

**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – WYPOSAŻENIE  
AKADEMICKIEGO CENTRUM WSPARCIA W NARZĘDZIA DO PRACY ZESPOŁU ACW**

**w ramach projektu POWR.03.05.00-00-A046/19-00 „Żagiel możliwości - model  
dostępności UWM w Olsztynie”.**

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia	Ilość	Jednostka miar
1.	<p><b><u>Karty coachingowe i narzędzia trenerskie wraz z dostawą:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>„Coaching Game”</b> (1 szt.) - skuteczne i kreatywne narzędzie do szkoleń, treningów i rozwoju osobistego. Gra pozwala uwolnić się od ustalonych wzorów myślenia, przyjętych rozwiązań oraz umożliwia spotkanie z samym sobą w innym miejscu. Otwiera na nowe możliwości zmiany, rozwoju i wzrostu;</li><li>• <b>„Punctum”</b> (1 szt.) - gra, która pozwala spojrzeć na najróżniejsze problemy w praktyczny i zabawny sposób, a przy tym daje zaskakujące wyniki. W grze wykorzystywane jest wzajemne oddziaływanie zdjęć, słów, pytań – te zachodzące między nimi relacje są odnoszone do graczy, zespołu, klientów w związku z konkretną kwestią osobistą lub zawodową;</li><li>• <b>„Fory dla metafory”</b> z planszą (1 szt.) – zestaw zawierający 3 talie kart. Karty inspirują i pobudzają wyobraźnię. Dzięki metaforom nie tylko łatwiej jest zrozumieć nowe pojęcia, ale też łatwiej zagnieżdżają się one głowach osób uczących się i przechodzących proces zmiany. Zestaw umożliwia pracę z metaforą i modelem GROW;</li><li>• <b>„3 x Z: Zobacz, Zapytaj, Zdziałaj”</b> (1 szt.) - uniwersalny zestaw kart, które mogą być wykorzystywane na sesjach coachingowych - indywidualnych i grupowych. Idealnie sprawdzają się również na szkoleniach, jako źródło inspiracji w ćwiczeniach otwierających warsztaty, przy wprowadzaniu nowych pojęć oraz podczas rundek podsumowujących. Działają jednocześnie na dwa kanały percepcji, przez co trafiają do ludzi o różnych preferencjach (w większych grupach różni ludzie reagują na różne bodźce);</li><li>• <b>„Tropy”</b> (1 szt.) – zestaw zawiera 3 talie kart służących do kreatywnego podziału uczestników warsztatów na zespoły. Karty świetnie nadają się również do inspirowania i pobudzania wyobraźni. Pracując nad rozwojem osobistym i zawodowym warto złamać dotychczasowe zasady i poszukać nietypowych inspiracji. Zmiana kontekstu pozwala odkryć nowe możliwości drzemące w zasobach</li></ul>	1	zestaw

	<p>umysłów uczestników spotkań;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>„Karty zmian”</b> (1 szt.) – pozwalają metaforycznie przechodzić przez stany psychologiczne, które towarzyszą w procesie zmiany – zadowolenie, negację, konsternację i odnowę. Karty zmian mogą pomóc w kreatywnym poszukiwaniu nowych rozwiązań. Zestaw zawiera: 120 kart z fotografiami drzwi i okien, 60 kartoników z początkami historii, 4 karty symbolizujące pokoje zmian, 1 karta z modelem procesu zmiany, 1 karta z metaforycznym opisem domu zmian, 1 karta z zasadami i pytaniami;</li> <li>• <b>„Zaufaj”</b> (1 szt.) – gra pozwalająca na zbudowanie więzi i zaufania między uczestnikami bez poczucia dyskomfortu. Zestaw zawiera 6 talii kart: Z jak ZESTAW 3, A jak ALTERNATYWA, U jak UCZUCIA, F jak FANTAZJA, A jak ARCHIWUM, J jak JAKI, JAKA, JAKIE;</li> <li>• <b>„Kameleon”</b> (1 szt.) – wielofunkcyjny zestaw gier i narzędzi dla trenerów. Zawartość zestawu: gra menedżerska, gra budująca zaufanie, gra komunikacyjna, gra ucząca informacji zwrotnej, karty do wartości motywacyjnych, karty do budowania marki, karty metaforyczne, karty coachingowe;</li> <li>• <b>Karty „Lumico”</b> (1 szt.) – wszechstronne narzędzie do pracy indywidualnej, zespołowej i grupowej, które służy zarówno podczas szkoleń, warsztatów, jak i indywidualnych sesji coachingowych. Zestaw zawiera: 80 dwustronnych kart , jedna strona karty to zdjęcie, druga to rysunek; 40 pytań wygrawerowanych na drewnianych tabliczkach; 40 zwrotów z 5 kontekstów : emocje, reakcje, relacje, zasoby wygrawerowane na drewnianych kółeczkach; sznurek; instrukcję podstawową;</li> <li>• <b>Karty „Bezmiar przekonań – metamorfozy świadomości”</b> (1 szt.) – zestaw 97 kart, które stanowią niezwykle szeroki przegląd przekonań. W pracy indywidualnej pomagają lepiej planować działania, szukać źródeł problemów i niepowodzeń oraz poszerzają perspektywę. Wspierają też rozważania nad postrzeganiem świata, pomagając lepiej zrozumieć samego siebie. W trakcie pracy grupowej poszerzają perspektywę i ułatwiają zrozumienie perspektywy innej osoby. Pomagają budować silny zespół, wzmacniać efektywność i pokonywać trudności. Zawartość zestawu: 95 dwustronnych kart Przekonań; 1 karta czysta, którą można uzupełnić, jeśli zabraknie poszukiwanego przekonania w zestawie; 1 karta tytułowa; plastikowe opakowanie ochronne;</li> </ul>		
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>„Karty mocy”</b> (1 szt.) – 44 karty do rozwoju osobistego oparte o autorską metodę Trójkąta Mocy. Każda z kart to osobna wskazówka, wsparcie, metafora, które pomogą Ci znaleźć odpowiedź na nurtujące pytania. Rewelacyjne narzędzie zwiększające skuteczność pracy dla coachów, trenerów, terapeutów. Zestaw zawiera: 39 Kart Mocy; 5 Kart z Pytaniami Mocy; 35-stronicowy Podręcznik Pracy z Kartami Mocy;</li> <li>• <b>„EQdo – karty ścieżek emocji”</b> (1 szt.) – narzędzie umożliwiające budowę własnej drogi zależności między: zdarzeniami, myślami, emocjami, uczuciami, potrzebami. Praca z EQdo pozwala na zwiększenie poziomu inteligencji emocjonalnej w trzech kluczowych obszarach: świadomości odczuwanych emocji, wiedzy na temat mechanizmów tworzenia się emocji, wpływu na regulację emocji. Zestaw zawiera: 30 kart obrazów i grafik; 30 kart emocji i uczuć; 8 kart potrzeb; 8 kart działań; 8 kart-mydełek; 5 kart specjalnych; listę potrzeb; instrukcję; mazak suchościernalny i kartę ścierającą; trzykieszeniowe, wysuwane pudełko na karty; worek transportowy;</li> <li>• <b>Karty coachingowe „Synapsa”</b> (1 szt.) – zestaw 64 kart-pytań i zdjęć stanowiących ich odbicie w podświadomości. Służą poszerzeniu perspektywy patrzenia i pomagają w stworzeniu kreatywnych rozwiązań. Karty spełniają swoje funkcje nie tylko w pracy z drugim człowiekiem, ale również w selfcoachingu. Dane techniczne: ilość: 64 sztuki; gramatura: 350g/m2 (foliowane); wymiary: 8 cm x 12 cm (zaokrąglone brzegi); trwałe i wygodne w użytku. Całość zapakowana do kartonowego pudełka z dołączoną instrukcją obsługi;</li> <li>• <b>„Karty Opowieści – Droga Bohatera”</b> (1 szt.) – narzędzie pomagające w tworzeniu angażujących historii, powstałe w oparciu o wieloletnią praktykę autorów oraz sprawdzone struktury narracyjne. W szczególności bazuje na teorii „monomitu” Josepha Cambella (zainspirowana psychologią Carla Gustawa Junga). Zawartość opakowania: 18 kart OPOWIEŚCI z autorskimi grafikami oraz oryginalnym opisem; 1 kartę „MOCNE PYTANIA” z pytaniami, które mogą być pomocne w eksploracji historii, uświadomieniu sobie znaczenia wydarzeń i powodów podejmowania decyzji; MANUAL (20 stron) zawierający m.in. propozycje ćwiczeń i pomysły na konkretne zastosowanie kart; PRAKTYCZNE ETUI wykonane z filcu;</li> <li>• <b>„Simplic!ty Coaching Tool”</b> (1 szt.) – składa się z dwóch uzupełniających się narzędzi:</li> </ul>		
--	--	--	--

	<p>a). Kart wartości wraz ze specjalnie zaprojektowaną planszą zawierającą 2 skale.</p> <p>b). Koła emocji Roberta Plutchika wraz zestawem 32 kart emocji. Zestaw zawiera: 30 kart wartości, 32 karty emocji, 2 puste (białe) karty do uzupełnienia (wielokrotnego użytku), koło emocji Roberta Plutchika, planszę ze skalami, ścieralny mazak wyposażony w gąbeczkę, notes, instrukcję pracy z narzędziami;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Karty Coachingowe Norman Benett</b> (1 szt.) – zestaw 54 kart z różnymi obrazami. Można je traktować jako zdjęcia metafor, które przedstawiają różne zagadnienia. Bardzo dobrze sprawdzają się w pracy coachingowej, trenerskiej lub terapeutycznej. Opis techniczny kart: ilość: 54 sztuki; opakowanie: woreczek jutowy; gramatura: 350g kreda; wymiary: 105 x 147 mm; uszlachetnienia: rogi zaokrąglone, folia błysk x 2</li> </ul>		
2.	<p><b><u>Gry edukacyjno-psychologiczne i coachingowe wraz z dostawą:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>„Ocean możliwości”</b> (1 szt.) – gra szkoleniowa do pracy z zespołem lub coachingu indywidualnego. Gra składa się z: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 24 inspirujących kart i 1 karty „mydełka”,</li> <li>- ręcznie malowanej, dwustronnej maty o wymiarach 2 m x 1,5 m na której znajduje się wyspa w dwóch skalach,</li> <li>- skrzyneczki zawierającej aktywizujące gadżety,</li> <li>- książeczki ze scenariuszami w języku polskim - tutaj możesz pobrać jeden ze scenariuszy,</li> <li>- toreb na karty oraz na planszę i skrzyneczkę,</li> <li>- sposobu pielęgnacji produktu;</li> </ul> </li> <li>• <b>„Podróż bohatera”</b> licencja firmowa (1 szt.) – kompleksowy pakiet narzędzi przy pomocy których można przeprowadzić sesję coachingową lub 2-dniowy warsztat dla grupy nawet 12 osób. Narzędzie jest elastyczne i można wykorzystywać je w całości, w wersji skróconej lub korzystać z elementów zależnie od potrzeb i czasu, którym się dysponuje. Koncepcja gry, inspirowana jest monomitem Josepha Campbella „Bohater o tysiącu twarzach”, natomiast konwencja gry jest oparta na coachingowym modelu TGROW. Gra zawiera: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Planszę 92cmx60cm drukowaną na płótnie typu canvas,</li> <li>-Talię 71 kart fotograficznych;</li> <li>-Talię 60 kart (pytania, potrzeby, sentencje);</li> <li>-Drewnianą kostkę, zawierającą pytania krytyczne,</li> <li>-Test na dominujący archetyp,</li> </ul> </li> </ul>	1	zestaw

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-6 dużych kart z obrazami i opisami archetypów;</li> <li>-Drewniane żetony z wygrawerowanymi sentencjami w -języku polskim i łacińskim;</li> <li>-Drewniany okręt do zaznaczenia aktualnego etapu na planszy;</li> <li>-Scenariusz do przeprowadzenia gry (Księga Mistrza Gry)</li> <li>-Dodatkowe scenariusze i warianty wykorzystania narzędzia (w tym 10 różnych ćwiczeń pogłębiających).</li> <li>-Materiały dla uczestników.</li> </ul> <p>Całość jest zapakowana w drewnianą skrzynkę z uchem do transportu;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>„Mądrość słów”</b> licencja firmowa (1 szt.) – inspirująca i energetyczna gra szkoleniowa, dzięki której uczestnicy poznają kluczowe zasady udzielania konstruktywnych informacji zwrotnych, sprawdzą je w praktyce, a dodatkowo zwiększą swoją uważność w rozmowach z innymi ludźmi. Zawartość: Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Gra, wraz ze wszystkimi informacjami potrzebnymi do jej przeprowadzenia, zostanie wysłana w formie pliku pdf.</li> <li>-36 kart, które są integralnym elementem gry, dostarczone kurierem;</li> <li>-Licencja firmowa</li> </ul> </li> <li>• <b>„Tower of Power”</b> (1 szt.) – gra szkoleniowa, która sprawi, że grupa będzie pracowała nad komunikacją i osiągnięciem wspólnego celu - wybudowaniem wieży. Zawartość zestawu: <ul style="list-style-type: none"> <li>-1 dźwig/żuraw (buk/lub ze stali nierdzewnej) wraz z 34 linkami (2 m x 3mm grubości, splecione ośmiokrotnie);</li> <li>-6 drewnianych klocków;</li> <li>-instrukcja obsługi;</li> </ul> </li> <li>• <b>„Dixit: Odyseja”</b> (1 szt.) – wesoła i zaskakująca gra skojarzeń przeznaczona dla 3-12 osób. Zawartość pudełka: <ul style="list-style-type: none"> <li>-plansza;</li> <li>-84 karty;</li> <li>-12 tabliczek głosowania;</li> <li>-24 znaczniki głosowania;</li> <li>-12 drewnianych pionków królików;</li> <li>-instrukcja;</li> </ul> </li> <li>• <b>„Dixit 5: Marzenia”</b> (1 szt.) – dodatek do wszystkich edycji gry „Dixit”. Zawartość: 84 karty;</li> <li>• <b>„Dixit 3: Podróże”</b> (1 szt.) – dodatek do wszystkich edycji gry „Dixit”. Zawartość: 81 nowych kart, 3 karty promocyjne z Dixit Journey;</li> </ul>		
--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>„Dixit 6: Wspomnienia”</b> (1 szt.) – dodatek do wszystkich edycji gry „Dixit”. Zawartość: 84 nowe karty.</li> <li>• <b>„Dixit 8: Harmonia”</b> (1 szt.) – dodatek do wszystkich edycji gry „Dixit”. Zawartość: 84 karty, instrukcja dodatku;</li> <li>• <b>„Leonardo”</b> (1 szt.) – profesjonalna gra szkoleniowa, która wspiera diagnozę i rozwój umiejętności komunikacyjnych, nastawianie na realizację celu oraz współpracy w zespole. Pomaga przy diagnozie kompetencji projektowych i menedżerskich. Może być używana zarówno w trakcie szkoleń, czy warsztatów umiejętności, jak i sesji AC/DC (Assesment/Development Centre) lub coachingu zespołowego. Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> <li>-18 sztuk specjalnie przygotowanych drewnianych deseczek</li> <li>-szczegółowa instrukcja dla Trenera</li> <li>-materiałowa wytrzymała torba na ramię, która umożliwia spakowanie także dodatkowych materiałów.</li> </ul> </li> <li>• <b>„Ego”</b> (2 szt.) – gra polega na obstawianiu, jaką odpowiedź udzielił gracz, którego dotyczy pytanie. Zadaniem uczestników jest odgadnięcie, jakie zdanie o sobie ma dana osoba. Zawartość gry: <ul style="list-style-type: none"> <li>-220 dwustronnych kart z pytaniami;</li> <li>-18 dużych żetonów odpowiedzi;</li> <li>-120 małych żetonów;</li> <li>-plansza;</li> <li>-instrukcja.</li> </ul> </li> <li>• <b>„EMOCJE - nazywam, rozumiem, wyrażam”</b> (2 szt.) – głównym celem terapeutycznym gry jest omówienie czterech podstawowych emocji: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji. Opakowanie zawiera: <ul style="list-style-type: none"> <li>-6 trójkątnych plansz;</li> <li>-komplet pionków;</li> <li>-kostkę;</li> <li>-książeczkę stanowiącą szczegółową instrukcję wykorzystania gry.</li> </ul> </li> <li>• <b>„Detektyw”</b> (1 szt.) - narzędzie szkoleniowe pomagające rozwijać umiejętność zarządzania zadaniami i priorytetami przy użyciu tzw. Matrycy Eisenhowera (ważne-pilne). Na grę DETEKTYW składa się: <ul style="list-style-type: none"> <li>-3 komplety gry spakowane w plastikowych teczkach;</li> <li>-instrukcja dla zespołu rozmiar A4;</li> <li>-talca kart Podejrzanych (5 szt. o wymiarach tradycyjnych kart do gry: 89 × 57 mm);</li> </ul> </li> </ul>		
--	--	--

	<p>-talia kart Zadań (17 szt. o wymiarach tradycyjnych kart do gry);</p> <p>-4 etykiety: Nieważne-Niepilne, Ważne-Niepilne, Ważne-Pilne, Nieważne-Pilne;</p> <p>-szczegółowe instrukcja dla trenera (1 szt.);</p> <p>-czarna poręczna torba na ramię, która poza grą zmieści także dodatkowe materiały w formacie A4 (1 szt.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>„Bamp – 1000 elementów”</b> (1 szt.) – układanka przestrzenna składająca się z plastikowych, kolorowych rurek i specjalnych łączników. Zestaw klocków/słomek „Bamp - 1000 elementów” zawiera: <ul style="list-style-type: none"> <li>-540 rurek / słomek o długości 20 cm;</li> <li>-60 rurek / słomek o długości 10 cm;</li> <li>-400 krzyżyków / łączników;</li> <li>-wygodne opakowanie do przechowywania klocków.</li> </ul> </li> </ul>		
3.	<p><b><u>Instrumenty muzyczne wraz z dostawą:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Komplet (zestaw) 4 dzwonek KOSHI</b> (1 szt.) – komplet zawiera wszystkie cztery żywioły/brzmienia: Aria, Aqua, Ignis, Terra. Dzwonki Koshi są autentycznymi instrumentami muzycznymi o wysokiej jakości wykonania. Osiem akordów jest zespolonych do metalowej płytki u podstaw tuby rezonansowej. Dzwonek Koshi jest odpowiedni do medytacji i relaksacji. Podatny na działanie wiatru dostarcza co jakiś czas nieoczekiwaną melodię. Wymiary: <ul style="list-style-type: none"> <li>-średnica tuby 6.3 cm</li> <li>-wysokość 16.5 cm</li> </ul> </li> <li>• <b>Statyw na dzwonki Koshi</b> (1 szt.) – drewniany statyw na dzwonki Koshi o szerokości 40cm.</li> </ul>	1	zestaw