CUW.26.2/2026

Załącznik nr 5.2 do SWZ OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

CZĘŚĆ nr II: Doposażenie wspierające Nową Jakość Edukacji

1. ZESPÓŁ SZKÓŁ W JERZMANOWICACH **(SPJ**) ul. Szkolna 2, 32-048 Jerzmanowice
2. ZESPÓŁ SZKÓŁ W PRZEGINI **(SPP)** 32-049 Przeginia 403
3. ZESPÓŁ SZKOLNO-PRZEDSZKOLNY W SĄSPOWIE **(SPS)** 32-048 Sąspów 32
4. SZKOŁA PODSTAWOWA IM. MARII KONOPNICKIEJ W RACŁAWICACH wraz z Oddziałem Przedszkolnym **(SPR)** 32-049 Racławice 329
5. ZESPÓŁ SZKOLNO - PRZEDSZKOLNY W CZUBROWICACH **(SPCZ)** 32-049 Czubrowice 85

LP	Opis przedmiotu zamówienia	Ilość sztuk /zestawów/	Odbiorca
	Doposażenie do zajęć przyrodniczych		
1	**Gra edukacyjna: Poznajemy Odnawialne Źródła Energii** Gra Planszowa stworzona z myślą o młodych odkrywcach, którzy chcą zgłębiać tajniki energii odnawialnej i jej znaczenia dla przyszłości naszej planety. W tej przygodzie pełnej wiedzy i zabawy, gracze podróżują po kolorowej planszy, odkrywając różnorodne miejsca, w których ukryte są odnawialne i nieodnawialne źródła energii. Skład zestawu: Plansza: Duża (73x105 cm), kolorowa plansza przedstawiająca różnorodne obszary, w których umieszczone są odnawialne i nieodnawialne źródła energii 6 pionków z recyklingu. Drewniana kostka do gry z nadrukiemInstrukcja: Klarowna instrukcja zawierająca zasady gry oraz dodatkowe informacje edukacyjne	2	SPJ
2	**Ciężarówka: sortowanie i recykling kolorowy zestaw interaktywny.** Skład zestawu: kolorowa drewniana ciężarówka z 5 pojemnikami do segregacji PAPIERU, SZKŁA, METALI I PLASTIKU, ODPADÓW ZMIESZANYCH; wymiary ciężarówki: 31 x 12 x 12 cm jeżdżąca po macie-jezdni, mata-jezdnia z fabrykami-przetwórniami odpadów, JEZDNIĄ DLA CIĘŻARÓWKI oraz PSZOK-iem (punkt selektywnej zbiórki odpadów) do zbiórki ODPADÓW NIEBEZPIECZNYCH oraz ODPADÓW WIELKOGABARYTOWYCH, kolorowa, wykonana z tworzywa, zmywalna i zwijana do łatwego przechowywania wymiary maty-jezdni: 160 x 33 cm po macie-jezdni jeździ ciężarówka i rozładowuje odpowiednie grupy odpadów, 55 kart ze zdjęciami różnych odpadów do nauki segregacji i wrzucania do odpowiednich pojemników-miejsc zbiórki; rozdawane uczestnikom lub grupom, 5 kart z miejscem na rysunek i podpis do umieszczenia rycin i nazw odpadów zbieranych lokalnie do nauki segregacji i wrzucania do odpowiednich pojemników-miejsc zbiórki; rozdawane uczestnikom lub grupom, 75 NAKLEJEK DO OZNACZANIA GRUP: kolorowe, z symbolami, po 15 naklejek w każdym z 5 kolorów, opcjonalnie do nalepiania na odwrocie kart ze zdjęciami odpadów, aby podzielić uczestników na grupy. do nalepiania na odwrocie kart ze zdjęciami odpadów, 30 NAKLEJEK SPECJALNYCH z symbolami, po 15 naklejek w dwóch rodzajach, opcjonalnie do nalepiania na odwrocie kart ze zdjęciami odpadów, aby oznaczyć premiowane odpady lub dodatkowe pytanie. do nalepiania na odwrocie kart ze zdjęciami odpadów, instrukcja zawierająca m.in. Zasady prawidłowej segregacji poszczególnych grup odpadów.	4	SPJ
3	**Gnomon**. Pakiet "Zestaw edukacyjny przeznaczony do nauki obserwacji Słońca oraz doświadczalnego wyznaczania kierunków geograficznych, południa lokalnego i zmian w wysokości Słońca w ciągu dnia i roku. Opis produktu Komplet zawiera cztery gnomony wykonane z naturalnego drewna bukowego. Każdy gnomon posiada stabilną, prostopadłościenną podstawę oraz pionowo osadzoną, drewnianą wskazówkę. Całość pozwala na precyzyjne prowadzenie obserwacji dzięki ostremu i wyraźnemu cieniowi, jaki rzuca wskazówka. Zestaw zapakowany jest w estetyczne, zamykane pudełko z wkładem z gąbki z wycięciami dopasowanymi do kształtu gnomonów, co zapewnia wygodę transportu i bezpieczne przechowywanie. Skład zestaw: 4 sztuki gnomonów o wysokości ok. 21 cm, Podstawa z litego drewna bukowego, Drewniana wskazówka, 4 sztuki papierowych matryc uczniowskich do nanoszenia obserwacji (format A4), 1 sztuka pudełka transportowego z gąbką dopasowaną do elementów zestawu, instrukcja	3	SPJ

4	**Eksperymenty z wodą** . Dołączona instrukcja zawiera karty 35 starannie opracowanych eksperymentów z wodą wraz z omówieniem wyników każdego z nich oraz wnioskami, a także wskazaniem poznawanych przez uczniów wyrażeń i pojęć w trakcie i po wykonaniu danego doświadczenia. Zadaniem tego zestawu doświadczalnego jest poznanie własności wody, jej złożonego charakteru oraz ciekawych cech, które nadal zadziwiają naukowców i stale wpływają na życie nasze i naszej planety – pamiętajmy, że człowiek składa się w ponad 60% z wody, a 75% Ziemi pokrywają wody… Te 35 eksperymentów ma uświadomić uczniom jak te pozornie proste cząsteczki – H2O – wykazują się mnóstwem ciekawych cech w różnych warunkach. Z wodą spotykamy się wszędzie na co dzień, a w szkolnym programie występuje ona w każdym przedmiocie nauczania, warto więc ją poznać bliżej. Cały zestaw dostarczany jest w 2-poziomowym, zamykanym pojemniku z tworzywa sztucznego z wkładami z gąbki, które posiadają wycięte gniazda na elementy zestawu, tak aby można je było łatwo i bezpiecznie wyjmować i przechowywać. SKŁAD: zlewka miarowa szklana borokrzemianowa wysoka 250 ml - 2 szt., zlewka miarowa plastikowa PP 250 ml - 2 szt., lejek plastikowy 75 mm - 2 szt., sączki laboratoryjne średnica 125 mm - 50 szt., mikroskop ręczny LED ze stolikiem 20x-40x, lupa szklana z rączką 75 mm, Lupa okularowa 10x, wysuwana, barwnik spożywczy – zielony/niebieski. barwnik spożywczy – czerwony, butelka z zakraplaczem 30 ml, szklana - 2 szt., spinacz biurowy - 6 szt., bagietka szklana - 2 szt., zakraplacz - 2 szt., pipeta Pasteura - 2 szt., palnik spirytusowy 60 ml z knotem, szczypce laboratoryjne do zlewek, balon - 2 szt., łyżko-szpatułka metalowa, sitko, termometr szklany laboratoryjny -10…+110 st.C bezrtęciowy, szalka Petriego szklana - 2 szt., pryzmat akrylowy do napełniania, naczynia połączone, naczynia-rurki kapilarne, waga sprężynowa elektroniczna 40 kg/10g, słomka, pędzelek, nasiona rzeżuchy, sól, plastelina – 2 kawałki, marker wodoodporny, paski pH 4-polowe - 100 szt., słoik plastikowy z zakrętką, taśma klejąca, plansza-mata OBIEG WODY w PRZYRODZIE, 67x36 cm, pudełko z tworzywa, dwupoziomowe z pokrywą, z wycięciami na elementy zestawu	1	SPJ
5	**Podstawowy zestaw odczynników** - SZKOŁA PODSTAWOWA Zestaw odczynników (reagentów) i substancji chemicznych wykorzystywanych do przeprowadzania badań i doświadczeń w szkołach na lekcjach chemii	1	SPJ
6	**Zestaw do doświadczeń chemicznych**: Zestaw odczynników (reagentów) i substancji chemicznych wykorzystywanych do przeprowadzania badań i doświadczeń w szkołach na lekcjach chemii (zwłaszcza w szkołach podstawowych).	1	SPJ
7	**Szkielet człowieka z wiązadłami stawów i z zaznaczonymi mięśniami;** Szkielet człowieka (model), naturalnej wielkości, na stojaku z kółkami. Starannie wykonany z trwałego tworzywa sztucznego z dużą starannością o szczegóły, np. oddane charakterystyczne elementy kości. Czaszkę (żuchwa ruchoma) i kończyny można odłączać. Dodatkowe elementy wyróżniające ten model to: zaznaczone kolorem początki i przyczepy mięśni (lewa strona modelu), elastyczne więzadła stawowe (prawa strona modelu), elastyczny kręgosłup, widoczne nerwy rdzeniowe i tętnice kręgowe. Elastyczny kręgosłup pozwala demonstrować naturalne ruchy i postawy człowieka, a elastyczne więzadła stawowe prezentują pracę stawów. Zaznaczone początki i przyczepy mięśni dopełniają możliwości pełnego omówienia budowy i roli układu kostnego człowieka. Dołączony pokrowiec chroniący przed kurzem. Wysokość szkieletu: 163 cm; razem ze stojakiem: 178 cm.	1	SPJ
8	**Model czaszki człowieka.** Model czaszki ludzkiej naturalnej wielkości, rozkładany (3 części), ruchoma żuchwa. Wysoka jakość wykonania i odwzorowania szczelin, otworów, wyrostków oraz szwów. Żuchwa montowana na sprężynie, aby łatwo zademonstrować naturalny ruch. Zęby indywidualnie odlewane, aby nadać maksymalny realizm szczęki. Łączenia czaszki zostały dodatkowo wzmocnione magnesami. Razem z modelem dostarczany jest dostęp do materiałów (j. angielski) na smartfon, tablet lub komputer z wirtualnymi zasobami. Wymiary modelu czaszki człowieka: H20 x 13,5 x 15,5 cm	1	SPJ
9	**Model oka człowieka**. Model oka ludzkiego w oczodole, powiększony 3-krotnie w stosunku do naturalnych rozmiarów. Rozkładany na 9 części. Model wyróżnia pokazany nerw wzrokowy w naturalnej pozycji, 6 mięśni (4 proste i 2 skośne) należących do aparatu ruchowego gałki ocznej (dwa można wyjąć) oraz część oczodołu. Wykonany z trwałego tworzywa sztucznego, ręcznie malowany. Na podstawie. Wymiary: 30 x 18 x 23 (H) cm	1	SPJ
10	**Zestaw preparatów biologicznych**: Zestaw stu gotowych do użytku preparatów biologicznych.	1	SPJ
11	**Rozwój prenatalny człowieka, model 5 - częściowy** : "Grupa pięciu modeli przedstawiających najważniejsze etapy rozwoju prenatalnego człowieka. Wykonany z tworzywa zestaw modeli rozwoju prenatalnego człowieka. W skład zestawu wchodzi pięć modeli obrazujących poszczególne stadia rozwoju płodu ludzkiego w macicy matki. Modele wykonane są z troską o wierne oddanie szczegółów budowy anatomicznej. Wszystkie struktury anatomiczne są kolorowe i ponumerowane. Każdy z elementów zestawu zaopatrzony jest w osobną podstawę ułatwiającą przechowywanie modelu oraz jego prezentację. W składzie: macica z embrionem, pierwszy miesiąc ciąży, macica z embrionem, drugi miesiąc ciąży, macica z embrionem, trzeci miesiąc ciąży, macica z płodem, piąty miesiąc ciąży (pozycja pośladkowa), macica z płodem, siódmy miesiąc ciąży.	1	SPJ
12	**Tablica suchościeralna z powłoka ceramiczną:** Powierzchnia tablicy wykonana została z wytrzymałej, lakierowanej na biało blachy pokrytej specjalną ceramiczną powłoką. Cechują ją właściwości magnetyczne i suchościeralne. Jest łatwa w czyszczeniu, gładka i lśniąca. Przypniesz do niej każdego rodzaju magnesy: neodymowe, turystyczne czy ozdobne oraz akcesoria magnetyczne. Notatki bez trudu zetrzesz na sucho za pomocą gąbki lub papierowego ręcznika. Specjalistyczna powłoka ceramiczna zmniejsza odbicie światła, co wpływa na świetną widoczność obrazu na tablicy, nawet w jasnych pomieszczeniach. Konstrukcja tablicy została zamknięta w eleganckiej, szarej ramie wykonanej z aluminium anodowanego. Tablica może być montowana pionowo lub poziomo za pomocą otworów znajdujących się w rogach konstrukcji. Instrukcje i niezbędne elementy montażowe wraz z maskującymi zaślepkami znajdziesz w zestawie. W zestawie z tablicą znajduje się: gąbka magnetyczna + 6 białych magnesów oraz 2 markery suchościeralne	1	SPJ
13	**Zestaw Akcesoria do tablicy**. Pisaki 4 kolory po 6 szt 4 praktyczne kolory: czarny, czerwony, niebieski i zielony które przydają się w różnych sytuacjach. Szybkoschnący tusz, Łatwo go zetrzeć z powierzchni. Precyzyjna okrągła końcówka o grubości 1,9mm	1	SPJ

14	**Czyścik do tablicy.** Magnetyczna gąbka Erich Krause Skutecznie usuwa ślady markerów, zapewniając czystą i gotową do ponownego użycia powierzchnię. Dzięki wbudowanym magnesom można ją wygodnie przymocować do tablicy. Najważniejsze cechy: Wymiary: 107 x 57 mm – kompaktowy rozmiar zapewniający wygodne użytkowanie	6	SPJ
15	**Plastry miodu gra logiczna.** Gra logiczna polegająca na łączeniu płytek poprzez dopasowanie zawartych na nich symboli. Na każdej płytce widnieje 6 symboli w różnych, niepowtarzających się wariantach - łącznie 52 płytki. Rozgrywka może odbywać się w 3 wariantach różniących się czasem trwania oraz stopniem rywalizacji. dla 1-8 graczy, od 6 lat	1	SPJ
	Doposazenie do zajęć j. angielski		
16	**Trening budowania zdań angielskich** . "Materiał składa się z czterech serii, a w nich znajdują się zdania z lukami oraz pasujące do nich wyrazy. Kartoniki wyrazowe są dwustronne: z jednej strony obrazek z podpisem, z drugiej - słowo. Dwustronność kartoników pozwala stopniować trudność. Każda seria posiada własną kolorystykę - obramówki kart oraz drewnianą podstawę. Atutem zestawu jest możliwość jednoczesnego użytkowania przez 4 dzieci lub pary. Zawartość: 32 zdania po 8 w każdej serii (wym. 6,5 x 38 cm), 120 kartoników wyrazowych po 30 w każdej serii (wym. 6,5 x 6,5 cm), 4 drewniane podstawki (wym. 40 x 4,5 x 2 cm), instrukcja	1	SPJ
17	**Angielski POPcorn.** Zabawa słowami :"Przyciągająca forma tej pomocy dydaktycznej zachęci uczniów do nauki czytania, wymowy i pisowni 92 popularnych angielskich wyrazów. W kolorowym pudełku niczym popcorn ukrywają się kartoniki z wyrazami. Zawartość: 92 kartoniki ""popcorn"" z wyrazami, 8 kartoników losowych ""POP"", wygodne pudełko (wys. 16 cm).	1	SPJ
18	**Kostki do konwersacji:** Miękkie kostki z trwałej pianki zapraszają dzieci do dynamicznej nauki. Krótka instrukcja w języku angielskim zawiera propozycje ćwiczeń edukacyjnych.Zawartość: kostek z angielskimi poleceniami, bok kostki 4,2 cm	1	SPJ
19	**Klasowe bingo angielskie**. P Poziom 2: Systematyczne utrwalanie znaczenia popularnych słów angielskich w emocjonującej zabawie. Każdy uczeń ma swoją planszę z 24 wyrazami. Wiek: 7-12 lat. Zawartość: 36 plansz bingo (wym. 20 x 20 cm), 75 kartoników do wyczytywania (wym. 5 x 5 cm), 500 papierowych żetonów, instrukcja.	1	SPJ
20	**Zestaw gier do nauki angielskiego.** Gra edukacyjna typu domino przeznaczona do nauki języka angielskiego. Zestaw powinien zawierać co najmniej: komplet kart lub elementów typu domino z wyrazami lub fragmentami zdań w języku angielskim, elementy umożliwiające tworzenie logicznych i poprawnych zdań, zadania o zróżnicowanym poziomie trudności, instrukcję użytkowania w języku polskim lub angielskim, trwałe opakowanie umożliwiające przechowywanie elementów, elementy wykonane z trwałych materiałów odpornych na intensywne użytkowanie.	1	SPJ
21	**Edukacja pro egzamin ósmoklasisty j.angielski wersja online dla grup** Każdy egzamin ósmoklasisty z języka angielskiego składa się z 14 zadań. 4 zadania sprawdzają umiejętność słuchania ze zrozumieniem, kolejne 4 sprawdzają umiejętność czytania ze zrozumieniem, natomiast pozostałe 6 to zadania sprawdzające znajomość struktur gramatyczno-leksykalnych. Wśród 14 zadań znajduje się 9 zadań typu zamkniętego, w których uczeń wybiera odpowiedzi z przedstawionego zestawu bądź przyporządkowuje odpowiedzi do tekstów lub nagrań. Ćwiczenia typu otwartego wymagają od ucznia samodzielnego wpisania słowa lub zwrotu w języku angielskim lub polskim na podstawie usłyszanych nagrań lub przeczytanych tekstów, bądź też przetłumaczenia fragmentów zdań lub wypowiedzi.	1	SPJ
22	**Tablica suchościeralna z powłoka ceramiczną.** Powierzchnia tablicy wykonana została z wytrzymałej, lakierowanej na biało blachy pokrytej specjalną ceramiczną powłoką. Cechują ją właściwości magnetyczne i suchościeralne. Jest łatwa w czyszczeniu, gładka i lśniąca. Przypniesz do niej każdego rodzaju magnesy: neodymowe, turystyczne czy ozdobne oraz akcesoria magnetyczne. Notatki bez trudu zetrzesz na sucho za pomocą gąbki lub papierowego ręcznika. Specjalistyczna powłoka ceramiczna zmniejsza odbicie światła, co wpływa na świetną widoczność obrazu na tablicy, nawet w jasnych pomieszczeniach. Konstrukcja tablicy została zamknięta w eleganckiej, szarej ramie wykonanej z aluminium anodowanego. Tablica może być montowana pionowo lub poziomo za pomocą otworów znajdujących się w rogach konstrukcji. Instrukcje i niezbędne elementy montażowe wraz z maskującymi zaślepkami znajdziesz w zestawie. W zestawie z tablicą znajduje się: gąbka magnetyczna + 6 białych magnesów oraz 2 markery suchościeralne	1	SPJ
23	**Zestaw Akcesoria do tablicy**. Pisaki 4 kolory po 6 szt 4 praktyczne kolory: czarny, czerwony, niebieski i zielony które przydają się w różnych sytuacjach. Szybkoschnący tusz, Łatwo go zetrzeć z powierzchni. Precyzyjna okrągła końcówka o grubości 1,9mm	1	SPJ
24	**Czyścik do tablicy.** Magnetyczna gąbka Erich Krause Skutecznie usuwa ślady markerów, zapewniając czystą i gotową do ponownego użycia powierzchnię. Dzięki wbudowanym magnesom można ją wygodnie przymocować do tablicy. Najważniejsze cechy: Wymiary: 107 x 57 mm – kompaktowy rozmiar zapewniający wygodne użytkowanie	11	SPJ
25	**Didakta j.angielski 2 online** Testy i ćwiczenia interaktywne podzielone są na następujące działy tematyczne: Czasy angielskie, Następstwo czasów, Połączenia przyimkowe i czasowników, Słownictwo, Ortografia, Dyktanda	1	SPJ
26	**Zestaw fiszki karty do nauki j.angielskiego xxl poziom A1-C2.** **Z**estaw :6 tytułów, każdy zawierający 1040 fiszek papierowych, 6 pudełek MEMOBOX®, 6 plastikowych etui na fiszki,łącznie ponad 22,5 godziny nagrań audio native speakerów, 6 testów końcowych	1	SPJ
	Doposazenie do zajęć sportowych		

27	**Siatka do pickleballa Head** (siatka i słupki): Wykonana z wysokiej jakości materiałów, waży jedynie 12,4 kg, co pozwala na szybki i bezproblemowy montaż oraz demontaż. Konstrukcja zawiera stabilne słupki i siatkę, które gwarantują trwałość i odporność na intensywne użytkowanie. Dzięki intuicyjnemu systemowi regulacji wysokości oraz naprężenia, użytkownicy mogą łatwo dostosować siatkę do własnych potrzeb, zapewniając optymalne warunki gry na kortach krytych. Ta siatka do pickleballa została zaprojektowana z myślą o wygodzie i funkcjonalności, co czyni ją idealnym wyborem zarówno dla amatorów, jak i profesjonalistów. Jej lekka waga umożliwia szybkie przenoszenie i ustawianie w różnych lokalizacjach, a solidne słupki gwarantują stabilność nawet podczas najbardziej emocjonujących meczów.	4	SPJ
28	**Zestaw rakiet do Pickleball - Flash.** Optymalny wybór dla: grających klika razy w tygodniu; grających zarówno w debla jak i singla; szukających uniwersalnej rakietki, która łączy siłę z kontrolą; grających jednoręcznym lub oburęcznym bekhendem; szukających jakościowej rakietki w dobrej cenie. Wielkość: 41,9 cm x 19,0 cm, Grubość główki: 13 mm, Długość rączki: 14,2 cm, Średnia waga: 213-227 g, Materiał: włókno szklane + PP, Technologie: MaxGrit	4	SPJ
29	**Piłka do pickleballa Head Championship 40 Outdoor 3 Wilson Max 40 Outdoor.** **P**iłki do pickleballa do gry na zewnątrz. Mają wytrzymałą, jednoczęściową konstrukcję z 40 otworowym wzorem odpowiednim do gier na zewnątrz. Oferują odpowiednią ścieżkę lotu i dobre czucie. Neonowa kolorystyka zwiększa widoczność piłki.	10	SPJ
30	**Babolat Wózek Na Piłki Z ROLKAMI**: Łatwy w manewrowaniu kosz na piłki składa się z metalowego podwozia, 4 blokowanych kół i kosza o pojemności 120 piłek. Idealny dla trenera, który chce bez wysiłku poruszać się z piłkami. Lekki i łatwy w montażu oraz szybki do złożenia w celu łatwego transportu.	1	SPJ
	Doposazenie do zajęć koło gier logicznych		
31	**Zestaw szachowy turniejowy;** Zestaw składający się z drewnianych, dociążanych metalem figur szachowych Staunton Nr 5 oraz żółto brązowej, wykonanej z zabezpieczonej grubej tektury i składanej na pół szachownicy o polu 55 mm i matowej powierzchni. Figury spakowane w wygodny, duży i mocny welurowy woreczek ze ściągaczem.	8	SPJ
32	**Zegar szachowy DGT Easy Plus 2**; Zegar jest wyposażony w duży i wyraźny wyświetlacz oraz w wygodne przyciski. W zestawie znajdują się 2 baterie alkaliczne, które powinny wystarczyć na ok. 2 lata używania zegara. Do zegara dołączana jest instrukcja obsługi również w języku polskim, zegar objęty jest 2-letnią gwarancją. Bateria - Dwie baterie paluszki AA (dołączone do zegara) Odchylenie - Mniej niż 1 sekunda na godzinę, Obudowa - Tworzywo ABS, Wyświetlacz - 127 x 24 mm, Całkowity rozmiar zegara - 143 x 133 x 70 mm	2	SPJ
33	**Rummikub:** Dynamiczna gra logiczno-losowa przeznaczona dla 2 do 4 graczy w wieku od 7 lat. Zawartość pudełka104 kostki z liczbami od 1 do 13 w czterech kolorach (czarny, czerwony, niebieski, żółty)2 jokery, które mogą zastąpić dowolną kostkę w układzie 4 podstawki (tabliczki) na kostki dla graczy	4	SPJ
34	**Cortex;** Wyzwania szybka gra karciana i imprezowa dla 2–6 graczy od ok. 8 roku życia. Zadaniem graczy jest rozwiązywanie różnych łamigłówek i testów na czas, które sprawdzają pamięć, refleks, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość	2	SPJ
35	**Labirynt Junior**, Gra rodzinna Labyrinth szybka gra karciana i imprezowa dla 2–6 graczy od ok. 8 roku życia. Zadaniem graczy jest rozwiązywanie różnych łamigłówek i testów na czas, które sprawdzają pamięć, refleks, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość	2	SPJ
36	**Pędzące żółwie:** Zabawa dla graczy w każdym wieku, Zawartość gry Pędzące żółwie. Wyścig do sałaty: plansza do gry, składana, 5 figurek żółwi, 5 płytek z żółwiami, 52 karty ruchu, instrukcja , Cechy gry: wymiary planszy: 18,5 x 37 cm, wymiary żółwi: 4 x 1 cm, drewniane, wymiary kart: 4,5 x 7 cm, wymiary, opakowania: 20 x 20 cm, liczba graczy: 2-5, czas gry: 20 minut, wydanie: polskie, instrukcja: polska	4	SPJ
37	**Labirynt Junior**. Gra rodzinna Labyrinth gra planszowa, w której gracze wcielają się w poszukiwaczy skarbów, przemierzając kręte korytarze tajemniczego zamku. Każdy krok to nowa tajemnica do odkrycia, ale droga nie jest prosta – w każdej chwili ściany labiryntu mogą się przesunąć, zamykając przejście lub otwierając nową, niespodziewaną ścieżkę. Liczba graczy: 2-4, Wiek: 4+ Zestaw zawiera 1 plansze do gry, 17 kart labiryntu, 12 żetonów skarbów, 4 pionki, instrukcję	2	SPJ
38	**Mistakos**; Klasyczna gra zręcznościowa 32 krzesła, instrukcja (z tyłu opakowania)	4	SPJ
39	**Superfarmer;** Gra planszowa, w której gracze hodują i pomnażają stada zwierząt, wymieniają je według określonych zasad i chronią przed drapieżnikam. Zawartość pudełka 2 różne dwunastościenne kostki, 128 kartoników z obrazkami zwierząt, tabela wymian, instrukcja	4	SPJ
40	**Domek;** **P**lansza, 4 plansze gracza, 60 kart pokojów, 28 kart dachów, 20 kart narzędzi, wyposażenia i pomocników, 10 żetonów wyposażenia, znacznik pierwszego gracza w kształcie miniaturowego domku, notes do zapisywania wyników, instrukcja	2	SPJ
41	**Ubongo 3D;** Gracze jak najszybciej starają rozwiązywać łamigłówki. Jednak tym razem zabawa wkracza w trzeci wymiar – dzięki przestrzennym klockom. Jeszcze więcej główkowania i emocji! „Ubongo 3D" to idealna gra rodzinna – jest szybka i ma bardzo proste zasady. Cztery poziomy trudności umożliwiają dopasowanie gry do wieku i doświadczenia graczy. Elementy gry: - 72 planasze - 32 klocki (po 8 na gracza) - 58 klejnotów - woreczek z klejnotami – klepsydra – kostka - plansze zadań - tor rund	4	SPJ

42	**Dobble;** Różne wersje . gra karciana przeznaczona do rozwijania spostrzegawczości, koncentracji oraz refleksu u dzieci i młodzieży poprzez dynamiczną rozgrywkę opartą na wyszukiwaniu wspólnych symboli. możliwość gry dla 2–8 uczestników. Zestaw powinien zawierać co najmniej: zasada gry polegająca na odnajdywaniu wspólnego symbolu między kartami, instrukcję w języku polskim, trwałe opakowanie (np. metalowe) różne warianty	8	SPJ
43	**Flipchart magnetyczny 70x100 z akcesoriami**. Powierzchnia flipcharta wykonana została z wytrzymałej, lakierowanej na biało blachy o właściwościach magnetycznych i suchościeralnych. Jest łatwa w czyszczeniu, gładka i lśniąca. Przypniesz do niej każdego rodzaju magnesy: neodymowe, turystyczne czy ozdobne oraz akcesoria magnetyczne. Notatki bez trudu zetrzesz na sucho za pomocą gąbki lub papierowego ręcznika. Tablica jest umieszczona na stelażu z kółkami. Dzięki temu bez trudu ustawisz ją w dowolnie wybranym miejscu w pomieszczeniu. Rama wykonana została z aluminium anodowanego. W wyposażeniu flipcharta znajduje się specjalny uchwyt do bloku z mechanizmem sprężynowym, który świetnie podtrzymuje kartki papieru. Konstrukcja jest stabilna i odporna na uszkodzenia, co wpływa na dłuższą żywotność tablicy. Tablica montowana jest do stojaka przy użyciu dołączonego zestawu montażowego. W opakowaniu znajduje się instrukcja – skorzystaj z niej, aby szybko połączyć ze sobą wszystkie elementy. Do zakupionego flipcharta dołączamy zestaw akcesoriów: gąbkę magnetyczną do ścierania zapisków na powierzchni suchościeralno-magnetycznej, blok 20 sztuk gładkich arkuszy papieru do flipcharta, 4 markery suchościeralne, 10 białych magnesów do tablic.	1	SPJ
44	**Smart games genius sguare 2 kwadratowe plansze:** Zestaw 7 kości, 2 zestawy po 9 kolorowych elementów po jednym na gracza (niektóre elementy mają białe obwódki po jednej ze stron – używa się ich w zadaniach od poziomu JUNIOR do WIZARD), 2 zestawy po 7 blokad	1	SPJ
45	**W krainie basni gra na spostrzegwaczoś**: Ilustracje Nikoli Kucharskiej, kilka trybów rozgrywki, możliwość gry w wiele osób – nawet do 18!, gra rozwija spostrzegawczość, koncentrację uwagi, percepcję wzrokową i słownictwo oraz ćwiczy refleks, 18 plansz, 30 kwadratowych kart, instrukcja	1	SPJ
46	**Kalambury junior** (Trefl). Familijna gra towarzyska dla dzieci (4+), polegająca na pokazywaniu obrazkowych haseł za pomocą gestów, mimiki i ruchu, bez użycia słów. Drużyna ma 2 minuty na odgadnięcie jak największej liczby haseł z 300 dostępnych na 150 kartach.	1	SPJ
47	**Iq Six Pro** 120. Zadań luvi IQ Six Pro od IUVI Games to kompaktowa gra logiczna z serii SmartGames, zawierająca 120 zadań o różnym poziomie trudności. Gra oferuje układanie elementów w 2D oraz 3D, stanowiąc wyzwanie dla graczy od 8 lat, wspierając rozwój myślenia przestrzennego i logicznego	1	SPJ
48	**Dixir Kids**. Nowa wersja popularnej gry rodzinnej, w której wymyślamy i odgadujemy skojarzenia do ilustracji na kartach. Podczas zabawy naszym celem jest zaproszenie jak największej liczby króliczków na przyjęcie urodzinowe Naczelnego Kictonosza. Aby tego dokonać, będziemy próbowali zinterpretować emocje gości i wyrazić je za pomocą dostępnych ilustracji.	1	SPJ
49	**Pełny kurnik**. Gra Zawarość pudełka, 56 kafelków z jajkami, 48 kafelków z kurczakami, 36 kafelków z kurami, 4 kafelki z kogutami, 4 karty graczy, 2 kostki do gry, instrukcja	1	SPJ
50	**Monopoly pokemon**. Łączy klasyczne zasady Monopoly z ekscytującym łapaniem Pokémonów. Zawartość gry: 1 x plansza do gry (ok. 45 x 45 cm), 4 x plastikowy pionek Pokemona (ok. 3 cm), 4 x mata na Pokemony, 16 x karta Lokalizacji, 16 x karta Przygody, 16 x karta Wyzwania, 4 x karta Pomocy, 1 x kostka numerowana, 1 x kostka przechwytu z naklejkami, 48 x kartonowy żeton dzikiego Pokemona, 90 x kartonowy pokeball, instrukcja do gry	1	SPJ
51	**Statki gra logiczna**. Parametry: Wymiar opakowania: 26,0 x 29,0 x 4,5 cm, Wymiar gry: 25,5 x 19 x 13 cm, Wiek: od 3 lat Bitwa morska to wciągająca, strategiczna gra znana na całym świecie. Gracze mają do dyspozycji 2 tablice, na której oznaczają statki. Wygraj i zatop okręty wroga! GRA ZAWIERA : Instrukcję (j. polski), 2 zestawy tablic, 2 zestawy statków wojennych, 2 pule kołków w kolorze białym, 1 pulę kołków w kolorze czerwonym	3	SPJ
52	**Triominos-classic-gra logiczna;** Opakowanie zawiera: 56 trójkątnych plastikowych kamieni Triominos, 4 podstawki, Instrukcję. Informacje dodatkowe: Liczba graczy: 1–4, Wiek: 6+. Goliath Games - gwarancja dynamicznej rozrywki i rozwoju umiejętności dla całej rodziny. Goliath Games to wiodący producent gier familijnych i zabawek, które są synonimem dużych emocji i salw śmiechu dla dzieci już od 4 roku życia oraz dla dorosłych. W portfolio firmy znajdziesz bestsellery takie jak zręcznościowy Piggy Pop, dynamiczna Podłoga to lawa, czy strategiczny Sequence, które idealnie nadają się do wzmacniania więzi rodzinnych i nauki zdrowej rywalizacji. Gry Goliath to gwarancja angażującej rozrywki, która aktywnie rozwija u dziecka umiejętności manualne, refleks i logiczne myślenie.	1	SPJ
53	**Scrabble-flip-gra logiczna;** Dynamiczna i zręcznościowa gra słowna, Specjalna plansza, wieża środkowa, 4 wyrzutnie oraz 50 krążków z literami.	1	SPJ
54	**Bingo gra logiczna;** **Z**estaw zawiera metalowy bęben losujący, komplet 75 drewnianych kulek z numerami, planszę do układania wylosowanych liczb, 25 kart Bingo oraz żetony z drewna do zaznaczania trafionych pozycji. Całość wykonana jest z wysokiej jakości materiałów, co gwarantuje długą żywotność i komfort użytkowania.	1	SPJ
	Doposażenie do zajęć: biologia		

55	**Gleba Plus**: Zestaw 20 doświadczeń wraz z omówieniem dla prowadzącego zajęcia (od teorii do wniosków) oraz zestawem niezbędnego wyposażenia laboratoryjnego (cylindry, szalki Petriego, zlewki, pipety, pęseta, fiolki z korkami, lejki, sito i siatka, sączki, lupy, szpatułka dwustronna, łopatka do gleby itd.) i substancji, w tym reagent ze skalą kolorymetryczną, rozszerzona wersja zestawu GLEBA wzbogacona o dodatkowe reagenty do oznaczania zawartości azotu, fosforu i potasu w glebie oraz kolorowe foliowane plansze A4 pokazujące wybrane etapy niektórych doświadczeń. Zestaw w sztywnej walizce. Instrukcja zawiera karty pracy ze szczegółowym opisem następujących doświadczeń: S kład mineralny gleb. Podstawowe frakcje glebowe. Trwałość struktury gruzełkowatej gleby. Wilgotność gleby. Zdolność filtracyjna gleb. Pojemność wodna gleb. Odczyn gleby. Sorpcja fizyczna gleby . Wpływ nawozów zawierających wapń i sód na strukturę gruzełkowatą gleby. Wpływ wapnowania gleby na jej odczyn. Budowa dżdżownic i ich wpływ na użyźnianie gleb. Organizmy glebowe i ich działalność w glebie. Zróżnicowanie fauny glebowej w zależności od rodzaju gleby. Zasolenie gleb a rozwój roślin. Zasolenie gleby a zużycie wody przez rośliny. Wpływ skażenia gleby na kiełkowanie i wzrost roślin. Oddziaływanie chlorku sodu na strukturę gleby. Wpływ zakwaszenia gleb na stan drzew . Udział roślin w procesach glebotwórczych. Badanie zawartości azotu (NO3) w glebie. Badanie zawartości fosforu (P2O5) w glebie. Badanie zawartości potasu (K2O) w glebie.	2	SPP
56	**Zestaw do badania powietrza w walizce terenowej.** Przenośny zestaw do badania powietrza atmosferycznego powinien umożliwiać wykonywanie badań i doświadczeń zarówno w terenie, jak i w pracowni szkolnej. Zestaw powinien zawierać 11 starannie opracowanych doświadczeń oraz niezbędny sprzęt laboratoryjny i badawczy. Wszystkie elementy zestawu umieszczone w zamykanej walizce ze sztywnego tworzywa sztucznego zakończonej sztywną rączką i wyścielanej wewnątrz gąbką o wymiarach 30,5 cm x 37 cm. Skład zestawu: Długopis laser/latarka 1 szt.; Fiolka PS 75 mm z korkiem 2 szt.; Gwóźdź długi 2 szt.; Linijka 15 cm transparentna z lupą 1 szt.; Lupa plastikowa z 3 powiększeniami 2 szt.; Łyżko-szpatułka 1 szt.; Matryca milimetrowa A4 3 szt.; Matryca milimetrowa A4 foliowana do powielania 1 szt.; Mikroskop ręczny 20x-40x podświetlany 1 szt.; Notatnik 1 szt.; Ołówek 1 szt.; Paski wskaźnikowe do oznaczania zawartości ozonu w powietrzu 1 szt.; Paski wskaźnikowe pH (0-14) 4-polowe 1 szt.; Pipeta Pasteura 4 szt.; Skala porostowa A4 foliowana, dwustronna 1 szt.; Szalka Petriego, szklana, 60 mm 2 szt.; Szkiełko zegarkowe śr. 75 mm 3 szt.; Szpatułka dwustronna (płaska/zagięta) 1 szt.; Taśma samoprzylepna 1 szt.; Termometr min.-max z higrometrem 1 szt.; Woda destylowana 200 ml; Walizka zamykana z rączką (wyścielana wewnątrz pianką) o wym. 30,5 cm x 37 cm 1 szt.; Minimalna lista doświadczeń i badań, które można przeprowadzić za pomocą zestawu: 1. Porosty jako organizmy wskaźnikowe – skala porostowa. 2. Obserwacja wpływu zanieczyszczeń powietrza na porosty i drzewa iglaste i liściaste. 3. Badanie obecności pyłów w powietrzu 4. Badanie obecności pyłów i pyłków w powietrzu 5. Określanie odczynu pH pyłów w powietrzu 6. Oznaczanie zawartości ozonu w powietrzu 7. Badanie temperatury i wilgotności powietrza 8. Określanie odczynu pH wody deszczowej 9. Wpływ zapylenia powietrza na liście roślin zielonych 10. Wskaźnik jakości powietrza – słoje roczne drzewa 11. Badanie jakości powietrza za pomocą przedmiotów stalowych.	2	SPP
57	**Walizka Eko-Badacza Ecolabbox.** Zestaw narzędzi badawczych umieszczonych w specjalnej walizce wielokrotnego użytku. Zestaw powinien umożliwiać: badanie wody, w tym określanie (reagenty) poziomu fosforanów (PO4), azotanów (NO3), azotynów (NO2), amonu (NH4), pH oraz twardości wody, a także badanie osadów i obserwacje wielu innych czynników związanych z wodą. badanie gleby, w tym składu i składników gleby (testy reagentami na zawartość fosforanów, azotanów, amonu oraz oznaczanie pH gleby), organizmów glebowych, procesu glebotwórczego, obserwację drobnych organizmów zwierzęcych, lądowych i wodnych, w tym bioindykatorów, obserwację roślinności, w tym ich zależności od jakości wody i gleby. Zestaw pomyślany jest jako terenowe mini-laboratorium, stąd m.in. składany statyw do badań za pomocą reagentów. Skład zestawu: 2 butelki – reagent 1 i 2 do wykrywania fosforanów (PO4), 1 pojemnik-probówka oznaczona PO4, 2 butelki – reagent 1 i 2 do wykrywania azotanów (NO3),1 pojemnik-probówka bez oznaczenia wysoka 3 butelki – reagent 1, 2, 3 do wykrywania amonu (NH4),1 pojemnik-probówka oznaczona NH4, 2 butelki – reagent do wykrywania azotynów (NO2),1 pojemnik-probówka oznaczona NO2,1 butelka – reagent do oznaczania pH,1 pojemnik-probówka oznaczona pH, 2 butelki (oznaczone GH) – reagent do oznaczania twardości wody (Ca/Mg),1 pojemnik-probówka oznaczona Ca/Mg 2 butle (2 x 250 ml) – reagent 1 (pomocniczy) do wykrywania azotanów, azotynów, amonu i oznaczania pH w glebie,1 butla (250 ml) – reagent 2 (pomocniczy) do wykrywania fosforanów w glebie, 3 czarne łyżeczki (na długiej rączce) do nabierania reagentów pęseta, strzykawka, pipeta z tworzywa (2 szt.), butla (PE) 100 ml z nakrętką, butla (PE) 250 ml z nakrętką, kubek-naczynie miarowe 120 ml, pudełko z 2 lupami wbudowanymi w pokrywkę i miarką na dnie do obserwacji organizmów lądowych i wodnych, filtry papierowe-sączki (25 szt.), lejek (średnica 75 mm), stojak-statyw do lejka z filtrami, karta ze skalami kolorymetrycznymi, biały arkusz A4, zmywalny, do oznaczania małych organizmów, instrukcja z kartami opisów wszystkich testów do wody i gleby żółta, trwała walizka z paskiem do przenoszenia (w środku sztywna gąbka z dopasowanymi otworami do umieszczania elementów zestawu)	2	SPP
58	**Miernik natężenia dźwięku cyfrowy.** Miernik natężenia dźwięku - decybelomierz cyfrowy, z wielopoziomowym wyświetlaczem LCD (3 ½; wyświetlana cyfra: 10 mm), umożliwia szybki i łatwy pomiar natężenia dźwięku w zakresie 35...130 dB(A), co oznacza pomiar dźwięku oparty na słyszalności i odczuwalności dźwięków przez ucho ludzkie (częstotliwość krzywej/filtr A odzwierciedla charakterystykę krzywej słuchu ludzkiego). Decybelomierz ma dwa tryby pomiarowe - szybki (125 ms) i wolny (1 s). Mierzy wartość min. i max. Skalibrowany fabrycznie. Pozostałe parametry: Dokładność: +/- 1,5 dB. Rozdzielczość 0,1 dB. Częstotliwość 31,5 Hz…8,5 kHz. Autokalibracja: 10 s. Mikrofon ½ elektretowy. Wskaźnik niskiego poziomu baterii. Podświetlenie ekranu diodowe - włącza się automatycznie przy niskiej światłości otoczenia. Zasilany 9V baterią (dołączona). Dołączona osłona przeciwwiatrowa. Praca w temperaturze /wilgotności otoczenia: 0 - 40 st. C / 10…80% wilg. wzgl. Kompaktowa, ergonomiczna obudowa. Zgodny z normą IEC651 Type 2 oraz standardem ANSI S1.4 Type 2. Przystosowany do wkręcenia statywu (nie dołączony). Wymiary: 55 x 135 x 35 mm, waga 120 g.	1	SPP

59	**Chusta Edukacyjna ODPADY - RECYKLING.** Zestaw Chusta Edukacyjna Recykling (AKSON lub równoważny).Średnica 3m wzmacniana taśmą i 24 uchwytami, woreczki gimnastyczne (18 sztuk) w pięciu kolorach z nadrukiem - odpady do segregowania, kolorowy pokrowiec z uchwytem. Zestaw zawiera: Chustę 3m z otworami z kieszeniami wzmacnianą taśmą i 24 uchwytami, woreczki - odpady : 18 sztuk (po 3 szt. z danej grupy odpadów) Kolory woreczków: grafit - odpady zmieszane, brąz -odpady bio, żółty - plastik, pomarańczowy - elektroodpady, zielony - szkło, niebieski - papier. Materiał: kodura - 100% poliester, siatka kaletnicza Gramatura: 190 g/m3	1	SPP
60	**Gra edukacyjna dla Młodych Ekologów. Poznaj odnawialne źródła energii.** Wielkoformatowa gra planszowa. Skład zestawu: Plansza: Duża (73x105 cm), kolorowa, przedstawiająca różnorodne obszary, w których umieszczone są odnawialne i nieodnawialne źródła energii, 6 pionków z recyklingu, drewniana kostka do gry z nadrukiem, klarowna instrukcja zawierająca zasady gry oraz dodatkowe informacje edukacyjne. Gra powinna realizować następujące cele dydaktyczne: Pokazanie różnic między odnawialnymi i nieodnawialnymi źródłami energii. Zachęcanie do refleksji nad wpływem ludzkiej działalności na środowisko naturalne. Budowanie świadomości ekologicznej. Zachęcanie do zrozumienia znaczenia ochrony środowiska i korzyści płynących z wykorzystania energii odnawialnej. Wspieranie rozwoju krytycznego myślenia i umiejętności podejmowania decyzji w kontekście zrównoważonego rozwoju.	1	SPP
61	**Puzzle – Odpady. JAK DŁUGO SIĘ ROZKŁADAJĄ?** Edukacyjne 88-elementowe puzzle powinny przedstawiać z lewej strony negatywny wpływ działania człowieka na środowisko oraz po prawej stronie - środowisko, w którym zastosowane zostały metody ekologicznej uprawy roślin, odnawialne źródła energii (OZE) oraz dbałość o segregację odpadów. Możliwości układania puzzli: na sztywnej kartonowej podkładce (wersja łatwiejsza) z kolorowym nadrukiem obrazka puzzli 1:1 lub na dnie zamykanego pudełka, którego rozmiary powinny być dopasowane do wymiarów puzzli (33 x 23 cm). Na spodniej stronie podkładki powinny być umieszczone ZASADY MŁODEGO EKOLOGA, a także informacje wraz z wyjaśnieniem jakie są następstwa zanieczyszczenia środowiska w sposób przedstawiony na lewej stronie puzzli.	1	SPP
62	**Puzzle MŁODY EKOLOG.** Edukacyjne 88-elementowe puzzle powinny przedstawiać z lewej strony negatywny wpływ działania człowieka na środowisko oraz po prawej stronie - środowisko, w którym zastosowane zostały metody ekologicznej uprawy roślin, odnawialne źródła energii (OZE) oraz dbałość o segregację odpadów. Możliwości układania puzzli: na sztywnej kartonowej podkładce (wersja łatwiejsza) z kolorowym nadrukiem obrazka puzzli 1:1 lub na dnie zamykanego pudełka, którego rozmiary powinny być dopasowane do wymiarów puzzli (33 x 23 cm). Na spodniej stronie podkładki powinny być umieszczone ZASADY MŁODEGO EKOLOGA, a także informacje wraz z wyjaśnieniem jakie są następstwa zanieczyszczenia środowiska w sposób przedstawiony na lewej stronie puzzli.	1	SPP
63	**Puzzle SEGREGUJ ODPADY.** Edukacyjne 88-elementowe puzzle powinny przedstawiać z lewej strony wymieszane odpady komunalne (zdjęcia kilkudziesięciu różnych) najczęściej segregowanych odpadów, tj. papier, plastik, szkło, metal oraz po prawej stronie - fragment naturalnego środowiska, tu łąki i pastwiska. Widoczne kolorowe kosze na odpady z symbolami segregacji. Hasło edukacyjne przyświecające tym puzzlom to: SEGREGUJ! Bo zasypią nas śmieci... Puzzle można układać na sztywnej kartonowej podkładce (wersja łatwiejsza) z kolorowym nadrukiem obrazka puzzli 1:1 lub na dnie zamykanego pudełka, którego rozmiary powinny być dopasowane do wymiarów puzzli (33 x 23 cm). Na spodniej stronie podkładki widoczna jest oś czasu, na której powinny być pokazane zdjęcia odpadów, które nie segregowane i wyrzucone do odpadów ogólnych będą się rozkładały dziesiątki, setki i tysiące lat.	1	SPP
64	**Gra edukacyjna „Poznajemy EkoDom”** Gra planszowa, która w przystępny sposób wprowadza w świat ekologicznych nawyków w domu. Cele dydaktyczne: Kształtowanie świadomości ekologicznej i proekologicznych postaw, poznanie zasad oszczędzania energii, wody i zmniejszania zanieczyszczeń, rozwijanie współpracy i logicznego myślenia w kontekście ochrony środowiska. Zawartość gry: Plansza do gry z ilustracjami ekologicznymi 105 x 73 cm, 5 zestawów symboli (piorun, listek, kropla), drewniana kostka do gry z kolorowym nadrukiem, 5 drewnianych pionków,, instrukcja z pytaniami i odpowiedziami.	1	SPP
	Doposażenie do zajęć: przyroda		
65	**Księga doświadczeń Naukowego Koła Chemików Uniwersytetu Gdańskiego**. Skrypt, materiał edukacyjny podzielony na dwie części – spis niezależnych eksperymentów oraz rozdział zawierający przykładowe scenariusze warsztatów i pokazów chemicznych. Łącznie zawiera opis 60 doświadczeń, w większości opatrzonych autorskimi zdjęciami i/lub grafikami. Księga ma otwartą formułę. Księgę opatrzono również uwagami technicznymi dotyczącymi poszczególnych doświadczeń, które nie tylko wskazują na potencjalne ryzyka podczas eksperymentowania, ale również podpowiadają czytelniczce/czytelnikowi alternatywne sposoby wykonania niektórych doświadczeń. W Księdze znajduje się też spis odczynników oraz objaśnienia piktogramów GHS, zgodnie z międzynarodową bazą GESTIS.	1	SPP
66	**Wspaniałe eksperymenty dla dzieci**. **Chemia**. Książka zawiera opisy 105 zabawnych eksperymentów przeznaczonych dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat. Zawiera informacje o koncepcji STEAM - skrót pochodzi od angielskich słów: science (nauka), technology (technologia), engineering (inżynieria), art (sztuka) i mathematics (matmatyka). Wszystkie te dziedziny są ze sobą powiązane na wiele sposobów. Projektowanie struktur zawiera w sobie elementy sztuki i inżynierii. Stworzenie robota wymaga znajomości technologii, inżynierii i nauk przyrodniczych, a pomiar wyników dowolnego doświadczenia naukowego nie może się obejść bez narzędzi matematycznych. Ta książka ma być jak prawdziwe życie – pokazywać zależności między wszystkimi dziedzinami STEAM-u.	1	SPP
67	**Klocki Gigo - energia wody.** Zestaw odkrywa niezwykłe możliwości wody jako źródła energii odnawialnej. Umożliwia poznanie dwóch różnych systemów napędzędzani powietrzem i wodą: silniki napędzane strumieniem wody oraz silniki napędzane hydropneumatycznie. Zawiera specjalistyczne części: zbiorniki na wodę, bezpieczną pompę, dyszę, zasilacz powietrzno-wodny. Powinien pozwalać na zbudowanie minimum 15 modeli. Elementy wykonane z tworzywa sztucznego. Podręcznik z ćwiczeniami w komplecie, 165 elem.,wym. 37 x 29 x 8 cm, wym. 37 x 29 x 8 cm, od 8 lat.	1	SPP

68	**Klocki Gigo - energia wiatru.** Zestaw powinien umożliwiać odkrywać niezwykłe możliwości wiatru jako źródła energii odnawialnej. Szereg eksperymentów pozwoli zrozumieć zasady zamiany energii mechanicznej wiatru na energię elektryczną. Dzieci poznają naturę powstawania wiatru i klasyfikację jego siły według skali Beauforta, dowiedzą się, jak działa turbina wiatrowa oraz jak wykorzystać ją do zasilenia diody czy akumulatora. Zestaw pozwala zbudować 5 modeli, w tym 2 gigantyczne turbiny wiatrowe o wysokości prawie 1 metra. Elementy wykonane z tworzywa sztucznego. Podręcznik z ćwiczeniami w komplecie. Zestaw zasilany 1 baterią AA / LR06 , 133 elem., wym. 37 x 29 x 8 cm, wym. 37 x 29 x 8 cm, od 8 lat.	1	SPP
69	**Klocki Gigo - Energia słoneczna.** Zestaw pozwala odkryć niezwykłe możliwości słońca jako źródła energii odnawialnej. Powinien umożliwiać poznanie procesu przekształcenia energii słonecznej w elektryczną, a następnie w mechaniczną. Powinien zawierać unikalny jednoczęściowy silnik zasilany energią słoneczną, który składa się z ogniwa fotowoltaicznego i silnika elektrycznego - połączonych ze sobą w jednym kompaktowym urządzeniu, który umożliwia zasilanie pojazdów i urządzeń elektrycznych. Zestaw powinien pozwalać na zbudowanie minimum 11 modeli. Elementy wykonane z tworzywa sztucznego. Podręcznik z ćwiczeniami w komplecie, 61 elem., wym. 33 x 6,5 x 22,5 cm, wym. 33 x 6,50 x 22,50 cm. Elementy wykonane z tworzywa sztucznego. Podręcznik z ćwiczeniami w komplecie.	1	SPP
70	**Klocki Gigo – naukowe wyzwania**. Zestaw zawiera łącznie 60 eksperymentów zawartych w dwóch podręcznikach. Elementy są wykonane z tworzywa sztucznego, na 4 baterie AA/LR06. Skład zestawu: Klocki Gigo – naukowa podróż, 40 eksperymentów, Klocki Gigo – energia wiatru, 20 eksperymentów. 282 elem. o wym. od 1,2 x 1,2 x 0,9 cm do 6 x 1,5 x 16,5 cm, od 7 lat. Elementy wykonane z tworzywa sztucznego. Podręcznik z ćwiczeniami w komplecie.	1	SPP
	Doposażenie do zajęć: Rozwijanie kreatywności		
71	**Zestaw długopisy korekcyjne 3D.** Walizka tematyczna z długopisami 3D **(Banach lub równoważne)**. Zestaw musi zawierać: 5 szt. długopisów 3D (kolor czarny), przystosowanych do pracy z powerbankiem, 5 szt. powerbanków (czas pracy 2–3 h bez doładowywania), 5 szt. przewodów zasilających USB, filament PLA – 250 metrów (3 rolki z podajnikiem), 20 szt. przezroczystych podkładek do druku, praktyczna aluminiowa walizka do bezpiecznego przechowywania sprzętu, poradniki i materiały dydaktyczne – techniki pracy z długopisem 3D, scenariusze zajęć, karty pracy i inspiracje; ezstaw powinien zapewniać pełne wsparcie dydaktyczne – gotowe scenariusze zajęć dopasowane do wieku, poziomu rozwoju i indywidualnych potrzeb uczniów oraz wszystkie niezbędne akcesoria i materiały w jednym miejscu, strukturyzowane ćwiczenia i przemyślane aktywności wspierające osiąganie lepszych wyników edukacyjnych; zestaw powinien mieć uniwersalne zastosowanie - do zajęć terapeutycznych, rewalidacyjnych oraz zajęć dodatkowych, wspierać rozwój motoryki małej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, koncentracji i precyzji ruchów. Ddodatkowe akcesoria przydatne podczas zajęć korekcyjno-kompensacyjnych, pracownia on-line ""Twórcze zajęcia z długopisem 3D"" – dostęp do ponad 300 kart pracy, szablonów, scenariuszy i inspiracji, certyfikat autentyczności produktu, 24-miesięczna gwarancja. Pełne wsparcie dydaktyczne – zestaw powinien zawierać gotowe scenariusze zajęć dopasowane do wieku, poziomu rozwoju i indywidualnych potrzeb uczniów, powinien być gotowy do pracy od razu po otwarciu – wszystkie niezbędne akcesoria i materiały powinny znajdować się w zestawie.	1	SPP
72	**Zestaw filamentów PLA**. Filament na 6 kartonowych rolkach z podajnikiem dla długopisów 3D **(Banach lub równoważne)** ze specjalnymi otworami umożliwiającymi łatwe i bezproblemowe wyciąganie filamentu z rolki. Kartony wykonane z materiałów ekologicznych, przyjazne dla środowiska i chroniące filament przed kurzem i wilgocią. Zestaw 500 metrów filamentu PLA. Kolory: żółty, zielony, czerwony, niebieski, czarny, biały. Dołączone do zestawu cążki pozwalają precyzyjnie przyciąć filament oraz wpływają na sprawne i komfortowe korzystanie z filamentu.	1	SPP
73	**Przestrzenne klocki** . Zawierające 671 różnych zadań **(typu Ubongo 3D lub równoważne)** Cztery poziomy trudności umożliwiają dopasowanie gry do wieku i doświadczenia graczy. Elementy gry: 72 planasze, 32 klocki (po 8 na gracza), 58 klejnotów, woreczek z klejnotami, klepsydra, kostka, plansze zadań, tor rund. Liczba graczy: 1-4 osób. Wiek graczy: od 8 lat.	3	SPP
74	**Scrabble w angielskiej wersji karcianej.** Adaptacja klasycznej gry słownej, możliwość wyboru spośród trzech wariantów rozgrywki: klasycznego Scrabble, wariantu z kartami akcji oraz stylu inspirowanego grą Rummy. Scrabble w wersji karcianej, oferujący trzy różnorodne warianty gry pozwala graczom dostosować zabawę do swoich preferencji, oferując im możliwość wyboru między tradycyjną rozgrywką. Gra ma umożliwiać eksplorowanie różnych strategii, testowanie umiejętności słownych i czerpanie radości z rozbudowanych i zmieniających się doświadczeń rozgrywki. Wersja angielska pozwala na naukę i utrwalanie języka angielskiego. Opakowanie: pudełko. Wymiary: 128x99 mm. Grupa wiekowa: 10+	2	SPP
75	**Elektroniczna gra pamięciowa** (typu BrainBolt lub równoważne). Wymiary 11x15 cm. Urządzenie pozwalające zapamiętać sekwencję świateł i podążać za nią tak długo, jak to możliwe, bez przerywania wzoru, rozwijająca umiejętności zapamiętywania i spostrzegawczość, pozwalająca ćwiczyć refleks. Idealna do gry solo, powinna posiadać też tryb dla dwóch graczy, tryb czasowy do szybszych gier oraz tryb zaawansowany dla doświadczonych graczy. Kieszonkowy rozmiar idealny do podróży, na 3 baterie AAA. Wiek: 7+. Liczba graczy:1 os.+, 1-2 os.	2	SPP
76	**IQ Puzzler Pro XXL** (lub równoważna gra). Gra logiczna, w której gracz zmierzy się z wyzwaniami zarówno w 2D jak w trójwymiarze. Pełna wersja z 188 wyzwaniami (dodatkowo 68 zadań) z dużą planszą. Spis komponentów: duża plansza,12 kolorowych elementów układanki, książeczka ze 188 zadaniami i rozwiązaniami, opakowanie w wersji angielskiej, produkt powinien zawierać instrukcję z zasadami gry w języku polskim	2	SPP

77	**Klocki magnetyczne 46 elementów**. Klocki z wbudowanymi silnymi magnesami neodymowymi, które zawsze się przyciągają (typu Magformers Carnival lub równoważne). Klocki powinny umożliwiać zbudowanie wspaniałych trójwymiarowych budowli. W skład zestawu wchodzi: 12 trójkatów; 22 kwadraty; 2 sześciokąty; 10 klocków specjalnych, dołączona instrukcja. Wiek 3+.	2	SPP
	Doposażenie do zajęć: Aktywność fizyczna		
78	**Rampa drewniana zestaw.** Wytrzymały i mobilny zestaw składający się z 2 x skoczni (kicker) i dużego boxu (box big), wykonany z wodoodpornej sklejki liściastej. Powinien być dedykowany do wykonywania trików na hulajnodze, rowerze, rolkach i deskorolce. Polska produkcja. Kolor naturalny. Gwarancja jakości i bezpieczeństwa. Materiał wykonania - wodoodporna sklejka. Kompaktowe wymiary elementów zestawu (skocznia: 362 cm x 49 cm x 20 cm).	1	SPP
	Doposażenie do zajęć : Matematyczno-logicznych		SPP
79	**Bryły szkieletowe.** Zestaw do budowy z wieloma otworami w kulkach pozwalającymi na łączenie ich ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi katami., zestaw powinien umożliwiać tworzenie nie tylko graniastosłupów i ostrosłupów, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele mają posłużyć do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość itp. Elementy muszą wyróżniać się wysoką jakością wykonania, łatwo się łączyć, a łączenie jest powinno być trwałe. Zestaw powinien zawierać: 180 kolorowych kulek o średnicy 1,6 cm (każda kulka ma posiadać 26 otworów) 180 patyczków o długości od 1,6 do 7,5 cm wykonanych z solidnego tworzyw.	6	SPP
80	**Logiczna gra na refleks** (Two Players Game lub równoważne) Gra uczy poprzez zabawę zarówno spostrzegawczości, zręczności, logicznego myślenia jak i koordynacji wzrokowo - ruchowej. Gra przeznaczona dla 2 graczy. Gra zawiera łącznie 30 kart z zadaniami, z dwoma poziomami trudności. Jeden widok kart to rzut z "góry" - zawiera kolory i ilość kostek do ułożenia. Drugi widok to 3D - trudniejszy - w jednym rzędzie znajdują się kostki w mieszanych kolorach. Zestaw zawiera: 1 podstawkę - planszę, po 10 kostek w kolorach: czerwonym, niebieskim, zielonym, żółtym, fioletowym, 30 dwustronnych kart do gry, dzwonek. Wymiary: 26 x 22 x 5,2cm. Wymiary planszy: 24,5 x 12,4 x 2cm. Wymiary karty: 8 x 8cm. Wymiary kostki: 2 x 2 x 2cm. Dla dzieci: powyżej 3 roku życia. Ilość graczy: 1 - 2	2	SPP
	Doposażenie do zajęć: Języka angielskiego		
81	**Mata dni tygodnia** Zestaw MATA EDUKACYJNA **„Days of the Week”** i 35 ruchomych tafli dostosowanych do tematycznej zawartości maty. Mata i tafle zawierają angielskie nazwy dni tygodni oraz inne słownictwo związane z tym tematem np. „Today”, „Yesterday”, „Tomorrow”, „The day after tomorrow”, „The first day of the week” itp. Plansza umożliwia obycie się tematyką dni tygodnia i poruszanie się w tym temacie. Produkt ten pozwala na kształcenia logicznego myślenia u dziecka. Umożliwia naukę koordynowania ruchu dziecka z myśleniem oraz układaniem, porządkowaniem, sortowaniem, klasyfikowaniem tafli na macie edukacyjnej. Wykonane z lekkiego, elastycznego tworzywa. Produkt powinien łatwo się przechowywać - np. zwinięty w rulon, powinien być łatwy w utrzymaniu czystości. Wymiar pojedynczego tafla 18x18 cm. Wymiar maty 100x160. Produkt dostępny w wersjach językowych: polski, angielski, niemiecki, hiszpański. Produkt powinien zawierać instrukcję z przykładowymi zabawami.	1	SPP
82	**Kostki do konwersacji.** Kostki z miękkiej pianki Język angielski LER7300 Learning Resources zawierają 36 pytań umieszczonych na 6 kolorowych ściankach wykonanych z miękkiej pianki. Kostki rozwijają umiejętności mówienia i słuchania pomagają uczniom rozmawiać w języku angielskim, mogą być stosowane w działaniach rozwojowych i burzy mózgów. Instrukcja w zestawie.	1	SPP
83	**Gra słowna Word for Word**. Gra umożliwiająca rozgrywkę na różnych poziomach umiejętności i dzięki dołączonym klockom (typu Reading Rods) jest dopasowana do wieku dzieci, pozwalająca utrwalać słownictwo i poprawną pisownię przy upływającym czasie. Zawartość: 112 klocków typu Reading Rods, klepsydra, 4 ołówki, notatnik, instrukcja.	1	SPP
84	**Yes or No gra edukacyjna**. Gra rozwijająca i utrwalająca słownictwo dzieci (typu Yes/No Simple Question Game) ucząca czytania po angielsku ze zrozumieniem. Nad obrazkiem znajduje się proste pytanie, na które można odpowiedzieć YES lub NO. Instrukcja podaje formę zabawy grupowej i indywidualnej. Zawartość: 100 kart z pytaniami (wym. 12 x 8 cm) - 8 kart odpowiedzi ""YES/NO"" (wym. 8 x 8 cm) - karty są laminowane - instrukcja - pudełko z tworzywa"	1	SPP
85	**Trening budowania zdań angielskich**. Pomoc dydaktyczna stwarzająca okazję do intensywnych ćwiczeń w utrwalaniu struktur zdaniowych i treningu budowania zdań angielskich. Materiał składa się z czterech serii: zdania z lukami oraz pasujące do nich wyrazy. Kartoniki wyrazowe są dwustronne: z jednej strony obrazek z podpisem, z drugiej - słowo. Dwustronność kartoników pozwala stopniować trudność. Strona z obrazkiem utrwala słownictwo, strona zawierająca wyraz - sprawdza jego znajomość i swobodę użycia w kontekście. Każda seria posiada własną kolorystykę - obramówki kart oraz drewnianą podstawę. Atutem zestawu jest możliwość jednoczesnego użytkowania przez 4 dzieci lub pary. Ułożone zdania dzieci przepisują do zeszytu. W parach: jedno dziecko układa zdanie, a drugie - czyta zdanie i wyjaśnia jego znaczenie. Dzieci mogą wykonać dodatkowe kartoniki z wyrazami (rysując i pisząc), poszerzając zestaw. Zawartość: 32 zdania (po 8 w każdej serii) o wym. 6,5 x 38 cm, 120 kartoników wyrazowych (po 30 w każdej serii) o wym. 6,5 x 6,5 cm, 4 drewniane podstawki o wym. 40 x 4,5 x 2 cm, instrukcja.	1	SPP
86	**Gra słowna Bójka na słówka.** Gra do nauki języka angielskiego typu Bójka na słówka. Dynamiczne, kilkunastominutowe rozgrywki polegające na poszukiwaniu na kolorowych kartach wspólnych elementów – słówek i obrazków. Gra do nauki języka angielskiego dla dzieci w różnym wieku (od 7 lat) 200 słówek podzielonych na 2 poziomy: początkujący i zaawansowany, słownictwo z 17 kategorii tematycznych, 10-20 minutowe rozgrywki, 3 warianty gry, karty z kolorowymi ilustracjami, minisłowniczek obrazkowy	1	SPP

87	**Gra językowa (typu Time Dominoes)** Edukacyjna gra w domino do nauki angielskiego przeznaczona na poziom początkujący. Gra polega na dopasowywaniu do siebie kart w kształcie elementów domina z rysunkami zegarów wskazujących różne godziny po jednej stronie oraz godzinami napisanymi słownie po drugiej stronie- poziom trudności: początkujący (A1) z możliwością wykorzystania na A2, ilość graczy: od 2 do kilkunastu, od lat 7, ilość proponowanych wariantów rozgrywki: 6, Tematyka i cele językowe: nauka godzin w języku angielskim, nauka czasu zegarowego, nauka słownictwa i wyrażeń angielskich dotyczących pytania o godzinę oraz jednostek pomiaru czasu, a także - w przypadku dzieci - nauka odczytywania godzin na zegarze, nauka mówienia i rozumienia ze słuchu w języku angielskim. Gra doskonali sprawności umysłowe takie jak koncentracja i pomysłowość oraz uczy aktywności i zdrowej rywalizacji, a jej ludyczny charakter pomaga w nawiązywaniu relacji społecznych z pozostałymi uczestnikami gry oraz wpływa pozytywnie na zredukowanie dystansu pomiędzy uczniem i uczącym. Standard CEFR: Gra opracowana w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) dla poziomu biegłości językowej A1-A2. Instrukcja w języku angielskim i w języku polskim zawierająca wprowadzenie dla nauczycieli, rodziców i samych graczy oraz propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych. Zestaw zawiera: 48 kartonowych elementów domina z umieszczonymi po jednej stronie obrazkami, a po drugiej stronie godzinami zapisanymi słownie, broszurę metodyczną w języku angielskim, broszurę metodyczną w języku polskim.	1	SPP
88	**Gra językowa** (**typu The Great Verb Game**), Karciana służąca do nauki stu najważniejszych czasowników angielskich oraz ich odmian przez osoby i czasy . Gra polega na konstruowaniu zdań wedle wylosowanych kryteriów. Poziom trudności: podstawowy i średnio zaawansowany (A2-B2), ilość graczy: od 2 do kilkunastu, od lat 7, ilość proponowanych wariantów rozgrywki: 8, instrukcje: w językach angielskim i polskim; powinna zawierać wprowadzenie dla nauczycieli, rodziców i samych graczy, propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych oraz link do ściągnięcia słowniczka wyrazów używanych w grze wraz z tłumaczeniem na język polski i wymową.Cele językowe English Regular and Irregular Verbs: ćwiczenie odmian angielskich czasowników regularnych i nieregularnych, budowanie zdań w różnych czasach gramatycznych i trybach, nauka mówienia, nauka gramatyki angielskiej. Standard CEFR: Gra opracowana w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) dla poziomu biegłości językowej A2-B2. Zestaw zawiera: 100 kart z obrazkami różnych czynności oraz bezokolicznikami czasowników opisujących te czynności, 21 kart wskazujących podmiot zdania (rzeczowniki i zaimki osobowe), 8 kart wskazujących czas gramatyczny, 3 karty wskazujące tryb zdania, broszurę metodyczną w języku angielskim, broszurę metodyczną w języku polskim. Format 21,5x14,5 cm, opakowanie: kartonowe pudełko, folia	1	SPP
89	**Gra językowa,** karciana **(typu My Shopping List).** Językowa gra edukacyjna służąca do nauki nazw artykułów spożywczych w języku angielskim oraz wyrażeń związanych z ich kupowaniem i zastosowaniem. Gra powinna umożliwiać realizację wielu aktywności dydaktycznych opisanych w instrukcji, takich jak układanie piramidy żywieniowej z wykorzystaniem kart przedstawiających produkty spożywcze, opowiadanie o zwyczajach żywieniowych własnych lub innych osób, rozgrywki typu „Co kupuje się w jakim sklepie?", ćwiczenia związane z kupowaniem produktów z użyciem wyrażeń ilościowych (trochę, dużo, mało, kilo, plasterek, pęczek, opakowanie, pudełko, kawałek, butelka, porcja), wyszukiwanie brakujących składników potrzebnych do przygotowania różnych dań oraz komponowanie przepisów kulinarnych na podstawie wylosowanych kart. Gra powinna rozwijać słownictwo związane z produktami żywnościowymi, rzeczownikami policzalnymi i niepoliczalnymi, robieniem zakupów oraz budowaniem wypowiedzi ustnych, a także wspierać naukę mówienia i rozumienia ze słuchu; umożliwiać wykorzystywanie podczas zajęć w szkole podstawowej w klasach 1–8. Produkt opracowany zgodnie ze standardami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (CEFR) dla poziomu A1–A2. Zestaw z instrukcją w języku angielskim oraz instrukcją w języku polskim zawierającą wprowadzenie dla nauczycieli, rodziców i graczy, propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych, scenariusze rozgrywek oraz słowniczek nazw artykułów spożywczych z tłumaczeniem i transkrypcją fonetyczną. Zestaw powinien zawierać 36 plansz z listami zakupów i ilustracjami produktów spożywczych, 66 kart z ilustracjami i nazwami produktów, broszurę metodyczną w języku angielskim opisującą różne sposoby wykorzystania gry oraz broszurę metodyczną w języku polskim. Format 21,5 × 14,5, zapakowana w eleganckie kartonowe pudełko zabezpieczone folią. Charakteryzuje się formą gry karcianej typu bingo, poziomem trudności A1–A2 z możliwością wykorzystania na poziomie B1, liczbą graczy od 2 do 36, przedziałem wiekowym od 7 lat wzwyż oraz dziewięcioma wariantami rozgrywki.	1	SPP
90	**Gra językowa The Grammar Tree .** Edukacyjna gra planszowa dla dzieci i młodzieży, poziom trudności: początkujący / podstawowy (A1-A2), ilość graczy: 2 lub 2 drużyny bądź dowolna ilość indywidualnych zawodników, przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, ilość proponowanych wariantów rozgrywki: 5 (w tym dla indywidualnych graczy i drużyn), instrukcje: w językach angielskim i polskim, zawierającą wprowadzenie dla nauczycieli, rodziców i samych graczy oraz propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych. Gra opracowana w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) dla poziomu biegłości językowej A1-A2. Zestaw zawiera: planszę, 120 kart z pytaniami i odpowiedziami typu A, B, C, 12 kart pomocniczych, format 21,5x14,5 cm, opakowanie: kartonowe pudełko, folia.	**1**	SPP
91	**Gra językowa The Directions Game:** Planszowa gra edukacyjna dla dzieci i młodzieży, poziom trudności: podstawowy i średnio zaawansowany (A2-B1), ilość graczy: od 2 do kilkunastu, przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, ilość proponowanych wariantów rozgrywki: 6, instrukcje: w językach angielskim i polskim, zawierającą wprowadzenie dla nauczycieli, rodziców i samych graczy oraz propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych. Zestaw powinien zawierać: planszę z mapą miasta, po 15 pionków wskazujących punkt startowy oraz metę, 70 kart do losowania miejsc na mapie, 10 kart z przydatnymi czasownikami, 10 kart z przyimkami miejsca, 20 kart z pytaniami o drogę, 22 karty opisujące drogę do przebycia, 30 żetonów, format: 21,5x14,5 cm, opakowanie: kartonowe pudełko, folia	**1**	SPP
	Doposazenie do zajęć szachowych		

92	**Szachy Turniejowe 7 – Intarsja.** Profesjonalny komplet turniejowy przeznaczony do gry w szachy; zestaw zawiera obciążane figury szachowe typu Staunton nr 7 wykonane z drewna grabowego; składana deska szachowa pełniąca funkcję kasetki została wykonana z drewna bukowego i brzozowego oraz intarsjowana mahoniem i jaworem; wewnątrz kasetki znajduje się precyzyjnie dopasowana wkładka umożliwiająca bezpieczne przechowywanie figur; wymiary pola szachownicy: 52 mm; wysokość króla: 102 mm; wymiary kasetki (deski): 500 × 250 × 60 mm; materiał wykonania figur: drewno grabowe; materiał wykonania kasetki/deski: drewno bukowe, brzozowe, mahoń oraz jawor.	9	SPS
93	**Zegar szachowy elektroniczny DGT DGT 1002.** Zegar szachowy DGT 1002 wyposażony w funkcję „BONUS", umożliwiającą automatyczne dodawanie czasu po wykonaniu każdego posunięcia; przeznaczony do gry turniejowej oraz treningowej; wymiary urządzenia: długość 155 mm, szerokość 42 mm, wysokość 60 mm; zasilanie jedną baterią, dołączoną do zestawu.	9	SPS
94	**SZACHY DEMONSTRACYJNE MAGNETYCZNE.** Demonstracyjna szachownica magnetyczna wykonana z płyty metalowej, osadzona w drewnianej ramie i składana na pół; wyposażona w komplet magnetycznych figur szachowych wykonanych z tworzywa sztucznego w kolorach biało-czerwonych; przystosowana do zawieszenia na ścianie, przeznaczona do prowadzenia zajęć szachowych w szkołach, klubach i innych placówkach edukacyjnych; wymiary szachownicy: 85 × 85 cm; wymiary po złożeniu: 85 × 42,5 cm; wymiary pola: 8,9 × 8,9 cm; waga kompletu: 3,60 kg.	1	SPS
	Doposazenie do zajęć informatyka		
95	**3D Printing Pen Master Set. Walizka z długopisami .** Zestaw edukacyjny do zajęć STEM składający się z 6 długopisów 3D z wyprofilowaną obudową, kompletem filamentów oraz podkładkami do pracy; zestaw wyposażony w 6 powerbanków o pojemności 10 000 mAh umożliwiających mobilne zasilanie urządzeń; w komplecie książeczka zawierająca 40 szablonów ułatwiających tworzenie różnorodnych modeli i projektów przestrzennych; całość umieszczona w wytrzymałej walizce wykonanej z tworzywa sztucznego, zapewniającej bezpieczne przechowywanie oraz ochronę urządzeń podczas transportu pomiędzy salami; zestaw przeznaczony do prowadzenia zajęć edukacyjnych z zakresu technologii 3D.	4	SPS
96	**Robot Small Car. Zestaw konstrukcyjny .** Zestaw śrubek i nakrętek; elementy nadwozia; dwa koła; płyta Ardiano UNO R69 RJ12; pilot; wiatrak; śrubokręt; blaszki zaciskowe; taśma izolacyjna 5mx18mm; serwo SG-90; kabel USB; 2 x silnik napędowy do kół; ładowarka sieciowa; uchwyty montażowe; plastikowe trzecie koło; silikonowy przewód przedłużający do baterii; 5 x przewód do programowania; kaseta na baterie; 2 x moduł joystick; ultradźwiękowy miernik odległości; moduł podczerwieni; dioda LED; moduł dotykowy; port zasilający; czujnik temperatury; moduł brzęczyka; serwomotor DC; czujnik dźwięku; przycisk; czujnik światła; moduł sygnalizacja świetlna; laserowa dioda LED; moduł SMD RGB; potencjometr; czujnik pirolizy człowieka; plastikowa walizka; wiek: 8+; waga: 1.20 kg	8	SPS
97	**Filamenty - wkłady do długopisu .** Zestaw filamentów do długopisów 3D o łącznej długości 100 m; komplet obejmuje 20 różnych kolorów, po 5 m filamentu w każdym kolorze; filament wykonany z materiału PLA, przeznaczony do tworzenia modeli i projektów przestrzennych; średnica filamentu: 1,75 mm; zestaw kompatybilny z długopisami 3D wykorzystującymi filament PLA o średnicy 1,75 mm; filament nie posiada funkcji automatycznego cofania po przejściu urządzenia w tryb uśpienia.	12	SPS
	Doposazenie do zajęć literacko teatralnych		
98	**Shure SM58 Basic - Set.** Zestaw mikrofonowy SM58 Basic – Set; komplet składa się z dynamicznego mikrofonu Shure SM58 LCE oraz przewodu mikrofonowego o długości 10 m; przeznaczony do zastosowań scenicznych, nagłośnieniowych i edukacyjnych.	2	SPS
99	**Kurtyna LED USB 5V 300LED 3x3m + pilot biała zimna**; Przeznaczona do dekoracyjnego oświetlenia pomieszczeń; wyposażona w sterowanie za pomocą pilota lub przycisku na sterowniku; możliwość przycinania taśmy do wymaganej długości; oferuje 8 trybów świecenia: kombinacja, fala, sekwencja, pełzanie, rozświetlanie, rozbłysk, flash oraz światło stałe.	6	SPS
100	**Składany parawan na kółkach czarny.** Mobilna ścianka działowa z tkaniny; przeznaczona do zastosowania w domu, biurach typu open space oraz przestrzeniach edukacyjnych; umożliwia wydzielanie stref, zasłanianie przestrzeni oraz tworzenie tymczasowych przegród; wykonana ze stalowej konstrukcji oraz wytrzymałej tkaniny poliestrowej; wyposażona w kółka z blokadami ułatwiające przemieszczanie i stabilne ustawienie; możliwość składania i łatwego przechowywania; kolor: czarny; wymiary: szerokość 262 cm, głębokość 30 cm, wysokość 180 cm; wymiary po złożeniu: 180 × 86 cm; waga: 7,5 kg.	4	SPS
101	**Listwa zasilająca TRACER TRALIS47138 (5 m) Czarny.** Listwa zasilająca TRACER PowerGear; przeznaczona do bezpiecznego zasilania kilku urządzeń jednocześnie w domu, biurze lub warsztacie; wyposażona w 5 gniazd, uziemienie, wyłącznik oraz sygnalizację napięcia; maksymalne obciążenie: 2300 W; prąd znamionowy: 10 A; długość przewodu: 5 m; kolor: czarny; brak gniazd USB, filtra oraz obsługi Wi-Fi; gwarancja: 24 miesiące.	6	SPS
102	**Jasełka Strój Aniołek biało-złoty.** Strój „Aniołek" dla dziewczynki w kolorze biało-złotym; komplet obejmuje białą sukienkę z delikatnymi koronkowymi rękawami i kołnierzem, złoty pasek, opaskę z aureolką oraz lekkie złote skrzydełka; strój zapewnia estetyczny wygląd oraz wygodę użytkowania; rozmiar 130/140 – 11 szt.; długość sukienki: 107 cm; szerokość pod pachami: 39 cm; szerokość w pasie: 28–42 cm.; rozmiar 140/150 – 10 szt.; długość całkowita sukienki: 119 cm; szerokość w klatce piersiowej: 42 cm; szerokość w pasie: 35–52 cm; szerokość dolnej części sukienki: 95 cm; długość rękawa zewnętrzna: 68 cm; długość rękawa wewnętrzna: 54 cm; szerokość rękawa: 89 cm; obwód opaski: 58,5 cm; długość paska: 146 cm; wymiary skrzydeł: rozpiętość 36 cm, długość 35 cm.	21	SPS

103	**Mikrofony bezprzewodowe Shudder SDR1502 4 mikrofony doręczne**. Bezprzewodowy zestaw mikrofonowy Shudder SDR1502 V.2; 4-kanałowy system mikrofonowy wyposażony w cztery bezprzewodowe mikrofony doręczne oraz bazę odbiorczą; wykonany z wysokiej jakości materiałów, takich jak aluminium, stal i tworzywo sztuczne; posiada osobną antenę dla każdego kanału oraz możliwość zmiany częstotliwości pracy w celu ograniczenia zakłóceń; zestaw umożliwia swobodne korzystanie z mikrofonów na odległość do 100 m bez przeszkód; w skład kompletu wchodzą: 4 nadajniki mikrofonowe, odbiornik, przewód Jack 6,35 mm – Jack 6,35 mm, zasilacz 12 V, antena, baterie AA oraz instrukcja obsługi; system pracuje w paśmie UHF, posiada 200 kanałów, szerokopasmową modulację FM, zakres częstotliwości 500–580 MHz, pasmo przenoszenia audio 40 Hz–16 kHz, stosunek sygnału do szumu powyżej 80 dB; synchronizacja nadajników z bazą odbywa się za pomocą podczerwieni; nadajniki zasilane są bateriami AA (2 szt.), czas pracy do 9 godzin; moc nadawania poniżej 10 mW.	1	SPS
	Doposażenie do zajęć matematycznych		
104	**Figury pól i siatki brył.** Pakiet edukacyjny – siatki brył geometrycznych; zestaw zawiera materiały dydaktyczne umożliwiające naukę geometrii przestrzennej, w tym siatki: ostrosłupa prawidłowego czworokątnego, sześcianu (3 szt.), graniastosłupa prawidłowego trójkątnego, prostopadłościanu o podstawie prostokąta i kwadratu, graniastosłupa o podstawie trapezu równoramiennego, graniastosłupa prawidłowego sześciokątnego, graniastosłupa o podstawie równoległoboku, czworościanu foremnego, ostrosłupa prawidłowego trójkątnego, ostrosłupa o podstawie prostokąta oraz siatki trzech ostrosłupów tworzących po złożeniu sześcian; w komplecie znajduje się również poradnik metodyczny.	2	SPS
105	**Siatki brył i figur geometrycznych** Pakiet edukacyjny – siatki brył geometrycznych; zestaw zawiera materiały dydaktyczne do nauki geometrii przestrzennej, obejmujące siatki: ostrosłupa prawidłowego czworokątnego, sześcianu (3 szt.), graniastosłupa prawidłowego trójkątnego, prostopadłościanu o podstawie prostokąta i kwadratu, graniastosłupa o podstawie trapezu równoramiennego, graniastosłupa prawidłowego sześciokątnego, graniastosłupa o podstawie równoległoboku, czworościanu foremnego, ostrosłupa prawidłowego trójkątnego, ostrosłupa o podstawie trapezu równoramiennego, ostrosłupa prawidłowego sześciokątnego, ostrosłupa o podstawie rombu, graniastosłupa o podstawie trójkąta prostokątnego i równoramiennego, ostrosłupa o podstawie trójkąta prostokątnego i równoramiennego, ostrosłupa o podstawie prostokąta oraz siatki trzech ostrosłupów, które po złożeniu tworzą sześcian; w komplecie znajduje się poradnik metodyczny.	2	SPS
106	**Kalkulator.** Kalkulator elektroniczny wyposażony w 8-cyfrowy wyświetlacz; zasilany baterią; posiada niewielkie rozmiary umożliwiające łatwe przenoszenie; funkcje obliczeniowe obejmują klasyczne obliczanie procentów, pierwiastek kwadratowy, niezależną pamięć oraz zmianę znaku +/-; wymiary: 8,6 × 56 × 87 mm; waga: 27 g; opakowanie: blister.	5	SPS
107	**Bryły geometryczne składane.** Zestaw edukacyjny – bryły geometryczne z siatkami; przeznaczony do praktycznej nauki pojęć związanych z powierzchnią, objętością, symetrią i obwodem; zawiera 8 przezroczystych brył z wyjmowaną podstawą oraz odpowiadające im kolorowe siatki wykonane z trwałego tworzywa; wszystkie bryły posiadają wspólny wymiar 7,6 cm, co umożliwia porównywanie zależności między kształtem, formą, wielkością, powierzchnią i objętością; siatki po złożeniu można umieszczać wewnątrz brył, co ułatwia demonstrację podczas zajęć; bryły mogą być napełniane wodą lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości; zestaw obejmuje: walec, stożek, sześcian, prostopadłościan, graniastosłup trójkątny, graniastosłup sześciokątny, czworościan oraz ostrosłup o podstawie kwadratu; wykonanie z trwałego i estetycznego tworzywa.	8	SPS
108	**Gra liczbowa.** Edukacyjna gra planszowa autorstwa Maureen Hiron przeznaczona dla dzieci od 8. roku życia; liczba graczy: 2–4 osoby; czas rozgrywki: od 15 minut; zawiera do 49 elementów; wspiera rozwój umiejętności matematycznych i logicznego myślenia; opakowanie: pudełko; wymiary: 105 × 104 × 75 mm; waga: 0,22 kg; kraj pochodzenia: Polska.	2	SPS
	Doposażenie do zajęć koło gier logicznych		
109	**Gra planszowa Lucky Duck Games Toriki: Wyspa rozbitków.** Gra planszowa „Toriki: Wyspa rozbitków”; kooperacyjna gra przygodowa przeznaczona dla całej rodziny, w której gracze wcielają się w młodych odkrywców rozbitków na bezludnej wyspie; rozgrywka polega na wspólnej eksploracji terenu, zdobywaniu zasobów, odkrywaniu gatunków roślin i zwierząt oraz tworzeniu niezbędnych przedmiotów; gra rozwija współpracę, logiczne myślenie i kreatywność; łączy tradycyjną planszówkę z aplikacją mobilną, zapewniając interaktywną formę zabawy; zawartość zestawu: 4 moduły mapy, 33 karty przedmiotów, 18 kart misji, płytka z 19 żetonami specjalnymi, atlas przyrody, plansza obozu, plansza monet, dziennik, 20 żetonów pożywienia, 9 żetonów monet, 4 pionki graczy, pionek bawołu oraz instrukcja.	1	SPS
110	**Władca Pierścieni. Pojedynek o Śródziemie.** Gra strategiczna; dwuosobowa gra oparta na zasadach popularnej gry „7 Cudów Świata: Pojedynek”; gracze wcielają się w Drużynę Pierścienia lub Saurona, prowadząc epicką walkę o losy Śródziemia; rozgrywka rozwija strategiczne myślenie, planowanie i podejmowanie decyzji; zwycięstwo można osiągnąć na trzy sposoby: poprzez sprzymierzenie się z sześcioma rasami, ukończenie Wyprawy Pierścienia lub przejęcie kontroli nad regionami Śródziemia; zawartość zestawu: plansza główna, 4-częściowy tor, 69 kart, 44 pionki, 18 żetonów, 30 monet, 7 płytek, pomoc gracza, instrukcja oraz płytka Grond.	1	SPS

111	**Gigamic Qomet IUVI Games.** Gra logiczna „Qomet"; strategiczna gra rozwijająca spryt, przewidywanie ruchów przeciwnika oraz logiczne myślenie; zadaniem graczy jest ułożenie kwadratu dowolnej wielkości z gwiazd we własnym kolorze; każdy gracz dysponuje pulą 7 gwiazd i podczas swojej tury może umieścić nową gwiazdę na planszy lub przesunąć już znajdującą się na sąsiednie pole; w przypadku zajętego pola możliwe jest wypchnięcie znajdującej się tam gwiazdy; zwycięża gracz, który jako pierwszy utworzy ze swoich gwiazd idealny kwadrat połączony liniami; zawartość zestawu: plansza do gry, 7 jasnych gwiazd, 7 ciemnych gwiazd oraz instrukcja.	1	SPS
112	**Milionerzy „Milionerzy"** : Gra oparta na popularnym teleturnieju telewizyjnym, przeznaczona do rozgrywek rodzinnych i towarzyskich; gracze mogą wcielić się w rolę uczestnika lub prowadzącego, odpowiadając na pytania i korzystając z kół ratunkowych; pytania pochodzą z programu telewizyjnego TVN; odświeżona edycja posiada nową szatę graficzną; zawartość zestawu: plansza do gry, 585 kart „Pytanie i Odpowiedź", 12 żetonów „Koło Ratunkowe", 20 kart „Pytanie do publiczności/Telefon do przyjaciela", 6 pionków oraz 16 żetonów odpowiedzi.	1	SPS
113	**Quoridor Quoridor"** Abstrakcyjna gra logiczna o prostych zasadach, rozwijająca planowanie, przewidywanie ruchów przeciwnika oraz logiczne myślenie; zadaniem graczy jest przeprowadzenie pionka na drugą stronę planszy przy jednoczesnym wykorzystaniu drewnianych płotków do ograniczania ruchów przeciwnika; zwycięża gracz, który jako pierwszy odnajdzie najkrótszą drogę do celu; zawartość zestawu: plansza do gry, 20 drewnianych płotków, 4 drewniane pionki, worek do przechowywania oraz instrukcja.	1	SPS
114	**Gigamic Qawale** Gra strategiczna „Qawale"; taktyczna gra logiczna rozwijająca wyobraźnię, planowanie i strategiczne myślenie; zadaniem graczy jest układanie kamieni na planszy w taki sposób, aby cztery kamienie w ich kolorze znalazły się w jednej linii pionowo, poziomo lub po skosie; podczas rozgrywki gracze umieszczają kamienie na stosach i przesuwają je zgodnie z zasadami gry; zwycięża gracz, który jako pierwszy ułoży wymaganą linię kamieni; zawartość zestawu: plansza do gry, 8 jasnych drewnianych kamyków, 8 ciemnych drewnianych kamyków, 8 neutralnych drewnianych kamyków oraz instrukcja.	1	SPS
115	**Gra - Chińczyk na 6 graczy .** Tradycyjna gra planszowa; wykonana z ekologicznego drewna akacjowego; celem gry jest dotarcie jako pierwszy do środka planszy; zestaw zawiera planszę, pionki, kostkę oraz instrukcję z zasadami gry; wymiary: 3,5 × 19,5 × 19,5 cm.	1	SPS
116	**Kroniki zamku Avel Kroniki;** Gra planszowa „Kroniki zamku Avel"; zawartość zestawu: 15 kafli planszy, tor księżyca, żeton astrolabium, 3 znaczniki murów, żeton herbu Avelu, 27 żetonów monet, 3 żetony księżycowych pieczęci, 3 żetony pułapek, 4 planszetki bohaterów, 8 kości bohaterów, tarcza wytrzymałości Monstrum, 25 żetonów ekwipunku, 31 żetonów potworów, bloczek z ilustracjami bohaterów, 4 pionki bohaterów, 3 żetony kraterów, almanach, dwustronna mapa gwiazdozbiorów, pomoc gracza, 5 kości potworów, 20 znaczników wytrzymałości, 10 znaczników obrażeń, 4 żetony akcji, 12 znaczników wykorzystania ekwipunku, worek na ekwipunek oraz instrukcja.	1	SPS
117	**Architekci. 7 Cudów Świata.** Gra planszowa; zawartość zestawu: 235 kart o wymiarach 5,6 × 8,2 cm, 7 pięcioczęściowych cudów świata, 7 stojaczków na karty, 8 pojemników na komponenty, 15 żetonów postępu, 6 znaczników konfliktów, 28 żetonów zwycięstwa, 1 znacznik kota wraz z podstawką oraz instrukcja.	1	SPS
118	**Ubongo 3D**. Gra logiczna; przestrzenna wersja popularnej gry logicznej, w której gracze rozwiązują zadania z wykorzystaniem trójwymiarowych klocków; zestaw zawiera 671 różnych łamigłówek o czterech poziomach trudności, umożliwiających dopasowanie rozgrywki do wieku i umiejętności graczy; gra rozwija spostrzegawczość, logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną oraz szybkość podejmowania decyzji; przeznaczona dla graczy od 8. roku życia; liczba graczy: 1–4 osoby; wymiary opakowania: 295 × 295 × 70 mm.	1	SPS
119	**Wsiąść do Pociągu.** Rodzinna gra strategiczna będąca szybką i uproszczoną odsłoną popularnej serii gier „Wsiąść do Pociągu"; podczas rozgrywki gracze zbierają kolorowe karty platform i zajmują kolejne odcinki tras na mapie Koszmarkowa; zawartość zestawu: mapa Koszmarkowa, 80 nawiedzonych wagoników, 72 karty platform, 33 karty biletów, 4 karty biletów specjalnych oraz instrukcja.	1	SPS
120	**Smart Games. IQ Puzzler Pro XXL (wersja angielska)**; Powiększona wersja popularnej gry logicznej umożliwiająca rozwiązywanie zadań w układzie 2D oraz 3D; zestaw zawiera 188 wyzwań wymagających logicznego myślenia, planowania i nieszablonowego podejścia; duża plansza umożliwia wspólną zabawę kilku osobom przy jednym stole; gra rozwija wyobraźnię przestrzenną, koncentrację i umiejętność rozwiązywania problemów; zawartość zestawu: duża plansza, 12 kolorowych elementów układanki oraz książeczka zawierająca 188 zadań wraz z rozwiązaniami; opakowanie w wersji angielskiej, w zestawie instrukcja w języku polskim.	1	SPS

121	**Gra planszowa Geniusz Galakta.** Gra logiczna „Geniusz”; strategiczna gra planszowa rozwijająca planowanie, spostrzegawczość i logiczne myślenie; gracze zdobywają punkty poprzez układanie płytek z identycznymi symbolami w liniach, tworząc jak najdłuższe ciągi; o zwycięstwie decyduje wynik uzyskany w kolorze z najmniejszą liczbą punktów, dlatego ważne jest równomierne rozwijanie wszystkich strategii; liczba graczy: 1–4 osoby; czas rozgrywki: 30–45 minut; sugerowany wiek: od 8 lat; wydawnictwo: Galakta.	1	SPS
122	**Gigamic. Katamino Gra logiczna „Katamino”**; Edukacyjna łamigłówka rozwijająca zmysł obserwacji, logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną oraz umiejętność planowania; przeznaczona dla 1 gracza od 6. roku życia, z możliwością rozgrywki strategicznej dla 2 osób; zadaniem gracza jest układanie pentaminów w taki sposób, aby całkowicie wypełnić wyznaczone pole na planszy; zestaw oferuje ponad 500 wyzwań o różnym poziomie trudności oraz tysiące możliwych kombinacji; elementy mogą być również wykorzystywane do tworzenia figur geometrycznych, kształtów i konstrukcji przestrzennych; zawartość zestawu: plansza do gry, 12 pentaminów, suwak do wyznaczania granicy pola gry oraz instrukcja.	1	SPS
123	**Gigamic Marrakech IUVI Games** Gra planszowa; strategiczna, zawartość zestawu: kolorowa plansza bazaru, figurka Assama, kości do rzucania, specjalne monety oraz dywany.	1	SPS
124	**Gra logiczna „Katamino Tower” (Gigamic**); Przestrzenna gra logiczna rozwijająca kreatywność, wyobraźnię przestrzenną, koncentrację oraz umiejętność logicznego myślenia; zadaniem gracza jest budowanie wieży poprzez prawidłowe dopasowanie kolorowych drewnianych elementów 3D zgodnie z wybranymi wyzwaniami; gra oferuje trzy poziomy trudności, umożliwiając rozgrywkę zarówno początkującym, jak i zaawansowanym graczom; przeznaczona do gry indywidualnej lub dla dwóch osób; zawartość zestawu: 15 drewnianych elementów, podstawa wieży, 40 kart wyzwań dla zaawansowanych graczy oraz instrukcja do gry.	1	SPS
125	**Łamigłówka Cast Queen Hetman Szachy Silver;** Metalowa łamigłówka w formie figury szachowej, przeznaczona dla miłośników zagadek logicznych oraz klasycznej gry w szachy; zadaniem użytkownika jest odnalezienie ukrytej monety znajdującej się wewnątrz figury poprzez rozszyfrowanie unikalnego systemu zabezpieczeń; precyzyjnie wykonana metalowa figura stanowi element kolekcjonerski oraz dekoracyjny; wewnątrz figury znajduje się moneta o średnicy 12 mm z indywidualnym wzorem na awersie i rewersie; produkt przeznaczony dla osób rozwijających koncentrację, cierpliwość i logiczne myślenie.	1	SPS
126	**Logic! Games. Park wodny Milo;** Gra rozwijająca logiczne myślenie, planowanie oraz koncentrację; przeznaczona dla dzieci od 6. roku życia; zadaniem gracza jest rozwiązywanie przygotowanych zadań poprzez odpowiednie układanie elementów toru i doprowadzenie kulki Milo do celu; zawartość zestawu: 13 płytek, kulka Milo, 2 klocki (start i meta), basen pełniący funkcję planszy do gry, żółty pierścień do pływania, blok na spirali zawierający 60 zadań oraz instrukcja w języku polskim.	1	SPS
127	**Labirynt grawitacyjny: Gravity Maze**; Przestrzenna gra logiczna wykorzystująca zasady grawitacji, rozwijająca percepcję wzrokową, logiczne myślenie, planowanie oraz wyobraźnię przestrzenną; zadaniem gracza jest zbudowanie toru z wykorzystaniem odpowiednich wieżyczek w taki sposób, aby kulka przemieściła się z pola startowego do czerwonej wieży docelowej; zestaw zawiera 60 zadań o czterech poziomach trudności – od początkującego do eksperta, wraz z rozwiązaniami; elementy umożliwiają również tworzenie własnych labiryntów i zadań; zawartość zestawu: 60 kart z zadaniami i rozwiązaniami, czerwona wieża docelowa, 9 wież budowlanych, 3 kulki, plansza do gry oraz instrukcja.	1	SPS
128	**Santiago;** Strategiczna gra ekonomiczna, w której gracze wcielają się w plantatorów uprawiających banany, kokosy, arbuzy, winogrona i paprykę; zadaniem graczy jest rozwijanie plantacji, zdobywanie zysków oraz zapewnienie odpowiedniego nawodnienia upraw poprzez budowę systemu kanałów; gra wymaga planowania, podejmowania decyzji i rywalizacji o dostęp do wody; zawartość zestawu: plansza, 110 rolników (po 22 sztuki w 5 kolorach), 3 palmy, 15 niebieskich kanałów, 5 kanałów graczy (po 1 sztuce w 5 kolorach), 72 banknoty (po 24 sztuki: 1 escudo, 2 escudos, 5 escudos), 45 żetonów plantacji (po 9 sztuk: banany, kokosy, arbuzy, winogrona, papryka), pionek źródła wody, żeton budowniczego kanału oraz instrukcja.	1	SPS
129	**BrainBolt. Trening pamięci;** Elektroniczna gra pamięciowa rozwijająca koncentrację, spostrzegawczość i zdolność zapamiętywania sekwencji; zadaniem gracza jest obserwowanie podświetlanych pól i odtwarzanie zapamiętanego wzoru poprzez wskazywanie odpowiednich świateł; oferuje tryb gry solo, dla dwóch graczy, tryb czasowy oraz tryb zaawansowany dla bardziej doświadczonych użytkowników; zestaw wyposażony w 3 baterie AAA umożliwiające natychmiastowe rozpoczęcie zabawy.	1	SPS
130	**Monopoly Squishmallows;** Rodzinna wersja popularnej gry Monopoly, łącząca klasyczną rozgrywkę handlową z kolekcjonerskim światem Squishmallows; gracze kupują, sprzedają i wymieniają nieruchomości, tworząc własne kolekcje oraz rozwijając swoje drużyny; zawartość zestawu: plansza do gry, instrukcja, 2 kostki, ekskluzywna postać-maskotka CAM THE CAT, 6 kolekcjonerskich pionków, 28 kart Tytuł Własności, 16 kart Squish Squad, 16 kart MallowDays, plik banknotów, 32 drużyny oraz 12 kolekcji.	1	SPS

131	**Klocki rurki EDUKACYJNE 3D MAGNETYCZNE konstrukcyjne kulki dla dzieci 61 el;** Zestaw kreatywnych klocków magnetycznych wspierający naukę w obszarze STEM (nauka, technologia, inżynieria i matematyka); umożliwia tworzenie różnorodnych konstrukcji przestrzennych, rozwijając wyobraźnię, koordynację wzrokowo-ruchową, orientację przestrzenną oraz umiejętność logicznego rozwiązywania problemów; przeznaczony do samodzielnej i grupowej zabawy edukacyjnej; zawartość zestawu: torba do przechowywania, 20 trójkątów równobocznych, 10 trójkątów prostokątnych, 2 elementy zamkowe, 8 prostokątów, 2 okna dwuszybowe, 4 wysokie trójkąty, 7 kwadratów, 6 pustych kwadratów oraz pojazd na kołach.	1	SPS
132	**Klocki Rollerbox Clics;** Edukacyjny zestaw kolorowych klocków umożliwiających tworzenie różnorodnych konstrukcji płaskich i przestrzennych; elementy łączone są za pomocą specjalnych zawiasowych krawędzi, co pozwala na budowanie stabilnych i kreatywnych form; zestaw rozwija wyobraźnię, zdolności manualne, koordynację wzrokowo-ruchową oraz umiejętność planowania i konstruowania; klocki wykonane są z trwałych i bezpiecznych materiałów, przeznaczonych do wielokrotnego użytkowania; zawartość zestawu: 328 klocków CLICS Rollerbox, 122 akcesoria, naklejki oraz plany budowy; wymiary opakowania: 40 × 29 × 35 cm.	1	SPS
133	**Klocki magnetyczne 168 elementów;** Kreatywny zestaw konstrukcyjny rozwijający wyobraźnię, logiczne myślenie, zdolności manualne oraz koordynację wzrokowo-ruchową; elementy łączone są za pomocą magnesów oraz systemu klikowego, co umożliwia tworzenie różnorodnych budowli i tuneli; zestaw zawiera świecące elementy oraz kulki, które podczas ruchu tworzą efekt świetlny; przeznaczony dla dzieci od 3. roku życia; zawartość zestawu: 168 elementów, w tym 9 kulek (4 świecące), elementy tuneli, ścianki budowli, naklejki do dekorowania, plastikowe pudełko z rączką do przechowywania; zasilanie: 4 baterie GR1220 (w zestawie); wymiary opakowania: 45 × 9,5 × 30 cm.	1	SPS
134	**Start XL. Klocki magnetyczne;** Zestaw konstrukcyjny wykonany z wysokiej jakości materiałów, wspierający rozwój małej motoryki, kreatywności, wyobraźni przestrzennej oraz zdolności manualnych; elementy magnetyczne umożliwiają tworzenie różnorodnych konstrukcji przestrzennych; zawartość zestawu: instrukcja, 18 średnich klocków, 12 długich klocków oraz 12 kul magnetycznych; produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3. roku życia.	1	SPS
135	**Magnetyczne klocki konstrukcyjne Basic 60 el;** Zestaw edukacyjny pochodzący z Holandii, przeznaczony do kreatywnej zabawy i nauki poprzez konstruowanie; klocki umożliwiają tworzenie budowli płaskich 2D oraz przestrzennych 3D, wspierając rozwój wyobraźni, logicznego myślenia, orientacji przestrzennej oraz kompetencji STEM; mogą być wykorzystywane również do zadań matematycznych, logicznych i odwzorowywania układów; przeznaczone dla dzieci od 3. roku życia; zawartość zestawu: 36 kwadratów o wymiarach 7,5 × 7,5 × 7,5 cm, 4 okna o wymiarach 7,5 × 7,5 × 7,5 cm, 6 trójkątów równobocznych o wymiarach 7 × 7 × 7 cm, 10 trójkątów równoramiennych o wymiarach 7,5 × 14,5 × 14,5 cm, 4 trójkąty prostokątne o wymiarach 7 × 7 × 9,5 cm, bawełniany woreczek do przechowywania oraz książeczka z inspiracjami.	1	SPS
136	**Build XXL klocki magnetyczne, zestaw edukacyjny** Magnetyczne klocki konstrukcyjne „Build XXL" SmartMax – 100 elementów; edukacyjny zestaw kolorowych klocków magnetycznych przeznaczony dla najmłodszych dzieci; wykonany z trwałych i wysokiej jakości materiałów, zapewniających bezpieczeństwo oraz odporność na uszkodzenia; duże elementy o średnicy powyżej 3 cm minimalizują ryzyko połknięcia; magnetyczny system łączenia umożliwia łatwe budowanie i rozłączanie różnorodnych konstrukcji; zestaw wspiera rozwój koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozpoznawania kolorów, kreatywności oraz logicznego myślenia; posiada certyfikat CE potwierdzający bezpieczeństwo produktu; zawartość zestawu: 100 elementów konstrukcyjnych SmartMax umożliwiających tworzenie wielu przestrzennych budowli; przeznaczony dla dzieci poniżej 3. roku życia.	1	SPS
137	**Magformers Carnival Set Klocki magnetyczne 46 elementów;** Zestaw kreatywnych klocków magnetycznych wyposażonych we wbudowane magnesy neodymowe, umożliwiające szybkie i łatwe łączenie elementów poprzez zbliżenie ich do siebie; klocki wykonane w formie figur geometrycznych pozwalają na tworzenie różnorodnych konstrukcji płaskich i przestrzennych 3D; zestaw rozwija wyobraźnię, kreatywność, orientację przestrzenną, zdolności manualne oraz logiczne myślenie; przeznaczony dla dzieci od 3. roku życia; zawartość zestawu: 12 trójkątów, 22 kwadraty, 2 sześciokąty oraz 10 klocków specjalnych.	1	SPS
138	**Santiago** Gra planszowa ; zawartość zestawu: plansza, 110 rolników (po 22 sztuki w 5 kolorach), 3 palmy, 15 niebieskich kanałów, 5 kanałów graczy (po 1 sztuce w 5 kolorach), 72 banknoty (po 24 sztuki: 1 escudo, 2 escudos, 5 escudos), 45 żetonów plantacji (po 9 sztuk: banany, kokosy, arbuzy, winogrona, papryka), pionek źródła wody, żeton budowniczego kanału oraz instrukcja.	1	SPS
139	**Cztery w rzędzie (Linia klasyczna)** ; Strategiczna gra dla dwóch osób rozwijająca logiczne myślenie, planowanie i przewidywanie ruchów przeciwnika; gracze naprzemiennie umieszczają swoje żetony w wybranych kolumnach planszy, dążąc do ułożenia czterech elementów w jednej linii – pionowo, poziomo lub ukośnie; gra wymaga opracowania strategii oraz blokowania ruchów przeciwnika; zawartość zestawu: składana plansza do gry, 21 czerwonych dysków, 21 żółtych dysków oraz instrukcja.	1	SPS

140	**Abalone Classic. Edycja polska** Gra logiczna ; strategiczna gra dla dwóch osób, w której proste zasady umożliwiają tworzenie wielu różnych strategii i rozwiązań; rozgrywka odbywa się na sześciokątnej planszy z wgłębieniami, na której gracze rozmieszczają 14 białych oraz 14 czarnych kul; zadaniem graczy jest przesuwanie własnych kul i wypchnięcie poza planszę 6 kul przeciwnika; bile można przesuwać w grupach od 1 do 3 elementów znajdujących się w jednej linii, wykonując ruchy do przodu, do tyłu lub na boki; gra rozwija logiczne myślenie, planowanie i przewidywanie ruchów przeciwnika; przeznaczona dla graczy od 7. roku życia; liczba graczy: 2 osoby; czas rozgrywki: około 30 minut.	1	SPS
141	**Dobble Access+** Gra karciana ; wersja popularnej gry obserwacyjnej dostosowana do łatwiejszego udziału wszystkich graczy; większe karty i symbole ułatwiają rozpoznawanie elementów podczas rozgrywki; zadaniem graczy jest jak najszybsze odnalezienie wspólnego symbolu pomiędzy własną kartą a kartą znajdującą się na środku stołu; gra rozwija spostrzegawczość, refleks, koncentrację, pamięć, przetwarzanie wzrokowo-przestrzenne oraz kontrolę emocji; zawartość zestawu: 65 kart oraz instrukcja.	1	SPS
142	**Dobble Classic gra** Gra karciana „Dobble Classic"; szybka gra obserwacyjna rozwijająca spostrzegawczość, refleks, koncentrację i szybkość reakcji; zadaniem graczy jest jak najszybsze odnalezienie identycznego symbolu znajdującego się na dwóch kartach, jego nazwanie i wykonanie określonego ruchu zgodnie z zasadami gry; każda karta posiada zawsze tylko jeden wspólny symbol z inną kartą; gra przeznaczona dla dzieci i dorosłych, sprawdzająca się podczas zabawy rodzinnej oraz spotkań towarzyskich; zawartość zestawu: 55 okrągłych kart, metalowa puszka do przechowywania oraz instrukcja.	1	SPS
	Doposażenie do zajęć ekologicznych		
143	**Walizka Eko-Badacza Ecolabbox;** Zestaw narzędzi badawczych umieszczony w trwałej walizce wielokrotnego użytku, przeznaczony do prowadzenia terenowych badań środowiskowych; umożliwia badanie jakości wody poprzez oznaczanie poziomu fosforanów (PO4), azotanów (NO3), azotynów (NO2), amonu (NH4), pH oraz twardości wody (Ca/Mg), a także analizę osadów i innych czynników związanych ze środowiskiem wodnym; pozwala na badanie gleby, w tym oznaczanie zawartości fosforanów, azotanów, amonu i pH gleby, obserwację organizmów glebowych, wodnych i lądowych oraz analizę zależności roślinności od jakości wody i gleby; zestaw pełni funkcję mobilnego mini-laboratorium wyposażonego w składany statyw do wykonywania badań z użyciem reagentów; zawartość zestawu: 2 butelki reagentów do wykrywania fosforanów (PO4) oraz pojemnik-probówka PO4, 2 butelki reagentów do wykrywania azotanów (NO3) oraz pojemnik-probówka, 3 butelki reagentów do wykrywania amonu (NH4) oraz pojemnik-probówka NH4, 2 butelki reagentu do wykrywania azotynów (NO2) oraz pojemnik-probówka NO2, reagent i pojemnik-probówka do oznaczania pH, 2 butelki reagentów GH do oznaczania twardości wody oraz pojemnik-probówka Ca/Mg, 2 butle po 250 ml reagentu pomocniczego do badań gleby, butla 250 ml reagentu do wykrywania fosforanów w glebie, 3 czarne łyżeczki laboratoryjne z długą rączką, pęseta, strzykawka, 2 pipety z tworzywa, butla PE 100 ml z nakrętką, butla PE 250 ml z nakrętką, kubek-naczynie miarowe 120 ml, pudełko z dwiema lupami i miarką do obserwacji organizmów, 25 filtrów papierowych, lejek o średnicy 75 mm, stojak-statyw do lejka z filtrami, karta ze skalami kolorymetrycznymi, zmywalny biały arkusz A4 do oznaczania organizmów, instrukcja z kartami opisów testów do wody i gleby oraz żółta trwała walizka z paskiem do przenoszenia i sztywną wkładką z dopasowanymi otworami zabezpieczającymi elementy zestawu.	1	SPS
144	**Biodegradacja – zestaw doświadczalny (J);** Zestaw edukacyjny przeznaczony do przeprowadzania doświadczeń dotyczących biodegradowalności różnych materiałów oraz obserwacji procesów rozkładu, kompostowania i degradacji; umożliwia samodzielny dobór podłoża oraz testowanie próbek dostarczonych w zestawie, a także materiałów pochodzących z najbliższego otoczenia; zestaw pozwala na praktyczne omawianie zagadnień związanych z biodegradacją, materiałami biodegradowalnymi i kompostowalnymi, recyklingiem, odzyskiem, polimerami biodegradowalnymi, odnawialnością oraz wpływem odpadów na środowisko; zawartość zestawu: 6 przezroczystych pojemników testowych z otworami wentylacyjnymi, 12 korków do otworów wentylacyjnych, 6 transparentnych ramek U-kształtnych, 6 uchwytów do ramek, 3 uchwyty-klipsy, 3 podstawki do pojemników testowych, 3 klatki siatkowe do podstawek, pęseta do przenoszenia próbek, biodegradowalna torba na zakupy, biodegradowalna torba na psie odchody, folia celulozowa, biodegradowalny wypełniacz skrobiowy (1 litr), naczynie z otrąb pszennych, komposter (100 ml), próbki metali: miedzi, aluminium i stali ocynkowanej (po 3 sztuki każdego rodzaju), arkusz 33 etykiet samoprzylepnych do oznaczania próbek, wzór karty obserwacji oraz zamykany plastikowy pojemnik z rączką do przechowywania i transportu zestawu.	1	SPS
145	**Zestaw do badania powietrza w walizce terenowej;** Przenośny zestaw edukacyjny przeznaczony do wykonywania badań i doświadczeń dotyczących jakości powietrza atmosferycznego w terenie oraz w pracowni szkolnej; umożliwia przeprowadzenie 11 doświadczeń obejmujących m.in. analizę porostów jako organizmów wskaźnikowych, badanie wpływu zanieczyszczeń powietrza na rośliny, wykrywanie pyłów i pyłków w powietrzu, oznaczanie pH pyłów i wody deszczowej, pomiar zawartości ozonu, temperatury i wilgotności powietrza oraz ocenę jakości powietrza z wykorzystaniem różnych metod obserwacyjnych; zestaw zawiera: długopis laser/latarkę, 2 fiolki PS z korkami, 2 gwoździe długie, transparentną linijkę 15 cm z lupą, 2 lupy plastikowe z trzema powiększeniami, łyżko-szpatułkę, 3 matryce milimetrowe A4, foliowaną matrycę milimetrową A4 do powielania, podświetlany mikroskop ręczny 20x–40x, notatnik, ołówek, paski wskaźnikowe do oznaczania zawartości ozonu, paski wskaźnikowe pH (0–14), 4 pipety Pasteura, dwustronną foliowaną skalę porostową A4, 2 szklane szalki Petriego, 3 szkiełka zegarkowe, dwustronną szpatułkę, taśmę samoprzylepną, termometr min.-max z higrometrem, wodę destylowaną oraz zamykaną walizkę z tworzywa sztucznego z rączką i wewnętrznym wyścielaniem z pianki zabezpieczającą elementy zestawu.	1	SPS

146	**Gra edukacyjna „Bądź eko – dobre i złe nawyki”**; Wielkoformatowa gra planszowa przeznaczona do kształtowania świadomości ekologicznej dzieci i młodzieży poprzez naukę prawidłowych zachowań proekologicznych w codziennym życiu; podczas rozgrywki uczestnicy poznają dobre i złe nawyki związane z ochroną środowiska, rozwijają wiedzę na temat ekologii oraz uczą się podejmowania odpowiedzialnych wyborów w domu, mieście i podczas wypoczynku; zestaw zawiera: dużą kolorową planszę o wymiarach 73 × 105 cm, 6 pionków wykonanych z materiałów z recyklingu, drewnianą kostkę do gry z nadrukiem oraz instrukcję z zasadami gry i zestawem pytań dotyczących ochrony środowiska.	1	SPS
147	**Gra edukacyjna: Poznajemy Odnawialne Źródła Energi** ; Wielkoformatowa gra planszowa przeznaczona do rozwijania wiedzy ekologicznej dzieci i młodzieży oraz poznawania znaczenia energii odnawialnej dla ochrony środowiska; podczas rozgrywki uczestnicy odkrywają różne rodzaje odnawialnych i nieodnawialnych źródeł energii, poznają ich wpływ na środowisko oraz uczą się zasad zrównoważonego rozwoju; zestaw zawiera: dużą kolorową planszę o wymiarach 73 × 105 cm przedstawiającą obszary związane ze źródłami energii, 6 pionków wykonanych z materiałów z recyklingu, drewnianą kostkę do gry z nadrukiem oraz instrukcję zawierającą zasady gry i dodatkowe informacje edukacyjne.	1	SPS
	Doposażenie do zajęć z matematyki		
148	**Ułamkowe koła magnetyczne.** Kolorowe, magnetyczne koła ułamkowe. Każda frakcja ma swój własny kolor i może być użyta do zobrazowania całości. Zawartość: 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1 / 8, 1/10, 1 / 12. Tacka w komplecie, śr. 20 cm	1	SPR
149	**Bingo matematyczne mnożenie i dzielenie w zakresie stu.** Edukacyjna gra dydaktyczna typu bingo przeznaczonej do nauki i utrwalania mnożenia oraz dzielenia w zakresie 100 dla uczniów szkoły podstawowej, gra edukacyjna przeznaczona do nauki tabliczki mnożenia i dzielenia w zakresie 100, pomoc dydaktyczna przeznaczona dla minimum 2 do 6 graczy, zestaw powinien zawierać minimum 108 kartoników lub elementów z działaniami matematycznymi, instrukcję użytkowania w języku polskim	1	SPR
150	**Zestaw trygonometryczny do tablic .** Wysokiej jakości przybory do odmierzania wartości liczbowych. Wyposażone w uchwyty do trzymania. linijka o dł. 100 cm, 2 ekierki, cyrkiel, kątomierz, magnesy pomocnicze umożliwiające przytwierdzanie przyborów do tablicy	1	SPR
151	**Pieniądze do nauki liczenia** Kopie papierowych banknotów do celów edukacyjnych i zabawy. 5 nominałów (10, 20, 50, 100, 200 zł) po 25 szt., wym. od 11 x 5,5 cm do 13,5 x 6,5 cm	5	SPR
152	**PUS Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze cz. 1** Pomocy dydaktyczna przeznaczona do rozwijania praktycznych umiejętności matematycznych uczniów edukacji wczesnoszkolnej w zakresie symetrii, rytmu, miar, wag, pieniędzy oraz znaków rzymskich. zgodna z systemem edukacyjnym typu PUS lub równoważnym,	5	SPR
153	**Waga szkolna.** Metalowa waga, z płaskimi szalkami. Doskonała do ważenia różnorodnych zabawek, materiałów, jedzenia itp. ,nośność 5 kg	1	SPR
154	**Zestaw odważników w pudełku.** Pomocy dydaktyczna przeznaczona do rozwijania praktycznych umiejętności matematycznych uczniów edukacji wczesnoszkolnej w zakresie symetrii, rytmu, miar, wag, pieniędzy oraz znaków rzymskich. zgodna z systemem edukacyjnym typu PUS lub równoważnym, komplet powinien zawierać minimum 8 odważników o różnych masach, odważniki powinny być wykonane z trwałego materiału umożliwiającego wielokrotne użytkowanie w warunkach szkolnych, zestaw powinien być umieszczony w pudełku lub opakowaniu umożliwiającym bezpieczne przechowywanie	1	SPR
155	**Zestaw dużych odważników.** Zestaw dużych odważników edukacyjnych przeznaczonych do prowadzenia zajęć matematycznych, przyrodniczych oraz doświadczeń związanych z nauką masy i ważenia. komplet powinien zawierać minimum 4 odważniki o większych wartościach wagowych, zestaw powinien obejmować co najmniej: 1 × 500 g, 2 × 200 g, 1 × 100 g, odważniki powinny być wykonane z trwałego materiału odpornego na intensywne użytkowanie szkolne, zestaw powinien być umieszczony w pudełku lub opakowaniu umożliwiającym bezpieczne przechowywanie,	1	SPR
156	**PUS Ułamki cz.1** Pomoc dydaktyczna przeznaczona do nauki pojęcia ułamków oraz praktycznego posługiwania się ułamkami w edukacji szkolnej. zgodna z systemem edukacyjnym typu PUS lub równoważnym, materiał powinien zawierać zestaw ćwiczeń i zadań tekstowych dotyczących: pojęcia ułamka, porównywania ułamków, praktycznego zastosowania ułamków, wykonywania działań na ułamkach w prostych sytuacjach matematycznych, rozwijania logicznego myślenia i umiejętności matematycznych,	5	SPR
157	**Ułamkowa gra edukacyjna.** Gra matematyczna przeznaczona do nauki ułamków zwykłych oraz rozwijania kompetencji matematycznych uczniów szkoły podstawowej. edukacyjna gra matematyczna przeznaczona do nauki ułamków, pomoc dydaktyczna powinna umożliwiać: utrwalanie pojęcia ułamków, porównywanie ułamków, rozszerzanie i skracanie ułamków, naukę poprzez aktywne działanie i manipulację elementami, gra przeznaczona dla minimum 2–4 graczy, zestaw powinien zawierać minimum: 52 kolorowe cylindry w różnych kolorach, 4 menzurki,	1	SPR
158	**PUS Liczę w pamięci 1.** Komplet pomocy dydaktycznych z serii „Liczę w pamięci” obejmującego części od 1 do 5, przeznaczonych do rozwijania umiejętności rachunkowych oraz logicznego myślenia uczniów edukacji wczesnoszkolnej i szkoły podstawowej. komplet powinien obejmować minimum 5 części materiałów dydaktycznych:	10	SPR
159	**PUS Matematyka na wesoło zadania tekstowe 1-2.** Komplet pomocy dydaktycznych przeznaczonych do rozwijania kompetencji matematycznych uczniów edukacji wczesnoszkolnej poprzez rozwiązywanie zadań tekstowych. pomoce dydaktyczne powinny być zgodne z systemem edukacyjnym typu PUS lub równoważnym	5	SPR

160	**BINGO matematyczne dodawanie i odejmowanie w zakresie stu.** Edukacyjna gra dydaktyczna typu bingo przeznaczonej do nauki oraz utrwalania dodawania i odejmowania w zakresie 100 dla uczniów szkoły podstawowej.przeznaczona dla minimum 2–6 graczy	1	SPR
161	**Tukany zabawy z matematyką.** Gra pomoc dydaktyczna przeznaczona do nauki podstawowych działań matematycznych poprzez aktywną zabawę manipulacyjną i ćwiczenia praktyczne.pomoc dydaktyczna przeznaczona do nauki matematyki w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, materiał edukacyjny oparty na zabawie i działaniu praktycznym, produkt przeznaczony do pracy indywidualnej oraz grupowej, Zestaw powinien zawierać co najmniej: 10 elementów (np. figurek/pojemników edukacyjnych oznaczonych liczbami),zestaw kart z działaniami matematycznymi (minimum 100–120 kart), elementy odpowiedzi umożliwiające przyporządkowanie wyników, instrukcję użytkowania w języku polskim,elementy wykonane z trwałego i bezpiecznego tworzywa sztucznego	1	SPR
162	**Zestaw matematyczny z kartami zadań.** Pomoc dydaktyczna przeznaczona do nauki podstawowych pojęć matematycznych, rozwijania umiejętności liczbowych oraz kształtowania kompetencji w zakresie pomiarów i logicznego myślenia. zestaw edukacyjny umożliwiający pracę indywidualną, w parach oraz w grupach, Zestaw powinien umożliwiać: naukę liczenia w zakresie do co najmniej 100 i więcej, rozumienie pojęcia jedności i dziesiątek, wykonywanie podstawowych działań matematycznych (dodawanie i odejmowanie), naukę i utrwalanie pojęć związanych z pomiarami,odtwarzanie wzorów i sekwencji, rozwijanie logicznego myślenia oraz koncentracji, kształtowanie umiejętności rozwiązywania problemów matematycznych.Zestaw powinien zawierać co najmniej: elementy manipulacyjne do liczenia (np. patyczki, klocki, żetony), elementy przedstawiające wartość liczbową (np. pociągi liczbowo-wartościowe), plansze edukacyjne do pracy z liczbami, karty aktywności lub karty zadań matematycznych, elementy do wykonywania pomiarów i porównań, instrukcję w języku polskim, trwałe opakowanie umożliwiające przechowywanie wszystkich elementów zestawu.	1	SPR
163	**Klocki matematyczne z kartami zadań.** Klocki przeznaczonej do rozwijania kompetencji matematycznych, logicznego myślenia oraz umiejętności manualnych uczniów w edukacji Zestaw powinien umożliwiać: naukę liczenia i podstawowych działań matematycznych, rozwijanie umiejętności sortowania, porównywania i klasyfikowania, kształtowanie pojęć matematycznych poprzez manipulację obiektami,rozwijanie wyobraźni przestrzennej, rozwijanie logicznego myślenia i koncentracji, naukę poprzez odtwarzanie wzorów i rozwiązywanie zadań. Zestaw powinien zawierać co najmniej: ok. 500 elementów klocków w różnych kształtach i kolorach, elementy łączeniowe umożliwiające budowanie konstrukcji płaskich i przestrzennych, minimum 14 + 28 kart zadań (lub równoważną liczbę kart aktywności), plastikową podstawę do układania klocków, instrukcję użytkowania w języku polskim, trwałe i bezpieczne opakowanie umożliwiające przechowywanie elementów.	1	SPR
164	**Pusy zestaw kontrolny.** Zestaw kontrolny przeznaczony do pracy z książeczkami typu PUS	10	SPR
165	**Łatwe ćwiczenia do nauki mnożenia PUS.** Pomoc dydaktyczna w formie zeszytu ćwiczeń przeznaczonego do utrwalania i doskonalenia umiejętności mnożenia w edukacji matematycznej na poziomie szkoły podstawowej działająca przy pomocy systemu typu PUS	5	SPR
166	**Tablica matematyczna do nauki mnożenia.** Tablica magnetyczna przeznaczona do nauki i utrwalania tabliczki mnożenia w edukacji matematycznej Zestaw powinien zawierać co najmniej: tablicę magnetyczną z nadrukowaną siatką działań mnożenia, planszę o wymiarach umożliwiających pracę w warunkach klasowych (ok. 70 × 70 cm), minimum 100 elementów magnetycznych przedstawiających działania i wyniki	1	SPR
167	**MAgnetyczne pieniądze zestaw ucznia.** Zestaw dydaktyczny przeznaczony do nauki posługiwania się pieniędzmi, pomoc edukacyjna umożliwiająca naukę rozpoznawania monet i banknotów, Zestaw powinien umożliwiać: rozpoznawanie nominałów monet i banknotów, przeliczanie wartości pieniężnych, Zestaw powinien zawierać co najmniej: komplet imitacji banknotów i monet w walucie krajowej, różne nominały banknotów (w tym wysokie i niskie wartości), zestaw monet o różnych nominałach (grosze i złotówki), elementy magnetyczne umożliwiające mocowanie na tablicach, zestaw elementów dydaktycznych do zabawy w sklep (np. scenariusze zadań), instrukcję dydaktyczną w języku polskim, trwałe i bezpieczne wykonanie elementów, opakowanie umożliwiające przechowywanie zestawu	1	SPR
168	**Karty pracy do zestawu matematyczne pieniądze.** Pomoc dydaktyczna w formie kart pracy, materiał przeznaczony do wykorzystania z zestawami edukacyjnymi przedstawiającymi monety i banknoty (w tym w formie magnetycznej), możliwość pracy indywidualnej, w parach oraz w grupie	1	SPR
169	**Zestaw demonstracyjny magnetyczne pieniądze.** Zestaw pieniędzy przeznaczony do prowadzenia zajęć edukacyjnych z zakresu matematyki, w szczególności w obszarze obliczeń pieniężnych, rozpoznawania nominałów oraz rozwijania kompetencji praktycznych uczniów w zakresie finansów. zestaw dydaktyczny w formie demonstracyjnej z elementami magnetycznymi, przeznaczony do prezentacji na tablicy szkolnej lub powierzchniach magnetycznych, Zestaw powinien umożliwiać:rozpoznawanie monet i banknotów w walucie krajowej,	1	SPR
170	**Klepsydra piaskowa 5 minut.** Klepsydra czasowa przeznaczona do wspierania organizacji czasu, rozwijania koncentracji oraz prowadzenia zajęć edukacyjnych urządzenie przeznaczone do odmierzania czasu 5 minut, Klepsydra powinna umożliwiać: wizualizację upływu czasu, Produkt powinien posiadać czytelną i estetyczną formę wizualną	3	SPR
171	**Zegar do nauki czasu.** Dydaktyczny zegar stojący przeznaczony do nauki odczytywania czasu oraz rozwijania umiejętności związanych z pojęciem czasu w edukacji szkolnej. pomoc dydaktyczna w formie zegara demonstracyjnego, Zegar powinien umożliwiać: naukę odczytywania pełnych godzin i minut, rozróżnianie wskazówki godzinowej i minutowej, Produkt powinien posiadać co najmniej: stabilną konstrukcję stojącą umożliwiającą ustawienie na stoliku lub biurku, wyraźną tarczę zegara z oznaczeniem godzin i minut, wymiary umożliwiające pracę demonstracyjną podczas zajęć	1	SPR

172	**Magnetyczne formy z białą planszą.** Zestaw edukacyjny z elementami magnetycznymi oraz białą planszą przeznaczony do rozwijania kompetencji matematycznych, logicznego myślenia, percepcji wzrokowej oraz umiejętności tworzenia figur i wzorów geometrycznych. pomoc dydaktyczna z elementami magnetycznymi, Zestaw powinien umożliwiać: naukę rozpoznawania figur geometrycznych, tworzenie kompozycji i wzorów przestrzennych, rozwijanie wyobraźni przestrzennej, ćwiczenie klasyfikowania i porównywania kształtów, rozwijanie logicznego myślenia i koncentracji,wspieranie koordynacji wzrokowo-ruchowej, naukę poprzez manipulację elementami magnetycznymi.Zestaw powinien zawierać co najmniej: białą planszę magnetyczną, zestaw kolorowych elementów magnetycznych o różnych kształtach geometrycznych,instrukcję lub przykładowe wzory do odtwarzania, opakowanie umożliwiające przechowywanie wszystkich elementów, trwałe wykonanie umożliwiające wielokrotne użytkowanie.	1	SPR
	Doposazenie do zajęć j. angielski		
173	**Domino do budowania zdań po ang.** Gra edukacyjna typu domino przeznaczona do nauki języka angielskiego poprzez układanie i budowanie poprawnych zdań, rozwijanie kompetencji językowych oraz utrwalanie słownictwa i zasad gramatycznych. Zestaw powinien zawierać co najmniej: komplet kart lub elementów typu domino z wyrazami lub fragmentami zdań w języku angielskim, elementy umożliwiające tworzenie logicznych i poprawnych zdań, zadania o zróżnicowanym poziomie trudności, instrukcję użytkowania w języku polskim lub angielskim, trwałe opakowanie umożliwiające przechowywanie elementów, elementy wykonane z trwałych materiałów odpornych na intensywne użytkowanie.	4	SPR
174	**Kostki do nauki angielskiego- konwersacje.** Zestaw kostek edukacyjnych przeznaczonych do nauki języka angielskiego, rozwijania umiejętności komunikacyjnych oraz prowadzenia ćwiczeń konwersacyjnych w edukacji szkolnej. Zestaw powinien umożliwiać: rozwijanie umiejętności prowadzenia konwersacji w języku angielskim, ćwiczenie budowania zdań i krótkich wypowiedzi, rozwijanie słownictwa tematycznego, Zestaw powinien zawierać co najmniej: 6 kostek edukacyjnych, kostki wykonane z miękkiej i trwałej pianki lub materiału równoważnego, nadrukowane pytania, polecenia lub zdania w języku angielskim, elementy umożliwiające losowanie tematów do rozmowy,	1	SPR
175	**Kostki do nauki agielskiego tematy do wypowiedzi.** Zestaw kostek edukacyjnych przeznaczony do nauki języka angielskiego, rozwijania kompetencji komunikacyjnych oraz ćwiczenia tworzenia wypowiedzi ustnych na różnorodne tematy	1	SPR
176	**Kostki do nauki wypowiedzi pytania do tekstu.** Zestaw 6 kostek edukacyjnych przeznaczonych do nauki języka angielskiego, rozwijania umiejętności czytania ze zrozumieniem oraz ćwiczenia odpowiadania na pytania dotyczące tekstu	1	SPR
177	**Kostki do nauki angielskiego pytania dotyczące rozumienia** Zestawu 6 kostek edukacyjnych przeznaczonych do nauki języka angielskiego, rozwijania umiejętności czytania ze zrozumieniem oraz analizy i interpretacji tekstów w edukacji szkolnej	1	SPR
178	**Kostki do nauki Lets-talk.** Zestawu 6 kostek edukacyjnych przeznaczonych do nauki języka angielskiego, rozwijania kompetencji komunikacyjnych oraz ćwiczenia swobodnych wypowiedzi ustnych w edukacji przedszkolnej i szkolnej. Zestaw powinien umożliwiać: rozwijanie umiejętności komunikacji w języku angielskim, ćwiczenie budowania zdań i krótkich wypowiedzi, rozwijanie słownictwa tematycznego, doskonalenie płynności wypowiedzi ustnych, przełamywanie bariery językowej,	1	SPR
	Doposażenie do zajęć ekologicznych i rozw. kreatywność.		
179	**Ubongo 3D.** Gra planszowa logiczna przeznaczona do rozwijania myślenia przestrzennego, spostrzegawczości oraz umiejętności rozwiązywania zadań pod presją czasu w edukacji szkolnej.Gra powinna umożliwiać: rozwijanie wyobraźni przestrzennej (3D), ćwiczenie logicznego myślenia i planowania, rozwijanie spostrzegawczości i koncentracji, Zestaw powinien zawierać co najmniej: zestaw przestrzennych elementów (klocków) do układania figur, zestaw kart/plansz z zadaniami logicznymi w różnych poziomach trudności, elementy do losowania zadań (np. kostka), klepsydrę do odmierzania czasu, elementy punktacji lub systemu nagród (np. żetony), instrukcję w języku polskim, trwałe opakowanie umożliwiające przechowywanie wszystkich elementów.	4	SPR
180	**Dobble - różne wersje .** Gra karciana przeznaczona do rozwijania spostrzegawczości, koncentracji oraz refleksu u dzieci i młodzieży poprzez dynamiczną rozgrywkę opartą na wyszukiwaniu wspólnych symboli. możliwość gry dla 2–8 uczestników. Zestaw powinien zawierać co najmniej: zasada gry polegająca na odnajdywaniu wspólnego symbolu między kartami, instrukcję w języku polskim, trwałe opakowanie (np. metalowe) różne warianty	8	SPR
181	**Labirynt Junior.** Gra rodzinna Labyrinth gra planszowa przeznaczona do rozwijania logicznego myślenia, spostrzegawczości oraz orientacji przestrzennej. Zestaw powinien zawierać co najmniej: planszę do gry, elementy labiryntu (kafelki/segmenty umożliwiające zmianę układu planszy), pionki graczy, żetony lub karty celów (np. skarby, zadania), instrukcję w języku polskim, trwałe opakowanie umożliwiające przechowywanie elementów	2	SPR

182	**Walizka Eko-Badacza Ecolabbox.** Przenośny zestaw edukacyjny w formie walizki laboratoryjnej przeznaczony do prowadzenia zajęć z zakresu biologii, chemii środowiskowej i edukacji ekologicznej, w szczególności badań wody i gleby. mobilny zestaw badawczy w formie walizki transportowej, przeznaczony do pracy w terenie oraz w warunkach szkolnych, pomoc dydaktyczna dla uczniów szkoły podstawowej i ponadpodstawowej, możliwość pracy indywidualnej oraz grupowej, zestaw umożliwiający prowadzenie doświadczeń i obserwacji przyrodniczych. Zestaw powinien umożliwiać: badanie jakości wody (m.in. pH oraz wybranych parametrów chemicznych), analizę podstawowych parametrów środowiskowych wody i gleby, obserwację organizmów wodnych i lądowych, identyfikację bioindykatorów środowiskowych, analizę zależności między jakością środowiska a organizmami żywymi, prowadzenie eksperymentów terenowych i laboratoryjnych, rozwijanie kompetencji przyrodniczych i ekologicznych uczniów. Zestaw powinien zawierać co najmniej: przenośną walizkę transportową z przystosowanym wnętrzem do przechowywania elementów, zestaw odczynników chemicznych do badania wody (m.in. pH oraz wybrane wskaźniki jakości), zestaw odczynników i akcesoriów do badania gleby, próbówki i pojemniki pomiarowe, pipety, strzykawki, pęsety i inne drobne akcesoria laboratoryjne, lejki, filtry oraz podstawowy sprzęt do filtracji i analiz, lupy lub przyrządy do obserwacji drobnych organizmów, materiały pomocnicze (np. skale barwne do interpretacji wyników), instrukcję metodyczną w języku polskim.	2	SPR
183	**Długopisy 3D.** Zestawu długopisów 3D przeznaczonego do wykorzystania w placówkach oświatowych podczas zajęć dydaktycznych, terapeutycznych oraz rozwijających kompetencje techniczne i kreatywne uczniów. Oferowany zestaw powinien spełniać następujące minimalne wymagania funkcjonalne i techniczne: zestaw zawierający minimum 6 sztuk długopisów 3D przystosowanych do pracy edukacyjnej, możliwość pracy przewodowej oraz bezprzewodowej po podłączeniu powerbanku, obsługa filamentów minimum: PLA, ABS oraz PCL, kompatybilność z filamentem o średnicy 1,75 mm, regulacja temperatury pracy w zakresie minimum 50–210°C, minimum 3 poziomy regulacji prędkości podawania filamentu, wyświetlacz LCD umożliwiający kontrolę parametrów pracy, system automatycznego cofania filamentu zabezpieczający przed zapychaniem urządzenia, ceramiczna dysza umożliwiająca pracę w niskich temperaturach, funkcja start/stop, możliwość zasilania z portu USB, konstrukcja odporna na intensywne użytkowanie szkolne, certyfikaty bezpieczeństwa minimum: CE, FCC, RoHS, gwarancja producenta minimum 24 miesiące. Minimalne wyposażenie zestawu: 6 szt. długopisów 3D, 6 szt. powerbanków, 6 szt. przewodów zasilających USB, komplet naparstków ochronnych, filament PLA o łącznej długości minimum 250 m, minimum 20 szt. podkładek do druku 3D, walizka lub pojemnik transportowy umożliwiający bezpieczne przechowywanie sprzętu, instrukcja obsługi w języku polskim, dostęp do materiałów edukacyjnych online, obejmujących scenariusze zajęć, karty pracy i szablony modeli 3D	2	SPR
184	**Zestaw filamentów.** Filamentów PLA do drukarek 3D – komplet 10 sztuk w miksie kolorów, przeznaczonych do codziennego zastosowania edukacyjnego, warsztatowego oraz prototypowania modeli 3D. Produkt powinien być wykonany z wysokiej jakości biodegradowalnego tworzywa PLA pochodzącego z odnawialnych zasobów naturalnych, charakteryzującego się łatwością druku, wysoką wytrzymałością oraz dobrą adhezją warstw. Minimalne wymagania techniczne: typ materiału: PLA, liczba filamentów w zestawie: 10 szt., waga pojedynczej szpuli: min. 750 g, średnica filamentu: kompatybilna ze standardowymi drukarkami 3D FDM/FFF, zestaw zawiera mix kolorów, materiał łatwy w użyciu, przeznaczony do codziennego drukowania, filament biodegradowalny,	1	SPR
185	**Scrabble junior różne rodzaje.** gra planszowa przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym, wspierająca rozwój słownictwa, umiejętności językowych, logicznego myślenia oraz nauki poprzez zabawę. Gra powinna umożliwiać rozgrywkę dla młodszych i starszych dzieci dzięki dwustronnej planszy o zróżnicowanym poziomie trudności. Minimalne wymagania techniczne i użytkowe: liczba graczy: od 2 do 4 osób, dwustronna plansza umożliwiająca dwa poziomy gry, zestaw zawiera minimum: planszę do gry, płytki z literami, żetony punktowe, woreczek lub pojemnik na litery, instrukcję w języku polskim, gra rozwijająca umiejętności językowe, naukę literowania oraz budowania wyrazów, elementy wykonane z materiałów bezpiecznych dla dzieci, produkt fabrycznie nowy, pełnowartościowy i oryginalnie zapakowany.	2	SPR
186	**Boom gra zręcznościowa**. Przeznaczona dla dzieci rozwijająca refleks, spostrzegawczość, koordynację ruchową oraz umiejętność szybkiego reagowania. Gra oparta jest na dynamicznej rozgrywce polegającej na kompletowaniu identycznych kart i sygnalizowaniu wykonania zadania przy użyciu dzwonka. Minimalne wymagania techniczne i użytkowe: graczy: od 2 do 4 osób, czas rozgrywki dostosowany do krótkich dynamicznych sesji, zestaw powinien zawierać minimum: planszę do gry, komplet kart do rozgrywki, dzwonek, instrukcję w języku polskim,	2	SPR
187	**Gorący ziemniak familijny.** Gra zręcznościow typu przeznaczonea dla dzieci i dorosłych, rozwijająca refleks, koncentrację, szybkość reakcji oraz umiejętność współpracy i rywalizacji w grupie. Gra polega na przekazywaniu elektronicznego elementu („gorącego ziemniaka") pomiędzy uczestnikami przed upływem wyznaczonego czasu. Minimalne wymagania techniczne i użytkowe: liczba graczy: minimum 2 osoby, gra wyposażona w elektroniczny element dźwiękowy odliczający czas rozgrywki,zestaw powinien zawierać minimum: elektroniczny „gorący ziemniak", karty lub zestaw zadań/poleceń,instrukcję w języku polskim, elementy wykonane z materiałów bezpiecznych dla dzieci, produkt fabrycznie nowy, pełnowartościowy oraz oryginalnie zapakowany.	1	SPR
	Doposażenie do zajęć: j angielski		

188	**Kostki do nauki angielskiego – konwersacje** Zestaw edukacyjnych kostek do nauki języka angielskiego, przeznaczonych do rozwijania kompetencji komunikacyjnych, umiejętności konwersacyjnych oraz aktywizacji uczniów podczas zajęć językowych w szkole podstawowej. Pomoc dydaktyczna powinna wspierać naukę języka angielskiego poprzez zabawę, aktywność uczniów oraz rozwijanie spontanicznej komunikacji w języku obcym. Zestaw powinien umożliwiać prowadzenie ćwiczeń konwersacyjnych, pracy w parach i grupach oraz aktywizację uczniów o różnych poziomach kompetencji językowych. Pomoc dydaktyczna powinna umożliwiać: rozwijanie umiejętności komunikacji w języku angielskim, ćwiczenie budowania wypowiedzi ustnych, rozwijanie słownictwa i poprawności językowej, prowadzenie ćwiczeń aktywizujących i integracyjnych, naukę poprzez zabawę i element losowości, pracę indywidualną, w parach oraz zespołach, wykorzystanie podczas lekcji języka angielskiego, zajęć wyrównawczych oraz zajęć dodatkowych. Minimalne wymagania funkcjonalne: zestaw minimum 6 kostek edukacyjnych, kostki wykonane z lekkiego i bezpiecznego materiału, np. pianki, każda kostka powinna zawierać pytania, polecenia lub zdania w języku angielskim wspierające prowadzenie konwersacji, wymiary pojedynczej kostki minimum około 4 × 4 × 4 cm, pomoc dydaktyczna przeznaczona dla uczniów od około 6 roku życia, możliwość wykorzystania w klasach I–VIII szkoły podstawowej, materiał dostosowany do nauki języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej, możliwość wielokrotnego wykorzystania podczas zajęć dydaktycznych, elementy zestawu powinny być łatwe do utrzymania w czystości i odporne na intensywne użytkowanie szkolne .Pomoc dydaktyczna powinna być przeznaczona do wykorzystania przez nauczycieli języka angielskiego podczas zajęć rozwijających kompetencje komunikacyjne, aktywizujących oraz integrujących grupę uczniów	2	SPCZ
189	**Kostki do nauki angielskiego - tematy do wypowiedzi** Zestaw edukacyjnych kostek do nauki języka angielskiego wspierających rozwój kompetencji komunikacyjnych, umiejętności budowania wypowiedzi ustnych oraz aktywizację uczniów podczas zajęć językowych w szkole podstawowej. Pomoc dydaktyczna powinna wspierać naukę języka angielskiego poprzez zabawę, aktywność uczniów oraz rozwijanie swobodnej komunikacji w języku obcym. Zestaw powinien umożliwiać prowadzenie ćwiczeń rozwijających umiejętność wypowiadania się na określone tematy, pracy w parach i grupach oraz aktywizację uczniów o różnych poziomach kompetencji językowych. Pomoc dydaktyczna powinna umożliwiać: rozwijanie umiejętności komunikacji w języku angielskim, ćwiczenie tworzenia wypowiedzi ustnych na określone tematy, rozwijanie słownictwa i poprawności językowej, doskonalenie płynności wypowiedzi, prowadzenie ćwiczeń aktywizujących i integracyjnych, naukę poprzez zabawę i element losowości, pracę indywidualną, w parach oraz zespołach, wykorzystanie podczas lekcji języka angielskiego, zajęć wyrównawczych oraz zajęć dodatkowych. Minimalne wymagania funkcjonalne: zestaw minimum 6 kostek edukacyjnych, kostki wykonane z lekkiego, miękkiego i bezpiecznego materiału, np. pianki, każda kostka powinna zawierać pytania, polecenia lub zagadnienia w języku angielskim wspierające tworzenie wypowiedzi ustnych, wymiary pojedynczej kostki minimum około 4 × 4 × 4 cm, pomoc dydaktyczna przeznaczona dla uczniów szkoły podstawowej, w szczególności klas IV–VIII, materiał dostosowany do nauki języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej, możliwość wielokrotnego wykorzystania podczas zajęć dydaktycznych, elementy zestawu powinny być łatwe do utrzymania w czystości i odporne na intensywne użytkowanie szkolne, produkt przeznaczony dla dzieci od około 9 roku życia. Pomoc dydaktyczna powinna być przeznaczona do wykorzystania przez nauczycieli języka angielskiego podczas zajęć rozwijających kompetencje komunikacyjne, aktywizujących oraz integrujących grupę uczniów.	2	SPCZ
190	**Kostki do nauki angielskiego - pytania do tekstu** Zestaw edukacyjnych kostek do nauki języka angielskiego wspierających rozwój kompetencji językowych, umiejętności pracy z tekstem oraz komunikacji ustnej uczniów szkoły podstawowej. Pomoc dydaktyczna powinna wspierać naukę języka angielskiego poprzez zabawę, aktywność uczniów oraz ćwiczenie rozumienia tekstu czytanego. Zestaw powinien umożliwiać prowadzenie ćwiczeń językowych rozwijających umiejętność zadawania pytań, analizowania treści tekstu oraz budowania wypowiedzi ustnych w języku angielskim. Pomoc dydaktyczna powinna umożliwiać: rozwijanie umiejętności komunikacji w języku angielskim, ćwiczenie rozumienia tekstu czytanego, rozwijanie umiejętności zadawania pytań do tekstu, rozwijanie słownictwa i poprawności językowej, doskonalenie umiejętności budowania wypowiedzi ustnych, prowadzenie ćwiczeń aktywizujących i integracyjnych, naukę poprzez zabawę i element losowości, pracę indywidualną, w parach oraz zespołach, wykorzystanie podczas lekcji języka angielskiego, zajęć wyrównawczych oraz zajęć dodatkowych. Minimalne wymagania funkcjonalne: zestaw minimum 6 kostek edukacyjnych, kostki wykonane z lekkiego, miękkiego i bezpiecznego materiału, np. pianki, każda kostka powinna zawierać pytania, polecenia lub zwroty w języku angielskim wspierające pracę z tekstem, wymiary pojedynczej kostki minimum około 4 × 4 × 4 cm, pomoc dydaktyczna przeznaczona dla uczniów szkoły podstawowej, w szczególności klas IV–VIII, materiał dostosowany do nauki języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej, możliwość wielokrotnego wykorzystania podczas zajęć dydaktycznych,elementy zestawu powinny być łatwe do utrzymania w czystości i odporne na intensywne użytkowanie szkolne, produkt przeznaczony dla dzieci od około 9 roku życia. Pomoc dydaktyczna powinna być przeznaczona do wykorzystania przez nauczycieli języka angielskiego podczas zajęć rozwijających kompetencje komunikacyjne, umiejętność pracy z tekstem oraz aktywizujących uczniów podczas nauki języka obcego.	2	SPCZ

(należy podpisać kwalifikowanym podpisem elektronicznym, podpisem zaufanym lub podpisem osobistym osoby /osób uprawnionej / uprawnionych do reprezentowania Wykonawcy)

Signed by / Podpisano przez:

Monika Agnieszka Pęgiel-Dromundo

Date / Data: 2026-09-24 17:16