



Miłków, 01.06.2020.

ZAPYTANIE OFERTOWE
3/R/2020 - 9.2.1
NA DOSTAWĘ GIER PLANSZOWYCH

dotyczące realizacji zamówienia publicznego pn. „Dostawa gier planszowych” w ramach projektu „Świetlica środowiskowa z filiami odpowiedzialną na potrzeby rodzin z Gminy Bodzechów” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Świętokrzyskiego na lata 2014-2020 (RPOWŚ 2014-2020). Oś Priorytetowa IX. Włączenie społeczne i walka z ubóstwem Działanie 9.2 Ułatwienie dostępu do wysokiej jakości usług społecznych i zdrowotnych Poddziałanie 9.2.1 Rozwój wysokiej jakości usług społecznych.

I. Zamawiający:

Świetlica Środowiskowa
Miłków, Ul. Szkolna 13, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski
NIP: 6612378098

II. Opis przedmiotu zamówienia

Kody CPV: Kody CPV: 37524200-9 gry planszowe

1. Zamawiający informuje iż zgodnie z zawartą umową o dofinansowanie projektu w pierwszej kolejności zamówienie będzie udzielane Podmiotom Ekonomii Społecznej (PES). W przypadku przekroczenia kwoty przeznaczonej na realizację zamówienia przez PES lub niezłożenia oferty przez PES będą rozpatrywane inne oferty (w uzgodnieniu z Instytucją Zarządzającą).

Podmiotem ekonomii społecznej jest:

- a) przedsiębiorstwo społeczne, w tym spółdzielnia socjalna, o której mowa w ustawie z dnia 27 kwietnia 2006 r. o spółdzielniach socjalnych;
- b) podmiot reintegracyjny, realizujący usługi reintegracji społecznej i zawodowej osób zagrożonych ubóstwem lub wykluczeniem społecznym:
 - CIS i KIS;
 - ZAZ i W TZ, o których mowa w ustawie z dnia 27 sierpnia 1997 r. o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych;
- c) organizacja pozarządowa lub podmiot, o którym mowa w art. 3 ust. 3 pkt 1 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie, lub spółka non-profit, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 tej ustawy, o ile udział sektora publicznego w tej spółce wynosi nie więcej niż 50%;
- d) spółdzielnia, której celem jest zatrudnienie tj. spółdzielnia pracy lub spółdzielnia inwalidów i niewidomych, działające w oparciu o ustawę z dnia 16 września 1982 r. – Prawo spółdzielcze.

2. Opis zamówienia:

Nr zadania	Nazwa zadania	Nazwa	Opis	Jednostka miary	Ilość
Zadanie 1	Gry planszowe do Świetlicy w Gromadzicach	7 cudów świata	Gra polega na zostaniem przywódcą jednego z siedmiu wielkich miast świata antycznego. Należy zbierać surowce ze swoich ziem, nawiązywać kontakty handlowe i tworzyć militarną potęgę. Gra w 7 cudów toczy się przez trzy wieki. W każdym wieku gracze otrzymują karty, które są głównym sposobem rozgrywki. Gracze pokazują swoje karty jednocześnie (płacąc lub uzyskując surowce albo wchodząc w interakcję z innymi graczami na różne sposoby). Zawartość gry: 7 plansz Cudów Świata 7 kart Cudów Świata 49 kart I Era 49 kart II Era 50 kart III Era 42 żetony Konflikty 20 monet o wartości 3 30 monet o wartości 1 1 notes punktacji 1 instrukcja 2 karty wariantu dla 2 graczy wydanie: polskie	sztuk	1
		Monopoly	Gra planszowa polegająca na handlu nieruchomościami. Okrążając planszę, należy kupować i sprzedawać ulice, budować domy i hotele. Zawartość pudełka: plansza, 8 pionków, 28 kart własności, 16 kart Szansa, 16 kart Kasa społeczna, 32 domy, 12 hoteli, zestaw banknotów, 2 kostki oraz instrukcja.	sztuk	1
		Jenga	Gra składa się z drewnianych klocków ułożonych w wieżę (3 klocki na piętro). Gracze na przemian wyciągają jeden klocek z dowolnego piętra wieży i kładą go na szczycie, uważając, by wieża się nie zawaliła. Każdy kolejny gracz ma trudniejsze zadanie, a wieża potrafi zachować równowagę nawet gdy jest dwa razy wyższa niż na starcie! W zestawie 54 drewniane klocki Jenga	sztuk	1

			rękaw do układania wieży instrukcja		
		5 sekund	Gracze ustawiają na środku pudełko z kartami i losują pytanie, na które odpowiada gracz siedzący na Gorącym Krześle. Kiedy usłyszy pytanie, wystartuje czasomierz odmierzający dokładnie 5 sekund przeznaczonych na udzielenie 3 poprawnych odpowiedzi. należy zrobić to jednocześnie: wymyślić odpowiedzi, kontroluj czas i postaraj się nie skupiać na rozpraszających kulkach przesuwających się po spirali czasomierza. Zawartość pudełka: 378 kart z pytaniami (756 pytań) 6 kart „Następny” 6 kart „Zmiana” 6 pionków Specjalny czasomierz Plansza Instrukcja	sztuk	1
		Puzzle 1000 elementów	Puzzle przedstawiające zabytkowe budowle 1 000 elementów	sztuk	2
Zadanie 2	Gry planszowe do Świątlicy w Magoniach	Zgadnij Kim jestem?	Każdy z graczy losuje po jednej karcie ze stosu i umieszcza ją na opasce osoby z prawej strony. Zadaniem każdego z graczy 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. Zawartość: - 110 kart - 4 opaski - klepsydra - instrukcja	sztuk	1

	Gra Dobble	<p>W zasadach można znaleźć pięć mini-gier. Najpopularniejszą jest wersja, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną z kart kładzie na środku stołu. Na dany sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę z góry, którą trzymają w ręku i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na stole. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na stole, przykrywając starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą! Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart.</p> <p>Aby utrudnić zabawę symbole na kartach bywają odwrócone i miewają inne rozmiary. Same karty są okrągłe i pełne kolorowych ilustracji roślin, postaci i przedmiotów, a każda z nich jest unikalna i łączy się z innymi kartami jednym i tylko jednym symbolem.</p>	sztuk	1
	Gra rodzinna spaghetti	<p>Gra zręcznościowa Walka o zdobycie jak największej ilości jak najlepszych nitek makaronu. Należy wykazać się refleksem i precyzją, gdyż zdołające spaghetti klopsy w każdej chwili mogą spaść z talerza i pobrudzić stół. Na zdobycie najlepszych dla siebie kąsków mamy tylko 20 sekund! Wygrywa ten, kto na koniec gry może się pochwalić najlepszymi makaronami i klopsami.</p> <p>Pudełko zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 talerze - mały i duży - 27 nitek makaronu: 10 naturalnych, 8 pomidorowych, 6 szpinakowych, 3 sepiowe - 4 uciekające klopsy - 12 włoskich przepisów - nieubłagany czas - książka kucharska - przepisy na dobrą zabawę 	sztuk	1

		Gra Państwa Miasta	Zadaniem gracza jest wylosowanie karty z podaną kategorią oraz literą i jak najszybsze udzielenie odpowiedzi. Zabawę wygrywa ten gracz, który udzieli najwięcej odpowiedzi i tym samym zgromadzi największą liczbę kart. Zestaw zawiera 50 Kart Instrukcje	sztuk	1
		Tajemnica labiryntu	Cel gry: znaleźć jak najwięcej drogocennych skarbów i tajemnic. Najbardziej zręczny w poruszaniu labiryntowymi korytarzami będzie zwycięzcą. Zawartość opakowania: 1 plansza 17 kart z korytarzami 12 okrągłych żetonów sekretów 4 duszki Instrukcja	sztuk	1
		Dzieciaki kontra rodzice-kalambury	Gra polega na rysowaniu bądź pokazywaniu haseł. W grze zwycięża ten, kto odgadnie najwięcej haseł Opakowanie zawiera: - 54 karty do gry - 162 hasła - instrukcję.	sztuk	1
Zadanie 3	Gry planszowe do Świetlicy w Bodzechowie	Mafia	Bandyci terroryzują miasto i jego mieszkańców. Są doskonale przygotowani, działają w pełnej tajemnicy. Policja przystępuje do kontrataku. Do miasta wysyła swoich najlepszych funkcjonariuszy, a w szeregi mafii wprowadza tajnego agenta. Czy stróżom prawa uda się rozbić gang? Czy mafiosom uda się wyeliminować wszystkich policjantów? Zaczyna się niezwykle niebezpieczna rozgrywka. Zawartość zestawu: 21 żetonów postaci – 1 agent, 15 policjantów, 5 mafiosów 30 kart gry – do wersji rozszerzonej instrukcja	sztuk	1
		100 gier planszowych w 1	Dzięki zestawowi możemy spróbować zmierzyć się i rozegrać partie następujących gier: Chińczyk Chińczyk z blokadą ruchomą Rozbójnik Domino dla początkujących	sztuk	1



			Domino Węgierskie	
			Domino Włoskie	
			Domino Francuskie	
			Dominosa	
			Kwadrat Domina	
			Domino parzyste	
			Bierki	
			Trójkąt bermudzki	
			Warcaby tradycyjne	
			Warcaby narożnikowe	
			Warcaby jednokierunkowe	
			Warcaby celtyckie	
			Warcaby tureckie	
			Warcaby zbijane	
			Piramida	
			Wilk i owce	
			Bój Centurii	
			Halma	
			Policjanci i Złodzieje	
			GoBang	
			ing-Mang	
			Młynek podwójny	
			Młynek 2	
			Młynek 3	
			Młynek krzyżowy	
			Młynek laskera	
			10000	
			Generał	
			Do bazy	
			Sto dwadzieścia	
			Piątka	
			Siedemsetka	
			Skreślanka 1	
			Skreślanka 2	
			Piruet	
			Okno	
			Biznesman	
			Dobierany	
			Kotka	
			Korek	
			Fajtłapa	
			Tysiąc jeden	
			Tysiąc	
			Wyścig	
			Jolka	
			Rajd samochodowy	

		<p>Scrabble- polska wersja</p> <p>Zasady gry: Gracze kolejno układają słowa przy użyciu liter z podstawki. Każda z liter danego słowa musi dotykać poprzedniej litery w pionie, poziomie lub na ukos. Następnie każdy gracz zbiera wykorzystane przez siebie litery oraz bonusy i rozpoczyna budowę wieży. Wygrywa gracz, który zbuduje najwyższą wieżę! W zestawie: podstawka do gry, 44 zwykłe płytki z literami, 15 płytek z bonusami instrukcja</p>	sztuk	1
		<p>Czacha dymi</p> <p>Cel gry - doprowadzenie swojego pionka do mety, zanim zrobią to inni gracze. Wygrywa ta osoba, która w dwóch turach zdobędzie największą liczbę punktów. Gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o odpowiednią liczbę pól (po większym okręgu). Następnie gracz wykonuje akcję związaną z symbolem danego pola. Elementem specjalnym są pola wymagające odpowiedzi na pytanie. Poprawna lub niepoprawna odpowiedź decyduje o tym, jaki efekt wywoła dana karta. Po ukończeniu tury dwóch graczy z największą liczbą punktów przechodzi do mniejszego okręgu i przeprowadza dogrywkę. Zawartość opakowania: 162 karty z pytaniami, 4 pionki, kostka, plansza, instrukcja</p>	sztuk	1



	Zgadnij Kim jestem?	Każdy z graczy losuje po jednej karcie ze stosu i umieszcza ją na opasce osoby z prawej strony. Zadaniem każdego z graczy 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. Zawartość: - 110 kart - 4 opaski - klepsydra - instrukcja	sztuk	1
	Dzieciaki kontra rodzice-kalambury	Gra polega na rysowaniu bądź pokazywaniu haseł. W grze zwycięża ten, kto odgadnie najwięcej haseł Opakowanie zawiera: - 54 karty do gry - 162 hasła - instrukcję.	sztuk	1
	Było sobie życie-wynakażcy	Celem gry jest rekonstrukcja schematu trzech z dwudziestu czterech wielkich odkryć, które zmieniły świat. Zwycięzcą zostaje gracz, który dokona rekonstrukcji jako pierwszy i zdobędzie trzy żetony Eureka .ZAWARTOŚĆ: plansza do gry 8 pionków 24 żetony wynalazca 20 żetonów eureka 16 czerwonych żetonów atom 16 zielonych żetonów wiedza 16 fioletowych żetonów wszechświat 24 karty wynalazca 55 kart pytania tekstowe 55 kart pytania ilustrowane 33 karty ryzyko 12 kart ABC 1 detektor odpowiedzi instrukcja	sztuk	1
	puzzle 60 elementów dinozaury	Puzzle przedstawiające dinozaury 60 elementów	sztuk	1
	puzzle 1500 elementów-krajobrazy	Puzzle przedstawiające krajobrazy 1 500 elementów	sztuk	1

Zadanie 4	Gry planszowe do Świetlicy w Świrnej	Ośmiornica	Zawartość pudełka: 18 kubeczków po 3 w każdym kolorze. Żółtym, pomarańczowym, zielonym, granatowym, niebieskim i czerwonym. 9 macek ośmiornicy 27 kart instrukcja	sztuk	1
		Tagi	Na planszy umieszczane jest 5 kategorii oraz 4 litery początkowe. W punktach przecięć liter oraz kategorii umieszczane są kulki. Uczestnicy kolejno rozgrywają swoje tury. Każda z nich trwa 15 sekund. Podczas trwania tury gracz może zdobyć dowolną ilość kulek – tyle, ile słów uda mu się poprawnie podać. Jeśli gracz odgadł ostatnie hasło z danej kategorii, dodatkowo otrzymuje również jej kartę, która zapewni mu dodatkowe punkty na koniec gry. Pojedyncza runda kończy się w momencie, gdy na planszy skończą się kulki lub żaden z graczy nie będzie w stanie podać poprawnego słowa. Rozgrywa się tyle rund, ilu uczestników zasiadło do zabawy. Zawartość : 240 kart 4 plastikowe miski klepsydra 20 kulek plansza z miejscem na karty i żłobieniami na kulki, tor punktacji, 4 pionki 24 żetony instrukcja	sztuk	1
		Gorący ziemniak	W tej grze masz tylko kilka chwil, by wymyślić odpowiedź na pytanie i rzucić Gorącego Ziemniaka przeciwnikowi. Pozbądź się Ziemniaka zanim upłynie czas i się sparzysz. Zawartość pudełka: plansza Gorący Ziemniak 220 kart pytań 12 pionków duży bączek mały bączek dysk instrukcja	sztuk	1



		Milionerzy	Po naradzie drużyny Kapitan odpowiada na pytanie. Narada drużyny nie może trwać dłużej niż pół minuty. To kapitan decyduje o finalnej odpowiedzi drużyny. Jeśli gracz nie jest pewny odpowiedzi, ma możliwość wykorzystania jednego lub kilku z 4 Kół Ratunkowych: 50/50, Konsultacja, Zamiana pytania, Poszukaj odpowiedzi. Zwycięzca otrzymuje złoty banknot Milionerów. Zawartość: plansza do gry 330 kart Pytanie i Odpowiedź Dzieci 330 kart Pytanie i Odpowiedź Dorośli 8 żetonów Kół Ratunkowych 2 znaczki drużyn 4 pionki złoty banknot Milionerów	sztuk	1
		Pchełki numeryczne	Uczestnicy gry starają się trafić do tarczy z punktowanymi polami strzelając w jej kierunku małymi krążkami (pchełkami). Wygrywa ten, kto po wystrzeleniu całego zapasu pchełek zdobył największą ilość punktów.	sztuk	1
		PIATNIK gra ACTIVITY GO	Narysuj „pączek w maśle”, pokaż nam migi „lep na muchy”, opisz „cuda na patyku” ...nim upłynie czas! Gracze na zmianę losują hasła i próbują je przedstawić swojej drużynie na jeden z trzech sposobów: rysując, opisując słownie lub za pomocą pantomimy. Jeśli ktoś odgadnie hasło, pionek drużyny przesuwa się do przodu. Emocji dodają także "Otwarte rundy", w których biorą udział wszystkie drużyny.	sztuk	1
Zadanie 5	Gry planszowe do Świetlicy w Miłkowie	Monopoly	Gra planszowa polegająca na handlu nieruchomościami. Okrążając planszę, należy kupować i sprzedawać ulice, budować domy i hotele. Zawartość pudełka: plansza, 8 pionków, 28 kart własności, 16 kart Szansa, 16 kart Kasa społeczna, 32 domy, 12 hoteli, zestaw banknotów, 2 kostki oraz instrukcja.	sztuk	1
		Twister	zestaw zawiera: mata do twistera - tarcza ze wskazówką	sztuk	1

		<p>Karty UNO</p> <p>Gra karciana, składająca się ze 108 kart w 4 różnych kolorach oraz kart akcji. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się kart w każdej rundzie i zdobycie punktów za karty, które zostały w rękach innych graczy. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów. Po wyłożeniu przedostatniej karty gracz musi krzyknąć UNO, tzn. jeden. Jeśli nie krzyknie i zostanie przyłapany, bierze kolejne karty.</p>	<p>sztuk</p>	<p>1</p>
	<p>scrable- polska wersja</p>	<p>Rozgrywka polega na układaniu na planszy słów w taki sposób, aby wzajemnie się krzyżowały tak jak w klasycznej krzyżówce. Każdy gracz stara się uzyskać jak najlepszy wynik punktowy. Punktowana jest każda litera składająca się na słowo. Dodatkowe punkty uzyskujemy, jeżeli litery umieszczone są na punktowanych polach planszy. Są dwa rodzaje premii: słowne i literowe.</p>	<p>sztuk</p>	<p>1</p>
	<p>Gra Dobble</p>	<p>W zasadach można znaleźć pięć mini-gier. Najpopularniejszą jest wersja, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną z kart kładzie na środku stołu. Na dany sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę z góry, którą trzymają w ręku i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na stole. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na stole, przykrywając starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą! Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart. Aby utrudnić zabawę symbole na kartach bywają odwrócone i miewają inne rozmiary. Same karty są okrągłe i pełne kolorowych ilustracji roślin, postaci i przedmiotów, a każda z nich jest unikalna i łączy się z innymi kartami jednym i tylko jednym symbolem.</p>	<p>sztuk</p>	<p>1</p>



Zadanie 6	Gry planszowe do Świetlicy w Mychów	5 sekund	Gracze ustawiają na środku pudełko z kartami i losują pytanie, na które odpowiada gracz siedzący na Gorącym Krześle. Kiedy usłyszy pytanie, wystartuje czasomierz odmierzający dokładnie 5 sekund przeznaczonych na udzielenie 3 poprawnych odpowiedzi. należy zrobić to jednocześnie: wymyśli odpowiedzi, kontroluj czas i postaraj się nie skupiać na rozpraszających kulkach przesuujących się po spirali czasomierza. Zawartość pudełka: 378 kart z pytaniami (756 pytań) 6 kart „Następny” 6 kart „Zmiana” 6 pionków Specjalny czasomierz Plansza Instrukcja	sztuk	1
		Gra planszowa Gdybys był	Uczestnicy gry zdobywają punkty typując trafnie kim lub czym byliby współgracze w alternatywnym świecie. Co zadecyduje o Twojej odpowiedzi? Skojarzenie z czymś wyglądem, osobowością czy zainteresowaniami? W grze znajdziemy 330 haseł oraz 1650 przeabawnych, czasem kontrowersyjnych odpowiedzi. Zawartość opakowania: plansza, 8 pionków, 165 dwustronnych kart z pytaniami, 40 kart odpowiedzi, 24 żetony do obstawiania, tarcza losująca ze strzałką, instrukcja.	sztuk	1



		<p>gra towarzyska "Załorzysz się?"</p> <p>zawodnicy kolejno wykonują przeróżne zadania, a pozostali gracze obstawiają, czy im się to powiedzie zarobek zależy zarówno od trafnego obstawiania i od umiejętności wykonania zadań interakcja między graczami.</p> <p>Zawartość pudełka: 88 kart zadań (44 zręcznościowe; 44 umysłowe) 12 kart TAK/NIE 1 bloczek z karteczkami 1 notatnik 1 klepsydra 1 instrukcja</p>	sztuk	1
		<p>Jumanji</p> <p>W trakcie gry będziesz stawiał czoła przeróżnym niebezpieczeństwom (np. atak trąbiących słoni, ugryzienie dzikiego lwa), będziesz rozszyfrowywać tajne wiadomości i przede wszystkim będziesz ścigał się z czasem. A gdy już podołasz wszystkim wyzwaniom i staniesz w centrum planszy, wówczas zakrzyknij "Jumanji" i zostań zwycięzcą!</p> <p>W pudełku z grą znajduje się: 1 plansza 4 drewniane pionki 1 figurka nosorożca 1 klepsydra 1 kostka z cyframi 4 kostki ratunkowe 30 kart niebezpieczeństwa 1 dekodery kart 1 arkusz do oznaczania 1 instrukcja</p>	sztuk	1



		Gra Dobble	<p>W zasadach można znaleźć pięć mini-gier. Najpopularniejszą jest wersja, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną z kart kładzie na środku stołu. Na dany sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę z góry, którą trzymają w rękę i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na stole. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na stole, przykrywając starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą! Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart.</p> <p>Aby utrudnić zabawę symbole na kartach bywają odwrócone i miewają inne rozmiary. Same karty są okrągłe i pełne kolorowych ilustracji roślin, postaci i przedmiotów, a każda z nich jest unikalna i łączy się z innymi kartami jednym i tylko jednym symbolem.</p>	sztuk	1
Zadanie 7	Gry planszowe do Świetlicy w Goździelin	Gra domówka Trivial Pursuit	<p>Ułożyć karty w pudełku tak, aby odpowiedzi były niewidoczne. Wyznaczona osoba rzuca kostką – od koloru, jaki wypadnie, zależeć będzie, którego sezonu będzie dotyczyło pytanie! Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, rozpoczynający rzuca kostką jeszcze raz. Jeśli i tym razem odpowie poprawnie, zyskuje kartę. W ten sposób może kontynuować aż do chwili, gdy się pomyli! Wtedy kolejka przechodzi do kolejnej osoby. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie 6 kart, czyli odpowie poprawnie na 12 pytań! Zawartość: karta z zasadami 100 kart z pytaniami kostka</p>	sztuk	1



	Było sobie życie	<p>Celem jest jak najszybsze zdobycie 7 żetonów Hemo – w tym celu należy poruszać się po planszy i wykonywać zadania, na jakie natrafia się po drodze. Będą przeszkadzać w tym wirusy i bakterie należy wykazać się wiedzą na temat funkcjonowania ludzkiego organizmu.</p> <p>Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy otrzymuje 3 żetony globinka, 2 żetony leukocyt i 2 żetony lekarstwo, kartę z przelicznikiem wymiany i detektor poprawnych odpowiedzi. Zawartość zestawu Było sobie życie:</p> <p>plansza, składana 8 pionków do wyboru kostka do gry 53 karty Pytania łatwe 53 karty Pytania trudne 45 kart Szansa 45 kart Pech 65 żetonów Leukocyt 65 żetonów Lekarstwa 130 żetonów Globinka 30 żetonów Hemo 4 detektory odpowiedzi 4 karty przelicznik instrukcja gry</p>	sztuk	1
	Kapitan Nauka, gra edukacyjna Świat	<p>Rozgrywka to klasyczny wyścig, w którym zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy dotrze do mety. Jest na to kilka sposobów! Pomóc może udzielenie odpowiedzi na pytania, wykonanie działania opisanego na karcie oraz wypatrzenie na planszy wskazanego zwierzęcia, rośliny lub innego obiektu.</p> <p>ZAWARTOŚĆ:</p> <p>plansza do gry 30 fioletowych kart z pytaniami 15 żółtych kart do gry obserwacyjnej 10 żółtych kart ruchu 5 pionków kostka do gry instrukcja</p>	sztuk	1



		<p>Gra edukacyjna Kosmos</p> <p>Ile planet liczy Układ Słoneczny? Co to jest Droga Mleczna? Jak powstał Wszechświat? Wejdźcie w rolę astronautów i dołączcie do ekscytującej misji kosmicznej. Poznajcie smak wyprawy wśród niezbadanych ciał niebieskich. Odwiedźcie Międzynarodową Stację Kosmiczną i przekonajcie się, jak dużo wiecie o gwiazdach, kometach i asteroidach. Wraz z mówiącym długopisem sprawdźcie, czy znacie odpowiedzi na wszystkie pytania. Zawartość: 70 dwustronnych kart z pytaniami (3 stopnie trudności) 32 żetony z planetami + 4 formatki 25-elementowa plansza z puzzlami 17 żetonów z gwiazdkami 4 drewniane pionki strzałka</p>	sztuk	1
		<p>scrable-polska wersja</p> <p>Rozgrywka polega na układaniu na planszy słów w taki sposób, aby wzajemnie się krzyżowały tak jak w klasycznej krzyżówce. Każdy gracz stara się uzyskać jak najlepszy wynik punktowy. Punktowana jest każda litera składająca się na słowo. Dodatkowe punkty uzyskujemy, jeżeli litery umieszczone są na punktowanych polach planszy. Są dwa rodzaje premii: słowne i literowe.</p>	sztuk	1
		<p>Kapitan Nauka. Gra matematyczna Piraci</p> <p>„Piraci” gra matematyczna dla przedszkolaków i dzieci wczesnoszkolnych, ćwicząca umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 1–20 oraz rozwijająca pamięć, koncentrację i myślenie logiczne. Gra „Piraci” polega na wykonywaniu prostych działań na dodawanie i odejmowanie oraz na zbieraniu pirackich skarbów. W skład gry wchodzi 4 plansze z rysunkami piratów i piratek oraz 96 żetonów z działaniami i wynikami oraz rysunkami skarbów.</p>	sztuk	1

3. Wszystkie oferowane produkty muszą być fabrycznie nowe, bez śladów użytkowania.
4. Zamówienie obejmuje dostawę wniesienie.
5. Maksymalny termin realizacji zamówienia to 14 dni kalendarzowych od momentu podpisania umowy.

III. Warunki udziału w postępowaniu

1. udzielenie zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy:
 - a) posiadają uprawnienia do prowadzenia działalności lub czynności określonych przedmiotem zamówienia bądź doświadczenie w zakresie objętym postępowaniem ofertowym,
 - b) posiadają niezbędną wiedzę i doświadczenie oraz dysponują potencjałem technicznym i osobami zdolnymi do wykonania zamówienia lub przedstawią pisemne zobowiązanie innych podmiotów do udostępnienia potencjału technicznego i osób zdolnych do wykonania zamówienia,
 - c) znajdują się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie zamówienia, posiadają aktualny wpis do KRS lub ewidencji działalności gospodarczej lub innego rejestru, z którego wynikać będzie, że prowadzą działalność gospodarczą (wymagane przy podpisaniu umowy z wykonawcą).

Na spełnienie warunku udziału w postępowaniu zamawiający wymaga złożenia oświadczenia wg wzoru z zał. nr 3 do zapytania.

2. Wykluczeni zostaną wykonawcy powiązani z Zamawiającym osobowo lub kapitałowo. Przez powiązania kapitałowe lub osobowe rozumie się wzajemne powiązania między Zamawiającym lub osobami upoważnionymi do zaciągania zobowiązań w imieniu Zamawiającego lub osobami wykonującym i w imieniu Zamawiającego czynności związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem procedury wyboru wykonawcy a wykonawcą, polegające w szczególności na:
 - a) uczestniczeniu w spółce jako wspólnik spółki cywilnej lub spółki osobowej,
 - b) posiadaniu co najmniej 10 % udziałów lub akcji,
 - c) pełnieniu funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta, pełnomocnika,
 - d) pozostawaniu w związku małżeńskim, w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa w linii prostej, pokrewieństwa drugiego stopnia lub powinowactwa drugiego stopnia w linii bocznej lub w stosunku przysposobienia, opieki lub kuratel.

Ocena spełnienia powyższych warunków nastąpi na podstawie złożonego oświadczenia – wzór zał. nr 2 do zapytania.

IV. Kryteria wyboru oferty i oceny ofert

W odniesieniu do Wykonawców, których oferty nie podlegają odrzuceniu Zamawiający dokona oceny ofert na podstawie kryterium:

Nr kryterium	Opis kryteriów oceny	Znaczenie
1	Oferowana cena brutto	100%

Najkorzystniejsza oferta w odniesieniu do w/w kryteriów może uzyskać maksimum 100 pkt.

Opis kryteriów, którymi Zamawiający będzie się kierował przy wyborze oferty wraz z podaniem znaczenia tych kryteriów oraz sposobu oceny ofert.

Punkty przyznawane za kryteria będą liczone wg następujących wzorów:



I.p.	Kryterium	Znaczenie procentowe kryterium	Maksymalna ilość punktów jakie może otrzymać oferta za dane kryterium
1	Cena brutto	100 %	100 pkt

A. Kryterium „cena” w PLN

- Cena oferty to cena brutto.
- Podatek VAT Oferent powinien ustalić zgodnie z obowiązującymi przepisami w tym zakresie.

a) znaczenie kryterium – 100%

b) opis sposobu oceny ofert dla kryterium „ceny”

$$LC = (C_{min}/C) \times 100$$

Gdzie:

LC – liczba uzyskanych punktów dla kryterium „Cena” ocenianej oferty

C – cena w ofercie ocenianej

C_{min} – najniższa cena spośród ofert złożonych w postępowaniu

Oferty w tym kryterium będą oceniane według ilorazu: cena oferty z najniższą ceną / cena badanej oferty x 100%

V. Sposób przygotowania i złożenia oferty

1. Wykonawca składa:

- ofertę - Formularz oferty przygotowany zgodnie ze wzorem stanowiącym załącznik nr 1
- oświadczenie o posiadaniu niezbędnej wiedzy i doświadczenia,
- oświadczenie o braku powiazań,
- odpis z właściwego rejestru lub z centralnej ewidencji i informacji o działalności gospodarczej
- w przypadku ustanowienia pełnomocnika – pełnomocnictwo do reprezentowania Wykonawcy (jeżeli oferta i załączniki nie będą podpisane przez osobę/y wskazaną/e w rejestrze sądowym lub innym dokumencie właściwym dla formy organizacyjnej wykonawcy) z podaniem zamawiającego, jakiego zamówienia publicznego dotyczy oraz jego przedmiotu. Z pełnomocnictwa musi jednoznacznie wynikać do jakich czynności prawnych dana osoba/y została/y umocowana/e (w formie oryginału lub kopii poświadczonej za zgodność z oryginałem).

2. Uwagi dotyczące przygotowania oferty oraz wymaganych oświadczeń i dokumentów.

- Oferta powinna być sporządzona w języku polskim na komputerze, maszynie do pisania lub ręcznie długopisem bądź niezmywalnym atramentem, pismem czytelnym.
- Koszty związane z przygotowaniem oferty ponosi Wykonawca składający ofertę.
- Wykonawca może złożyć w prowadzonym postępowaniu wyłącznie jedną ofertę.
- Oferta oraz wszystkie załączniki wymagają podpisu osób uprawnionych do reprezentowania wykonawcy w obrocie gospodarczym, zgodnie z aktem rejestracyjnym, wymaganiami ustawowymi oraz przepisami prawa.
- Ofertę należy złożyć do dnia **9 czerwca 2020. do godz. 10:00** w Siedzibie Zamawiającego Miłów, ul. Szkolna 13, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski- sekretariat, osobiście lub przesyłką pocztową/kurierską.
- Koperta powinna być opisana w sposób pokazany poniżej:



Zamawiający:

Świetlica Środowiskowa

Miłów, ul. Szkolna 13, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski

Oferta na dostawa gier planszowych „nie otwierać do dnia 09.06.2020. godz. 10.00.

Nie dopuszcza się składania ofert za pomocą faxu lub poczty elektronicznej.

- a) Za datę złożenia oferty przyjmuje się datę wpływu do siedziby Świetlicy Środowiskowej.
 - b) Zamawiający nie dopuszcza składania ofert częściowych.
 - c) Zamawiający nie dopuszcza składania ofert wariantowych.
 - d) Oferty złożone po w/w terminie nie będą rozpatrywane i będą odesłane do Oferenta bez otwierania.
 - e) Wszystkie koszty związane z realizacją niniejszego zamówienia powinny być skalkulowane w cenie oferty.
3. Jeśli w dokumentach składających się na opis przedmiotu zamówienia, wskazana jest nazwa handlowa firmy, towaru lub produktu, zamawiający - w odniesieniu do wskazanych wprost w dokumentacji parametrów czy danych (technicznych lub jakichkolwiek innych), identyfikujących pośrednio lub bezpośrednio towar bądź produkt - dopuszcza rozwiązania równoważne zgodne z danymi technicznymi i parametrami zawartymi w/w dokumentacji. Jako rozwiązania równoważne, należy rozumieć rozwiązania charakteryzujące się takim samym celem gry. Jeżeli zamawiający nie podaje minimalnych parametrów, które by tę równoważność potwierdzały – wykonawca obowiązany jest zaoferować produkt o właściwościach zbliżonych, nadający się funkcjonalnie do zapotrzebowanego zastosowania.
4. Termin związania ofertą złożoną w przedmiotowym postępowaniu wynosi 30 dni. Bieg terminu związania ofertą rozpoczyna się wraz z upływem terminu składania ofert.

VI. Warunki płatności

Płatność z tytułu wykonania dostawy będzie zrealizowana przelewem na konto Wykonawcy wskazane na fakturze lub rachunku, w terminie 30 dni od daty dostarczenia prawidłowo wystawionej faktury lub rachunku Zamawiającemu. Istnieje możliwość płatności częściowych – każdorazowo po odbiorze częściowym przedmiotu zamówienia.

VII. Termin realizacji

Maksymalny termin realizacji zamówienia to 14 dni kalendarzowych od momentu złożenia zamówienia

VIII. Informacje dodatkowe

1. Zamawiający zastrzega sobie prawo unieważnienia postępowania bez podania przyczyny.
2. Zamawiający przewiduje płatność po dokonaniu odbioru.
3. Przedmiot zamówienia musi być fabrycznie nowy.
4. Wykonawca wystawi 7 faktur oddzielnie na każda świetlice
5. Dostawa i odbiór nastąpi w siedzibie zamawiającego Świetlicy Środowiskowej w Miłkowie – Miłków ul. Szkolna 13, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski
6. Cena powinna zawierać koszt dostawy.
7. Osobą upoważnioną do udzielania wszelkich informacji związanych z zamówieniem jest:
Justyna Graczkowska 507 298 997



IX. Klauzula informacyjna z art. 13 RODO do zastosowania przez zamawiających w celu związanym z postępowaniem o udzielenie zamówienia publicznego

- 1) Zgodnie z art. 13 ust. 1 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) – dalej: RODO, informujemy, że administratorem Pani/Pana danych osobowych jest: Świetlica środowiskowa– Miłków, ul. Szkolna 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski
- 2) inspektorem ochrony danych osobowych w Świetlicy środowiskowej jest Pani Małgorzata Sobieraj kontakt pod adresem: ido@uqb.pl
- 3) Dane osobowe pozyskane w związku z realizacją zamówienia będą przetwarzane w następujących celach:
 - związanych z realizacją zamówienia
 - związanych z dochodzeniem ewentualnych roszczeń, odszkodowań,
 - udzielania odpowiedzi na Pani/Pana pisma, wnioski i skargi,
 - udzielania odpowiedzi w toczących się postępowaniach.
- 4) Podstawą prawną przetwarzania Pani/Pana danych jest:
 - niezbędność do wykonania zamówienia lub do podjęcia działań na Pani/Pana żądanie przed wykonaniem zamówienia (art. 6 ust. 1 lit. b RODO),
 - konieczność wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze (art. 6 ust. 1 lit. c RODO),
 - niezbędność do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
- 5) Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do realizacji zamówienia.
- 6) Pozyskane od Pani/Pana dane osobowe mogą być przekazywane:
 - podmiotom przetwarzającym je na nasze zlecenie oraz
 - organom lub podmiotom publicznym uprawnionym do uzyskania danych na podstawie obowiązujących przepisów prawa, np. sądom, organom ścigania lub instytucjom państwowym, gdy wystąpią z żądaniem, w oparciu o stosowną podstawę prawną.
- 7) Pani/Pana dane nie będą przekazane do państw trzecich.
- 8) Okres przetwarzania Pani/Pana danych osobowych jest uzależniony od celu w jakim dane są przetwarzane. Okres, przez który Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane jest obliczany w oparciu o następujące kryteria:
 - czasu wykonywania umowy,
 - przepisy prawa, które mogą nas obligować do przetwarzania danych przez określony czas,
 - okres, który jest niezbędny do obrony naszych interesów.
- 9) Ponadto, informujemy, że ma Pani/Pan prawo do:
 - dostępu do swoich danych osobowych,
 - żądania sprostowania swoich danych osobowych, które są nieprawidłowe oraz uzupełnienia niekompletnych danych osobowych,
 - żądania usunięcia swoich danych osobowych, w szczególności w przypadku cofnięcia przez Panią/Pana zgody na przetwarzanie, gdy nie ma innej podstawy prawnej przetwarzania,



- *żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych osobowych,*
- *wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania swoich danych, ze względu na Pani/Pana szczególną sytuację, w przypadkach, kiedy przetwarzamy Pani/Pana dane na podstawie naszego prawnie usprawiedliwionego interesu czy też na potrzeby marketingu bezpośredniego,*
- *przenoszenia swoich danych osobowych,*
- *wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.*

10) *W zakresie, w jakim Pani/Pana dane są przetwarzane na podstawie zgody – ma Pani/Pan prawo wycofania zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie Pani/Pana zgody przed jej wycofaniem. Zgodę może Pani/Pan wycofać poprzez wysłanie oświadczenia o wycofaniu zgody na nasz adres korespondencyjny bądź adres e-mailowy.*

Załączniki do zapytania ofertowego

1. Formularz ofertowy
2. Oświadczenie o braku powiązań
3. Oświadczenie o spełnieniu wymogów

kierownik świetlicy

mgr Jolanta Nowakowska-Krycia

.....
Pieczeń i podpis Kierownika Zamawiającego

Świetlica Środowiskowa
Miłków, ul. Szkolna 13
27-400 Ostrowiec Św.
tel. 41 265 42 54
NIP 6612378098 REGON 383278299

