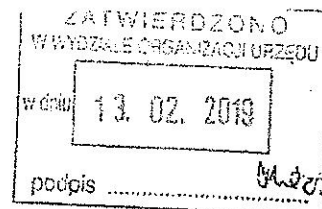


Umowa nr 4...../PN19



zawarta w dniu 16 stycznia 2019 r. w Lublinie pomiędzy Gminą Lublin, Plac Króla Władysława Łokietka 1, 20-109 Lublin, NIP: 946-257-58-11, którą reprezentują:

- 1) Krzysztof Łątka - Dyrektor Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych Urzędu Miasta Lublin
- 2) Monika Kłos - Zastępca Dyrektora Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych Urzędu Miasta Lublin, zwaną dalej „Zamawiającym”,

a

Łukaszem Krzyżoszczak prowadzącym działalność gospodarczą pod nazwą **perfekcyjneStrony.pl** Łukasz Krzyżoszczak z siedzibą w Dubin 10, kod pocztowy 63-930 Jutrosin wpisaną w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, NIP 6991935805, REGON 362244894, zwanym dalej „Wykonawcą”.

§ 1

Postanowienia Ogólne

1. Wykonawca oświadcza, że jest osobą fizyczną wykonującą działalność gospodarczą zarejestrowaną w Rzeczypospolitej Polskiej, niezatrudniająca pracowników.
2. W przypadku zmiany okoliczności, o których mowa w ust. 1 Wykonawca zobowiązany jest poinformować pisemnie Zamawiającego w terminie do 3 dni od zaistnienia tychże okoliczności.
3. Dla potrzeb niniejszej Umowy, Strony nadają poniższym słowom lub wyrażeniom używanym w treści Umowy, jej zmianach, aneksach lub załącznikach, następujące znaczenie, jeśli z treści Umowy nie wynika nic innego:
 - 1) „Awaria” - oznacza zatrzymanie lub poważne zakłócenie pracy całego Serwisu zupełnie uniemożliwiające korzystanie z Serwisu lub jakiegokolwiek jego istotnej części;
 - 2) „Błąd” - oznacza zakłócenie pracy Serwisu polegające na ograniczeniu realizacji lub uciążliwości w realizacji jednej z podstawowych funkcji Serwisu; wystąpienie Błędu, nie uniemożliwia jednak funkcjonowania Serwisu w całości lub w istotnej części w sposób opisany dla Awarii. Błędami mogą być na przykład błędne działanie formularzy (brak przesyłania danych), brak wyświetlania pojedynczych podstron Serwisu, błędy w wyświetlaniu podstron Serwisu znacznie utrudniające zapoznanie się z ich treścią;
 - 3) „Czas Reakcji” - czas liczony od chwili przesłania zgłoszenia do Wykonawcy drogą elektroniczną, na adres e-mail wskazany w niniejszej Umowie, do chwili podjęcia przez Wykonawcę działań zmierzających do ustalenia przyczyn i usunięcia Błędu lub Awarii;
 - 4) „Czas Naprawy” - czas liczony od momentu przesłania zgłoszenia do Wykonawcy drogą elektroniczną, na adres e-mail wskazany w niniejszej Umowie, o Awarii lub Błędzie do momentu usunięcia Awarii lub Błędu, polegającego na zapewnieniu dostępności Serwisu poprzez dokonanie Naprawy;
 - 5) „Naprawa” - usunięcie przez Wykonawcę Błędu lub Awarii poprzez dokonanie zmian doprowadzających Serwis do działania zgodnego z wymaganiami wynikającymi z Umowy;
 - 6) „Dokumentacja” – wszelka dokumentacja dotycząca jakichkolwiek rezultatów pracy Wykonawcy, która powstanie w ramach realizacji Umowy lub do której dostarczenia w formie elektronicznej, na adres e-mail wskazany w niniejszej Umowie, zobowiązany jest Wykonawca
 - 7) „Umowa” – niniejsza umowa,

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019

Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA

2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIALORUŚ-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ

1 z 13

- 8) „Pracownik Wykonawcy” – każda osoba fizyczna, osoba prawna, jednostka organizacyjna nieposiadająca osobowości, której przepisy prawa przyznają zdolność prawną, wykonująca na jakiejkolwiek podstawie prawnej usługi objęte zakresem przedmiotowej umowy na rzecz lub w imieniu Wykonawcy,
- 9) „Serwis” – serwis internetowy składający się ze specyfikacji, grafik, tekstów oraz z rozwiązań programistycznych.

§ 2

Przedmiot Umowy

1. Przedmiotem Umowy jest „Kompleksowa realizacja strony internetowej w związku z realizacją projektu - Nowe życie Starego Miasta: rewitalizacja zabytków dziedzictwa historycznego i kulturalnego w Łucku i Lublinie realizowanego w ramach Programu Współpracy Transgranicznej Polska-Białoruś-Ukraina 2014-2020”, zwanej dalej „Serwisem”, zgodnie z zakresem:
 - 1) Przygotowanie środowiska deweloperskiego;
 - 2) Implementacja layoutów na podstawie projektu graficznego przekazanego przez Zamawiającego;
 - 3) Implementacja dedykowanej strony głównej i podstron na podstawie projektu graficznego przekazanego przez Zamawiającego;
 - 4) Implementacja responsywności;
 - 5) Implementacja modułu CMS - pozwalający na łatwe zarządzanie treścią;
 - 6) Implementacja strony internetowej zawierającej:
 - a) możliwość dostosowania metadanych,
 - b) automatyczną konwersję zdjęć,
 - c) możliwość zmiany treści strony internetowej przez administratora,
 - d) możliwość dodawania artykułów i listy artykułów przez administratora;
 - 7) Optymalizacja Serwisu;
 - 8) Wdrożenie Serwisu na serwer testowy;
 - 9) Wdrożenie Serwisu na serwer produkcyjny Zamawiającego.
2. Wykonawca zobowiązuje się wykonać, uzgodnić z Zamawiającym oraz przekazać przedmiot niniejszej umowy w terminie do 28 lutego 2019 r.
3. Wykonawca jest zobowiązany informować niezwłocznie Zamawiającego o wszelkich okolicznościach mogących mieć wpływ na niedotrzymanie przez niego terminu określonego w ust. 2.

§ 3

Warunki Realizacji Umowy

1. Serwis do poprawnego działania będzie wymagał przeglądarki internetowej obsługującej następujące standardy:
 - 1) HTML 5;
 - 2) CSS 3;
 - 3) Obsługa języka Javascript.
2. Zamawiający zobowiązuje się do samodzielnego dodawania produktów, treści i multimediiów po wdrożeniu Serwisu na serwer produkcyjny.
3. Ze względu na różne sposoby renderowania struktury strony przez przeglądarki internetowe, Serwis będzie mógł nieznacznie odbiegać wyglądem na różnych przeglądarkach. Niezależnie

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019

Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA
2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIAŁORUŚ-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ

2 z 13

od wybranej przeglądarki internetowej, główna część Serwisu będzie graficznie bardzo podobna lub identyczna. Serwis zostanie przygotowany na następujące przeglądarki internetowe:

- 1) Internet Explorer w wersji 11 i kompatybilne;
 - 2) Firefox w wersji 38 i kompatybilne;
 - 3) Google Chrome w wersji 43 i kompatybilne;
 - 4) Opera w wersji 29 i kompatybilne;
 - 5) Safari w wersji 8 i kompatybilne.
4. Zamówiony Serwis będzie miał charakter responsywny tzn. wygląd i układ dostosowywał się będzie automatycznie do rozmiaru okna urządzenia, na którym jest wyświetlany, np. przeglądarki, smartfonów czy tabletów.
 5. W celu lepszej widoczności strony internetowej Serwis zostanie uzupełniony o metadane wpisane zgodnie z charakterem branży Zamawiającego. Zamawiający dostanie również możliwość edycji i zmiany metadanych.
 6. Stworzony Serwis będzie bardzo intuicyjny w obsłudze dzięki wykorzystaniu najnowszego oprogramowania CMS, dzięki czemu Zamawiający po otrzymaniu gotowego przedmiotu umowy będzie mógł samodzielnie bez przeszkód zmieniać i edytować treści oraz dodawać produkty na swojej stronie internetowej.
 7. Strony zobowiązują się do dołożenia należytej staranności przy realizacji postanowień umowy i zapewniają, że wszelkie zobowiązania będą wykonywane zgodnie z ich najlepszą wiedzą.

§ 4

Realizacja, testowanie i przyjęcie przedmiotu Umowy

1. Realizacja zamówienia wskazanego w Umowie odbędzie się w następujących etapach:
 - 1) przesłanie niezbędnych materiałów przez Zamawiającego;
 - 2) realizacja przedmiotu umowy zgodnie z jego specyfikacją opisaną w § 2 ust. 1;
 - 3) testowanie przedmiotu umowy przez Zamawiającego i wprowadzanie poprawek przez Wykonawcę;
 - 4) wdrożenie serwisu na serwer produkcyjny Zamawiającego;
 - 5) testowanie przedmiotu umowy przez Zamawiającego i wprowadzanie poprawek przez Wykonawcę;
 - 6) przyjęcie przedmiotu umowy poprzez podpisanie Protokołu Odbioru przez Strony;
2. Wykonawca zobowiązuje się wykonać i przekazać Przedmiot Umowy w zakresie ustalonym w § 2 ust. 1 i w terminie ustalonym w § 2 ust. 2.
3. Po przygotowaniu przedmiotu umowy Wykonawca jest zobowiązany do poinformowania drogą elektroniczną Zamawiającego o wykonaniu wszystkich zaplanowanych prac oraz o gotowości przekazania przygotowanego przedmiotu umowy do testowania przez Zamawiającego na **3 dni robocze przed terminem przekazania**.
4. Zamawiający przeprowadzi testy przygotowanego przedmiotu umowy, potwierdzając należyte wykonanie przedmiotu umowy przez Wykonawcę. Jeśli Zamawiający uzna, że zrealizowane prace zawierają usterki i wymagają ewentualnych poprawek, odnotuje to w uwagach i zbiorczo, przekaże je Wykonawcy drogą elektroniczną w terminie **nie późniejszym niż 5 dni roboczych od daty przekazania przedmiotu umowy do testowania**.
5. W przypadku odbioru prac bez zastrzeżeń przez Zamawiającego, Zamawiający w ciągu 7 dni roboczych podpisze Protokół Odbioru przedmiotu umowy, o którym mowa w § 2 ust. 1 bez

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019

Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA
2014-2020

K. Gąth

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIAŁORUS-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ

3 z 13



zastrzeżeń, po czym Wykonawca upubliczni Serwis. Za upublicznienie serwisu internetowego uznaje się sytuację, w której Serwis jest przeniesiony ze środowiska testowego do ogólnodostępnego.

6. Datę wdrożenia serwisu na serwer produkcyjny Zamawiającego bez zgłoszonych w tym zakresie uwag i zastrzeżeń Zamawiającego traktuje się jako datę przekazania przygotowanego przedmiotu umowy, co zostanie potwierdzone przez Strony podpisaniem Protokołu Odbioru.
7. W przypadku, gdy Zamawiający pomimo upływu terminu określonego w ust. 4 nie przekaze listy uwag Wykonawca sporządzi jednostronnie Protokół Przekazania, zastępujący Protokół Odbioru i uprawniający go do wystawienia faktury VAT i pełnego wynagrodzenia.

§ 5

Prawa i obowiązki Wykonawcy

1. Podczas wykonywania przydzielonych zadań Wykonawca, pracownicy i współpracownicy przez niego wskazani powinni współpracować z pracownikami i współpracownikami Zamawiającego.
2. Wykonawca może powierzyć wykonanie przedmiotu Umowy lub zamówienia podwykonawcom. Powierzenie wykonania prac objętych Umową lub Zamówieniem osobom trzecim nie będzie wymagało uprzedniej zgody Zamawiającego.
3. Wykonawca nie odpowiada za obsługę serwera i nie odpowiada za błędy w jego funkcjonowaniu oraz błędy oprogramowania współpracującego i dostarczonego przez osoby trzecie.
4. Wykonawca zapewnia, iż prawa, egzemplarze utworów i nośniki przeniesione na Zamawiającego, w wykonaniu Umowy, w zakresie, w jakim będą wykonane przez Wykonawcę, ewentualnego podwykonawcę lub pracowników Wykonawcy, będą wolne od jakichkolwiek wad prawnych.
5. Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za treść i zawartość Serwisów ani za ewentualne szkody osób trzecich powstałe w związku z korzystaniem z informacji zawartych w Serwisach, o ile będą one zgodne z treściami przekazanymi przez Zamawiającego. Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za funkcjonowanie Serwisów w połączeniu bądź we współpracy z produktami, których Wykonawca nie dostarczył lub nie stworzył w ramach Umowy.
6. Zgodnie z Umową, Wykonawca ponosi pełną odpowiedzialność za działania, uchybienia lub zaniedbania wynikające z wykonania niniejszej Umowy.

§ 6

Prawa i obowiązki Zamawiającego

1. Zamawiający będzie przekazywał Wykonawcy materiały i informacje zwrotne niezbędne do wykonania Umowy w terminie wyznaczonym przez Wykonawcę, jednak nie krótszym niż 2 (dwa) dni robocze, od momentu wezwania. Charakter oraz wymagania techniczne, jakim odpowiadać muszą przekazane przez Zamawiającego materiały oraz ich dokładne zestawienie będą określone podczas realizacji Umowy na bieżąco przez Strony.
2. Zamawiający oświadcza, że materiały dostarczone Wykonawcy w wykonaniu Umowy, będą zgodne z obowiązującymi przepisami prawa, w tym w szczególności prawa autorskiego i praw pokrewnych oraz nie naruszają one chronionych prawem interesów osób trzecich. Zamawiający zapewni udzielenie Wykonawcy bez dodatkowego wynagrodzenia upoważnienia do korzystania z wyżej wymienionych materiałów wyłącznie na potrzeby realizacji postanowień

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019

Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA
2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIAŁORUS-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ

4 z 13

Umowy oraz w czasie jej trwania.

3. Zamawiający oświadcza, że wszelkie materiały przekazane Wykonawcy do wykonania Serwisu oraz prac objętych odrębnymi Zamówieniami są wolne od wad prawnych i nie są obciążone żadnymi roszczeniami od osób trzecich. Zamawiający ponosi pełną odpowiedzialność za wszelkie roszczenia, zobowiązania, koszty i wydatki wynikające bezpośrednio lub pośrednio z wszelkich roszczeń osób trzecich dotyczących naruszenia praw patentowych, znaków towarowych, praw autorskich lub wzoru lub innych praw własności intelektualnej, które wynikać będą z działań lub zaniechań Zamawiającego bądź jego personelu.

§ 7

Termin wykonania zamówienia

1. Termin wykonania prac będących przedmiotem umowy określony został w § 2 ust. 2 umowy.
2. Termin przekazania przedmiotu Umowy do odbioru ulega przesunięciu, gdy:
 - 1) zaistnieje konieczność przeprowadzenia prac wykraczających poza zakres określony w umowie - w takim przypadku wszelkie terminy ulegają przesunięciu o liczbę dni ustaloną w aneksie,
 - 2) zajdzie potrzeba wykonania prac określonych w uwagach, w takim przypadku terminy prac, których dotyczyły uwagi ulegają wydłużeniu o liczbę dni określoną jako konieczne do wykonania tych prac,
 - 3) Zamawiający nie prześle w terminie materiałów niezbędnych do realizacji zamówienia - w takim przypadku Wykonawca ustali nowy harmonogram po dostarczeniu materiałów przez Zamawiającego.
3. Każdorazowa zmiana terminu wykonania zamówienia wymaga zgody obu Stron.

§ 8

Gwarancja

1. Wykonawca udziela Zamawiającemu rocznej gwarancji na działanie Serwisu w sposób bezawaryjny, zgodny ze Specyfikacją oraz przeznaczeniem. Okres gwarancji liczony jest od dnia podpisania Protokołu Odbioru bez zastrzeżeń.
2. Poprzez udzielenie gwarancji Wykonawca zobowiązuje się świadczyć w ramach wynagrodzenia, o którym mowa w § 9, na rzecz Zamawiającego usługi polegające na usuwaniu zgłoszonych mu przez Zamawiającego Błędów i Awarii Serwisu.
3. Wykonawca zobowiązany jest do podjęcia działań mających na celu przywrócenie funkcjonowania Serwisu.
4. Zamawiający poinformuje Wykonawcę o wystąpieniu problemu w drodze zawiadomienia przekazanego na adres e-mail: biuro@perfekcyjnestrony.pl
5. Po zgłoszeniu Błędu lub Awarii przez Zamawiającego, Wykonawca potwierdzi otrzymanie informacji o Awarii lub Błędzie w przeciągu 1 dnia roboczego, poprzez wysłanie wiadomości e-mail na adres wskazany w umowie oraz dokona Naprawy w ciągu 5 dni roboczych od dnia wysłania wiadomości e-mail do Zamawiającego.
6. Jeżeli Wykonawca nie zdoła zakończyć Naprawy w ustalonym przez Strony czasie naprawy przed upływem okresu gwarancyjnego, określonego w ust. 1, okres obowiązywania gwarancji względem elementu, który podlega naprawie ulega przedłużeniu o okres naprawy. Ponadto, jeżeli w okresie gwarancyjnym występował Błąd lub Awaria uniemożliwiająca prawidłowe korzystanie z danego elementu, to okres gwarancyjny dla tego elementu ulega przedłużeniu

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019

Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA

2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIAŁORUS-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ

5 z 13

o Czas Naprawy.

7. Wykonawca jest zwolniony ze świadczenia gwarancji w przypadku, gdy błędy w funkcjonowaniu Serwisu spowodowane są samodzielną ingerencją Zamawiającego w kodzie źródłowym Serwisu.
8. Wykonawca nie odpowiada za błędy w działaniu serwera Zamawiającego i związanych z tym konsekwencji. Gwarancja świadczona przez Wykonawcę obowiązuje w środowisku poprawnie działającego Serwera WWW.

§ 9

Wynagrodzenie

1. Za należyte wykonanie przedmiotu Umowy, w tym przeniesienie autorskich praw majątkowych i zależnych do części Serwisu, przekazanie licencji i udzielenie rocznej gwarancji, Zamawiający zobowiązuje się zapłacić Wykonawcy łączne wynagrodzenie w wysokości **11.070 zł brutto (słownie: jedenaście tysięcy siedemdziesiąt złotych 00/100)**, w tym 9000 zł netto (słownie: dziewięć tysięcy złotych 00/100) oraz podatek VAT 23% w kwocie 2.070 zł (słownie: dwa tysiące siedemdziesiąt złotych 00/100).
2. Podstawą do wystawienia faktury VAT przez Wykonawcę będzie podpisany Protokół Odbioru podpisany przez obie Strony, bez uwag i zastrzeżeń w odniesieniu do przedmiotu umowy, o którym mowa w § 2 ust. 1.
3. Wynagrodzenie będzie płatne w terminie 14 dni od dnia dostarczenia zamawiającemu prawidłowo wystawionej faktury VAT.
4. Faktura zostanie wystawiona zgodnie z danymi: Gmina Lublin, Plac Władysława Łokietka 1, 20-109 Lublin NIP: 946-25-75-811, Płatnik: Urząd Miasta Lublin, Wydział Projektów Nieinwestycyjnych.
5. Za dzień dokonania płatności uważa się dzień obciążenia rachunku Zamawiającego.
6. Środki finansowe na realizację usługi zabezpieczone są budżecie Miasta dz. 921, rozdz. 92195, § 4308 i 4309, zadanie: Nowe życie Starego Miasta: rewitalizacja zabytków dziedzictwa historycznego i kulturalnego w Łucku i Lublinie.
7. Zamawiający wyraża zgodę na wystawianie przez Wykonawcę faktury bez podpisu w formie dokumentu elektronicznego oraz ich przesyłanie drogą elektroniczną na adres poczty e-mail Zamawiającego tj. [@lublin.eu](mailto:)
8. Zamawiający oświadcza, że jest płatnikiem podatku VAT.

§ 10

Prawa autorskie

1. Na mocy niniejszej umowy Wykonawca w ramach wynagrodzenia, o którym mowa § 9 ust. 1, bez żadnych dodatkowych oświadczeń i wynagrodzeń przenosi na rzecz Zamawiającego autorskie prawa zależne i majątkowe do Dzieła na następujących polach eksploatacji:
 - 1) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Dzieła, jego części albo fragmentów - wytwarzania określoną techniką egzemplarzy dzieła, jego części albo fragmentów, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, kopiowania, utrwalenia i zwielokrotnienia wszelkimi znanymi technikami, w tym cyfrowymi, elektronicznymi, wszelkimi technikami video, technikami poligraficznymi, a także w zakresie:
 1. zwielokrotniania, utrwalania, wykorzystania w wydawnictwach promocyjnych;

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019
Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA
2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIAŁORUŚ-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ

6213

2. zwielokrotniania, utrwalania, wykorzystania w telewizji;
 3. zwielokrotniania i wykorzystania w reklamie;
 4. wprowadzania do pamięci komputera, zapisywania w pamięci trwałej komputera, eksploataowania na dowolnej ilości stacji roboczych (uploading, downloading);
 5. zwielokrotniania w postaci zapisu w formie elektronicznej w pamięci komputera oraz w sieciach wewnętrznych, jak i zewnętrznych;
 6. zwielokrotniania, utrwalania, wykorzystania w Internecie, w tym upubliczniania w sieci www w sposób umożliwiający dowolne wykorzystywanie i nieograniczone zwielokrotniania dzieła przez każdego z użytkowników sieci publicznej;
 7. digitalizacji.
- 2) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami Dzieła, na których opracowanie graficzne, jego części albo fragmenty utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem, dzierżawa, leasing lub inne formy odpłatnego lub nieodpłatnego korzystania z opracowania graficznego, wprowadzenie do pamięci komputera i wyświetlanie na stacjonarnych lub przenośnych urządzeniach elektronicznych (a w szczególności na komputerach PC, notebookach, padach, innych urządzeniach przenośnych, ekranach telefonów komórkowych, tablicach reklamowych, ekranach kinowych, wielkoformatowych ekranach), wprowadzenie do sieci informatycznej;
 - 3) w zakresie rozpowszechniania opracowania graficznego, jego części lub fragmentów w sposób inny niż określony w pkt. 1 i 2 powyżej: publiczne wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, za pomocą wizji przewodowej lub bezprzewodowej przez stację naziemną lub za pośrednictwem satelity, a także publiczne udostępnianie opracowania graficznego w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, przy czym rozpowszechnienie opracowania graficznego, jego części albo fragmentów może być dokonywane w formie publicznych prezentacji, niezależnie od sposobu ich realizacji i formy, w jakiej zostanie ona zrealizowana;
 - 4) innych polach eksploatacji – w szczególności wskazanych w art. 50 i art. 74 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych;
2. Przeniesienie autorskich praw nie jest ograniczone czasowo ani terytorialnie.
 3. Przeniesienie autorskich praw zależnych i praw majątkowych następuje z chwilą przekazania Zamawiającemu przedmiotu zamówienia.
 4. Wykonawca wyraża zgodę na wykonywanie oraz nieograniczone zlecenie wykonywania praw zależnych przez Zamawiającego do dzieła, w rozumieniu art. 2 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W ramach tych uprawnień Zamawiający w szczególności ma prawo do dowolnego wykorzystywania całości lub swobodnie wybranych elementów dzieła, w tym do dokonywania tłumaczenia treści zawartych w opracowaniu na dowolne języki.
 5. Wykonawca zrzeka się wykonywania uprawnienia wynikającego z art. 2 ust. 5 Ustawy Prawo autorskie i prawa pokrewne.
 6. Wykonawca upoważnia Zamawiającego, bez dodatkowego wynagrodzenia, do wykonywania autorskich praw osobistych w zakresie: prawa do decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu, udostępnieniu utworu bez wskazania autorstwa oraz prawa do naruszenia integralności utworu – zgodnie z potrzebami Zamawiającego.
 7. Wykonawca oświadcza, iż przedmiot umowy nie narusza praw autorskich, ani innych praw osób trzecich oraz że prawa autorskie Wykonawcy do tego przedmiotu umowy nie są ograniczone lub obciążone prawami osób trzecich w zakresie objętym niniejszą umową.

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019
Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA
2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIAŁORUS-UKRAJINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ

7 z 13

8. W przypadku zgłoszenia roszczeń o czyny nieuczciwej konkurencji lub naruszenie praw autorskich osób trzecich w stosunku do Dzieła będącego przedmiotem niniejszej umowy Wykonawca poniesie wszelkie koszty związane z odszkodowaniami, kosztami procesu, kosztami zastępstwa procesowego niezbędne do zwolnienia Zamawiającego z odpowiedzialności.
9. W przypadku wystąpienia z roszczeniem przez osobę trzecią przeciwko Zamawiającemu, Wykonawca na wezwanie Zamawiającego wstąpi do postępowania w miejsce Zamawiającego, zgodnie z dyspozycją art. 83 Kpc, albo w wypadku nieudzielenia zgody przez stronę przeciwną przystąpi do Zamawiającego po jego stronie jako interwenient uboczny, zgodnie z dyspozycją art. 76 kpc.
10. Zamawiającemu przysługuje prawo dochodzenia roszczeń z tytułu naruszenia autorskich praw majątkowych w zakresie objętym niniejszą umową.

§ 11

Odpowiedzialność Stron

Jeżeli z powyższej treści umowy nie wynika nic innego, Strony ponoszą pełną odpowiedzialność za niewykonanie lub nienależyte wykonanie zobowiązań wynikających z Umowy, chyba, że niewykonanie lub nienależyte wykonanie nastąpiło z powodu okoliczności, będących następstwem siły wyższej, rozumianej jako zdarzenie przyszłe i niepewne, któremu nie można zapobiec i którego skutków wystąpienia nie można przewidzieć lub które było rezultatem okoliczności, za które żadna ze stron odpowiedzialności nie ponosi.

§ 12

Kary

1. Zamawiający obciąża Wykonawcę karą umowną z tytułu odstąpienia od realizacji umowy z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy w wysokości 20% kwoty łącznego wynagrodzenia brutto, określonego w § 9 ust.1.
2. Zamawiający obciąża Wykonawcę karą umowną za zwłokę w wykonaniu przedmiotu umowy – w wysokości 0,5 % łącznego wynagrodzenia brutto określonego w § 9 ust. 1 za każdy dzień zwłoki.
3. Wykonawca obciąża Zamawiającego karą umowną z tytułu odstąpienia od realizacji umowy z przyczyn leżących po stronie Zamawiającego w wysokości 20% kwoty łącznego wynagrodzenia brutto, określonego w § 9 ust.1.
4. Zamawiający zastrzega sobie prawo odstąpienia od umowy w całości lub części w przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania umowy przez Wykonawcę w terminie 10 dni od dnia powzięcia informacji o niewykonaniu lub nienależytym wykonaniu umowy. W takim przypadku Zamawiający może również dochodzić od Wykonawcy kary umownej w wysokości 10% kwoty łącznego wynagrodzenia brutto, określonego w § 9 ust.1.
5. Odstąpienie powinno mieć formę pisemną pod rygorem nieważności i zawierać uzasadnienie.
6. W przypadku niewykonania przez Wykonawcę przedmiotu umowy w całości, Zamawiający dokona wyceny dotychczas wykonanego przedmiotu umowy w oparciu o przedłożony przez Wykonawcę kosztorys.
7. Odstąpienie od umowy będzie wywierało skutek pomiędzy stronami umowy z momentem doręczenia drugiej stronie oświadczenia o odstąpieniu i będzie wywierało skutek na przyszłość, przy zachowaniu w pełni przez Zamawiającego wszystkich uprawnień, które

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019
Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA
2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIAŁORUŚ-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ

8 z 13

Zamawiający nabył przed datą złożenia oświadczenia o odstąpieniu, w tym w szczególności uprawnień z rękojmi, gwarancji, kar umownych i odszkodowania.

8. Za nieterminową płatność faktury Wykonawca ma prawo naliczyć odsetki ustawowe.
9. Strony zastrzegają sobie prawo dochodzenia odszkodowania na zasadach ogólnych, przewyższającego zastrzeżoną karę umowną.
10. Zamawiający zastrzega sobie prawo potrącenia kary umownej z należnego Wykonawcy wynagrodzenia.

§ 13

Zobowiązania dodatkowe

1. W trakcie obowiązywania Umowy żadna ze Stron nie może bez uprzedniej pisemnej zgody drugiej Strony przenosić praw wynikających z Umowy na inne osoby trzecie, z zastrzeżeniem ust. 4 niniejszego paragrafu, a także nie ma prawa do sprzedaży długu wynikającego z umowy.
2. Wykonawca ma prawo do powoływania się na Serwis stworzony w wyniku Umowy we własnych materiałach reklamowych. W tym celu Wykonawca ma prawo wykorzystywać oznaczenia Zamawiającego.
3. Strony zobowiązane są do zachowania przy wykonywaniu wszelkich czynności zmierzających do realizacji zadań powierzonych im Umową należytej staranności wymaganej w obrocie gospodarczym, ocenianej z uwzględnieniem zawodowego charakteru Stron i standardów ogólnie przyjętych w obrocie profesjonalnym.
4. Strony mają prawo, w ramach wykonywania obowiązków nałożonych na nie postanowieniami Umowy, posługiwać się innymi osobami lub podmiotami działającymi na podstawie udzielanych zleceń lub pełnomocnictw. Strony pozostają odpowiedzialne za działania lub zaniechania tych osób, jak za własne działania i zaniechania.

§ 14

Korespondencja

1. Osobą po stronie Zamawiającego odpowiedzialną za kontakt z Wykonawcą jest Pani _____, tel. _____, e-mail: _____@lublin.eu
2. Zmiana osoby wskazanej w ust. 1 powinna być dokonana w formie pisemnej (e-mailowej) i nie będzie traktowana jako zmiana Umowy.

§ 15

Poufność

1. Wykonawca ma obowiązek traktować wszelkie dane uzyskane w związku z realizacją niniejszej Umowy, jako poufne i objęte tajemnicą prawnie chronioną. Wykonawca gwarantuje i zobowiązuje się do wykorzystania tych danych ściśle w związku z wykonywanym niniejszej Umowy oraz w zakresie niezbędnie koniecznym do prawidłowego wykonania przedmiotu Umowy.
2. Wszelkie przekazane przez Zamawiającego dane, o których mowa w ust. 1, muszą być trwale zniszczone przez Wykonawcę najpóźniej do końca czasu trwania Umowy. Wykonawca gwarantuje brak możliwości odzyskania zniszczonych danych.
3. Wykonawcy nie wolno, bez uprzedniej pisemnej zgody Zamawiającego, w żadnej formie, ani w całości, ani w części publikować, wykorzystywać ani ujawniać osobom trzecim w trakcie



realizacji niniejszej Umowy oraz po jej zakończeniu, żadnych danych: dokumentów, informacji, w tym także parametrów technicznych i konfiguracyjnych systemu informatycznego, instalacji sieci komputerowej oraz zabezpieczeń dostępu dostarczonych Wykonawcy przez Zamawiającego w związku z realizacją przedmiotu Umowy.

4. Obowiązek poufności, wynikający z ust. 1-3 nie obejmuje informacji powszechnie znanych oraz informacji, których obowiązek ujawnienia wynika z obowiązujących przepisów prawa.
5. Zakaz, o którym mowa w ust. 3 wiąże Wykonawcę zarówno w okresie obowiązywania Umowy, jak i po ustaniu jej obowiązywania – bezterminowo.
6. Wykonawca oświadcza, iż rezygnuje z prawa do prywatności, o którym mowa w art. 5 ust. 2 ustawy z dnia 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej (Dz.U.2016.1764 -j.) dotyczącego ochrony danych osobowych w zakresie jego imienia i nazwiska.
7. Na podstawie art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016 /679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE(Dz.U.U.E.L. z 2016 Nr 119, stron.1), Zamawiający informuje Wykonawcę o sposobie i celu, w jakim przetwarza jego dane osobowe, a także o przysługujących Wykonawcy prawach, wynikających z regulacji o ochronie danych osobowych zgodnie z treścią Załącznika nr 1 do niniejszej umowy.

§ 16

Właściwość sądu

Wszelkie ewentualne spory wynikłe między Stronami, ze stosunku objętego Umową rozstrzygane będą ugodowo. W przypadku braku uzyskania porozumienia Stron, wszelkie spory rozstrzygał będzie sąd właściwy dla siedziby Zamawiającego.

§ 17

Klauzula Salwatoryjna

1. Nieważność lub niemożność dochodzenia wykonania któregokolwiek z postanowień Umowy nie będzie miała wpływu na ważność czy możliwość dochodzenia wykonania pozostałych jej postanowień. W razie wystąpienia takiej nieważności lub niemożności dochodzenia wykonania Strony uczynią wszystko co możliwe, aby osiągnąć lub wywołać w sposób zgodny z prawem te same cele lub skutki gospodarcze, które miały być osiągnięte lub wywołane przez postanowienie dotknięte nieważnością lub niemożnością dochodzenia jego wykonania.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszą umową mają zastosowanie przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks cywilny (Dz.U. z 2018 r., poz. 1025 z późn. zm.)

§ 18

Zmiany Umowy

Wszelkie poprawki, zmiany i uzupełnienia warunków i postanowień Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019
Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

10 z 13

PL-BY-UA
2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIAŁORUŚ-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ



§ 19
Egzemplarze Umowy

Umowa została podpisana w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.

Zamawiający:

Dyrektor
Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych

Krzysztof Łabuda
.....

ZASTĘPCA DYREKTORA
Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych

Marta Kłos
.....

Wykonawca:

Michał Dębski
.....
PESEL:

Kontrasygnata Skarbnika Miasta

SKARBNIK MIASTA LUBLIN

Irena Szumlak
.....

mgr Irena Szumlak

Anna Adamowicz-Nolm

radca prawny

Numer dokumentu Mdok: 7321/01/2019
Nr sprawy: PN-PM.042.1.2018

PL-BY-UA
2014-2020

Program Współpracy Transgranicznej
POLSKA-BIALORUŚ-UKRAINA 2014-2020
współfinansowany jest ze środków
UNII EUROPEJSKIEJ



Na podstawie art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016 /679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych osobowych) (Dz.U.U.E.L. z 2016 Nr 119, stron.1), zwanym dalej jako RODO, informujemy Pana o sposobie i celu, w jakim przetwarzamy Pana dane osobowe, a także o przysługujących Panu prawach, wynikających z regulacji o ochronie danych osobowych:

- 1) Administratorem Pana danych osobowych jest Prezydent Miasta Lublin, dane adresowe: Plac Króla Władysława Łokietka 1, 20-109 Lublin.
- 2) Wyzaczyliśmy inspektora ochrony danych, z którym może Pan kontaktować się we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych poprzez: email: iod@lublin.eu lub pisemnie na adres Administratora danych.
- 3) Pana dane osobowe przetwarzane są w celu/celach:
 - a) wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze (art. 6 ust. 1 lit. c RODO),
 - b) wypełnienia obowiązków prawnych ciążących na Administratorze (art. 6 ust. 1 lit. c RODO),
 - c) realizacji zawartych umów (art 6 ust 1 lit b RODO),
 - d) w pozostałych przypadkach Pana dane osobowe przetwarzane są wyłącznie na podstawie udzielonej zgody w zakresie i celu określonym w treści zgody (art.6 ust. 1 lit. a RODO).
- 4) Podstawa prawną przetwarzania Pana danych osobowych są obowiązujące przepisy prawa, zawarte umowy lub udzielona przez Pana zgoda.
- 5) Z danych osobowych będziemy korzystać do momentu zakończenia realizacji celów określonych w pkt. 3, a po tym czasie przez okres oraz w zakresie wymaganym przez przepisy powszechnie obowiązującego prawa.
- 6) Pana dane mogą zostać przekazane:
 - a) organom władzy publicznej oraz podmiotom wykonującym zadania publiczne lub działającym na zlecenie organów władzy publicznej, w zakresie i w celach, które wynikają z przepisów powszechnie obowiązującego prawa,
 - b) innym podmiotom, które na podstawie stosownych umów podpisanych z Gmina Lublin przetwarzają dane osobowe, dla których Administratorem jest Prezydent Miasta Lublin.
- 7) Pana dane mogą być przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą podlegać profilowaniu.
- 8) Pana dane nie trafią poza Europejski Obszar Gospodarczy (obejmujący Unię Europejską, Norwegię, Liechtenstein i Islandię).
- 9) W związku z przetwarzaniem Pana danych osobowych, przysługują Panu następujące prawa:
 - a) prawo dostępu do danych osobowych,
 - b) prawo żądania sprostowania/poprawienia danych osobowych,
 - c) prawo żądania usunięcia danych osobowych przetwarzanych bezpodstawnie, informujemy, że w zakresie, w jakim Pana dane są przetwarzane na podstawie zgody, ma Pan prawo wycofania zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie,



K. B. H.

- d) prawo żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych,
 - e) prawo wyrażenia sprzeciwu wobec przetwarzania Pana danych osobowych ze względu na Pana szczególną sytuację – w przypadkach, gdy przetwarzane są dane na podstawie naszego prawnie usprawiedliwionego interesu,
 - f) prawo do przenoszenia Pana danych osobowych tj. prawo otrzymania od nas swoich danych osobowych (prawo do przenoszenia danych osobowych przysługuje tylko co do tych danych, które przetwarzamy na podstawie Pana zgody),
 - g) prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, gdy uzna Pan, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.
- 10) W przypadku gdy przetwarzanie danych osobowych odbywa się na podstawie zgody osoby na przetwarzanie danych osobowych (art 6 ust 1 lit. a RODO), przysługuje Panu prawo do cofnięcia tej zgody w dowolnym momencie - cofnięcie to nie ma wpływu na zgodność przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, z obowiązującym prawem.
- 11) W sytuacji, gdy przetwarzanie danych osobowych odbywa się na podstawie zgody osoby, której dane dotyczą, podanie przez Pana danych osobowych Administratorowi ma charakter dobrowolny.
- 12) Podanie przez Pana danych osobowych jest obowiązkowe w sytuacji, gdy przesłankę przetwarzania danych osobowych stanowi przepis prawa.

.....*Łukasz*.....
(czytelny podpis Wykonawcy)

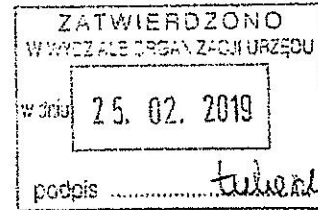




Umowa nr 8 /PN/19

PN-PS-I.042.1.2018

(znak sprawy)



Zawarta w dniu 5 lutego 2019 r w Lublinie pomiędzy:

1. Gminą Lublin, Plac Króla Władysława Łokietka 1, 20-109 Lublin, NIP: 946-25-75-811, REGON 431019514, reprezentowaną przez:

- 1) Krzysztofa Łątkę, Dyrektora Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych i
- 2) Monikę Kłos, zastępcę dyrektora Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych zwaną dalej **Zamawiającym**

a

2. Anną Chęć, zamieszkałą PESEL: prowadzącą działalność gospodarczą pod nazwą CHEC-SPORT Anna Chęć, 41-700 Ruda Śląska, ul Smolki 4, NIP: 6411031637, REGON: 278263511 zwaną dalej **Wykonawcą**

w wyniku przeprowadzenia postępowania konkurencyjnego, w wyniku którego oferta Wykonawcy została wybrana jako najkorzystniejsza, zawarta została umowa, zwana dalej Umową, o następującej treści:

§ 1

1. Przedmiotem umowy jest dostawa gier [w tym gier planszowych, karcianych, konstrukcyjnych, sensorycznych] zgodnie z listą gier stanowiącą załącznik nr 1 do niniejszej umowy, w tym:

Część I - Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej im. Jana Pawła II w Lublinie, ul. Ametystowa 22, 20-577 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora

Część II Miejsce dostawy: Zespół Ośrodków Wsparcia, ul. Lwowska 28, Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora

Część III: Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej im. Matki Teresy z Kalkuty, 20-060 Lublin, ul. Głowackiego 26, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora

CZĘŚĆ IV Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej Betania, Aleja Kraśnicka 223, 20-718 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora

CZĘŚĆ V Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej im. Wiktorii Michelisowej, ul. Archidiakońska 7, 20-113 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora

CZĘŚĆ VI Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej Kalina, ul. Kalinowszczyzna 84, 20-201 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora



CZĘŚĆ VII Środowiskowy Dom Samopomocy Kalina, ul. Kalinowszczyzna 84, 20-201 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w dziennych ośrodkach wsparcia przy Środowiskowym Domu Samopomocy Kalina.

CZĘŚĆ VIII Miejsce dostawy: Środowiskowy Dom Samopomocy Kalina, ul. Kalinowszczyzna 84, 20-201 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w całodobowych ośrodkach wsparcia przy Środowiskowym Domu Samopomocy

CZĘŚĆ IX Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej im. Matki Teresy z Kalkuty, 20-060 Lublin, ul. Głowackiego 26, gry będą wykorzystywane w terapii podopiecznych Centrum Integracji

2. Dostawa zostanie wykonana do dnia 15 lutego 2019 roku dla części I-VI i do dnia 1 grudnia 2019 roku dla części VII-IX

3. Zamawiający informuje, że przedmiot Umowy, o którym mowa w ust. 1 jest realizowany w ramach projektu „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych”, współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020.

§ 2

1. Za wykonanie przedmiotu umowy określonego w § 1, ust 1, Wykonawca otrzyma wynagrodzenie brutto w łącznej wysokości 70 218,57 PLN (w tym 57 139,02 PLN kwota netto i 13 141,98 PLN podatek VAT),

W tym:

Monika Kłos

Część I w łącznej wysokości 3232,00 brutto (w tym 2627,64 PLN kwota netto i 604,36 PLN podatek VAT)

Część II w łącznej wysokości 2376,00 brutto (w tym 1931,71 PLN kwota netto i 444,29 PLN podatek VAT)

Część III w łącznej wysokości 1211,00 brutto (w tym 984,55 PLN kwota netto i 226,45 PLN podatek VAT)

Część IV w łącznej wysokości 1854,00 brutto (w tym 1507,32 PLN kwota netto i 346,68 PLN podatek VAT)

Część V w łącznej wysokości 3192,00 brutto (w tym 2595,12 PLN kwota netto i 596,88 PLN podatek VAT)

Część VI w łącznej wysokości 3210,00 brutto (w tym 2609,76 PLN kwota netto i 600,24 PLN podatek VAT)

Część VII w łącznej wysokości 16849,00 brutto (w tym 13698,37 PLN kwota netto i 3150,63 PLN podatek VAT)

Część VIII w łącznej wysokości 36406,00 brutto (w tym 29598,37 PLN kwota netto i 6807,63 PLN podatek VAT)

Część IX w łącznej wysokości 1951,00 brutto (w tym 1586,18 PLN kwota netto i 364,82 PLN podatek VAT)



2. Należność zostanie wypłacona na konto Wykonawcy w terminie 7 dni od dnia otrzymania faktury VAT poprawnie wystawionej przez Wykonawcę oraz na podstawie potwierdzenia przez przedstawiciela Zamawiającego wykonania przedmiotu umowy.

3. Należność płatna: dział 852, rozdział 85295, paragrafy 4217; 4219 (nazwa zadania budżetowego: Wydatki bieżące w ramach projektu LUBInclusion = PN/W/398/00/10/0001).

§ 3

Zamawiający do kontaktów z Wykonawcą wyznacza:

- 1) p. _____, zastępcę dyrektora Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych,
numer telefonu: + _____, email: _____@lublin.eu
- 2) p. _____, koordynatora projektu, pracownik Wydziału
Projektów Nieinwestycyjnych, numer telefonu: _____, email:
_____@lublin.eu

§ 4

Wykonawca oświadcza, że w zakresie objętym umową dysponuje sprzętem, wiedzą oraz doświadczeniem pozwalającymi na należyte wykonanie przedmiotu umowy.

§ 5

Wykonawca zapłaci Zamawiającemu kary umowne w okolicznościach i wysokościach ustalonych poniżej:

- 1) W przypadku odstąpienia od umowy przez Zamawiającego lub Wykonawcę z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy w wysokości 10 % wartości brutto przedmiotu umowy.
- 2) W przypadku zwłoki w wykonaniu przedmiotu umowy z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy w wysokości 0,5 % wartości brutto partii przedmiotu umowy niedostarczonej w terminie, za każdy dzień zwłoki, liczony po upływie terminu wykonania przedmiotu umowy określonym w §1 pkt. 2.

§ 6

Wykonawca oświadcza, że rezygnuje z prawa do prywatności, o którym mowa w art. 5 ust. 2 Ustawy z dnia 6 września 2001 roku o dostępie do informacji publicznej (Dz.U. z 2018 r. poz. 1330) dotyczącego ochrony danych osobowych w zakresie imienia i nazwiska.

§ 7



Zmiany postanowień treści niniejszej Umowy mogą, pod rygorem nieważności, nastąpić za zgodą obu Stron wyrażoną w formie pisemnego porozumienia dodatkowego lub aneksu.

§ 8

1. W sprawach nieuregulowanych Umową mają zastosowanie przepisy obowiązującego prawa, m.in. Kodeks cywilny.
2. W przypadku powstania sporów w trakcie realizacji Umowy, Strony dołożą starań zmierzających do polubownego ich rozstrzygnięcia.
3. W przypadku niemożności polubownego załatwienia sporów, Strony ustalają, że będą one rozstrzygane w drodze postępowania sądowego przez sąd właściwy dla siedziby Zamawiającego.
4. Umowę sporządzono w 2 jednobrzmiących egzemplarzach – jeden dla Wykonawcy i jeden dla Zamawiającego

Dyrektor
Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych

K. Łątko
Krzysztof Łątko

(Zamawiający)

ZASTĘPCA DYREKTORA
Wydziału Projektów Nieinwestycyjnych

M. Kłos
Monika Kłos

SKARBNIK MIASTA LUBLIN

M. Szumlak
mgr Ireneusz Szumlak

(Kontrasygnata Skarbnika)

CHEC - SPORT

Anna CHEC

41-700 Ruda Saska, ul. Smolki 4
NIP 641-103-16-57, REGON 278263511
tel. 607-654-787, fax 32/ 243-00-32

(Wykonawca)

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Anna Ananik
Anna Ananik

M. Kłos
Monika Kłos

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Dostawa gier - materiałów dydaktycznych do senioralnej terapii zajęciowej metodą ludoterapii do Klubów Seniora oraz ośrodków wsparcia w Lublinie.

Część I - Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej im. Jana Pawła II w Lublinie, ul. Ametystowa 22, 20-577 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora

Termin: luty 2019

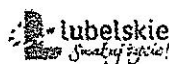
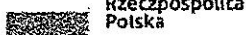
1. Gra typu "Rusch Hour" lub równoważna. Gra składa się z planszy, przedstawiającej parking z wyjazdem oraz pojazdów, które mogą poruszać się do przodu i do tyłu. Celem gracza jest wyjechanie czerwonym samochodem z parkingu. W szufladce umieszczonej w planszy jest talia 40 kart z zadaniami o różnym stopniu trudności. Polska wersja językowa. Minimalna zawartość opakowania: plansza do gry, 15 samochodów blokujących, twój samochód, 40 kart z zadaniami, torba podróżna, instrukcja i rozwiązania w języku polskim – 2 sztuki

2. Gra typu "Rummikub Standard" lub równoważna. Gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą je stanowić, albo serie, albo grupy. Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze, a grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach. Celem gry jest jak najszybsze wyłożenie na stół wszystkich kostek ze swojej tabliczki. Minimalna zawartość opakowania: 106 kostek do gry z liczbami (8 zestawów od 1-13 w czterech kolorach), 2 jokery, 4 podstawki - szczegółowa instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

3. Gra typu "Rummikub Word" lub równoważna. Gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą je stanowić, albo serie, albo grupy. Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze, a grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach. Celem gry jest jak najszybsze wyłożenie na stół wszystkich kostek ze swojej tabliczki. Gracz, który dokona tego jako pierwszy – wygrywa. Inni gracze liczą punkty pozostałe im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem ujemnym. Zwycięzca zapisuje ze znakiem dodatnim sumę punktów pozostałych graczy. Minimalna zawartość opakowania: 110 kostek do gry z literami, 4 podstawki - szczegółowa instrukcja obsługi w języku polskim – 2 sztuki

4. Gra typu „Kto drugi ten lepszy” lub równoważna. Gra planszowa, w każdej z 5 tur punktuje gracz, który jest drugi. Na koniec gry sumujecie wszystkie punkty. Minimalna Zawartość

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



opakowania: 1 plansza, 6 figurek, 6 kart-znaczyków kolorów, 32 karty wyścigowe, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

5. Gra typu "Time Line Polska" lub równoważna. Należy wybrać jedną z posiadanych w ręku kart i zdecydować, czy prezentowane przez nią wydarzenie miało miejsce przed tym, które leży już na stole, czy po nim. Następnie odwrócić kartę i sprawdzić, czy ma się rację. Minimalna zawartość opakowania: 110 kart, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

6. Gra typu „Ego” lub równoważna. Gra polega na trafnym odpowiadaniu na niebanalne pytania, np. „Jak dobrze znasz swoich współtowarzyszy? Jeśli wykażesz się największą wiedzą – wygrasz”. Minimalna zawartość opakowania: 220 dwustronnych kart z pytaniami, 18 żetonów do oznaczania odpowiedzi, 120 małych żetonów, plansza oraz instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

7. Gra typu "Blokus" lub równoważna. Celem gry jest umieszczenie na planszy jak największej liczby elementów. Rozgrywka kończy się, gdy na planszy nie da się już umieścić żadnego kształtu. Zwycięża gracz z najmniejszą liczbą niewykorzystanych elementów. Minimalna zawartość opakowania: plansza do gry z 400 polami, 84 elementy w czterech kolorach, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

8. Gra typu "Time's Up: Party" lub równoważna. Każda para ma 30 sekund na odgadnięcie jak największej ilości haseł. Jedna osoba próbuje przekazać drugiej, co jest na danej karcie. Minimalna zawartość opakowania: woreczek, klepsydra, 220 kart, notes do zapisywania wyników, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

9. Gra typu "Złote historie" lub równoważna. Gra w której zadaniem graczy jest zadawanie odpowiednich pytań prowadzącemu, w celu odgadnięcia, co tak naprawdę się stało. Minimalna zawartość opakowania: 50 kart, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

10. Gra typu "Tabu" lub równoważna. Gra w odgadywanie hasła, nie wypowiadając słów Tabu. Minimalna zawartość opakowania: karty zawierające 1000 haseł, notes do podliczania punktów, podstawka na karty, klepsydra, kostka, piszczałka, instrukcja – zasady gry w języku polskim – 1 sztuka

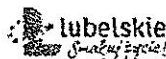
11. Gra typu "Tajniacy" lub równoważna. Gra w której zadaniem każdej z drużyn jest odgadywanie swoich haseł jak najcelniej i jak najszybciej, gdyż tajniacy, którzy jako pierwsi rozszyfrują wszystkie kryptonimy zwyciężają. Minimalna zawartość opakowania: 16 kafelków agentów w dwóch kolorach, 1 kafelek podwójnego agenta, 7 kafelków niewinnych obserwatorów, 1 kafelek zabójcy, 40 kart kluczy, 1 podstawka, 1 klepsydra, 200 kart z 400 kryptonimami, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

12. Gra typu "Kieszonkowy bystrzak" lub równoważna. Pierwszym, kto poda nazwę pasującą do wylosowanego tematu i rozpoczynającą się na wskazaną literę – wygrywa. Minimalna zawartość opakowania: 55 kart, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usomocniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



13. Gra typu "Story Cubes" lub równoważna. Gra zawiera dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Należy rzucić wszystkimi dziewięcioma kostkami. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu..." lub jeśli wolisz "Pewnego razu...". Następnie opowiedz historię w oparciu o dziewięć obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynij od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Minimalna zawartość opakowania: 9 kości, instrukcja – zasady gry w języku polskim – 1 sztuka

14. Gra typu "Gravitrax" lub równoważna. pozwala tworzyć pełne akcji systemy ścieżek z różnymi elementami konstrukcyjnymi, odkryjesz jak prawa fizyki wpływają na to co robi twoja kulka. Przedstawione zadania i plany budowy stanowią wskazówki dla początkujących, młodych konstruktorów, którzy wkrótce będą sami mogli tworzyć własne projekty torów. Celem jest dotarcie kulki do celu, pokonując po drodze stworzony system torów. Minimalna zawartość opakowania: 4-częściowa podstawa, 2 przezroczyste poziomy, 6 kulek, 40 dużych elementów dystansowych, 12 małych elementów dystansowych, 21 zakrętów, 3 skrzyżowania, 2 zwrotnice, 1 element łączący 3w1, 1 wir, 1 element startowy, 1 armatka magnetyczna, 3 długie szyny, 6 średnich szyn, 9 krótkich szyn, 1 cel, 2 łapacze, 1 wolny spadek, 1 rozprysk, 1 podłużny element końcowy, Zestaw zadań, Plany konstrukcyjne, Instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

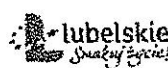
15. Gra typu "Studnia Jakuba" lub równoważna. Drążki można wykorzystywać do układania kształtów liter, cyfr, znaków, figur geometrycznych. Można z nich również budować formy przestrzenne. Umożliwiają zabawę w pojedynkę lub w grupie. Minimalna zawartość opakowania: 60 drewnianych drążków w 6 kolorach o śr. 1 cm i dł. 18 cm, drewniana kostka z kolorowymi ściankami, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

16. Gra typu "Klocki GEO" lub równoważna. Gra składa się z 7 różnokształtnych, wykonanych z drewna brył geometrycznych w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym, fioletowym, czarnym i naturalnym, zbudowanych z sześciennych kostek o wymiarach 30x30x30 mm. Kształtują umiejętność określania stosunków przestrzennych, rozwijają wyobraźnię, stymulują i uwrażliwiają na odbiór sensoryczny. Służą również jako materiał ćwiczeniowy do ukierunkowanej pracy terapeutycznej. Minimalna zawartość opakowania: 7 klocków różnokształtnych w kolorach czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym, fioletowym, czarnym i naturalnym; książeczka zawierająca 70 ułożeń z uwzględnieniem wzrastającego stopnia trudności, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

17. Gra typu "Jenga" lub równoważna. Gra polegająca na budowaniu wieży z drewnianych klocków Minimalna zawartość opakowania: 54 drewniane klocki Jenga, rękaw do układania wieży, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

18. Gra typu „SCHUBITRIX” lub równoważna. Gra polega na dodawaniu i odejmowaniu do 1000 to oryginalna układanka, w której obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne - na każdym z boków danego trójkąta zapisane są polecenia do

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” (umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.) jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



wykonania. Minimalna zawartość opakowania: 2 układanki na 18 dużych, dwustronnych elementach (bok trójkąta 8,5 cm), instrukcja w języku polskim – 2 sztuki

19. Gra typu „Sylaby w domino”. Gra dydaktyczna, polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. Minimalna zawartość opakowania: 56 kostek domina, klepsydra, worek, karta wyrazów, 16 żetonów, instrukcja w języku polskim – 3 sztuki

20. Gra typu warcaby lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: mata wykonana z PCV min. wymiary 250 x250 cm, 32 pionki, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

21. Gra typu „Drewniany Chińczyk” lub równoważna. Gra dla 6 osób, gra polega na tym aby jak najszybciej przejść 4 pionkami przez wszystkie pola rozmieszczone dookoła planszy. Ma to być przebycie drogi z pozycji początkowej (tzw. „bazy”) do pozycji końcowej (tzw. „domku”) - szybciej niż pozostali gracze. Zawodnik, który jako pierwszy umieści swoje pionki w „domku”, wygrywa. Minimalna zawartość opakowania: plansza, 24 pionki (po 4 pionki w każdym kolorze), tradycyjnej kostki do gry w grze „Chińczyk”, gra wykonana z drewna, instrukcja obsługi w języku polskim – 2 sztuki

22. Gra typu "Mancala Kalaha" lub równoważna. Celem gry jest zebranie, we własnej bazie, jak największej ilości kamyków. Brzmi prosto, jednak ilość prowadzących do tego celu dróg jest zadziwiająco duża. Minimalna zawartość opakowania: 48 szklanych kamyków, drewniana plansza, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki

23. Gra typu "ALIAS Kobiety vs. Mężczyźni" lub równoważna. Gra o wyrazach, w której podstawowa zasada brzmi "inaczej mówiąc". Celem jest objaśnienie, zanim przesypane piasek w klepsydrze, jak najwięcej haseł z kart, za pomocą synonimów, przeciwieństw i podpowiedzi. Za każde odgadnięte hasło pionki przesuwają się do przodu na planszy, a drużyna, która szybciej dotrze do mety zwycięża. Minimalna zawartość opakowania: 400 kart zawierających 2400 haseł, plansza, klepsydra, 2 pionki, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

24. Gra typu "Bingo" lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: obrotowa maszyna losująca, kule bongo ponumerowane od 1 do 75, 18 kart bingo, tablicę prowadzącego, żetony, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

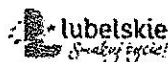
25. Gra typu "Party Time" lub równoważna. Gra, w której musisz wyjaśnić pozostałym znaczenie słów za pomocą innych wyrazów, używając synonimów, antonimów i podpowiedzi. Na polach premierowych czekają Was zadania dodatkowe: pokazywanie zwierząt lub zawodów, wyszukiwanie rymów, opisywanie znanych osobistości lub znalezienie jak największej ilości wyrazów na tą samą literę. Minimalna zawartość opakowania: 400 kart ze słowami do pokazania lub opisanie (3100 słów), plansze do gry z premiową ruletką, klepsydra, 6 pionków, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

26. Gra typu "5 sekund" lub równoważna. Gracze ustawiają na środku pudełko z kartami i losują pytanie, na które odpowiada gracz siedzący na Gorącym Krześle. Kiedy usłyszy pytanie,

projekt „LUBInclustON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



wystartuje czasomierz odmierzający dokładnie 5 sekund przeznaczonych na udzielenie 3 poprawnych odpowiedzi. Choć pytania są proste, presja czasu działa na twoją niekorzyść. Minimalna zawartość opakowania: 372 karty z pytaniami (744 pytania), 6 kart „Następny”, 6 kart „Zmiana”, 6 pionków, specjalny czasomierz z sygnałem dźwiękowym, plansza, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

27. Gra typu "Kim jestem" lub równoważna. Każdy z graczy losuje po jednej karcie ze stosu i umieszcza ją na opasce osoby z prawej strony. Zadaniem każdego gracza 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. Minimalna zawartość opakowania: 81 kart, 4 opaski, klepsydra, instrukcja obsługi w języku polskim – 1 sztuka

Wszystkie materiały muszą być bezpieczne, dostosowane do potrzeb i możliwości edukacyjnych seniora.

Część II Miejsce dostawy: Zespół Ośrodków Wsparcia, ul. Lwowska 28, Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora

Termin: luty 2019

1. Gra typu „Geogram” lub równoważna. Gra uczy rozróżniania prostych figur geometrycznych, rozwija spostrzegawczość, wyrabia zdolności manualne, uczy poznawania figur oraz pobudza wyobraźnię. Minimalna zawartość opakowania: 20 elementów ze sklejki w kształcie plastrów miodu o dł. boku min. 8 cm (+/- 1 cm), instrukcja obsługi w języku polskim – 1 sztuka.

2. Gra typu Fädelio lub równoważna. Zestaw przeznaczony jest do rozwijania umiejętności przewlekania. Różnorodne ćwiczenia świetnie rozwijają zdolności motoryczne, koordynację wzrokowo-ruchową - trenują zręczność potrzebną przy wykonywaniu codziennych czynności, takich jak: zapinanie guzików, wiązanie butów, posługiwanie się sztućcami, dotykanie i wyczuwanie, pisanie i wiele innych. Minimalna zawartość opakowania: skrzynka drewniana o wym. min. 53 x 27 x 7 cm (+/- 1 cm), kołeczki do przeplatania między nimi kolorowych sznurów, pionowe i poziome oczka do przewlekania sznurów, w postaci pałeczki z kolorami. Możliwość mocowania sznura za pomocą magnesów w dnie skrzynki – 1 sztuka.

3. Gra typu „Mozaika grzybki” lub równoważna. Zabawa polega na wkładaniu grzybków w otwory tworząc różne obrazy w/g załączonej książeczki lub własnej inwencji dziecka. Wszystkie elementy wykonane z drewna. Minimalna zawartość opakowania: 108 elementów w kształcie grzybków po 18 sztuk w sześciu kolorach, min. wymiary planszy 32 x 25,5 x 4 cm (+/- 1 cm), wym. grzybków 2,5 x 1,5 cm (+/- 1 cm), obrazkowa instrukcja ze wzorami do odtworzenia w języku polskim – 1 sztuka.

projekt „LUBInclusion – działanie profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



4. Gra typu „Nawlekaj nie czekaj” lub równoważna. W trakcie gry odkryj kartę. Wpatrując się w nią przez kilka sekund, staraj się zapamiętać kolejność kolorów. Po sygnale nawlekaj na linkę jak najszybciej kolorowe kule - zgodnie z układem odczytanym z karty. Minimalna zawartość opakowania: 55 kart, 18 kul, klepsydra, 3 linki, 80 żetonów, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

5. Gra typu „Topologo geo” lub równoważna. Gra umożliwia odtwarzanie w trójwymiarze, przy pomocy drewnianych klocków dwuwymiarowych, obrazów z kart zadań. Gra rozwija wyobraźnię przestrzenną i logiczne myślenie. Minimalna zawartość opakowania: 52 klocki w 4 kolorach i różnych kształtach o min. wym. od 4,5 do 13,5 cm (+/- 1 cm), 30 kart zadań o min. wym. 15 x 15 cm (+/- 1 cm), 1 podstawka do kart zadań, 2 podstawki do przegrody (pokrywa pudełka), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

6. Gra typu „Stosunki przestrzenne” lub równoważna. Karty z ilustracjami klocków, które należy ułożyć biorąc pod uwagę przedmiot, kierunek i kolor. Pomoc uczy klasyfikowania, porządkowania i ćwiczy umiejętność ustalania stosunków przestrzennych. Minimalna zawartość opakowania: 24 karty, 2 podstawy z tworzywa dla 2 graczy, 18 klocków w 3 typach (parter, piętro, dach), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

7. Gra typu „Klocki geo” lub równoważna. Gra kształtująca umiejętność określania stosunków przestrzennych, rozwijają wyobraźnię, stymulują i uwrażliwiają na odbiór sensoryczny. Służą również jako materiał ćwiczeniowy do ukierunkowanej pracy terapeutycznej. Minimalna zawartość opakowania: 7 różnokształtnych, wykonanych z drewna brył geometrycznych w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym, fioletowym, czarnym i naturalnym, zbudowanych z sześciennych kostek o wymiarach min. 30x30x30 mm, książeczka zawierająca 70 ułożeń z uwzględnieniem wzrastającego stopnia trudności, drewniane pudełko na klocki, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

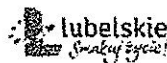
8. Gra typu „Dźwięki w domu” lub równoważna. Gra rozpoznawanie dźwięków. Zadaniem gracza jest rozpoznanie dźwięku i połączenie go z odpowiednią ilustracją. Minimalna zawartość opakowania: 12 plansz o wym. min. 13,2 x 20,4 cm (+/- 1 cm), 120 kartoników, CD z nagraniem dźwięków, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka..

9. Gra typu „Strategiczna tres” lub równoważna. Gra strategiczna, która wywodzi się z popularnej, wszystkim znanej gry w kółko i krzyżyk. Przeznaczona jest dla 2 graczy, których zadaniem jest zajmowanie na przemian pól na planszy poprzez nakładanie krążków w swoim kolorze na umieszczone na niej drążki. Każdy gracz dąży do tego, aby jak najszybciej zająć 3 miejsca w 1 linii: poziomo, pionowo, na skos w płaszczyźnie lub w przestrzeni jednocześnie utrudniając to samo przeciwnikowi. Minimalna zawartość opakowania drewniana podstawa o wym. 12 x 12 cm z trzpieniami o wys. 5,5 cm (+/- 1 cm), 24 krążki w dwóch kolorach: 12 żółtych + 12 czerwonych, o wym. 3,5 x 1,5 cm (+/- 1 cm), instrukcja, drewniane pudełko o wym. 14,5 x 14,5 x 9 cm(+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka..

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



10. Gra typu „Pamięć 3D” lub równoważna. Gra polega na ułożeniu kostek zgodnie ze wzorem na odsłoniętej na chwilę karcie ze stosu "kart wzorów". Czas na ułożenie odmierza się przez klepsydrę. Gracz, który najszybciej będzie układał kostki według zapamiętanego wzoru, zostanie zwycięzcą. Minimalna zawartość opakowania: 25 kolorowych kostek o wym. min. 2 x 2 x 2 cm (+/- 1 cm), 55 kart wzorów o wym. 6 x 9 cm (+/- 1 cm), klepsydra o wys. min. 8 cm, 100 żetonów o śr. min. 1,5 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

11. Gra typu „Jakie to flagi” lub równoważna. Gra w 3 wariantach. Po krótkim przejrzaniu katalogu flag z instrukcji, zadaniem graczy jest podanie właściwej nazwy państwa, do którego należy flaga wybrana z talii kart lub na której stanął pionek gracza. Drugą częścią zadania jest wskazanie położenia wymienionego państwa na mapie świata. Minimalna zawartość opakowania: plansza, 193 szt. kart flag, 27 szt. kart zadań, 4 pionki, kostka do gry, 150 szt. Żetonów, klepsydra, notes, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

12. Gra typu „Studnia Jakuba” lub równoważna. Drażki można wykorzystywać do układania kształtów liter, cyfr, znaków, figur geometrycznych. Można z nich również budować formy przestrzenne. Minimalna zawartość opakowania: 60 drewnianych drażków w 6 kolorach o śr. 1 cm i dł. 18 cm (+/- 1 cm), drewniana kostka z kolorowymi ściankami, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

13. Gra typu Kubik lub równoważna. Gra logiczna, jej celem jest kształtowanie intuicji geometrycznej, orientacji w przestrzeni i kombinatorycznego myślenia. Gra ogranicza się do następującej zasady: przestawiasz jeden kubik, aby cały układ klocków odzwierciedlał twój wzór. Ponieważ każdy gracz ma inny wzór, spoglądasz na układ bardzo uważnie. Kto szybciej będzie dostrzegał podobieństwa ten zwycięży. Minimalna zawartość opakowania: 36 kart ze wzorami o wym. min. 8 x 8 cm (+/- 1 cm), 5 kolorowych drewnianych sześciątów o dł. boku 4 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

14. Gra typu „Serso” lub równoważna. Gra zręcznościowa polegająca na umieszczeniu obręczy na prętach. Wykonana z pianki. Minimalna zawartość opakowania: min. wym. prętów 30 x 30 x 13 cm (+/- 1 cm), 5 obręczy o śr. min. 12 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

15. Gra typu „Wyceluj w puszkę” lub równoważna. Gra polegająca na zbitciu piłeczką jak największej liczby puszek. Łatwa do transportowania dzięki wygodnej torbie na ekspres, wykonanej z tworzywa sztucznego. Minimalna zawartość opakowania: 10 puszek z pianki o wym. min. 8 x 9 cm (+/- 1 cm), 6 piłeczek piankowych min. 6 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” (umowa nr 56/RPL.U.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.) jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



16. Gra typu „Klocki edukacyjne Caneo” lub równoważna. Zestaw sześciennych klocków drewnianych w dwóch najbardziej kontrastowych kolorach: czarnym i białym, z nadrukowanymi prostymi wzorami geometrycznymi (koło, kwadrat, krzyżyk, iks). Klocki zaprojektowane z myślą o młodszych dzieciach, które potrzebują silnych bodźców, a zarazem czystych barw i prostych wzorów. Zapakowane w praktyczny, bawełniany woreczek. Minimalna zawartość opakowania: • 60 szt. (po 30 w każdym kolorze) o wym. min. 3 x 3 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

17. Plansze do klocków Caneo. Zestaw plansz do klocków Canoe (sprzedawane osobno), zawiera 31 wzorów o różnym stopniu trudności. Minimalna zawartość opakowania: 9 arkuszy formatu A4 z 31 wzorami, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

18. Gra typu „Logiczne układanki Schubitrix” lub równoważna. Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów - układając należy dopasować do trzech boków odpowiedni element. Powstałe figury umożliwiają samokontrolę wykonanego zadania. Minimalna zawartość opakowania: 2 układanki po 24 elementy o wym. min. 6 cm (+/- 1 cm), wkładka do sortowania, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

19. Gra typu „Memory tematyczne – jedzenie” lub równoważna. Gra ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (jedzenie). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. Minimalna zawartość opakowania: 34 elem. (17 par) o wym. min. 9 x 9 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

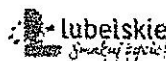
20. Gra typu „Memory tematyczne – kultura” lub równoważna. Gra ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (kultura). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. Minimalna zawartość opakowania: 34 elementów (17 par) o wym. min. 9 x 9 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

21. Gra typu „Memory tematyczne - miejsca na świecie” lub równoważna. Gra ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (zwierzęta, jedzenie, kultura, miejsca). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. Minimalna zawartość opakowania: 34 elementów (17 par) o wym. min. 9 x 9 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



22. Zestaw sensorycznych piłeczek 10 szt. Starannie wyselekcjonowany zestaw 10 piłeczek do stymulacji dotykowej lub zróżnicowanych zabaw ruchowych. Zadanie polega na dotykaniu, opisywaniu, porównywaniu, odgadywaniu. Minimalna zawartość opakowania: 10 piłeczek różnej wielkości maksymalnie o śr. do 12 cm - +/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 zestaw.

23. Gra typu „Przebiegle wielbłądy” lub równoważna. Gra planszowa - rozpędzone wielbłądy w drodze po superpuchar. W loży zasiadacie jako prawdziwi koneserzy. Czy przewidzicie dokładną kolejność wielbłądów na trasie? Od teraz obstawiacie też z handicapem i możecie dać wielbłądom zastrzyk adrenaliny. Będziecie zawierać sojusze z innymi gośćmi szejka. To oznacza jeszcze więcej nagród. Minimalna zawartość opakowania: rozszerzenie planszy do gry, 5 drewnianych dodatkowych kostek, platforma widokowa, aparat fotograficzny, 5 kafelków typowania, 4 kafelki typowania kolejności, kafelek piramidy, 2 kafelki pustyni, kafelek fotografa, 22 monety, 10 kart typowania, 10 kart sojuszu, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

24. Chusta animacyjna, średnica 3,5 m (+/- 0,5 m), kolorowa (min. 7 kolorów), wykonana z wytrzymałego, wodoodpornego materiału, z uchwytami po obwodzie – 1 sztuka

Wszystkie materiały muszą być bezpieczne, dostosowane do potrzeb i możliwości edukacyjnych seniora.

Część III: Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej im. Matki Teresy z Kalkuty, 20-060 Lublin, ul. Głowackiego 26

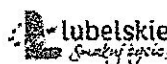
Termin: luty 2019

1. Gra typu „Chińczyk” lub równoważna. Chińczyk dla niewidomych wyposażony został w trwałą i estetyczną planszę z drewna, 16 pionków w czterech kolorach, sześcienną kostkę oraz instrukcję gry w czarnym druku i brajlu. Strategiczne elementy planszy są wklęsłe, pionki mają wypukłe oznaczenia (cztery rodzaje wypukłych oznaczeń odpowiadają czterem kolorom). Kostka ma na każdej ścianie wypukłe punkty odpowiadające ilością punktom czarnodrukowym. Gra znajduje się w estetycznym, płóciennym, ściągającym sznurkiem worku. Minimalna zawartość opakowania: drewniana plansza z wklęsłymi elementami strategicznymi, 16 pionków w czterech kolorach z czterema rodzajami wypukłych oznaczeń, sześcienna kostka z wypukłymi punktami odpowiadającymi ilością punktom czarnodrukowym, instrukcja w języku polskim. – 2 sztuki

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



2. Gra typu „Reversi” lub równoważna. Gra planszowa dla dwóch osób, rozgrywana przy pomocy 64 białych i czarnych pionków na planszy o wymiarach 8 na 8 pól, podobnie jak w szachach i warcabach. W wersji dla osób niewidomych gra typu „Reversi” wyposażone jest w drewnianą planszę z otworami na pionki i w 64 drewniane pionki koloru naturalnego drewna po stronie wklęsłej oraz koloru ciemnozielonego po stronie płaskiej. Gracze wybierają po 32 pionki. Jeden z graczy posługuje się pionkami płaskimi, drugi zaś wklęsłymi. Po zakończeniu gry plansza i pionki są przechowywane w praktycznym, estetycznym płóciennym worku, ściągającym sznurkiem. Minimalna zawartość opakowania: drewniana plansza z otworami na pionki, 64 pionki po jednej stronie wklęsłe, w kolorze np. naturalnego drewna, po drugiej stronie płaskie, w innym kolorze, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

3. Gra typu „Sudoku” lub równoważna. Gra ma na celu wykazać się cierpliwością i umiejętnością logicznego myślenia. Plansza jest stabilna i wykonana z estetycznego drewna brzoźowego, posiada szufladę na kafelki z cyframi. Gra jest w pełni dostępna dla niewidomych i słabowidzących. Świetna rozrywka integrująca widzących i niewidomych. Minimalna zawartość opakowania: 40 kafelków opisanych brajlem i drukiem powiększonym, plansza zawiera dobrze wyczuwalne, wklęsłe pola, w których kafelki wygodnie się umieszcza, praktyczna szufladka do przechowywania ruchomych elementów, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

4. Karty do gry z oznaczeniami brajlowskimi i powiększonym drukiem. Karty przeznaczone są dla osób niewidomych, jak i niedowidzących. Minimalna zawartość opakowania: duża grafika i duży druk - wysokość znaków min. 1,5 cm (+/- 3 mm), wyraźne oznaczenia brajlowskie, min wymiary kart 100 x 70 mm (+/- 20 mm), karty powleczone cienką warstwą plastiku, instrukcja w języku polskim. – 1 komplet

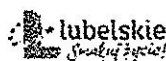
5. Piłka typu „GOAL BALL” lub równoważna. Piłka dźwiękowa, dzięki zamontowanemu dzwonekowi, niewidomi gracze łatwo mogą ją zlokalizować na boisku. Piłka typu „Goalball” to również nazwa gry drużynowej dla osób niewidomych i niedowidzących. Minimalna zawartość opakowania: piłka wykonana z twardej, dobrej jakości gumy, wyposażona w cztery otwory poprawiające akustykę dzwonka, minimalne wymiary - obwód 78 cm (+/- 2 cm), waga 1230 g (+/- 30 g), instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

6. Gra typu „Szachy” dla niewidomych i niedowidzących. Szachy wykonane w całości z drewna oraz przystosowane dla graczy niewidomych. Minimalna zawartość opakowania: plansza szachowa (kaseta) z ciemnymi polami wypukłymi, figury szachowe możliwe do zamontowania w otworach, dodatkowo figury ciemne różnią się kształtem, figury szachowe są umieszczane w otworkach, a ciemne różnią się dodatkowo kształtem. Minimalne wymiary kasety po rozłożeniu: 400 x 400 x 20 mm (+/- 10 mm), instrukcja w języku polskim. – 2 sztuki

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



7. Gra typu „Rubik” lub równoważna dla niewidomych. Kosta typu „Rubik” dla niewidomych z wypukłymi płytkami, dzięki którym każda z sześciu kolorowych ścianek jest inna w dotyku. Gra polega na ułożeniu 1 boku kostki w jednym kolorze. Minimalna zawartość opakowania: kostka sześć boków każdy w innym kolorze, minimalne wymiary kostki 30 x 30 x 30 mm, instrukcja w języku polskim. – 2 sztuki

Wszystkie materiały muszą być bezpieczne, dostosowane do potrzeb i możliwości edukacyjnych seniora.

CZĘŚĆ IV Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej Betania, Aleja Kraśnicka 223, 20-718 Lublin

Termin: luty 2019

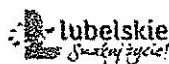
1. Gra typu „Koło fortuny” lub równoważna. Na tarczy umieszczono numery od 1 do 30, litery od A do Z i 4 jokery. Koło obraca się stabilnie na drewnianym stojaku. Poszczególne pola oznaczono drewnianymi kółkami, które wesoło trajkoczą podczas ruchu. Minimalna zawartość opakowania: koło/tarcza kolorowa z cyframi i literami i 4 obrazkami Joker, a min. wym. 41x35 cm, średnica, 35 cm, promień 18 cm, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka

2. Gra typu „Bingo” lub równoważna. Bingo gra, w której gracze zakreślają losowo wybrane liczby, gdy pojawiają się one na planszy, która jest wydrukowana na papierze. Pierwsza osoba mająca ułożony określony wzór z zakreślonych liczb jest zwycięzcą i wykrzykuje "Bingo!", informując innych o wygranej. Minimalna zawartość opakowania: obrotowa maszyna losująca, kule bingo ponumerowane od 1 do 75, 18 kart bingo, tablica prowadzącego, żetony, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

3. Gra typu „Memory – cuda świata” lub równoważna. Gra logiczna o tematyce - Cuda Świata polegająca na odnalezieniu dwóch tych samych obrazków, ćwiczy pamięć świeżą. Minimalna zawartość opakowania: 48 kart, 24 pary, min. wymiary opakowania: 32x234 x 154 mm, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

4. Gra typu „Akademia Umysłu Seniora” lub równoważna. Jest to zestaw ćwiczeń przeznaczonych do indywidualnego treningu pamięci i koncentracji. W skład gry wchodzi 6 programów multimedialnych oraz poradnik zawierający wskazówki, porady oraz plany treningowe, dzięki którym można m.in. ćwiczyć pamięć. Minimalna zawartość opakowania:

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” (umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.) jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



drukowany Poradnik, 9 programów multimedialnych do treningu umysłu (format: min. 18x27,8x4,5 cm), instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

5. Gra typu „Warcaby” lub równoważna. Gra planszowa, która usprawnia koncentrację i cierpliwość. Polega na zбиiciu wszystkich pionków przeciwnika. Minimalna zawartość opakowania: pudełko o wym. min. 31x15x3 cm, figury drewniane, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

6. Gra typu „Dotykowe sześciany” lub równoważna. Gra polegająca na tym, że z zamkniętymi oczami seniorzy muszą rozpoznać dotykiem, porównać i ułożyć w odpowiedniej kolejności 4 lub 8 różnych materiałów. Gra ma na celu pobudzenie zmysłu dotyku, rozwijanie percepcji dotykowej i wzrokowej oraz ćwiczy koncentrację uwagi i pamięć. Minimalna zawartość opakowania: 2 zestawy sześcianów, 2 opaski na oczy, 32 płytki wzorcowe, 2 ramki do układania płytek. Wymiary: ramka min. dł. 20 cm, sześcian 4 x 4 x 4 cm, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

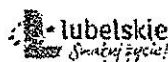
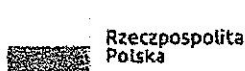
7. Gra typu „Memory 3 d” lub równoważna. Gra polegająca na stworzeniu pary z dwóch jednakowych kształtów („pozytyw” i „negatyw”). W celu sprawdzenia, czy do siebie pasują, można włożyć jeden w drugi – dopasowanie ułatwiają również kolory elementów. Gra rozwija percepcje dotykową, pamięć. Minimalna zawartość opakowania: 19 części, materiał drewno – np.: sklejka brzoza, wymiary płytek: min. 6 x 6 x 1,5 cm, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

8. Gra typu „Kwadratomania” lub równoważna. Nazywana często „magicznym pudełkiem”. W środku kryje się 45 kwadratowych elementów charakterystycznie podzielonych wzdłuż przekątnej na dwa kolory. Dodatkowo każdy kolor ma przypisaną wartość liczbową. Wpływa na rozwój pamięci świeżej bezpośredniej, uczy koncentracji, rozwija logiczne myślenie oraz zdolności matematyczne. Minimalna zawartość opakowania: 45 kolorowych płytek, 60 kolorowych kołeczków, kartonik, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

9. Gra typu „Memory dotykowe w worku” lub równoważna. Za pomocą dotyku należy odnaleźć pary klocków o takiej samej fakturze. Ćwiczy zmysł dotyku oraz pamięć. Minimalna zawartość opakowania: 32 okrągłe klocki o różnej fakturze, wymiary: średnica klocka min. ok. 4 cm, 32 części + woreczek, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

10. Gra typu „Quisensi” lub równoważna. Kolekcja gier wspierająca percepcję zmysłową, pobudza wrażenia zmysłowe i uaktywnia zmysły : dotyku, wzroku, smaku, słuchu i węchu. Stopień trudności można dopasowywać do stanu graczy. Minimalna zawartość opakowania: 99 kart aktywności, 9 par kształtów z drewna, 12 blaszanych puszek z zakręcanymi pokrywkami, 12 walców (5 par z różnymi materiałami, 2 drewniane), 1 opakowanie szklanych kulek, 10

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



drewnianych krążków, 1 chusteczka, 2 duże, 5 średnich, 10 małych woreczków, po 10 czerwonych, żółtych i niebieskich patyczków, 1 pionek, 1 klepsydra, 2 kostki do gry zawiera zasady gry, zadania i propozycje gier, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

11. Gra typu „Chińczyk XL” lub równoważna. Plansza wykonana z drewna, estetycznie pomalowana i tak duża, że idealnie nadaje się do wykorzystania też na świeżym powietrzu. Minimalna zawartość opakowania: drewniana plansza, 16 pionków, 2 drewniane kostki, bawełniany woreczek do przechowywania, wymiary: min. 50x50x2,8 cm, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

12. Gra typu „Boule” lub równoważna. Gra w boule (pentaque lub bocce) to tradycyjna francuska gra towarzyska z elementami zręcznościowymi. Popularna w szczególności w południowej Francji. Polega na rzucaniu z wytyczonego okręgu stalowymi kulami. Minimalna zawartość opakowania: 8 stalowych chromowanych kul o wadze 640g i średnicy 73 mm, kule w czterech różnych wzorach, 1 drewniana kulka tzw. świnka o średnicy ok. 30 mm, sznurek do odmierzenia odległości, instrukcja i zasady gry w języku polskim, całość zamknięta w poręcznym pokrowcu nylonowym, ułatwiającym przenoszenie kul, instrukcja w języku polskim. – 1 sztuka

13. Chusta animacyjna, średnica 3,5 m (+/- 0,5 m), kolorowa (min. 7 kolorów), wykonana z wytrzymałego, wodoodpornego materiału, z uchwytemi po obwodzie – 1 sztuka

Wszystkie materiały muszą być bezpieczne, dostosowane do potrzeb i możliwości edukacyjnych seniora.

CZĘŚĆ V: Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej im. Wiktorii Michelisowej, ul. Archidiakońska 7, 20-113 Lublin

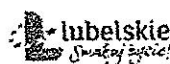
Termin: luty 2019

1. Gra typu „Klamerki” lub równoważna. Gra do terapii osób starszych z zaburzeniami motorycznymi. Koncentruje się na ćwiczeniach wzmacniających mięśnie palców i dłoni, a także wspieranie motoryki dłoni np. chwytanie pęsety koordynacji oko-ręka, rozwijanie zdolności manualnych, pobudzanie zaradności wykonywania różnych czynności życia codziennego. Minimalna zawartość opakowania: 1 deska na wtyczki (ośmiokątna, z 40 otworami), 1 stojak, 24 klamry z oporem (po 6 w różnych kolorach), 64 drewniane kołki (40 x naturalny kolor, po 6 w różnych kolorach), 4 kolorowe plansze, 1 kostka, 1 zestaw instrukcji zawiera 10 kart z wzorami i 4 puste dla indywidualnych koncepcji gier. Wymiary: deska na wtyczki 38x38x 11cm gry planszowe, stojak 18x18x3cm, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska

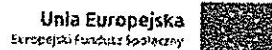
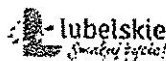


Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



2. Gra typu „Domek z różnymi zamknięciami” lub równoważna. Ćwiczenie motoryki małej. Zamknięte na cztery spusty. Każde z drzwi są zaryglowane lub zamknięte w inny sposób. W skrytkach za 4 drzwiami można schować drobne przedmioty. Łańcuszki zabezpieczają klucze przed zgubieniem. Materiał: drewno, metal. wymiary: min. 26x25x35cm, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
3. Gra typu „Chińczyk” – wersja specjalna lub równoważna. Gra planszowa. Zasady gry są znane, lecz plansza do gry ma mniej pól, a każdy z graczy tylko dwa pionki. Pionki można wygodnie chwycić, a dzięki temu, że pola są pogłębione, to się nie przewracają. Dlatego gra ta jest idealna w przypadku ograniczeń w zakresie motoryki małej oraz dla osób, które nie potrafią skupić uwagi. Ponadto główki pionków mają różne kształty. Dzięki temu gracze słabowidzący mogą rozpoznać swoje pionki zmysłem dotyku. Minimalna zawartość opakowania: plansza do gry z drewna np.: brzoźowego (24x24cm0, 8 pionków, 2 kostki do gry(1-3 oczka i 1-6 oczek), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
4. Gra typu „Puzzle XXL” lub równoważne. Układanka różne tematy (kawa, narzędzia, mieszkanie). Łatwe puzzle o bardzo dużych rozmiarach to sprawdzone narzędzie do aktywizacji osób cierpiących na demencję .w bardzo interesujący sposób uaktywniają percepcję wzrokową , pamięć oraz słownictwo i rozwijają motorykę. Są idealne do stosowania w przypadku postępującej demencji oraz do aktywizacji. Minimalna zawartość opakowania: puzzle wykonane z trwałej, grubej tektury, po 6 układanek z każdego motywu, każda układanka składa się z 4 dużych, poręcznych elementów. Format układanki: min. 25x25cm – 3 sztuki.
5. Gra typu „Układanka kolorowe klejnoty” lub równoważna. Składa się z 30 wysokiej jakości kolorowych drewnianych rombów z błyszczącymi paciorkami, które można swobodnie układać w przepiękne wzory i mandale. Solidna sześciokątna plansza zapewnia stabilne podłoże, tworzy ładną ramę i zabezpiecza elementy układanki przed – 1 sztuka.
6. Gra typu „Quisensi” lub równoważna. Ta wielowariantowa kolekcja gier pobudza wrażenia zmysłowe i uaktywnia zmysły dotyku, wzroku, słuchu, węchu i smaku. Minimalna zawartość opakowania: 99 kart aktywności, 9 par kształtów z drewna, 12 blaszanych puszek z zakręcanymi pokrywkami, 12 wałców (5 par z różnymi materiałami, 2 drewniane), 1 opakowanie szklanych kulek, 10 drewnianych krążków, 1 chusteczka, 2 duże, 5 średnich, 10 małych woreczków, po 10 czerwonych, żółtych i niebieskich patyczków, 1 pionek, 1 klepsydra, 2 kostki do gry, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
7. Gra typu „Jenga” lub równoważna. Gra zręcznościowa, polegająca na układaniu drewnianych klocków, jak najwyższej wieży, poprzez przenoszenie klocków z dołu wieży na szczyt. Gra ćwiczy koncentrację i zręczność. Minimalna zawartość opakowania: 54 elementy (klocki drewniane) o wym. min. 7,5 x 2,5 x 1,5 cm, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
8. Gra typu Scrabble” lub równoważna. Podstawowa, najbardziej popularna wersja gry, w której „Liczy się każde słowo”. Klasyczna gra w Scrabble polega na wymyślaniu powiązanych ze sobą słów i układaniu ich na planszy, w sposób przypominający krzyżówkę. Słowa należy

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



ułożyć z płytek, na których znajdują się słowa o różnej wartości punktowej, a wygrywa ten, kto za ułożone słowa zdobędzie najwięcej punktów. Minimalna zawartość opakowania: 4 podstawki, 100 płytek z literami, bawełniany woreczek na litery, plansza, składana, twarda, instrukcja w języku polskim – **1 sztuka.**

9. Gra typu „Monopol” lub równoważna. Gra polega na kupowaniu nieruchomości z okresu PRL, wymieniaj walutę u cinkciarza. Powrót do dawnego świata PRL, w którym nie było telefonów komórkowych i internetu, a w sklepach widniał jedynie ocet i musztarda. Minimalna zawartość opakowania: plansza do gry, 28 kart tytuł własności, 16 kart społecznych, 16 Kart rozrywki, 32 domy, 12 hoteli, 3 kostki do gry, zestaw banknotów, instrukcja w języku polskim – **1 sztuka.**

10. Gra typu „Szachy królewskie” duże drewniane lub równoważne. Gra w której pionki przedstawiają wizerunki królów wraz z ich przydomkami i czasem panowania. Szachy zrobione są z najwyższej jakości drewna, bierki wielokrotnie malowane i lakierowane wewnątrz unieszczone są przegródki na bierki - wytłoczone i powleczone materiałem Minimalna zawartość opakowania: Szachownica min. wymiary 435x435 mm, kasetka po złożeniu 435 x 222 x 54 mm, wysokość króla min. 75 mm, wysokość pionka min. 42 mm – **1 sztuka.**

11. Gra typu „Operacja” lub równoważna. Gra o tematyce medycznej, z brzęczącym pacjentem, który posiada różne dolegliwości. Minimalna zawartość opakowania: plansza do gry i pinceta- 12 plastikowych elementów (łącznie z gumką)- plastikowy woreczek- 12 kart- instrukcja w języku polskim – **1 sztuka.**

12. Gra typu „Rzutki” /dart elektroniczna lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: 6 rzutek z zapasowymi końcówkami, uchwyty na lotki w obudowie, 4 wyświetlacze LED, regulowana sygnalizacja głosowa i dźwiękowa, średnica powierzchni do grania: min. 34,5cm automatyczne wyłączenie, zasilanie sieciowy (adapter w zestawie) lub 3x bateria AA, instrukcja w języku polskim. Gra powinna posiadać certyfikat CE i ROHS – **1 sztuka.**

13. Gra zręcznościowa typu „Twister” lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: mata, strzałka obrotowa, instrukcja w języku polskim - **1 sztuka.**

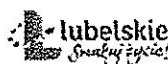
14. Gra logiczna typu „Enigma” lub równoważna. Gra oparta na łamigłówkach z akcesoriami, pełna zagadek, zadań logicznych i łamigłówek. Zadaniem w tej planszówce jest odkrywanie zagadek starożytnej świątyni. Minimalna zawartość opakowania: 109 żetonów, 17 pionków, 7 fragmentów mozaiki, 4 zakrzywione elementy, 6 odważników, 9 płytek rurociągów, klepsydra, instrukcja w języku polskim – **1 sztuka.**

15. Gra typu „Quiz o Polsce” lub równoważna. Gra planszowa, podczas rozgrywki gracze staną naprzeciw siebie, by odpowiedzieć na intrygujące pytania dotyczące naszego kraju. Tematyka pytań dotyczy m.in. przyrody, kultury, geografii i historii Polski. Quiz został specjalnie urozmaicony o próby zręczności i wymowy trudnych zdań. Minimalna zawartość opakowania. Minimalna zawartość opakowania: 201 kart pytań i odpowiedzi, 18 kart liter, karta z nazwami

projekt „LUBinclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwo Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



działów, 6 pionków do gry, kostka, plansza, 80 żetonów, klepsydra, notes, kubek, kulka, katapulta, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

16. Gra typu „Umiejętności – pakiet zdjęć” lub równoważna. Pakiety zdjęć przeznaczone do ćwiczeń językowych. Dzięki zabawie ze zdjęciami seniorzy poszerzają słownictwo, rozwijają zdolność formułowania wypowiedzi oraz zadawania pytań. Minimalna zawartość opakowania: 227 zdjęć o wymiarach min. 11 x 14 cm, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

17. Gra typu „Historia Polski – quiz” lub równoważna. Gra edukacyjna. Na 191 kartach znajdują się 764 pytania i 1528 odpowiedzi. W trakcie gry jej uczestnicy poruszają się pionkami po torze planszy i odpowiadają na pytania z wyciągniętych kart, w zależności od koloru pola na którym postawili swój pionek. Dodatkowe punkty można zdobyć określając jakie ważne wydarzenie w historii Polski miało miejsce pod datą widniejącą na karcie z talii kart „ważnej daty”. W trakcie gry wiele emocji zapewnia również strzały do celu z katapulty, które będą sprawdzianem umiejętności manualnych graczy. Minimalna zawartość pudełka: 191 kart pytań i odpowiedzi, 12 kart liter, 17 kart ważna data, 6 pionków, kostka, plansza, 150 żetonów, klepsydra, notes, kubek, kulka, katapulta, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

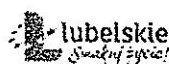
18. Gra typu „Pan tu nie stał” lub równoważna. Gra przenosi do czasów PRL-u, lat osiemdziesiątych oraz centralnego planowania i wiecznych rynkowych niedoborów, symbolem których stały się wszechobecne kolejki do sklepów. Podczas gry walczy się o deficytowe towary rzucane do sklepów. Należy obserwować co pojawia się w sklepach, w przemyślany sposób rozdzielać zadania swojej rodzinie i nie dać się wypchnąć z kolejki, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

19. Gra typu „Sudoku” lub równoważna. Łamigłówka logiczna wykonana z drewna. Celem gry jest uzupełnienie pól kostkami z kolorowymi „diamencikami” przy zachowaniu reguły, że każdy kolor może wystąpić tylko raz w każdym wierszu, kolumnie i obszarze. Minimalna zawartość opakowania: 36 drewnianych kostek, ramka o wymiarach min. 24 x 24 cm, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

20. Gra typu „Studnia Jakuba” lub równoważna. Drażki można wykorzystywać do układania kształtów liter, cyfr, znaków, figur geometrycznych. Można z nich również budować formy przestrzenne. Umożliwiają zabawę w pojedynkę lub w grupie. Minimalna zawartość opakowania: 60 drewnianych drążków w 6 kolorach o śr. 1 cm i dł. 18 cm, drewniana kostka z kolorowymi ściankami, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

21. Gra typu „Mistrz logiki – podstawowy” lub równoważna. Gra, w której trzeba, obmyślać śmiało strategie, rozwiązywać nawet najtrudniejsze zagadki, porozumiewać się ze sobą nawzajem, wykonywać trudne obliczenia, planować własne zabawy i małe psikusy. Minimalna zawartość opakowania: drewniana skrzynka łączona na wpusty o wym. 37,5 x 15 x 3,5, plansza wykonana z drewna o wymiarach min. 37,5x15x1cm, 80 dwukolorowych żetonów, 70 czarnych i białych kołeczków, drewnianą listwę z otworami do układania kodu, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



22. Gra typu „Cywilizacje” lub równoważna. Gra planszowa, podróż przez stulecia. Najważniejsze idee, architektura i wynalazki z historii ludzkości zaprezentowane z przymrużeniem oka. Gracze wcielają się w rolę władców. W trakcie gry należy zgromadzić jak najwięcej dóbr, które mogą wymieniać na wynalazki, budynki i narzędzia. Minimalna zawartość opakowania: plansza, 20 znaczników drewna, 20 znaczników jedzenia, 20 znaczników kamienia, 36 żetonów PZ, 5 żetonów - mnożnik x 5, 5 zestawów po 8 kart rozkazów, 32 karty pomysłów dla pierwszej i drugiej epoki, 16 kart pomysłów dla trzeciej epoki, 1 hełm wodza, 1 korona, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

23. Gra typu „Memory tematyczne – zwierzaki, jedzenie, kultura, miejsca na świecie” lub równoważna. Gra ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (zwierzaki, jedzenie, kultura, miejsca na świecie). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. Minimalna zawartość opakowania: 34 elem. (17 par) o wym. min. 9 x 9 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

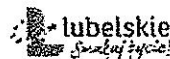
24. "Pamięć 3D" i "Pamięć 3D – kolor" lub równoważna. Gry gry w których gracze muszą wyteżyc swą pamięć, dzięki której będą mogli odtworzyć przestrzenny układ wykorzystanych w grze kostek i wybrać odpowiedni zestaw kolorów. Obie gry to znakomity trening pamięci i wyobraźni przestrzennej. Do trzeciej gry "Pamięć 3D - wieża" wykorzystuje się jedynie kolorowe kostki. Zadanie w niej polega na tym, by każdy gracz w swojej kolejce dostawiał jedną kostkę na wierzch ułożonej poprzednio. W ten sposób powstaje wieża. Ten gracz, który spowoduje zawalenie się wieży przez dostawienie swojej kostki, przegrywa. Minimalna zawartość opakowania: plansza do gry, 25 kolorowych kostek, 55 kart wzorów, klepsydra, 100 żetonów, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

25. Gra typu „Quiz o świecie” lub równoważna. Gra w trakcie której uczestnicy odpowiadają na pytania dotyczące historii, geografii i przyrody, nauki i techniki oraz kultury i sztuki świata. Gracze mogą odpowiadać na 180 pytań z 45 kart, a do wyboru mają 540 odpowiedzi: Minimalna zawartość opakowania: 97 kart pytań i odpowiedzi, 12 kart liter, karta z nazwami działów, 4 pionki, kostka, plansza, 80 żetonów, klepsydra, notek, kubek, kulka, katapuła, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka .

26. Gra typu „Quiz o Europie” lub równoważna. Gra, w której należy odpowiadać na 388 pytań z 97 kart, a do wyboru mają 1164 odpowiedzi. Tematami pytań i odpowiedzi są: historia, geografia i przyroda, nauka i technika oraz kultura i sztuka Europy. Podczas gry można wykazać się również swoją zręcznością, strzelając z katapuły do celu. Minimalna zawartość opakowania: 97 kart pytań i odpowiedzi, 12 kart liter, karta z nazwami działów, 4 pionki, kostka, plansza, 80 żetonów, klepsydra, notes, kubek, kulka, katapuła, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

27. Gra typu „Jakie to flagi" lub równoważna. Gra dydaktyczna w 3 wariantach. Po krótkim przejrzeniu katalogu flag z instrukcji zadaniem graczy jest podanie właściwej nazwy państwa,

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwo Lubelskiego na lata 2014-2020



do której należy flaga wybrana z talii kart lub na której stanął pionek. Drugą częścią zadania jest wskazanie położenia wymienionego państwa na mapie świata. Za każdą prawidłową odpowiedź zostaje przyznany punkt. Zwycięża ten, kto zdobędzie ich najwięcej. W trakcie emocjonującej zabawy gracze uczą się rozróżnić flagi państw całego świata, poznają nazwy tych państw i miejsce ich położenia. Poznają też nazwy ich stolic, a także jaka jest wielkość ich powierzchni i jaki obowiązują w nich język. Minimalna zawartość opakowania: plansza, 193 karty flag, 27 kart zadań, 4 pionki, kostka, 150 żetonów, klepsydra, notes, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

28. Gra typu „Luxtorpeda” lub równoważna. Gra planszowa związana z polską kulturą, historią, przyrodą, rodzimą kuchnią ale i językiem polskim. Gracze wykładają kolejne karty z różnych kategorii (np. Dzikie zwierzęta, Rośliny uprawne, Potrawy, Pojazdy, Krajobrazy, Trudne słowa czy Sławni Polacy) i muszą zapamiętać ich położenie na stole. Minimalna zawartość opakowania: 98 kart obiektów, 14 kart kategorii, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

29. Gra typu „Milionerzy” lub równoważna. Gra planszowa, oparta na popularnym na całym świecie teleturnieju. Wszystkie pytania pochodzą z programu telewizyjnego TVN. Minimalna zawartość opakowania: plansza do gry, 4 ramki na karty pytanie i odpowiedź, 660 kart pytanie i odpowiedź, 20 kart, pytanie do publiczności/telefon do przyjaciela, 12 żetonów Kół Ratunkowych, 6 pionków 30 czeków, 7 kart dodatkowych z ciekawostkami, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

30. Profesjonalna chusta animacyjna o średnicy 1,2m, ilość uchwyty 14 - 1 sztuka

Część VI - Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej Kalina, ul. Kalinowszczyzna 84, 20-201 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w Klubie Seniora

Termin: luty 2019

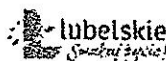
1. Gra typu „Układanka magnetyczna” lub równoważna. Gra rozwija zdolności manualne, rozwija wyobraźnię i kreatywność. Zadaniem jest ułożenie elementów według podanego wzoru na ilustracji. Minimalna zawartość opakowania: drewniana walizka zawiera 42 klocki oraz 12 kart z 24 wzorami do ułożenia. Wymiary produktu: długość 286 mm x wysokość 38 mm x szerokość 300 mm – 4 sztuki.

2. „Duże karty do gry” lub równoważne. Tradycyjna talia kart do gry o większych rozmiarach przeznaczone dla osób słabowidzących/starszych, z większą wyraźną czcionką. Minimalna zawartość opakowania: 52 karty, rozmiar 175 mm na 123 mm, duży nadruk, instrukcja w języku polskim- 2 sztuki.

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska

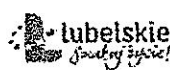
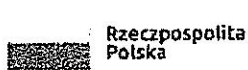


Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



3. Gra typu „Karty do gry w remika” lub równoważne. Karty klasyczne wykonane z wysokiej jakości materiału, powlekane plastikiem dzięki czemu odporne są na wilgoć, zabrudzenia oraz zagięcia. Minimalna zawartość opakowania: 2 talie po min. 54 karty o wymiarach 58 x 89 mm i gramaturze 310 – 2 sztuki.
4. Gra typu „Tangram” lub równoważne. Gra, w której tworzy się różne wzory. Kształt podstawowy tworzy koło lub kwadrat, dzieląc się na wiele części z których można układać różne kompozycje. Minimalna zawartość opakowania: tangram w kształcie koła zawierający 4 trójkąty i 6 wycinków koła lub tangram w kształcie kwadratu zawierający trójkąty i kwadraty łącznie 13 elementów, instrukcja w języku polskim – 5 sztuk.
5. Gra typu „Katamino” lub równoważna. Gra rozwija umiejętność spostrzegania oraz logicznego myślenia. Gra Katamino to układanka rozwija umiejętność spostrzegania oraz logicznego myślenia. Celem gry jest układanie figur – pentów. Wykonuje się to przez umieszczenie określonej liczby pentaminów – klocków – na pokratkowanej planszy gry. Stopień trudności gry jest regulowany. Minimalna zawartość opakowania: 10 pentaminów, 5 małych czerwonych klocków, 3 małe kasztanowe klocki, 1 planszę gry, 1 suwak do wyznaczania granicy pola gry na planszy, 1 tabelę przedstawiającą 2 szlemy, 1 przykłady przestrzenne, instrukcja w języku polskim – 5 sztuk.
6. Gra typu „Qwirkle” lub równoważna. Gra rozwijająca zdolności myślenia, tworzenia strategii. Gra polega na tworzeniu rzędów z tego samego koloru ale o innym wzorze lub rzędów z tym samym wzorem ale innym kolorze. Minimalna zawartość opakowania 108 płytek wykonanych z drewna, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
7. Gra typu „Bingo” XXL lub równoważna. Gra grupowa, dedykowana osobom starszym. Minimalna zawartość opakowania: 48 kart bingo (wymiar 205x105 mm), 90 drewnianych znaczników z liczbami (średnica 23 mm, wysokość 15 mm), plansza z liczbami, drewniane znaczniki do umieszczenia w kartach, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
8. Gra typu „Scrabble” lub równoważna. Klasyczna wersja gry, przeznaczona dla kilku graczy (od dwóch do czterech). Minimalna zawartość opakowania: plansza o wymiarach 15x15 pól, 100 płytek z literami, 4 stojaki na literki, bawełniany woreczek, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
9. Gra typu „Szachy duże” lub równoważne. Szachy wykonane z drewna bukowego, wypalane i lakierowane. Figurki podklejone są filcem. Minimalna zawartość opakowania: kasetka wymiary 54 cm x 54 cm, wykonana z drewna, malowana i lakierowana, plastikowa wkładkę na szachy, pole szachowe - wymiary 6 cm x 6 cm, minimalna wysokość króla to 10, 5 cm, instrukcja w języku polskim – 5 sztuk.

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” (umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.) jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020

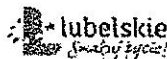


10. Gra typu "Jenga" lub równoważna. - gra polegająca na budowaniu wieży z drewnianych klocków. Minimalna zawartość opakowania: 54 drewniane klocki Jenga (min. wymiary 7,5 x 2,5 x 1,5 cm, rękaw do układania wieży, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
11. Gra typu „Domino drewniane XXL” lub równoważna. Drewniane, duże, klasyczne domino odpowiednie dla seniorów. Minimalna zawartość opakowania: 28 elementów, klocki wykonane z drewna o wymiarze 9,5 x 4,5 x 1,5, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
12. Gra typu „Matrix – narzędzia” lub równoważna. Zestaw zawiera 35 kart obrazkowych, przedstawiają realne, rzeczywiste obrazy narzędzi dzięki czemu nadaje się dla seniorów w tym z dysfunkcjami poznawczymi. Ilustracje rozwijają pamięć, mowę, aktywizuje myślenie, zachęca do opowiadań. Minimalna zawartość opakowania: liczba kart min. 35, wykonanie solidne z tworzywa sztucznego, wymiary min: 9 x 9 cm, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
13. Gra typu „Matrix kolory” lub równoważna. Gra polega na dopasowaniu wzoru według kształtu i koloru i położeniu w odpowiednim miejscu na tablicy. Gra ma 4 stopnie trudności i zawiera motywy (auta, ryby, koty, ptaki). Minimalna zawartość opakowania: 4 tablice logiczne (36 x 36 cm), 64 karty z motywami (6 x 6 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
14. Gra typu „Kognifix” lub równoważna. Gra usprawnia funkcje wykonawcze, pamięć, rozwija znajomość podstaw matematyki, koncentrację. Minimalna zawartość opakowania: 96 kart do zapamiętywania w trzech kategoriach (pojazdy, odzież, zwierzęta), 30 kart minusowych, 30 żetonów bonusowych, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
15. Gra typu „Memory - do samodzielnego wykonania” lub równoważna. Gra polegająca na samodzielnemu przyklejaniu zdjęć, materiału, suszonych kwiatów. Minimalna zawartość opakowania: 24 karty samoprzylepne w formacie 9 x 9 cm umieszczone w pudełku, instrukcja w języku polskim – 5 sztuka.
16. Gra typu „Monopol” lub równoważna. Gra planszowa przedstawiająca około 30 obiektów Warszawy z dwudziestolecia międzywojennego: warszawskie biurowce, gmachy użyteczności publicznej, szkoły wyższe, instytucje naukowe. Środek planszy wypełnia mapa Warszawy z 1933 roku. Minimalna zawartość opakowania: plansza, 28 kart Tytuł własności, 16 kart Szansa, 16 kart Kasa Społeczna, 32 domy, 12 hoteli, 3 kostki do gry, zestaw banknotów, instrukcja – 2 sztuki.

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

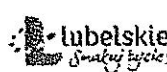


Część VII: Miejsce dostawy Środowiskowy Dom Samopomocy Kalina, ul. Kalinowszczyzna 84, 20-201 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w dziennych ośrodkach wsparcia przy Środowiskowym Domu Samopomocy Kalina.

Termin: grudzień 2019

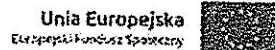
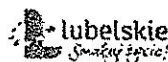
1. Gra typu „Znajdź mnie – zwierzęta i krajobrazy” lub równoważna. Puzzle w dużym formacie w wybranych tematach (zwierzęta, krajobrazy). Minimalna zawartość opakowania: 20 kart fotograficznych (27x14 cm) – wzór obrazka do ułożenia oraz 60 kart puzzli (9x14cm) z tym samym obrazkiem podzielonym na trzy części do ułożenia. Jedyna dostępna tego typu metoda dostosowana do potrzeb seniora z zaburzeniami funkcji poznawczych (wielkość, realne zdjęcia, ilość części układanki oraz podany wzór), instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.
2. Gra typu „Bingo XXL” lub równoważna. Gra, w której każdy grający dostaje kartę z kombinacją numerów. W każdej turze osoba niegrająca, wyciąga z woreczka, znacznik z numerem oraz odczytuje ten numer dla wiadomości wszystkich graczy. Następnie wylosowany znacznik jest odkładany, tak aby nie mogła być wylosowany ponownie. Każdy z graczy szuka na swojej karcie wywołanego numeru, a jak znajdzie – zaznacza ten numer. Minimalna zawartość opakowania: 48 kart bingo (wymiary 205x105 mm), 90 drewnianych znaczników z liczbami (średnica 23 mm, wysokość 15 mm), plansza z liczbami, drewniane znaczniki do umieszczenia w kartach, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
3. Gra typu „Scrabble” lub równoważna. Podstawowa, najbardziej popularna wersja gry, w której „Liczy się każde słowo”. Klasyczna 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. Minimalna zawartość opakowania: 4 podstawki, 100 płytek z literami, bawełniany woreczek na litery, plansza, składana, twarda, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
4. Gra typu „Domino drewniane XXL” lub równoważna. Drewniane, duże, klasyczne domino odpowiednie dla seniorów. Minimalna zawartość opakowania: 28 elementów, klocki wykonane z drewna o wymiarze 9,5 x 4,5 x 1,5, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.
5. Gra typu „Matrix – narzędzia” lub równoważna. Zestaw zawiera 35 kart obrazkowych, przedstawiają realne, rzeczywiste obrazy narzędzi dzięki czemu nadaje się dla seniorów w tym z dysfunkcjami poznawczymi. Ilustracje rozwijają pamięć, mowę, aktywizuje myślenie, zachęca do opowiadań. Minimalna zawartość opakowania: liczba kart min. 35, wykonanie solidne z tworzywa sztucznego, wymiary min: 9 x 9 cm, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” (umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.) jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



6. Gra typu „Matrix kolory” lub równoważna. Gra polega na dopasowaniu wzoru według kształtu i koloru i położeniu w odpowiednim miejscu na tablicy. Gra ma 4 stopnie trudności i zawiera motywy (auta, ryby, koty, ptaki). Minimalna zawartość opakowania: 4 tablice logiczne (36 x 36 cm), 64 karty z motywami (6 x 6 cm), instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
7. Gra typu „Kognifix” lub równoważna. Gra usprawnia funkcje wykonawcze, pamięć, rozwija znajomość podstaw matematyki, koncentrację. Minimalna zawartość opakowania: 96 kart do zapamiętywania w trzech kategoriach (pojazdy, odzież, zwierzęta), 30 kart minusowych, 30 żetonów bonusowych, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
8. „Duże karty do gry” lub równoważne. Tradycyjna talia kart do gry o większych rozmiarach przeznaczone dla osób słabowidzących/starszych, z większą wyraźną czcionką. Minimalna zawartość opakowania: 52 karty, rozmiar 175 mm na 123 mm, duży nadruk, instrukcja w języku polskim- 1 sztuka.
9. Gra typu „Karty do gry w remika” lub równoważne. Karty klasyczne wykonane z wysokiej jakości materiału, powlekane plastikiem dzięki czemu odporne są na wilgoć, zabrudzenia oraz zagięcia. Minimalna zawartość opakowania: 2 talie po min. 54 karty o wymiarach 58 x 89 mm i gramaturze 310 – 2 sztuki.
10. Gra typu „Tangram” lub równoważne. Gra, w której tworzy się różne wzory. Kształt podstawowy tworzy koło lub kwadrat, dzieląc się na wiele części z których można układać różne kompozycje. Minimalna zawartość opakowania: tangram w kształcie koła zawierający 4 trójkąty i 6 wycinków koła lub tangram w kształcie kwadratu zawierający trójkąty i kwadraty łącznie 13 elementów, instrukcja w języku polskim – 8 sztuk.
11. Gra typu „Katamino” lub równoważna. Gra rozwija umiejętność spostrzegania oraz logicznego myślenia. Gra Katamino to układanka rozwija umiejętność spostrzegania oraz logicznego myślenia. Celem gry jest układanie figur – pentów. Wykonuje się to przez umieszczenie określonej liczby pentaminów – klocków – na pokratkowanej planszy gry. Stopień trudności gry jest regulowany. Minimalna zawartość opakowania: 10 pentaminów, 5 małych czerwonych klocków, 3 małe kasztanowe klocki, 1 planszę gry, 1 suwak do wyznaczania granicy pola gry na planszy, 1 tabelę przedstawiającą 2 szlemy, 1 przykłady przestrzenne, instrukcja w języku polskim – 10 sztuk.
12. Gra typu „Qwirkle” lub równoważna. Gra rozwijająca zdolności myślenia, tworzenia strategii. Gra polega na tworzeniu rzędów z tego samego koloru ale o innym wzorze lub rzędów z tym samym wzorem ale innym kolorze. Minimalna zawartość opakowania 108 płytek wykonanych z drewna, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.
13. Gra typu „Szachy duże” lub równoważne. Szachy wykonane z drewna bukowego, wypalane i lakierowane. Figurki podklejone są filcem. Minimalna zawartość opakowania: kasetka wymiary 54 cm x 54 cm, wykonana z drewna, malowana i lakierowana, plastikowa wkładkę na

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



szachy, pole szachowe - wymiary 6 cm x 6 cm, minimalna wysokość króla to 10, 5 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

14. Gra typu "Jenga" lub równoważna. - gra polegająca na budowaniu wieży z drewnianych klocków. Minimalna zawartość opakowania: 54 drewniane klocki Jenga (min. wymiary 7,5 x 2,5 x 1,5 cm, rękaw do układania wieży, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

15. Gra typu "Rummikub Standard" lub równoważna. Gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą je stanowić, albo serie, albo grupy. Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze, a grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach. Celem gry jest jak najszybsze wyłożenie na stół wszystkich kostek ze swojej tabliczki. Minimalna zawartość opakowania: 106 kostek do gry z liczbami (8 zestawów od 1-13 w czterech kolorach), 2 jokery, 4 podstawki - szczegółowa instrukcja w języku polskim – 4 sztuki

16. Gra typu „W domu” lub równoważna. Gra z kartami obrazkowymi, karty sytuacyjne, tematyczne (pokój dzienny, sypialnia, gabinet i jadalnia, prace domowe/sprzątanie, łazienka/higiena ciała, kuchnia/gotowanie/pieczenie), do których należy dopasować karty z przedmiotami, meblami, czynnościami według kolejności ich wykonywania, które są zilustrowane na dużej karcie. Minimalna zawartość opakowania: 15 dużych kart sytuacyjnych, 245 małych kart, komoda z szufladami, instrukcja obsługi w języku polskim. Minimalne wymiary kart sytuacyjnych: 18 x 18 cm, małe karty 9 x 9 cm - 2 sztuki.

17. Gra typu „Przeciwieństwa” lub równoważna. Gra edukacyjna składająca się ze sztywnych kartoników z ilustracjami przedstawiającymi przeciwieństwa. Zadaniem jest odnalezienie przeciwnych par oraz ich nazwanie. Gra ćwiczy spostrzegawczość, pamięć. Minimalna zawartość opakowania: 48 kart o wymiarach 7 x 7 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

18. Gra typu „Kolory i kształty” lub równoważna. Gra usprawniająca spostrzegawczość, koncentrację, rozwija myślenie. Zestaw obejmuje 4 plansze tematyczne (plaża, pociąg, pokój dziecięcy, plac zabaw) typu „puzzle w puzzle”. Minimalna zawartość opakowania: 4 plansze, 16 kartonowych elementów, 16 plastikowych foremek, instrukcja w języku polskim – 6 sztuk.

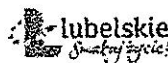
19. Gra typu „Zagadki” lub równoważna. Gra rozwijająca wiedzę na temat Polski: historii, geografii, kultury i przyrody. Gracz wybiera prawidłową odpowiedź spośród trzech możliwych. Minimalna zawartość opakowania: puzzle (6) z obrazkiem smoka Obiboka, 135 kart, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

20. Gra typu „Wielowariantowa kolekcja gier - Kosz owoców” lub równoważna. Gra służy usprawnianiu percepcji, pamięci. Tematem gry są owoce. Do każdego owocu jest jedno lub dwa zdjęcia i po jednym kolorowym i czarno-białym obrazku. Dodatkowo zestaw obejmuje zdjęcia z fragmentami owoców. Gra umożliwia zastosowanie różnych kryteriów układania. Umożliwia rodzaje gier tj. gra memo, loteryjka obrazkowa, puzzle. Minimalna zawartość

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usomoczniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



opakowania: 51 kart ze zdjęciami, 21 kolorowych i 21 czarno-białych kart z obrazkami w formacie 9 x 9 cm, 5 puzzli od 2 do 6-częściowych i jedna broszura z propozycjami gier, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

21. Gra typu „Karty fotograficzne” lub równoważna. Karty stymulują mowę, rozwijają myślenie i pamięć. Dzięki ilustracjom można wymieniać nazwy produktów, dzielić na różne kategorie, przypisywać do określonych posiłków. Minimalna zawartość opakowania: pudełko z 70 kartami wymiary min: 15 x 21 cm – 2 sztuki.

22. Gra typu „Memory do samodzielnego wykonania” lub równoważna. Gra polega na samodzielnym przyklejaniu zdjęć, materiałów, suszonych kwiatów. Minimalna zawartość opakowania: 24 karty samoprzylepne w formacie 9 x 9 cm umieszczone w pudełku, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

23. Gra typu „Poduszki motoryczne” lub równoważna”. Poduszka sześciąt wyposażony w różnego rodzaju zapięcia (guziki, sprzączki, zamek błyskawiczny, zatrzaski, kokardy i tasiemki) dzięki czemu można usprawniać motorykę małą oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Minimalna zawartość opakowania: 6 mat manipulacyjnych wykonanych z miękkiego materiału z gąbką, sznurki, zamki, guziki, zapinki plecakowe, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

24. Gra typu „Wieże z figur” lub równoważna. Zadaniem jest ułożenie koralików według podanego wzoru. Minimalna zawartość opakowania: drewniane pudełko do przechowywania bloków, 72 koraliki w różnych kolorach, 19 wzorników, 10 patyczków, 2 sznureczki, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

25. Gra typu „Układanka kolorowe schodki” lub równoważna. Gra polega na układaniu kolorowych krążków we wzory i schodki o różnej wysokości. Gra usprawnia percepcję wzrokową i przestrzenną oraz motorykę małą. Minimalna zawartość opakowania: 45 drewnianych krążków o średnicy 5 cm, wysokość 1-2 cm w 9 kolorach, 1 podstawkę z przymocowanymi na stałe 13 drewnianymi kołkami (18 x 18 cm, wysokość 1, 8 cm), 1 woreczek z materiału z zapięciem na rzep, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

26. Gra typu „Skrzynka - tęcze kwadraty” lub równoważna. Zadaniem jest ułożenie klocków według wzorów. Układanka rozwija wyobraźnię przestrzenną, koordynację wzrokowo-ruchową. Minimalna zawartość opakowania: 10 drewnianych elementów, podstawka o wymiarach 14,5 x 14,5 x 1,5 cm, 39 szablonów z wzorami 2 D i 3 D, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

27. Gra typu „Walce do układania wieży” lub równoważna. Służy do nauki odróżniania wielkości oraz kolorów. Walce w trzech kolorach różnej wielkości można ustawiać w wieżę lub jeden w drugi. Wykonane są z drewna. Wymiary: podstawka 21 x 21 x 1,5 cm; najmniejszy

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



walec - średnica 1,5 cm, wysokość 5 cm, największy walec - średnica 4 cm, wysokość 7, 5; instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

28. Gra typu „Deska do układania figur geometrycznych” lub równoważna. Trzy wieże piramidki stworzone głównie z drewna. Są kolorowe, dają elementy w różnym kształcie. Jedna wielokątna, druga stożkowa, trzecia klasyczna, z obręczami. Każdy z elementów posiada inny kolor i kształt. Wymiary opakowania to 28 x 9 x 20 cm. Minimalna zawartość opakowania: płytka wykonana z drewna litego z 10 utrwalającymi drążkami, po 4 krążki, trójkąty, kwadraty i prostokąty. Formy o grubości min. 1 cm w czterech kolorach: czerwony, żółty, niebieski i zielony, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

29. Gra typu „Układanka magnetyczna” lub równoważna. Układanka rozwija zdolności manualne, rozwija wyobraźnię i kreatywność. Drewniana układanka magnetyczna składająca się z 42 elementów oraz 24 kart podpowiedzi. Zadaniem jest ułożenie elementów według podanego wzoru na ilustracji. Minimalna zawartość opakowania: 42 klocki oraz 12 kart z 24 wzorami do ułożenia. Wymiary produktu: długość 286 mm x wysokość 38 mm x szerokość 300 mm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

30. Gra typu „Puzzle wielkoformatowe” lub równoważna. Motywem układanek są zwierzęta. Dzięki różnym ilościom elementów zróżnicowany jest stopień trudności zadania. Minimalna zawartość opakowania: 8 układanek o różnej ilości elementów (po 2 x 9, 12, 15, 18 elementów) wraz z drewnianym pudełkiem, puzzle wykonane ze sklejki, instrukcja w języku polskim. Minimalne wymiary ułożonych puzzli to 14,6 x 20 cm – 6 sztuk.

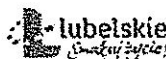
31. Gra typu „Puzzle XXL” lub równoważne. Układanka różne tematy (kawa, narzędzia, mieszkanie). Łatwe puzzle o bardzo dużych rozmiarach to sprawdzone narzędzie do aktywizacji osób cierpiących na demencję .w bardzo interesujący sposób uaktywniają percepcję wzrokową , pamięć oraz słownictwo i rozwijają motorykę. Są idealne do stosowania w przypadku postępującej demencji oraz do aktywizacji. Minimalna zawartość opakowania: puzzle wykonane z trwałej, grubej tektury, po 6 układanek z każdego motywu, każda układanka składa się z 4 dużych, poręcznych elementów. Format układanki: min. 25x25cm – 6 sztuk.

32. Gra typu „Guziki do przewlekania XXL” lub równoważna. Zestaw rozwija motorykę małą, koncentrację, koordynację wzrokowo-ruchową. Minimalna zawartość opakowania: 8 nylonowych sznurków o wymiarach min. 75 cm, 22 kapturki, 110 guzików (z 1 – 5 dziurkami) w 4 kolorach o wymiarach min. 2,8 cm do 6 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

33. Gra typu „Duże owoce do nawlekania” lub równoważne. Zestaw zawiera duże drewniane klocki w kształcie owoców. Minimalna zawartość opakowania: 4 zielone jabłka, 4 czerwone jabłka, 4 gruszki, 4 śliwki, 4 banany, 4 pomarańcze, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

34. Gra typu „Sortowanie wg kolorów” lub równoważna. Zestaw różnych elementów tj. miski,. Minimalna zawartość opakowania: zestaw 12 misek na materiały po 3 sztuki misek każdego z

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



4 kolorów (czerwony, żółty, zielony, niebieski). Wykonane z tworzywa sztucznego, odporne na uderzenia. 2 /zestawy.

35. Gra typu „Sortowanie wg kolorów” lub równoważna. Zestaw dużych guzików min. 130 sztuk, różnych kształtów w 4 kolorach: (czerwony, żółty, zielony, niebieski), wykonanie z dobrej jakości tworzywa sztucznego, 4 zestawy.

36. Gra typu „Sortowanie wg kolorów” lub równoważna. Zestaw szklanych elementów owalnych w różnych rozmiarach i w różnych kolorach (w tym z elementami kolorów czerwonego, żółtego, zielonego, niebieskiego). min. 60 szt. w zestawie. z połyskiem masy perłowej, wymiary min. 2 cm średnicy – 2 zestawy.

37. Gra typu „Domek z różnymi zamknięciami” lub równoważna. Ćwiczenie motoryki małej. Zamknięte na cztery spusty. Każde z drzwi są zaryglowane lub zamknięte w inny sposób. W skrytkach za 4 drzwiami można schować drobne przedmioty. Łańcuszki zabezpieczają klucze przed zgubieniem. Materiał: drewno, metal. wymiary: min. 26x25x35cm, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

38. Gra typu „Śruba i nakrętki” lub równoważna. Zestaw różnego rodzaju drewnianych nakrętek. Minimalna zawartość opakowania: 1 śruba o wymiarach min. średnica – 1, 7 cm, długość 20 cm, 4 nakrętki różnych kształtów o średnicy min 5 cm – 4sztuki.

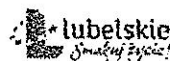
39. Zestaw motoryczny typu „Karmnik dla ptaków” lub równoważny. Karmnik nie jest przeznaczony dla ptaków na wolności lecz pomyślany do ćwiczeń ruchowych jako trening motoryczno- funkcjonalny. Produkt przeznaczony jest do wielokrotnego użytku (skręcanie i rozkręcanie), składa się z dużych elementów. W trakcie pracy ćwiczona jest motoryka mała - zręczność manualna, a także umiejętność planowania działania. Na początku można korzystać z 11 ponumerowanych kart, które pokazują montaż krok po kroku. Minimalna zawartość opakowania: zestaw z brzozy multipleks i buku minimalne wymiary: szer. 32 x wys. 22 x gł. 23,5 cm, śruby i nakładki, 11 kart (format A5), instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

40. Gra typu „Budowa cieni” lub równoważna. W grze należy ułożyć klocki na podstawie kształtów, jakie są na kartach ze wzorami tak, aby rzucany cień przez klocek był zgodny z tym umieszczonym na wzorze. Wielkość cieni ma takie same wymiary, są w takiej samej skali, jak formy, które trzeba użyć. Układanka rozwija myślenie abstrakcyjne, percepcję wzrokową, zdolności manualne. Minimalna zawartość opakowania: podstawa w kształcie kwadratu o boku min. 17,5 cm do ułożenia kart ze wzorami, książka wykonana z twardego laminowanego kartonu z 12 wzorami, 3 drewniane klocki, drewniany patyczek - podstawa do układania klocków, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

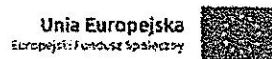


Część VIII - Miejsce dostawy: Środowiskowy Dom Samopomocy Kalina, ul. Kalinowszczyzna 84, 20-201 Lublin, gry będą wykorzystywane na potrzeby terapii prowadzonej w całodobowych ośrodkach wsparcia przy Środowiskowym Domu Samopomocy

Termin: grudzień 2019

1. Gra typu „Znajdź mnie – zwierzęta i krajobrazy” lub równoważna. Puzzle w dużym formacie w wybranych tematach (zwierzęta, krajobrazy). Minimalna zawartość opakowania: 20 kart fotograficznych (27x14 cm) – wzór obrazka do ułożenia oraz 60 kart puzzli (9x14cm) z tym samym obrazkiem podzielonym na trzy części do ułożenia. Jedyna dostępna tego typu metoda dostosowana do potrzeb seniora z zaburzeniami funkcji poznawczych (wielkość, realne zdjęcia, ilość części układanki oraz podany wzór), instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
2. Gra typu „Bingo XXL” lub równoważna. Gra, w której każdy grający dostaje kartę z kombinacją numerów. W każdej turze osoba niegrająca, wyciąga z woreczka, znacznik z numerem oraz odczytuje ten numer dla wiadomości wszystkich graczy. Następnie wylosowany znacznik jest odkładany, tak aby nie mogła być wylosowany ponownie. Każdy z graczy szuka na swojej karcie wywołanego numeru, a jak znajdzie – zaznacza ten numer. Minimalna zawartość opakowania: 48 kart bingo (wymiary 205x105 mm), 90 drewnianych znaczników z liczbami (średnica 23 mm, wysokość 15 mm), plansza z liczbami, drewniane znaczniki do umieszczenia w kartach, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
3. Gra typu „Scrabble” lub równoważna. Klasyczna 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. Minimalna zawartość opakowania: 4 podstawki, 100 płytek z literami, bawełniany woreczek na litery, plansza, składana, twarda, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
4. Gra typu „Domino drewniane XXL” lub równoważna. Drewniane, duże, klasyczne domino odpowiednie dla seniorów. Minimalna zawartość opakowania: 28 elementów, klocki wykonane z drewna o wymiarze 9,5 x 4,5 x 1,5, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.
5. Gra typu „Matrix – narzędzia” lub równoważna. Zestaw zawiera 35 kart obrazkowych, przedstawiają realne, rzeczywiste obrazy narzędzi dzięki czemu nadaje się dla seniorów w tym z dysfunkcjami poznawczymi. Ilustracje rozwijają pamięć, mowę, aktywizuje myślenie, zachęca do opowiadań. Minimalna zawartość opakowania: liczba kart min. 35, wykonanie solidne z tworzywa sztucznego, wymiary min: 9 x 9 cm, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
6. Gra typu „Matrix – kolory” lub równoważna. Gra polega na dopasowaniu wzoru według kształtu i koloru i położeniu w odpowiednim miejscu na tablicy. Gra ma 4 stopnie trudności i

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



zawiera motywy (auta, ryby, koty, ptaki). Minimalna zawartość opakowania: 4 tablice logiczne (36 x 36 cm), 64 karty z motywami (6 x 6 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

7. Gra typu „Kognifix” lub równoważna. Gra usprawnia funkcje wykonawcze, pamięć, rozwija znajomość podstaw matematyki, koncentrację. Minimalna zawartość opakowania: 96 kart do zapamiętywania w trzech kategoriach (pojazdy, odzież, zwierzęta), 30 kart minusowych, 30 żetonów bonusowych, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

8. „Duże karty do gry” lub równoważne. Tradycyjna talia kart do gry o większych rozmiarach przeznaczone dla osób słabowidzących/starszych, z większą wyraźną czcionką. Minimalna zawartość opakowania: 52 karty, rozmiar 175 mm na 123 mm, duży nadruk, instrukcja w języku polskim- 1 sztuka.

9. Gra typu „Karty do gry w remika” lub równoważne. Karty klasyczne wykonane z wysokiej jakości materiału, powlekane plastikiem dzięki czemu odporne są na wilgoć, zabrudzenia oraz zagięcia. Minimalna zawartość opakowania: 2 talie po min. 54 karty o wymiarach 58 x 89 mm i gramaturze 310 – 1 sztuka.

10. Gra typu „Tangram” lub równoważne. Gra, w której tworzy się różne wzory. Kształt podstawowy tworzy koło lub kwadrat, dzieląc się na wiele części z których można układać różne kompozycje. Minimalna zawartość opakowania: tangram w kształcie koła zawierający 4 trójkąty i 6 wycinków koła lub tangram w kształcie kwadratu zawierający trójkąty i kwadraty łącznie 13 elementów, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

11. Gra typu „Katamino” lub równoważna. Gra rozwija umiejętność spostrzegania oraz logicznego myślenia. Gra Katamino to układanka rozwija umiejętność spostrzegania oraz logicznego myślenia. Celem gry jest układanie figur – pentów. Wykonuje się to przez umieszczenie określonej liczby pentaminów – klocków – na pokratkowanej planszy gry. Stopień trudności gry jest regulowany. Minimalna zawartość opakowania: 10 pentaminów, 5 małych czerwonych klocków, 3 małe kasztanowe klocki, 1 planszę gry, 1 suwak do wyznaczania granicy pola gry na planszy, 1 tabelę przedstawiającą 2 szlemy, 1 przykłady przestrzenne, instrukcja w języku polskim – 5 sztuk.

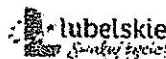
12. Gra typu „Qwirkle” lub równoważna. Gra rozwijająca zdolności myślenia, tworzenia strategii. Gra polega na tworzeniu rzędów z tego samego koloru ale o innym wzorze lub rzędów z tym samym wzorem ale innym kolorze. Minimalna zawartość opakowania 108 płytek wykonanych z drewna, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

13. Gra typu „Szachy duże” lub równoważne. Szachy wykonane z drewna bukowego, wypalane i lakierowane. Figurki podklejone są filcem. Minimalna zawartość opakowania: kasetka wymiary 54 cm x 54 cm, wykonana z drewna, malowana i lakierowana, plastikowa wkładkę na szachy, pole szachowe - wymiary 6 cm x 6 cm, minimalna wysokość króla to 10, 5 cm, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



14. Gra typu "Jenga" lub równoważna. - gra polegająca na budowaniu wieży z drewnianych klocków. Minimalna zawartość opakowania: 54 drewniane klocki Jenga (min. wymiary 7,5 x 2,5 x 1,5 cm, rękaw do układania wieży, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

15. Gra typu "Rummikub Standard" lub równoważna. Gra polega na układaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą je stanowić, albo serie, albo grupy. Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze, a grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach. Celem gry jest jak najszybsze wyłożenie na stół wszystkich kostek ze swojej tabliczki. Minimalna zawartość opakowania: 106 kostek do gry z liczbami (8 zestawów od 1-13 w czterech kolorach), 2 jokery, 4 podstawki - szczegółowa instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

16. Gra typu „W domu” lub równoważna. Gra z kartami obrazkowymi, karty sytuacyjne, tematyczne (pokój dzienny, sypialnia, gabinet i jadalnia, prace domowe/sprzątanie, łazienka/higiena ciała, kuchnia/gotowanie/pieczenie), do których należy dopasować karty z przedmiotami, meblami, czynnościami według kolejności ich wykonywania, które są zilustrowane na dużej karcie. Minimalna zawartość opakowania: 15 dużych kart sytuacyjnych, 245 małych kart, komoda z szufladami, instrukcja obsługi w języku polskim. Minimalne wymiary kart sytuacyjnych: 18 x 18 cm, małe karty 9 x 9 cm – 1 sztuka.

17. Gra typu „Przeciwieństwa” lub równoważna. Gra edukacyjna składająca się ze sztywnych kartoników z ilustracjami przedstawiającymi przeciwieństwa. Zadaniem jest odnalezienie przeciwnych par oraz ich nazwanie. Gra ćwiczy spostrzegawczość, pamięć. Minimalna zawartość opakowania: 48 kart o wymiarach 7 x 7 cm, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

18. Gra typu „Kolory i kształty” lub równoważna. Gra usprawniająca spostrzegawczość, koncentrację, rozwija myślenie. Zestaw obejmuje 4 plansze tematyczne (plaża, pociąg, pokój dziecięcy, plac zabaw) typu „puzzle w puzzle”. Minimalna zawartość opakowania: 4 plansze, 16 kartonowych elementów, 16 plastikowych foremek, instrukcja w języku polskim – 3 sztuki.

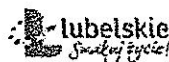
19. Gra typu „Zagadki” lub równoważna. Gra rozwijająca wiedzę na temat Polski: historii, geografii, kultury i przyrody. Gracz wybiera prawidłową odpowiedź spośród trzech możliwych. Minimalna zawartość opakowania: puzzle (6) z obrazkiem smoka Obiboka, 135 kart, instrukcja w języku polskim – 2 sztuki.

20. Gra typu „Wielowariantowa kolekcja gier - Kosz owoców” lub równoważna. Gra służy usprawnianiu percepcji, pamięci. Tematem gry są owoce. Do każdego owocu jest jedno lub dwa zdjęcia i po jednym kolorowym i czarno-białym obrazku. Dodatkowo zestaw obejmuje zdjęcia z fragmentami owoców. Gra umożliwia zastosowanie różnych kryteriów układania. Umożliwia rodzaje gier tj. gra memo, loteryjka obrazkowa, puzzle. Minimalna zawartość opakowania: 51 kart ze zdjęciami, 21 kolorowych i 21 czarno-białych kart z obrazkami w

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



formacie 9 x 9 cm, 5 puzzli od 2 do 6-częściowych i jedna broszura z propozycjami gier, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

21. Gra typu „Karty fotograficzne” lub równoważna. Karty stymulują mowę, rozwijają myślenie i pamięć. Dzięki ilustracjom można wymieniać nazwy produktów, dzielić na różne kategorie, przypisywać do określonych posiłków. Minimalna zawartość opakowania: pudełko z 70 kartami wymiary min: 15 x 21 cm – 1 sztuka

22. Gra typu „Puszki zapachowe” lub równoważne. Zestaw służy nauce rozpoznawaniu zapachów, dobierania w pary, stymulacji sensorycznej. Minimalna zawartość opakowania: 6 par szklanych pojemniczków na drewnianej podstawie do umieszczenia naturalnych zapachów, minimalne wymiary: 12 x 28 x 7 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

23. Gra typu „Kolorowe walce” lub równoważna. Zadaniem jest posegregowanie wałców według koloru, grubości, wielkości. Zestaw uczy rozróżniania pojęć typu: gruby, cienki, wysoki, niski, rozwija umiejętność segregowania. Minimalna zawartość opakowania: cztery drewniane pudełka z kolorowymi drewnianymi wałcami (czerwony, zielony, niebieski, żółty). W każdym pudełeczku umieszczone są walce (po 10 sztuk) w danym kolorze o różnej wielkości, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

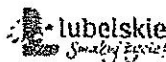
24. Gra typu „Puszki szmerowe” lub równoważna. Zestaw uczy odróżniania natężenia dźwięku, tworzenia par, wyszukiwanie dysharmonii. Minimalna zawartość opakowania: 6 par drewnianych puszek, które są wyłożone różnym materiałem, dzięki czemu możliwe jest zróżnicowanie natężenia szmeru, minimalne wymiary: 13 x 19 x 11 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

25. Gra typu „Tablet manipulacyjny – przelewanie” lub równoważna. Zestaw służący do ćwiczeń praktycznych takich jak przekładanie, przesypywanie, przelewanie. Dołączone do zestawów naczynia: miski, kubeczki, szklanki wykonane są trwałego materiału. Minimalna zawartość opakowania: 2 metalowe dzbanuszki o wymiarach 6 x 6 cm, gąbkę o wymiarach 11,5 x 5,5 x 3 cm, drewniany tablet o wymiarach min. 20 x 25 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

26. gra typu „Tablet manipulacyjny – przekładanie” lub równoważna. Zestaw służący do ćwiczeń praktycznych takich jak przekładanie, przesypywanie, przelewanie. Minimalna zawartość opakowania: miski, kubeczki, szklanki wykonane z trwałego materiału, tablet o wymiarach min. 20 x 25 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

27. Gra typu „Tablet manipulacyjny przekładanie - kamyczki i miseczki” lub równoważna. Zestaw służący do ćwiczeń praktycznych takich jak przekładanie, przesypywanie, przelewanie. Minimalna zawartość opakowania: 4 miseczki, min. 45 koralików, szczypcy, tablet o wymiarach min. 20 x 25 cm. instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” (umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.) jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwo Lubelskiego na lata 2014-2020



28. Gra typu „Tablet manipulacyjny – nabieranie” lub równoważna. Zestaw służący do ćwiczeń praktycznych takich jak przekładanie, przesypywanie, przelewanie. Minimalna zawartość opakowania: 2 miseczki o wym. min. 7 x 4 cm, kubeczki, szklanki, łyżeczka o długości min. 13 cm, w dowolnie różnych kolorach, wykonane z trwałego materiału, tablet o wymiarach min. 20 x 25 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

29. Gra typu „Pudełko - podstawowe symbole gramatyczne” lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: drewniane pudełko o wymiarach min. 24 x 18 x 4 cm, 10 podstawowych znaków gramatycznych, z których każdy jest w innym kolorze, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

30. Gra typu „Zestaw - kolory i ich odcienie” lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: 6 drewnianych tabliczek w podstawowych kolorach (czerwony, żółty, zielony, niebieski, , czarny, fioletowy) oraz ich odcieniach od najciemniejszego do najjaśniejszego na drewnianych tabliczkach lub kółeczkach umieszczanych na podstawach, minimalne wymiary tabliczki :16 x 5,5 cm, kółeczka: 5 cm; instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

31. Gra typu „Duży ruchomy alfabet” lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: 205 liter, po 10 samogłosek i po 5 spółgłosek, które są wykonane ze sklejki, minimalne wymiary liter: duże około 10 cm, małe litery około 5 cm, wymiary pudełka min. 58 x 43 x 8 cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

32. Gra typu „Mapa świata z flagami. Minimalna zawartość opakowania: Drewniana mapa świata z flagami poszczególnych państw., min. wymiary: 55 x 36 x 1 cm, instrukcja w języku polskim – 3 sztuki.

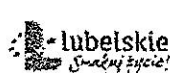
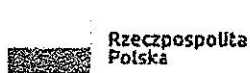
33. Gra typu „Wrzeczona w skrzyneczce” lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: 2 drewniane pudełka z 10 przegródkami (jedno pudełko obejmuje cyfry (od 0 do 4, drugie cyfry od 5 do 9), 45 wrzeczion , instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

34. Gra typu „Drewniana komoda” lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: komoda składająca się z 6 szuflad, zawiera 35 geometrycznych kształtów i ramek - 6 okręgów, 6 prostokątów, 7 trójkątów, 6 regularnych wielokątów, 4 figury krzywoliniowe, 6 czworokątów i 1 miejsce puste, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

35. Gra typu „Tablica Pitagorasa” lub równoważna. Gra rozwija logiczne myślenie oraz koordynację oko – ręka. Minimalna zawartość opakowania: 9 drewnianych, kolorowych kwadratów (z liczbami od 1 do 10) oraz prostokątów. Kolory kwadratów i prostokątów muszą być zgodne z kolorami kolorowych pereł, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

36. Gra typu „Niebieskie bryły geometryczne w pudełku” lub równoważna. Minimalna zawartość opakowania: 10 brył w pudełku: kula, sześciian, walec, elipsoida, prostopadłościan,

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



graniastosłup, , jajo, ostrosłup o podstawie trójkąta i kwadratu, stożek, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

37. Gra typu „Memory - do samodzielnego wykonania” lub równoważna. Gra polegająca na samodzielnemu przyklejaniu zdjęć, materiału, suszonych kwiatów. Minimalna zawartość opakowania: 24 karty samoprzylepne w formacie 9 x 9 cm umieszczone w pudełku, instrukcja w języku polskim – 8 sztuk.

38. Gra typu „Poduszki motoryczne” lub równoważna”. Poduszka sześciian wyposażony w różnego rodzaju zapięcia (guziki, sprzączki, zamek błyskawiczny, zatraski, kokardy i tasiemki) dzięki czemu można usprawniać motorykę małą oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Minimalna zawartość opakowania: 6 mat manipulacyjnych wykonanych z miękkiego materiału z gąbką, sznurki, zamki, guziki, zapinki plecakowe, instrukcja w języku polskim – 8 sztuk.

39. Gra typu „Wieże z figur” lub równoważna. Zadaniem jest ułożenie koralików według podanego wzoru. Minimalna zawartość opakowania: drewniane pudełko do przechowywania bloków, 72 koraliki w różnych kolorach, 19 wzorników, 10 patyczków, 2 sznureczki, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

40. Gra typu „Układanka kolorowe schodki” lub równoważna. Gra polega na układaniu kolorowych krążków we wzory i schodki o różnej wysokości. Gra usprawnia percepcję wzrokową i przestrzenną oraz motorykę małą. Minimalna zawartość opakowania: 45 drewnianych krążków o średnicy 5 cm, wysokość 1-2 cm w 9 kolorach, 1 podstawkę z przymocowanymi na stałe 13 drewnianymi kółkami (18 x 18 cm, wysokość 1, 8 cm), 1 woreczek z materiału z zapięciem na rzep, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

41. Gra typu „Skrzynka - tęcze kwadraty” lub równoważna. Zadaniem jest ułożenie klocków według wzorów. Układanka rozwija wyobraźnię przestrzenną, koordynację wzrokowo-ruchową. Minimalna zawartość opakowania: 10 drewnianych elementów, podstawka o wymiarach 14,5 x 14,5 x 1,5 cm, 39 szablonów z wzorami 2 D i 3 D, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

42. Gra typu „Walce do układania wieży” lub równoważna. Służy do nauki odróżniania wielkości oraz kolorów. Walce w trzech kolorach różnej wielkości można ustawiać w wieżę lub jeden w drugi. Wykonane są z drewna. Wymiary: podstawka 21 x 21 x 1,5 cm; najmniejszy walec - średnica 1,5 cm, wysokość 5 cm, największy walec - średnica 4 cm, wysokość 7, 5; instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

43. Gra typu „Deska do układania figur geometrycznych” lub równoważna. Trzy wieże piramidki stworzone głównie z drewna. Są kolorowe, dają elementy w różnym kształcie. Jedna wielokątna, druga stożkowa, trzecia klasyczna, z obręczami. Każdy z elementów posiada inny kolor i kształt. Wymiary opakowania to 28 x 9 x 20 cm. Minimalna zawartość opakowania:

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



płytką wykonaną z drewna litego z 10 utrwalającymi drążkami, po 4 krążki, trójkąty, kwadraty i prostokąty. Formy o grubości min. 1 cm w czterech kolorach: czerwony, żółty, niebieski i zielony, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

44. Gra typu „Układanka magnetyczna” lub równoważna. Układanka rozwija zdolności manualne, rozwija wyobraźnię i kreatywność. Drewniana układanka magnetyczna składająca się z 42 elementów oraz 24 kart podpowiedzi. Zadaniem jest ułożenie elementów według podanego wzoru na ilustracji. Minimalna zawartość opakowania: 42 klocki oraz 12 kart z 24 wzorami do ułożenia. Wymiary produktu: długość 286 mm x wysokość 38 mm x szerokość 300 mm, instrukcja w języku polskim – 8 sztuk.

45. Gra typu „Puzzle wielkoformatowe” lub równoważna. Motywem układanek są zwierzęta. Dzięki różnym ilościom elementów zróżnicowany jest stopień trudności zadania. Minimalna zawartość opakowania: 8 układanek o różnej ilości elementów (po 2 x 9, 12, 15, 18 elementów) wraz z drewnianym pudełkiem, puzzle wykonane ze sklejk, instrukcja w języku polskim. Minimalne wymiary ułożonych puzzli to 14,6 x 20 cm – 12 sztuk.

46. Gra typu „Puzzle XXL” lub równoważne. Układanka różne tematy (kawa, narzędzia, mieszkanie). Łatwe puzzle o bardzo dużych rozmiarach to sprawdzone narzędzie do aktywizacji osób cierpiących na demencję .w bardzo interesujący sposób uaktywniają percepcję wzrokową , pamięć oraz słownictwo i rozwijają motorykę. Są idealne do stosowania w przypadku postępującej demencji oraz do aktywizacji. Minimalna zawartość opakowania: puzzle wykonane z trwałej, grubej tektury, po 6 układanek z każdego motywu, każda układanka składa się z 4 dużych, poręcznych elementów. Format układanki: min. 25x25cm – 12 sztuk.

47. Gra typu „Guziki do przewlekania XXL” lub równoważna. Zestaw rozwija motorykę małą, koncentrację, koordynację wzrokowo-ruchową. Minimalna zawartość opakowania: 8 nylonowych sznurków o wymiarach min. 75 cm, 22 kapturki, 110 guzików (z 1 – 5 dziurkami) w 4 kolorach o wymiarach min. 2,8 cm do 6 cm, instrukcja w języku polskim – 8 sztuk.

48. Gra typu „Duże owoce do nawlekania” lub równoważne. Zestaw zawiera duże drewniane klocki w kształcie owoców. Minimalna zawartość opakowania: 4 zielone jabłka, 4 czerwone jabłka, 4 gruszki, 4 śliwki, 4 banany, 4 pomarańcze, instrukcja w języku polskim – 8 sztuk.

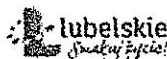
49. Gra typu „Sortowanie wg kolorów” lub równoważna. Zestaw różnych elementów tj. miski,. Minimalna zawartość opakowania: zestaw 12 misek na materiały po 3 sztuki misek każdego z 4 kolorów (czerwony, żółty, zielony, niebieski). Wykonane z tworzywa sztucznego, odporne na uderzenia. 4 zestawy.

50. Gra typu „Sortowanie wg kolorów” lub równoważna. Zestaw dużych guzików min. 130 sztuk, różnych kształtów w 4 kolorach: (czerwony, żółty, zielony, niebieski), wykonanie z dobrej jakości tworzywa sztucznego, 8 zestawów.

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



51. Gra typu „Sortowanie wg kolorów” lub równoważna. Zestaw szklanych elementów owalnych w różnych rozmiarach i w różnych kolorach (w tym z elementami kolorów czerwonego, żółtego, zielonego, niebieskiego). min. 60 szt. w zestawie, z połyskiem masy perłowej, wymiary min. 2 cm średnicy – 8 zestawów.

52. Gra typu „Domek z różnymi zamknięciami” lub równoważna. Ćwiczenie motoryki małej. Zamknięte na cztery spusty. Każde z drzwi są zaryglowane lub zamknięte w inny sposób. W skrytkach za 4 drzwiami można schować drobne przedmioty. Łańcuszki zabezpieczają klucze przed zgubieniem. Materiał: drewno, metal. wymiary: min. 26x25x35cm, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

53. Gra typu „Śruba i nakrętki” lub równoważna. Zestaw różnego rodzaju drewnianych nakrętek. Minimalna zawartość opakowania: 1 śruba o wymiarach min. średnica – 1, 7 cm, długość 20 cm, 4 nakrętki różnych kształtów o średnicy min 5 cm – 8 sztuk.

54. Zestaw motoryczny typu „Karmnik dla ptaków” lub równoważny. Karmnik nie jest przeznaczony dla ptaków na wolności lecz pomyślany do ćwiczeń ruchowych jako trening motoryczno- funkcjonalny. Produkt przeznaczony jest do wielokrotnego użytku (skręcanie i rozkręcanie), składa się z dużych elementów. W trakcie pracy ćwiczona jest motoryka mała - zręczność manualna, a także umiejętność planowania działania. Na początku można korzystać z 11 ponumerowanych kart, które pokazują montaż krok po kroku. Minimalna zawartość opakowania: zestaw z brzozy multipleks i buku minimalne wymiary: szer. 32 x wys. 22 x gł. 23,5 cm, śruby i nakładki, 11 kart (format A5), instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

55. Gra typu „Budowa cieni” lub równoważna. W grze należy ułożyć klocki na podstawie kształtów, jakie są na kartach ze wzorami tak, aby rzucany cień przez klocek był zgodny z tym umieszczonym na wzorze. Wielkość cieni ma takie same wymiary, są w takiej samej skali, jak formy, które trzeba użyć. Układanka rozwija myślenie abstrakcyjne, percepcję wzrokową, zdolności manualne. Minimalna zawartość opakowania: podstawa w kształcie kwadratu o boku min. 17,5 cm do ułożenia kart ze wzorami, książka wykonana z twardego laminowanego kartonu z 12 wzorami, 3 drewniane klocki, drewniany patyczek - podstawa do układania klocków, instrukcja w języku polskim – 4 sztuki.

Część IX Miejsce dostawy: Dom Pomocy Społecznej im. Matki Teresy z Kalkuty, 20-060 Lublin, ul. Głowackiego 26, gry będą wykorzystywane w terapii podopiecznych Centrum Integracji

Termin: grudzień 2019

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwo Lubelskie na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska

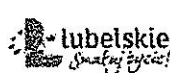
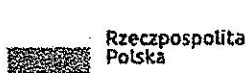


Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



1. Gra typu „Geogram” lub równoważna. Gra uczy rozróżniania prostych figur geometrycznych, rozwija spostrzegawczość, wyrabia zdolności manualne, uczy poznawania figur oraz pobudza wyobraźnię. Minimalna zawartość opakowania: 20 elementów ze sklejki w kształcie plastrów miodu o dł. boku min. 8 cm (+/- 1 cm), instrukcja obsługi w języku polskim – 1 sztuka.
2. Gra typu „Nawlekaj nie czekaj” lub równoważna. W trakcie gry odkryj kartę. Wpatrując się w nią przez kilka sekund, staraj się zapamiętać kolejność kolorów. Po sygnale nawlekaj na linkę jak najszybciej kolorowe kule - zgodnie z układem odczytanym z karty. Minimalna zawartość opakowania: 55 kart, 18 kul, klepsydra, 3 linki, 80 żetonów, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
3. Gra typu „Topologo geo” lub równoważna. Gra umożliwia odtwarzanie w trójwymiarze, przy pomocy drewnianych klocków dwuwymiarowych, obrazów z kart zadań. Gra rozwija wyobraźnię przestrzenną i logiczne myślenie. Minimalna zawartość opakowania: 52 klocki w 4 kolorach i różnych kształtach o min. wym. od 4,5 do 13,5 cm (+/- 1 cm), 30 kart zadań o min. wym. 15 x 15 cm (+/- 1 cm), 1 podstawka do kart zadań, 2 podstawki do przegrody (pokrywa pudełka), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
4. Gra typu „Logiczne układanki Schubitrix” lub równoważna. Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów - układając należy dopasować do trzech boków odpowiedni element. Powstałe figury umożliwiają samokontrolę wykonanego zadania. Minimalna zawartość opakowania: 2 układanki po 24 elementy o wym. min. 6 cm (+/- 1 cm), wkładka do sortowania, instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
5. Gra typu „Memory tematyczne – jedzenie” lub równoważna. Gra ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (jedzenie). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. Minimalna zawartość opakowania: 34 elem. (17 par) o wym. min. 9 x 9 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
6. Gra typu „Memory tematyczne – kultura” lub równoważna. Gra ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (kultura). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. Minimalna zawartość opakowania: 34 elementów (17 par) o wym. min. 9 x 9 cm (+/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.
7. Zestaw sensorycznych piłeczek 10 szt. Starannie wyselekcjonowany zestaw 10 piłeczek do stymulacji dotykowej lub zróżnicowanych zabaw ruchowych. Zadanie polega na dotykaniu, opisywaniu, porównywaniu, odgadywaniu. Minimalna zawartość opakowania: 10 piłeczek

projekt „LUBInclusion – działania profilaktyczne i usomocniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/18-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



różnej wielkości maksymalnie o śr. do 12 cm - +/- 1 cm), instrukcja w języku polskim – 1 sztuka.

8. Gra typu Boccia lub równoważna. Boccia to gra wywodząca się z południa Europy – Francji oraz Włoch. Występuje tam pod nazwami „Petanque”, „Boule” oraz „Bocce”. Została adaptowana i skierowana do osób niepełnosprawnych głównie z zaburzeniami centralnego układu nerwowego (np. MPD, dystrofia, artrogrypoza lub tetraplegia). Bile wykonane z cienkiej skóry syntetycznej, która zapewnia dobrą przyczepność. Dostępne w 6 twardościach: super-soft, soft, medium-soft, medium, medium-hard, hard. - 1 sztuka

9. Profesjonalna chusta animacyjna tęczowa, Chusta posiada kolorowe trójkąty w 6-ciu tęczowych barwach (czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony, niebieski, fioletowy), otwór w centrum oraz wzmacniane uchwyty – 1 sztuka

10. Gra typu "Chińczyk" Gra przeznaczona od dwóch do sześciu osób. Każdy z graczy otrzymuje po cztery pionki, a celem gry jest jak najszybsze wprowadzenie ich przez gracza na wyznaczone pola, kończące obieg toru planszy – 1 sztuka

11. Warcaby – 4 sztuki

12. Gra Domino Każda płytką podzielona jest na dwa kwadratowe pola z zaznaczonymi oczkami (identycznie jak na kostce do gry – 4 sztuki

13. Gra typu „Scrabble” lub równoważna, polegająca na wymyślaniu powiązanych ze sobą słów i układaniu ich na planszy w sposób przypominający krzyżówkę – 2 sztuki

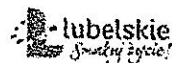
14. Gra typu „Rummikub” lub równoważna. Gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą je stanowić albo serie, albo grupy. Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze, a grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach – 1 sztuka

Wszystkie materiały muszą być bezpieczne, dostosowane do potrzeb i możliwości edukacyjnych seniorów.

projekt „LUBInclusiON – działania profilaktyczne i usamodzielniające w środowisku lokalnym oraz utworzenie nowych miejsc usług społecznych” [umowa nr 56/RPLU.11.02.00-06-0065/1B-00 z dnia 26 czerwca 2018 r.] jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i budżetu państwa w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

