**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**Dostawa nagród konkursowych dla uczestników wydarzenia – Dzień Ziemi w Świnnej Porębie**

Przedmiotem zamówienia jest zestaw 160 sztuk nagród, w skład którego wchodzą wyłącznie fabrycznie nowe i pełnowartościowe przedmioty typu gry planszowe, zabawki oraz pomoce dydaktyczne i edukacyjne wymienione poniżej o następujących parametrach minimalnych oraz ich dostawa na adres: **Regionalny Zarząd Gospodarki Wodnej w Krakowie, ul. Marszałka Józefa Piłsudskiego 22, 31-109 Kraków** w terminie do 7 dni roboczych od momentu otrzymania informacji o wyborze oferty.

1. Gra komplet akcesoriów do gry w łowienie ryb składający się z 55 kart, 5 kostek oraz instrukcji, która krok po kroku wyjaśni zasady rozgrywki i zdobywania punktów. Rzucając kostkami, każdy z graczy wciela się w rolę wędkarza i łowi rybki, których rysunki znajdują się na poszczególnych kartach. – gra typu np. „Rybobranie” **SZTUK 20**
2. Gra karciana z kartami rybek akwariowych, gracz stara się zebrać zestawy – gra typu np. „Ryby mają głos” **SZTUK 20**
3. Gra planszowa o rozpoznaniu i tropieniu leśnych zwierząt – gra typu np. „Czyj to trop?” **SZTUK 10**
4. Dynamiczna gra w łowienie rybek z podestem do łowienia i kolorowymi wędkami – gra typu np. „Na Ryby. Rodzina Trefików” **SZTUK 10**
5. Gra edukacyjna z dużą okrągłą planszą pozwalającą na zrozumienie cykliczności zmian zachodzących w przyrodzie. Każda pora roku jest wyróżniona innym kolorem pól oraz ilustracją zmieniającego  się  drzewa  i  jego  otoczenia. – gra typu np. „Rok na okrągło” **SZTUK 10**
6. Gra o przyrodzie w tworzenie krain pełnych zwierząt, owadów, łąk i potoków oraz najlepiej działającego ekosystemu – gra typu np. „Ekosystem” **SZTUK 10**
7. Gra przyrodnicza grający losuje kartę z puli, przez określony czas przygląda się karcie, starając się jak najwięcej z niej zapamiętać. Następnie oddaje kartę innemu uczestnikowi rozgrywki i rzuca kostką, by wylosować numer pytania. Poprawna odpowiedź daje grającemu punkt i zatrzymuje on kartę. Jeśli odpowiedź jest niepoprawna, karta wraca do puli i może zostać wylosowana ponownie – gra typu np. „BrainBox. Przyroda” **SZTUK 10**
8. Gra edukacyjna o faunie i florze, pytania tekstowe oraz pytania obrazkowe, 2 planszetki suchościeralne, 330 kart: pytanie i odpowiedź, 1 marker suchościeralny – gra typu np. „Milionerzy. Fauna i flora” **SZTUK 10**
9. Gra edukacyjna planszowa, której celem jest zapoznanie dzieci z najciekawszymi rejonami na Ziemi. Aby dotrzeć do mety, uczestnicy muszą odpowiedzieć na 90 pytań dotyczących natury, środowiska geograficznego, kultury poszczególnych krajów oraz znajdujących się w nich obiektów architektonicznych – gra typu np. „Kapitan Nauka. Świat” **SZTUK 10**
10. Gra typu memory, która pozwala ćwiczyć koncentrację i spostrzegawczość. Rozgrywka przenosi uczestników gry w niezwykłe miejsca na świecie, pozwalając podziwiać wspaniałe widoki: znane zabytki czy cuda natury – gra typu np. „Memory. Odkryj świat” **SZTUK 20**
11. Słuchawki bezprzewodowe nauszne bluetooth z diodami LED, **SZTUK 3**
12. Inteligentny interaktywny robot zasilany wodą zdalnie sterowany z pilotem. Funkcje robota: chodzi, jeździ, zmienia kierunek, obraca głowę lewo i prawo, tańczy, mówi językiem robotów, reaguje na brawa, patroluje – robot np. typu „Robot Water zdalnie sterowany”, **SZTUK 1**
13. Łódź zdalnie sterowana 34 cm na baterie 3x R06/AA z pilotem 2-kanałowy na baterie 2x R06/AA w częstotliwości 2,4 GHz z zasięgiem minimum 15 metrów, łódź typu np. „Łódź zdalnie sterowana Sea Cruiser 34cm” **SZTUK 3**
14. Plastikowy model do sklejania Niszczyciel (kontrtorpedowiec) ORP "Wicher" 1/400 w komplecie z 3x farby akrylowe, klej do modeli i pędzelkiem – zestaw model typu np. „ORP 'Wicher' wz.35 Polski Niszczyciel II WŚ” **SZTUK 3**
15. Plastikowy model do sklejania Niszczyciel (kontrtorpedowiec) ORP "Burza" 1/400 w komplecie z 4x farby akrylowe, klej do modeli i pędzelkiem – zestaw model typu np. „Niszczyciel ORP BURZA” **SZTUK 3**
16. Plastikowy model do sklejania Niszczyciel ORP "Błyskawica" 1/400 w komplecie z 3x farby akrylowe, klej do modeli i pędzelkiem – zestaw model typu np. „Niszczyciel ORP BŁYSKAWICA” **SZTUK 3**
17. Klocki plastikowe typu LEGO z morskimi stworzeniami w zestawie z rekinem z otwieraną paszczą – zestaw typu np. „LEGO Creator Morskie stworzenia 31088”, **SZTUK 10**
18. Klocki plastikowe typu LEGO z okrętem wojennym piratów w skład którego wchodzą minimum 1264 elementy – zestaw typu np. „LEGO Creator Statek piracki 31109” **SZTUK 1**
19. Klocki plastikowe typu LEGO ze statkiem wojennym wikingów i wężem – zestaw typu np. „LEGO Creator Statek wikingów i wąż z Midgardu 31132” **SZTUK 1**
20. Zabawka zestaw edukacyjny dzięki któremu można samodzielnie złożyć hydrauliczną rękę cyborga w formacie XXL. Ręka ma działać na zasadzie hydrauliki i nie wymagać żadnego dodatkowego zasilania – zestaw typu np. „Ręka Cyborga PIATNIK” **SZTUK 1**
21. Mikroskop zabawka edukacyjna, zestaw wspierający naukę biologii, posiadający 3 powiększenia: x60, x150, x600 zasilany bateriami 1,5 V typu LR6 – zestaw mikroskopowy typu np. „Mikroskop Odrywcy PIATNIK” **SZTUK 1**