|  |
| --- |
| **Formularz ofertowy - 2** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dane wykonawcy** | | | |
| **Nazwa wykonawcy** |  | | |
| **Adres** |  | | |
| **Osoba do kontaktów** |  | | |
| **e-mail** |  | **tel.** |  |

Odpowiadając na zapytanie ofertowe, obejmujące dostawę pomocy dydaktycznych do **Szkoły Podstawowej Nr 1 z Oddziałami Integracyjnymi im. Czarnego Legionu w Gostyniu**, w ramach projektu **„Akademia aktywnej wiedzy” nr RPWP.08.01.02-30-0070/17.**

Oferuję wykonanie **części 2** zamówienia **(Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do realizacji zajęć kółka gier planszowych)**, zgodnie z wymogami określonymi w zaproszeniu, za cenę:

cena netto........................................

stawka% ...............podatku (VAT), kwota podatku………………………………

stawka % …………… podatku (VAT) , kwota podatku ……………………………

cena brutto......................................

(słownie brutto........................................................................................................................ zł)

1. Udzielam …………….. miesięcznej gwarancji.
2. Oświadczam, że zobowiązuję się do wykonania ww. zamówienia na warunkach określonych przez zamawiającego w zapytaniu ofertowym.
3. Oświadczam, że zapoznałem się z opisem przedmiotu zamówienia i warunkami świadczenia przedmiotowej usługi, uzyskałem przed złożeniem oferty wszystkie potrzebne informacje służące prawidłowej wycenie prac stanowiących przedmiot zamówienia oraz wszelkie niezbędne informacje dotyczące ryzyka, trudności, czynników mogących mieć wpływ na warunki złożonej oferty i nie wnoszę do nich zastrzeżeń.
4. Oświadczam, że w cenie oferty zostały uwzględnione wszystkie koszty wykonania zamówienia.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| (miejscowość i data) |  | (podpis wykonawcy) |

**Przedmiot zamówienia.**

**Część 2: Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do realizacji zajęć kółka gier planszowych**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **l.p.** | **Nazwa przedmiotu** | **Ilość** | **Cena jednostkowa (brutto)** | **Wartość brutto** |
| 1 | **Super farmer.**  Gra planszowa przeznaczona dla 2-4 osób. Uczy zdolności planowania i myślenia strategicznego. Każdy uczestnik rzuca kolejno kostkami i rozbudowuje swoje stado, może wymieniać się z innymi graczami. Należy uważać na drapieżników, takich jak wilk, czy lis, bo wówczas gracz traci swoje zwierzęta. Gra zawiera:   * 128 zwierząt na kartonikach, * 4 małe psy, * 2 duże psy, * 2 kostki k12. | 2 |  |  |
| 2 | **Dixit – gra towarzyska.**  Gra polegająca na tym, że każdy gracz w swojej turze staje się bajarzem, wybiera spośród swoich 6 obrazków jeden i wymyśla do niego skojarzenie, następnie pozostali gracze wybierają spośród swoich kart taką, która ich zdaniem najlepiej pasuje do hasła bajarza. Bajarz zdobywa punkty jeśli któryś z graczy zagłosuje na poprawną kartę. | 1 |  |  |
| 3 | **Pędzące żółwie.**  Gra planszowa, w której celem jest doprowadzenie swojego żółwia do grządki z sałatą. Gra uczy strategicznego myślenia i zawiera wersję dla maluchów i dla rodziców. Do dyspozycji graczy są karty, dzięki, którym żółwie przemieszczają się po trasie wyścigu. | 2 |  |  |
| 4 | **Domino – gra logiczna.**  W skład kompletu wchodzi 28 elementów wykonanych z  drewna bukowego. Wymiary klocka: 4cm x 1.5cm x 8cm | 3 |  |  |
| 5 | **Scrabble, gra logiczna.**  Gra w Scrabble polega na wymyślaniu powiązanych ze sobą słów i układaniu ich na planszy, w sposób przypominający krzyżówkę. Słowa należy ułożyć z płytek, na których znajdują się słowa o różnej wartości punktowej, a wygrywa ten, kto za ułożone słowa zdobędzie najwięcej punktów.  Zawartość gry:   * 4 podstawki * 100 płytek z literami * bawełniany woreczek na litery * plansza, składana, twarda | 1 |  |  |
| 6 | **Gra planszowa – Tajemnicze podziemia.**  Gra przenosi grających do tajemniczych podziemi pełnych skarbów i mrocznych postaci. Celem gry jest podążanie korytarzami, starając się zdobyć jak najwięcej cennych przedmiotów. Należy unikać duchów, pająków i trolli.  Gra powinna zawierać:   * 5 plansz, * wypraski z kafelkami, * podstawkę, * przezroczyste tokeny, w dwóch kolorach. | 1 |  |  |
| 7 | **Gra planszowa Taboo Tabu Dzieci kontra Dorośli.**  Gra polega na odgadywaniu hasła, nie wypowiadając słów. W przeciwnym razie drużyna przeciwna użyje piszczałki. W grze znajduje się ponad 1000 słów do odgadnięcia, umieszczonych na dwóch taliach kart: 130 dla dorosłych oraz 130 dla najmłodszych. Gracze ścigają się między sobą w odgadnięciu zakazanych haseł. Zabawa dla minimum 4 graczy (2 zespoły po 2 osoby). | 1 |  |  |
| 8 | **Gra planszowa Ubongo.**  Gra polega na tym, że każdy gracz dostaje planszę i 12 elementów układanki. Każda plansza ma inny wzór. Jeden z graczy przekręca klepsydrę i rzuca kostką, wskazując, z których elementów gracze będą korzystać w tej rundzie. Wszyscy gracze jednocześnie starają jak najszybciej zasłonić puste pola na swoich planszach. Każdy, kto zdąży to zrobić, zanim skończy się czas, zdobywa klejnot. Wygrywa gracz, który w ciągu dziewięciu rund zbierze najcenniejsze klejnoty.  Gra powinna zawierać:   * 48 kafelków (po 12 na gracza), * 36 plansz (z 432 różnymi zadaniami), * 1 kostkę, * 1 klepsydrę, * 58 klejnotów. | 1 |  |  |
| 9 | **Gra karciana Dinozaury.**  Karty przedstawiają prehistoryczne gady, ale także inne zwierzęta, które żyły dawno temu, ich nazwy oraz epoki, w których występowały. Dodatkowo jedna ze stron karty zawiera kolejne, ważne w grze informacje o zwierzęciu - średnią długość i wagę.  Przed każą rozgrywką gracze decydują, czy będą porównywać długości zwierząt czy ich wagę.  Następnie kładą na środku stołu jedną, losową kartę tak, aby wszyscy widzieli informacje o jego wybranym współczynniku, a następnie na przemian wybierają spośród swoich kart zwierzęta i, nie widząc szczegółowych informacji o nich, starają się odgadnąć, czy dane zwierzę było większe (lub cięższe) od tych znajdujących się na stole (gracz może położyć kartę pomiędzy już leżącymi kartami lub na początku albo na końcu formującego się szeregu kart).  Gra powinna zawierać 110 kart. | 1 |  |  |
| 10 | G**ra towarzyska Podróże.**  9 sześciennych kostek z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji inspirujących do tworzenia własnych, oryginalnych opowieści.  Gra polega na rzuceniu wszystkimi kostkami i rozpoczęciu swojego opowiadania od "Dawno, dawno temu..." lub "Pewnego razu...". Następnie gracz opowiada historię w oparciu o 9 obrazów, które wypadły na kostkach. | 1 |  |  |
| 11 | **Gra „Cztery w rzędzie”.**  Gra 4 w rzędzie przeznaczona jest dla dwóch osób. Gra 4 w rzędzie polega na ułożeniu czterech żetonów obok siebie w rzędzie - pionowo, poziomo lub skośnie. Wówczas rozgrywka kończy się zwycięstwem gracza, który jako pierwszy ustawił swoje krążki w powyższej konfiguracji. Zadaniem przeciwnika jest takie wrzucanie żetonów, by przeszkodziły one rywalowi ułożenie swoich żetonów w rzędzie.  Plansza powinna być wykonana z trwałego drewna o wymiarach około 24 x 15 x 16 cm, | 3 |  |  |
| 12 | **Gra towarzyska - Dobble Kultura.**  Gra polega na spojrzeniu na pierwszą kartę, którą gracz trzyma w ręku oraz na tę, która leży na środku stołu. Należ znaleźć na nich wspólny symbol, nazwać go i szybko pozbyć się swojej karty.  Gra powinna zawierać   * 55 okrągłych kart, * okrągłą puszkę. | 1 |  |  |