**Nr sprawy: ZP.271.16.2020** Załącznik nr 4/5 do SIWZ

.........................................................

(pieczęć adresowa Wykonawcy)

**FORMULARZ CENOWY - CZĘŚĆ V**

Składając ofertę w postępowaniu prowadzonym w trybie przetargu nieograniczonego na *dostawę pomocy dydaktycznych i wyposażenia wraz z montażem do szkolnych pracowni w Szkole Podstawowej im. ks. Walentego Barczewskiego w Spręcowie w ramach projektu Innowacyjna SP Spręcowo – kreatywni uczniowie– II postępowanie*, niniejszym oferuję wykonanie niżej wymienionego przedmiotu zamówienia za cenę:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Przedmiot zamówienia – pracownia przedsiębiorczości** | | | | **Dane umożliwiające**  **identyfikacje oferowanego asortymentu (nazwa producenta, oznaczenie handlowe, model, typ)** | **J. m.** | **Ilość** | **Cena jednostkowa netto w zł** | **Podatek VAT w zł** | **Cena jednostkowa brutto w zł** | **Kwota brutto**  **(kol. 5 x kol. 8)**  **w zł.** | |
| 1 | 2 | | | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
|  | Gra edukacyjna w zarządzanie majątkiem. Jako przykład zamawiający podaje "Monopol" | | Gra edukacyjna "Monopol" lub równoważna. Warunki równoważności: ekonomiczna gra planszowa w zarządzanie majątkiem polegająca na kupowaniu i sprzedawaniu nieruchomości. Wygrana zależy od trafnych decyzji, udanych inwestycji i mądrze przeprowadzonych transakcji.  W zestawie: plansza, min. 8 pionków, min. 28 kart własności, min. 16 kart typu Szansa, min. 16 innych kart np. Kasa społeczna, min. 32 domy, min. 12 hoteli, zestaw banknotów, min. 2 kostki oraz czytelna instrukcja. Gra w polskiej wersji.  Całość ma być wykonana z wysokiej jakości materiałów w trwałym pudełku, w którym wszystkie elementy mają swoje miejsce. | |  | szt. | 5 |  |  |  |  | |
|  | Gra edukacyjna symulująca biznesowe życie przeciętnego Polaka. Jako przykład zamawiający podaje "Eurocash" | | Gra edukacyjna "Eurocash" lub równoważna. Warunki równoważności: ekonomiczna gra planszowa polegająca na symulacji biznesowego życia, w którym każdy gracz wciela się w postać przeciętnego Polaka z określonym bagażem finansowym, oszczędnościami i miesięcznymi zarobkami, a jego zadaniem jest zdobyć jak największy przychód ze swoich inwestycji w czasie gry oraz wykupienie swojego wcześniej wybranego marzenia. Podczas rozgrywki gracze inwestują na giełdzie, w nieruchomości, papiery wartościowe i własny biznes. Jednocześnie przez zabawę uczą się jakie schematy działania prowadzą do wygranej oraz z jakim rodzajem zysku i ryzyka wiążą się poszczególne transakcje. W czasie rozgrywki spotykają graczy także różne losowe sytuacje z których muszą znaleźć drogę wyjścia i podjąć jak najlepszą decyzję. Każda rozgrywka nastawiona jest na maksymalną interakcję wszystkich graczy, którzy pomiędzy sobą prowadzą licytacje, zawierają spółki, odsprzedają swoje biznesy oraz wspólnie decydują o przyszłości swoich firm.  W zestawie: karty postaci, plansza, min. 6 pionków, min. 3 kostki do gry, zestaw banknotów i czeków, zestawienia finansowe będące jednocześnie kartą wyników w grze, zestaw ołówków, min. 4 talie kart, prosty i czytelny regulamin.  Całość ma być wykonana z wysokiej jakości materiałów w trwałym pudełku, w którym wszystkie elementy mają swoje miejsce. Gra w polskiej wersji. | |  | szt. | 5 |  |  |  |  | |
|  | Gra edukacyjna polegająca na sprzedawaniu i kupowaniu zastawianych produktów. Jako przykład zamawiający podaje "Lombard" | | Gra edukacyjna "Lombard" lub równoważna. Warunki równoważności: ekonomiczna gra planszowa polegająca na sprzedawaniu i kupowaniu zastawianych produktów tak, by zarobić jak najwięcej. Trzeba podejmować dobre decyzje, gdyż niektóre z przedmiotów mają ukryte wady lub atuty, które obniżają lub podwyższają ich wartość. Przeciwnikami w grze są pozostali pracownicy lombardu, którym także zależy na uznaniu szefa. Wygrywa ten, kto okaże się najlepszym strategiem i sprzedawcą roku. Gra uczy podejmowania ryzyka inwestycyjnego i sprytu w codziennych decyzjach zakupowych. Gracze sami w łatwy sposób sterują długością rozgrywki.  Zawartość opakowania: pionki z postaciami - 6 szt., inne pionki - min. 1 szt., plansza - 1 szt., karty - min. 165 szt., Kostka Sprzedaży - 1 szt., Kostka Kupna - 1 szt., Kostka Ruchu - 1 szt. - każda w innym kolorze, banknoty - min. 250 szt. - po 50 szt. każdego rodzaju, czeki - min. 63 szt., notes - min. 1 szt., czytelna instrukcja.  Całość ma być wykonana z wysokiej jakości materiałów w trwałym pudełku, w którym wszystkie elementy mają swoje miejsce. Gra w polskiej wersji. | |  | szt. | 5 |  |  |  |  | |
|  | Gra edukacyjna polegająca na nabywaniu umiejętności finansowych, głównie inwestowania. Jako przykład zamawiający podaje "Cashflow" | | Gra edukacyjna "Cashflow" lub równoważna. Warunki równoważności: ekonomiczna gra planszowa polegająca na nabywaniu umiejętności finansowych, uczy tajników inwestowania i możliwości osiągnięcia sukcesu w życiu zawodowym. Każdy gracz opracowuje swoją strategię inwestycyjną w oparciu o nieruchomości, okazje biznesowe, akcje i metale szlachetne. Gracze skupują nieruchomości, obracają akcjami, muszą uważać na zmiany na rynku, gromadzą aktywa, niwelują pasywa, uczą się reagować na wahania na rynku, na złych lokatorów rujnujących ich inwestycję i na inne pułapki związane ze złymi okazjami inwestycyjnymi, z kupowaniem gadżetów, z pazernymi członkami rodziny i z nieuczciwymi partnerami w biznesie. Gracz dowiaduje się jak działa jako inwestor.  Całość ma być wykonana z wysokiej jakości materiałów w trwałym pudełku, w którym wszystkie elementy mają swoje miejsce. Gra w polskiej wersji. | |  | szt. | 5 |  |  |  |  | |
|  | Gra edukacyjna polegająca na nabywaniu umiejętności finansowych. Jako przykład zamawiający podaje "Antymonopoly" | | Gra edukacyjna "Antymonopoly" lub równoważna. Warunki równoważności: ekonomiczna gra planszowa polegająca na nabywaniu umiejętności finansowych. Gra oddaje współczesne realia, w których mali i średni przedsiębiorcy działają na rynku razem z wielkimi monopolistami. Gracze sami decydują, czy chcą rozegrać partię z punktu widzenia przedsiębiorcy czy monopolisty, dzięki czemu w trakcie rozrywki kierować się będą odmiennymi regułami.  Zawartość opakowania: plansza, min. 78 kart typu „Tytuł własności”, typu „Przedsiębiorca” i typu „Monopolista”, min. 6 pionków, min. 50 domów i hoteli, min. 2 kostki, pieniądze, czytelna instrukcja.  Całość ma być wykonana z wysokiej jakości materiałów w trwałym pudełku, w którym wszystkie elementy mają swoje miejsce. Gra w polskiej wersji. | |  | szt. | 5 |  |  |  |  | |
|  | Gra edukacyjna polegająca na nabywaniu umiejętności finansowych. Jako przykład zamawiający podaje grę Hasbro "PayDay" | | Gra edukacyjna "PayDay" lub równoważna. Warunki równoważności: ekonomiczna gra planszowa polegająca na nabywaniu umiejętności finansowych. Gracze mają na celu przejść przez planszę w taki sposób by nabywać i sprzedawać nieruchomości, zarabiając i inwestując pieniądze oraz tracąc je na spłaty długów, podatków, kaucji i wielu innych przeciwności. Ktoś może otrzymać pieniądze na urodziny, wygrać na loterii lub zapłacić za wakacje nad morzem.  Zawartość opakowania: min. 100 kart gry (3 różne talie), kostka urozmaicająca grę, min. 4 pionki, notes, pakiet banknotów, czytelna instrukcja.  Całość ma być wykonana z wysokiej jakości materiałów w trwałym pudełku, w którym wszystkie elementy mają swoje miejsce. Gra w polskiej wersji. | |  | szt. | 5 |  |  |  |  | |
|  | Materiały biurowe do przedsiębiorczości | | Jeden komplet obejmuje:  - wkład z papieru rysunkowego A4/250 ark. 2 opak.  - wkład z kolorowego papieru rysunkowego A4/400 ark. 1 opak.  - brystol A3/100 ark. biały 1 opak.  - brystol mix A4/100 ark. 10 kolorów 1 opak.  - marker czarny: 20 sztuk  - marker niebiestki: 20 sztuk  - marker czerwony: 20 sztuk  - marker zielony: 20 sztuk  - 50 sztuk karteczek samoprzylepnych | |  | kpl. | 3 |  |  |  |  | |
|  | |  | | **Razem wartość oferty brutto (pozycje 1-7)** | | | | | | | |  | |

Razem słownie: .............................................................................................................................. złotych brutto

Zastosowano stawkę podatku VAT ………. %.

.......................dnia …………………. 2020 r.

*..............................................................................................................*

*(pieczęć imienna i podpis osób/osoby uprawnionej do reprezentowania*

*Wykonawcy i składania oświadczeń woli w jego imieniu)*

**UWAGA!!!!**

**Jeżeli Wykonawca oferuje asortyment równoważny do opisanego przez Zamawiającego należy załączyć opis oferowanych produktów równoważnych**