……………………

Data, miejscowość

**Załącznik nr 1**

 **Propozycja cenowa**

Wykonawca:

**Nazwa firmy :……………………………………………………………….**

**Adres firmy :** ……………………………………………………………………

*kod, miejscowość, ulica, województwo*

Numer telefonu : . . . . . . . . . . . . . . . . . . . Numer Fax : . . . . . . . . . . . . . . . . .

e-mail : ………………………………………………………………………

Pomoce będą dostarczone do

**Zespołu Szkół Publicznych w Szewnie**

ul. M. Langiewicza 3,

27-400 Ostrowiec Świętokrzyski

tel. 41 2656070

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Numer pozycji w opisie przedmiotu zamówienia | **Przedmiot zamówienia** | **Opis produktów określonych przez zamawiającego** | **Oferowany przedmiot zamówienia, spełniający wymagania Zamawiającego- nazwa i opis** | **Ilość** | Cena brutto za 1 sztukę | Wartość brutto |
|  | Kształty i cienie | Łączenie kart z cieniami z ich kolorowymi odpowiednikami. |  | 5 |  |  |
|  | Pomoc do nauki ułamków dziesiętnych | Kolorowe elementy wykonane z twardego tworzywa sztucznego  |  | 4 |  |  |
|  | Kolorowe kostki systemu dziesiętnego | Komplet klocków do nauki liczenia składający się ze 121 elem.:, które łączą się ze sobą- 100 kostek o wym. 1 x 1 x 1 cm - 10 kostek o wym. 10 x 1 x 1 cm -10 kostek o wym. 10 x 10 x 1 cm -1 kostka o wym. 10 x 10 x 10 cm |  | 4 |  |  |
|  | Domino - zegar 24 h | Domino do nauki odczytywania godzin z zegarka elektronicznego i kwarcowego.  |  | 10 |  |  |
|  | Zegar nauka czasu | Plansza magnetyczna w kształcie zegara. Do wpisywania i zaznaczenia odpowiedniej godziny na zegarze. |  | 10 |  |  |
|  | Tablica czasu | Tablica suchościeralna, która pomaga przedstawić upływający czas. Wykonana z elastycznego tworzywa sztucznego. • format: A3 |  | 20 |  |  |
|  | Lotto ortografia - loteryjka obrazkowa | Ortograficzna loteryjka obrazkowa dla dzieci mających kłopoty z ortografią.  |  | 10 |  |  |
|  | Piramida ortograficzna - zasady pisowni języka polskiego | Piramida ortograficzna to pomoc w nauce reguł pisowni języka polskiego.  |  | 10 |  |  |
|  | Piramida ortograficzna - ó-u, rz-ż, ch-h - wymienne | Pomoc w nauce reguł pisowni języka polskiego.  |  | 10 |  |  |
|  | Quiz ortograficzny | Na kartach znajdują się obrazki. Obrazki są podpisane, jednak trudności ortograficzne są ukryte. Gracze w trakcie gry deklarują, jaką literę trzeba wstawić, aby wyraz był w całości napisany poprawnie. Gra umożliwia wzrokowe zapamiętanie poszczególnych wyrazów.  |  | 10 |  |  |
|  | Stymulacja prawej i lewej półkuli mózgu | Zadania zawarte w książeczce uczą dostrzegania szczegółów obrazka, analizowania elementów narysowanego schematu rysunku.7 książeczek:**-percepcja wzrokowa****-analiza, synteza wzrokowa i odwrócenia****-sekwencje****-grafopercepcja****- analiza i synteza wzrokowa, materiał atematyczny****- kategoryzacja tematyczna****- planowanie ruchu ręki** |  | 7 |  |  |
|  | Mistrz getriko | Gra logiczna, która polega na manipulowaniu i układaniu kolorowych trójkątów w taki sposób, żeby otrzymać wzór (witraż) zgodny z wylosowaną kartą. |  | 5 |  |  |
|  | Korale matematyczne  | Drewniane korale w kolorze czerwonym i niebieskim, które można ustawiać na sznurku w dowolnej pozycji tak, by nie przesuwały się po nim samoistnie.-100 koralików na 1 sznurku |  | 10 |  |  |
|  | Idziemy na zakupy | Gra, która w prosty sposób ćwiczy umiejętność dodawania. Zadaniem dzieci jest zakup zabawek o określonej cenie i wydanie wszystkich monet.  |  | 5 |  |  |
|  | Kasa edukacyjna | Gra, która uczy operacji z wykorzystaniem pieniędzy. Dzieci ćwiczą obliczania właściwych kwot potrzebnych na zakupy i do prawidłowego wydawania reszty.  |  | 5 |  |  |
|  | Rozwiązywanie konfliktów w szkole | Zestawy zawierające historyjki z życia domowego z dwoma zakończeniami do wyboru. Dzieci podejmując decyzję o zakończeniu danej historyjki poznają jej konsekwencje.  |  | 5 |  |  |
|  | Zobacz, zapamiętaj, ułóż | Pomoc składa się z pasków kontrolnych z ilustracjami oraz pojedynczych obrazków odpowiadających ilustracjom na kolejnych paskach. Zadaniem dziecka jest, po usłyszeniu nazw/zobaczeniu ilustracji, z pojedynczych obrazków ułożyć taką samą sekwencję, a następnie sprawdzić poprawność wykonanego zadania poprzez porównanie z paskiem kontrolnym.  |  | 5 |  |  |
|  | Logiczne układanki  | Zestaw układanek logicznych. Gry, które pobudzają i zachęcają do matematyczno-logicznego myślenia.  |  | 5 |  |  |
|  | Tangram obrazkowy | Należy uzupełnić wzory na obrazkach przy pomocy drewnianych klocków.  |  | 5 |  |  |
|  | Co się zdarzyło | Historyjki do układania i opowiadania. Na każdą ze scen składają się obrazki, które układamy zgodnie z kolejnością zdarzeń. Gra zawiera element samokontroli - pasują do siebie tylko logicznie dobrane elementy. |  | 5 |  |  |
|  | Platforma z labiryntem | Platforma z tworzywa sztucznego pozwala na ćwiczenia koordynacji wzrokowo-ruchowej, precyzji ruchów i koncentracji. Antypoślizgowy spód gwarantuje bezpieczeństwo zabawy, maksymalne obciążenie 80 kg  |  | 5 |  |  |
|  | Chusta 3,5 m | Kolorowa i lekka do wielu gier i zabaw zespołowych. • śr. 3,5 m • 8 uchwytów • maksymalne obciążenie 10 kg |  | 5 |  |  |
|  | Huśtawka nożna | Huśtawka, która ćwiczy równowagę i koordynację ruchową dziecka. Ma antypoślizgową powierzchnię oraz wykonaną z gumy amortyzację, która zabezpiecza podłogę przed uszkodzeniem. • maksymalne obciążenie 75 kg |  | 5 |  |  |
|  | Dysk sensoryczny do balansowania | Dysk do balansowania ciałem, do nauki utrzymania równowagi. Ma wypustki sensoryczne oraz zagłębienia umożliwiające utrzymanie się na dysku. Wykonany z bardzo trwałego tworzywa. • maksymalne obciążenie 135 kg |  | 5 |  |  |
|  | Gra z lusterkiem  | Gra, która pomaga dzieciom w zrozumieniu pojęcia symetrii. Zadaniem uczestników jest dokładne odtworzenie, za pomocą kostek i lusterka, wzorów zaprezentowanych na kartach.  |  | 5 |  |  |
|  | Domino Symetria | Domino polega na dopasowywaniu identycznych obrazków widocznych na kartonikach. |  | 5 |  |  |
|  | Tabliczka do ćwiczeń oburącz | Pomoc do ćwiczeń w pisaniu oburącz. Na płytkach wyżłobione dwa identyczne wzory w lustrzanym odbiciu. Zadaniem dziecka jest wodzenie po wzorze za pomocą specjalnych patyczków. Wykonane z płyty MDF. |  | 9 |  |  |
|  | Mały konstruktor | W zestawie powinny być wszystkie typy wkrętów, nakrętek, śrub oraz podkładek, które dzieci muszą dopasować do właściwych narzędzi, aby móc włożyć je w otwory tabliczek i stworzyć swoje własne konstrukcje.  |  | 5 |  |  |
|  | Rakieta  | Zestaw do skręcania składający się z co najmniej 29 elementów. |  | 5 |  |  |
|  | Sznureczkowe obrazki | Dzieci mogą tworzyć ciekawe obrazki ćwicząc zarówno wyobraźnię, jak i motorykę małą. Na płytce z otworami za pomocą szydełka mocuje się sznureczek.  |  | 5 |  |  |
|  | Wzory, kolory, memory | Na kartach znajdują się wzory złożone z figur, które odpowiadają kształtom plastikowych żetonów. Po krótkiej prezentacji karty, należy jak najszybciej ułożyć z żetonów zapamiętany wzór. |  | 10 |  |  |
|  | Mówię poprawnie | Planszowa gra logopedyczna pomagająca dziecku w nauce poprawnej wymowy.  |  | 5 |  |  |
|  | Karty logopedyczne  | Pakiet 8 talii kart • głoski sz, ż/rz, cz, dż, s, z, c, dz. |  | 3 |  |  |
|  | Karty logopedyczne  | Pakiet 8 talii kart • głoski ś, ź, ć, dź, l, l-r, r, t-r. |  | 3 |  |  |
|  | Klocki fantazja | Klocki wykonane z drewna. Rozwijają wyobraźnię przestrzenną oraz ćwiczą koncentrację. Zawierają również elementy wykonane z tworzywa sztucznego do łączenia klocków ze sobą oraz książeczkę ze wzorami do budowania różnych figur, pojazdów oraz postaci. |  | 3 |  |  |
|  | Schubitrix - Figury i kolory | Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów - układając należy dopasować do trzech boków odpowiedni element.  |  | 5 |  |  |
|  | Łańcuszek - układanka | Z klocków można ułożyć nieskończenie wiele kształtów i wzorów. Pomoc świetnie rozwija wyobraźnię. Elementy ze sklejki w kształcie plastrów miodu. |  | 2 |  |  |
|  | Kalambury | Pomoc zawiera m.in. dwustronne karty "haseł", karty "kategoria", planszę, pionki i kostkę do gry, żetony, klepsydrę. |  | 5 |  |  |
|  | Gdzie jest słowo? - gry edukacyjne | Celem gry jest rozwijanie spostrzegawczości i pamięci wzrokowej poprzez znajdowanie ukrytych słów i tworzenie nowych.  |  | 4 |  |  |
|  | Junior scriba | Gra słowna w dwóch wariantach. Dzieci w trakcie zabawy poznają alfabet i stopniowo uczą się czytać, uczą się nowych słów, ich poprawnej pisowni, ćwiczą wyobraźnię i koncentrację, poznają zasady rozwiązywania krzyżówki słownej.  |  | 3 |  |  |
| **CAŁKOWITY KOSZT/Cena brutto , cyfrowo......................................................., słownie......................................................................................................................** |

1. Oświadczam, iż zapoznałem się z opisem przedmiotu zamówienia i nie wnoszę do niego zastrzeżeń

2.Termin realizacji zamówienia……………………………………………………………….

3.Okres gwarancji ……………………………………………………………………………..

4.Wyrażam zgodę na warunki płatności określone w propozycji cenowej.

|  |  |
| --- | --- |
| ……………………………Miejscowość, data | ……………………….……………………………Pieczątka i podpis Wykonawcy/osoby upoważnionejdo reprezentowania Wykonawcy |