

10	Товар		SIX (сик)		SIX (сик)	шт	8	8400	67 200,00	Март	с.Новая Шульба ул.Гагарина,121 б	0
11	Товар		3D BUILDING MODELS		3D BUILDING MODELS BLOCK BY BLOCK	шт	8	6650	53 200,00	Март	с.Новая Шульба ул.Гагарина,121 б	0
12	Товар		QWIRKLE (Квиркл)		QWIRKLE (Квиркл)	шт	5	11550	57 750,00	Март	с.Новая Шульба ул.Гагарина,121 б	0
13	Товар		Q-BITZ (КУ БИТЗ)		Q-BITZ (КУ-БИТЗ)	шт	5	11550	57 750,00	Март	с.Новая Шульба ул.Гагарина,121 б	0
14	Товар		DIZIOS (Дизиос)		DIZIOS (Дизиос)	шт	5	9100	45 500,00	Март		
15	Товар		SKIPPITY (Скиппити)		SKIPPITY (Скиппити)	шт	5	9100	45 500,00	Март		
16	Товар		META-FORMS (Мета Форме)		META-FORMS (Мета Форме)	шт	10	8750	87 500,00	Март		
17	Товар		MASTER MIND (Мастер Майнд)		MASTER MIND (Мастер Майнд)	шт	10	9100	91 000,00	Март		
18	Товар		TANGRAMLAR SETI		TANGRAMLAR SETI (Танграмлар жинағы)	шт	10	7700	77 000,00	Март		
-	Всего								7 015 800,00			

Главный
бухгалтер:

Еременко Н.И.

Бухгалтер
по т/с:

Авдеев Е.А.

Приложение 3
к Типовой конкурсной
документации по выбору
поставщика товаров и услуг
организаций, осуществляющих
функции по защите прав ребенка

**Техническое задание к конкурсной документации по выбору
поставщика товаров организаций, осуществляющих функции по защите
прав ребенка**

1. Описание товара:

№ п/п	Наименование	Описание	Вид	Возраст обучающ.
1	BECERIKLI YAPILAR- KEVA (Тапқыр құрылымдар)	Гаджеты Структуры игра, состоящая из деревянных блоков или выполнены из различных структур в буклете ,содержащейся в пресс - релизе это игра , в которой структура в соответствии с воображением.		7-8-9-10
2	PENTAGO (Пентаго)	Pentago - головоломка Поставка вес: 678 г. размер: 25 x 25 x 6 см. комплектация: 18 черных шариков 18 белых шариков игровое поле правила игры «Пентаго» — это своеобразный гибрид из «крестиков-ноликов» и «кубика Рубика». Игровое поле представляет собой квадрат 6x6 лунок, разделённый на четыре квадрата поменьше, размером 3x3 лунки. В свой ход игрок устанавливает шарик своего цвета в свободную лунку, а затем поворачивает один из четырех квадратов на 90 градусов в любую сторону. Вращение частей доски, с одной стороны, усложняет визуальное восприятие игровой ситуации и позволяет ввести соперника в заблуждение, а с другой — даёт игроку большее пространство для манёвра. Если в какой-то момент игры 5 шариков одного цвета образуют прямую линию по вертикали, горизонтали или диагонали, партия заканчивается, и собравший выигрышную комбинацию объявляется победителем.		7-8-9-10

3	EQUILIBRI О (Эквилибрио)	Конструирование, возведение трехмерной устойчивой конструкции Искусность, находчивость и настойчивость — вот что требуется, чтобы придать устойчивость 60-ти различным сооружениям путем тщательного подбора строительных элементов. По мере освоения игры Вы будете оттачивать свою пространственную ориентацию и сообразительность. Игра творчески насыщенная, предназначена как для одного мыслителя, так и для совместной мозговой атаки. Выстроить ту или иную трехмерную модель в высоту так, чтобы она находилась в устойчивом состоянии и держалась, без какой бы то ни было поддержки. Каждая из предлагаемых моделей изображена на отдельной странице, внизу которой приведено изображение и количество элементов, которыми следует воспользоваться для ее сооружения. Игра поделена на 6 уровней сложности: 60 моделей.		7-8
4	KULAMI (Кулами)	Kulami, головоломка Поставка размер: 23 x 23 x 45 см. комплектация: 17 деревянных плит 28 красных стеклянных шариков 28 чёрных стеклянных шариков Правила на русском <i>Kulami</i> - абстрактная стратегия для двух игроков. Игровое поле состоит из 17 деревянных плиток различных размеров, которые можно скомпоновать случайным образом, с соблюдением некоторых ограничений. В свой ход игрок выкладывает один из своих шариков на игровое поле. Размещение определяется предыдущим ходом противника - можно класть шарик по горизонтальной или вертикальной линии, которые пересекаются в месте выкладки шарика противника. Цель состоит в том, чтобы доминировать на максимально возможном количестве плиток. Бонусные баллы можно получить, заполнив строки или области.		7-8-9-10
5	MANGALA (Мангала)	Мангала – интеллектуально-стратегическая игра турецкого народа. В нее играют два человека. На игровой доске находятся по шесть одинаковых лунок, расположенных в два ряда, которые вместе составляют 12 маленьких лунок, а также имеются накопительные большие лунки - хранилища, в которые игроки будут собирать камни. Игра «мангала» играется с 48 камнями. Игра начинается с жеребьевки. Игроки		7-8-9-10

		распределяют все 48 камней по четыре штук в каждую из 12 лунок, накопительные лунки остаются пустыми. Шесть маленьких лунок на своей стороне доске является полем игрока, шесть лунок напротив соответственно является полем соперника. Игроки пытаются собрать как можно больше камней в своем хранилище. В игре побеждает тот, кто собирает больше всего камней.		
6	REVERSI (Реверси)	Игра состоит из поля 8 х 8 клеток и двухсторонних фишек – с одной стороны чёрного цвета, а с другой – белого цвета. В ходе игры фишки переворачиваются и меняют свой цвет. Игра Реверси рассчитана на двух игроков. Её принцип чрезвычайно прост – у каждого игрока по 32 фишки, которые они выставляют на поле, стремясь «окружить» фишки соперника по горизонтали, вертикали или диагонали. Окружённые игроком фишки противника переворачиваются и меняют свой цвет, становясь теперь его собственными фишками. Побеждает тот игрок, фишек чьего цвета в конце игры на поле оказывается больше. Причем по ходу игры, фишка может несколько раз менять свой цвет, переходя от игрока к игроку.		7-8-9-10
7	SIX (сик)	Six, головоломки, кости и фишки Поставка комплектация: 21 красный гекс 21 чёрный гекс Мешочек Правила Описание от МосИгры У вас 21 одна фишка одного цвета и задача — выложить фигуру из шести фишек. Казалось бы, куча возможностей, но ведь у партнера тоже 21 фишка другого цвета и точно такая же задача. При этом вы оба явно не хотите отдавать победу друг другу. Да, поединок будет жарким! Вы будете по очереди выкладывать свои фишки так, чтобы они граничили с уже имеющимися, при этом стараясь сложить линию, круг или треугольник — и не давая сделать то же самое своему партнеру. Иногда игра заканчивается раньше, чем фишки, но обычно противостояние столь сильно, что умелые игроки переносят сражение во второй раунд. Кстати, играть можно не только один на один, но и двое на двое. Самое то для купе поезда или задних рядов на лекции.		8+

8	3D BUILDING MODELS BLOCK BY BLOCK (3Д Кұрастыру модельдері)	3D-головоломка с 60 вызовов! Представьте себе здание 60 различных 3D-модели с помощью всего 7 головоломок! Поблочно помогает игрокам оттачивать свое визуальное восприятие и пространственные навыки мышления. Поставляется с удобной сумкой.		7-8-9-10
9	QWIRKLE (Квиркл)	Квиркл , логические, фигуры Поставка вес: 910 г. размер: 30.5 x 30.5 x 5.1 см. комплектация: Qwirkle — это набор из 108 блоков с рисунками шести разных форм и шести разных цветов, а также простая игра на составление последовательностей. Добавляя блоки на поле, игроки стараются построить линии с общим признаком — рисунками одного цвета или формы. Такие линии и приносят победные очки.		12+
10	Q-BITZ (КУ-БИТЗ)	Q-bitz головоломка Поставка комплектация: 80 карт заданий 4 деревянных игровых поля 4 набора (в четырёх цветах) по 16 кубиков Правила Нужно к концу игры набрать больше всех карточек. Карточку можно получить, правильно выложив из своих кубиков узор-задание. И сделать это быстрее соперников.		12+
11	DIZIOS (Дизиос)	Dizios , настольная игра Лихо закрученная штука Собирайте квадратные плитки в спиралевидные вихри, соединяя подобное с подобным и получайте за это очки. Да впрочем, что там очки — получайте удивительные картинки, на которые можно часами медитировать, и просто кучу удовольствия от нарядной и весьма развивающей игры. Наслаждаться ею смогут взрослые до 99 лет, дети от 8 лет, а с помощью родителей — ребята и помладше.		7-8
12	SKIPPITY (Скиппити)	Skipcity, кости и фишки Поставка вес: 975 г. размер: 26.7 x 26.7 x 5.1 см. комплектация: Игровое поле 10x10 100 круглых фишек, по 20 штук 5 цветов		9-10

		Правила Правила предельно просты - ходим по очереди, принцип хода почти как в шашках, "убитые" фишки забираем в плен и собираем комплекты по 5 фишек разных цветов. У кого в конце игры больше комплектов - тот и в шоколаде. Игра хороша тем, что при наличии такого по большому счёту не нужного своей красотой и пёстрой окраской поля, можно сильно хоумрулить именно в плане поля - учитывать цвет клеток.		
13	META-FORMS (Мета Формс)	Откройте для себя наградами игра-головоломка, которая накаркала следующее родителей, учителей и детей во всем мире на протяжении 25 лет. Используйте простые визуальные подсказки, чтобы поместить девять геометрических фигур в сетке и найти уникальное решение для каждой головоломки. Мета-формы головоломки разделены на 6 уровней цветовой кодировкой сложности. Загадки достаточно легко для маленьких детей, чтобы начать играть в приобретении твердых рассуждения и логические навыки. В то время как мета-Forms является прекрасным образовательные игры для детей, она также обеспечивает вызов для взрослых.		7-8-9-10
14	MASTER MIND (Мастер Майнд)	Mastermind Властелин разума, головоломка Поставка размер: 27 x 27 x 0 см. комплектация: мастермайнд (3 элемента) 96 колышков правила игры Mastermind, по-русски называемый «Властелином разума», — это наглядный способ освоить азы криптографии и теории вероятности. Один игрок придумывает код из четырех цветных колышков. Его противнику необходимо разгадать код за минимальное число попыток. Ход «хакера» заключается в том, что он выставляет на поле четыре колышка любых цветов. Затем «кодотворец» оценивает попытку соперника с помощью белых и чёрных маркеров. За каждый элемент, совпадающий с кодом и цветом, и позицией, выставляется белый маркер, а за каждый элемент, совпадающий с кодом только цветом, — чёрный маркер. При этом «взломщик» не знает, какие именно из его предположений оказались верными. Если «взломщику» удастся отгадать код за 12 или меньше попыток, он выигрывает раунд, иначе победа достаётся создателю кода. После этого		7-8-9-10

		игроки меняются ролями. В Mastermind можно играть и на листе бумаги, и даже в уме (правда, тогда потребуются незаурядная память). Принцип дешифрования кода, который лежит в основе «Властелина разума», нередко используется в компьютерных мини-играх.		
15	TANGRAML AR SETI (Танграмлар жинагы)	Игра, после того, как все дети в возрасте от 6 и решение проблем, развитие интеллекта зрительно-пространственной ориентации, в том числе весело тренировки мозга упражнений из-за отсутствия внимания. развивать положительные чувства по поводу Tangram геометрии для классификации форм, геометрических фигур и пространства между Sizgan, развивать пространственные навыки вращения, "совместимы и" как "имеет намного больше, чтобы продвигать преимущества таких.		7-8-9-10

Познавательный комплекс, состоящий из 15 различных игр, обучает детей основам мыслительных систем.

В игровой среде дети мотивированы на более высокий уровень достижений, что способствует быстрому развитию детей. Каждый ребенок эффективно развивается самоосознанно в системе, в плане зрительного восприятия, аналитического мышления, стратегического мировоззрения, конструктивных решений, творческого потенциала и командной работы.

Достигнутый успех в играх будет способствовать развитию четкого мышления, освоению навыков работать эффективно с усердием и эффективностью. В социальной среде они научатся проявлять различные методы подхода в решении любых возникающих проблем.

Условия заказчика: Товар поставить в срок до 30 марта 2017года

Место поставки товара производить по адресу: ВКО Бородулихинский район, с. Новая Шульба, ул. Гагарина, 1216.

5. Вместе с товаром заказчику передается счет-фактура и накладная.

« 13 » марта 2017г.

Директор



Молжигитов Р.С.

М.П.