



RI.272.4.2025. MD

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**„Zakup materiałów i pomocy dydaktycznych niezbędnych do realizacji zadań w projekcie pt. ZDOLNI Z POMORZA W POWIECIE SZTUMSKIM”****Część 2: Zakup pomocy dydaktycznych do Centrum Nauczania Kreatywnego i Doradztwa Zawodowego w Sztumie.**

| Zakup pomocy dydaktycznych do Centrum Nauczania Kreatywnego i Doradztwa Zawodowego w Sztumie | | | | |
|--|---------------------------------|--|------|---|
| 1. | Gra planszowa Tower of Power | <p>Gra integracyjno-szkoleniowa, której głównym celem jest budowanie zespołu przy okazji zabawy. Uczestnicy trzymają za końce sznurków, które mają około 2 metrów i lawirują dźwigiem. Muszą razem tak operować, aby zebrać klocki i ustawić je wg zadanego porządku lub najwyżej jak im się uda. Zabawa ma zobrazować sposoby w jakie osoby radzą sobie w pracy grupowej.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 klocków z drewna bukowego • 1 dźwig wyposażony w 16 linek • Instrukcja w pdf • Opakowanie do transportu z drewna | szt. | 2 |
| 2. | Karty inspiracji | <p>Karty do pracy z dużymi grupami lub do pracy w większej przestrzeni. Karty Inspiracji w formacie A5. Kart to zestaw 60 arkuszy pomiędzy, którymi trudno znaleźć jedną, łączącą je i charakterystyczną cechę. Karty zawierają pejzaże, żywe kolory i burości, przyrodę i rozmaite wytwory cywilizacji. Różnorodność ma powodować, że w tali każdy znajduje fotografię, która go zachwyci i taką, która wyda mu się nieciekawa. Zestaw do pracy z różnorodnością i odmiennością ludzkich gustów, potrzeb oraz przekonań. W instrukcji do kart szczegółowy opis każdej karty ze spisem wykorzystanych cytatów ale również informacje o tym co przedstawiają zdjęcia. Informacje jaki to pomnik, budowla w formie ciekawych i unikalnych wiadomości.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 60 kart A5, z jednej strony obraz, z drugiej nr karty oraz cytaty motywator do działania, • wersja elektroniczna kart i cytatów do pracy online, • kartonowe pudełko, wzmacniane, z wystarczającą przestrzenią wolną aby wygodnie chować i wyjmować karty, | szt. | 1 |



| | | | | |
|----|-----------------------|---|------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> instrukcja w wersji elektronicznej. | | |
| 3. | Karty Siły Charakteru | <p>Karty w postaci narzędzi coachingowych, trenerskich, warsztatowych oparte na typologii sił charakteru będącej centralnym narzędziem psychologii pozytywnej. Zastosowanie: praca w obszarze zwiększania świadomości na temat tożsamości, ról, wartości, praca z zasobami, zwiększanie świadomości co do swoich mocnych stron, zalet. Identyfikacja zasobów niezbędnych do przeprowadzenia zmiany, przełamania impasu czy rozwiązania dylematu. Wsparcie w dążeniu do dobrostanu poprzez planowanie działań prowadzących do przeżywania życia zgodnie ze swoim unikalnym profilem sił charakteru, Budowanie zespołu (np. identyfikacja podobieństw i różnic wśród członków zespołu), Coaching zespołowy (np. mapowanie mocnych stron i zasobów zespołu), Auto-coaching (np. losowanie karty z siłą na dany dzień - Co może wnieść to siła? Do czego mnie dzisiaj zaprasza? lub losowanie karty w obliczu dylematu - Jak mogę sobie pomóc stosując daną siłę?)</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> 12 kart ze wstępem o psychologii pozytywnej, klasyfikacja sił charakteru i przykładowymi ćwiczeniami z wykorzystaniem kart, 96 kart ze zdjęciami oraz dwujęzycznymi (polski, angielski) podpisami, woreczek do transportu i przechowywania. | szt. | 1 |
| 4. | Gra ruchowa | <p>Gra ruchowa z użyciem kart, wykorzystująca potencjał zawarty w ruchu ciała i w zabawie. Symbole na kartach z systemu LBMS (Laban Bartenieff Movement System) oraz z notacji tańca. Stojąca za nimi nauka o ruchu ma dostarczyć sporo refleksji i zabawy.</p> <p>Gra pozwala na:</p> <ul style="list-style-type: none"> wsparcie w procesie pracy z ciałem i przestrzenią, uruchamianie kreatywności i spontaniczności w bezpiecznej przestrzeni zabawy, wewnętrznego poznanie w procesach rozwojowych - grupowych i indywidualnych (coachingowych i terapeutycznych). <p>Karty pozwalają na unikalne układy ruchowe.</p> <p>Na grę składa się:</p> <ul style="list-style-type: none"> komplet 63 kart o wymiarach ok. 85x85 mm instrukcja do 4 wariantów rozgrywki miękkie etui zamykane na gumkę | szt. | 1 |



| | | | | |
|----|---|---|------|---|
| 5. | Karty kreatywności, pomysłowości i inspiracji | <p>Karty kreatywności, pomysłowości i inspiracji. Karty do przeprowadzenia osiemnastu zadań, ćwiczeń, zagadek na pobudzenie szarych komórek. Plus karty pomagające przypilnować wewnętrznego "zabijacza" dobrej zabawy. Rozgrzewa umysł i wspiera kreatywne rozwiązywanie problemów. Doskonałe do budowania metafor, które przyciągają uwagę.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pobudzenie kreatywności, • generowanie nowych pomysłów • integracja w zespole <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 18 kart z ćwiczeniami • 8 kart - potencjalnych blokad kreatywności. • kartonowe opakowanie. | szt. | 1 |
| 6. | Mam odwagę być sobą – karty z siłami charakteru | <p>Karty do rozpoznawania mocnych stron i zasobów; do profilaktyki zdrowia psychicznego. Zestaw narzędzi profilaktyczno-rozwojowych do wspierania specjalistów w pracy z młodzieżą i dorosłymi – w budowaniu poczucia własnej wartości i sił charakteru. W kartach opis 24 sił pozwalający na głębokie zrozumienie każdej z mocnych stron.</p> <p>Zestaw składa się z:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 karta (str.1) wprowadzająca w temat i strukturę kart • 2 karty (str.2-3) przedstawiające podział sił charakteru i opis cnót • 2 karty (str. 4-5) z propozycjami aktywności rozwijających siły charakteru • 2 x 24 dwustronnych kart z opisanymi siłami charakteru • przewodnik metodyczny w formacie pdf (a w nim m.in. przykładowe ćwiczenia + gra psychoedukacyjna). | szt. | 1 |
| 7. | Gra psychoedukacyjna rysowana emocjami | <p>Gra ma pomagać graczom odkryć strategie wyrażania emocji, które prowadzą do poprawy dobrostanu psychicznego. Gra ma pomagać w odkrywaniu i rozwijaniu własnych umiejętności oraz stanów emocjonalnych. Gra to zaproszenie do dialogu z drugim człowiekiem. Wsparcie do pracy psychoterapeutów, psychologów, pedagogów. Rozgrywka ma aktywować zasoby człowieka oraz rozwijać świadomość emocjonalną, wspierać rozwój osobisty, kształtować lepsze rozumienie i zarządzanie emocjami.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wzmocnienie kompetencji emocjonalnych i społecznych, • wzmocnienie samooceny i skuteczności własnej, • podniesienie inteligencji emocjonalnej, • możliwość wyrażenia emocji, | szt. | 1 |



| | | | | |
|----|------------------|--|------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • poznanie nowych strategii na emocje, • rozwój osobisty, • rozwój umiejętności komunikacyjnych. <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza A3, • 38 kart, • 8 pionków na podstawkach, • 30 szklanych kulek, • 20 kolorowych kamieni mocy, • kostka, • instrukcja, • kartonowe opakowanie. | | |
| 8. | Gra integracyjna | <p>Wieloaspektowa gra teambuldingowa, nadająca się do szkoleń outdoorowych, ale można jej również użyć w sali szkoleniowej.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Współpraca i komunikacja w zespole • Współpraca pod presją czasu • Myślenie strategiczne • Przywództwo • Zmiany w organizacji • Tworzenie zespołów • Radzenie sobie w trudnych sytuacjach <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 sosnowych desek z nacięciami • Worek do transportu, • Zdjęcia wzorcowe z 3 poziomami trudności (jpg) • Instrukcja (pdf) | szt. | 1 |
| 9. | Gra logiczna | <p>Gra logiczna typu układanka, w której gracz zmierzy się z wyzwaniami zarówno w 2D jak w trójwymiarze. Smart Games IQ Puzzler Pro XXL lub równoważna.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza, • 12 kolorowych elementów układanki, | szt. | 1 |



| | | | | |
|-----|---------------|--|------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> książeczka ze 188 zadaniami i rozwiązaniami, opakowanie w wersji angielskiej, instrukcja z zasadami gry w języku polskim. | | |
| 10. | Gra logiczna | <p>Gra polegająca na zaprojektowaniu i ułożeniu wymyślnych kulodromów poprzez tworzenie torów, po których kolorowe kulki trafiają do określonych miejsc na planszy. Gra pozwala rozwijać umiejętności planowania strategicznego poprzez tworzenie rozbudowanych konstrukcji. Smart Games Strefa Zrzutu lub równoważna.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> plansza z 6 bazami, 6 metalowych kulek, 2 małe łączniki, 5 krótkich torów, 2 długie tory, książeczka z 80 zadaniami i ich rozwiązaniami, instrukcja | szt. | 1 |
| 11. | Gra logiczna | <p>Gra logiczna, zawierająca 80 zadań o rosnącym poziomie trudności dzięki której można zdobywać nowe umiejętności i ćwiczyć trening logicznego myślenia. Smart Games Diamentowy Kod Lub równoważna.</p> <p>zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> plansza z przezroczystą pokrywką 12 kolorowych kryształów 1 duży czerwony diament Książeczka ze 80 zadaniami i rozwiązaniami | szt. | 1 |
| 12. | Gra skojarzeń | <p>Celem jest przetrwać 5 rund. Aby to osiągnąć, należy sprawnie wymyślać hasła, odzwierciedlające miejsca w szeregu. Gra Top 10 lub równoważna.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> 125 kart 10 kart numerków mata 8 żetonów Instrukcja | szt. | 1 |



| | | | | |
|-----|----------------|---|------|---|
| 13. | Gra edukacyjna | <p>Gra edukacyjna, w której wszyscy są podejrzani. Jako Detektywi przybywa się na miejsce zbrodni. Gra Dochodzenie lub równoważna.</p> <p>Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none">• 12 kart postaci• 200 kart tropów• 90 kart metod• 6 drewnianych pocisków• 11 żetonów odznak• 32 kafle poszlak• Instrukcja | szt. | 1 |
|-----|----------------|---|------|---|