 elem. • wym. 42 x 33,5 x 1,5 cm
15.	Owoce – plansza edukacyjna	1	<p>Zalaminowane, dwustronne plansze, które spełniają funkcję pomocy edukacyjnej do rozpoznawania gatunków owoców.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: 61 x 86 cm • dwustronnie zalaminowane
16.	Owoce tropikalne – plansza edukacyjna	1	<p>Zalaminowane, dwustronne plansze, które spełniają funkcję pomocy edukacyjnej do rozpoznawania gatunków owoców tropikalnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: 61 x 86 cm • dwustronnie zalaminowane
17.	Kolory, nasze urodziny – plansza edukacyjna	1	<p>Zalaminowane, dwustronne plansze, które spełniają funkcję pomocy edukacyjnej do rozpoznawania kolorów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: 61 x 86 cm • dwustronnie zalaminowane
18.	Warzywa 1 – plansza edukacyjna	1	<p>Zalaminowane, dwustronne plansze, które spełniają funkcję pomocy edukacyjnej do rozpoznawania gatunków warzyw zielonych.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: 61 x 86 cm • dwustronnie zalaminowane
19.	Warzywa 2 – plansza edukacyjna	1	<p>Zalaminowane, dwustronne plansze, które spełniają funkcję pomocy edukacyjnej do rozpoznawania gatunków warzyw kolorowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: 61 x 86 cm • dwustronnie zalaminowane
20.	Zestaw do zadań z geometrii i kodowania	1	<ul style="list-style-type: none"> • 60 figur w 5 kształtach, 3 kolorach i 2 grubościach z tworzywa sztucznego • wym. największego elem. 7,5 cm • gr. 5 mm lub 1,7 mm • od 5 lat
21.	Baby pluszaki	1	<p>Pluszowy zestaw dzieci zwierząt wchodzących w skład serii pluszaków z National Geographic. Same pluszaki są wykonane z materiałów wysokiej jakości co sprawia, że są bardzo miłe w dotyku.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 szt. • dzieci dużych kotów
22.	Betoniarka	1	<p>Betoniarka wyposażona jest w wąż, z którego, po napełnieniu zbiorniczka, tryska woda. Dziecko może napełnić "gruszkę" wodą, a dzięki zamontowanej korbie obracać nią i</p>

			<p>mieszać jej zawartość.</p> <ul style="list-style-type: none"> • dł. 59 cm • od 3 lat
23.	Bobas w szlafrocisku	1	<p>Plastikowa lalka z zestawem akcesoriów. Posiada ruchome ręce, nogi i powieki, oraz zdejmowane ubranko. W zestawie: szlafrocisk z kapturkiem, nocnik wydający dźwięki, chusteczki, butelka i miseczka z łyżeczką.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wys. 39 cm • od 3 lat • baterie
24.	Ciężarówka z autami	1	<p>Ciężarówka posiada ruchome podjazdy, które umożliwiają zjazd i wjazd samochodów na lawetę. Ciężarówka ma możliwość odczepiania i doczepiania naczepy. Dodatkowo na opakowaniu znajdują się wycinanki.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 małe auta • dł. 77,5 cm • od 3 lat
25.	Clics Junior 40 budowli	1	<p>Nowoczesne klocki Clics różnią się od tradycyjnych klocków nietypowym sposobem łączenia, który daje możliwość budowy zarówno płaskich, jak i przestrzennych konstrukcji. Tworzą setki różnych kombinacji ograniczonych tylko wyobraźnią budowniczego. Są wykonane z polipropylenu, bezpieczne, wytrzymałe i zdolne do długotrwałego użycia w każdych warunkach. Do zestawów dołączono instrukcje budowy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 412 klocków CLICS Junior • 63 akcesoria • plany budowy 40 konstrukcji • praktyczna skrzynka
26.	Domek dla lalek	1	<p>Dwupiętrowy domek. W jego skład wchodzi ruchome drzwi, okna, schody, kolorowe meble, taras z basenem. Zabawka jest bardzo funkcjonalna - w prosty sposób się ją składa oraz przenosi w dowolne miejsce dzięki uchwytoowi, który umocowany został na dachu domku. Dodatkowo do zestawu dołączono barwną wycinankę.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 59 x 39 x 15 cm
27.	Drewniana farma	1	<p>Zestaw drewnianych, kolorowych klocków do zabaw rozwijających wyobraźnię.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 22 x 10 x 17 cm • 16 szt.
28.	Kasa sklepowa ze skanerem	1	<p>Kasa sklepowa ze skanerem, taśmą, czytnikiem kart .</p> <ul style="list-style-type: none"> • od 3 lat

29.	Kid cars 3D - Policja	1	<p>Policja to zestaw tematyczny z serii kid cars 3d. Elementy zabawki mają specjalną kolorystykę a dobrane samochody i naklejki ułatwiają dzieciom zapamiętanie ważnego numeru alarmowego 112. Dzieci poznają również zasady ruchu drogowego. Zestaw zawiera tory samochodowe, 3 samochodziki.</p> <ul style="list-style-type: none"> • od 2 lat
30.	Klocki - middle box	1	<p>Zestaw klocków wykonanych z tworzywa sztucznego o tradycyjnym sposobie łączenia. Duże elementy pozwalają na szybkie konstruowanie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. od ok. 2,5 x 5 cm do 7 x 5 cm • 240 elem. • pojemnik
31.	Klocki języki	1	<p>Zestaw klocków wykonanych z tworzywa sztucznego o postrzępionych końcówkach</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. od ok. 3 x 3 cm do 7 x 3 cm • 180 elem. • pojemnik
32.	Klocki wafle mix 170 w kartonie	1	<p>Klocki z tworzywa sztucznego, które w łatwy sposób łączą się ze sobą lub mogą być łączone z podstawą. Dają możliwość tworzenia niezliczonych konstrukcji. Wszystkie klocki z tej serii są kompatybilne, co pozwala łączyć zestawy ze sobą zwiększając możliwości zabawy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. klocka 10 x 10 x 1 cm • 170 klocków konstrukcyjnych - standardowych • w kartonie o wym. 47 x 31 x 37,5 cm • od 2 lat
33.	Kuchnia	1	<p>Kuchenka wykonana z tworzywa sztucznego. Zestaw zawiera różne akcesoria kuchenne. Kłapka piekarnika otwiera się, a pokrętła są ruchome. Kuchenka wydaje dźwięki, jak podczas prawdziwego gotowania, a palniki mają podświetlenie. Akcesoria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • patelnia • pokrywka • czajnik • łyżka • nóż • widelec • 3 talerze • 3 kubki • musztarda • keczup • mleko

			<ul style="list-style-type: none"> • sałata • wys. 72 cm • baterie
34.	Lalka Ala - miss piękności	1	<p>Lalka z miękkim, szmacianym tułowiem i plastikową głową, dłońmi i stopami. Posiada zdejmowane ubranko, obracaną głowę i ruchome powieki. W zestawie: lokówka, szczotka i dwie spinki do włosów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wys. 30 cm • od 3 lat
35.	Lalka Basia w salonie piękności	1	<p>Plastikowa lalka z zestawem akcesoriów. Posiada ruchome ręce i nogi oraz zdejmowane ubranko. W zestawie: prostownica do włosów, lustro z szybką z pleksi, grzebień oraz kosmetyczka.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wys. 33 cm • od 3 lat
36.	Lalka szmaciana - chłopiec	2	<p>Miękka lalka do przytulania - chłopiec</p> <ul style="list-style-type: none"> • dł. 56 cm
37.	Lalka szmaciana - dziewczynka	2	<p>Miękka lalka do przytulania - dziewczynka</p> <ul style="list-style-type: none"> • dł. 46 cm
38.	Mały Doktor	1	<p>Zestaw medyczny do zabawy w lekarza. W zestawie: stetoskop, przyrząd do pomiaru ciśnienia z „działającą” pompką, otoskop do badania ucha, termometr, strzykawka, opatrunek i torebka lekarska.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. torby ok. 15 x 17 cm • dł. elem. od 5 do 35 cm • od 3 lat
39.	Mały zestaw do piasku	1	<p>Zestaw do zabawy w piaskownicy zapakowany w kartonowe pudło, które zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 szt. konewek • 5 wiaderek • 5 małych łopatek • 15 szt. różnych foremek • 5 szt. grabek • dł. elem. do 26 cm
40.	Middle Truck wywrotka	1	<p>Middle Truck wywrotka ma podnoszoną i opuszczaną skrzynię ładunkową oraz otwieraną tylną klapę. Auto jest bardzo kolorowe. Charakteryzuje się solidną konstrukcją i dużą wytrzymałością.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 38 x 25 x 20 cm • od 12 miesięcy
41.	Miś Maciuś	1	<p>Miękka maskotka dla dziecka w kształcie klasycznego misia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wys. 25 cm
42.	Supergaraż z 6 autami	1	<p>4-poziomowy parking z windą, myjnią oraz wieloma innymi atrakcjami i aż 6 autami w komplecie.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> wym. 74 x 57 x 50 cm auta o dł. 6 cm
43.	Warsztat z narzędziami	1	<p>Kolorowy warsztat z narzędziami do zabawy dla chłopców w małego majsterkowicza.</p> <ul style="list-style-type: none"> wym. 58.5 x 51 x 68 cm 50 elem. dodatkowych o wym. od 2 x 2 cm do 18 x 12 cm. od 3 lat baterie
44.	Zestaw produktów spożywczych	1	<p>Zestaw imitujący produkty spożywcze, wykonane z tworzywa sztucznego odporne na uderzenia, bardzo realistyczne pod względem kształtu i koloru do zabawy w sklep lub dom. Dzieci uczą się liczyć i nazywać poszczególne artykuły.</p> <ul style="list-style-type: none"> 48 szt. dł. od 8 do 11,5 cm od 2 lat
45.	Zestaw puzzli - Czerwony Kapturek i Pinokio	1	<p>Zestaw 8 drewnianych puzzli, podzielony na 2 opowieści (każda na osobnej planszy). Na jedną historię składają się 4 sekwencje, które dziecko może składać z poszczególnych elementów. Wykonane ze sklejki. • 2 plansze po 16 elem. • wym. planszy 30 x 30 x 1 cm • wym. elem. 6,5 x 6,5 cm</p> <ul style="list-style-type: none"> od 2 lat

4. Specyfikacja pomocy (parametry minimalne) – Dostawa i montaż magicznego dywanu do oddziału przedszkolnego w Przedszkolu Samorządowym w Kamieniu Krajeńskim

Część III - Dostawa i montaż magicznego dywanu do oddziału przedszkolnego w Przedszkolu Samorządowym w Kamieniu Krajeńskim

L.p.	Nazwa	Ilość sztuk/zestawów	Opis
1.	Magiczny dywan	1	<p>Dostawa wraz z montażem zestawu Magiczny dywan.</p> <p>Zawartość zestawu Magiczny dywan:</p> <ul style="list-style-type: none"> magiczne „oko” wykrywające ruch, wbudowany projektor krótkoogniskowy, wbudowany komputer klasy PC, zestaw interaktywnych gier i zabaw edukacyjnych, pilot zdalnego sterowania, złącza USB, VGA, LAN, Audio, wieszak sufitowy, kabel zasilający, instrukcja obsługi <p>Projektor:</p> <ul style="list-style-type: none"> Żywotność lampy: 4000 godzin



			<ul style="list-style-type: none">• Jasność lampy: 3200 ANSI lumen• Kontrast: 13000:1 <p>Komputer: Platforma Intel lub równoważna</p> <p>Inne parametry:</p> <ul style="list-style-type: none">• Proporcje wyświetlanego obrazu: 4:3• Złącze USB 2.0• Złącze VGA (D-sub 15)• Wyjście AUDIO (Jack 6,3 mm)• Złącze LAN (RJ-45)• Zasilanie: 230 V AC• Maksymalny pobór mocy: 375 Wat• Wymiary (wys x szer x gł) 340 X 380 X 240 mm (bez uchwytu)• Waga: 10 kg• Uchwyt sufitowy regulowany: 120 mm, 430-590 mm.• Gwarancja 24 miesiące.• Możliwość połączenia z internetem poprzez Wi-Fi lub kabel- zdalne dokonywanie aktualizacji oprogramowania. <p>W skład pakietu wchodzi aż 52 gry i zabawy dydaktyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">• GRA MIŚ SZUKA MIODU -Uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruważące pszczoły, które również mają ochotę na miód. Aby zaznaczyć garnuszek dziecko wskazuje na niego, tupie nogą, macha nad nim ręką lub głową.• GRA KAMYCZKI -Zadaniem dziecka jest skakanie po kamyczkach w kolejności pojawiających się cyferek od 9 do 1. Aby zaznaczyć kamyczek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową.• GRA PIANINO - Pianino umożliwia dziecku zagranie dowolnego dźwięku poprzez tupnięcie nogą lub uderzenie ręką w odpowiedni klawisz.• GRA WODA -Zachęca dziecko do aktywności imitującej zachowania w wodzie. Dzieci mogą stąpać lub pływać w wodzie bez zamoczenia ubranka.• GRA PIŁKA NOŻNA - Polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Dziecko porusza piłką poprzez wskoczenie na nią lub tupnięcie nogą. Wygrywa uczestnik, który strzeli najwięcej bramek.• GRA KWIATKI - Zadaniem dziecka jest zaznaczanie kwiatków, na których pojawiają się cyfry, w odpowiedniej kolejności od 1 do 9. Aby zaznaczyć kwiatek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową. Wygrywa dziecko, które pierwsze wskaże wszystkie kwiatki.• GRA KWIATKI I LITERKI - Zadaniem dziecka jest zaznaczanie kwiatków, na których pojawiają się litery alfabetu, w odpowiedniej kolejności od A do Z. Aby zaznaczyć kwiatek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową. Wygrywa dziecko, które pierwsze wskaże wszystkie kwiatki.• GRA TROPICIELE ŚLADÓW - Dziecko tropi zwierzątka po ich
--	--	--	---



			<p>śladach jakie zostawiają na planszy. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, ślady znikają i grę należy rozpocząć od początku. Na końcu trasy wyznaczonej pojawiającymi się śladami pojawia się zwierzątko, które te ślady pozostawiło. Dzieci mogą więc zgadywać kogo tym razem tropią. Gra rozwija cierpliwość i dokładność.</p> <ul style="list-style-type: none">• GRA WESOŁE MINKI -Zadanie polega na znalezieniu smutnej minki i odczarowaniu jej na wesołą. Aby odczarować smutną minkę na wesołą dziecko musi klepnąć ją ręką lub tupnąć na nią nogą.• GRA PIZZA - Czy masz zadatki na kucharza? Swoją pracę rozpoczynasz w pizzerii! Przed Tobą tłum głodnych ludzi. Skomponuj szybko taką pizzę jaką zamówił klient. Nie pomyśl się w nakładaniu poszczególnych składników• GRA LIŚCIE -Zabawa pozwala dzieciom rozgarniać liście tak, jak to robią jesienią w parku. Należy jednak uważać, bo wiatr psotnik będzie się starał ponownie je nawiewać. Gra pozwala na zabawę i relaks większej liczby uczestników.• GRA PLANETY - Gra polega na odgadnięciu wyglądu planety. Na panelu sterującym statku kosmicznego pojawia się nazwa, a na ekranie 3 ilustracje planet. Aby wskazać właściwą, wystarczy na nią wskoczyć lub tupnąć nóżką. Odpowiedni dźwięk mówi nam czy odpowiedź była dobra czy zła, ale nie ma się czym przejmować, bo złe odpowiedzi można poprawić i bardzo dużo się nauczyć już przy pierwszej turze!• GRA ELF - Zabawa polega na zebraniu jak największej liczby prezentów w ciągu 4 minut. Aby pomóc ELFOWI złapać prezent, należy stanąć u dołu obrazu i tupnąć nóżką pod spadającą paczką. ELF przybiegnie i złapie go. W nagrodę dziecko może odkopać ze śniegu tajemniczy przycisk i nacisnąć go. Gra uczy refleksu i cierpliwości.• GRA SŁOŃ I CUKIER - Gra polega na zebraniu wszystkich kostek cukru. Aby zebrać kostkę cukru wystarczy tupnąć na nią nóżką lub machnąć nad nią rączką. Trzeba uważać na słonia, bo on też bardzo lubi cukier i chętnie go zjada. Gdy słoń zje kostkę cukru, robi sobie krótką drzemkę, wtedy mamy szansę odzyskać utracony cukier. Gra rozwija spryt i refleks.• GRA GRZYBOBRANIE - Uczestnik gry ma na celu zebranie pojawiających się na leśnej ścieżce grzybków. Aby zebrać brązowy grzybek wystarczy na niego tupnąć nóżką, jednocześnie uważając na jeże, które też mają na nie ochotę. Gdy dotkniemy jeża, ten zabiera nam zdobyty wcześniej grzybek. Należy także pamiętać, aby trzymać się wyznaczonej ścieżki i nie obudzić sowy! Gra rozwija spryt i refleks.• GRA DROGA PRZEZ LAS - Gracz musi zebrać wszystkie grzyby rosnące na ścieżce, ale nie wolno nadepnąć na jeża, bo on tego bardzo nie lubi. Należy trzymać się wyznaczonej ścieżki, aby nie obudzić sowy bo zacznie pohukiwać! Gra rozwija spryt i refleks.• GRA BANANOWA KRAINA -Gra polega na zerwaniu jak największej liczby kiści bananów zanim spadną one na ziemię. Aby pomóc małpce zerwać banany uczestnik staje na dole obrazu i tupie nóżką w odpowiednią lianę. Małpka wskoczy na nią i zerwie banany. Trzeba się spieszyć, bo banany spadają coraz szybciej! Gra uczy dokładności i refleksu.
--	--	--	--



			<ul style="list-style-type: none">• GRA PĘKAJĄCE BALONIKI - Zabawa polega na przebijaniu latających baloników. Aby przebić balonik można go klepnąć rączką lub tupnąć nóżką. Gra pozwala wykorzystać nadmiar posiadanej przez dzieci energii przed kolejnym zadaniem lub działaniem wymagającym większego skupienia.• GRA SUPER TENIS - Uczestnicy gry mają szansę serwować i odbijać wirtualną piłką do tenisa. Aby zaserwować należy machnąć nóżką nad piłką serwisową. Aby odbić piłkę przesuwamy raketę nogą w odpowiednie miejsce. Gra przeznaczona dla 2 graczy.• FOKA I RYBKI - Zabawa polega na złowieniu jak największej liczby pływających rybek. Aby pomóc focie złowić rybkę, należy stanąć z boku ekranu i tupnąć nóżką na wprost pływającej rybki. Foka przesunie się i połknie ją. Trzeba się spieszyć, bo rybki płyną coraz szybciej.• SPRYTYNY DINO - Gra polega na zebraniu jak największej ilości jajek zanim spadną na ziemię i się rozbiją. Aby pomóc Dinowi złapać jajko, należy stanąć u dołu obrazu i tupnąć nóżką pod spadającym jajkiem. Dino przybiegnie i je pochwyty. Trzeba się spieszyć, bo jajka spadają coraz szybciej.• ARCHEOLOGIA - Zabawa polega na wyszukiwaniu skarbów w piasku. Można do niej użyć szczotki na długim kiju lub zwykłej zmiotki by za jej pomocą usunąć piasek z planszy. Jak wszystko zostanie dokładnie zamiecione ukażą się różne przedmioty z danej epoki. Gra wymaga cierpliwości i dokładności.• SKOK W DAL - Zabawa polega na oddaniu jak najdłuższego skoku. Należy stanąć na polu START, poczekać na sygnał i skoczyć tak daleko jak się tylko potrafi. Po serii pięciu skoków pojawią się ich wyniki każdy zaznaczony innym kolorem. Długość skoków dzieci mogą też mierzyć same za pomocą kroków lub miarki.• GRA WIKINGOWIE - Zadaniem dziecka jest podążanie szlakiem statku Wikingów i najszybsze zebranie wszystkich skarbów, które się pojawiają na jego drodze. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, skarby znikają i grę należy rozpocząć od nowa.• GRA WYRAŻ SIEBIE - Najważniejszą zasadą tej gry jest... brak zasad - ogranicza nas tylko nasza własna wyobraźnia i pomysły. A zatem użyj swojej wyobraźni i narysuj to, o czym pomyślisz używając rąk i nóg. Do wyboru są 3 kolory, które mieszając się ze sobą tworzą nieograniczoną paletę barw.• GRA KRĘGLE - Zabawa w kręgle to emocjonująca gra, w której liczy się celność i uczciwa rywalizacja. Podobnie jak w prawdziwej grze, uczestnicy zbijają kręgle i zdobywają punkty. W wersji na podłogę interaktywną jako kulę można wykorzystać rekwizyt w postaci piłki lub innego dowolnego kulistego przedmiotu. Zmniejszając kulę, podnosimy poziom trudności.• GRA MISTRZ KIEROWNICY - Poruszanie się autem po drogach miast jest przygodą, w której liczy się czujność i szybkość reakcji. Manewrując autem uczestnik gry wymija ciężarówki i inne obiekty, które znalazły się na drodze. Cel jest prosty - bezpiecznie przejechać zaplanowaną trasę w odpowiednim czasie, bawiąc się przy tym i spędzając radośnie czas.
--	--	--	---



		<ul style="list-style-type: none">• GRA RAKIETY - Zadaniem dziecka jest przejęcie jak największej liczby rakiet, które zdążają w kierunku planety. Wystarczy wskoczyć na nie lub machać nad nimi rączka, aby przerwać ich lot. Zabawa jest dostępna w trzech trybach - łatwy, trudny i średni.• GRA MEDUZY - Niedobre meduzy próbują przedrzeć się dalej! Dziecko musi stanąć na straży oceanu i wyłapać je wszystkie przy pomocy rak i nóg! Skacz, biegaj – po prostu ruszaj się! Gra jest bardzo dynamiczna.• GRA INSTRUMENTY - Dziecko musi wskoczyć na pole z cieniem obiektu, aby odkryć, jaki instrument kryje oraz poznać jego brzmienie. Następnie musi wsłuchać się dokładnie. Następny poziom gry pozwoli sprawdzić, czy dziecku udało się zapamiętać wszystkie obiekty – ich wygląd oraz wydawany dźwięk.• GRA OWOCE - Zadaniem dziecka jest napełnienie kosza spadającymi owocami przesuając go za pomocą nogi lub ręki. Pamiętaj: małe owoce dają więcej punktów! Sprawdź swoją wiedzę i refleks na obu poziomach trudności.• GRA SUPER BALL - Zadaniem dziecka jest sterowanie platformą, tak by strącić wszystkie widoczne kafelki! Trzeba zdobyć jak najwięcej punktów w trzech trybach gry: tetris/combo/czas.• GRA MASTER MIND - Zadaniem dziecka jest zapamiętanie i powtórzenie sekwencji obrazków pojawiających się każdym kolejnym etapie gry. Gra rozwija i trenuje wśród najmłodszych pamięć i koncentrację.• GRA KRAB - Wskocz na wybraną muszlę i zbierz jak największą liczbę perł. Omijaj pełzające kraby, które też bardzo lubią perły. Gra wymaga refleksu i sprytu wśród graczy.• GRA AMOR – Pomóż Aniołkowi zestrzelić wszystkie serduszka. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby wypuścić strzałę skocz na pole ŁUK. Gra dla 1 osoby.• GRA ARMATA - Spróbuj zburzyć wieże strzelając z armaty. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby wystrzelić z armaty skocz na pole KULA. Gra dla 1 osoby.• GRA BALONY - Zestrzel wszystkie czerwone baloniki, ale nie psuj niebieskich. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby wystrzelić strzałę skocz na pole STRZAŁA. Gra dla 1 osoby.• GRA DRWAŁ - Praca drwała wymaga dużo siły. Spróbuj porąbać jak najwięcej kawałków drewna w ciągu 99 sekund. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby rąbać drewno machaj naprzemiennie rękami lub nogami nad polem SIEKIERA odpowiednio w prawym dolnym lub lewym dolnym rogu. Gra dla 1 lub 2 osób.• GRA INWAZJA - Obron planetę przed atakiem potworów. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby wystrzelić raketę skocz na pole START. Gra dla 1 osoby.• GRA KOWBOJ - Umiesz dobrze strzelać z rewolweru? Spróbuj zestrzelić jak najwięcej butelek. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby wystrzelić z rewolweru skacz przemiennie na pola REWOLWER z boku i u dołu ekranu. Gra dla 1 - 2 osób.• GRA LOT NA MARSA - Przeleć jak najdłuższy dystans w drodze na Marsa. Uważaj na przeszkody i często tankuj statek kosmiczny, aby Ci nie zabrakło paliwa. Aby zacząć grę stań na
--	--	--



			<p>pole STOPY. Aby włączyć silniki statku kosmicznego machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA. Gra dla 1 osoby.</p> <ul style="list-style-type: none">• GRA MOTYL - Przemień się w motyla i lataj tak długo jak potrafisz. Często siadaj na kwiatki, aby nieco odpocząć i odzyskać siły. Tylko uważaj na pająki! Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby polecieć do góry machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA. Gra dla 1 osoby.• GRA NIETOPERZ - Zwiedzaj jaskinię razem z nietoperzem. Łap fruważące owady i uważaj na stalaktyty i stalagmity. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby polecieć do góry machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W GÓRĘ. Aby polecieć do dołu machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W DÓŁ. Gra dla 1 lub 2 osób.• GRA NUREK - Wybierz się na połów peret i wyłów ich jak najwięcej. Pamiętaj o nabieraniu powietrza i uważaj na rekiny. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby zanurkować machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA. Gra dla 1 osoby.• GRA SAMOLOT - Ciesz się radością latania. Zbieraj obłoczki, ale uważaj na wirujące śmigło. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby polecieć do góry machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W GÓRĘ. Aby polecieć do dołu machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W DÓŁ. Gra dla 1 lub 2 osób.• GRA SAMURAJ – Pomóż Samurajowi przeciąć jak najwięcej pomidorów. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby zadać cios skocz na pole MIECZ - odpowiednio w lewym dolnym lub prawym dolnym rogu. Gra dla 1 – 2 osób.• GRA SKARB PIRATÓW - Pływanie łodzią podwodną nie jest łatwe. Wyłów jak najwięcej skarbów zatopionych w morzu przez piratów. I nawiguj ostrożnie, aby nie rozbić się o podwodne skały. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby wynurzyć się machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W GÓRĘ. Aby zanurzyć się machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W DÓŁ. Gra dla 1 lub 2 osób.• GRA UFO - Zwiedzaj kosmos z Ufoludkiem. Zbieraj gwiazdy, ale unikaj meteorytów. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby lecieć w lewo lub prawo machaj rękami odpowiednio nad polami STRZAŁKA W LEWO i STRZAŁKA W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób.• GRA GWIAZDY - Masz czasem ochotę poszybować do gwiazd? Wejdź na planszę, zamknij oczy, machaj rękami lub nogami i słuchaj. Gra wieloosobowa.• GRA BOKSER - Zapraszamy na trening bokserski. Aby zacząć grę stań na pole STOPY. Aby zadać cios skocz na pole RĘKAWICA - odpowiednio w lewym dolnym lub prawym dolnym rogu. Gra dla 1 – 2 osób.• GRA NIEPROSZONY GOŚĆ - Krecik chce wydostać się na powierzchnię drążąc tunel i tworząc kopiec na działce. Bądź sprytniejszy i pozbadź się nieproszonego gościa. Masz minutę żeby sprawdzić refleks swoich rąk i nóg. Skłoń krecika, by zamieszkał u sąsiada...
--	--	--	--

5. Specyfikacja pomocy (parametry minimalne) – Dostawa wyposażenia do sali integracji sensorycznej w oddziale przedszkolnym w Przedszkolu Samorządowym w Kamieniu Krajeńskim;

Część IV - Dostawa wyposażenia do sali integracji sensorycznej w oddziale przedszkolnym w Przedszkolu Samorządowym w Kamieniu Krajeńskim;			
L.p.	Nazwa	Ilość sztuk/ zestawów	Opis
1.	Kabina do terapii sensorycznej	1	Stabilna i sztywna metalowa konstrukcja wykonana w formie kabiny - stojaka, wyposażona w dwie ruchome belki pozwalające na montaż urządzeń do terapii integracji sensorycznej. Konstrukcja złożona z dwóch części, wykonana z kształtowników zamkniętych o przekroju 8 x 8 cm. Belki boczne zabezpieczone piankowymi osłonami pokrytymi trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Każda z ruchomych belek górnych wyposażona w wózki na prowadnicach, z możliwością blokady (na jednej belce 2 wózki, na drugiej - 4, co umożliwia przymocowanie np. potrójnej drabinki linowej). Każdy z wózków jest wyposażony w szklę i karabińczyk. Elementy mocujące dostarczane w komplecie (każda z belek mocowana jest przy pomocy 4 śrub). Maksymalne obciążenie konstrukcji to 250 kg. <ul style="list-style-type: none"> • wym. 220 x 220 x 250 cm
2.	Zestaw 2 materacy do kabiny	1	Materace wymiarem dopasowane do Kabiny do terapii integracji sensorycznej, z wycięciami na słupy. Wykonane z pianki pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. <ul style="list-style-type: none"> • 2 szt. • wym. 216 x 108 x 8 cm
3.	Huśtawka terapeutyczna ze stabilizatorem	1	Huśtawka terapeutyczna ze stabilizatorem wprawiana w ruch wahadłowy i obrotowy z zastosowaniem stabilizatorów. Ruch we wszystkich płaszczyznach bez stabilizatorów. Obita w bardzo grubą gąbkę i skórę ekologiczną. <ul style="list-style-type: none"> • kolor: niebieski • wym. 70x70 cm.
4.	Hamak terapeutyczny	1	Hamak terapeutyczny wykonany z lycry i bawełny, obszyty czarną taśmą wzmacniającą. <ul style="list-style-type: none"> • wym. ok. 65 x 120 cm
5.	Zjeżdżalnia rolkowa	1	Zjeżdżalnia rolkowa 6 wałków, do ćwiczeń stymulujących układ przedsionkowy i dotykowy. Wpływają korzystnie na poprawę kontroli i płynności ruchów, napięcie mięśniowe i koordynację dotykową.



			<ul style="list-style-type: none">wym. : najmniejszy rozstaw - 3,50 metra (możliwość zmiany rozstawu i kątu zjeżdżania), wysokość - 1,10 metra,, szerokość 0,80 metra
6.	Beczka sensoryczna	1	<p>Beczka umożliwia jednoczesną pracę nad trzema układami zmysłu : przedsionkowym, czucia powierzchniowego, uczucia głębokiego. Wspomaga prawidłową regulację napięcia mięśniowego, kształtuje reakcję prostowania: nastawcze, równoważne oraz obronnego podporu.</p> <ul style="list-style-type: none">wym. średnica zewn.- 60 cm, średnica wewn.- 42 cm, długość - 60 cm
7.	Ścieżka równoważna	1	<p>W zestawie znajduje się 6 podłużnych, kolorowych elementów, z których można zbudować ścieżkę-rzekę.</p> <ul style="list-style-type: none">wym. każdego z elementów: 35,5 x 11,5 x 4,5 cm
8.	Kamienne półkule	1	<p>"Kamienne półkule" to przyrząd do stymulacji receptorów jak i do ćwiczeń związanych z równowagą lub koordynacją. Wykonane z bardzo trwałego i odpornego na uszkodzenia tworzywa sztucznego. Półkule mają twardą i gładką powierzchnię co oznacza, że nie uginają się pod naciskiem ćwiczącego dziecka. Można wykorzystywać je dwustronnie. Płaską i wypukłą stronę. Płaska strona posiada wypustki antypoślizgowe. Każda z półkul waży ok. 0,9 kg.</p> <p>Półkule sensoryczne nadają się do:</p> <ul style="list-style-type: none">ćwiczeń korekcyjnych stóp;masażu stóp, dłoni i w ograniczonym zakresie innych obszarów ciała;zabaw ruchowych i dydaktycznych;ćwiczeń rehabilitacyjnych; <p>Kolory: 2 szt. żółte, 2 szt. czerwone, 2 szt. niebieskie</p>
9.	Drewniana kładka równoważna	1	<p>Zestaw tworzący tor do ćwiczeń na równowagę. Podstawy mogą być ustawiane w pionie i w poziomie.</p> <ul style="list-style-type: none">5 płaskich elementów o wym. 95 x 11 x 2 cm5 podstaw z zaczepami z drewna o wym. 28 x 14 x 5 cm
10.	Maglownica mała	1	<p>Sprzęt stosowany do hamowania obronności dotykowej poprzez dostarczanie dużej dawki wrażeń czucia głębokiego szczególnie przydatny przy zaburzeniach modulacji sensorycznej.</p> <p>Wykonana ze sklejki. Wałki obite miękką gąbką i ekologiczną skórą.</p>



			<ul style="list-style-type: none">• Kolor: niebieski• Wymiary: 70x60x66cm.
11.	Tunel zygzak	1	<p>Kolorowy tunel wykonany z miękkiego ortalionowego materiału wzmocniony elastyczną konstrukcją. Tunel jest lekki, łatwy do rozłożenia i ponownego złożenia oraz przechowywania. Przez bok tunelu wykonanego z białej, przezroczystej siatki można obserwować bawiące się dziecko. Przechodzenie przez tunel dostarcza dzieciom wiele radości i okazji do aktywnej zabawy. Doskonały do sali gimnastycznej, sali zabaw, ogrodu i na plażę. Z innymi tunelami i kryjówkami może tworzyć aktywny tor przeszkód. • śr. 46 cm • dł. 280 cm</p> <ul style="list-style-type: none">• od 3 lat
12.	Rybki zestaw do łowienia	1	<p>Gra zręcznościowa Rybki to wspaniała zabawa dla dwójki dzieci, podczas kąpieli w wannie lub w ogrodzie w basenie. Zestaw zawiera 6 rybek w różnych kolorach unoszących się na wodzie oraz 2 wędki z haczykiem, za pomocą którego można łowić rybki. Po naciśnięciu rybki, z dziubka wypływa woda. Gra ćwiczy koordynację ruchową, cierpliwość i rozwija umiejętności manualne oraz cierpliwość</p> <ul style="list-style-type: none">• wym. 10 x 4,5 x 4,5 cm• od 3 lat
13.	Karuzela równowagi	1	<p>Karuzela zapewni dzieciom doskonałą zabawę, kręci się jak prawdziwa karuzela. Siedzenie znajduje się pod odpowiednim kątem, aby umożliwić dziecku obracanie się na karuzeli poprzez zmianę środka ciężkości ciała. Młodsze dzieci mogą także wprowadzić karuzelę w ruch poprzez odpychanie się nogami.</p> <p>Fotel ma grubą krawędź aby ułatwić trzymanie się gdy karuzela jest w ruchu.</p> <p>Karuzela to doskonały sprzęt zapewniający stymulację rozwoju posturalnego w tym stabilizacji tułowia, równowagi i zdolności do przenoszenia ciężaru ciała. Urządzenie zapewniające zróżnicowaną stymulację przedsionkowo-propryoceptywną.</p> <ul style="list-style-type: none">• maks. obciążenie 50 kg
14.	Dyski sensoryczne zestaw 1	1	<p>Zestaw zawiera 5 małych i 5 dużych dysków wykonanych z przyjemnej w dotyku gumy. Elementy mają różne faktury i kolory. Zabawa dyskami ćwiczy zmysł dotyku, rozwija zdolność opisywania wrażeń dotykowych, może służyć</p>



			<p>do masażu stóp i dłoni, a także do gier zespołowych. Dyski sensoryczne pakowane są w woreczki, a do kompletu dołączona jest opaska na oczy.</p> <ul style="list-style-type: none">• śr. 27 cm i 11 cm• od 2 do 8 lat
15.	Dyski sensoryczne zestaw 2	1	<p>Wykonane z kauczuku krążki występują w parach o tej samej fakturze - mały dla dłoni, duży dla stóp - są bardzo miłe w dotyku. Gra ma na celu nie tylko odczuwanie, ale także opisywanie odczuwanych wrażeń dotykowych. Ćwiczenia z krążkami uczą opisywania faktur z zasłoniętymi oczami, jak również rozwijają pamięć dotykową.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none">• 5 par krążków (każda para posiada ten sam kolor)• średnica dużego krążka 27 cm• średnica małego krążka 11 cm• opaska na oczy• worek
16.	Dyski sensoryczne zestaw 3	1	<p>Dyski sensoryczne przeznaczone do ćwiczeń równowagi, korekcji wad postawy oraz masażu stóp.</p> <p>Bardzo dobrze sprawdzają się podczas zabawy z dziećmi, są uatrakcyjnieniem zajęć grupowych.</p> <p>Specjalne wypustki pobudzają receptory czuciowe i poprawiają ukrwienie.</p> <p>Dyski mogą posłużyć również jako poduszki sensoryczne do siedzenia dla przedszkolaków.</p> <p>Zastosowanie: do ćwiczeń równowagi, korekcja wad postawy, pobudzanie krążenia krwi, pobudzanie receptorów czucia, leczenie płaskostopia oraz koślawości kończyn dolnych u dzieci, zmniejszanie napięcia mięśniowego</p> <p>W zestawie 4 sztuki w różnych kolorach. 17 cm</p>
17.	Ścieżka sensoryczna płócienna	1	<p>Powstała z 8 kwadratów o wymiarach 28 cm x 28 cm ścieżka sensoryczna jest wspaniałym, rozwijającym zmysły produktem.</p> <p>Każdy kwadrat uszyty jest z tkaniny bawełnianej i w różnych, gładkich kolorach. Również wypełnienie w każdym kwadracie jest inne.</p> <ul style="list-style-type: none">• długość całości - 220 cm
18.	Deskorolka pełzak	1	<p>Dziecięca deska przeznaczona do zabawy i gier ruchowych, podczas których dzieci trenują</p>



			<p>umiejętności motoryczne i równoważne. Stanowi połączenie świetnego wyglądu, funkcjonalności i bezpieczeństwa. Posiada wyprofilowaną, podniesioną tylną część oraz delikatnie zwężony przód, który daje większą swobodę ruchu podczas jazdy w pozycji leżącej. Kółka z podwójnymi łożyskami kulkowymi, schowane są w podstawie, aby chronić palce przed najechaniem. Zwężone boki, pełniące rolę uchwytów chronią ręce przed uderzeniem.</p> <ul style="list-style-type: none">• wym. 56 x 37 x 14 cm• maksymalne obciążenie 100 kg• od 2 lat
19.	Kula lustrzana z oświetleniem	1	<p>Zestaw oświetleniowy z kulą dyskotekową lustrzaną o średnicy 20 cm, napędem i reflektorem halogenowym.</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none">• reflektor punktowy PAR36 (zawiera lampę)• kolorowe kółko do zmiany kolorów (5 kolorów)• kulę lustrzaną (Ø 20cm)• napęd do kuli lustrzanej (230Vac)
20.	Balansujący delfin	1	<p>Ułożenie tulejek na brzuchu kołyszącego się delfina nie jest łatwe, zwłaszcza, gdy jest ich coraz więcej. Dziecko rzuca kostkę i układa elementy w wylosowanym kolorze. Wygrywa osoba, której uda się ustawić wszystkie tulejki, nie burząc całej piramidy. Pomoc rozwija koncentrację, myślenie strategiczne, umiejętność przewidywania oraz koordynację wzrokowo-ruchową.</p> <p>Zestaw zawiera kostkę.</p> <ul style="list-style-type: none">• delfin o wym. 17 x 12 cm• 18 elem.• kostka
21.	Ścieżki fakturowe	1	<p>Każdy element ma inną fakturę i jest wyposażony w antypoślizgowy system. Dzięki specjalnym zaczepom można je łączyć.</p> <ul style="list-style-type: none">• wym. 1 elem. 52 x 14 x 4 cm• 6 szt.• różne kolory• od 3 lat
22.	Ścieżka wałków	1	<p>Elementy wymienne o różnych fakturach, do ćwiczeń ruchowych i rehabilitacyjnych. Stymulują receptory czuciowe stóp, a także kształtują reakcje równoważne oraz pomagają korygować postawę.</p>

			Wykonane ze sklejki o grubości 19 mm. • wym. 95 x 11 cm
23.	Harmonijny rozwój. Zmysł i ruch	1	Multimedialne i wielkoformatowe gry oraz zabawy wspierające wszechstronny rozwój dzieci w wieku 5-7 lat. Pakiet zawiera: • trzy interaktywne gry specjalnie przystosowane do zespołowego wykorzystania na tablicy multimedialnej: Budowniczkowie, Łap i unikaj, Piraci • wielkoformatową grę dydaktyczną Segregacja śmieci wykonaną z kartonów o dużym formacie, przeznaczoną do wykorzystania przez całą klasę lub duże grupy dzieci • karty pracy do wydrukowania lub kopiowania zawierające ćwiczenia do wykonania indywidualnego, zespołowego lub materiały do przygotowania przedstawień teatralnych.
24.	Podesty wielofunkcyjne	1	Zestaw podestów, z których można korzystać osobno lub używać ich jako schodów (pod każdym podestem jest belka, dzięki której schody nie będą się rozsuwać). Podesty są przydatne także podczas zajęć gimnastycznych lub terapii lęku wysokości. Wykonane ze sklejki. 6 podestów, które można umieścić jeden pod drugim. • wym. od 74 x 47 x 68 cm do 39 x 26 x 12 cm
25.	Ścianka wspinaczkowa	1	Do ścianki dołączone są kamienie 10 szt. Ścianka posiada metalowe zaczepy do montowania. • wym. 90 x 220 cm
26.	Huśtawka gniazdo	1	Okrągła huśtawka dzięki swojemu kształtowi ułatwia "dostęp" do ćwiczącego dziecka, co ma duże znaczenie podczas terapii integracji sensorycznej. Umożliwia ruch liniowy przód - tył oraz ruch na boki. Można wprowadzić ją również w ruch obrotowy (wymaga to użycia krętlika). Pozwala realizować ćwiczenia stymulujące układ wertykalny - równowagę, koordynację wzrokowo - ruchową, orientację w przestrzeni i ogólną sprawność fizyczną. • osłona zapinana na rzepy • śr. 100 cm • wys. 170 cm • max. obciążenie 70 kg • regulacja wys. • od 3 lat

27.	Trampolina z poręczą	1	<p>Skoki na trampolinie są wspaniałą formą treningu, ale także terapii rozwijającą motorykę, koordynację, wzmacniają mięśnie oraz pomagającą w kształtowaniu prawidłowej postawy ciała. Dziecko może ćwiczyć samodzielnie korzystając z poręczy. Trampolina jest składana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • śr. 100 cm (powierzchnia do skakania 75 cm) • wys. 22 cm • wys. uchwytu 83 cm • szer. uchwytu 60 cm • maksymalne obciążenie 45 kg • od 5 lat
28.	Fakturowe kwadraty zestaw podstawowy	1	<p>Kwadraty z różnymi wypełnieniami, z pokryciem z tkaniny bawełnianej, podszyte antypoślizgową gumą. Zabawy i ćwiczenia z kwadratami usprawniają motorykę i rozwijają zmysł dotyku. Kwadraty można dotykać, a także chodzić po nich.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. elem. 40 x 40 cm • 6 szt. • wypełnienia i pokrycia: miękkie piłeczki, długie futerko, krótkie futerko, groch, folia, chropowata guma
29.	Rehabilitacyjny bączek	1	<p>Pomoc rehabilitacyjna rozwijająca koordynację ruchową dziecka. Doskonała zarówno dla dzieci zdrowych, jak i tych z porażeniem mózgowym. Bączek może być wykorzystywany jako karuzela, schowek, a także jako łódka na basenie. Bezpieczna budowa chroni przed przyciśnięciem palców. Przeznaczona do zabaw na zewnątrz i wewnątrz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • śr. 80 cm • wys. 44 cm • od 3 do 10 lat
30.	Kładka równoważna	1	<p>Tor do ćwiczeń poprawiających reakcje równoważne. Wykonany z lakierowanej i malowanej sklejki o gr. 19 mm.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. kładki 140 x 20 cm • szczeble o gr. 2,5 cm co 13 cm • maksymalna wysokość 48 cm • wym. podstawy - muchomora 28 x 39,5 x 32 cm
31.	Drabinka gimnastyczna pojedyncza	1	<p>Drabinki gimnastyczne z zaczepami do montowania do ścian.</p> <ul style="list-style-type: none"> • lakierowane drewno • wym. 90 x 256 cm
32.	Materac antypoślizgowy	1	<p>Materac stanowi podkład do ćwiczeń. Obszuty trwałą tkaniną PCV, niezawierającą ftalanów, łatwą do utrzymania w czystości, ich podłoże</p>



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



Województwo
Kujawsko-Pomorskie

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



			jest antypoślizgowe. Wysokość swobodnego upadku HIC wynosi 2,1 m • wym. 90 x 90 x 8 cm
33.	Piłka terapeutyczna	2	Piłka z PCV, której jedna półkula pokryta jest wypustkami, a druga półkula - gładka. • śr. 75 cm • kolor niebieski • pompka w zestawie