



Załącznik 1.6 do SIWZ

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Część 6: Matematyka, logika

Lp.	Przeznaczenie, cel dydaktyczny – opis produktu/asortymentu	Ilość
1	Spostrzegawczość, logika: 1 sztuka gra skojarzeniowa - układanka logiczna, ćwicząca spostrzegawczość, umiejętność logicznego myślenia i rozwijająca wyobraźnię. Zadaniem dziecka jest układanie w logicznych rzędach (po min. 4 obrazki w rzędzie) kolorowych obrazków namalowanych na drewnianych płytkach o wym. boków 4-5 cm, w odpowiedniej kolejności - logicznej sekwencji. Przykłady gier:  Jednostka sztuka	14
2	Wspomaganie procesów analizy i syntezy, kompetencje matematyczne, rozwój wyobraźni: 1 szt. gra edukacyjna, polegająca na układaniu kolorowych obrazków z plastikowych/drewnianych patyczków i opcjonalnie innych kształtów np. kółek, zgodnie z gotowymi rysunkami (o różnym stopniu trudności, w tym postaci zwierząt, budowli, figur geometr. i in.). Przykłady gier:  Jednostka sztuka	7
3	Przyroda, logika, umiejętności manualne: 1 zestaw drewnianych/magnetycznych tablic o wym. boków 23-27 cm x 16-27 cm z wyciąganymi kolorowymi elementami obrazującymi zjawiska meteorologiczne/pory roku – puzzle. Przykłady puzzli:	14

	 Jednostka zestaw	
4	Logika, motoryka, podstawy geometrii drewnianych: 1 szt. sorter kształtów 3D jak przedstawiono w przykładach (kolorowe graniastopły, walce i in.) na drewnianej podstawie z odpowiednimi zagłębieniami, podstawa o wym. ok. 22x11 cm. Układanka edukacyjna sprawdza się jako pomoc w rozwijaniu motoryki oraz koordynacji ręka-oko, uczy rozpoznawać kolory i kształty figur geometrycznych. Zadaniem dziecka jest posortować klocki na drewnianą podkładkę tak aby każdy trafił na swoje miejsce, może też budować z klocków różne figury i budowle, rozwijając swą kreatywność. Przykłady sorterów:  Jednostka sztuka	14
5	Logika, motoryka, nauka rozpoznawania godzin: 1 szt. zegar edukacyjny wraz z sorterem kształtów - drewniana układanka doskonale ćwiczy spostrzegawczość i pamięć oraz uczy liczb, godzin jak również kolorów. Zadaniem dziecka jest ułożenie 12 numerowanych (pełne godziny) klocków o różnych kolorach w specjalnie wyłobione miejsce. Zegar posiada 2 obrotowe wskazówki oraz tarczę z oznaczonymi minutami, które przydadzą się do nauki minut i godzin. Przykłady zegarów:  Jednostka sztuka	14
6	Matematyka, koncentracja, kreatywność, precyzja ruchów, spostrzegawczość: 1 szt. gry - kostki Gracjana – drewniane liczmany, które ćwiczą u dzieci spostrzegawczość, koncentrację uwagi, doskonałą dokładność i precyzję ruchów, ułatwiają naukę liczenia, pomagają zrozumieć pojęcie zbioru i podzbioru, pobudzają kreatywność dzieci oraz kształtują wyobraźnię przestrzenną. Gra zwierza min. 102 sześciennych klocków. Klocki zapakowane w drewniane	14

	pudełko. Klocki ułatwiają naukę liczenia, pomagają zrozumieć pojęcie zbioru i podzbioru, pomagają kształtować wyobraźnię przestrzenną. Przykłady liczmanów:  Jednostka sztuka	
7	Motoryka, matematyka, trening pamięci i logicznego myślenia, rozpoznawania kształtów: 1 sztuka - gra drewniana/magnetyczna, zawierające zestaw różnych kolorowych figur geometrycznych (m. in. koło, trójkąt, prostokąt i możliwość ułożenia innych figur geometrycznych z pojedynczych elementów) na okrągłej lub kwadratowej podstawie o wym. ok. 30-45cmx24-34cm, układanka w rodzaju puzzli. Przykłady zestawów:  Jednostka opakowanie	14
8	Motoryka: Komplet klocków geometrycznych pełnych i pustych w środku, układanki drewniane uczące kolorów i kształtów geometrycznych, pomagające zrozumieć zależności między kształtem/wielkością poszczególnych klocków. Komplet zawiera podstawę/y z otworami w kształcie figur geom. lub/i zamocowanymi trwale klockami, co najmniej 12 szt. luźnych kolorowych klocków w różnych kształtach geometr. (klocki pełne i z pustym środkiem w kształcie danej figury geom.). Przykłady klocków geometrycznych:	7

	 Jednostka komplet	
9	Umiejętności matematyczne: - 1 zestaw edukacyjny - rodzaj układanek/puzzli – zestaw złożony z co najmniej plansz/kartoników/klocków/płytek z cyframi zakres 1-10 i kolorowymi obrazkami symboli np. roślin/zwierząt. w ilości odpowiadającej co najmniej liczbom od 1 do 10. Zabawa polega na doborze obrazka do odpowiedniej liczby ułożonej z załączonych cyfr. Przykłady zestawów:  Jednostka zestaw	14
10	Matematyka, koordynacja, mała motoryka, poznawanie kolorów, kształtów: 1 szt. sorter - piramidy kształtów do nauki liczenia. Zestaw dla dzieci w wieku 2+ zawiera drewnianą podstawę z drążkami (1 do 10), kolorowe kształty do nakładania na drążki, drewniane płytki z kolorowymi cyframi, płytki z figurami geometrycznymi oraz liczbami. Przybliżone wymiary sortera dł. 41-46 cm, wys. 11-15, szer. 9-12cm. Przykłady sorterów:  Jednostka sztuka	14
11	Orientacja przestrzenna, logika, rozpoznawanie figur geometrycznych płaskich i przestrzennych: 1 sztuka dużych	14

	drewnianych puzzli logicznych, których układanie na drewnianej podstawie pomaga w rozpoznawaniu podstawowych figur geometrycznych w szczególności koła, kwadratu, trójkąta/sześcioboku, Gra zawiera 3 różne rodzaje figur geometrycznych w min. 3 konfiguracjach w przestrzeni i kolorystyce. Przykłady puzzli:  Jednostka zestaw	
12	Orientacja przestrzenna, umiejętności motoryczne, nauka słownictwa: 1 sztuka - układanka, dzięki której dzieci poznają takie pojęcia jak „przed czymś / za czymś”, „obok”. Układanka umożliwia rozwijanie orientacji przestrzennej, rozumienie i stosowanie odpowiedniego słownictwa. Układanka zawiera karty zadaniowe, drewniane/plastikowe przestrzenne figurki min. 20 szt.(np. ludzie, zwierzęta, rośliny, budynki), podstawę do ustawiania w różnych konfiguracjach figur, instrukcję. Przykłady układanek przestrzennych:  Jednostka sztuka	7
13	Logika, nauka podstaw geometrii dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym: zestaw min. 48 plastikowych/drewnianych figur geometrycznych płaskich (wielokolorowych) tzw. klocków Dienesa, gra uczy dzieci m. in. rozpoznawać figury geometryczne płaskie (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt), rozróżniać wielkości, kolory, tworzyć zbiory i podzbiory. Przykłady gier:	14

	 Jednostka sztuka	
14	Koncentracja, percepcja, pamięć, logiczne myślenie: 1 zestaw składający się z co najmniej 3 szt. różnych gier trenujących pamięć, koncentrację i spostrzegawczość. Celem gier jest m. in. łączenie co najmniej 2 obrazków w logiczny sposób. Zestawy obrazkowe tworzone są ze względu na wspólne lub przeciwne cechy, w tym co najmniej ze względu na: kolor, liczbę/ilość, kształt/wygląd, zależność w grupie/przyczynowa/in., kolejność zdarzeń. Gry składają się z ilustrowanych kart/płytek. Przykłady gier:  Jednostka zestaw	20
15	Kompetencje kluczowe, logika, spostrzegawczość: 1 szt. gra logiczna „4 w rzędzie”, gra przestrzenne. Stabilna plansza wykonana ze sklejk/drewna, o wymiarach boków szer.57-90, wys.39-80 cm, w zestawie dwukolorowe żetony/kulki w ilości min 42 szt. Przykłady gier:	40

	 Jednostka sztuka	
16	Kompetencje kluczowe, matematyka, logika: 1 gra - warszawy plenerowe, w skład zestawu wchodzi: 1. 1 szt. plansza-szachownica wykonana z tworzywa PCV odpornego na zmienne war. atmosfer. oraz deptanie i ścieranie, powierzchnia całkow. 185-300x185-300 cm, 2. co najmniej 1 komplet 12 czarnych pionków i 1 komplet 12 białych pionków o wys. 8-9 cm każdy, średnica pionków dopasowana do pól planszy. Jednostka zestaw	20
17	Kompetencje kluczowe, matematyka, pedagogika Montessori: 1 szt. komoda geometryczna z 6-7 szufladami, zawiera 35-36 kształtów geometr. (różne trójkąty, prostokąty, wielokąty i in.) na oddzielnych płytkach z uchwytami, tj. w każdej szufladzie po 6 płytek w dwóch rzędach. Jednostka sztuka	7
18	Kompetencje kluczowe, matematyka, pedagogika Montessori: kolorowe belki numeryczne do nauki liczenia 1-10 – komplet min. 3 zestawów po min. 300 belek w 10 różnych rozmiarach, gdzie każdy kolejny rozmiar jest w innym kolorze i wielokrotnością rozmiarów podstawowego sześciangu 1x1. Belki wykonane z drewna, wyrób posiada co najmniej certyfikat CE (EN71), świadectwa FSC, BSCI. Przykład: 	1