|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAZWA** | **CENA NETTO** | **WARTOŚĆ NETTO** | **WARTOŚĆ BRUTTO** |
| **ZABAWKI, skład zestawu poniżej:** | **1 zestaw** | **8 zestawów** | **8 zestawów** |
| drewniane klocki Zestaw zawiera 100 drewnianych klocków w wiaderku.Wymiary opakowania: 22,5 x 21cmWymiary klocków: od ok. 3 x 3 x 1,5cm do 3 x 1,5 x 9cm |  |  |  |
| • Jenga- w skład kompletu wchodzi 48 elementów• klocki w 8 kolorach• bezsękowe drewno bukowe I gatunek jakości• wymiary klocka: 7,5 x 2,5 x1,5cm  |  |  |  |
| Klocki Lego, 4 różne opakowania na placówkę- np. 2 x 500 el, 2x 400 rl, 2 x 200 el i inne |  |  |  |
| Klocki Cobi 4 opakowania na placówkę różne tematyki, min. 200-400 el |  |  |  |
| SKAKANKI, HULA HOP, PIŁKI DO SKAKANIA dla min 10 dzieci na placówkę (po 10 sztuk każdego rodzaju) |  |  |  |
| Zestaw pieczątek ze wzorkami buziek do ozdabiania zeszytów, prezentów, zaproszeń, listów, prac plastycznych nasączone kolorowym tuszem odciśnięte kontury można pokolorować kredkami – 26 wzorów w 6 kolorach |  |  |  |
| Chusty animacyjne z uchwytami, kolorowe, śr. 2m  |  |  |  |
| **KLOCKI SŁOMKI KONSTRUKCYJNE PATYCZKI 500 SZT.**Patyczki kreatywne do składania po 3 opakowania na placówkę |  |  |  |
| Modele KARTONOWE GPM MODELE – POLAND PO 12 SZT NA PLACÓWKĘ |  |  |  |
| MODELE PLASTIKOWE GPM MODELE – POLAND PO 12 SZT NA PLACÓWKĘ |  |  |  |
| zestaw kolejkowy z wieloma ciekawymi elementami i kolejką na baterii dla miłośników pociągów, budowania, konstukcji czy maszyn. Dzięki takim zabawkom dziecko rozwija kreatywność i pomysłowość, bo może tworzyć trasy i aranżacje na wiele sposobów. W zestawie 202 elementy do ciekawej zabawy:1. parowozownię i rozjazd na pięć torów2. tory, zakręty i łączniki3. pociągi, wagoniki, pojazdy i ładunki do nich4. rozjazdy i obrotnicę5. mosty, wsporniki, wjazdy i tunele oraz dwa dźwigi6. znaki, szlabany, lampy7. budynki, stację benzynową, przejazdy8. figurki ludzi, krzaki i drzewa |  |  |  |
| Gra będąca nieodzownym narzędziem pracy dla terapeutów, psychologów, pedagogów, trenerów, coachów i wszystkich tych osób, które na co dzień mają do czynienia z trudnościami w wyrażaniu emocji. Sprawdzi się w gabinetach i poradniach psychologiczno-pedagogicznych, w gabinetach terapeutycznych, w gabinetach pedagogów szkolnych. Dotyczy:  radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenia umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji. |  |  |  |
| Gra **terapeutyczno-edukacyjna**  zawiera planszę, 50 kart podzielonych na dwie grupy, kostkę, pionki oraz instrukcję. Celem gry jest dzielenie się swoimi uczuciami, emocjami, przeżyciami e bezpieczny i komfortowy sposób.  |  |  |  |
| Seria bajek o uczuciach, która ma na celu wspomaganie wszechstronnego rozwoju dziecka. Opowieści są pomyślane tak, by uczyły rozpoznawania, akceptowania i właściwego okazywania uczuć. W zestawie 7 ksiażeczek |  |  |  |
| Książeczka o emocjach. Kiedy budzi się Gniew?, Co wyzwala Radość?Czy Strach ma wielkie oczy?, A co na to Odraza i Smutek? |  |  |  |
| Miękkie siedziska, które można wykorzystać nie tylko do siedzenia, ale także do zajęć wychowawczych na temat emocji i uczuć. Zastaw zawiera 6 siedzisk. Średnica 30 cm, pokrycie ekoskóra, naniesione obrazki wyrażające emocje |  |  |  |
| **ŁĄCZNIE** |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zestaw zestaw gier planszowych, układanek, gier****multimedilanych, skład zestawu poniżej:** | **CENA NETTO** | **WARTOŚĆ NETTO** | **WARTOŚĆ BRUTTO** |
| Gra planszowa dla całej rodziny- 362 karty z pytaniami (724 pytania)- 6 kart "Następny"- 6 kart "Zmiana"- 6 pionków do gry- Plansza do gry- 1 specjalny czasomierz- 1 pudełko na karty- InstrukcjaDodatkowa pula pustych kart, pozwoli urozmaicić rozgrywkę własnymi pytaniami |  |  |  |
| Gra planszowa Grzybobranie |  |  |  |
| Zestaw różnych gier z Chińczykiem |  |  |  |
| Klasyczne domino składające się z:* drewnianego, starannie wykonanego pudełka, z przesuwanym zamknięciem,
* 55 drewnianych płytek w kolorze czarnym z białymi oczkami. Na każdej połowie płytki znajduje się inna liczba oczek.

Dzięki klasycznemu i estetycznemu wykonaniu domino idealnie nadaje się na wyjątkowy prezent.Wiek: 4+Wymiary: 25.7 x 6 x 4.5 cm |  |  |  |
| Tradycyjna gra drewniana pomagająca w ćwiczeniu koncentracji, uwagi i sprawności manualnej. Zestaw zawiera:* jedną sztukę za 25 punktów;
* 5 bierek z pięcioma opaskami (czerwone i niebieskie) po 20 punktów;
* 5 bierek z trzema opaskami (czerwona i niebieskie) po 15 punktów;
* 15 bierek z trzema opaskami (czerwona, żółta i niebieska) po 10 punktów;
* 15 bierek z dwoma opaskami (czerwona i niebieska) po 5 punktów.
 |  |  |  |
| Gra składająca się z 112 kart: kart z liczbami od 2 do 9 w czterech kolorach oraz kart funkcyjnych, takich jak +2, +4, zmiana kierunku czy postój. Nowością są DZIKIE KARTY, dzięki którym można wprowadzić swoje własne reguły gry! |  |  |  |
| Gra której scenariusz i zasady związane są ze światem finansów, obrotem kapitału i strategią inwestowania w realiach Polski. Zawartość:* **-**plansza
* - 30 kart Los
* - 30 kart Niespodzianka
* - 23 karty Dowód własności
* - 5 kart Zawód
* - 1 karta Poseł
* - 1 karta Senator
* - 1 karta Radny Rady Miasta
* - 2 karty Legitymacja partyjna
* - 5 kart Zasiłek
* - 5 pionków
* - 5 samochodów
* - 1 kostka do gry
* - 125 banknotów (25 szt. z każdego z nominałów)
* - 140 czeków
* - 40 elementów 1-krotnego stopnia inwestycji
* - 15 elementów 5-krotnego stopnia inwestycji
* - instrukcja
 |  |  |  |
| Gra polegająca na wymyślaniu powiązanych ze sobą słów, i układaniu ich na planszy w sposób przypominający krzyżówkę.Słowa układa się z płytek z literami o różnej wartości punktowej, a wygrywa ten, kto za ułożone słowa zdobędzie najwięcej punktów.Prawdziwym wyzwaniem jest układanie słów na tych polach planszy, na których można dostać premię i uzyskać najwyższą punktacjęEdycja polska |  |  |  |
| Gra rodzinna, sprawdzająca refleks. Myśl, kojarz, rzucaj i pozbądź się Gorącego ZiemniakaZawartość pudełka:* plansza,
* pluszowy Gorący Ziemniak,
* 165 kart (660 pytań),
* 8 pionków,
* bączek,
* instrukcja
 |  |  |  |
| **Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób.** Każdy z graczy losuje po jednej karcie ze stosu i umieszcza ją na opasce osoby z prawej strony.**Zadaniem każdego z graczy jest odgadnięcie** KIM SIĘ JEST, na podstawie zadawanych pytań i odpowiedzi reszty graczy.**Podczas zabawy można udzielać jedynie** odpowiedzi TAK lub NIE. Wygrywa ta osoba, która pierwsza odgadnie co przedstawia jej karta.**Zawartość:*** 110 kart
* 4 opaski
* klepsydra
* instrukcja
 |  |  |  |
| Klasyczna wersja gry.Okrążaj plansze, kupuj i sprzedawaj warszawskie ulice, buduj domy i hotele! Szybka kostka i możliwość licytacji podwajają Twoje szanse na wygraną - zostań warszawskim monopolistą! Teraz z 8 nowymi pionkami!GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!Wymiary: 40 x 36,5 x 5 cmZawartość opakowania:* plansza do gry,
* 8 pionków,
* 28 kart własności,
* 16 kart szansy,
* 16 kart kasy społecznej,
* 32 domy,
* 12 hoteli,
* 2 kostki do gry,
* zestaw banknotów,
* instrukcja do gry.
 |  |  |  |
| 3 różne gry geograficzne- zestaw (np. Quiz o świecie, Palcem po mapie świat, Quiz geografia I’m a genius) |  |  |  |
| Puzzle zestawy 100, 200, 300 elementów (3 zestawy na placówkę) |  |  |  |
| Gra edukacyjna Dookoła Polski zawierająca podstawowe pojęcia, jak i te bardziej skomplikowane. Mogą w nią grać nie tylko dzieci, wbrew pozorom nie jest ona wcale taka prosta, choć stworzona w oparciu o materiał właśnie dla nich. Dookoła Polski nie jest też klasycznym quizem, posiada on dodatkowe karty "niespodzianki", które bardzo urozmaicają grę.Zawartość gry:plansza,8 pionów,150 kart,kostka.[Gra](https://ksiegarnia.pwn.pl/tag/gra%2Ct%2C144933076) przeznaczona dla 2-4 graczy. |  |  |  |
| Gra na PS4- 4 różne gry na placówkę np. Fifa 21, Need for speed, Sims, itp |  |  |  |
| Zestaw gier socjoterapeutycznych po 4 gry na placówkę np.1. Gra, która uczy akceptacji i tolerancji, pomaga zrozumieć i poznać siebie, odkryć w sobie empatię, poprawić komunikację interpersonalną, rozwinąć umiejętność uważnego słuchania, świadomego komunikowania,
2. Program rozwojowy dla dzieci, rodziców i nauczycieli. Budowanie pozytywnych motywacji i szukanie swoich mocnych stron. Zawiera metody i narzędzia pomagające w budowaniu pozytywnej samooceny, jak tez poczucia własnej wartości
3. Karty Zabaw Wspierających Regulację Emocji to zbiór 80-ciu inspirujących pomysłów, które pomagają dzieciom**rozwijać umiejętności radzenia sobie z emocjami**. Z łatwością można je wykorzystać w czasie codziennych, wspólnych zabaw w domu, w gabinecie terapeutycznym lub na zajęciach warsztatowych,
4. Pomoc terapeutyczna oparta na założeniach nurtu poznawczo-behawioralnego. Nawiązuje do modelu ABC - pomaga zidentyfikować myśli, emocje, zachowania i reakcje fizjologiczne, a także zobrazować ich wzajemny wpływ na siebie. rednica całości - 32 cm średnica powierzchni pokrytej farbą - 30 cm
 |  |  |  |
| Zestaw gier terapeutyczno – edukacyjnych po 2 gry na placówkę 1)Pomoc psycho-edukacyjna oparta na założeniach terapii poznawczo-behawioralnej. Pozwala na kreatywne podjęcie tematu zniekształceń poznawczych w pracy z adolescentami, gwarantując dostosowanie treści terapeutycznych do ich etapu rozwoju. 2)Pomoc terapeutyczna podejmująca temat samooceny w kontekście zniekształcenia poznawczego, którym jest etykietowanie. Narzędzie zostało skonstruowane tak, aby zidentyfikować „etykietki” przypisane sobie przez nastolatka (zarówno te „dobre”, jak i te „złe”) oraz - w przypadku tych negatywnych - przejść przez proces ich weryfikacji i modyfikacji (restrukturyzacja poznawcza). |  |  |  |
| **ŁĄCZNIE** |  |  |  |