



Załącznik nr 1 do Zapytania ofertowego z dnia 6 maja 2026

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

I. Przedmiot zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest opracowanie merytoryczne dydaktycznej gry przyrodniczej, obejmujące przygotowanie koncepcji edukacyjnej, treści merytorycznych oraz materiałów niezbędnych do jej wdrożenia.

Zamówienie dotyczy wyłącznie opracowania merytorycznego gry (treści, zasad, komponentów i materiałów edukacyjnych), bez produkcji fizycznej egzemplarzy gry.

II. Charakterystyka gry

Nazwa gry: „Karpaccy łowcy”

Rodzaj: dydaktyczna gra przyrodnicza

Gra edukacyjna oparta na mechanice planszowej, której tematyka koncentruje się na dużych drapieżnikach występujących w Karpatach oraz ich roli w funkcjonowaniu ekosystemów.

III. Czas realizacji zamówienia

Realizacja przedmiotu zamówienia nastąpi najpóźniej do dnia **31 lipca 2026 r.**

Wykonawca zobowiązany jest do przekazania Zamawiającemu **próbnej wersji materiałów merytorycznych gry (wersji roboczej)**, obejmującej w szczególności: koncepcję gry, opis mechaniki oraz przykładowy zestaw pytań – w terminie do dnia **30 czerwca 2026 r.**

Przekazana wersja robocza podlega akceptacji Zamawiającego. Zamawiający uprawniony jest do zgłoszenia uwag i rekomendacji zmian.

Zamawiający przewiduje maksymalnie **2 rundy zgłaszania uwag** do materiałów. Wykonawca zobowiązany jest do każdorazowego uwzględnienia zgłoszonych uwag oraz przekazania poprawionej wersji materiałów w terminie uzgodnionym z Zamawiającym, nie dłuższym niż 5 dni roboczych od dnia otrzymania uwag.

Ostateczna wersja opracowania zostanie przekazana Zamawiającemu po uwzględnieniu wszystkich zgłoszonych uwag, nie później niż do dnia **31 lipca 2026 r.**

IV. Cel edukacyjny gry

Celem gry jest:

- zwiększenie wiedzy uczestników na temat dużych drapieżników Karpat,
- zrozumienie ich roli w ekosystemie,
- rozwijanie świadomości przyrodniczej i ekologicznej,
- kształtowanie postaw prośrodowiskowych i prokonserwatorskich,



- nauka poprzez interaktywną formę zabawy edukacyjnej.

Zwycięzcą gry zostaje uczestnik, który zdobędzie największą liczbę punktów poprzez poprawne odpowiedzi na pytania edukacyjne.

V. Zakres opracowania merytorycznego

Wykonawca zobowiązany jest do opracowania:

1. Koncepcji gry

- opis fabularny i edukacyjny gry,
- mechanika gry dostosowana do celów edukacyjnych,
- zasady gry wraz z wariantami rozgrywki,
- propozycje dostosowania poziomu trudności do różnych grup wiekowych.

2. Elementów gry

Opracowanie merytoryczne obejmuje:

- planszę z mapą Karpat (opis merytoryczny i koncepcja graficzna),
- zestaw kart pytań edukacyjnych dotyczących dużych drapieżników Karpat,
- opisy pionków przedstawiających gatunki drapieżników,
- system punktacji i żetonów,
- pola specjalne (bonusowe) wraz z ich funkcją edukacyjną.

3. Bazy pytań edukacyjnych

Wykonawca opracuje zestaw pytań obejmujących w szczególności:

- gatunki dużych drapieżników Karpat (np. niedźwiedź, wilk, ryś),
- rolę drapieżników w ekosystemie,
- zagrożenia dla populacji drapieżników,
- działania ochronne i zasady ochrony przyrody.

Pytania powinny być zróżnicowane pod względem trudności oraz dostosowane do różnych grup wiekowych.

4. Elementów interakcji edukacyjnej

Wykonawca opracuje propozycje:

- kart akcji (np. dodatkowy ruch, pytanie dla przeciwnika),
- elementów dyskusyjnych (pytania otwarte),
- mechanizmów wspierających edukację przez doświadczenie.

VI. Wymogi metodyczne



Fundusze Europejskie
na Infrastrukturę,
Klimat, Środowisko



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Opracowanie gry powinno:

- opierać się na aktualnej wiedzy naukowej dotyczącej fauny Karpat,
- być zgodne z zasadami edukacji przyrodniczej i dydaktyki aktywizującej,
- promować postawy proekologiczne i ochronę bioróżnorodności,
- być dostosowane do możliwości percepcyjnych dzieci i młodzieży.

VII. Dostosowanie do odbiorców

Gra powinna umożliwiać:

- dostosowanie poziomu trudności pytań do różnych grup wiekowych,
- wykorzystanie w edukacji szkolnej i pozaszkolnej,
- zastosowanie w centrach edukacji ekologicznej, szkołach i organizacjach przyrodniczych.

VIII. Wymagania wobec Wykonawcy

Wykonawca powinien posiadać:

- doświadczenie w opracowywaniu materiałów edukacyjnych lub gier dydaktycznych,
- wiedzę z zakresu biologii, ekologii lub ochrony przyrody (w szczególności regionu Karpat),
- umiejętność tworzenia treści edukacyjnych dostosowanych do dzieci i młodzieży,
- doświadczenie w pracy koncepcyjnej i metodycznej.

IX. Założenia dystrybucyjne (informacyjnie)

Planowana liczba egzemplarzy gry: **400 sztuk**.

Gra będzie dystrybuowana do:

- szkół,
- centrów edukacji ekologicznej,
- instytucji i organizacji zajmujących się ochroną przyrody.