



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



ZAŁ. nr 1 do SIWZ

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

**„Indywidualizacja nauczania i wychowania uczniów klas I-III
szkół podstawowych w gminie Bytów” część II
Dostawa pomocy edukacyjnych**



I. Przedmiot zamówienia:

Rzeczy te przeznaczone są dla dzieci ze szkół podstawowych do zajęć edukacyjnych – powinny zatem uwzględniać wiek dzieci, klasy I – III SP; powinny posiadać także odpowiednie atesty i certyfikaty zgodności z europejskimi normami oraz być w 100% bezpieczne dla dzieci – beneficjentów ostatecznych w projekcie. W związku z tym, że w większości przypadków, są one podane z nazwy, Zamawiający na podst. art. 29 ust. 3 podaje ich „nazwę własną” dodając wyraz „lub równoważny” lub samą „nazwę opisową”.

1. Szkoła podstawowa nr 2 w Bytowie

1.1. Dopuszaenie bazy dydaktycznej :

- 1) dostawa radiomagnetofonu (wbudowane radio o zakresie fal AM, FM, odtwarzacz płyt CD, dźwięk stereo, głośniki szerokopasmowe, wyświetlacz LCD, zasilanie bateriami i sieciowe 220 - 240 V, 50/60 Hz, wielkość bez znaczenia) 1 sztuka,
- 2) dostawa drukarki (Monochromatyczna drukarka laserowa drukująca min. 16 str./min. Wyposażona musi być w podajnik kasetowy na min. 150 arkuszy oraz tacę odbiorczą na min. 100 arkuszy, interfejs USB 2.0. i posiadać wbudowany procesor min. 150MHz oraz standardową pamięć min 8MB RAM) – sztuk 1,
- 3) Dostawa laptopa (waga do 3 kg, przekątna ekranu min. 15.6", rozdzielczość ekranu min. 1366 x 768, zamawiający dopuszcza komputer z procesorem klasy x86 dedykowanym do pracy w komputerach przenośnych osiągającym w teście Passmark CPU Mark wynik min.: 3500 punktów (wynik zaproponowanego procesora znajduje się na stronie <http://www.cpubenchmark.net>). pamięć RAM min. 2 GB, dysk twardy min. 250 GB, nagrywarka DVD, złącza USB, VGA, HDMI, gniazdo LAN, gniazdo słuchawek i mikrofonu, system operacyjny: Windows 7 lub równoważny tj. zainstalowany polskojęzyczny system operacyjny umożliwiający współpracę z aplikacjami przeznaczonymi na platformę Windows ze względu na fakt użytkowania przez uczniów i nauczycieli aplikacji działających w większości pod kontrolą tegoż systemu), gwarancja: min 24 miesiące. 1 sztuka
- 4) Mikroskop z zestawem akcesoriów (mikroskop dający powiększenie do 900 razy; w zestawie: pęseta, pojemniczki, plastikowe szkiełka; wys. 30 cm, powiększenie 300x, 600x, 900x)- 10szt,
- 5) „Mikroskop ruchomy” (mikroskop w postaci przezroczystego pojemnika w kształcie walca oraz estetyczną pokrywką, kształtem przypominający owoc pomidora. W obudowę pokrywy wmontowany wizjer, powiększający badany obiekt 10x. Specjalny sposób zamontowania wizjera pozwalający łatwo przesunąć go w głąb pojemnika i na boki umożliwiając np. śledzenie ruchu owada. - 1 szt. - wym. 6x12cm) lub równoważny- 25szt,
- 6) Preparaty mikroskopowe (12 preparatów o tematyce zoologicznej np. pióro gołębia, język pszczoły, sierść królika, noga muchy. - 12szt.; 6 różnych preparatów, każdy występuje podwójnie)- 4szt,
- 7) „Warsztat mieszanie kolorów- zestaw” (zestaw umożliwiający przeprowadzanie eksperymentów mieszania barw podstawowych; 4 probówki, 3 barwniki, 1 stojak, 3 miarki 100 ml, 1 miarka 200 ml, 1 pipeta, 1 łyżka, 1 koło barw) lub równoważne- 4szt,
- 8) „Tułów” (naturalnej wielkości, 18 częściowy tułów wykonany z wysokiej jakości tworzywa, malowany ręcznie, ze zdejmowaną i rozkładaną głową, model ukazujący: 2 płuca, serce (2 części), żołądek, wątrobę, woreczek żółciowy, zdejmowane nerki, 2 częściowy system trawienia, jelito, przełyk, tchawicę, trzustkę) lub równoważny- 1szt
- 9) „Młody Einstein- ćwiczenia dla bystrzaków” (gra dla dzieci w wieku 4-8 lat ucząca koordynacji wzrokowo-ruchowej, zręczności, sprawności i szybkości podejmowania decyzji) lub równoważne- 2szt,
- 10) „Młody Einstein- rozwijamy inteligencję” (gra dla dzieci w wieku 5-12 lat ucząca i wspomagająca logiczne i konstruktywne myślenie) lub równoważne- 2szt,
- 11) „Młody Einstein- sprawny umysł” (gra dla dzieci w wieku 4-8 lat służąca do ćwiczenia wyobraźni, spostrzegawczości, koncentracji oraz umiejętności zapamiętywania dźwięków i obrazów) lub równoważne- 2szt,



- 12) „Młody Einstein- pamięć i spostrzegawczość” (zestaw gier dla dzieci w wieku 4-8 lat wpływających na rozwój pamięci i spostrzegawczości, a więc cech mających pierwszorzędne znaczenie dla rozwoju każdego dziecka) lub równoważne- 2szt,
- 13) Kompas do map (śr. kompasu 5,5 cm, obudowa 9 x 6,5 cm, przezroczysty dół z liniami umożliwiającymi czytanie mapy)- 25szt,
- 14) Lornetka (lornetka kieszonkowa, waga do 230 g, amortyzujące pokrycie, 4-krotne powiększenie, rozmiar po złożeniu 9 x 9 cm)- 25szt

1.2. Pomoce dydaktyczne dla zajęć z logopedii

- 1) „Pakiet LOGOPEDIA” (zestaw pomocy dydaktycznych zawierający: Edusensu Logopedia pakiet poszerzony, Logo-gry, Rękawiczki bez pudrowe rozmiar S, Seria "Stymulacja i terapia", "Szeregi i sekwencje", Loteryjka obrazkowa - gra logopedyczna, Karty do pudełka z misiem, Pudełko z misiem, Zeszyt ćwiczeń logopedycznych s, z, c, dz, Zeszyt ćwiczeń logopedycznych ż, sz, cz, dż, Zestaw kontrolny PUS, Gramatyka na wesoło 1, Gramatyka na wesoło 2, Rzeczownik 1, Rzeczownik 2, Co robi? Co robią? Czasownik, Przymiotniki 1, Słowniczek frazeologiczny, Słowniczek wyrazów obcych, Słowniczek wyrazów bliskoznacznych, Chrząszcz z Żyrzyna, Chyża Żmija Syk-Syk, Miała baba koguta, Kruk z Kruklanki, Kwestionariusz badania mowy, Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek sz, ż, cz, dż, Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek s, z, c, dz, Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek p, pi, b, Bi, Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek detalizowanych, Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek f, fi, w, wi, ł, ch (h), Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek t, d, m, mi, n, ni (ń), Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek k, ki, g, gi, Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek ś, ź, ć, dź, Cmokaj, dmuchaj, parszaj, chuchaj, Bajeczki logopedyczne. Zabawne historyjki usprawniające mowę dziecka, Opowiedz o... Terapia zaburzeń mowy u dzieci z afazją, dysfazją dziecięcą lub opóźnionym rozwojem mowy, Słuch fonemowy i fonetyczny, Gimnastyka buzi i języka. Karty do ćwiczeń motoryki narządów artykulacyjnych, Słowa i zdania, Kto to? Co to? Rzeczownik, Przedmioty – zdjęcia, Żywność – zdjęcia, Skojarzenia – zdjęcia, Ulubione zwierzęta – zdjęcia, Dziecięce ubrania – zdjęcia, Przód, bok, tył – zdjęcia, Pacynki: Małpka Czarodziejka, Głos Koguta, Zwierzęta i natura. Lotto dźwiękowe, Bajki - słuchaj i układaj obrazki) lub równoważne- 1szt,
- 2) „Obrazkowy słownik tematyczny” (multimedialny słownik składający się z 2 części; część pierwsza zawierać musi słownictwo pogrupowane w kategorie: Zabawki, Części ciała, Kolory, Zwierzęta – zoo, Zwierzęta – natura, Zwierzęta domowe, Meble, Przybory szkolne, Ubrania, Sprzęt domowy, Instrumenty, Przedmioty codziennego użytku, Dom, Przyimki, Zaimki; część druga składać się musi z grup: Rodzina, Warzywa, Owoce, Słodycze, Posiłki i napoje, Pogoda, Środki transportu, Czas, Emocje, Przymiotniki, Przymiotki, Zawody, Sport, Czasowniki oraz Tematyczne zestawy wyrazów. Każda z grup tematycznych zawartych w programie posiadać ekrany prezentacyjne (ilustracje lub animacje prezentujące wyrazy zawarte w słowniku) oraz ćwiczenia o zróżnicowanym poziomie trudności, a także zadań z użyciem tekstu, służących jego utrwalaniu. Materiał do pracy indywidualnej (jednostanowiskowej) oraz do pracy w grupie, wraz z programem kreator filmów i komiksów) lub równoważny- 1szt,
- 3) „Zabawy słowem” (program wspomagający terapię dzieci, które mają problemy z przyswajaniem języka i jego prawidłowym rozwojem (aspekt leksykalny, gramatyczny, ekspresyjny i pragmatyczny) lub równoważne- 1szt,
- 4) „Logorytmika” (zbiór interaktywnych ćwiczeń słuchowych, językowych i muzyczno – ruchowych, program wspomagający proces terapeutyczny dzieci z różnego rodzaju deficytami rozwojowymi, a także wzbogacający tradycyjne zajęcia dydaktyczne prowadzone z młodszymi dziećmi rozwijającymi się harmonijnie. Pomoc dydaktyczna do pracy indywidualnej (jednostanowiskowej) oraz część do pracy w grupie (zawierać musi funkcjonalny panel, dzięki któremu terapeuta może ingerować w treść zasobów prezentowanych na ekranach, modyfikując je według własnych potrzeb) lub równoważne- 1szt,



- 5) „Mówiące obrazki” (program służący do terapii dzieci niedosłyszących. Pomoc zawierająca kolorowe plansze, animacje i naturalne odgłosy otaczającego świata, pomoc wspomagająca terapię logopedyczną z uwzględnieniem dzieci z uszkodzonym narządem słuchu. Program służący opanowaniu różnych pojęć językowych, m.in. stosunków przestrzennych, antonimów, nazw kolorów, nazw instrumentów muzycznych, pojazdów, zwierząt, zjawisk przyrody.) lub równoważne- 1szt,
- 6) „Onomatopeje” (pomoc dydaktyczna w postaci kart z dźwiękami i odpowiadającymi im rysunkami) lub równoważne- 1szt,
- 7) „Onomatopeje- karty do prezentacji” (50 kart demonstracyjnych formatu A5 przedstawiających onomatopeje - wyrażenia dźwiękonaśladowcze w czterech kategoriach: zwierzęta domowe, zwierzęta natura, przyroda/otoczenie, dźwięki wydawane przez człowieka) lub równoważne- 1szt
- 8) „czasownik- Co robi? Co się z nim dzieje?” (Pomoc rozwija: rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, wprowadza w świat gramatyki języka polskiego, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem gramatycznym, uczy kreatywności, stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym i starszych, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, a także dla uczniów: z opóźnionym rozwojem mowy, z SLI (specyficznymi zaburzeniami rozwoju językowego szczególnie z deficytem gramatycznym), z afazją dziecięcą, z dysleksją. 136 kartoników z obrazkami czynności (wym. 6 x 6 cm), plansza czasu A4, 2 plansze do ćw. odmiany czasownika przez osoby (A4), 5 kontrolnych kart pracy do kserowania (A4) lub równoważne- 1szt,
- 9) „Kocham mówić” (karty; historyjki obrazkowe z tekstem w formacie: 14,5 x 19,5 cm, 75 kart (15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami) lub równoważne – 1szt
- 10) „Kocham czytać” (Pakiet 18 szt zeszytów)- lub równoważne- 1szt
- 11) „test artykulacyjny” (do badania wymowy dzieci w wieku przedszkolnym, dysponujący tabelami liczbowo wyrażonych norm porównawczych. Test został opracowany dla logopedów, 84 kolorowe ilustracje drukowane na kartonie formatu A5 laminowane, materiał obrazkowy, podręcznik, karty badań, omówienie założeń teoretycznych) lub równoważne- 1szt,
- 12) „Loteryjka z podmuchem” (Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem) lub równoważna- 1szt,
- 13) Piórka (wym. od 3 do 14 cm, opakowanie 20 g)- 4szt,
- 14) Walizka logopedyczna (walizka z wytrzymałego tworzywa sztucznego, wyposażona w zestaw przyrządów do ćwiczeń logopedycznych. Sprzęt, dzięki któremu można ćwiczyć wsuwanie języka, ruchy boczne języka oraz rozwija się precyzję artykulacji. Szpatułki do wibratorów muszą być wykonane z materiałów medycznych. Na zestaw składa się: szpatułki, scrappera do ćwiczeń, łopatkki, głowicy, wibratora i lusterka. 30 elementów) lub równoważne - 1szt,
- 15) „Gimnastyka buzi” (pomoc służąca w ćwiczeniu motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych. Składa się z 28 rysunków podzielonych na 4 serie zaznaczone kolorem, o wym. 9 x 9 cm, przedstawiających różne ćwiczenia - wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg) lub równoważne- 1szt,
- 16) „Wibrator z łopatkami” (pomoc, która aktywizuje, pionizuje i usprawnia motorykę przedniej części języka) lub równoważne- 1szt,
- 17) Gra dydaktyczna „MIU” lub równoważne- 1szt,
- 18) Zestaw fiszek obrazkowych (karty z obrazkami przedmiotów, zwierząt, produktów spożywczych)- 1szt,
- 19) „Co jest źle” (zestaw zdjęć przedstawiających różne nieprawidłowości z życia codziennego. wym. ok.. 14x19,5cm) lub równoważne- 1szt,
- 20) „Określenie miejsca” (zestaw zdjęć przedstawiających różne miejsca, wym. ok.. 14x19,5cm) lub równoważne- 1szt,
- 21) „Produkty spożywcze” (zestaw zdjęć przedstawiających różne produkty spożywcze, wym. ok.. 14x19,5cm) lub równoważne- 1szt,
- 22) „Przedmioty i sytuacje codziennego życia” (pomoc dydaktyczna pomagająca pokazać elementy codziennego życia) lub równoważne- 1szt,
- 23) „Znajdź różnice” (zestaw zdjęć w celu wyszukania 2-3 różniące je szczegóły) lub równoważne- 1szt,
- 24) „Co tu się zdarzyło” (komplet kart służący do ćwiczenia spostrzegawczości i logicznego myślenia) lub równoważne- 1szt,
- 25) „Co robi FLO” (historyjki obrazkowe opowiadające o życiu bohatera FLO) lub równoważne- 1szt,



- 26) „Co do czego pasuje” (pomoc, która uczy logicznego myślenia, kojarzenia i wzbogaca słownictwo) lub równoważne- 1szt,
- 27) „Rozwijanie języka ze specjalistyczną wiedzą”- pomoc dydaktyczna do zajęć z logopedii- 1szt,
- 28) „Fotografie i dźwięki” (gra dźwiękowa uczy rozpoznawania 25 odgłosów i kojarzenia ich z fotografią) lub równoważne- 3szt,
- 29) „Lotto dźwiękowe- zwierzęta” (gra polegająca na rozpoznaniu prezentowanych dźwięków i kojarzeniu ich z obrazem) lub równoważne- 1szt,
- 30) „Lotto dźwiękowe- codzienność” (gra polegająca na rozpoznawaniu dźwięków z otoczenia) lub równoważne- 1szt,
- 31) „Lotto dźwiękowe- sytuacja” (gra polegająca na rozpoznawaniu dźwięków sytuacji) lub równoważne- 1szt,
- 32) „Dźwięki z wiejskiej zagrody” (gra polegająca na rozpoznawaniu dźwięków zwierząt) lub równoważne- 1szt,
- 33) „Słucham bajek i układam historyjki” (Ćwiczenie, które doskonali dziecięcą percepcję słuchową, a także rozwija zrozumienie chronologii zdarzeń. Obrazki zawierają element samokontroli: wspólny kolor ramki dla danej bajki oraz kolejne numery kart na odwrocie) lub równoważne- 1szt,
- 34) „Mowa bezdźwięczna” (program do terapii głosek szczelinowych, zwarto-szczelinowych i zwartych jest przeznaczony dla logopedów prowadzących zajęcia logopedyczne z dziećmi mającymi problemy z realizacją spółgłosek dźwięcznych) lub równoważne- 1szt,
- 35) „Logopedyczne zabawy. Cz. 1” (ćwiczenia wspomagające terapię logopedyczną dzieci w wieku od 4-9 lat, ćwiczą wymowę określonych głosek sz,ż,cz,dź) lub równoważne- 1szt,
- 36) „Logopedyczne zabawy. Cz. 2” (ćwiczenia wspomagające terapię logopedyczną dzieci w wieku od 4-9 lat, ćwiczą wymowę określonych głosek s,z,c, dz) lub równoważne- 1szt,
- 37) „Logopedyczne zabawy. Cz. 3” (ćwiczenia wspomagające terapię logopedyczną dzieci w wieku 4-9 lat, ćwiczą wymowę określonych głosek Ś, Ż, Ć, DŹ) lub równoważne- 1szt,
- 38) „Logopedyczne zabawy. Cz. 4” (ćwiczenia wspomagające terapię logopedyczną dzieci w wieku 4-9 lat, ćwiczą wymowę określonych głosek j, l ,r) lub równoważne- 1szt,
- 39) „Logopedyczne zabawy. Cz. 5” (ćwiczenia wspomagające terapię logopedyczną dzieci w wieku 4-9 lat, ćwiczą wymowę głosek mowy bezdźwięcznej) lub równoważne- 1szt,
- 40) „Logopedyczne zabawy. Cz. 6” (ćwiczenia wspomagające terapię logopedyczną dzieci w wieku 4-9 lat, ćwiczy różnicowanie szeregów) lub równoważne- 1szt,
- 41) „Logopedyczne zabawy. Cz. 7” (ćwiczenia wspomagające terapię logopedyczną dzieci w wieku 4-9 lat, ćwiczy słuch fonemowy) lub równoważne- 1szt,
- 42) „VOCABULAR- materiał obrazkowy” (zbiór podstawowego słownictwa w postaci czytelnych obrazków) lub równoważne- 1szt,
- 43) „Słownictwo podstawowe- przyimki” (Obrazowe przedstawienie najważniejszych przyimków. 30 kart przedstawia scenki z przedstawień cyrkowych) lub równoważne- 1szt
- 44) „Słownictwo podstawowe- rzeczowniki 1” (8 serii tematycznych po 7 kolorowych kart każda (łącznie 56 kart), wymiar karty 5,5 x 9 cm, karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa) lub równoważne- 1szt,
- 45) „Słownictwo podstawowe- rzeczowniki 2” (8 serii tematycznych po 7 kolorowych kart każda (łącznie 56 kart), wymiar karty 5,5 x 9 cm, karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa) lub równoważne- 1szt,
- 46) „Słownictwo podstawowe- przymiotniki 1” (8 serii tematycznych po 7 kolorowych kart każda (łącznie 56 kart), wymiar karty 5,5 x 9 cm karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa) lub równoważne- 1 szt,
- 47) „Słownictwo podstawowe- przymiotniki 2” (8 serii tematycznych po 7 kolorowych kart każda (łącznie 56 kart), wymiar karty 5,5 x 9 cm karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa) lub równoważne- 1szt,
- 48) „Słownictwo podstawowe- czasowniki 1” (56 kolorowych kart wymiar karty 5,5 x 9 cm karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa) lub równoważne- 1szt,



- 49) „Słownictwo podstawowe- czasowniki 2” (56 kolorowych kart wymiar karty 5,5 x 9 cm karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa) lub równoważne- 1szt,
- 50) „Logiczne tablice- mozaika” (sześć tablic i 204 kartoniki z figurami geometrycznymi oraz 36 kolorowych plansz i 6 plastikowych woreczków, elementy wykonane z twardego kartonu o boku 4 cm) lub równoważne- 1szt,
- 51) „Logiczne tablice- podobieństwa” (6 plastikowych podstawek o wym.: 23 x 25 cm, 206 tafelków wykonanych ze sztywnego kartonu o wym.: 4 x 4 cm oraz 12 plastikowych woreczków do przechowywania tafelków) lub równoważne- 1szt,
- 52) „Codzienne życie- lotto” (36 kart o wym. 10 x 10cm, 6 plansz o wym. 33 x 33 cm) lub równoważne- 1szt,
- 53) „Loteria 1,2,3” (6 kartonowych plansz (28 x 21 cm) z ilustracjami po obu stronach, 36 kartonowych obrazków (6 x 6 cm)) lub równoważne- 1szt,
- 54) „Maxilotto Kolory” (36 sztywnych wyciętych, kolorowych plaketek o wymiarach 33 cm x 23 cm) lub równoważne- 1szt,
- 55) „Bezpieczeństwo każdego dnia” (4 plakaty (62 x 38 cm), 40 kart magnetycznych (5 x 5 cm oraz 5 x 3 cm), 28 kart (8 x 12 cm)) lub równoważne- 1szt,
- 56) „Lotto- zdjęcia” (4 plansze o wym.: 18 x 18 cm i 36 kart ze zdjęciami o wym.: 5 x 5 cm) lub równoważne- 1szt,
- 57) „Przedmioty” (24 karty o wym.: 24,5 x 8 cm, 24 plastikowe ramki o wym.: 8 cm x 8 cm) lub równoważne- 1szt,
- 58) „Taktilo- kontury (wym. podkładek: 8 x 8cm, drewniane podstawki o wym.: 4,5 x 6,5 x 0,9 cm) lub równoważne- 1szt,
- 59) „Czas rośnięcia” (40 kart o wym.: 13,8 x 12,5 cm) lub równoważne- 1szt,
- 60) „Czynności” (35 sztywnych kart (12,5 x 11 cm)) lub równoważne- 1szt,
- 61) „Zdjęcia słowa” (96 zdjęć (15 x 12 cm) przyimki - 20 zdjęć, przymiotniki - 36 zdjęć, czasowniki - 40 zdjęć) lub równoważne- 1szt,
- 62) „Od zdjęcia do słowa” (5 dwustronnych tablic magnetycznych o wym.: 50 x 35 cm, 80 magnetycznych żetonów – przedmiotów, 22 karty z postaciami) lub równoważne- 1szt,
- 63) „Kontrasty” (obrazki z przedmiotami posiadające wspólne lub przeciwstawne cechy wyrabiające umiejętności abstrahowania i porównywania przedmiotów) lub równoważne- 1szt,
- 64) „Co tu się nie zgadza” (68 kart (12,5 x 11 cm)) lub równoważne- 1szt,
- 65) „Układanka przeciwieństwa” (40 kart o wym.: (14 x 12,5 cm)) lub równoważne- 1szt,
- 66) „Zestaw Co ma? Jaki ma kolor” (2 plansze (szablony) 30 elementów obrazkowych 28 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 67) „Zestaw Czyja głowa? Czyj ogon?” (12 plansz wzorcowych zwierząt 36 elementów obrazkowych 38 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 68) „Zestaw Gdzie mieszka? Co lubi?” (2 plansze (szablony) 24 elementów obrazkowych 28 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 69) „Zestaw Historyjki obrazkowe” (20 elementów obrazkowych 32 etykietyki opisowe opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 70) „Zestaw Ten, Ta, To” (1 plansza 45 elementów obrazkowych (czarno-białych) 45 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 71) „Zestaw Dużo, mało” (12 elementów obrazkowych 4 etykietyki opisowe opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 72) „Zestaw Liczebniki porządkowe” (11 elementów obrazkowych 20 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 73) „Zestaw Bawi się... Czym?” (8 plansz 8 elementów obrazkowych 10 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 74) „Zestaw Co robi? Czym?” (6 plansz 6 elementów obrazkowych 14 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 75) „Zestaw czasowniki liczba pojedyncza i liczba mnoga” (książeczki: oprawa miękka 2 części po 24 strony, 88 ilustracji + 2 płytki CD) lub równoważne- 1szt,



- 76) „Zestaw Komu daje? Czym jedzie?” (10 elementów obrazkowych 12 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 77) „Zestaw Od kogo?” (16 elementów obrazkowych 17 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 78) „Zestaw przyimki” (4 plansze 12 elementów obrazkowych 16 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 79) „Zestaw rzeczowniki liczba pojedyncza i liczba mnoga” (40 kolorowych elementów obrazkowych 44 etykietki opisowe opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 80) „Zestaw z kim?” (16 elementów obrazkowych 17 etykietek opisowych opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 81) „Zeszyt ćwiczeń 1- Percepcja wzrokowa” (zeszyt: oprawa miękka, format A4 80 stron czarno-białych z perforacją (do wrywania)) lub równoważne- 1szt,
- 82) „Zeszyt ćwiczeń 2- Analiza, synteza wzrokowa i odwrócenia” (Zeszyt: oprawa miękka, format A4 56 stron czarno-białych z perforacją (do wrywania)) lub równoważne- 1szt,
- 83) „Zeszyt ćwiczeń 3- sekwencje” (zeszyt: oprawa miękka, format A4 48 stron czarno-białych z perforacją (do wrywania)) lub równoważne- 1szt,
- 84) „Zeszyt ćwiczeń 4- grafopercepcja” (zeszyt: oprawa miękka, format A4 88 stron czarno-białych z perforacją (do wrywania)) lub równoważne- 1szt,
- 85) „Zeszyt ćwiczeń 5- Analiza i synteza wzrokowa, materiał atematyczny” (zeszyt: oprawa miękka, format A4 88 stron czarno-białych) lub równoważne- 1szt,
- 86) „3w1 SU-DO-KU, ME-MO, TU-PU-TU -SYLABOWE” (26 plansz tekturowych, zafoliowanych, formatu A5 9 plansz puzzlowych, z dwustronnie zadrukowanymi elementami (212 elementów 4x4) z grubego materiału tekturowego instrukcja ćwiczeń pudełko tekturowe) lub równoważne- 1szt,
- 87) „Karty ćwiczeń- przyimki” (20 kart tekturowych formatu A4 z rysunkami 44 plakietki (obrazki) 60 etykietek) lub równoważne- 1szt,
- 88) „Karty ćwiczeń- przeciwieństwa” (20 plansz tekturowych formatu A4 z kolorowymi rysunkami i okienkami na etykietki, dwustronnie zafoliowanych 80 etykietek z odpowiedziami do układania na planszach) lub równoważne- 1szt,
- 89) „Karty ćwiczeń- Pytam i odpowiadam” (20 plansz tekturowych formatu A4 z kolorowymi rysunkami i pytaniami dwustronnie zafoliowanych 80 etykietek z odpowiedziami do układania na planszach opis przykładowych ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,
- 90) „Ćwiczenia pamięci- ćwiczenia koncentracji cz. 1” (20 plansz tekturowych formatu A4 z kolorowymi rysunkami, dwustronnie zafoliowane 36 plakietek dołączona instrukcja do wszystkich ćwiczeń) lub równoważne- 1szt,

1.3. Pozostałe pomoce dydaktyczne

- 1) Pakiet pomocy "Czytanie i pisanie", Pakiet zawierający: EduSensus Dysleksja I. Zestaw kontrolny PUS, szt. 2,
- 2) Eduterapeutika Dysleksja Do pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu i pisaniu **Program składa się z:** Aplikacji nauczyciela, Programu do diagnozy, Programu terapeutycznego szt 1
- 3) EduSensus Dysleksja pakiet II, Produkt zawierający: Serię przeznaczoną dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi mającymi problemy z nauką czytania i pisania, a przede wszystkim z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową, sz. 1,
- 4) Alfabet z obrazkami, szt. 3 Produkt zawierający: Pomoc do pracy z dziećmi w klasach 1-3, doskonale sprawdza się w zajęciach rewalidacyjnych i pozalekcyjnych z uczniami, mającymi trudności w czytaniu i pisaniu, w tym, zagrożonymi ryzykiem dysleksji. Zestaw dwustronnych kart to praktyczny materiał do demonstracji liter. Każda karta zawiera z jednej strony literę drukowaną i pisaną (wraz z kierunkiem jej pisania), ilustrację wraz z podpisem. Druga strona natomiast nie posiada obrazka - jedynie zapis litery,



co daje możliwość zaadoptowania karty według własnych potrzeb. Wystarczy nakleić wybrany obrazek lub wykonać ilustrację. W ten sposób można dostosowywać wyrazy związane z wprowadzaną literą do umiejętności czy zainteresowań uczniów. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, orientację przestrzenną, koordynację wzrokowo - ruchową, umiejętność słuchania i spostrzegania. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z zaburzoną funkcjonalnością analizatora słuchowego i wzrokowego, z obniżonym poziomem grafomotorycznym i płynnością ruchów, z zaburzoną koordynacją wzrokowo - ruchową, u których chcemy wspomagać umiejętność prawidłowego kreślenia liter pojedynczych jak również dwuznaków i zmiękczeń;

- a) 44 karty,
- b) format A4

- 5) Diagnostyka edukacyjna dzieci 6-7 letnich rozpoczynających nauki szt. 2. Produkt zawierający: Diagnostyka edukacyjna dzieci 6, 7-letnich rozpoczynających naukę (wersja po badaniach pilotażowych) to zbiór prób, które mogą być uzupełnieniem szerszego postępowania diagnostycznego, badającego gotowość szkolną dzieci 6-, 7-letnich. Zastosowane w niniejszym opracowaniu metody badawcze (ukierunkowany dialog, ćwiczenia, obserwacja pracy i wytworów) dotyczą tych obszarów rozwoju dziecka, które są dobrym wskaźnikiem jego możliwości podjęcia nauki w zakresie czytania, pisanie i liczenia. Komplet materiałów zebranych w teczce składa się z: charakterystyki narzędzia diagnozy; instrukcji dla badającego; Arkusza badania (6 egzemplarzy); Kart pracy dla dziecka i plastikowej okładki umożliwiającej wielokrotne ich wykorzystanie; pomocy dydaktycznych: historyjki obrazkowej, obrazka sytuacyjnego, obrazka z niedorzecznościami, układanek obrazkowych (na które dołączono woreczek).
- 6) Studnia Jakuba, szt. 5. Produkt: Uczy cierpliwości i zręczności, doskonalą koncentrację uwagi. Składa się z 60 drewnianych drążków w sześciu kolorach o średnicy 1 cm i długości 18 cm oraz drewnianej kostki z kolorowymi ściankami. Drążki można wykorzystywać do układania kształtów liter, cyfr, znaków, figur geometrycznych. Można z nich również budować formy przestrzenne. Umożliwiają zabawę w pojedynkę lub w grupie.
- 7) Labirynt ósemka, szt. 4. Produkt rozwija refleks, koncentrację, korzystnie wpływa na koordynację wzrokowo-ruchową. Wykonany jest z tworzywa, śr. 38 cm. Do zestawu dołączono 6 gumowych kulek. Dla jednego lub dwójki dzieci w wieku od 4 lat.
- 8) Labirynt – pajęczek, szt. 4. Produkt: Drewniana plansza z labiryntem umieszczona na kuli, która pozwala na łatwe poruszanie kuleczki po torze. Wypadanie kulki uniemożliwia pleksi zamocowana na planszy. Zabawa usprawnia motorykę rąk i ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową,
 - a) wym. 35 cm x 35 cm
- 9) Labirynt – dom, szt. 1. Produkt: Stojące drewniane panele z labiryntem. Przesuwanie elementu po wyznaczonym torze ćwiczy koncentrację i koordynację wzrokowo – ruchową.
- 10) Labirynt ser, szt. 1. Produkt: Stojące drewniane panele z labiryntem. Przesuwanie elementu po wyznaczonym torze ćwiczy koncentrację i koordynację wzrokowo - ruchową.
 - a) wym. 64 x 64 cm
- 11) Labirynt zręcznościowy, szt. 5. Produkt: Pomoc edukacyjna rozwijająca umiejętności manualne i koordynację ruchową dziecka. Zabawa polega na wytyczeniu określonej trasy (za pomocą załączonej kredy), wzdłuż której należy przeprowadzić kulkę poprzez odpowiednie manipulowanie sznurkiem. Nanoszenie trasy kredą pozwala na modyfikowanie trasy w zależności od oczekiwanego stopnia trudności.
- 12) Bajki - Grajki - zestaw 1, szt. 1. Produkt: Zestawy bajek - grajek to odnowione bajki muzyczne. Głosu bohaterom użyczyli polscy aktorzy: Irena Kwiatkowska, Barbara Kraftówna, Magdalena Zawadzka, Iga Cembrzyńska, Władysław Hańcza, Jan Kobuszewski, Piotr Fronczewski, Wiesław Michnikowski, Marian Kociniak. Atutem bajek-grajek jest ich wartość edukacyjna. „Bajka muzyczna to materiał odbierany za pomocą słuchu, który pobudza do rozwoju funkcje słuchowo-językowe. Słuchanie tego typu bajek przede wszystkim uczy skupiać uwagę na informacjach dźwiękowych, zapamiętywać je i przetwarzać. Pozwala to na odbieranie mowy ze zrozumieniem, służy wzbogaceniu słownika;
 - a) „Czerwony Kapturek”



- b) „Przygody Piotrusia Pana”
- c) „Calineczka”
- d) „Stoliczku, nakryj się!”
- e) „Król Ból”
- f) „Alicja w krainie czarów”
- g) „Plastusiowy pamiętnik”
- h) „Tomcio Paluch”
- i) „O Tadku Niejadku, babci i niejadku”
- j) „O dwóch takich, co ukradli księżyc”

13. Bajki - Grajki - zestaw 2, szt. 1. Produkt: Zestawy bajek - grajek to odnowione bajki muzyczne. Głosu bohaterom użyczyli polscy aktorzy: Irena Kwiatkowska, Barbara Kraftówna, Magdalena Zawadzka, Iga Cembrzyńska, Władysław Hańcza, Jan Kobuszewski, Piotr Fronczewski, Wiesław Michnikowski, Marian Kociniak. Atutem bajek-grajak jest ich wartość edukacyjna. „Bajka muzyczna to materiał odbierany za pomocą słuchu, który pobudza do rozwoju funkcje słuchowo-językowe. Słuchanie tego typu bajek przede wszystkim uczy skupiać uwagę na informacjach dźwiękowych, zapamiętywać je i przetwarzać. Pozwala to na odbieranie mowy ze zrozumieniem, służy wzbogaceniu słownika.

- a) „Pimpusia Sadełko”
- b) „Muchy króla Apsika”
- c) „Wielka niedźwiedzica”
- d) „Konik Garbusek”
- e) „Zabawa w podróż”
- f) „Knyps z czubkiem”
- g) „Czarodziejski młyn”
- h) „Guliwer”
- i) „Pan Ropuch”
- j) „Wielki Czarodziej Oz”

14) Bajki - Grajki - zestaw 3, szt. 1. Produkt: Zestawy bajek - grajek to odnowione bajki muzyczne. Głosu bohaterom użyczyli polscy aktorzy: Irena Kwiatkowska, Barbara Kraftówna, Magdalena Zawadzka, Iga Cembrzyńska, Władysław Hańcza, Jan Kobuszewski, Piotr Fronczewski, Wiesław Michnikowski, Marian Kociniak. Atutem bajek-grajak jest ich wartość edukacyjna. „Bajka muzyczna to materiał odbierany za pomocą słuchu, który pobudza do rozwoju funkcje słuchowo-językowe. Słuchanie tego typu bajek przede wszystkim uczy skupiać uwagę na informacjach dźwiękowych, zapamiętywać je i przetwarzać. Pozwala to na odbieranie mowy ze zrozumieniem, służy wzbogaceniu słownika.

- a) „Poszukiwacze złota”
- b) „Doktor Nieboli”
- c) „Dziadek do orzechów”
- d) „Wyprawa na szklaną górę”
- e) „Miki Mol i zaczarowany kuferek czasu”
- f) „Baśń o złotym ptaku”
- g) „Bajka o lwiej grzywie”
- h) „Noc u Wedla”
- i) „O królu Bocianie” Bocian Król
- j) „Drzewko Aby-Baby”

15) Odgłosy zwierząt - loteryjka dźwiękowa, szt. 1. Produkt: Gra polegająca na zidentyfikowaniu 36 odgłosów zwierząt. Dźwięki nagrane są 6 razy w różnym porządku.

- a) CD (52 min. nagrania)
- b) 6 kart z 6 zdjęciami
- c) 40 żetonów.

16) Dźwięki z otoczenia – lotto, szt. 1. Produkt: Pomoc składa się z 60 plastikowych żetonów o śr. 3 cm, płyty CD z nagraniami 48 różnych odgłosów otoczenia ułożonych w 6 serii (czas nagrania 60 min), 6 kart ilustrujących park, ulicę, plażę, las, ogród i kuchnię. Treść każdej z kart odpowiada 8 dźwiękom znajdującym się na płycie. Zadaniem dziecka jest określić jaki dźwięk natury usłyszało i zaznaczyć



żetonem odpowiedni przedmiot na planszy. Gra uczy koncentracji uwagi na dźwięku, identyfikowania i różnicowania dźwięków oraz rozwija słownictwo. Może być wykorzystywana do pracy indywidualnej i grupowej.

- a) wym. kart 33 x 22 cm

17) Liczmany sześciiany, szt. 10. Produkt: 102 drewniane klocki w 6 kolorach do sortowania i konstruowania.

- a) wym. 2 x 2 cm

18) Karty zadań do klocków, szt. 10. Produkt: Zbiór kart stanowi doskonałą pomoc w pracy z uczniami szkół podstawowych dając możliwości odkrywania wielu ważnych pojęć matematycznych przy pomocy kolorowych sześciątów (500004 - sprzedawane osobno). Zadania zostały opracowane tak, aby rozwijały wiele umiejętności, takich jak: nazywanie kolorów i rozpoznawanie obrazów, kształtowanie wyobraźni przestrzennej, logicznego rozumowania, geometrii i liczenia. Karty mogą być używane indywidualnie i w grupie.

- a) 34 karty
b) wym. kart 21,5 x 14 cm

19) Karty do nauki czytania, szt. 5. Produkt: Zestaw kart z zadaniami polegającymi na odnalezieniu właściwej cechy obrazków. Pomoc pozwala kształtować właściwy kierunek czytania od lewej strony do prawej.

- a) 24 karty o wym. 24,5 x 5,6 cm
b) 24 plastikowe ramki o wym. 6,6 x 7,6 cm

20) 100 pytań i odpowiedzi 1, szt. 5. Produkt: Seria 100 pytań i odpowiedzi jest skierowana zarówno do dzieci przedszkolnych i szkolnych. Książeczki uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno - białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń.

- a) format: 16,8 x 23,5 cm
b) 32 str.

21) Trener pamięci - 5 zmysłów, szt. 5. Produkt: Gra polega na dobieraniu obrazków poszczególnych przedmiotów do zmysłów jakimi je odbieramy. Rozwija koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymuluje mowę i wzbogaca słownictwo. Gra ma dwa poziomy trudności. Zawiera wytrzymałą ramkę z tworzywa sztucznego, w której umieszczane są karty.

- a) 20 trwałych laminowanych kart z obrazkami,
b) 16 elementów do zakrywania obrazków,
c) 32 małe karty,
d) instrukcja,
e) od 4-8 lat.

22) Znajdź różnice 3 - karty obrazkowe, szt. 3. Produkt: Znajdź różnice, to popularna rozrywka, która rozwija umiejętności językowe, percepcję wzrokową, słuchanie, orientację przestrzenną, pamięć, koncentrację oraz spostrzegawczość. Gra polega na odnalezieniu, wszystkich różnic znajdujących się na parach kart, im więcej różnic tym stopień trudności jest większy. Opakowanie zawiera: 77 kart w tym 60 z różnicami oraz 17 kart ze znakami ? i !, które służą do kontroli, ile jeszcze zostało różnic do odgadnięcia.

- a) wym. karty 9 x 9 cm
b) od 3 do 8 różnic.

23) 100 Pytań i odpowiedzi 2, szt. 5. Produkt: Seria 100 pytań i odpowiedzi jest skierowana zarówno do dzieci przedszkolnych i szkolnych. Książeczki uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno - białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń.

- a) format: 16,8 x 23,5 cm



b) 32 str.

24) Zestaw kontrolny PUS, szt. 10. Produkt: Zestaw Kontrolny PUS to Uniwersalny System Edukacji, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę. Poprzez zabawę daje dziecku prawdziwą radość i satysfakcję z efektów samodzielnego działania. W sposób aktywny, skutecznie umożliwia zdobycie, poszerzenie i utwalenie wiedzy. W poręcznym, zamkniętym pudełku z tworzywa znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny powinien być stosowany w połączeniu z książeczkami z serii PUS, ponieważ cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań w książeczkach. W końcowej fazie pracy, poprzez porównanie wzoru ułożonego z klocków w Zestawie Kontrolnym z wzorem znajdującym się przy każdym ćwiczeniu w książeczce, otrzymujemy informację o poprawności wybranych odpowiedzi. Zestawy PUS zapewniają możliwość pracy całej grupie.

a) wym. pudełka 25 x 10 cm

b) 12 klocków, wym. 4 x 4 cm

25) Idę do szkoły 1, szt. 2. Produkt: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.

26) Idę do szkoły 2, szt. 2. Produkt: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.

27) Idę do szkoły 3, szt. 2. Produkt: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.

28) Idę do szkoły 4, szt. 2. Produkt: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.

29) Od gwiazdki do bajki 1, szt. 2. Produkt: Dla dzieci w wieku przedszkolnym i rozpoczynających naukę w szkole. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.

a) format: 26 x 14 cm

b) 24 str.

30) Od gwiazdki do bajki 2, szt. 2. Produkt: Dla dzieci w wieku przedszkolnym i rozpoczynających naukę w szkole. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.

a) format: 26 x 14 cm

b) 24 str.

31) Od gwiazdki do bajki 3, szt. 2. Produkt: Dla dzieci w wieku przedszkolnym i rozpoczynających naukę w szkole. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.

a) format: 26 x 14 cm

b) 24 str.

32) Od gwiazdki do bajki 4, szt. 2. Produkt: Dla dzieci w wieku przedszkolnym i rozpoczynających naukę w szkole. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.

a) format: 26 x 14 cm

b) 24 str.

33) 100 pytań i odpowiedzi 3, szt. 2. Produkt: Seria 100 pytań i odpowiedzi jest skierowana zarówno do dzieci przedszkolnych i szkolnych. Książeczki uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno - białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń.

a) format: 16,8 x 23,5 cm



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



b) 32 str.

34) 100 pytań i odpowiedzi 4, szt. 2. Produkt: Seria 100 pytań i odpowiedzi jest skierowana zarówno do dzieci przedszkolnych i szkolnych. Książeczki uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno - białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń.

a) format: 16,8 x 23,5 cm

b) 32 str.

35) Skoncentruj się 1, szt. 2. Produkt: Ćwiczenia zawarte w książeczkach "Skoncentruj się" zapewniają efektywny rozwój zdolności koncentracji, wpływają na uwrażliwienie spostrzegawczości poprzez wnikliwe obserwowanie kształtu, wielkości i położenia przestrzennego figur, rozróżnianie figury i tła, porównywanie, segregowanie oraz wyszukiwanie różnic i podobieństw. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).

a) format: 16,8 x 23,5 cm

b) 32 str.

36) Skoncentruj się 2, szt. 2. Produkt: Ćwiczenia zawarte w książeczkach "Skoncentruj się" zapewniają efektywny rozwój zdolności koncentracji, wpływają na uwrażliwienie spostrzegawczości poprzez wnikliwe obserwowanie kształtu, wielkości i położenia przestrzennego figur, rozróżnianie figury i tła, porównywanie, segregowanie oraz wyszukiwanie różnic i podobieństw. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).

a) format: 16,8 x 23,5 cm

b) 32 str.

37) Przed, po a co pomiędzy?..., szt. 1. Produkt: Pomoc zawierająca 24 sekwencje obrazkowe (każda złożona z trzech obrazków), które przedstawiają przedmioty, osoby przed i po określonym działaniu (np. brudna bluzka - pralka - czysta bluzka). Omawianie z dzieckiem poszczególnych sekwencji stymuluje rozwój myślenia przyczynowo skutkowego.

a) 72 obrazki,

b) wym. 9 x 9 cm

38) Łamigłówki słowne, szt. 5. Produkt: Drewniane kosteczki z literkami, z których można układać słówka (na podstawie z kratką). Zestaw stanowi wspaniały sposób na uatrakcyjnienie nauki słówek.

a) 145 szt. o wym. 1,1 x 1,1 cm

b) podstawa o wym. 18 x 18 cm

39) Bolek i Lolek. Moje pierwsze literki, szt. 1. Produkt: Program łączy w sobie fascynującą zabawę z nauką liter i alfabetu. W kilkudziesięciu ciekawych i przyjaznych zabawach dzieci poznają i skutecznie zapamiętują: obraz graficzny liter, słowa z nich zbudowane i poprawną pisownię. Materiał dostosowany jest do rozwoju intelektualnego dziecka w wieku 3-5 lat. Dzieci bawią się literkami - mogą je ozdabiać, kolorować, nadawać im kształt, składać z części, odkrywać, a nawet łapać, gdy uciekają!

40) Od piosenki do literki, szt. 1. Produkt: W komplecie: Podręcznik - Format A4, 116 str., Płyta CD, Teczka z ćwiczeniami, która zawiera:

a) 47 kart A4 z literami małymi i wielkimi (których dotyczą scenariusze zajęć przedstawione w podręczniku Od piosenki do literki) do uczenia się polisensorycznego,

b) 48 kart ćwiczeń utrwalających oraz obrazki z literami.

c) format: A4

d) 8 str.

41) Metoda dobrego startu. Zeszyt 1 i 2, szt. 1. Produkt: Zeszyty 1 i 2 ćwiczeń zawierające materiał potrzebny do wprowadzenia 24 liter małych i wielkich. Stanowią one punkt wyjścia do ćwiczeń językowych dotyczących przede wszystkim analizy i syntezy słuchowej (wyrazowej, sylabowej i



głoskowej), ale także analizy wzrokowej (wyróżnianie określonej litery w tekście). Pamięciowe opanowanie tekstu ułatwi dzieciom wykonanie ćwiczeń językowych, ruchowo - słuchowych, ruchowo - słuchowo - wzrokowych.

- a) format: A4
- b) 60 str. (zeszyt 1)
- c) 56 str. (zeszyt 2)

42) Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 1, szt. 2. Produkt: Pierwsze z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.

- a) format: 26 x 14 cm
- b) 24 str.

43) Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 2, szt. 2. Produkt: Pierwsze z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.

- a) format: 26 x 14 cm
- b) 24 str.

44) Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 3, szt. 2. Produkt: Pierwsze z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.

- a) format: 26 x 14 cm
- b) 24 str.

45) Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 4, szt. 2. Produkt: Pierwsze z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę.

- a) format: 26 x 14 cm
- b) 24 str.

46) Klocki Logo, szt. 10. Produkt: Do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwi właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są zabawką dla dzieci od 3 lat

- a) wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm

47) Instrukcja do klocków Logo, szt. 10. Produkt: Instrukcja zawiera propozycje zadań i ćwiczeń.

48) Dywanik glottodydaktyczny, szt. 2. Produkt: Wielu przedszkolaków zdążyło już polubić zabawę w wyskakiwanie słów z dywanikowych literek. Obok walorów kształcących (doskonalenie analizy fonemowej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej) dywanik literowy jest bardzo wygodny w użyciu w warunkach przedszkolnych, domowych czy plenerowych. Na całość składają się dwa dywaniki: jeden z literkami podstawowymi, a drugi z literkami z zaznaczonym kierunkiem kreślenia.

- a. wym. dywanika 100 x 100 cm

49) Piaskownica, szt. 5. Produkt: Doskonała pomoc do zabaw z piaskiem, wpływa korzystnie na rozwój motoryki rąk. Zachęca do pisania, rysowania, zabawy wałeczkami, przyozdabiania wykonanych wzorów. Piaskownica ma przezroczyste dno, co umożliwia podkładanie kolorowego tła dla uatrakcyjnienia efektów pracy. Do rysowania wzorów dołączone są narzędzia: grabie, grabki i listwa wyrównująca. Po ustawieniu piaskownicy na podświetlanym stole efekty kolorystyczne są jeszcze



lepiej wyeksponowane. W zestawie znajduje się:

- a) 1 kg białego piasku. - wym. piaskownicy 65 x 60 x 4 cm

- 50) Piasek do piaskownicy, szt. 10. Produkt: 1 kg piasku.**
- 51) Akcesoria do piaskownicy, szt. 5. Produkt: Służą do zabawy z piaskiem - kreślenia, wałkowania, przesuwania. 4 podstawki pod piaskownicę, wys. 10 cm, wycieraczka z rączką, szer. 21cm, piłeczka język, śr. 6 cm, plastikowa rurka, dł. 21 cm z otworem na piasek, 2 drewniane biedronki z magnesem prowadzone za pomocą rączki o dł. 7 cm.**
- 52) Warsztat doskonalenia graficznego, szt. 2. Produkt: Ilustracje ukazują różne kształty linii, które wprowadzają progresję stopnia trudności: linie ukośne, linie proste długie, spirale, znaki literopodobne. Dzięki ćwiczeniom dzieci uczą się łatwości i płynności w rysowaniu linii, by lepiej przygotować się do umiejętności pisania. 6 przezroczystych teczek, 30 kart o wym. 30 x 21 cm, 8 mazaków.**
- 53) Warsztaty graficzne, szt. 3. Produkt: Kolorowe karty umieszczone w przezroczystych teczkach umożliwiają wielokrotne uzupełnianie brakujących elementów ilustracji. Ćwiczenia o różnym stopniu trudności, rozwijają zdolności graficzne i przygotowują do nauki pisania. 4 teczki, 30 kart o wym.: 30 x 21 cm 8 mazaków**
- 54) Magnetyczne literki z tabliczką, szt. 20. Produkt: Literki magnetyczne z tabliczką i mazakiem to zabawa dla dzieci zaczynających naukę czytania. Poznawanie literek i układanie liter będzie bardzo atrakcyjnym zajęciem. Każda literka posiada od spodu magnes i łatwo przyczepia się to tabliczki, lodówki czy innej metalowej powierzchni. Dołączona do zestawu tabliczka jest dwustronna (gładka i kratka) i służy także do zapisu suchościeralnym mazakiem. Załączona książeczka zawiera 15 słów do pierwszych ćwiczeń. Od 4 lat. Zawartość: 58 literek (wys. 3,2 cm) - dwustronna tabliczka (wym. 14,5 x 22 cm) - mazak suchościeralny - gąbka - książeczka ze słowami (9,5 x 15 cm)**
- 55) Duże pieczątki - litery drukowane, szt. 10. Produkt: Duże pieczątki na poręcznych uchwytach nadają się do zabaw językowych, do stemplowania prostych wyrazów, do tworzenia alfabetycznych książeczek. Zawartość: 26 stempli piankowych na uchwycie z tworzywa, wys. 5 cm, śr. 7,5 cm,**
- 56) Kropki alfabetyczne - gra ruchowa, szt. 1. Produkt: Kolorowa mata z nadrukowanym alfabetem oraz duże kostki obrazkowe zapraszają do aktywnych zabaw językowych. Dzieci utrwalać sobie kształt podstawowych liter alfabetu, wyćwiczą słuch fonemowy, wyskaczą wyrazy, ułożą zagadki dla rówieśników. W instrukcji znajduje się wiele ciekawych pomysłów na wspólne gry. Zawartość:**
- a) mata z winylu 137 x 137 cm
b) 5 kostek obrazkowych do nadmuchania
c) 28 krążków kartonowych
d) instrukcja
- 57) Nauka ortografii z glottodywanikiem, szt. 2. Produkt: Zestaw zabaw z Glottodywanikiem.**
- 58) GRUBE KREDKI W STOJAKU 60 SZTUK 12 KOLORÓW, szt. 4. Produkt: 60 szt. Wym. kredki: 17,5 x 1 cm, śr. 6 mm**
- 59) KREDKI TRÓJKĄTNE 18 KOLORÓW, szt. 10. Produkt: Miękki grafit i intensywne kolory dają dużą przyjemność z kolorowania, a trójkątny ergonomiczny kształt powoduje, że ręka dziecka nie męczy się przy długim użytkowaniu. Kredki łatwo się temperują.**
- 60) Kredki woskowe z uchwytem, szt. 4. Produkt: Kredki na bazie wosku pszczelego, pigmentu oraz emulgatorów. Pozostawiają intensywny, nieprzejrzysty efekt kolorystyczny. Osadzone wewnątrz plastikowej obudowy, która zabezpiecza przed zabrudzeniem w wyniku rozgrzania kredki przez ciepło dłoni. Dodatkowo zastosowano na obudowie miękką, ergonomiczną, gumowy grip, który ułatwia trzymanie kredki. Nadają się do rysowania na białym i kolorowym papierze. Bardzo dobre efekty uzyskuje się na powierzchniach lekko szorstkich np. płótnach, bawełnach. Doskonałe lśniące efekty oraz barwy można uzyskać dzięki połączeniu z oliwą z oliwek. Nadmiar oliwy zebrać po zakończeniu pracy ręcznikiem papierowym. Dodatkowo w pudełku znajduje się plastikowy nożyk do ostrzenia kredek lub do użytku w innych technikach rysunku kredkami woskowymi. Metalowe opakowanie zawiera 10 kredek oraz plastikowy nożyk. Dla dzieci od 3 lat.**
- 61) Grupowy zestaw plastyczny, szt. 2. Produkt: Zestaw zawiera podstawowe materiały plastyczne w ilości**



wystarczającej dla 25 osobowej grupy dzieci na okres jednego roku szkolnego. Materiały plastyczne wykorzystane w zestawie są wytwarzane z najwyższej jakości surowców i posiadają atesty PZH, opatrzone są europejskim znakiem jakości CE. Zestaw zawiera:

- a) FARBY SZKOLNE - 6 kolorów: biały, żółty, zielony, niebieski, czerwony i czarny (w pojemnikach z tworzywa sztucznego o pojemności 0,5 l z wygodnymi dozownikami)
 - b) KREDKI WOSKOWE SZKOLNE - 16 kolorów: biały, żółty, pomarańczowy, czerwony jasny, czerwony ciemny, różowy, fioletowy, niebieski jasny, niebieski ciemny, błękitny, zielony jasny, zielony ciemny, brązowy jasny, brązowy ciemny, popielaty, czarny - razem 400 sztuk
 - c) PLASTELINĘ - 8 kolorów: biały, żółty, pomarańczowy, czerwony, różowy, zielony, niebieski, czarny - razem 240 sztuk,
 - d) KLEJ SZKOLNY - 25 sztuk tubek po 40 ml
 - e) PALETKI DO FARB - 25 sztuk
- 62) Druciki kreatywne, szt. 10. Produkt: 100 sztuk. Dł. 30 cm, grubość 10 mm**
- 63) DRUCIKI KREATYWNE DŁUGIE, szt. 10. Produkt: 50 sztuk. Dł. 50 cm, śr. 3 mm**
- 64) ZESTAW 10 NOŻYCEK Z WZORKIEM, szt.3. Produkt: Dł. 13 cm 1 kpl.**
- 65) NOŻYCKI METALOWE 15 CM, szt. 10. Produkt: Tradycyjne nożyczki metalowe**
- 66) NOŻYCKI METALOWE 21 CM, szt. 10. Produkt: Tradycyjne nożyczki metalowe**
- 67) Ołówki z powierzchnią antypoślizgową, szt. 2. Produkt: Trójkątny, 2mm Ołówek z powierzchnią antypoślizgową. Z niełamałym rysikiem (2 mm, twardość B); łatwy do ostrzenia, lakierowany, długość 17,5 cm.**
- 68) Mix papierów rysunkowych - 1800 arkuszy, szt. 1. Produkt: Zestaw zawiera 1800 arkuszy różnorodnych papierów w małym lub dużym formacie. Zawartość:**
- a) biały papier rysunkowy - format A4 - 1000 arkuszy
 - b) biały papier rysunkowy - format A3 - 500 arkuszy
 - c) kolorowy papier rysunkowy - format A4 - 200 arkuszy
 - d) kolorowy papier rysunkowy - format A3 - 100 arkuszy
 - e) wszystkie papiery w gramaturze 80 g
- 69) Papier rysunkowy 80 g - A4 - 250 arkuszy – biały, szt. 2. Produkt: Biały papier do codziennego rysowania. Gramatura 80 g/m² - 250 arkuszy - kolor biały - format A4**
- 70) Papier rysunkowy 80 g - A3 - 250 arkuszy – biały, szt. 2. Produkt: Papier biały do codziennego rysowania. Gramatura 80 g/m² - 250 arkuszy - kolor biały - format A3**
- 71) Papier wycinankowy A4 - 10 kolorów - 200 arkuszy, szt. 1. Produkt: Papier wycinankowy nabłyszczany - gramatura 115 g - format A4 - 200 arkuszy - sortowane w 10 żywych kolorach**
- 72) Pakiet matematyka, szt. 2 zawierający: EduSensus matematyka - wersja sieciowa do 10 stanowisk (pakiet 5 części) , EduRom Gra matematyczna Fabryka zabawek , EduRom Gra matematyczna Stare zamczysko , EduRom Gra matematyczna Niezwykłe wakacje , Geometryczne kształty drewniane ,Karty zadań , Zestaw matematyczny , Abak do sortowania , Guziki matematyczne, Kołeczki i cyferki , Cyfry dotykowe , Zbiory i liczby , Bingo. Nauka cyfr od 1 do 10 , Kolorowe figury , Plansza z zadaniami, Kostki , Figury geometryczne w przestrzeni , Tabliczki i kształty czerwone , Waga matematyczna , Miarka 1 m ,Taśma Miarowa , Patyczaki , Klocki Bio , Zestaw kontrolny PUS , Dreptuś matematyk 1 , Dreptuś matematyk 2 , Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze , Mozaika w drewnianym pudełku , Siatka logicznych powiązań , Zestaw do nauki liczenia w zakresie 1 - 10 , Bingo odejmowanie , Bingo dodawanie , Zegar stojący , Małe zegary edukacyjne, Relacje czasowe i przestrzenne , Zegar.**
- 73) Eduterapeutica dyskalkulia, szt. 2. Eduterapeutica - dyskalkulia daje możliwość wczesnej diagnozy i skutecznej terapii problemów w nauce umiejętności matematycznych. Diagnoza obejmuje ćwiczenia, które badają: kodowanie, stałość liczby, stałość tworzywa, orientację przestrzenną (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze), rytmy, ciągi konsekwentne (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze), operacje na liczbach (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze). Wyniki ćwiczeń diagnostycznych interpretowane są w pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętności matematycznych obszarach, stanowiących również oś samej terapii: (MO) myślenie przedoperacyjne i operacyjne, (P) percepcja, (S) samokontrola, (PO) pamięć operacyjna - proceduralna, (MPS)myślenie przyczynowo skutkowe oraz orientacji w czasie przestrzeni. Ostatnim elementem diagnozy jest część opisowa wypełniana przez terapeutę. Uwzględnia ona wyniki wcześniejszej ogólnej diagnozy**



pedagogicznej, uzyskanej automatycznie z wyników ćwiczeń oraz własnej obserwacji i wniosków. Terapia jest planowana, rejestrowana i analizowana na podstawie następujących rodzajów ćwiczeń: Ćwiczenia komputerowe wykonane przez dziecko, ćwiczenia wykonywane na drukowanych dla dziecka arkuszach (karty pracy), ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje).

74) EduRom gry edukacyjne matematyka pierwsze odkrycia, szt. 1. EduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. EduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. **MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:**

- a) MS Windows XP/Vista/Windows 7
 - b) Internet Explorer 6.0 lub wyższy
 - c) zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM
 - d) karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym)
 - e) karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów
 - f) mikrofon dołączony do zestawu Logopedia
 - g) port USB
 - h) mysz lub inne urządzenie wskazujące
 - i) napęd DVD-ROM
 - j) ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży.
- Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.

75) EduRom gra matematyczna Wesołe miasteczko, szt. 1. eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. eduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych



przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. **MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:**

- a) MS Windows XP/Vista/Windows 7
- b) Internet Explorer 6.0 lub wyższy
- c) zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM
- d) karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym)
- e) karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów
- f) mikrofon dołączony do zestawu Logopedia
- g) port USB
- h) mysz lub inne urządzenie wskazujące
- i) napęd DVD-ROM
- j) ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.

76) EduRom gra matematyczna ZOO, szt. 1. eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. eduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. **MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:**

- a) MS Windows XP/Vista/Windows 7
- b) Internet Explorer 6.0 lub wyższy
- c) zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM
- d) karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym)
- e) karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów
- f) mikrofon dołączony do zestawu Logopedia
- g) port USB
- h) mysz lub inne urządzenie wskazujące
- i) napęd DVD-ROM
- j) ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.

77) EduRom gry edukacyjne matematyka Wyspa skarbów, szt. 1. eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają



zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. eduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:

- a) MS Windows XP/Vista/Windows 7
- b) Internet Explorer 6.0 lub wyższy
- c) zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM
- d) karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym)
- e) karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów
- f) mikrofon dołączony do zestawu Logopedia
- g) port USB
- h) mysz lub inne urządzenie wskazujące
- i) napęd DVD-ROM
- j) ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.

78) EduRom gra matematyczna Fabryka zabawek, szt.1. eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Pewnego dnia uczeń spóźnił się na wycieczkę klasową do starego zamczyska, które się okazało miejscem pełnym pułapek. Cała klasa znalazła się w niebezpieczeństwie. Gracz musi teraz pomóc kolegom. Rozwiązując zadania, próbuje ich uratować, a jednocześnie opanowuje wiele umiejętności matematycznych pobudzających jego zdolności poznawcze, przede wszystkim zaś myślenie operacyjne, pamięć i sprawność manualną. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:

- a) MS Windows XP/Vista/Windows 7
- b) Internet Explorer 6.0 lub wyższy
- c) zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM
- d) karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym)



- e) karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów
- f) mikrofon dołączony do zestawu Logopedia
- g) port USB
- h) mysz lub inne urządzenie wskazujące
- i) napęd DVD-ROM
- j) ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.

79) EduRom gra matematyczna Stare zamczysko, szt. 1. eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Pewnego dnia uczeń spóźnił się na wycieczkę klasową do starego zamczyska, które się okazało miejscem pełnym pułapek. Cała klasa znalazła się w niebezpieczeństwie. Gracz musi teraz pomóc kolegom. Rozwiązując zadania, próbuje ich uratować, a jednocześnie opanowuje wiele umiejętności matematycznych pobudzających jego zdolności poznawcze, przede wszystkim zaś myślenie operacyjne, pamięć i sprawność manualną. **MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:**

- a) MS Windows XP/Vista/Windows 7
- b) Internet Explorer 6.0 lub wyższy
- c) zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM
- d) karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym)
- e) karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów
- f) mikrofon dołączony do zestawu Logopedia
- g) port USB
- h) mysz lub inne urządzenie wskazujące
- i) napęd DVD-ROM
- j) ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.

80) EduRom gra matematyczna Niezwykłe wakacje, szt. 1. eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM



gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Pewnego dnia uczeń spóźnił się na wycieczkę klasową do starego zamczyska, które się okazało miejscem pełnym pułapek. Cała klasa znalazła się w niebezpieczeństwie. Gracz musi teraz pomóc kolegom. Rozwiązując zadania, próbuje ich uratować, a jednocześnie opanowuje wiele umiejętności matematycznych pobudzających jego zdolności poznawcze, przede wszystkim zaś myślenie operacyjne, pamięć i sprawność manualną. **MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:**

- a) MS Windows XP/Vista/Windows 7
- b) Internet Explorer 6.0 lub wyższy
- c) zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM
- d) karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym)
- e) karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów
- f) mikrofon dołączony do zestawu Logopedia
- g) port USB
- h) mysz lub inne urządzenie wskazujące
- i) napęd DVD-ROM
- j) ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.

81) Gąsienice szt. 2 - gra ćwicząca motorykę, rozwija zdolności matematyczne i logiczne myślenie

82) Sześciany Geo, szt. 2.

- a) 12 szt. sześcianów w różnych kolorach
- b) 6 szt. zielono – niebieskich
- c) 6 szt. żółto – pomarańczowych
- d) wym. sześcianu 5 x 5 x 5 cm
- e) od 3 lat.

83) Zestaw matematyczny z kartami zadań, szt. 10. Wieloelementowy zestaw do zabaw i ćwiczeń matematycznych: sortowania, dopasowywania, porównywania zbiorów, kształtów i kolorów, liczenia itp. Za pomocą kolorowych elementów w atrakcyjny sposób można wprowadzać pojęcia, ćwiczyć i utrwalać zdobyte umiejętności. Kolorowe karty zadań i przewodnik z propozycjami ćwiczeń są bazą pomysłów do wykorzystania w pracy z dzieckiem. Natomiast różnego rodzaju liczmany i akcesoria pozwalają na tworzenie nowych propozycji zadań matematycznych o różnym stopniu trudności, dostosowanych do indywidualnych potrzeb dziecka. W skład zestawu wchodzi: 716 liczmanów (kolorowe żetony, spinacze, kształty, owoce, pojazdy, dinozaury, owady, pionki), 12 dwustronnych kart o wym. 28 x 21,5 cm, 3 ruletki, kostka z cyframi, 6 miseczek do sortowania.

84) Figury i kształty - układanka z kartami zadań, szt. 10. Pomoc zawiera 12 kart z przezroczystego tworzywa z kolorowymi ilustracjami oraz 36 drewnianych elementów z magnesem. Zadaniem dziecka jest ułożenie karty na wieczku pudełka (które jest pokryte białą folią magnetyczną) i ułożenie z odpowiednich klocków, wskazanego na karcie kształtu przypominającego przedmiot, zwierzę lub budowlę. Zadania na kartach z zieloną obwódką są łatwiejsze, gdyż wskazują jakie klocki dziecko musi posiadać, by ułożyć zadany kształt. Zadania na kartach z czerwoną obwódką nie mają wskazanych elementów składowych i dziecko samo musi wybrać klocki, z których utworzy wymagany kształt. Pomoc rozwija



spozrzegawczość, umiejętność rozpoznawania figur geometrycznych, kojarzenia kształtu i obrysu, odczytywania i porównywania obrazków. Zestaw umieszczony w drewnianym pudełku.

a) wym. karty 34 x 23,5 x 6 cm

85) Klocki matematyczne, szt. 9. Klocki matematyczne są rewelacyjną, bardzo wartościową pomocą dydaktyczną dla indywidualizacji nauczania matematyki od wczesnych lat dziecięcych (bo można już 2-3-letnie dzieci wdrażać do myślenia logiczno-matematycznego), a także dla coraz większej liczby uczniów o zróżnicowanych możliwościach i potrzebach edukacyjnych. Nauczyciel i rodzic biorąc do ręki Klocki matematyczne ma możliwość łatwiejszego dostrzeżenia, na czym polega problem trudności w uczeniu się pojęć i działań matematycznych. Uczenie się matematyki przy pomocy Klocków matematycznych, to nic innego, jak "matematyka na konkretach i na wesoło". Pamiętajmy!!! Dziecko zanim posiędzie umiejętność dokonywania tzw. operacji formalnych, musi mieć za sobą odpowiednio długi okres dokonywania operacji myślowych na konkretach. U młodszych dzieci zwiększa się rola procesów myślowych, gdy "badają" i poznają otoczenie poprzez działanie. Nie można więc przy nauce matematyki zapominać o podstawowych prawidłowościach rozwojowych myślenia u dzieci. Aby dojść do jego formy najwyższej - myślenia abstrakcyjnego (jakże niezbędnego w nauce matematyki) musi być odpowiednio rozwijane myślenie konkretno-obrazowe i konkretno-wyobrażeniowe. Klocki matematyczne mają m.in. pomóc w zindywidualizowaniu nauczania matematyki i ułatwić dokonywanie różnego rodzaju operacji matematycznych na konkretach. Zadania matematyczne wykonywane przy ich pomocy zostały tak opracowane, aby podczas ich rozwiązywania usprawniać w sposób zabawowy wszelkie rodzaje pomieci (wzrokową, słuchową i ruchową). Klocki matematyczne w rękach zaangażowanego nauczyciela, a nawet rodzica, są świetną pomocą dydaktyczną w zabawowym nauczaniu wstępnym (w okresie przedszkolnym) i w początkowym okresie szkolnym nauczania matematyki. Pedagog i psycholog wykorzystać je może w procesie diagnozy i terapii dzieci w wieku 5-10 lat. Dzieci ze szkół integracyjnych (z opinią poradni psychologiczno-pedagogicznej o dyskalkulii), a także uczniowie szkół specjalnych dla dzieci upośledzonych w stopniu lekkim, powinny wykorzystywać je w ciągu całej nauki szkolnej. Cztery ściany każdego klocka zostały oznaczone w następujący sposób: jedna ze ścian każdego klocka jest kolorowa. Klocki różnej długości mają tę ścianę w innym kolorze; druga ścianka klocka podzielona jest na odcinki jednostkowe; trzecia posiada kropki w odpowiedniej ilości do podziałów jednostkowych; czwarta ścianka opisana jest liczbą od 1 do 10. Komplet klocków zawiera:

- a) 15 szt. klocków białych, jedynek (1)
- b) 10 szt. klocków różowych, dwójek (2)
- c) 7 szt. klocków niebieskich, trójek (3)
- d) 6 szt. klocków czerwonych, czwórek (4)
- e) 5 szt. klocków żółtych, piątek (5)
- f) 3 szt. klocków fioletowych, szóstek (6)
- g) 3 szt. klocków zielonych, siódemek (7)
- h) 3 szt. klocków wiśniowych, ósemek (8)
- i) 3 szt. klocków granatowych, dziewiątek (9)
- j) 2 szt. klocków pomarańczowych, dziesiątek (10)
- k) 2 szt. klocków czarnych (wszystkie ścianki) a na nich
- l) białe znaki: +, -, , , <, =.

86) Górską ścieżką, szt. 1. Drewniany labirynt do zabaw zręcznościowych, indywidualnych, w parach i grupowych. Zabawa polega na przemieszczaniu kuleczki poprzez umiejętne manipulowanie sznureczkami. W jak najkrótszym czasie dzieci mają przeprowadzić kuleczkę pomiędzy otworami wzdłuż wyznaczonej trasy. Gdy jedną kulkę przemiesza dwoje dzieci zabawa staje się bardziej emocjonująca, gdyż każde dziecko pociągając za sznureczek musi współdziałać ze swoim partnerem. Wówczas rozwija umiejętność współpracy, koordynację i umiejętność ustalania wspólnej strategii. Pomoc zapewnia doskonałą zabawę, a jednocześnie pozytywnie wpływa na rozwój dziecka. Dziecko ćwiczy koncentrację i koordynację wzrokowo-ruchową, odpręża się i relaksuje. Labirynt jest składany, łatwy w przechowywaniu.

87) 3 kolorowe kulki, wym. 59 x 120 cm

88) Dopasuj obrazy i kolory – Schubitrix, szt. 2. Układanki Schubitrix to oryginalna zabawa i nauka w jednym.



Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów - układając należy dopasować do trzech boków odpowiedni element. Powstałe figury umożliwiają samokontrolę wykonanego zadania. Układanki rozwijają zdolności percepcyjne, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość. Zawartość:

- a) 2 układanki po 24 karty
- b) 48 trójkątów wym. 6 cm
- c) wkładka do sortowania.

89) Figury i kolory, szt. 2. Układanki Schubित्रix to oryginalna zabawa i nauka w jednym. Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów - układając należy dopasować do trzech boków odpowiedni element. Powstałe figury umożliwiają samokontrolę wykonanego zadania. Układanki rozwijają zdolności percepcyjne, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość. Zawartość:

- a) 2 układanki po 24 karty
- b) 48 trójkątów wym. 6 cm
- c) wkładka do sortowania.

90) Układanki, szt. 4. Zabawa polega na ułożeniu kwadratu z 9 małych kwadratów tak, by znajdujące się na nich obrazki pasowały do siebie. Zadanie jest tylko pozornie łatwe. Gra uczy cierpliwości i spostrzegawczości. W opakowaniu znajdują się 4 układanki.

91) Piracka łamigłówka, szt. 2. Zabawa polega na ułożeniu 4 bezludnych wysp tak, aby na planszy zostały widoczne tylko te symbole, które zawiera zadanie. 48 zadań do rozwiązania o 4 stopniach trudności. Zawartość: plastikowa plansza do gry o wym. 19,5 x 19,5 cm, 4 plastikowe elementy o wym. 7,5 x 7,5 cm, instrukcja. Wszystko to umieszczone jest w plastikowej szufladzie. Gra rozwija logiczne myślenie, procesy poznawcze, spostrzeganie wzrokowe, wyobraźnię przestrzenną.

- a) od 5-99 lat.

92) Gra Kot i mysz, szt. 1. Wielopoziomowa łamigłówka polegająca na budowaniu dróg. Przed kotem i psem mnóstwo poplątanych ścieżek i aż 48 zadań do rozwiązania o 4 stopniach trudności. Zadanie polega na odnalezieniu najlepszej drogi, która łączy ikony podane w zadaniu. Zawartość: plastikowa plansza do gry o wym. 19,5 x 19,5 cm, 9 plastikowych płytek o wym. 4,1 x 4,1 cm, instrukcja. Wszystko to umieszczone jest w plastikowej szufladzie. Gra rozwija logiczne myślenie, procesy poznawcze, spostrzeganie wzrokowe, wyobraźnię przestrzenną.

- a) od 5-99 lat.

93) Gra Safari, szt. 1. Wielopoziomowa łamigłówka. 48 zadań do rozwiązania o 4 stopniach trudności. Na planszy ze zwierzętami należy w odpowiedni sposób umieścić wszystkie 4 elementy przedstawiające bujną roślinność. Zawartość: plastikowa plansza do gry o wym. 19,5 x 19,5 cm, 4 plastikowe elementy o wym. 7,5 x 7,5 cm, instrukcja. Wszystko to umieszczone jest w plastikowej szufladzie. Gra rozwija logiczne myślenie, procesy poznawcze, spostrzeganie wzrokowe, wyobraźnię przestrzenną.

- a) od 7-99 lat.

94) Gra Kamuflaż, szt. 1. Wielopoziomowa łamigłówka. 48 zadań do rozwiązania o 4 stopniach trudności. Należy ułożyć 6 przezroczystych elementów w taki sposób, aby zwierzęta zostały zakamuflowane w swoich naturalnych środowiskach. Zwierzęta nie mogą ukrywać się na tych samych polach co ludzie. Zawartość plastikowej szufladki: 6 przezroczystych elementów o wym. 7,5 x 7,5 cm oraz 7,5 x 3,5 cm, 24 dwustronnych kart z obrazkami o wym. 15 x 15 cm.

- a) od 6-99 lat.

95) Duże liczydło na stojaku, szt. 2. Koraliki w 2 kolorach.

- a) wym. 85 x 120 cm

96) Liczydło bambi, szt. 10. Wykonane z drewna, lakierowane.

- a) wym. 18 x 1,8 x 26 cm

97) Mata - kształty, kolory, liczby, szt. 1. Gra, która rozwija u dzieci wysoką samoocenę i kształtuje



pozytywne postawy. Uczy kolorów, kształtów oraz liczenia w zakresie od 1 do 10 również w czasie gier ruchowych.

- a) okrągła winylowa mata śr. 122 cm
- b) 5 dmuchanych kostek o wym. 12,7 cm
- c) 5 woreczków z grochem śr. 8 cm
- d) instrukcja.

98) Magiczne figury 1, szt. 5. Zestaw zawiera 4 różne figury geometryczne wykonane z drewna grabowego o grubości 1,6 cm oraz instrukcję we wzorami. Do ułożenia każdej figury trzeba wykorzystać wszystkie klocki. Dzieci uczą się logicznego myślenia oraz ćwiczą koncentrację.

- a) wym. opakowania 16,5 x 12 x 2 cm

99) Magiczne figury 2, szt. 5. Zestaw zawiera 4 różne figury geometryczne wykonane z drewna grabowego o grubości 1,6 cm oraz instrukcję we wzorami. Do ułożenia każdej figury trzeba wykorzystać wszystkie klocki. Dzieci uczą się logicznego myślenia oraz ćwiczą koncentrację.

- a) wym. opakowania 16,5 x 12 x 2 cm

100) Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze, szt. 2. Jednym z priorytetów nauczania matematyki jest rozwijanie umiejętności posługiwania się metodami matematycznymi w różnych sytuacjach życiowych, w określonym celu oraz posługiwania się liczbami na co dzień. Do realizacji tego celu ma się przyczynić, między innymi, zbiór tematycznych ćwiczeń zawartych w książeczce PUS „Matematyka konkretna”. Ćwiczenia dotyczą takich zagadnień z zakresu matematyki praktycznej jak:

- a) symetria i rytm - dostrzegania regularności rytmicznych i symetrycznych oraz ich wykorzystanie w codziennych formach aktywności;
- b) miary, wagi i pieniądze to pojęcia wywodzące się z codziennego życia i odgrywające znaczącą rolę w życiu każdego człowieka. Wprowadzając te pojęcia do ćwiczeń w książeczkach PUS, wiążemy je jednocześnie z materiałem arytmetycznym obowiązującym na I etapie kształcenia. Celem poszczególnych ćwiczeń jest pogłębianie umiejętności nabytych przez uczniów w toku praktycznych doświadczeń, zadań i eksperymentów.
- c) znaki rzymskie - to inny sposób zapisywania liczb, z którym dziecko styka się w różnych sytuacjach życiowych. Dlatego też poprzez ćwiczenia zawarte w tej książeczce dziecko utrwali znajomość poznanych znaków rzymskich od I do XII.
- d) format: 16,8 x 23,5
- e) 32 str.

101) Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 1, szt. 2. Ułatwiają wprowadzanie i kształtowanie nowych pojęć matematycznych. Wiążą matematykę z życiem i przygotowują do rozwiązywania praktycznych problemów. Uczą wytrwałości przy pokonywaniu trudności. Uczą analizy i rozumienia tekstów matematycznych. Sprzyjają wielostronnej aktywności, rozbudzają zainteresowanie, zaciekawiają. Rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe np. takie jak:

- a) analizę i syntezę,
- b) uogólnianie i abstrahowanie,
- c) myślenie przez analogię,
- d) myślenie twórcze i krytyczno - logiczne; informują, czy uczniowie potrafią prawidłowo zastosować przyswojone pojęcia w nowej sytuacji; integrują różne obszary edukacyjne; stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów; rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego.
- e) format: 16,8 x 23,5
- f) 32 str.

102) Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 2, szt. 2. Ułatwiają wprowadzanie i kształtowanie nowych pojęć matematycznych; wiążą matematykę z życiem i przygotowują do rozwiązywania praktycznych problemów; uczą wytrwałości przy pokonywaniu trudności; uczą analizy i rozumienia tekstów



matematycznych; sprzyjają wielostronnej aktywności, rozbudzają zainteresowanie, zaciekawiają; rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe np. takie jak:

- a) analizę i syntezę,
- b) uogólnianie i abstrahowanie,
- c) myślenie przez analogię,
- d) myślenie twórcze i krytyczno - logiczne; informują, czy uczniowie potrafią prawidłowo zastosować przyswojone pojęcia w nowej sytuacji; integrują różne obszary edukacyjne; stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów; rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego.
- e) format: 16,8 x 23,5
- f) 32 str.

103) Wczesna diagnoza dziecięcych trudności w liczeniu, szt. 1. W opracowaniu przedstawiono analizę wskaźników ryzyka specyficznych rozwojowych zaburzeń umiejętności arytmetycznych, z odwołaniem się do wzajemnych zależności między dysleksją a jej implikacjami widocznymi w edukacji matematycznej. Ponadto zaprezentowano wyniki badań poziomu rozwoju umiejętności matematycznych dzieci sześciolletnich, z których wynika, że jest on zróżnicowany i zależy od ocenianego aspektu umiejętności. Badanie wybranych funkcji poznawczych, takich jak percepcja wzrokowo-przestrzenna i umiejętności językowe oraz uwaga wykazały obniżony ich poziom w przypadku badanych grup dzieci z trudnościami w uczeniu się matematyki. Publikacja jest skierowana do nauczycieli, zarówno kształcenia zintegrowanego, jak i matematyki, mających codzienny kontakt z dziećmi z trudnościami arytmetycznymi. Zaciekawi również pedagogów szkolnych, psychologów-praktyków, studentów psychologii, pedagogiki i kierunków nauczycielskich. Może być wykorzystana w całości lub fragmentach na zajęciach z zakresu diagnostyki i terapii pedagogicznej.

- a) format: B5
- b) 116 str.

104) To już potrafię 1, szt. 2. Książeczki "To już potrafię" przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Zawierają bogaty i uporządkowany materiał utrwalająco-sprawdzający, który obejmuje zagadnienia matematyczne, środowiska społeczno-przyrodniczego, związane z kształceniem językowym, oparte na założeniach programowych nauczania zintegrowanego. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).

- a) format: 16,8 x 23,5 cm
- b) 32 str.

105. Skoncentruj się 1, szt. 2. Produkt: Ćwiczenia zawarte w książeczkach "Skoncentruj się" zapewniają efektywny rozwój zdolności koncentracji, wpływają na uwrażliwienie spostrzegawczości poprzez wnikliwe obserwowanie kształtu, wielkości i położenia przestrzennego figur, rozróżnianie figury i tła, porównywanie, segregowanie oraz wyszukiwanie różnic i podobieństw. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).

- a) format: 16,8 x 23,5 cm
- b) 32 str.

106) Skoncentruj się 2, szt. 2. Produkt: Ćwiczenia zawarte w książeczkach "Skoncentruj się" zapewniają efektywny rozwój zdolności koncentracji, wpływają na uwrażliwienie spostrzegawczości poprzez wnikliwe obserwowanie kształtu, wielkości i położenia przestrzennego figur, rozróżnianie figury i tła, porównywanie, segregowanie oraz wyszukiwanie różnic i podobieństw. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).

- a) format: 16,8 x 23,5 cm
- b) 32 str.

107) Samo tu i teraz 1, szt. 2. Książeczki opracowana z myślą o najmłodszych czytelnikach. Zabawy ogólnorozwojowe w formie obrazkowej zawarte w książeczkach umożliwiają przyjazne doskonalenie



sprawności umysłowych, rozwijają: spostrzegawczość, uwagę i pamięć. Są okazją do spontanicznego ćwiczenia logicznego myślenia.

- a) format: 26 x 14 cm
 - b) 24 str.
- 108)** Samo tu i teraz 2, szt. 2. Książeczki opracowana z myślą o najmłodszych czytelnikach. Zabawy ogólnorozwojowe w formie obrazkowej zawarte w książeczkach umożliwiają przyjazne doskonalenie sprawności umysłowych, rozwijają: spostrzegawczość, uwagę i pamięć. Są okazją do spontanicznego ćwiczenia logicznego myślenia.
- a) format: 26 x 14 cm
 - b) 24 str.
- 109)** Idę do szkoły 1, szt. 2. Produkt: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.
- 110)** Idę do szkoły 2, szt. 2. Produkt: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.
- 111)** Idę do szkoły 3, szt. 2. Produkt: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.
- 112)** Idę do szkoły 4, szt. 2. Produkt: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.
- 113)** Rusz głową 1, szt. 2. Zabawy i ćwiczenia logiczne zawarte w książeczkach "Rusz głową" wpływają na rozwój podstawowych i szczególnie przydatnych w okresie szkolnym sprawności intelektualnych dziecka, takich jak: spostrzeganie, koncentracja uwagi, zapamiętywanie, analiza i synteza wzrokowa. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).
- a) format: 26 x 14 cm
 - b) 24 str.
- 114)** Rusz głową 2, szt. 2. Zabawy i ćwiczenia logiczne zawarte w książeczkach "Rusz głową" wpływają na rozwój podstawowych i szczególnie przydatnych w okresie szkolnym sprawności intelektualnych dziecka, takich jak: spostrzeganie, koncentracja uwagi, zapamiętywanie, analiza i synteza wzrokowa. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).
- a) format: 26 x 14 cm
 - b) 24 str.
- 115)** Piotruś Pan, szt. 2. To druga książeczka z serii Podróże do krainy fantazji przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz młodszych klasach szkoły podstawowej. Postać Piotrusia Pana jest równie dobrze znana jak Pinokio, to sympatyczny skrzydlaty chłopiec z Nibylandii. W książeczce Podróże do krainy fantazji Piotruś Pan zabierze dzieci do świata magii, dziwów i przygody. Prezentowane ćwiczenia pomogą dziecku rozwinąć i utrwalić:
- a) zdolność zapamiętywania szczegółów i ich odtwarzania,
 - b) spostrzegawczość,
 - c) pamięć,
 - d) koncentrację,
 - e) analizę wzrokową,
 - f) zdolność porównywania,
 - g) klasyfikowania,
 - h) logicznego myślenia,
 - i) poszerzą słownictwo.
 - j) format: 16,8 x 23,5
 - k) 24 str.



- 116)** Pinokio , szt. 2. Pinokio. Podróże do krainy fantazji to nowa książeczka przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz młodszych klasach szkoły podstawowej. Postać Pinokio, zabierze dzieci do świata magii, dziwów i przygody.
- a) format: 26 x 14 cm
 - b) 24 str.
- 117)** Dreptuś matematyk 1, szt. 2. „Dreptuś Matematyk” to propozycja wspaniałej zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania.
- a) format: 26 x 14 cm
 - b) 24 str.
- 118)** Dreptuś matematyk 2, szt. 2. „Dreptuś Matematyk” to propozycja wspaniałej zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania.
- a) format: 26 x 14 cm
 - b) 24 str.
- 119)** Liczę w pamięci 1, szt. 2. Seria „Liczę w pamięci” to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.
- a) format: 16,8 x 23,5 cm
 - b) 32 str.
- 120)** Liczę w pamięci 2, szt. 2. Seria „Liczę w pamięci” to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.
- a) format: 16,8 x 23,5 cm
 - b) 32 str.
- 121)** Liczę w pamięci 3, szt. 2. Seria „Liczę w pamięci” to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.
- a) format: 16,8 x 23,5 cm
 - b) 32 str.
- 122)** Liczę w pamięci 4, szt. 2. Seria „Liczę w pamięci” to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.
- a) format: 16,8 x 23,5 cm
 - b) 32 str.
- 123)** Zegar i kalendarz, szt. 2. Ćwiczenia, ułożone według zasady stopniowania trudności, uczą zasad odczytywania godzin, kwadransów i minut z uwzględnieniem zegarka tradycyjnego i elektronicznego, nazw miesięcy, sposobu zapisywania daty, rozmieszczania dni świątecznych, posługiwania się kalendarzem.
- a) format: 16,8 x 23,5 cm
 - b) 32 str.
- 124)** 10 zestawów kontrolnych PUS, szt. 1. Zestaw Kontrolny PUS to Uniwersalny System Edukacji, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę. Poprzez zabawę daje dziecku prawdziwą radość i satysfakcję z



efektów samodzielnego działania. W sposób aktywny, skutecznie umożliwia zdobycie, poszerzenie i utrwalenie wiedzy. W poręcznym, zamykanym pudełku z tworzywa znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny powinien być stosowany w połączeniu z książeczkami z serii PUS, ponieważ cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań w książeczkach. W końcowej fazie pracy, poprzez porównanie wzoru ułożonego z klocków w Zestawie Kontrolnym z wzorem znajdującym się przy każdym ćwiczeniu w książeczce, otrzymujemy informację o poprawności wybranych odpowiedzi. Zestawy PUS zapewniają możliwość pracy całej grupie.

a) 5 zestawów

125) Małe zegary edukacyjne, szt. 2. Do nauki odczytywania godzin na tarczy oraz zapisywania ich w formie elektronicznej. Tworzywo tarczy pozwala na łatwe ścieranie zapisanej godziny. Zegary dostarczane są bez markera.

a) 5 szt.

b) wym. 12,5 x 16 cm

126) Zegar z magnesami, szt. 1. Duży zegar demonstracyjny, wyposażony w magnesy dzięki czemu może być umieszczany na tablicy. Zsynchronizowane wskazówki.

a) śr. 41 cm

127) Poznajemy miasta Polski, szt. 4. Pomoc składa się z 20 plansz A3 przedstawiających charakterystyczne obiekty wybranych miast Polski: Warszawy, Gdańska, Krakowa i Łodzi (zdjęcia i uproszczone rysunki oraz herby miast). Do kart dołączona jest książeczka z legendami oraz rysunkami do pokolorowania (możliwość kserowania). Praca z pomocą ma na celu wzbudzenie zainteresowań tekstem mówionym i poznanie legend, z doskonaleniem zdolności kojarzenia, budzenie świadomości narodowej, poznawanie wybranych miast Polski charakterystycznych dla naszego kraju, rozwijanie zainteresowania pięknem i historią naszej ojczyzny. Doskonałym uzupełnieniem pomocy jest Mapa Polski 196015.

128) Puzzle mnożenie, szt. 10. Mnożenie w zakresie 100. 81 elementów.

129) Puzzle dzielenie, szt. 10. Dzielenie w zakresie 81. 81 elementów.

130) Waga, szt. 2. Wymiary 40 x 15 cm.

131) Odważniki, szt. 4. W zestawie 4 szt. o wysokości 4 - 7 cm.

132) Lotto ułamki, szt. 10. Gra pomaga dzieciom zrozumieć pojęcie ułamka. Każda z tablic przedstawia różne przedmioty codziennego użytku, do których należy dopasować karty z odpowiadającymi im ułamkami. Gra posiada dwa poziomy trudności i zawiera 4 plansze do gry (20,5 x 20,5 cm), 36 kart z ułamkami.

133) Pomiary – lotto, szt. 10. Zmierz tygrysa, słonia, żyrafę, gitarę i butelkę! Gra w przyjemny sposób uczy dzieci jak odczytywać różne skale odnoszące się do długości, masy i pojemności. Jest ona bardzo przydatna dla dzieci w wieku 5 – 11 lat oraz starszych dzieci, ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Każda tablica ma 9 kwadratów, które przedstawiają obrazki wraz ze skalą. Zadaniem graczy jest odczytanie skali i dopasowanie miary do odpowiedniej karty, na której ta sama miara przedstawiona jest w postaci liczby. Aby gra stała się trudniejsza, można także dopasowywać karty z miarami do odpowiedniego obrazka na planszy.

134) Super As, szt. 10. Gra składa się z 70 sztywnych kartoników, z których połowa zawiera działania mnożenia, a połowa wyniki tych działań. Dodatkowym elementem utrwalającym jest zastosowanie kolorów: kartoniki z działaniami mnożenia mają stronę w kolorze zielonym, a z wynikami, czyli iloczynami, w kolorze czerwonym. Gra polega na dobieraniu par spośród dwukolorowych kartoników. Mistrzem Mnożenia zostaje ten, kto uzbiera najwięcej par. Gra jest niezwykle emocjonująca, a zarazem edukacyjna. Wymiary tafelków: 4 cm x 4 cm.

135) Mistrz Mnożenia, szt. 10. Gra składa się z 70 sztywnych kartoników, z których połowa zawiera działania mnożenia, a połowa wyniki. Dodatkowym elementem utrwalającym jest zastosowanie kolorów. Kartoniki z działaniami mnożenia mają jedną stronę w kolorze zielonym, a z wynikami w kolorze czerwonym. Gra polega na dobieraniu par spośród dwukolorowych kartoników. Mistrzem mnożenia zostaje ten, kto uzbiera najwięcej par.

136) Rytm przyrody - plansza jednostronna, szt. 1. Plansza edukacyjna dostarcza i porządkuje wiedzę dziecka na temat zjawiska zmieniających się pór roku. Materiał uwzględnia podział miesięczny i adekwatne do wpływającego czasu zmiany zachodzące w przyrodzie - wpływ różnych warunków pogodowych na rozwój,



dojrzewanie i obumieranie roślin oraz zachowanie zwierząt. Plansza w sposób umowny przedstawia cykliczność zmian w przyrodzie.

- 137)** Klocki jenga – cyferki , szt. 10 – pomoc dydaktyczna.
- 138)** Europa - jednostronna mapa polityczna, szt. 1. Mapa polityczna Europy z tabelą zawierającą najważniejsze informacje o każdym z krajów. Op ścianie.
Laminowana.
- 139)** Polska - jednostronna mapa administracyjna, szt. 1. Mapa przedstawia aktualny podział kraju na jednostki samorządowe. Wyraźcie zaznaczone granice obszarów ułatwiają ...
- 140)** Układ szkieletowy człowieka, szt. 1. Plansza przedstawia budowę kostną szkieletu ludzkiego; wszystkie kości wraz z ich łacińskimi nazwami, ich strukturę, przekroje, budowę czaszki, kręgosłupa, kości dłoni oraz stopy. Jest to doskonałe uzupełnienie lekcji biologii oraz alternatywa dla znacznie droższych fantomów.
- 141)** Szkielet Pełnowymiarowy szkielet człowieka. Idealny do zajęć dydaktycznych z biologii. Wys.: 168 cm, szt. 1.
- 142)** Klocki magnetyczne szt. 5, forma zabawy, rozwijająca u dziecka kreatywność . Wciągająca forma rozrywki, dzięki której dziecko godzinami będzie tworzyć fantastyczne figury i różnorodne kształty.
- 143)** Sokole oko ćwiczy refleks i pamięć! W pudełku znajduje się 8 gier: Bystre Oczko, Sokole Oko, Skojarzenia, Bingo Obrazkowe, Bingo Skojarzenia, Bingo - Oczko, Zgadula, Niby - Lotek. szt. 2.
- 144)** Szachy –wykonane z drewna z pudełkiem do przechowywania pionków – szt. 12.
- 145)** Gra w kolory Duża wersja znanej gry strategicznej dla dwóch osób. Gra uczy logicznego myślenia, planowania, przewidywania oraz przybliży zasady rywalizacji. Zadaniem każdego uczestnika jest umieszczenie w drewnianej skrzynce kolorowych krążków w taki sposób, aby ułożyć składający się z jednokolorowych krążków - rząd. Grę wygrywa osoba, która skompletuje największą ilość rzędów, dlatego pozostałe krążki należy układać w takich sposób, aby skutecznie uniemożliwić przeciwnikowi ułożenie rzędu z krążków w jego kolorze. Wym.:43 x 31 cm
- 146)** TURNIEJ WIEDZY - PLANETA ZIEMIA, SZT. 2. Gra dla młodzieży w wieku szkolnym może stanowić pomoc dydaktyczną do nauki geografii świata. Uczestnicy gry odpowiadają na wylosowane pytania, poznają miasta, państwa, różnorodne środowiska geograficzne, faunę i florę.
- 147)** TURNIEJ WIEDZY - POZNAJEMY POLSKĘ, SZT. 2. Gra edukacyjna, jest niezwykłą sposobnością zmierzenia się z różnorodnymi zagadnieniami dotyczącymi geografii Polski. Gracze na bazie gry planszowej poznają geograficzną przestrzeń Polski wraz z jej aspektami fizycznymi, turystycznymi oraz ekonomicznymi.
- 148)** Sudoku, szt. 10. Sudoku to łamigłówka pochodząca z Japonii. Gracze muszą wypełnić diagram w taki sposób aby w każdym poziomym wierszu w każdej pionowej kolumnie i w każdym dziewięciopopolowym kwadracie znalazły się cyfry od 1 do 9. Cyfry w kwadracie oraz kolumnie i wierszu nie mogą się powtarzać. 100 zagadek w 4 poziomach trudności. Gra ćwiczy logiczne myślenie poprawia pamięć i koncentrację. wym. 20 x 25 x 3 cm.
- 149)** Tangram matematyczny, szt. 10. Zadanie polega na wykonywaniu działań matematycznych i zaznaczaniu wyników na magnetycznej tabliczce. Po prawidłowym rozwiązaniu działań powstaje ciekawy obraz. - dwustronna tabliczka magnetyczna A4, 48 magnetycznych trójkątów, 12 kart z działaniami w zakresie do 30, 18 kart z działaniami w zakresie do 100, książka z rozwiązaniami.
- 150)** Ułamki, szt. 25. Podstawowa pomoc dydaktyczna do nauki ułamków. Zwiera 3 ruchome moduły z zapisem ułamków zwykłych, dziesiętnych i procentów. Czwarty moduł obrazowo przedstawia ułamek w kole. 4 moduły, każdy o wym. 6 x 6 cm.
- 151)** Ruchomy kalendarz, szt. 4. Kolorowy, estetyczny i bardzo funkcjonalny ruchomy kalendarz. W zestawie magnetyczna tablica i komplet tematycznych magnesów pozwalających oznaczać kolejne pory roku, aktualne stany pogody oraz zaznaczać właściwe daty w kalendarzu miesięcznym i aktualną fazę księżyca. Duży termometr pozwala natomiast na zaznaczanie wysokości temperatury. Kalendarz ma również bezpośrednie odniesienie do życia danego zespołu klasowego, poprzez możliwość umieszczania na tablicy magnesów z rodzajami zajęć, którymi zajmuje się danego dnia grupa. Ruchomy kalendarz doskonali umiejętności związane z obliczeniami kalendarzowymi, posługiwaniem się słownictwem tematycznym z zakresu przemian pogody i przyrody oraz odczytywaniem wskazań termometru. Obecność bohatera bliskiego dziecku (kot Pyś) zachęca natomiast do dłuższych i pełniejszych wypowiedzi oraz poszerza spektrum możliwych form pracy o tzw. pytania tematyczne (również te otwarte, sprzyjające myśleniu twórczemu).
Zestaw zawiera: tablicę magnetyczną (70 x 50cm), magnesy: kompatybilne elementy pogodowe (19 szt.),



rodzaje zajęć/aktywności (18 szt.), kolejne dni miesiąca (31szt.), liczby do układania bieżącego roku (10 szt.), fazy księżyca (8szt.), strzałki do oznaczania (2szt.), ramki do oznaczania dni świątecznych w kalendarzu (2szt.).

- 151)** Ciało człowieka - zestaw demonstracyjny, szt. 4. Zestaw dwustronnych magnetycznych elementów: na których zaznaczono realistycznie wyglądające ludzkie organy, układ szkieletowy oraz układ krwionośny. Prezentacja może odbywać się na dowolnej tablicy magnetycznej. - wys. człowieka po złożeniu: 90 cm, 17 elem., od 5 lat.
- 152)** Lotto – Czas, szt. 4. Gra oparta na zasadzie loteryjki zawiera plansze i żetony z zegarami pokazującymi godziny na dwa sposoby: na tarczy zegara oraz elektronicznie. Zadaniem graczy jest dobranie do siebie dwóch zegarów pokazujących tę samą godzinę na dwa różne sposoby. - 4 plansze o wym. 20,5x20,5cm - 36 kartoników.
- 153)** Model Ziemi, szt. 25. Wykonany z elastycznej masy model Ziemi, na którym widoczne są kontynenty (faktura jest wypukła) oraz duże łańcuchy górskie. Wypukła faktura piłki daje możliwość wielozmysłowego poznawania mórz i kontynentów na Ziemi. Każdy z kontynentów oraz masy wodne oznaczone są symbolami, których odnośniki można odnaleźć w instrukcji. Dodatkową atrakcją modelu jest możliwość jego otwarcia, co pozwala na wyjaśnienie budowy ziemi. - śr. 15 cm.
- 154)** Układ Słoneczny, szt. 4. Pomoc edukacyjna, która pozwoli zrozumieć zależności (głównie proporcji) jakie występują pomiędzy planetami, jak duży jest system słoneczny oraz zaprosi małych użytkowników do aktywnej zabawy. Zestawy mają formę dmuchanych piłek, w odpowiednich kolorach. - pompka - instrukcja - 9 planet: Jowisz 22", Saturn 18", Uran 14", Neptun 14", Ziemia 12", Wenus 12", Mars 10", Merkury 10", Pluton 8", Księżyc 8" oraz Słońce 36".
- 155)** Układ Słoneczny, szt.4. Ruchomy model ukazujący Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane, a prezentacji towarzyszy nagranie w języku angielskim. Działa na baterie (nie są dołączone).
- 156)** Puzzle - Mapa świata, szt. 8. 35 elem. wym. pudełka: 40 7 x 28 8 x 5 2 cm wym. po ułożeniu: 68 x 48 cm.
- 157)** Puzzle piankowe Europa, szt.8. Duże elementy puzzli z miękkiego tworzywa sztucznego, które w formie zabawy pozwalają na odkrywanie poszczególnych państw i mieszkających tam ludzi. - 54 elem. - wym. po złożeniu 60x90x1,5cm.
- 158)** Globus - Trasami odkrywców, szt. 10. Globus polityczny Trasami odkrywców zawiera podstawowe informacje o wyprawach i o samych odkrywcach, takich jak: Marco Polo, Ferdynand Magellan, Sir Francis Drake, Krzysztof Kolumb, Vasco da Gama, Bartolomeo Diaz, Amerigo Vespucci, Polinejczycy i inni. Śr. 22 cm, wys. 38 cm, globus w wersji polskiej.
- 159)** Globus ZOO, szt. 10. Globus edukacyjny z mapą zoologiczną wyróżnia się dużą dokładnością narysowanych zwierząt oraz żywą kolorystyką. Dodatkowa książeczka zawiera opisy 275 zwierząt z informacjami np. gdzie żyją, czym się żywią. Śr. 22 cm, wys. 30 cm, globus w wersji polskiej
- 160)** Globus podświetlany polityczno – fizyczny, szt. 4.
- 161)** Lupa – Peryskop, szt, 8. Praktyczna lupka z obszernym pojemnikiem, umożliwiającym obserwowanie żywych owadów i innych preparatów. Pojemnik może być umieszczony w podstawie, a odpowiedni zestaw lusterek i szkieł daje możliwość obserwacji obiektu od góry i od dołu. Wym. 7x13,5cm - 1 szt.
- 162)** Pojemniki do obserwacji, szt. 4. Wygodne zamykane pojemniki z lupą do obserwacji małych obiektów w przyrodzie: owadów, roślin, kamyków. Na dnie pojemniki posiadają kratkę, która pomaga w porównywaniu i ocenie wielkości obiektów. - 6szt. + podstawa - wym. jednego pojemniczka: wys. 4,5cm, śr. 4,8cm - wym. podstawy: 15,4x10,5cm

2. Szkoła Podstawowa nr 5 w Bytowie

2.1. Doposażenie bazy dydaktycznej w SP nr 5 w Bytowie, dostawa pomocy dydaktycznych:

- 1) pomoc dydaktyczna „Supermarket matematyczny” lub równoważna; duża makatka o wym. min. 90 cm x 145 cm, wyposażona w miękkie elementy, które dzieci mogą dowolnie przestawiać. Pomoc uczy dzieci przeliczania, liczenia i porównywania poprzez zabawę. Starsze dzieci mogą przeprowadzać przy makatce wszystkie cztery działania arytmetyczne. Pomoc wprowadza także intuicyjną wiedzę o ułamkach na



- przykładach; pomoc ma być wyposażona w ruchome elementy do przyczepiania na plansze – z rzepami (ok. 100 takich elementów, wykonanych z materiału) - 1 sztuka,
- 2) pomoc do zajęć gimnastycznych „Nowamus” lub równoważna; konstrukcja powinna zawierać min. 8 różnorodnych elementów, takich aby można je było ze sobą łączyć w różnych kombinacjach tworząc np. ciekawe i bezpieczne tory przeszkód. Elementy mają być wykonane z pianki pokrytej antypoślizgową, nieprzemakalną, całkowicie zmywalną tkaniną. Elementów można muszą być tak skonstruowane, aby można je było łączyć w tory przeszkód o różnym stopniu trudności jak również ustawić w jedną całość (centrycznie), co pozwoli na wykorzystanie zestawu nawet w niewielkim pomieszczeniu - 1 sztuka,
 - 3) pomoc do zajęć gimnastycznych „Krajobraz nad rzeką” lub równoważna; min. zestaw tworzy 20 elementów z najwyższej jakości tworzywa (rzeka, wyspa, mostek) przeznaczone do zabaw grupowych, rozwijające kreatywność, równowagę i samokontrolę nad własnymi mięśniami u dzieci; elementy mają zawierać lub być wykonane z antypoślizgowego materiału/tworzywa - 1 sztuka,
 - 4) pomoc do zajęć gimnastycznych „Kolorowe góry i pagórki” lub równoważna; zestaw kolorowych elementów z estetycznego i trwałego tworzywa umożliwiający tworzenie dowolnych kompozycji. Przeznaczony do ćwiczeń koordynacji ruchowej i zmysłu równowagi, wyrabia zdolność szacowania odległości i umiejętność współdziałania w grupie. Ułożone elementy mogą stać się pagórkami lub kamieniami. Dzieci przechodzą po nich lub przeskakują bez dotykania podłogi. Maksymalne obciążenie elementów do 50 kg - 1 sztuka,

Dostawa pomocy dydaktycznych:

Poniższe pomoce dydaktyczne należy dostarczyć takie jak wymienione w zestawieniu poniżej „lub równoważne”.

- 5) Zabawne historyjki w domu, szt. 2. 70 kart z ilustracjami przedstawiającymi 12 zabawnych historii. Dziecko dopasowując kolejne elementy historyjek uczy się logicznego myślenia, opowiadania, zauważania szczegółów, pojęć związanych z czasem tj. "przed" i "po", kształtuje wyobraźnię, wym. karty 9 x 9 cm.
- 6) Pacynki zwierzęta - zestaw, szt. 1. Pacynki doskonałą umiejętności językowe oraz usprawniają motoryczność dłoni. Wszystkie pacynki mają być wykonane z miękkiej tkaniny, a ich budowa sprzyja dobremu trzymaniu się na dłoni małego aktora. 6 szt wym. min. 17 cm.
- 7) Pacynki bajki – zestaw, szt. 1. Zestaw kolorowych pacynek umożliwiać będzie zabawy teatralne z pacynkami, które rozbudzają wyobraźnię i aktywność intelektualną, wywołają pozytywne emocje, Wszystkie pacynki wykonane mają być z miękkiej tkaniny, a ich budowa sprzyjać dobremu trzymaniu się na dłoni małego aktora. 4 szt – min. 25 cm.
- 8) Piłka Tai – chi, szt. 1. Wykorzystywana będzie jako przerywnik w ćwiczeniach grafomotorycznych. Śr.: min. 20 cm.
- 9) Pacynki czerwony kapturek – zestaw, szt. 1. Zestaw kolorowych pacynek. W skład zestawu wchodzi: Czerwony Kapturek, Babcia, Gajowy i Wilk. Zabawy teatralne z pacynkami rozbudzają wyobraźnię i aktywność intelektualną, wywołają pozytywne emocje, doskonałą umiejętności językowe oraz usprawniają motoryczność dłoni.
- 10) Teatrzyk wielofunkcyjny, szt. 1. Dwustronny stojak – mebel. Ustawiony stroną z kolorowymi postaciami zamieni się w teatrzyk do wystąpień pacynek. Z drugiej strony na dzieci czeka zielona, magnetyczna tabliczka do wykorzystania według własnej fantazji. Stojak może posłużyć jako lada sklepowa, okienko pocztowe lub bankowe, lodziarnia... wym. min 110 cm x 65 cm.
- 11) Kombidomek, szt. 1. Specjalnie przystosowana konstrukcja do zabawy w dom. Estetyczne zasłonię pełnią rolę teatrzyku kukielkowego. Po rozstawieniu jest parawanem, a ścianę boczną można wykorzystać jako sztalugę do tworzenia prac plastycznych. Wykonany z lakierowanej, trwałej sklejki. Wysokość przystosowana do wzrostu dzieci. Zawiasy sznurowe pozwalają na szybki montaż lub demontaż. - wym. 95 cm x 60 cm x 145 cm.
- 12) Stojak wielofunkcyjny, szt. 2. Samodzielny stojak służy jako kącik zabaw, a z dodatkowymi akcesoriami tworzy: teatrzyk (NS0580), kącik do malowania na szkło (NS0581) lub stragan (NS0579). - wym. 82x51x113,5cm.
- 13) Gotowość szkolna eduSensus, szt. 1. Zestaw ćwiczeń do wspomaganie procesu diagnozy gotowości szkolnej oraz do stymulacji funkcji percepcyjno-motorycznych i umiejętności matematycznych. Przygotowana w programie ocena gotowości szkolnej dziecka może zostać zapisana, a także



wydrukowana.

- 14) Dysleksja I, szt. 1. Seria przeznaczona dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi mającymi problemy z nauką czytania i pisania, a przede wszystkim z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.
- 15) Dysleksja II, szt. 1. Seria przeznaczona dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi mającymi problemy z nauką czytania i pisania, a przede wszystkim z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.
- 16) Eduterapeutica – dysleksja, szt. 1. Seria przeznaczona dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi mającymi problemy z nauką czytania i pisania, a przede wszystkim z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.
- 17) Bystre oczko, szt. 2. Służy do zabawy w wyszukiwanie obrazków. 4 plansze dwustronne 33 x 23 cm 210 tafelków z obrazkami 4,3 x 4,3 cm tafelki posiadają podpis obrazka wykonany drukowanymi literami.
- 18) Domek 3 – poziomowy, szt. 1. Zestaw elementów służących do zabawy w dom. W skład zestawu ma wejść 4-osobową rodziną laleczek zamieszkująca domek. Wzornictwo i kolorystyka wg. uznania wykonawcy. Waga domku: do 8 kg Domek wykonany ma być z drewna, bardzo starannie wykończony oraz poddany odpowiedniej obróbce, tak aby spełniać najwyższe wymagania bezpieczeństwa. Zestaw zawierać musi min. kilkadziesiąt elementów. Wym.: min. 75 cm x 30 cm x 54 cm.
- 19) Historyjki do opowiadania XXL I, szt. 3. Zabawka dydaktyczna zawierająca 40 obrazków w 10 seriach tematycznych, polegająca na właściwym ułożeniu kart tak, aby powstała logiczna historyjka. Każda z nich dziecko ma następnie opowiedzieć (jak umie najlepiej) swojemu towarzyszowi zabawy.
- 20) Historyjki do opowiadania II, szt. 5. Zabawka dydaktyczna zawierająca 40 obrazków w 10 seriach tematycznych, polegająca na właściwym ułożeniu kart tak, aby powstała logiczna historyjka. Każda z nich dziecko ma następnie opowiedzieć (jak umie najlepiej) swojemu towarzyszowi zabawy. Zabawka uczy rozumienia następstw czasowych i logicznego myślenia, doskonali umiejętność wypowiadania się i układania opowiadać, rozwija wyobraźnię, spostrzegawczość i analizę wzrokową. Zawartość: 20 dwustronnych plansz z 40 obrazkami o wym. 13 cm x 11 cm + instrukcja gry.
- 21) Laboratorium alfabet i słowa, szt. 2. Karty samokorygujące z literami, słowami i ilustracjami, memory sztuczek pozwalających rozwijać pamięć i poznawać imiona dzieci, zabawna baza do analiz obrazów i rozwoju logiki oraz zdolności refleksyjnych. Solidne, lakierowane, wytrzymałe kartoniki. 68 elementów.
- 22) Gąsienica słów Kamila, szt. 2. Przyrząd do nauki alfabetu.
- 23) Układamy wyrazy, szt. 5. Drewniane sześciiany z pomocą których na podstawie można układać różne kombinacje wyrazów. W zestawie: drewniana podstawa o wym.: 20 x 20 cm oraz 145 sztuk sześciąt z nadrukiem liter o wym.: 2 x 2 cm. Całość spakowana w drewnianej skrzynce. Wym.: 20 x 20 cm.
- 24) Piosenki do rysowania CD, szt. 1. Na płycie znajdować się powinny 64 piosenki w wersji wokalnoinstrumentalnej. Piosenki popularne i ludowe oraz wybrane z repertuaru dziecięcego, w niektórych przypadkach nieco przetworzone w celu rytmicznego dostosowania ich do przyporządkowanych im wzorów graficznych.
- 25) Piosenki do rysowania Ćwiczenia, szt. 2. W teczce znajdować się powinny 64 karty ćwiczeń oraz 25 kart ze wzorami graficznymi oraz naklejki. Na kartach ćwiczeń dzieci wielokrotnie odtwarzają wzór: najpierw po śladzie, potem samodzielnie w kratkach. Na końcu rysują go w liniaturze, jednocześnie śpiewając piosenkę.
- 26) Piosenki do rysowania Podręcznik, szt. 1. Książka z 64 scenariuszami zajęć i tyle samo towarzyszących im piosenek. Do każdego wzoru graficznego opracowano po dwa, trzy scenariusze Zajęcia można prowadzić według wybranego konspektu zamieszczonego w tym podręczniku. Ze względu na duże różnice pomiędzy dziećmi realizowane scenariusze należy jednak dostosować do możliwości rozwojowych oraz potrzeb edukacyjnych uczestników zajęć.
- 27) Czytam i układam, szt. 3. Pomoc do nauki języka polskiego. Składa się z trzech kompletów puzzli: 1. Litery – poznawanie liter alfabetu w oparciu o ilustrację przedmiotu wyrazu podstawowego. Ilustracje przedmiotu z wyszczególnioną ilością głosek oraz miejsca oznaczonej głoski w wyrazie. Modelowanie struktury wyrazu. 2. Rebusy – ćwiczenia w logicznym myśleniu na poziomie obrazkowym, postrzeganie związków między dwoma wyrazami w sposobie ich brzmienia. 3. Wyrazy – układanie wyrazu (puzzle) w oparciu o ilustrację, z wybranych liter alfabetu ruchomego – nauka czytania prostych wyrazów.
- 28) Sylaby – gra, szt. 3. Układanka edukacyjna. Układanka służy jako pomoc do nauki czytania tzw. metodą sylabową. Zawartość pudełka: 72 dwustronne kartoniki - 144 sylaby, 48 plaketek o wymiarach 4,8 cm



- x 4,8 cm Gra przeznaczona: dla 1 do 4 graczy w wieku 6 - 12 lat.
- 29) Inteligencje wielorakie, szt. 1. Pomoc edukacyjna przeznaczona dla terapeutów oraz nauczycieli języka polskiego w szkole podstawowej i gimnazjum. Przedstawiona w niej metoda zakłada, że każdy z nas posiada nie jedną, a siedem różnych inteligencji.
 - 30) Chcę dobrze czytać, szt. 5. Książka kierowana do dzieci, które uczą się czytać lub opanowały tę umiejętność częściowo i chcą ją rozwijać. Również, a może przede wszystkim, do uczniów, którym czytanie sprawia problemy.
 - 31) Zeszyt cyfry i szlaczki, szt. 10. W zeszytce znajdować się muszą ćwiczenia doskonalące prawidłowe kreślenie cyfr i znaków matematycznych. Dziecko najpierw rysuje te znaki po śladzie i wypełnia ich wnętrza różnymi technikami plastycznymi, potem kreśli wzory i szlaczki, a na końcu wykonuje główne zadanie – pisze w liniach i kratkach cyfry i znaki matematyczne.
 - 32) Metoda dobrego startu od wierszyka do literki cz. I i II, szt. 2. Książka skierowana do dzieci, które przystępują do nauki czytania i pisania. W skład publikacji wchodzi dwa zeszyty ćwiczeń zawierające materiał potrzebny do wprowadzenia 24 liter małych i wielkich.
 - 33) Metoda dobrego startu od piosenki do literki - ćwiczenia, szt. 2. Teczka dla dziecka zawiera 47 kart z literami małymi i wielkimi (których dotyczą scenariusze zajęć umieszczone w podręczniku), 48 kart ćwiczeń oraz obrazki z literami (symbole nawiązujące do treści piosenek). Karty z literami służą do analizowania budowy liter oraz do prezentacji sposobu pisania (kierunek i kolejność ruchów). Każda karta ćwiczeń dotyczy jednej litery pisanej – małej lub wielkiej.
 - 34) Metoda dobrego startu od piosenki do literki - podręcznik, szt. 2. W książce zamieszczono 48 scenariuszy zajęć i tyle samo towarzyszących im piosenek. Każdy scenariusz dotyczy jednej litery pisanej – małej lub wielkiej.
 - 35) Metoda dobrego startu od piosenki do literki - płyty CD, szt. 2. Na 3 płytach znajduje się 48 piosenek w trzech wersjach: wokalnie-instrumentalnej (służy poznaniu całej piosenki oraz pomaga w jej nauce).
 - 36) Niekończąca się ósemka, szt.1. Poprawa zręczności, wspieranie koordynacji ruchowej (ręka - ręka) oraz wzrokowej to główny cel przyrzędu; do rozwoju refleksu zarówno u dzieci, jak i osób dorosłych. Urządzenie należy trzymać dwiema rękami za uchwyty i tak je otwierać i zamykać, aby piłka poruszała się po torze w formie litery S. W zestawie znajdują się 2 piłeczki, każda wykonana z innego tworzywa, co powoduje, że poruszają się one z różną prędkością.
 - 37) Labirynt na ścianę, szt. 1. Labirynt na ścianę z przesuwanymi kształtami. Pomoc może służyć do nauki rozpoznawania kształtów i kolorów, dopasowywania podobnych elementów. Rozwija spostrzegawczość, wyobraźnię, ćwiczy sprawność manualną i koordynację wzrokowo a ruchową. wym. 69 x 36 cm.
 - 38) Labirynt z biedronką, szt. 3. Labirynt stojący drewniany z dziurkami; ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową. Zadanie polega na doprowadzeniu biedronki do wyjścia z labiryntu. Biedronka niesie metalową kulkę, a steruje się nią za pomocą dwóch linek.
 - 39) Labirynt z kulką, szt. 1. Gra polega na tym, że dziecko przy pomocy pokręteł próbuje przeprowadzić kulkę z pozycji startu do mety bez dotykania pola labiryntu. Gra posiada 4 wymienne plansze.
 - 40) Latające pszczołki, szt. 2. Gra zręcznościowa dla 2-4 graczy polegająca na wrzucaniu pszczołek do celu za pomocą wyrzutni. Każda pszczołka powinna trafić do odpowiadającej jej kolorystycznie celu.
 - 41) Układanka edukacyjna – sylaby, szt. 2. Układanka służy jako pomoc do nauki czytania tzw. metodą sylabową. W terapii pedagogicznej wykorzystuje się dzielenie wyrazów na sylaby oraz syntezę wyrazów z sylab jako niezwykle skuteczną metodę usuwającą problemy dyslektyczne, dysgraficzne i logopedyczne. - 144 sylaby (na 72 dwustronnych kartonikach), 48 plaketek z rysunkami (4,8 x 4,8 cm) , od 6 lat.
 - 42) Ramka Logico Primo , szt. 5. Ramka do książeczek Logico Primo. Dzieci zaznaczają właściwe odpowiedzi przesuwając guziki i sprawdzają je, odwracając kartę książeczki na drugą stronę 23x28.
 - 43) Ramka Logico Piccolo, szt. 2. Ramka do książeczek Logico Piccolo. Dzieci zaznaczają właściwe odpowiedzi przesuwając guziki i sprawdzają je, odwracając kartę książeczki na drugą stronę 23x28.
 - 44) W wiejskiej zagrodzie, szt. 2. Książeczka z serii Logico Primo wyłącznie do użytku z ramką Logico Primo.
 - 45) Wiosna lato, jesień, zima, szt. 2. Książeczka z serii Logico Primo wyłącznie do użytku z ramką Logico Primo.
 - 46) Nasze ubrania, szt. 2. Książeczka z serii Logico Primo wyłącznie do użytku z ramką Logico Primo.
 - 47) Ola i Maciuś na drodze, szt. 2. Książeczka z serii Logico Primo wyłącznie do użytku z ramką Logico



Primo.

- 48)** Robienie zakupów to przyjemność, szt. 2. Książeczka z serii Logico Primo wyłącznie do użytku z ramką Logico Primo.
- 49)** Zabawy dzieci, szt. 2. Książeczka z serii Logico Primo wyłącznie do użytku z ramką Logico Primo.
- 50)** Zestaw logico Piccolo dla dzieci w wieku wczesnoszk. – książki, szt.28. Książeczka z serii Logico Piccolo wyłącznie do użytku z ramką Logico Piccolo.
- 51)** Ławica rybek, szt. 2. Gra polegająca na tym, że w brzuskach małych rybek dzieci mogą chować drobne rzeczy i wykorzystywać je do gier pamięciowych, do sortowania, nauczania poznawczego. Element zaskoczenia przy odkrywaniu tego, co „zjadły” małe rybki prowadzi do ekscytacji, motywuje dzieci do skupiania uwagi. Pomarańczowe, metalowe roпки na rybkach umożliwiają złapanie ich na wędkę z magnetycznym zakończeniem. Dzieci będą rywalizować między sobą, kto złapie więcej rybek, bądź kto pierwszy znajdzie rybkę, w której schowany jest jakiś przedmiot gra memory). Rybki wykonane są z pianki VA. Wym.: dł. 15 cm x szer. 9 cm x wys. 5 cm.
- 52)** Diagnoza Dziecka rozpoczynającego naukę w klasie I, szt. 1. Jest to narzędzie badawcze przygotowane z myślą o nauczycielach przedszkola, klas pierwszych i nauczycielach prowadzących zajęcia terapii pedagogicznej. Zebrane tu zadania i kryteria oceny umożliwiają zdiagnozowanie rozwoju dziecka w określonych obszarach funkcjonowania. Są to:
- podstawowe wiadomości
 - lateralizacja oraz orientacja w schemacie ciała, w przestrzeni i na płaszczyźnie
 - percepcja słuchowa
 - umiejętności matematyczne
 - czytanie (zastosowanie tej części jest uzależnione od stopnia przygotowania dziecka do nauki czytania; można ją pominąć w badaniu)
 - pamięć i myślenie
 - percepcja wzrokowa i sprawność manualna
 - komunikowanie się
 - zachowanie dziecka podczas badania
 - rozwój fizyczny i stan zdrowia
 - rozwój emocjonalno-społeczny (obserwowany w pierwszych tygodniach nauki w klasie pierwszej).
- 53)** Dyslektyczne ucho, szt. 1. Pomoc dydaktyczna angażująca przede wszystkim percepcję słuchową. Z tego też powodu w poleceniach do ćwiczeń prosi się ucznia, by najpierw posłuchał, a dopiero potem powiedział. Jeśli ćwiczenie jest zbyt trudne, powinien je najpierw zapisać. - format A4, książka 76 str., zeszyt 44 str.
- 54)** Przeciwności - zestaw ćwiczeniowy, szt. 1. Zestaw umożliwia poznawanie wyrazów o znaczeniu przeciwnym jest podstawą do rozumienia określeń ogólnie wartościujących, które ułatwiają dzieciom na klasyfikację przedmiotów, osób i sytuacji z otoczenia. Zawartość: 40 plansz obrazkowych (15 x 21 cm) - 80 etykietek wyrazowych (2 x 8 cm).
- 55)** Pary obrazków – skojarzenia, szt. 1. Zastosowanie: logiczne myślenie i analizowanie kształtowanie umiejętności kojarzenia poszerzanie słownictwa Zawartość 68 kart tworzących 34 pary wymiary kart 9x9 cm karty wykonane z trwałej tektury.
- 56)** Opowiem Ci mamę – cz I, szt. 5. Układanka składa się z 40 obrazków tworzących 10 historyjek 4-elementowych. Zadaniem dziecka jest takie ułożenie obrazków, aby powstał chronologicznie poprawny ciąg zdarzeń Zawartość: 20 dwustronnych tekturowych plansz (40 ilustracji w 10 seriach) - każda seria oznaczona jest jednakowym symbolem w górnym rogu) – instrukcja.
- 57)** Opowiem Ci mamę – cz II, szt. 5. Układanka składa się z 40 obrazków tworzących 10 historyjek 4-elementowych. Zadaniem dziecka jest takie ułożenie obrazków, aby powstał chronologicznie poprawny ciąg zdarzeń Zawartość: 20 dwustronnych tekturowych plansz (40 ilustracji w 10 seriach) - każda seria oznaczona jest jednakowym symbolem w górnym rogu) – instrukcja.
- 58)** Kosmiczne Twarze, szt. 1. Wymagająca niebywałej koncentracji i spostrzegawczości gra oparta na lubianym przez dzieci motywie "obcych z kosmosu". zawartość" plansza z 120 twarzami i ruletka , 4 statki kosmiczne.
- 59)** Łapacz literki, szt. 1. Pełna akcji i emocji zabawa językowa. W czasie ćwiczeń ruchowych możemy poznawać literki i rozpoznawać głoski w wyrazach. Dzieci zakładają duże rękawice, na które łatwo jest



- przyjąc piłeczkę z literą. Zawartość: 4 rękawice (2 pary) o wym. 17 x 18 cm) - 26 piłeczek w 5 kolorach (śr. 6,5 cm) – instrukcja.
- 60) Coś na literę - gra z dzwonkiem, szt. 3. Szybka gra na szukanie słów pełna emocji. W każdej rundzie odkrywamy cztery karty duże z obrazkiem oraz jedną kartę z literą. Zawartość: 44 karty obrazkowe (7 x 10,5 cm) - 41 kart literowych (3,5 x 5 cm) - metalowy dzwoneczek – instrukcja.
- 61) Alfabet zgadywanka, szt. 3. Układanka zawiera 24 zabawne, wierszowane zagadki wraz z odpowiedziami. Dziecko dopasowując kartoniki w pary uczy się czytania ze zrozumieniem, rozwija koncentrację i logiczne myślenie. Zawartość: 24 układanki dwuelementowe - wym. po złożeniu 5 x 12 cm.
- 62) Literki do wyszywania, szt.2. Duże litery z estetycznego tworzywa zaopatrzone w dziurki. Przeplatając sznurek przez otwory dziecko utrwała sobie kształt litery i kierunek kreślenia. Zawartość: 26 liter z tworzywa - wys. 7,5 cm - 6 kolorowych sznurków dł. 92 cm.
- 63) Sylaby w dominie, szt. 2. Sylaby w dominie” to gra dydaktyczna, polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. Pudełko zawiera 56 kostek domina .
- 64) Sylaby układanka, szt. 2. Układanka dydaktyczna ułatwiająca naukę czytania: Zawiera puzzle, które prawidłowo ułożone pokazują zapis słów podzielonych na sylaby.
- 65) Sylaby duże, szt. 2, pomoc dydaktyczna.
- 66) Czasowniki, szt. 2. Samodzielne budowanie zdań gramatycznie poprawnych jest uzależnione od prawidłowego rozumienia znaczenia wyrazów przyimkowych. Zawartość: 20 plansz sytuacyjnych (4 duże 21 x 30 cm, 21 małe 15 x 21 cm) - 20 kart zdaniowych (10 x 21 cm) - 44 plakietki obrazkowe - 60 etykietek wyrazowych (2 x 6 cm).
- 67) Przyimki, szt. 2, pomoc dydaktyczna.
- 68) Językowa Farma, szt. 1. Zawartość: 61 drewnianych figurek (zwierzęta, postacie, drzewa, pojazdy) - 300 kartoników z wyrazami pogrupowanymi w 8 serii kolorystycznych (rzeczownik, przymiotnik, liczebnik, czasownik, przysłówek, zaimek, przyimek, spójnik) - wym. kartonika 4 x 7,5 cm - 35 drewnianych symbole gramatycznych - szablon gramatyczny - drewniane pudełko z przegródkami - instrukcja metodyczna z propozycjami ćwiczeń.
- 69) Tip top kap, szt. 2. Gracze kolejno odkrywają karty ilustrujące odpowiedni gest lub odgłos. Należy zapamiętać i odtworzyć sekwencję wszystkich tych kart - od pierwszej karty do własnej. Duża dawka śmiechu gwarantowana. Zawartość: 32 karty (7 x 10,5 cm) – instrukcja.
- 70) Chocochulo, szt. 3, pomoc dydaktyczna.
- 71) Szablony kwiaty, szt. 3. Przy zastosowaniu dowolnej techniki plastycznej np. malowanie farbami po szablonie, odrysowywanie, uzyskujemy kształty 6 pięknych kwiatów. Wykonane z trwałego tworzywa. - 6 sztuk: krokus, lilia wodna, róża, stokrotka, konwalia, żonkil - wym. 15x15cm.
- 72) Szablony ogród, szt. 3. motylek, tulipan, konewka, ślimak, dynia, słonecznik - 6 wzorów o wym. 15x15cm.
- 73) Kolorowy teatrzyk, szt. 1. Kolorowy, funkcjonalny teatrzyk, idealny do rozwijania dziecięcych umiejętności aktorskich. Posiada ruchoma kurtynę oraz duże kieszenie do przechowywania pacynek lub mniejszych rekwizytów. Długa, foliowa kieszeń pozwala odpowiednio wyeksponować tytuł przedstawienia i imiona aktorów. W dole okienka teatrzyk posiada wytrzymałe, dokręcane do stelaża, wzmocnienie, które nadaje tkaninie odpowiednią sztywność. Wysokość teatrzyku zapewnia pełne zasłonięcie stojącego za nim małego aktora. - wym. 87 x 168,5 cm (szer. x wys.).
- 74) Dywan Piknik, szt. 1. Dywan Piknik o wyjątkowo bogatym, ciekawym wizualnie wzorze, to nie tylko wyjątkowo atrakcyjna dekoracja dziecięcej sali, ale przede wszystkim inspiracja do wielu zabaw językowych i tych doskonalących spostrzegawczość. Duża powierzchnia oraz wielość wzorów pozwalają całej grupie bawić się w opisywanie elementów, wyszukiwanie przedmiotów na wskazaną literę lub kolor czy na budowanie dłuższych wypowiedzi złożonych. Dywan posiada na spodzie warstwę antypoślizgową. wym 100x150 cm.
- 75) Szablony zagroda, szt. 3. - koń, krowa, świnia, baran, kot, pies - 6 wzorów o wym. 15x15cm.
- 76) Szablony twarze rodziny, szt. 3. Przy zastosowaniu dowolnej techniki plastycznej np. malowanie farbami po szablonie, odrysowywanie uzyskujemy 6 twarzy członków rodziny. Doskonałe do tworzenia masek lub portretów rodzinnych. - format A4 - 6 szt.
- 77) Gra kształty, szt. 1. Każdy gracz rzuca trzema kostkami, po czym szuka żetonu, który zawiera



- wylosowane kształty - 41 kolorowych, drewnianych żetonów (śr. 3,5 cm) - 3 kostki z kształtami plansza z tkaniny (śr. 45 cm).
- 78)** Gąsienica z kieszonkami, szt. 1. Pomoc do nauki alfabetu - poprzez wprowadzanie po jednym zwierzątku, z towarzyszącą piosenką lub wierszykiem - wspiane narzędzie do uświadomienia dzieciom czego się już nauczyły - gotowe narzędzie samooceny. • wym. 183 x 27 cm.
- 79)** Zagadki Smoka Obiboka, szt. 1. Zasady gry są takie same jak w Zagadkach Smoka Obiboka. Różni się tylko sposób nagradzania. Dziecko, które zgadnie otrzymuje jeden puzzel z 6 elementowej układanki. - 135 kart (9,2x7cm) - 6 puzzli sześciociekłowych (10,5x15cm) - 1 - 6 graczy - od 4 lat.
- 80)** Zagadki Smoka Obiboka, szt. 1. Zasady gry są takie same jak w Zagadkach Smoka Obiboka. Różni się tylko sposób nagradzania. Dziecko, które zgadnie otrzymuje jeden puzzel z 6 elementowej układanki. - 135 kart (9,2x7cm) - 6 puzzli sześciociekłowych (10,5x15cm) - 1 - 6 graczy - od 4 lat.
- 81)** Zdjęcia przeciwieństwa, szt. 1. Zestaw kart z kolorowymi zdjęciami przedstawiającymi pary przeciwieństw, np. wysoki - niski, dużo - mało. Doskonała podstawa do ćwiczeń językowych, rozwijających myślenie i spostrzegawczość. - 46 zdjęć o wym. 10 x 15 cm.
- 82)** Prawda czy fałsz, szt. 1. Dobrą zabawę, wiele emocji i mnóstwo ciekawych informacji - wszystko to znajdą uczestnicy gry "Prawda czy Fałsz". Zwycięstwo w tej grze zależy głównie od tego, czy gracz prawidłowo określi przeczytaną wcześniej z karty informację jako prawdziwą lub fałszywą. Czytane podczas gry stwierdzenia dotyczą czterech dziedzin: historii, techniki, przyrody i geografii. Szansę na wygraną w rozgrywce wykorzysta jeden z graczy, ale każdy z jej uczestników pozna wiele interesujących wiadomości. - ilość graczy: 2-6, wiek: od 12 lat, wym. pudełka: 38,3 x 25,7 x 5,5 cm.
- 83)** Zdjęcia Co jest złe, szt.1. Zestaw zdjęć, których wykorzystanie w grach językowych sprzyja rozwijaniu spostrzegawczości. Dzieci budują zdania będące argumentacją, uzasadniając nieprawidłowości zaobserwowane na obrazku. Zdjęcia przedstawiają sytuacje, w których jeden element nie pasuje do całości obrazka np. woda w kolorze zielonym leżąca z kranu, bałwan opalający się na plaży. - 48 zdjęć o wym. 10 x 15 cm.
- 84)** Gra słowna Scriba, szt. 1. Scriba to dwie różne wersje najatrakcyjniejszej i najbardziej emocjonującej gry słownej. Zasady gry uczą i zmuszają graczy do używania poprawnych form gramatycznych. Uczestnicy gry poszerzają swoje słownictwo. Ciekawe zasady rywalizacji w połączeniu z rekwizytami sprawiają, że Scriba jest interesującą grą dla każdego kto umie czytać i pisać. To gra, dzięki której ćwiczy się koncentrację, logiczne myślenie i wyobraźnię. - ilość graczy: 1-4; wiek: od 9 lat, wymiary pudełka: 38,3 x 25,7 x 5,5 cm.
- 85)** Zdjęcia skojarzenia, szt. 1. Zestaw kart z kolorowymi zdjęciami przedstawiającymi pary przeciwieństw, np. wysoki - niski, dużo - mało. Doskonała podstawa do ćwiczeń językowych, rozwijających myślenie i spostrzegawczość. - 46 zdjęć o wym. 10 x 15 cm.
- 86)** Na straganie, szt. 2. Gra Edukacyjna.
- 87)** Kocham mówić, szt. 1. Plansze powstały po to, aby ułatwić pracę wszystkim, którzy pragną, by ich podopieczni budowli zdania poprawne gramatycznie, pomagają również nawiązać kontakt z osobami mającymi trudności w wypowiedaniu się. Ilustracje mogą służyć też do ćwiczeń myślenia przyczynowo-skutkowego. - 75 kart (15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami).
- 88)** Sokole oko, szt. 3. Wspiane zestaw gier edukacyjnych - ćwiczy spostrzegawczość, refleks i pamięć, daje wiele radości. W zestawie aż 8 gier: Bystre oczko, Sokole oko, Skojarzenia, Bingo obrazkowe, Bingo - Skojarzenia, Bingo - oczko, Zgadula, Niby Lotek. - 4 dwustronne plansze (23,6 x 16 cm), 140 żetonów (2,8 x 2,8 cm).
- 89)** Stopniowanie przymiotników, szt. 3. Układanka zawiera 48 rysunków, które ilustrują 16 zestawów przymiotników w stopniu równym, wyższym i najwyższym.. - 24 dwustronne, twarde kartoniki o wymiarach 7,7 x 7,7 cm, 36 dwustronnych twardek tafelków o wymiarach 7,8 x 2,2 cm oraz sztywna plansza z "zagłębieniami".
- 90)** Oko rysia, szt. 1. Kto dokona tego pierwszy zdobywa kolorowy punkt. Wygrywa ta osoba, która zdobędzie jak najwięcej punktów. - średnica planszy 64 cm - 300 kartoników (wym. 3x3cm), - 18 żetonów - 1 - 6 graczy.
- 91)** Quiz przyrodniczy, szt. 1. Zagadki przyrodnicze w formie wierszyków. Pasjonująca rozgrywka na zasadach quizu. - 100 kart z zagadkami o zwierzętach i roślinach w formie wierszy, plansza do gry, cztery pionki, dwa okrągłe żetony.
- 92)** Klocki ortograficzne Poly, szt. 1. Gra z ortogramami wyrazów, których pisowni nie da się wytłumaczyć



- regułami ortograficznymi. Karty rodzin zawierają: wyraz podstawowy, ilustrację, ułatwiającą zrozumienie znaczenia wyrazu i jego zapamiętanie przez skojarzenie obrazek - podpis, 16 różnych wyrazów, obraz konstrukcji przestrzennej oraz jej płaskiego rozwinięcia; przysłowia, powiedzenia.
- 93)** Kocham czytać, szt. 1. Jagoda Cieszyńska Nowa seria logopedyczna przeznaczona do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym, także z wadami wymowy i/lub nie zakończonym rozwojem mowy oraz zagrożonych dysleksją Książeczki dostępne w dwóch pakietach. - format 10 x 10 cm - każdy zeszyt po 20 str.
- 94)** Kocham czytać, szt. 1. Jagoda Cieszyńska Nowa seria logopedyczna przeznaczona do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym, także z wadami wymowy i/lub nie zakończonym rozwojem mowy oraz zagrożonych dysleksją. Książeczki dostępne w dwóch pakietach. - format 10 x 10 cm - każdy zeszyt po 20 str.
- 95)** PUS - wyprawka dla pierwszoklasisty, szt. 2. Wyprawka Pierwszoklasisty PUS, to komplet na dobry początek: dwie tematyczne książeczki z serii PUS „To już potrafię 1”, „100 Pytań i odpowiedzi 1”.
- 96)** PUS - łatwe ćwiczenia do nauki czytania, szt. 2. Łatwe ćwiczenia do nauki czytania to seria 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami.
- 97)** PUS - łatwe ćwiczenia do nauki czytania, szt. 2. Łatwe ćwiczenia do nauki czytania to seria 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami.
- 98)** PUS - łatwe ćwiczenia do nauki czytania, szt. 2. Łatwe ćwiczenia do nauki czytania to seria 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami.
- 99)** PUS - łatwe ćwiczenia do nauki czytania, szt. 2. Łatwe ćwiczenia do nauki czytania to seria 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami.
- 100)** PUS abc rozpoznawanie liter, szt. 2. Zabawy i ćwiczenia zawarte w książeczce ABC 1-3 wprowadzają dzieci w świat liter, uczą rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy. Format: 17 x 23,5 cm, 32 strony.
- 101)** PUS abc rozpoznawanie liter, szt. 2. Seria 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami.
- 102)** PUS abc rozpoznawanie liter, szt. 2. Zabawy i ćwiczenia zawarte w książeczce ABC 1-3 wprowadzają dzieci w świat liter, uczą rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy. Format: 17 x 23,5 cm, 32 strony.
- 103)** PUS - gramatyka na wesoło, szt. 2. Zaproponowane ćwiczenia poszerzają znacznie wiedzę dziecka o poznanych częściach mowy i ich związkach wyrazowych. Dają możliwość praktycznego zastosowania wyrazów bliskoznaczących, przeciwstawnych, zdrobnień, a także różnych form przymiotnika, liczebnika i czasownika. 17x23,5.
- 104)** PUS - gramatyka na wesoło, szt. 2. Zaproponowane ćwiczenia poszerzają znacznie wiedzę dziecka o poznanych częściach mowy i ich związkach wyrazowych. Dają możliwość praktycznego zastosowania wyrazów bliskoznaczących, przeciwstawnych, zdrobnień, a także różnych form przymiotnika, liczebnika i czasownika. 17x23,5.
- 105)** Rebusy obrazowe, szt. 3. Rozwijają wyobraźnię, kształcą umiejętność kojarzenia, zachęcają do uważnej obserwacji. Utrwalają znajomość liter, uświadamiają różnicę między głoską a literą, rozwijają koordynację wzrokowo - ruchową. - 24 kostki - wym. 7x3,5cm.
- 106)** Zestaw sylab, szt. 3. Jest to zestaw dwuliterowych sylab otwartych. Zadaniem dziecka jest układanie z nich wyrazów. Taka zabawa uświadamia, że te same sylaby mogą tworzyć różne wyrazy. - 24 klocki - wym. 3,5x7cm - od 6 lat.
- 107)** Domino Sylabowe, szt. 3. Na każdej kostce znajdują się dwie sylaby otwarte. Zadaniem dziecka jest łączenie kostek z takimi samymi sylabami. - wym. kostki 3,5x7cm - od 6 lat - 24 kostki.
- 108)** Opowieści o ochronie środowiska, szt. 2. Gra skojarzeniowa polegająca na dopasowaniu 17 par różnych postaw i określeniu, co jest dopuszczalne, a co nie. W zestawie: 34 karty o wym.: 9 x 9 cm oraz przewodnik metodyczny.
- 109)** Opowieści o bezpieczeństwie, szt. 2. Gra uczy dzieci w jaki sposób można zapobiegać wypadkom oraz propaguje bezpieczne zachowania w życiu codziennym. W zestawie: 34 kart o wym.: 9 x 9 cm.



- 110)** Ortopudełko - poziom II, szt. 1. ORTOPUDEŁKO - służy do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego - funkcji wzrokowej niezbędnej w pracy z bliska oraz usprawniania poziomu koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku.
- 111)** Dobieranki - ćwiczenia percepcji wzrokowej, szt. 1. Zawartość: 18 obrazków schematycznych (7,5 x 7,5 cm) - 19 plakietek z wyrazami (3 x 7,5 cm) - wszystkie elementy z trwałego, lakierowanego kartony (grub. 2 mm) - instrukcja z propozycjami 7 ćwiczeń.
- 112)** Analiza i synteza wzrokowa, szt. 1. Zadania zawarte w książeczce uczą linearnego, sekwencyjnego analizowania materiału atematycznego, precyzji posługiwania się dominującą ręką, rozwijają przede wszystkim mechanizmy lewopółkulowe, rozwijają koordynację wzrokowo- ruchową, przygotowują do nauki pisania, postrzegania kierunku zgodnym z kierunkiem czytania. Dziecko ma za zadanie zamalować kwadrat, narysować kółko lub kreskę w kwadracie.
- 113)** Combimage - układam własne historie, szt. 1. 160 obrazków do układania fabuły, tworzenia i opowiadania zawartość: 160 kolorowych kart wykonanych z trwałej, laminowanej tektury, wymiar karty: 9 x 9 cm.
- 114)** Codzienne sytuacje, szt. 1. Jak zaczynamy swój dzień? Mycie jest bardzo ważne, także mycie zębów powinno stać się codziennym rytuałem. Potem ubieramy się i idziemy do szkoły (lub przedszkola). 6 historyjek po 6 kart każda.
- 115)** Skrzynka z przewlekankami i gwoździkami, szt. 1. Wym. skrzynki 21 x 29 cm, 368 elem.
- 116)** Zestaw do ćwiczeń graficznych 2, szt. 1. Wykonane z drewna blaty z wyciętymi w nich wzorami przedstawiają szlaczki o różnorodnym stopniu trudności. Mocowany w każdym wcięciu uchwyt ułatwia wodzenie ręki dziecka w odpowiednim kierunku. Doskonała pomoc przy ćwiczeniu koordynacji wzrokowo-ruchowej, napięcia mięśniowego i ćwiczeniach rehabilitacyjnych. - fioletowy, granatowy, czerwony. Wym. 35x14,8x5 cm.
- 117)** Warsztat graficzny 1, szt. 1. Karty z wzorami o różnej skali trudności, ćwiczące umiejętność prowadzenia linii po wyznaczonym torze. Od 4 lat - 4 teczki z tworzywa o wym. 21 x 30 cm - 30 kart z wzorami - 10 zmywalnych mazaków.
- 118)** Warsztat graficzny 2, szt. 1. Karty z wzorami o różnej skali trudności, ćwiczące umiejętność prowadzenia linii po wyznaczonym torze. Od 4 lat - 4 teczki z tworzywa o wym. 21 x 30 cm - 30 kart z wzorami - 10 zmywalnych mazaków.
- 119)** Szlaczki graficzne zestaw 1, szt. 1. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościeralnymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm.
- 120)** Szlaczki graficzne zestaw 2, szt. 1. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościeralnymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm.
- 121)** Szlaczki graficzne zestaw 3, szt. 1. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościeralnymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm.
- 122)** Przewlekane misie, szt. 2. Pan Niedźwiedź i Pani Niedźwiedziowa przymierzają ubranka. Czerwona bluzeczka, zielone spodenki i czarne pantofle? Oj nie. Może niebieska sukienka i jasne pantofle? Dzieci mogą pobawić się w kreatora mody. W zestawie 2 misie oraz 24 ubranka. Wym.: misia: 10 x 9 cm.
- 123)** Przewlekane kształty, szt. 3. Drewniane kolorowe elementy w drewnianym pudełku o wym.: 13 x 11 cm.
- 124)** Przewlekane postacie, szt. 2. W zestawie znajduje się 5 drewnianych postaci, ubranka wykonane z filcu i sznurki do przewlekania. Wym.: 14 x 9 cm.
- 125)** Przewlekane domki, szt. 2. W zestawie znajduje się drewniane drzewko, 2 ptaki, 1 lis, 1 wiewiórka, 1 krzew, 3 jabłka, 4 motyle, 1 ptasie gniazdo, 20 sztuk liści oraz sznurki do przewlekania. Wym.: 23 x 19 cm, gr. 6 mm.



- 126)** Szablony - maski karnawałowe, szt. 2. Trzy komplety masek, które ułatwiają przygotowanie dekoracji i fantazyjnego stroju na bal. Poszczególne szablony wykonane z trwałego tworzywa, z którego w szybki i łatwy sposób można usunąć zabrudzenia np. farbę. - format zbliżony do A4 – 6 szt.
- 127)** Szablony - maski zwierząt z ZOO, szt. 2. Trzy komplety masek, które ułatwiają przygotowanie dekoracji i fantazyjnego stroju na bal. Poszczególne szablony wykonane z trwałego tworzywa, z którego w szybki i łatwy sposób można usunąć zabrudzenia np. farbę. - format zbliżony do A4 – 6 szt.
- 128)** Szablony maski zwierząt leśnych, szt. 2. Trzy komplety masek, które ułatwiają przygotowanie dekoracji i fantazyjnego stroju na bal. Poszczególne szablony wykonane z trwałego tworzywa, z którego w szybki i łatwy sposób można usunąć zabrudzenia np. farbę. - format zbliżony do A4 - 6szt.
- 129)** Szablony - wyrazy twarzy, szt. 1. Plastikowe szablony to idealne narzędzie do wyrażania wyrazu twarzy i mimiki. Zestaw zawiera zarówno twarze chłopców, jak i twarze dziewcząt. Z 6 szablonów w zestawie można utworzyć wiele „zmiksowanych” twarzy. Zestaw zawiera podręcznik pomysłów. W zestawie 6 sztuk szablonów. Wym.: 20 x 20 cm.
- 130)** Mega szablony, szt. 1. Łatwe i przyjemne projektowanie w dużych rozmiarach, dzięki szablonom z wytrzymałych tworzyw sztucznych, które zapewnią możliwość korzystania z nich przez wiele lat. Dzięki ciekawym krawędziom mogą być wykorzystane do tworzenia różnorodnych ram. Pakiet zawiera 8 szablonów o rozmiarze 29 x 43 cm.
- 131)** Szablony – transport, szt. 3. Szablony wykonane z wytrzymałego tworzywa umożliwiają wykonanie wielu ciekawych prac plastycznych. Każdy zestaw składa się z 6 różnych szablonów oraz 6 odpowiadających im wzorów. Wzory są pomocne przy uzupełnianiu rysunku w szczegóły. Mogą być też kopiowane i kolorowane. Całość zapakowana jest w trwałą kopertę z tworzywa sztucznego z zapinką.
- 132)** Szablony owady, szt. 3. W zestawie : 6 szablonów Wym.:15 x 14 cm. Szablony ramki, szt. 2 6 wzorów: walentynkowy, motyw kwiatowy, tulipan, jesień, Boże Narodzenie, zwierzaki - 6 wzorów w formacie A4.
- 133)** Radiomagnetofon CD, szt.2. Wbudowane radio o zakresie fal AM, FM, odtwarzacz płyt CD, dźwięk stereo, głośniki szerokopasmowe, wyświetlacz RCD, zasilanie bateriami i sieciowe 220 - 240 V, 50/60 Hz, wielkość bez znaczenia.
- 134)** Ortopudełko - poziom I, szt. 1. ORTOPUDEŁKO - służy do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego - funkcji wzrokowej niezbędnej w pracy z bliska oraz usprawniania poziomu koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku. Od istnienia i poziomu funkcji obuocznego widzenia zależy opanowanie techniki czytania i dobra jakość dłuższej pracy do blizy np.: czytanie, precyzyjne ruchy rąk, przepisywanie tekstów, odrabianie lekcji bez większych trudności oraz efektywna praca na komputerze. Szczegółowe informacje, jak korzystać z pomocy, podane są w instrukcji. Przeznaczone jest dla dzieci młodszych (od 6 lat).
- 135)** Zielone tabliczki do pisania kredą, szt. 2. Stosowane w metodzie Montessori zielone tabliczki do ćwiczeń kaligraficznych mogą znaleźć zastosowanie w każdej klasie, zwłaszcza w pracy z sześciolatkami. Tabliczki są dwustronne - z jednej strony linia a z drugiej kratka. wymiary: 50 x 32 cm, grub. 0,6 cm.
- 136)** Zielone tabliczki do pisania kredą, szt. 1. Stosowane w metodzie Montessori zielone tabliczki do ćwiczeń kaligraficznych mogą znaleźć zastosowanie w każdej klasie, zwłaszcza w pracy z sześciolatkami. Tabliczki są dwustronne - z jednej strony linia a z drugiej kratka. wymiary: 50 x 32 cm, grub. 0,6 cm.
- 137)** Pedagogika Marii Montessori w przedszkolu i szkole podstawowej, szt. 1.
- 138)** Zrozumieć Montessori, szt.1. Książka Zrozumieć Montessori. Czyli Maria Montessori o wychowaniu dziecka ma przede wszystkim na celu wyjaśnienie czytelnikowi przesłania pedagogicznego Marii Montessori.
- 139)** Maria Montessori - poszukiwanie życia razem z dziećmi, szt. 1. Bez wątplenia Maria Montessori nie traktowała swych idei jako gotowych wzorców nauczania, lecz jedynie jako zachętę do myślenia. Pewne niedomknięcie obecne w jej wypowiedziach i swoista beztroska swobodnie płynących myśli zamiast systematycznego uporządkowania powinny również i dziś zachęcać do potraktowania jej pedagogiki jako żywego dzieła godnego kontynuacji.
- 140)** Odkrywamy Montessori raz jeszcze, szt. 1. Niniejszy Program wychowania przedszkolnego został opracowany na podstawie teoretycznych założeń pedagogiki Marii Montessori. Autorkami publikacji są nauczycielki Wymiary: 160x230
- 141)** Wędka, szt. 2. Mały wędkarz może łowić rybki, używając haczyków bądź posługując się magnesem znajdującym się na końcu wędki. „Rybki” oraz „Rekin” są idealne do zabawy z wędką, ale także wiele



innych rzeczy z otoczenia dzieci może być wykorzystanych do łowienia dł. 90 cm.

- 142)** Lalka Janina, szt. 1. Wys. 30 cm.
- 143)** Lalka Denise, szt. 1, wys. 30 cm.
- 144)** Ramka do zapinania - duże guziki, szt. 1, wym. 32 x 31 x 2,5 cm.
- 145)** Ramka do zapinania - napy, szt. 1, wym. 32 x 31 x 2,5 cm
- 146)** Ramka do zapinania – sprzączki, szt. 1, wym. 32 x 31 x 2,5 cm
- 147)** Ramka do wiązania kokardy, szt. 1, wym. 32 x 31 x 2,5 cm
- 148)** Ramka do sznurowania, szt. 1, wym. 32 x 31 x 2,5 cm
- 149)** Ramka do zapinani- zamek błyskawiczny, szt. 1, wym. 32 x 31 x 2,5 cm
- 150)** Łańcuszek układanka, szt. 1. Ta układanka zajmie dzieci na wiele godzin. Uczy logicznego myślenia i ćwiczy koncentrację. Z klocków można ułożyć nieskończenie wiele kształtów i wzorów. Pomoc rozwija logiczne myślenie oraz wyobraźnię. Pudełko drewniane o wym. 28 x 21 x 6 cm zawiera: 76 el. ze sklejki w kształcie plastrów miodu o wym. 8 cm i grubości 0,3 cm.
- 151)** Lala Ola, szt. 1
- 152)** Lalka Justyna, szt. 1. Urzekająco niebieskie oczy i rude włosy. Głowa i ręce z winylu. Wys. 60 cm
- 153)** Drewniane kwiatki, szt. 1. Kwiatki ze sklejki o wym: 30, 40 i 50 mm
- 154)** Historyjki obrazkowo zdaniowe z pytaniami, szt. 2. Zestaw zawiera dwadzieścia jeden historyjek obrazkowych składających się z trzech obrazków przedstawiających kolejne etapy jednego zdarzenia. Plansze: 21 dwustronnie kolorowych kart ,plastikowe kieszonki, zeszyt A5, 16 str. , oprawa: teczka.
- 155)** Skrzynka zgadula, szt. 2. Dzieci na zasadzie dotyku mają za zadanie zgadnąć jaki przedmiot znajduje się w środku. Wykonana z drewna. Posiada otwory, przez które dzieci wkładają ręce. wym.: 35,5 x 19,5 x 38 cm.
- 156)** Bajki - słuchaj i układaj obrazki, szt. 1. Sześć pięcioelementowych historyjek obrazkowych, prezentujących znane dzieciom bajki (Kopciuszek, Kot w Butach, Pinokio, Siedmiomilowe buty, Trzy świnki, Żółw i Zając). Do zestawu dołączona jest płyta CD z treścią bajek. 32 karty o wym. 11,2 x 7,8 cm.
- 157)** Najważniejsze lata, czyli jak rozumieć rysunki małych dzieci, szt. 1. Książka w przejrzysty sposób pomaga interpretować rysunki dzieci w wieku przedszkolnym. Uwzględnia i pomaga zrozumieć rolę rysowania w rozwoju mowy oraz osobowości dzieci. Zawiera wiele ilustracji ułatwiających odczytanie przekazów ukrytych w rysunkach dziecięcych. Format: 16 x 23,5 cm.
- 158)** Dziecko z zespołem nadpobudliwości psychoruchowej ADHD, ADD, szt. 1. Publikacja napisana dostępnym językiem wzbogacona jest kilkunastoma tekstami z różnych dziedzin i własnych obserwacji. Teoria to nie wszystko, najważniejsza jest praktyka i Autorka pragnie się podzielić własnymi spostrzeżeniami wyniesionymi z pracy nauczycielskiej oraz terapeutycznej z dziećmi, młodzieżą, a także dorosłymi, format B5.
- 159)** Dziecko z autyzmem, szt. 1. Autyzm wczesnodziecięcy należy do tych zespołów zaburzeń psychospołecznego rozwoju dziecka, które budzi żywe zainteresowanie przedstawicieli bardzo wielu dyscyplin nauki: medycyny, psychologii, pedagogiki i socjologii, ale również osób związanych z kulturą i sztuką. Str. 208 roz. B 5.
- 160)** Wybrane formy terapii i rehabilitacji osób z autyzmem, szt. 1. Książka adresowana jest do studentów psychologii i pedagogiki, a także osób pracujących z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi z autyzmem. Praca będzie przydatna również dla rodziców dzieci autystycznych. Str. 270 roz. B5.
- 161)** Program profilaktyczno- terapeutyczny dla dzieci z zespołem nadpobudliwości psychoruchowej, szt. 1 Program składa się z dwóch części. Pierwsza obejmuje istotne zagadnienia dotyczące coraz częściej rozpoznawanego w wieku dziecięcym zespołu nadpobudliwości psychoruchowej. Przedstawia szereg metod i technik stosowanych w terapii ADHD. Część druga to propozycja zajęć grupowych i indywidualnych. Program, odwołując się do najnowszych nurtów podkreślających znaczenie kompleksowej terapii, obejmuje oddziaływania na sferę emocjonalną, poznawczą i społeczną. Zaproponowane zabawy i ćwiczenia wychodzą naprzeciw potrzebom dzieci z ADHD. rozm. B5.
- 162)** Terapia Pedagogiczna TomI, szt. 1. Omówienie parcjalnych zaburzenia rozwoju w zakresie percepcji słuchowej i wzrokowej, artykulacji, lateralizacji i orientacji przestrzennej itp. 121 str.
- 163)** Terapia Pedagogiczna TomII, szt. 1. Omówienie parcjalnych zaburzenia rozwoju w zakresie percepcji słuchowej i wzrokowej, artykulacji, lateralizacji i orientacji przestrzennej itp. 121 str.
- 164)** Pętelkowe figielki - ćwiczenia grafomotoryczne, szt. 1. Zawartość: 33 karty formatu A4 do kserowania -



zapinana teczka Pakiet powstał z myślą o dzieciach ze specyficznymi trudnościami w nauce pisania.

- 165)** 311 szlaczków i zygaczków, szt. 1. Pozycja przeznaczona dla dzieci z trudnościami w nauce pisania. Wyrabia nawyk prawidłowej postawy, doskonali technikę pisania i usprawnia koordynację wzorkowo - ruchową. 108 stron, Format A4.
- 166)** Małe domki, szt. 1, pomoc dydakt.
- 167)** Życie rodzinne, szt. 1. Epizody z życia ucznia i przedszkolaka przedstawiono z nutką humoru. Bohaterowie historyjek pochodzą ze wszystkich stron świata i znajdują dla każdej sytuacji trafne i szczęśliwe rozwiązanie. Obrazki są czytelne, zilustrowane zabawnie - zapraszają do opowiadania i dyskusowania 6 historyjek po 6 kart każda.
- 168)** Uchwyty do pisania, szt. 1. Komplet wygodnych uchwytów do pisania, które skłaniają dzieci do prawidłowego chwytu ołówka lub kredki. - 10 szt.
- 169)** Kolorowe folie doczytania, szt. 1. Folie są skutecznym i najprostszym rozwiązaniem zmiany koloru tła czytanego tekstu. Stosowanie kolorowych nakładek jest szczególnie wskazane w przypadku tzw. dysleksji wzrokowo - przestrzennej, czyli zaburzeń percepcji wzrokowej. Za ten proces odpowiadają ośrodki w korze mózgowej zlokalizowane w płacie potylicznym i ciemieniowym Poprawiają znacząco wyrazistość tekstu zmniejszając męczliwość oczu i wydłużają dzięki temu czas koncentracji wzrokowej. - 8 szt. - format A5.
- 170)** Mata skoki do setki, szt. 1. Uniwersalna winylowa mata podłogowa wspomaga naukę liczenia, rozwiązywania problemów matematycznych oraz uczy wartości cyfr. Kolorowe ramki załączone do zestawu służą do zaznaczania wybranych liczb, mając na celu skierowanie na nie uwagi dzieci. W zestawie: 2 dmuchane kostki z nadrukiem cyfr (12 x 12 cm), 54 różnego koloru ramki oraz instrukcja z 10 propozycjami gier. Wymiary maty: 120 x 120 cm.
- 171)** Gra w kwiatki, szt. 3. Ekscytująca, przyciągająca uwagę każdego dziecka gra w kolorowe kwiatki. Gra uczy rozpoznawania kolorów, koncentracji i szybkiego reagowania. Rzuć 3 kostkami na raz i znajdź kwiatek, który posiada te 3 kolory. W zestawie: 40 kwiatków oraz 3 kolorowe kostki (zamiast punktacji. Śr. 4 cm, gr. 0,5 cm.
- 172)** Gąsienice, szt. 1. Gąsienice rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność manualną i precyzję. Dzieci ćwiczą szybkość ruchów ręki, prawidłowe trzymanie łyżki przygotowując się do nauki pisania. Równocześnie utrwalają rozpoznawanie kolorów, cyfr, wykonywanie prostych działań matematycznych (np. zbierają 5 ale również sumę tworzącą 5 czyli 2 i 3 lub 4 i 1). Bambusowe łyżki i kulki angażują gracza w wykonywanie wielu czynności równocześnie. Gra daje olbrzymie możliwości zastosowania i tworzenia niezliczonej ilości wariantów gier i zabaw. Grę z gąsienicami można wykorzystać jako zabawę ruchową np. zawody w rzędach, czyli która grupa najszybciej zapełni swoją gąsienicę.
- 173)** Eduterapeutica – dyskalkulia, szt. 1. Eduterapeutica dyskalkulia to najnowszy dostępny na rynku, komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Dyskalkulia zawiera ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami.
- 174)** Gra w symbole, szt. 2. Nowe, oryginalne w formie układanki, w których obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby wszystkie stykające się boki pasowały do siebie. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań. - 18 dwustronnych kart o boku 8,6cm.
- 175)** Gra w liczby, szt. 2. Nowe, oryginalne w formie układanki, w których obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby wszystkie stykające się boki pasowały do siebie. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań. - 18 dwustronnych kart o boku 8,6cm.
- 176)** Logiczna mozaika , szt. 2
- 177)** Pchełki numeryczne, szt. 3. Pchełki numeryczne to wzbogacona wersja o tradycyjnych "pchełek" - popularnej gry zręcznościowej. Uczestnicy gry starają się trafić do tarczy z punktowanymi polami strzelając w jej kierunku małymi krążkami pchełkami Wygrywa ten, kto po wystrzeleniu całego zapasu pchełek zdobył największą ilość punktów. Oprócz wspaniałej zabawy. Pchełki to świetny trening zręczności i cierpliwości. - wymiary pudełka: 26 x 16 x 4,5 cm, od 5 lat.
- 178)** Mata matematyczna, szt. 1
- 179)** Matematyczna gra ruchowa w formie maty podłogowej do nauki dodawania i odejmowania w zakresie



12. Należy rzucić jednocześnie dwiema kostkami liczbowymi oraz jedną kostką ze znakami plus i minus. Następnie należy rozwiązać powstałe w ten sposób równanie. Wynik należy zaznaczyć kładąc na odpowiednim polu maty duży krążek. Na dole maty znajdują się dodatkowa oś liczbowa. - mata winylowa o wym. 122 x 152 cm, - 2 kostki piankowe z liczbami (dł. boku 12,7 cm), - 1 kostka piankowa ze znakami plus i minus (dł. boku 12,7 cm), - 28 kartonowych żetonów.
- 180)** Zestaw kontrolny PUS, szt. 3. PUS - Uniwersalny System Edukacji, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę, wychowuje, kształtując osobowość i charakter, uczy wytrwałości, samodzielności. Przeznaczony dla dzieci od 4 do 12 lat. Jest zalecany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. Otwieramy Zestaw Kontrolny i przekładamy wszystkie klocki do górnej części tak, aby cyfry na klockach były widoczne. Otwieramy wybraną książeczkę, zapoznajemy się z poleceniem i przystępujemy do wykonywania ćwiczenia. Po rozwiązaniu wszystkich zadań, klocki znajdują się w dolnej części Zestawu Kontrolnego, w porządku wynikającym z udzielonych odpowiedzi. Zamykamy Zestaw Kontrolny, odwracamy go i ponownie otwieramy. Widzimy teraz ułożony z klocków trójkolorowy, regularny wzór. Wykonany z plastiku, trwały i poręczny. Przy zakupie udzielana jest bezterminowa gwarancja. - wym. 26 x 10,5 cm.
- 181)** Mata z zegarem, szt. 1. Duża mata z dwoma ruchomymi wskazówkami: godzinową i minutową, dzięki którym dziecko poprzez ruch utrwała sobie sposób odczytywania i zapisywania czasu oraz obserwuje jego upływ. - mata winylowa o boku 137 cm, - 2 nadmuchiwane kostki o boku 12 cm.
- 182)** Domino zegarowe, szt. 1. Zadanie polega na ułożeniu wszystkich kartoników zgodnie z zasadami domina. Należy znaleźć dwa kartoniki, na których jest ta sama godzina oznaczona dwoma sposobami: zapis czasu i tarcza zegarowa. - 16 kartoników, wym. kartonika 7,2 x 3,1 cm.
- 183)** Domino zegarowe, szt. 1. Zadanie polega na ułożeniu wszystkich kartoników zgodnie z zasadami domina. Należy znaleźć dwa kartoniki, na których jest ta sama godzina oznaczona dwoma sposobami: zapis czasu i tarcza zegarowa. 16 kartoników, wym. kartonika 7,2 x 3,1 cm.
- 184)** Gra kształty, szt. 1. Każdy gracz rzuca trzema kostkami, po czym szuka żetonu, który zawiera wylosowane kształty. Zadanie nie jest łatwe. Gra rozwija spostrzegawczość oraz koncentrację uwagi. - 41 kolorowych, drewnianych żetonów (śr. 3,5 cm), 3 kostki z kształtami, plansza z tkaniny (śr. 45 cm), od 4 lat.
- 185)** Logigram, szt. 1. Dziecko utrwała znajomość podstawowych figur płaskich i kształtuje umiejętność różnicowania ich pod względem wielkości, koloru i obrysu. Ćwiczenia angażują kilka zmysłów jednocześnie, pobudzają do samodzielnego myślenia, dają możliwość samodzielnego wypowiedzania się i argumentowania działań, pozwalają na tworzenie zbiorów, uczą kolejności działań. Zawartość zestawu: 3 plansze, 20 szablonów zadaniowych z 5 polami, 30 płytek zadaniowych z pojedynczymi polami, 150 płytek z figurami do rozwiązywania zadań. Całość wykonana z drewna, zamknięta w drewnianej skrzyni, w której każdy element ma swoje miejsce.
- 186)** Liczydło na obręczy, szt. 3. Pomaga zrozumieć budowę liczb dwucyfrowych i przedstawia zasady dziesiętkowego układu pozycyjnego, ułatwiając operowanie ze zrozumieniem liczbami w działaniach arytmetycznych. - wys. 18,5cm - wym. podst. 18,5x9cm.
- 187)** Woreczki z cyferkami, szt. 2. Kolorowe woreczki wypełnione grochem. Niezbędne do zajęć gimnastycznych i rehabilitacyjnych. Dodatkowy element - wyszywane cyferki od 1 do 12 pozwala na tworzenie wielu wariantów gier. wym. 8 x 12 cm, 12 szt.
- 188)** Mozaika XXL, szt. 1. Mozaika pomaga dzieciom rozwijać: umiejętności manualne, twórcze myślenie, koordynację wzrokowo – ruchową, wykrywania różnic i podobieństw, zdolność analitycznego myślenia, koncentrację uwagi, wytrwałość i dyscyplinę. Ćwiczenia polegają nie tylko na odwzorowywaniu rysunków z załączonych wzorów (20 zróżnicowanych trudnościowo wzorów) ale również na tworzeniu własnych schematów, odwzorowywania ich i kolorowania, uczy dzieci konstruowania i kombinacji manualnej, ale przede wszystkim jest najwspanialszą zabawką. - 250 drewnianych elementów, 29 x 21 x 7,5 cm.
- 189)** Dywan - Gra edukacyjna, szt. 1
- 190)** Kalendarz roczny magnetyczny, szt. 1. Praktyczny i trwały kalendarz pozwala zaznajomić dzieci z dniami tygodnia, miesiącami i zapisem daty. Na planszy znalazło się również miejsce na oznaczenie pory dnia, pory roku, pogody i temperatury oraz planowanych zajęć na przedpołudnie i popołudnie. Elementy ruchome wykonane są z grubej tektury i podklejone magnesami. Załączona instrukcja zawiera propozycje wielu ciekawych zajęć z wykorzystaniem kalendarza. » Zawartość: metalowa plansza 50 x



70 cm, 4 ilustracje pór roku, 16 kart pogody, strzałki, 31 kart z liczbami 1-31, 17 kart (do ułożenia roku), 10 obrazków zajęć szkolnych, magnesy, instrukcja.

- 191)** Waga szalkowa, szt. 3
- 192)** Waga szalkowa metalowa, szt. 2. Wykonana z metalu waga z 7 odważnikami. Wym.: 26 x 15 cm
- 193)** Kasa szt. 1. Wielofunkcyjna drewniana kasa ze skanerem, kalkulatorem, czytnikiem karty kredytowej oraz wysuwaną szufladą na pieniądze. Wym. 23 x 21 x 17 cm.
- 194)** Kasa z rolką, szt. 1
- 195)** Stragan na kółkach, szt. 1. Wym.: wys. 130 cm x szer. 79 cm x gł. 49 cm, gł. blatu 40 cm, gł. półki środkowej 20 cm, gł. półki dolnej 35 cm. Stragan wykonany jest ze sklejk.
- 196)** Dywanik gra w klasy, szt. 1. Tradycyjna gra w klasy od lat wzbudza wielkie emocje i zainteresowanie dzieci zarówno wśród chłopców jak i dziewczynek. W czasie zabawy dzieci ćwiczą sprawność ruchową i koordynację ruchową, opanowując przy tym liczenie. Idealna do stosowania wewnątrz jak i na zewnątrz. Dywanik posiada podłoże antypoślizgowe. Wym.: 95 x 200 cm.
- 197)** Mistrz mnożenia, szt. 3. Masz problem z nauczeniem się tabliczki mnożenia? Nudzi Cię samotne wkuwanie kolejnych słupków? Zagraj w Tabliczkę Mnożenia i baw się przy tym ze swoimi rówieśnikami! Kartoniki z działaniem mnożenia i iloczyn kładzie się na stole, aby były niewidoczne dla graczy. Po kolei każdy odkrywa dwa kartoniki i jeśli okaże się, że odkryte działanie mnożenia jest równe odkrytemu iloczynowi - gracz zabiera swoją parę i kładzie obok siebie, i dalej odkrywa kartoniki. Jeżeli zdarzy się, że mnożenie i odkryty iloczyn nie będą sobie równe - zakrywa kartoniki i kolejka przechodzi na następnego gracza. Wygrywa ten, kto uzbiera największą ilość par. Zawartość pudełka: 70 kartoników z działaniami matematycznymi + wynik. Razem 35 par.
- 198)** Chusta animacyjna, szt. 1. Wspaniała, animacyjna chusta do zabaw w kolorach tęczy. Nadaje się do gry z 12 graczami. Cała atrakcja chusty polega na tym, iż posiada ona 24 ponumerowane i opatrzone cyframi sitka celowe (śr. 19 cm), do których należy przenosić piłkę. Dzięki temu otwiera się wspaniała różnorodność zabaw i gier. Chusta animacyjna sprzyja aktywnym zabawom na świeżym powietrzu, świetnie sprawdza się także w sali. 100 % poliamidu. Śr. 4 m.
- 199)** Małe klepsydry piaskowe, szt. 1. W zestawie klepsydry wykonane z tworzywa sztucznego: 30 sekund, 1, 3, 5, 10 minutowa, każda z kolorowym piaskiem. Wym.: śr. 2,5 cm, wys. 9 cm.
- 200)** Gra w biedronki szt. 1. Biedronka chce odzyskać swoje czarne kropeczki. Wygrywa ta, która ma większe szczęście w rzutach kostką. Wciągająca gra, która pomaga w trudnej nauce liczenia i dodawania. Średnica 35 cm.
- 201)** Ruletka- Kwiaty 3w1, szt. 1. Zakręć obiema ruletkami na raz, a strzałki pokażą kolor i liczbę biedronek, którą trzeba odnaleźć na płatku kwiatu. Następnie przyłóż z pękiem kwiatu. Ta osoba, która złoży cały kwiat jako pierwsza wygrywa! Gra zapoznaje dzieci z podstawowymi liczbami kolorami oraz ich odpowiednikami w j. angielskim. Zestaw 25 elementów. Wym. kwiatu: 15 x 15 cm.
- 202)** Leśne skrzaty - memory pamięciowe, szt. 2. Klasyczna gra memory ujęta w nowy, niestandardowy sposób! Wśród 32 krasnoludków należy odszukać takie pary, które będą miały buty w tym samym kolorze. Dodatkową atrakcją gry jest obracająca się dookoła drewniana podstawa, dzięki której można wprowadzić element utrudnienia przy szukaniu par. Gra znakomicie ćwiczy pamięć wzrokową, wyrabia zdolność koncentracji.
- 203)** Abacus dod. i odej, szt. 1. Drewniane liczydło o różnokolorowych paciorkach to znakomita pomoc w urabianiu pojęcia liczby. 10 rzędów koralu, 55 zadań na dodawanie z jednej strony liczydła oraz 55 zadań na odejmowanie z drugiej strony liczydła. w odpowiednio posortowanych kolorach (od 1 - 10), co dodatkowo ułatwia zrozumienie liczb w działaniach arytmetycznych. Wym.: 30 x 18 cm.
- 204)** Liczymy żetony, szt. 2. Plastikowe żetony do przeliczania i sortowania według koloru. Zestaw 100 szt., śr. 2 cm w 4 kolorach.
- 205)** Abacus do liczenia, szt. 2. 40 plastikowych kuleczek w czterech kolorach, 4 komplety pałeczek, podstawa z otworami na pałeczki – całość stanowi pionowe liczydło, pomocne dzieciom w pierwszych zmaganiach z matematyką i wykonywania prostych działań matematycznych. Całość w praktycznej walizeczce z rączką o wym.: 19 x 17 cm
- 206)** Dodatkowe kulki do liczenia, szt. 1. 50 sztuk kuleczek w czterech kolorach. Wym.: 25 x 30 cm
- 207)** Warzywniak z zegarem, szt. 1. Stragan warzywny wykonany ze sklejk. Bez akcesoriów. Wym.: 122 x 78 x 53 cm.
- 208)** Miesiące i pory roku, szt. 2. Dzieci podczas gry i zabawy uczą się nazw i kolejności miesięcy oraz ich



związku z następującymi po sobie porami roku. To samo dotyczy dni tygodnia, których nauka wynika z zasad gry.

- 209)** Zestaw warzyw, szt. 1, 144 szt., 6 kolorów
- 210)** Zestaw owoców, szt. 1, 6 różnych owoców do zabawy, sortowania, przeliczania oraz ważenia, 108 szt., 6 kolorów, dł. od 3 do 5,5 cm
- 211)** Dywanik do indywidualnej pracy, szt. 10. Prostokątny kawałek wykładziny, przy którym uczeń w dowolnej dla siebie pozycji, bez ograniczeń ławki i krzeselka, poznaje, uczy się, liczy na konkretnych przestrzennych przykładach i pomocach, bez zapisywania i papierowej edukacji, dbając jednocześnie o ład i porządek. 1 szt, wym. 30 x 40 cm
- 212)** Klocki matematyczne, szt. 2. • 100 kostek (2 x 2 cm) w 10 kolorach, dających dużo możliwości łączenia ich ze sobą. Do budowania oraz zabaw matematycznych.
- 213)** Liczydło z żyrafą, szt. 3. Wykonane z drewna, lakierowane. Wym. 22,5 x 7,5 x 25 cm.
- 214)** Klocki matematyczne, szt. 1. Klocki matematyczne są rewelacyjną, bardzo wartościową pomocą dydaktyczną dla indywidualizacji nauczania matematyki od wczesnych lat dziecięcych (bo można już 2-3-letnie dzieci wdrażać do myślenia logiczno-matematycznego), a także dla coraz większej liczby uczniów o zróżnicowanych możliwościach i potrzebach edukacyjnych. Zadania matematyczne wykonywane przy ich pomocy zostały tak opracowane, aby podczas ich rozwiązywania usprawniać w sposób zabawowy wszelkie rodzaje pomięci (wzrokową, słuchową i ruchową). Klocki matematyczne w rękach zaangażowanego nauczyciela, a nawet rodzica, są świetną pomocą dydaktyczną w zabawowym nauczaniu wstępnym (w okresie przedszkolnym) i w początkowym okresie szkolnym nauczania matematyki. Pedagog i psycholog wykorzystają je może w procesie diagnozy i terapii dzieci w wieku 5-10 lat. Dzieci ze szkół integracyjnych (z opinią poradni psychologiczno-pedagogicznej o dyskalkulii), a także uczniowie szkół specjalnych dla dzieci upośledzonych w stopniu lekkim, powinny wykorzystywać je w ciągu całej nauki szkolnej. Cztery ściany każdego klocka zostały oznaczone w następujący sposób: jedna ze ścian każdego klocka jest kolorowa. Klocki różnej długości mają tę ścianę w innym kolorze; druga ścianka klocka podzielona jest na odcinki jednostkowe; trzecia posiada kropki w odpowiedniej ilości do podziałów jednostkowych; czwarta ścianka opisana jest liczbą od 1 do 10. Komplet klocków zawiera: 15 szt. klocków białych, jedynek (1), 10 szt. klocków różowych, dwójek (2), 7 szt. klocków niebieskich, trójek (3), 6 szt. klocków czerwonych, czwórek (4), 5 szt. klocków żółtych, piątek (5), 3 szt. klocków fioletowych, szóstek (6), 3 szt. klocków zielonych, siódemek (7), 3 szt. klocków wiśniowych, ósemek (8), 3 szt. klocków granatowych, dziewiątek (9), 2 szt. klocków pomarańczowych, dziesiątek (10), 2 szt. klocków czarnych (wszystkie ścianki) a na nich białe znaki: +, -, •, :, <, =. wym. najmniejszego klocka 1 x 1 x 1 cm.
- 215)** Matematyka gra sportowa, szt. 1. Gra ruchowa wspomagająca umiejętność wykonywania działań matematycznych: dodawania, odejmowania i mnożenia. Może być wykorzystywana w zabawach zespołowych. Mata stojąca posiada: • 4 zmienne plansze o wym. 60 x 51 cm, 12 woreczków z grochem śr. 6 cm, instrukcja, od 6 lat.
- 216)** Matematyczny twister, szt. 1. Duża plansza do zabaw dla grupy zarówno w plenerze, jak i w sali. Wielofunkcyjna plansza służy rozwijaniu umiejętności matematycznych w zakresie czterech działań. W połączeniu z kostkami będącymi w zestawie można np. dodawać wyrzucone wartości z kostek i wskakiwać na pola planszy tworzące wynik (np. dodawania). Innym wariantem podstawowym gry jest ćwiczenie umiejętności rozkładu wyrzuconej na kości liczby na mniejsze składniki. Zestaw zabaw opisany w załączonej do planszy instrukcji pozwala na wprowadzenie elementów rywalizacji do gier. W komplecie 4 metalowe szpilki do zamocowania na trawie. Wykonana z łatwo zmywalnej tkaniny. W aktywny sposób rozwija umiejętności matematyczne.
- 217)** Liczbowe przewlekanki, szt. 1. Karty z trwałego tworzywa sztucznego. Zadaniem dziecka jest przewlekanie sznureczka przez otwory zgodnie z kolejnością liczb. Zawartość: 6 kart, wym. 21 x 21 cm, 14 sznureczków.
- 218)** Obrazkowa matematyka, szt. 1. Duże, kolorowe i wygodne w manipulacji liczmany to wspaniały materiał do liczenia z całą klasą. Prezentując konkretne przykłady liczbowe w formie obrazkowej dzieci chętnie podejmą się przeliczenia, pogrupowania i podpisania tabliczkami liczbowymi. W komplecie znajduje się aż 14 różnych obrazków, każdy w ilości 10 sztuk, aby sprawnie liczyć w zakresie do 10. Obrazki doskonale można użyć do układania i rozwiązywania zadań z treścią. Wykorzystując wszystkie liczmany można układać z nich tablicę 100 a liczyć nawet do 140! Można przeprowadzać wszystkie



cztery operacje arytmetyczne i podpisywać je załączonymi znakami. Zawartość: 140 liczmanów (14 wzorów po 10 sztuk każdy: jabłka, gruszki, banany, krowy, konie, psy, koty, balony, samochody, rowery, statki, samoloty, dziewczynki i chłopcy) - 42 tafelki z liczbami 0-20 (po 2 sztuki) - 14 tafelków ze znakami: +, -, x, :, =, <, > (po 2 sztuki) - wymiar tafelków 5,3 x 5,3 cm - wymiar obrazków ok. 13 cm - elementy wykonane z laminowanego PCV podklejonego folią magnetyczną.

- 219)** Magnetyczny cylinder, szt. 2.
- 220)** Karty do cylindra -dodawanie do 10, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na dodawanie liczb w zakresie 10. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 221)** dodawanie do 20, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na dodawanie liczb w zakresie 20. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 222)** dodawanie do 100, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na dodawanie liczb w zakresie 100. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 223)** odejmowanie w zakresie 10, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na odejmowanie liczb w zakresie 10. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 224)** odejmowanie w zakresie 20, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na odejmowanie liczb w zakresie 20. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 225)** odejmowanie w zakresie 100, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na odejmowanie liczb w zakresie 100. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 226)** mnożenie przez 2,3,4,5,10, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na mnożenie przez 2, 3, 4, 5, 10 w zakresie 100. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 227)** mnożenie przez 6,7,8,9, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na mnożenie przez 6, 7, 8, 9 w zakresie 100. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.



- 228)** dzielenie przez 2,3,4,5,10, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na mnożenie przez 2, 3, 4, 5, 10 w zakresie 100. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 229)** dzielenie przez 6,7,8,9, szt. 2. Talia zawiera wszystkie ćwiczenia na dzielenie przez 6, 7, 8, 9 w zakresie 100. Karty są dwustronne - z jednej strony jest zadanie do obliczenia, a na rewersie prawidłowy wynik. Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 230)** zegar i czas, szt. 2. Talia zawiera tarcze zegarowe analogowe oraz na odwrocie zapis czasu (przed południem i po południu). Podczas ćwiczenia dziecko wrzuca kartę strzałką do przodu do magicznego cylindra (do nabycia osobno, nr katal. 990-1070). Karta odwraca się w cylindrze i wypada wynikiem do góry. Dziecko szybko i samodzielnie sprawdza poprawność swojego obliczenia. Zawartość: 52 dwustronne karty - wym. 6,5 x 9 cm - etui plastikowe.
- 231)** Duże liczydła stojące, szt. 2
- 232)** PUS – książeczka, szt. 2. Matematyka na wesoło 1 to zbiór zadań służący utrwaleniu przez dziecko symbolicznego zapisu działań oraz doskonaleniu umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12. Bohaterami książeczki są dzieci występujące w zabawnych sytuacjach. Dlatego rozwiązywanie zadań wielostronnie rozwija dziecko i pobudza jego wyobraźnię.
- 233)** PUS – książeczka, szt. 2. Matematyka na wesoło 1 to zbiór zadań służący utrwaleniu przez dziecko symbolicznego zapisu działań oraz doskonaleniu umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12. Bohaterami książeczki są dzieci występujące w zabawnych sytuacjach. Dlatego rozwiązywanie zadań wielostronnie rozwija dziecko i pobudza jego wyobraźnię.
- 234)** PUS – książeczka, szt. 2. "Matematyka na wesoło część 2" to zbiór zadań służący utrwaleniu przez dziecko symbolicznego zapisu działań oraz doskonaleniu umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 20.
- 235)** PUS – książeczka, szt. 2
- 236)** PUS – książeczka, szt. 2
- 237)** PUS – książeczka, szt. 2. Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które swoją przystępną i zabawową formą służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. Rozwiązywanie zadań jest propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Taki model nauczania sprzyja stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacnia ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu abstrakcyjnego materiału.
- 238)** PUS – książeczka, szt. 2. Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które swoją przystępną i zabawową formą służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. Rozwiązywanie zadań jest propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Taki model nauczania sprzyja stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacnia ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu abstrakcyjnego materiału.
- 239)** PUS – książeczka, szt. 2. Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które swoją przystępną i zabawową formą służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. Rozwiązywanie zadań jest propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Taki model nauczania sprzyja stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacnia ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu abstrakcyjnego materiału.
- 240)** PUS – książeczka, szt. 2. Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które swoją przystępną i zabawową formą służą poznawaniu



- podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. Rozwiązywanie zadań jest propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Taki model nauczania sprzyja stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacnia ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu abstrakcyjnego materiału.
- 241)** PUS – książeczka, szt. 2. Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które swoją przystępną i zabawową formą służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. Rozwiązywanie zadań jest propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Taki model nauczania sprzyja stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacnia ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu abstrakcyjnego materiału.
- 242)** Zestaw 6 pojemników do bad. Objętości, szt. 2. Wypełnij sześć przezroczystych pojemników o różnych kształtach wodą lub kaszą, aby doświadczyć związku pomiędzy objętością, pojemnością, masą i kształtem. Zbiorniczki posiadają pojemność od 0,25 litra do 1,0 litra: sześcián o pojemności 1,0 litra, sześcián o pojemności 0,5 litra, walec o pojemności 1,0 litra, walec o pojemności 0,5 litra, graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,5 litra, graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,25 litra. Na wszystkich pojemnikach zamieszczono czytelną podziałkę. Zastosowanie: porównywanie objętości w zależności od kształtu bryły i wielkości jej podstawy, doświadczanie związku pomiędzy kształtem a pojemnością. Zawartość: 6 zbiorników z trwałego przezroczystego tworzywa, pojemność zbiorników od 0,25 do 1 litra, wysokość 11 cm, całość umieszczona w estetycznym i trwałym kartonie.
- 243)** Guziki logiczne, szt. 2. Duże, atrakcyjne guziki zachęcają dzieci do sortowania i klasyfikowania. Guziki różnią się nie tylko kolorem, ale również kształtem, wielkością - a nawet ilością dziurek. Nawlekanie guzików to wspaniałe usprawnia rączkę dziecka i ćwiczy wytrwałość. Guziki zaprojektowano tak, aby możliwe było ich różnorodne klasyfikowanie według różnych cech (jednej lub kilku). Dzięki temu można za ich pomocą układać nawet bardzo skomplikowane rytmy i sekwencje. Zawartość: 48 guziki w 3 kształtach: trójkąt, koło, kwadrat; guziki występują w 2 wielkościach i 4 kolorach (żółtym, niebieskim, czerwonym i zielonym); guziki mają dwie albo cztery dziurki; wymiary: mały guzik 3,8 cm, duży guzik 5 cm; 2 sznureczki do nawlekania, o wzmocnionych końcówkach (długość 91 cm); całość umieszczona w przezroczystym, plastikowym wiaderku z przykrywką; instrukcja.
- 244)** Klocki mozaika, szt. 1. 340 elementów; śr. 3,7 cm
- 245)** Domino konstrukcji, szt. 1. Domino, które rozwija spostrzegawczość, logiczne myślenie, uczy kolorów i kształtów. Polega na dopasowaniu rozsypanych figur do odpowiedniej konstrukcji lub 2 różnych układanek złożonych z tych samych elementów. Zawartość: 2 gry, 24 karty o wym. 10 x 5 cm.
- 246)** Square kwadraty, szt. 3. Gra logiczna, w której należy ułożyć z elementów kwadrat lub prostokąt w taki sposób, aby powstały poprawne figury geometryczne. Rozwija spostrzegawczość i logiczne myślenie. Zawartość: 40 el. o wym. 5 x 5 cm, od 5 lat, 2-4 graczy.
- 247)** Geometryczne kształty drewniane, szt. 1. 250 drewnianych, kolorowych klocków o wym. od 2,3 x 2,1 x 1 cm do 5 x 4,3 x 1 cm. Mogą być układane wg kart zadań.
- 248)** Karty zadań, szt. 1. Zestaw 20 dwustronnych kart z wzorami o dwóch stopniach trudności. format A4; gruby, lakierowany karton.
- 249)** Kulodrom, szt. 2. Zestaw klocków o różnych kształtach (proste bieżnie, pochylnie, łuki, krótkie tunele). Umożliwia konstruowanie różnych torów, po których wędrują kulki. Zabawa elementami uczy prawa o równi pochyłej, rozwija wyobraźnię, logiczne myślenie, ćwiczy precyzję itp. - wym. elem. od 4 do 12cm - 42 klocki i 2 kuleczki.
- 250)** Mistrz umysłu, szt. 3.
- 251)** Gotujemy zupełnie, szt. 1. Pomoc dydaktyczna - gra, która rozwija myślenie logiczne, pamięć i spostrzegawczość, doskonali umiejętności komunikacyjne podczas gry z rówieśnikami. Mały gracz uczy się opracowywania własnych strategii gry. Różnorodność wariantów zabawy i możliwość modyfikowania reguł wyzwala w dziecku kreatywność i pomysłowość. Gra może być wykorzystywana Gra wykonana jest z bambusa, plansza z trwałego materiału. Opakowanie wygodne do przechowywania. 4 koszyczki.
- 252)** Gra z figurami, szt. 1. Plenerowa gra planszowa o wymiarach 150x150 cm. W zestawie 4 szpilki do



zamocowania np. na trawie, gdybyśmy chcieli jej użyć w plenerze. Wykonana z trwałego odpornego na warunki atmosferyczne materiału. Antypoślizgowy spód pozwala również wykorzystać do zabaw w pomieszczeniu. W załączonej do gry instrukcji proponujemy wiele wersji zabaw z planszą, w których np. możemy utrzymywać wiedzę z zakresu stosunków przestrzennych, np. pod, nad, obok, z lewej strony itd.

- 253)** Bryły objętości, szt. 1. Pomysłowe modele ukazujące to, jak różne bryły geometryczne mieszczą tę samą objętość. 6 plastikowych, przezroczystych pojemników: stożek, kula, walec, sześcian, ostrosłup, graniastosłup, wym. podstawy 10 cm.
- 254)** Kostki z liczbami, szt. 1. Wykonana z pianki. 2 szt., dł. boku: 5 cm
- 255)** Mata- kształty, kolory, liczby, szt. 1. Gra, która rozwija u dzieci wysoką samoocenę i kształtuje pozytywne postawy. Uczy kolorów, kształtów oraz liczenia w zakresie od 1 do 10 również w czasie gier ruchowych. okrągła winylowa mata śr. 122 cm, 5 dmuchanych kostek o wym. 12,7 cm, 5 woreczków z grochem śr. 8 cm.
- 256)** Zegar z magnesami, szt. 2. Duży zegar demonstracyjny, wyposażony w magnesy dzięki czemu może być umieszczany na tablicy. Zsynchronizowane wskazówki. Średnica 41 cm.
- 257)** Klocki matematyczne, szt. 2. Duży zestaw klocków do zajęć matematycznych: nauka liczenia, porównywanie wielkości i ilości, dodawanie i odejmowanie. Można łączyć je w dowolny sposób tworząc ciągi liczbowe i słupki - 259 elementów.
- 258)** Jenga z numerami, szt. 2. Zadaniem dziecka jest ułożenie wieży z klocków, a następnie wyciąganie tych klocków kierując się cyfrą, która wypadnie po wyrzuceniu kostką. Cała trudność polega na tym, by wieża się nie rozsypała. Gra uczy dzieci koncentracji i logicznego myślenia. W zestawie : 57 sztuk kolorowych beleczek z numerami oraz drewniana kostka z numerami. Wym.: 23 x 7 cm.
- 259)** Mozaika magnetyczna, szt. 1. Dla dzieci, które kochają niespodzianki patrząc na kolorowe mozaiki. Użyj dowolnych z 20 szablonów lub stwórz własną kompozycję. Mozaika zawiera 580 magnetycznych kostek. Duża ramka jest najlepsza do tworzenia portretów i obrazów. Funkcjonalne opakowanie – walizeczka sprzyja przenoszeniu swoich kompozycji. Wym.: 42 x 30 x 8 cm.
- 260)** Przewlekane guziki, szt. 1. Zestaw 150 sztuk guziczków w kształcie figur geometrycznych. Tworzywo sztuczne. Wym.: 5 x 5 cm.
- 261)** Kostka z kieszeniami kolorowa, szt. 1. Kostki posiadają transparentne kieszonki, które można wypełnić dowolnej treści kartkami. Po wyrzuceniu kostka dziecko opowiada co widzi. Wym.: 20 x 20 cm.
- 262)** Gra w kolory, szt. 1. Duża wersja znanej gry strategicznej dla dwóch osób. Gra uczy logicznego myślenia, planowania, przewidywania oraz przybliża zasady rywalizacji. Zadaniem każdego uczestnika jest umieszczenie w drewnianej skrzynce kolorowych krążków w taki sposób, aby ułożyć składający się z jednokolorowych krążków - rząd. Grę wygrywa osoba, która skompletuje największą ilość rzędów, dlatego pozostałe krążki należy układać w taki sposób, aby skutecznie uniemożliwić przeciwnikowi ułożenie rzędu z krążków w jego kolorze. Wym.: 43 x 31 cm.
- 263)** Abakus dodawanie, szt. 3. Drewniane liczydło o różnokolorowych paciorkach to znakomita pomoc w urabianiu pojęcia liczby. 3 rzędów koralików, w odpowiednio posortowanych kolorach (od 1 - 10), co dodatkowo ułatwia zrozumienie liczb w działaniach arytmetycznych. Wym.: 15 x 12 cm.
- 264)** Miara na podłogę , szt. 1. Mata z wytrzymałego winylu za pomocą, której można ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie. Uczy pracy w zespole, ćwiczy pamięć, logiczne myślenie oraz działania na liczbach. Liczby parzyste i nieparzyste oznaczone są różnymi kolorami (czerwony, niebieski). Mata pomaga również w ćwiczeniach koordynacji wzrokowo - ruchowej dzieci. wym. 660 x 30 cm.
- 265)** Dodawanie do 100, szt. 2. 2 gry edukacyjne które, wspierają rozwój dziecka i pomagają w zrozumieniu pojęć matematycznych, (dodawanie w zakresie 100), 48 trójkątnych, różne poziomy trudności, od 6-9 lat, 1-4 graczy.
- 266)** Dodawanie do 20, szt. 2 gry edukacyjne które, wspierają rozwój dziecka i pomagają w zrozumieniu pojęć matematycznych, (dodawanie w zakresie do 20), 48 trójkątnych, różne poziomy trudności, od 6-9 lat, 1-4 graczy.
- 267)** Dodawanie do 20 – domino, szt. 2. Zestaw trwałych i solidnych elementów z tworzywa sztucznego. Na kartach widoczne są działania, oznaczone czarnym kolorem i wynik oznaczony na czerwono. Zadaniem dziecka jest dopasowanie do siebie działań i ich wyników. W ten sposób dzieci poprzez aktywne działania na elementach uczą się dodawania w zakresie 20. 24 elementy o wym. 4 x 8 cm.
- 268)** Wczesna diagnoza dziecięcych trudności w liczeniu, szt. 1. Książka autorstwa Urszuli Osza, wybrane



- zagadnienia.
- 269)** Klocki junior 3, szt. 1. Zestaw klocków, które dają liczne możliwości konstruowania, a po złączeniu tworzą trwałe obiekty. Łączą się ze sobą w tradycyjny sposób oraz krawędziami. W zestawie: elementy w kształcie koła, kwadratu i trójkąta. - dł. krawędzi klocka 3,2cm - 900 elem.
- 270)** Domino konstrukcje, szt. 2. Kolejne domino na doskonalenie percepcji wzrokowej, ćwiczenie koncentracji uwagi i logicznego myślenia. Na zasadzie popularnej gry w domino należy dobrać kostkę z ilustracją pojedynczych luźnych klocków do ilustracji budowli z nich złożonych. Poprawne ułożenie wymaga od dzieci dużej koncentracji uwagi, doskonałego porównywania oraz dobrej orientacji na płaszczyźnie. Zawartość: 2 komplety domina, każdy z nich zawiera po 24 elementy, łącznie 48 kostek domina wykonanych z grubego kartonu, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku z wkładką umożliwiającą sortowanie.
- 271)** Gra z cukierkami, szt. 1. Gra, której celem jest zebranie jak największej ilości cukierków w wyznaczonym czasie. Każdy kolejny gracz szuka cukierka w kolorach wyznaczonych poprzez rzut trzema kostkami. Gra rozwija spostrzegawczość i ćwiczy refleks. Zawartość: plansza z tkaniny (śr. 45 cm), 3 kostki z kolorami, 41 kolorowych drewnianych cukierków o wym. 7 x 2,5 cm, od 4 lat.
- 272)** Klocki Junior1, szt. 1. Zestaw klocków, które dają liczne możliwości konstruowania, a po złączeniu tworzą trwałe obiekty. Łączą się ze sobą w tradycyjny sposób oraz krawędziami. W zestawie: elementy w kształcie koła, kwadratu i trójkąta. - dł. krawędzi klocka 3,2cm - 200 elem.
- 273)** Mistrz logiki, szt. 1. Rozwijająca gra dla młodszych dzieci i jednocześnie wesoła zabawa dla starszych. Odgadyując ustawione kody kolorów, malcy muszą eliminować błędy w proponowanych przez siebie rozwiązaniach i drogą logicznych zależności docierać do poprawnych odpowiedzi. Wygrywa gracz, który odgadnie właściwy kod przy najmniejszej liczbie pomyłek. W zestawie: drewniana skrzynka łączona na wpusty o wym.: 39 cm x 16 cm x 3,5 cm, plansza z drewna bukowego o wym.: 38 cm x 15 cm x 1,6 cm, 80 szt. dwukolorowych żetonów oraz czarne i białe kołki śr. 6 mm, drewniana listwa z otworami do układania kodu.
- 274)** Zestaw do sortowania, szt. 1. W skład zestawu wchodzi owoc, które wyglądają jak prawdziwe, koszyczek z przegródkami oraz karty pracy z zadaniami (sortowanie wg podanej cechy i przeliczanie). - 60 liczmanów o wym. 4 cm, plastikowy koszyk na owoce (śr. 22 cm), 2 szczypcy, 3 karty od 3 lat.
- 275)** Torby do sortowania żywności, szt. 1. Zestaw wykonany z miękkiej tkaniny. Doskonały do nauki kolorów, nazw artykułów żywnościowych. Inspiruje do rozmów (np. w języku angielskim) i do zabawy (np. sortowanie żywności według koloru). Dodatkowa zaleta - zestaw można prać. - 20 części - wym. toreb: 18x16cm.
- 276)** Matematyczna przekładanka, szt. 2. Doskonała pomoc matematyczna do nauki jedności, dziesiątek i setek. - wym. 22 x 13 cm.
- 277)** Kostka do gry 1- 12 , szt. 2. Kostki zostały wykonane z tworzywa sztucznego, doskonałe do zabaw w grupie. Łatwe w utrzymaniu w czystości. - wym. ok. 10cm.
- 278)** Miarki szkolne, szt. 1. Elastyczne taśmy, ułatwiają w praktyczny sposób zrozumienie pojęcia długości oraz nabranie umiejętności dokonywania samodzielnych pomiarów. - 10 szt., dł. 1m.
- 279)** Monety z tworzywa, szt. 2.
- 280)** Dni tygodnia, szt. 1. Znakomita gra dla najmłodszych i całej rodziny. W trakcie gry wykorzystuje się wiele atrakcyjnych rekwizytów. Gracze poruszają się pionkami po polach oznaczających dni tygodnia. Kto dotrze pierwszy do pola po środku planszy, ten wygrywa. Po drodze trzeba mieć jednak wiele szczęścia na różnych etapach gry. Ważny jest udany rzut kostką, ale również istotne jest losowanie karty z poleceniem decydującym o dalszym ruchu. Przepustką do etapu ostatecznej rozgrywki jest ułożenie puzzli. Dzieci w trakcie gry poddając się emocjonującej atmosferze uczą się nie tylko nazw dni tygodnia, ale również ogólnej orientacji w czasie, przyswajając sobie zwroty podawane na kartach, np. "poniedziałek poprzedniego tygodnia", "za dwa dni", "środek następnego tygodnia", itp. - ilość graczy: 2-4, wiek: od 5 lat, wym. pudełka: 29 x 19 x 3,7 cm
- 281)** Czerwono - niebieskie belecзки, szt. 1. Pomoc zawiera 10 czerwono-niebieskich beleczek wykonanych z drewna, o przekroju kwadratu 2,5x2,5cm. Najkrótsza belecзка ma długość 2,5cm, najdłuższa 25cm. Celem pracy z tą pomocą jest nauka liczenia liniowego w zakresie od 1 do 10, wykształcenie pojęcia liczby, a także przygotowanie do umiejętności mierzenia.
- 282)** Wprowadzenie do systemu dziesiętnego, szt. 1.
- 283)** Domino Mozaika, szt. 2. Doskonałe ćwiczenie podstawowych umiejętności: analizowania,



spostreżania i myślenia obrazowego. Na zasadzie popularnej gry w domino należy dobrać kostkę z pojedynczymi małymi kwadratami do kostki z dużym kwadratem w taki sposób, że duży kwadrat będzie złożony właśnie z tych czterech małych. Jednym kompletem domino może grać od 1 do 4 dzieci. Zawartość: 2 komplety domina, każdy z nich zawiera po 24 elementy, łącznie 48 kostek domina wykonanych z grubego kartonu, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku z wkładką umożliwiającą sortowanie .

- 284)** Sardynki, szt. 2
- 285)** Klocki zawijane, szt. 2
- 286)** Cyfry i szlaczki, szt. 3
- 287)** Pomyśl i rzuć, szt. 1. Okazja do wspaniałej zabawy i nauki poprzez ruch. Zadaniem dzieci jest wrzucić kolorowy woreczek z grochem do odpowiedniego otworu w planszy. Dzięki zapięciom na rzepy plansze można układać wybierając - w sumie do wyboru 4 plansze do gry: rozpoznawanie kolorów, odróżnianie kształtów, liczenie do 10, plansza do własnej gry o dowolnych regułach. Dla 1-4 graczy w wieku 3-6 lat. Zawartość: rozkładana makatka z 4 planszami (60 x 51 cm po złożeniu), 12 woreczków z grochem (w 6 kolorach) z numerami 1-12, makatka zaopatrzona jest w kieszonki do przechowywania woreczków, makatka wykonana jest z winylu (można ją przecierać na mokro), instrukcja.
- 288)** Stemple cyfry, szt. 2. Wzór stempla wykonany z twardej pianki, posiada plastikowy uchwyt. Zestaw umieszczony w wygodnej, plastikowej walizce. Wzór można odbijać przy użyciu tuszu lub farb. Uchwyt plastikowy. Śr. stempla 7,5 cm, 10 stempli z cyframi, 10 z kropkami.
- 289)** Stemple geometryczne wzory, szt. 2.
- 290)** Stemple figury, szt. 2. Wzór stempla wykonany z twardej pianki, posiada plastikowy uchwyt. Zestaw umieszczony w wygodnej, plastikowej walizce. Wzór można odbijać przy użyciu tuszu lub farb. Uchwyt plastikowy. 10 szt. o różnych kształtach geometrycznych.
- 291)** Duże stemple, szt. 2.
- 292)** Kontury – figury, szt. 1. Barwny, wykonany z drewna zestaw plansz oraz figur jest nowym i udoskonalonym sposobem na pogładowe zaznajomienie dziecka z geometrią. Dzięki schematycznym, uproszczonym ilustracjom roślin, zwierząt oraz pojazdów dziecko dostrzega w otaczającym świecie obecność ograniczonych płaszczyzn, ich podobieństwo, wspólnotę i powtarzalność. Wygląd otoczenia, który w istocie pozwala sprowadzić się do kombinacji kilku figur geometrycznych ułatwia poznanie własności koła, prostokąta, kwadratu i in. Zestaw doskonale koreluje najważniejsze cechy pomocy matematycznej – kształtuje sprawność intelektualną na materiale manipulacyjnym. Wym. plansz: 27 x 22 cm.
- 293)** Łamigłówka, szt. 2. Komplet 80 klocków o różnych kształtach, wielkościach i kolorach. Załączona książeczka pokazuje 64 wzorów płaskich i 5 wzorów przestrzennych. Podczas układania klocków według wzoru dzieci rozwijają zdolność koncentracji, spostrzegawczość i orientację przestrzenną. Budowanie według własnego pomysłu stymuluje rozwój wyobraźni przestrzennej i kreatywności. Od 3 lat. Zawartość: 80 klocków z drewna grabowego - klocek prostopadłościenny o wys. 8 cm i podstawie 2 cm - książeczka z 69 wzorami (9 x 10 cm) - drewniane pudełko (27 x 31 x 9 cm).
- 294)** Budowanie cieni, szt. 1. Seria "Budowanie cieni" to oryginalna, pobudzająca wyobraźnię przestrzenną gra w architekta i budowniczego - w skład której wchodzi gra podstawowa i zestawy uzupełniające. Kontury budowli na kartach zamieszczone są jednocześnie na 3 kartach, rzut z góry i dwa rzuty z przylegających do siebie boków (tworzących narożnik). Wzorcowe karty wykonane są w skali 1:1 (wielkość oryginalna) - co ułatwia dzieciom sprawdzenie poprawności wykonania budowli (wystarczy spojrzeć z dwóch boków i z góry na zbudowany obiekt). Zawartość: 40 drewnianych klocków, 17 kart z wzorami, 1 karta blanco, 2 klipsy do kart.
- 295)** Układam modele przestrzenne, szt. 1. Na fotografiach przedstawione zostały różne układy brył i patyczków. Zadaniem dziecka jest odtworzyć widziany model za pomocą rzeczywistych elementów. Za pomocą zestawu można również ćwiczyć rozpoznawanie brył przez dotyk, a także rozwijać słownictwo w zakresie przyimków. Zawartość: 50 kart wzorcowych, 14 brył geometrycznych w 7 kształtach (parami) wykonanych z estetycznej pianki, 15 drewnianych patyczków, 2 woreczki, instrukcja, całość umieszczona w poręcznej walizce.
- 296)** Cyferkowe zgadywanki, szt. 2. Gra polega na rzucaniu kostkami do gry i jak najszybszym odszukaniu odpowiedników wyrzuconych oczek na klockach z cyframi. Można też wprowadzić element dodawania bądź odejmowania oczek. To doskonały sposób na utrwalenie cyfr w zakresie 1 - 9. Wym.: 24 x 23 cm.



- 297)** Wieże liczbowe, szt. 1. Wieże liczbowe ukazują dzieciom wartość liczby poprzez wysokość wieży z oznaczeniem ilości poprzez prostokąci. Manipulując klockami, stawiając je obok siebie, na sobie, porównując, dzieci wchodzą w kontakt z liczbą i z liczeniem, a także dochodzą do własnych matematycznych wniosków. Doświadczają na konkretnym materiale, że osiem to o 2 mniej od 10, że 9 jest 3 razy większe od 3. Ilość reprezentująca liczbę 5 wiązana jest w wiązkę. Na odwrocie klocka zamieszczona jest liczba, jaką reprezentuje. Pozwala to przejść od działań na konkrety (prostokąci) do działań symbolicznych na liczbach. Wiek: 5-8 lat. Zawartość: 30 klocków drewnianych - klocek "1" o wymiarze 3,5 x 3,5 x 1,5 cm - klocek "10" o wymiarze 3,5 x 3,5 x 15 cm - drewniana taca do przechowywania - instrukcja z ćwiczeniami.
- 298)** Mistrz mnożenia, szt. 2. Gra składa się z 70 sztywnych kartoników, z których połowa zawiera działania mnożenia, a połowa wyniki. Dodatkowym elementem utrwalającym jest zastosowanie kolorów. Kartoniki z działaniami mnożenia mają jedną stronę w kolorze zielonym, a z wynikami w kolorze czerwonym. Gra polega na dobieraniu par spośród dwukolorowych kartoników. Mistrzem mnożenia zostaje ten, kto uzbiera najwięcej par. Wym. kart 4 x 4 cm.
- 299)** Matematyka na wesoło, szt. 1. Do gry zapraszamy od dwóch do czterech uczestników. Dobrze jeśli w grze będzie brała udział osoba dorosła, która może pełnić rolę arbitra i rozjemcy. W zestawie: plansza, 50 kart z pytaniami i zadaniami, 4 obrazki słońca na tle żółtym, niebieskim, zielonym i czerwonym, podzielonych na 7 części, kostki do gry, 4 pionki, odpowiednio w kolorze żółtym, niebieskim, zielonym i czerwonym, 4 notesiki oraz instrukcji do gry.
- 300)** Kolorowe liczby, szt. 12. Doskonała pomoc do liczenia, porównywania liczb i dokonywania działań arytmetycznych. Zestaw składa się z 200 kolorowych klocków o różnej długości. Najmniejszy klocek ilustruje liczbę 1, będącą punktem odniesienia dla innych, które są jej wielokrotnością. Całość zapakowana jest w walizkę.
- 301)** Klocki Nun Basic Set, szt. 2. Wym. klocków: 2 cm - 7 cm.
- 302)** Cztery w rzędzie, szt. 2. Ten nowy rodzaj gry strategicznej dla dwóch osób w większym stopniu angażuje intelekt, uczy logicznego myślenia, planowania, przewidywania oraz przybliża zasady rywalizacji. Zadaniem każdego z uczestników zabawy jest ułożenie w drewnianej skrzyni rzędu składającego się z czterech kul tego samego rodzaju. Ponieważ wygrywa osoba, która utworzy najwięcej tego typu ciągów, kompletować kule trzeba w taki sposób, by uniemożliwić wykonanie tej czynności przeciwnikowi. Niezwykle emocjonująca gra absorbuje pożytecznie dziecięcą uwagę przez wiele długich godzin. Wym.: 15,5 x 8,5 cm.
- 303)** Trzykurs, szt. 1. Kolorowa bila podąża do jednej z 3 łuz. Po drodze napotyka przeszkody w postaci wielu położonych blisko siebie otworów. Dotrzeć na miejsce pomagają jej gracze, którzy sterują ruchem przedmiotu za pomocą specjalnej obręczy i 3 długich sznurków. Ścieżki do łuz są wąskie i pełne niebezpieczeństw. Wystarczy jeden nieostrożny ruch, by kula skończyła swoją podróż przed czasem. Gra uczy koordynacji i współpracy. Doskonała dla 1 lub 3 osób. Wym.: 37 x 37 cm.
- 304)** Mix klocków, szt. 1. 200 elementów w opakowaniu kartonowym.
- 305)** Skrzynia skarbów, szt. 1. 1800 elementów. Wym. pudełka: 35 x 40 x 20 cm.
- 306)** Kuferek skarbów, szt. 1. 600 elementów. Wym. pudełka: 25 x 37 x 18 cm.
- 307)** Gra analogiczna, szt. 1. Zabawka zwraca dziecięcą uwagę na podobieństwa, zależności i często ukryte związki między zjawiskami oraz przedmiotami. Została zaprojektowana po to, aby uczyć koncentracji, wyciągania wniosków i myślenia poprzez analogię. Komplet zawiera cztery plansze i szesnaście tematycznych tabliczek, które należy odpowiednio ze sobą zestawić. Gra jest doskonałą formą zabawki dydaktycznej dla przedszkolaków i dzieci we wczesnym wieku szkolnym.
- 308)** Urodzinowe przyjęcie, szt. 1. Każdy gracz kolejno kręci „cukierkowym” kołem, a następnie porusza się o wskazaną ilość pól. Poruszając się po planszy gracze zbierają różne przedmioty (cukierki, balony, prezenty), które następnie wymieniają na świeczkę. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy ustawi wszystkie świeczki na swoim torcie. Wiek urodzinowy, który jest taki sam dla wszystkich uczestników gry, ustalany jest za pomocą „świeczkowego” koła na początku gry. Zestaw zawiera: 1 planszę o wym.: dł. 36,5 x szer. 25,5 cm z 2 kołami, 4 kartonowe talerze o wym.: dł. 25 x szer. 18 cm, 80 drewnianych żetonów z przedmiotami o śr. 2,5 cm, 1 woreczek z materiału.
- 309)** Lotto kształty, szt. 1. Pięknie ilustrowana gra jest interesującą formą nauki rozpoznawania podobnych, dwuwymiarowych kształtów. Każda plansza (20,5 x 20,5 cm) ma 9 kwadratów przedstawiających kształty i przedmioty znane z życia codziennego. Gracze dopasowują karty do przedmiotów lub



- kształtów. Uczą się pojęć: strona, bok, symetria, rozpoznawania kształtów. W zestawie 4 plansze, 36 kart oraz instrukcja dla nauczyciela.
- 310)** Patyczaki – liczniki, szt. 1. Kolorowe drewniane patyczki zakończone magnesami znakomicie nadają się do budowania skomplikowanych przestrzennych figur, konstrukcji oraz jako liczniki. W zestawie 100 patyczków o długości 30 cm w 5 kolorach.
- 311)** Ośmiokątna mozaika, szt. 2. Ośmiokąt składa się z 39 drewnianych, kolorowych elementów. Wym.: 24 x 24 cm.
- 312)** Labirynt z myszką, szt. 1.
- 313)** Bristol mix, szt. 3. 100 arkuszy, 10 kolorów.
- 314)** Kolorowy papier rysunkowy, szt. 3, 400 arkuszy, 8 kolorów.
- 315)** Kółka i elipsy filcowe, szt. 3.
- 316)** Elipsa: 50 szt. o wym. 18 x 9 mm, 20 szt. o śr. 50 x 30 mm; kółka: 50 szt. o śr. 10 i 15 mm, 20 szt. o śr. 30 i 47 mm.
- 317)** Małe kształty piankowe, szt. 2, 200 szt., wym. od 10 do 54 mm.
- 318)** Piankowe kształty, szt. 1. Różne kształty; 1000 szt., wym. od 1 do 5 cm.
- 319)** Ruszam się i uczę, szt. 1. Aktywne poznawanie kolorów, kształtów i liczb sprawia dzieciom wiele radości. Kinestetyczna zabawa angażuje wiele zmysłów i uczy współdziałania. Proponujemy okrągłą matę z dmuchanymi kostkami. Zawartość: okrągła mata winylowa (średnica 122 cm), 5 kostek dmuchanych, 5 woreczków z grochem (średnica 8 cm), instrukcja.
- 320)** Florina - duży zestaw, szt. 1.
- 321)** Formy podstawowe, szt. 1. Wszystkie formy geometryczne stosowane w podarkach Friedricha Froebel'a: koło, kwadrat, prostokąt, półkoło, trapez, a także różnorodne trójkąty i romby. Łącznie 12 przepięknych kształtów w 4 żywych barwach. Wykonane z drewna, miłe w dotyku zachęcają dzieci do własnej, niczym nieskrępowanej twórczości. Z figur można ułożyć niemalże wszystko. Tworzenie obrazków z figur wspaniale rozwija intuicję geometryczną dziecka. Ułożenie kompozycji wymaga cierpliwości i dokładności, ćwicząc ręczki dziecka i rozwijając jego koncentrację uwagi. Zawartość: 1 kg czyli ok. 600 drewnianych figur, grubość 0,4 cm, 4 kolory: czerwony, żółty, zielony i niebieski, wykonane z estetycznego lakierowanego drewna, opakowane w worek foliowy.
- 322)** Grube kredki w stojaku, szt. 2, 60 szt. Wym. kredki: 17,5 x 1 cm, śr. 6 mm.
- 323)** Temperówki, szt. 2. 2 ostrza odpowiednie dla cienkich i grubych kredek - wym. 7x6cm - 4 szt.
- 324)** Ołówki trójkątne, szt. 2. Z miękkim grafitem, w trójkątnej, drewnianej oprawie, która swoim kształtem umożliwia ćwiczenie prawidłowego chwytu oprawki. Na oprawie znajduje się miejsce na naniesienie imienia. - 10 szt.
- 325)** Papier rysunkowy biały, szt. 2. A4 – 250 szt.
- 326)** Bristol biały, szt. 2. A4 – 100 szt.
- 327)** Klej czarodziejski, szt. 2. Klej czarodziejski nadaje się świetnie do klejenia papieru, drewna, korka, filcu, tkaniny, ceramiki, folii aluminiowej. Można go wykorzystać do wszelkiego rodzaju prac artystycznych - plastycznych oraz naprawczych. Po wyschnięciu nie pozostawia brudnych śladów, jest przezroczysty i elastyczny. 500 ml.
- 328)** Pędzel do kleju, szt. 1. 5 szt.
- 329)** Klej introligatorski, szt. 5. Precyzyjna końcówka ułatwia przyklejanie drobnych elementów (koralików, cekinów, wstążeczek, aplikacji itp.) lub dotarcie kleju do wąskich szczelin. 60 g.
- 330)** Klej w szyfcie, szt.10, 1 szt.10 g.
- 331)** Piłki arytmetyczne, szt. 8.
- 332)** Głowa pełna liczb, szt. 2. Atrakcyjna gra matematyczna wymaga intensywnego liczenia w pamięci. Celem gry jest utworzenie jak największej ilości prawidłowych równań do liczb wyrzuconych przez 6 kostek. Istnieje wariant dla mniejszej grupy graczy (od 2 do 6 osób) oraz dla grupy większej niż 6 osób. Zawartość: głowa z miękkiego tworzywa, 3 kostki liczbowe 1-6, 3 kostki liczbowe z cyframi 0,1,2,7,8,9; klepsydra; notatnik do zapisywania wyników.
- 333)** Mądre skoki do 100, szt. 1. Intensywne ćwiczenie poruszania się na osi liczbowej, liczenia strukturalnego oraz dodawania i odejmowania. Zadaniem dzieci jest osiągnąć wylosowaną liczbę poprzez możliwie najmniejszą liczbę skoków. Skakać na osi można co 1, 5 i 10. Wyraźny podział planszy na odcinki co 5 ułatwia wzrokowe liczenie z przekroczeniem progu. Gra odbywa się w parach - w każdej rundzie gracz może wykonać łącznie 10 skoków. Ile wylosowanych liczb może w ten sposób



- "osiągnąć"? Zawartość: plansza liczbowa 0-50, plansza liczbowa 0-100, tafelki liczbowe, 2 pionki, 10 sześciątów do punktacji.
- 334)** Mądre skoki do 20, szt. 1. Intensywne ćwiczenie poruszania się na osi liczbowej, liczenia strukturalnego oraz dodawania i odejmowania. Zadaniem dzieci jest osiągnąć wylosowaną liczbę poprzez możliwie najmniejszą liczbę skoków. Skakać na osi można co 1, 5 i 10. Wyraźny podział planszy na odcinki co 5 ułatwia wzrokowe liczenie z przekroczeniem progu. Gra odbywa się w parach - w każdej rundzie gracz może wykonać łącznie 10 skoków. Ile wylosowanych liczb może w ten sposób "osiągnąć"? Zawartość: plansza liczbowa 0-10, plansza liczbowa 0-20, tafelki liczbowe w zakresie 20, 2 pionki, 10 sześciątów do punktacji.
- 335)** Domino dopełnianie do 100, szt. 1. Oryginalne domino ćwiczy umiejętność dopełniania do 100. Zadaniem dziecka jest dopasować kolejne kamienie domina tak, aby liczby na dwóch sąsiednich kwadratach (białym i niebieskim) były zawsze sumą 100. Układanie domina może rozgrywane w grupie 2-6 osób lub układane przez jedno dziecko samodzielnie. Liczby dobrano tak, że domino zawsze układa się w pętlę (element samokontroli). Kostki domina wykonane są z grubego i trwałego tworzywa - starczą na lata szkolnej nauki. Zastosowanie: rozkładanie liczby 100 na czynniki, dopełnianie do 100. Zawartość: 24 kostki domina wykonane z grubego tworzywa (brzeży bezpiecznie zaokrąglone), wymiar kostki: 4 x 8 cm, umieszczone w trwałym, kartonowym pudełku.
- 336)** Tabliczka 100 z kołeczkami – zestaw, szt. 1.
- 337)** Magnetyczna kolorowa tabliczka mnożenia, szt. 1. Wzrokowa i kinestetyczna nauka tabliczki mnożenia z całą klasą w formie atrakcyjnych ćwiczeń. Duża tablica zawiera wszystkie działania na mnożenie w zakresie 100 w układzie tabelarycznym. Tablica jest oprawiona w aluminiową ramę i zaopatrzona w haczyki do powieszenia na tablicy szkolnej. W komplecie dostarczane są magnetyczne kwadraty z dwustronnym nadrukiem - z jednej strony działanie (np. 5 x 6) z drugiej strony wynik (np. 30). Atutem tego kompletu jest kolorystyczne pogrupowanie rzędów tabliczki mnożenia, aby uwypuklić związki pomiędzy liczbami. Kolory żółte dla wyników mnożenia przez 5 i 10, kolory czerwone - przez 2, 4 i 8, kolory zielone - przez 3, 6 i 9. Jak łatwo zauważyć grupowanie odbywa się wokół liczb będących względem siebie wielokrotnością. Poszczególne rzędy różnią się odcieniami w ramach tego samego koloru. Zawartość: trwała metalowa tablica z nadrukiem i aluminiową oprawą - wymiar tablicy 71 x 71 cm - 100 kolorowych kwadratów z folii magnetycznej z dwustronnym nadrukiem - wymiar kwadratu 5,3 x 5,3 cm - sorter do kwadratów.
- 338)** Wir mnożenia, szt. 1. Gra ułatwiająca utrwalanie tabliczki mnożenia, atrakcyjna w formie nawet dla tych uczniów, którzy dobrze już mnożą w pamięci. Plansza skonstruowana w kształcie wodnego wiru. Rzut kostką wyznacza kolor i kolejny skok gracza. Jednak wcześniej trzeba dobrze wykonać obliczenie: przemnożyć liczbę obecnego pola przez liczbę pola następnego. Współgrający sprawdzają poprawność odpowiedzi na załączonej tabliczce kontrolnej. Kto pierwszy dotrze do centrum wiru mnożenia? Gra zaprojektowana z myślą o różnicowaniu zajęć podczas lekcji, jak i wsparcie nauczyciela podczas zajęć kompensacyjno - wyrównawczych. Niebanalny koncept, przejrzyste reguły i atrakcyjna szata graficzna przyciągają uczniów. Rozegranie jednej partii zajmuje 15 - 30 minut. Dodatkowe warianty i propozycje do wykorzystania zawarte są w dołączonej instrukcji. Gra przeznaczona jest dla 2 - 4 graczy. Zawartość: 1 plansza (54 x 37 cm); 4 pionki; 1 kostka z kolorami; kontrolna tabliczka działań na mnożenie do 100.
- 339)** Liczydło do 100, szt. 1. Oryginalne w formie, estetyczne liczydło umożliwia demonstrację i ćwiczenia z całą klasą. Liczydło mocujemy do tablicy, możemy też położyć na płasko (np. na podłodze). Zawartość: długość 145 cm; średnica koralu 2,3 cm.
- 340)** Piankowe owoce, szt. 1. Doskonale nadają się do wykonywania biżuterii, laurek i itp. – 40 szt.
- 341)** Pomoc dydaktyczna „Zabawy z chustą” lub równoważna; format: B5, stron: 30 – 1 sztuka.
- 342)** Pomoc dydaktyczna „Rytmika dla dzieci” lub równoważna; format B5, objętość 100 stron – 1 sztuka.
- 343)** Pomoc dydaktyczna „Komplet rytmiczno-ruchowy” lub równoważna; zawartość: 10 kolorowych lin (dł. 3 metry, śr. 9 mm), 6 wstążek podwójnych w 6 kolorach, 10 zwiewnych chust (40 x 40 cm) 4 piłki, 2 pary klawesów, 4 dzwonki na rączce, 4 muzyczne jajka, 1 tamburyn, 1 bębenek z pałeczką, 1 trójkąt, torba do przechowywania – 1 zestaw.
- 344)** Pomoc dydaktyczna „Materac wąski średni” lub równoważna; wym: 133 x 40 x 6,5 cm – 5 sztuk.
- 345)** Pomoc dydaktyczna „Walec gimnastyczny z kolcami” lub równoważna; wym.: dł. 80 cm, śr. 55 cm – 1 sztuka.



- 346)** Pomoc dydaktyczna „Walec gimnastyczny żółty” lub równoważna; wym: ? 40 cm, L 65 cm – 1 sztuka.
- 347)** Pomoc dydaktyczna „Piłki relaksacyjne języki” lub równoważna; 4 szt., ? 6,5 cm – 4 komplety.
- 348)** Pomoc dydaktyczna „Skoczek z uśmiechem ITSU” lub równoważna; piłka skacząca o śr. 60 cm, waga : 650 gr – 2 sztuki.
- 349)** Pomoc dydaktyczna „Piłki z rogami” lub równoważna; śr: 55 cm – 3 sztuki.
- 350)** Pomoc dydaktyczna „Piłki z uchwytami” lub równoważna; śr: 50 cm – 2 sztuki.
- 351)** Pomoc dydaktyczna „Woreczki z grochem cyfry” lub równoważna; w zestawie 10 woreczków wym.: 9 x 14 cm, czerwone – 1 zestaw.
- 352)** Pomoc dydaktyczna „Woreczki z grochem cyfry” lub równoważna; w zestawie 10 woreczków wym.: 9 x 14 cm, niebieskie – 1 zestaw.
- 353)** Pomoc dydaktyczna „Szarfy do ćwiczeń” lub równoważna; 4 sztuki w czterech kolorach. wym.: 96 x 5 cm – 10 sztuk.
- 354)** Pomoc dydaktyczna „Pachołki 23cm” lub równoważna; zestaw 23 cm pachołków wykonanych z tworzyw sztucznych, jeden z zestawów składa się z 10 pachołków w 5 różnych kolorach, po 2 sztuki z koloru, drugi zestaw zawiera 10 sztuk pachołków z nadrukiem cyfr 0 - 9, trzeci zestaw zawiera: 26 sztuk pachołków z literami. W zestawie 26 sztuk pachołków z literami o wys.23 cm – 1 zestaw.
- 355)** Pomoc dydaktyczna „Pachołki 23cm” lub równoważna; zestaw 23 cm pachołków wykonanych z tworzyw sztucznych. Jeden z zestawów składa się z 10 pachołków w 5 różnych kolorach, po 2 sztuki z koloru, drugi zestaw zawiera 10 sztuk pachołków z nadrukiem cyfr 0 - 9, trzeci zestaw zawiera: 26 sztuk pachołków z literami. W zestawie 10 sztuk pachołków z cyframi od 0-9, o wys.23 cm – 1 zestaw.
- 356)** Pomoc dydaktyczna „Maty aktywności” lub równoważna; zabawka 4 w 1 – posiada 4 wymienne plansze o wym.: 61 x 49 cm oraz 12 kolorowych woreczków z grochem z nadrukiem cyfr – 2 sztuki.
- 357)** Pomoc dydaktyczna „Pikłarzyki snoby” lub równoważna; stół posiada osiem teleskopowych prowadnic po cztery na drużynę, figurki piłkarzy rozmieszczone są w układzie od 1-2-5-3, w zestawie jedna piłeczka, wym.: : 92 x 60 x 66 cm – 1 sztuka.
- 358)** Pomoc dydaktyczna „Lina do skakania i przeciągania” lub równoważna; lina o długości 2,5 m – 3 sztuki,
- 359)** Pomoc dydaktyczna „Lina do skakania i przeciągania” lub równoważna; lina o długości 5,0 m – 2 sztuki,
- 360)** Pomoc dydaktyczna „Wygibajtus junior” lub równoważna; zawartość: 2 bączki, 2 plansze z folii, instrukcja – 2 sztuki,
- 361)** Pomoc dydaktyczna „Ławka gimnastyczna” lub równoważna; wym.: dł. 3 m, wys. 30 cm – 3 sztuki,
- 362)** Pomoc dydaktyczna „Ławka gimnastyczna” lub równoważna; wym.: dł. 2 m, wys. 30 cm – 4 sztuki,
- 363)** Pomoc dydaktyczna „Twister max” lub równoważna; zestaw składa się z: dywanu do gry (100% poliamidu), materiałów do gry i instrukcji, wymiary dywanu: 135 x 145 x 0,5 cm – 1 sztuka,
- 364)** Pomoc dydaktyczna „Gra – Jabłonka” lub równoważna; zawartość: 1 drewniane drzewko, 2 owocowe podbieraki, 10 jabłek, 30 żetonów, klepsydra, koszyczek – 2 sztuki,
- 365)** Pomoc dydaktyczna „Chusta” lub równoważna; śr. 3,5 m, 8 uchwytów, max. obciążenie 10 kg – 2 sztuki,
- 366)** Pomoc dydaktyczna „Chusta 6 m” lub równoważna; śr. 6 m, 12 uchwytów – 1 sztuka,
- 367)** Pomoc dydaktyczna „Woreczki z grochem cyfry” lub równoważna; 10 szt. w 5 kolorach, wym. 10 cm – 1 komplet,
- 368)** Pomoc dydaktyczna „Piłka nożna” lub równoważna; wykonana z materiału pu/pvc, 4-warstwowa, rozmiar 5, 14-panelowa, waga: 410-440 gram – 3 sztuki,
- 369)** Pomoc dydaktyczna „Leniwa Ósemka” lub równoważna; wym. 48 x 22 x 2,5cm, śr. kulki 3cm – 2 sztuki,
- 370)** Pomoc dydaktyczna „Latające pszczołki” lub równoważna; wym.: 22 x 22 cm – 2 sztuki,
- 371)** Pomoc dydaktyczna „Fliper” lub równoważna; wymiary: 25 x 42 cm – 2 sztuki,
- 372)** Pomoc dydaktyczna „Labirynt z kulką” lub równoważna; gra posiada 4 wymienne plansze, wym.: 33 x 33 cm – 1 sztuka,
- 373)** Pomoc dydaktyczna „Piłka Hop” lub równoważna; piłka skacząca z wygodnym uchwytem, średnica: 66 cm – 2 sztuki,
- 374)** Pomoc dydaktyczna „Piłka Hop ” lub równoważna; piłka skacząca z wygodnym uchwytem, średnica: 60 cm – 2 sztuki,
- 375)** Pomoc dydaktyczna „Piłki emocje” lub równoważna; 6 piłek przedstawiających różne wyrazy twarzy, śr: 20 cm – 1 sztuka,
- 376)** Pomoc dydaktyczna „Piłka do siatkówki” lub równoważna; profesjonalna piłka sportowa, rozmiar 1 –



- 10 sztuk,
- 377)** Pomoc dydaktyczna „Piłka 15cm” lub równoważna; śr. 15 cm – 10 sztuk,
- 378)** Pomoc dydaktyczna „Piłeczki 12cm” lub równoważna; piłki z pianki poliestrowej, 4 szt., 12cm – 2 zestawy,
- 379)** Pomoc dydaktyczna „Piłeczki 7cm” lub równoważna; piłki z pianki poliestrowej, 6 szt., 7cm – 3 zestawy,
- 380)** Pomoc dydaktyczna „Ławka gimnastyczna” lub równoważna; dł. 2 m, wys. 30 cm – 5 sztuk,
- 381)** Pomoc dydaktyczna „Wąż równoważnia” lub równoważna; dł. 3,5 m – 2 sztuki,
- 382)** Pomoc dydaktyczna „Podążamy szlakiem” lub równoważna; wym.: 50 x 50 x 1,5 cm – 1 sztuka,
- 383)** Pomoc dydaktyczna „Worki do skakania” lub równoważna; wym.: 65 x 60 cm – 1 sztuka,
- 384)** Pomoc dydaktyczna „Multiwspinaczka” lub równoważna; wym.: śr. podstawy 130 cm, wys. 183 cm - 1 sztuka,
- 385)** Pomoc dydaktyczna „Duże klocki” lub równoważna; zestaw dużych klocków w kształcie cegieł, 32 dużych (dł. 23 cm) i 16 małych (12 cm) – 1 zestaw,
- 386)** Pomoc dydaktyczna „Wirujący Talerz” lub równoważna; antypoślizgowa powierzchnia, 4 uchwyty, śr. 76cm – 1 sztuka,
- 387)** Pomoc dydaktyczna „Spacer zespołowy” lub równoważna; komplet 4 pary, wym. jednego elementu: dł. 39,5, szer. 12,5, wys. 2,5 cm – 2 komplety,
- 388)** Pomoc dydaktyczna „Czapka równoważna” lub równoważna; śr. 14,5 cm, wys. 18 cm – 6 sztuk,
- 389)** Pomoc dydaktyczna „Parawan wysoki z balonikami” lub równoważna; wym. 87 x 168 cm – 1 sztuka,
- 390)** Pomoc dydaktyczna „Trójkąt gimnastyczny” lub równoważna; wykonany ze sklejki, szer. 100 cm, bok 120 cm – 1 sztuka,
- 391)** Pomoc dydaktyczna „Uni Hokej” lub równoważna; w skład zestawu wchodzi: 2 bramki o wym.: 90 cm x 60 cm, 12 kijów o wym.: dł. 80 cm, 12 piłek – 1 sztuka,
- 392)** Pomoc dydaktyczna „Taborety Zabawowe” lub równoważna; komplet 10 stabilnych taboretów o różnych długościach, z których można budować tory przeszkód – 1 zestaw,
- 393)** Pomoc dydaktyczna „Płatki z sercami” lub równoważna; 4 szt. w różnych kolorach, wym. 56,6 x 13,3 x 12,2 cm – 1 zestaw,
- 394)** Pomoc dydaktyczna „Kolorowe obręcze” lub równoważna; 24 sztuki, śr. 16,4 cm, grubość 1,2 cm – 1 zestaw,
- 395)** Pomoc dydaktyczna „Skakanka z drewnianymi uchwytami” lub równoważna; dł.: 2,22 m – 30 sztuk,
- 396)** Pomoc dydaktyczna „Bieżnia II” lub równoważna; max. obciążenie 68 kg, waga produktu 19 kg, wym. 90 x 75 x 85 cm – 1 sztuka,
- 397)** Pomoc dydaktyczna „Steper” lub równoważna; max. obciążenie 68 kg, waga produktu 9,3 kg, wym. 78 x 65 x 80 cm – 1 sztuka,
- 398)** Pomoc dydaktyczna „Materac z nadrukiem” lub równoważna; wym. 200 x 80 x 10cm, waga: 5 kg – 4 sztuki,
- 399)** Pomoc dydaktyczna „Materac cienki” lub równoważna; wym. 200 x 80 x 10cm, waga: 6 kg – 4 sztuki,
- 400)** Pomoc dydaktyczna „Puszki celownicze” lub równoważna; zawartość: 10 puszek (wys. 10 cm, śr. 8 cm), 6 piłeczek (śr. 6 cm), torba – 2 komplety,
- 401)** Pomoc dydaktyczna „Skacząca piłeczka na platformie” lub równoważna; zawartość: 2 platformy z uchwytem (śr. 15 cm), 2 piłeczki – 2 sztuki,
- 402)** Pomoc dydaktyczna „Duża latająca bila” lub równoważna; zawartość: kula 20 x 13 cm, uchwyty 11 x 8 cm, sznurek dł. 220 cm – 4 sztuki,
- 403)** Pomoc dydaktyczna „Zestaw NS II” zaproponowane przez wykonawcę – 1 zestaw,
- 404)** Pomoc dydaktyczna „Opona duża” lub równoważna; śr. 120cm, śr. otworu 60cm – 1 sztuka,
- 405)** Pomoc dydaktyczna „Wałek średni” lub równoważna; dł. 90cm; śr. 30cm, waga: 2,5 kg – 2 sztuki,
- 406)** Pomoc dydaktyczna „Ścianka wspinaczkowa” lub równoważna; wym.: wys. 200 cm x szer. 125 cm – 1 sztuka,
- 407)** Pomoc dydaktyczna „Duży materac szkolny” lub równoważna; wym.: 200 x 120 x 5 cm – 1 sztuka,
- 408)** Pomoc dydaktyczna „Minipiłkarzyki” lub równoważna; zawartość: wymiary: długość 92 cm, wysokość 32 cm - szer. 51 cm (z uchwytami 82 cm), dostarczana z 2 piłeczkami – 1 sztuka,
- 409)** Pomoc dydaktyczna „Dywan w klasy - różowy” lub równoważna; wykonany techniką chromo-jet pętelka, wym. 100 x 200 cm – 1 sztuka,



410) Pomoc dydaktyczna „Kolejka ósemka” lub równoważna; wykonana z drewna brzoźowego i bukowego, wym. 56 x 26,8 x 9,5 cm – 1 sztuka.

2.2. Doposażenie bazy dydaktycznej SP nr 5 w Bytowie (logopedia), dostawa pomocy dydaktycznych:

- 1) Pomoc dydaktyczna „Logopedia – pakiet profesjonalny” lub równoważna; zawartość: część ćwiczeniowa tzw. aplikacja pacjenta zawiera 12 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: szereg ciszący, szereg syczący, szereg szumiący, różnicowanie szeregów głosek r l: zestaw zadań do terapii głoski l, sfonem echokorektor mowa bezdźwięczna, badanie mowy aplikacja logopedy z wbudowanym modułem „badanie mowy” – 1 sztuka,
- 2) Pomoc dydaktyczna „Graj w dmuchane” lub równoważna; wym.: 37 x 25 cm – 2 sztuki,
- 3) Pomoc dydaktyczna „Dmucane lotto” lub równoważna; zawartość: podstawa z tworzywa sztucznego z wymiennymi kartami o wym.: 20 x 20 x 45 cm, 4 dwustronne lotto plansze z obrazkami zwierząt o wym.: 16 x 16 cm, 36 sztuk żetonów o śr. 3,5 cm oraz piłeczka – 2 sztuki,
- 4) Pomoc dydaktyczna „Turbino” lub równoważna; w zestawie: 2 koła z obrazkami o różnym stopniu trudności, pudełko z trwałej tektury o wym.: 22 x 22 x 10 cm zawierające plastikową podstawkę i śmigło, koło z wizerunkami zwierząt na każdej stronie,
- 5) 2 torebki z 10 szarymi i 10 pomarańczowymi gumowymi kapslami – 3 sztuki,
- 6) Pomoc dydaktyczna „Gra z naśladowaniem” lub równoważna; 120 kart, waga: 0,42 kg – 3 sztuki,
- 7) Pomoc dydaktyczna „Ścianka lustro – tablica magnetyczna” lub równoważna; dwustronna ścianka łącząca w sobie funkcje tablicy magnetycznej i lustra, wym.: 140 x 84 cm – 1 sztuka,
- 8) Pomoc dydaktyczna „Gra planszowa” lub równoważna; wym. planszy: 37 x 37 cm – 1 sztuka,
- 9) Pomoc dydaktyczna „Piłka z dźwiękiem” lub równoważna; śr.: 7cm – 10 sztuk,
- 10) Pomoc dydaktyczna „Ładnie mówię głoski K, G, H” lub równoważna; 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy oraz instrukcja z propozycjami gier – 1 sztuka,
- 11) Pomoc dydaktyczna „Ładnie mówię głoski S, Z, C, DZ” lub równoważna; 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy oraz instrukcja z propozycjami gier – 1 sztuka,
- 12) Pomoc dydaktyczna „Ładnie mówię głoski SZ, Ż, CZ, DŻ” lub równoważna; 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy oraz instrukcja z propozycjami gier – 1 sztuka,
- 13) Pomoc dydaktyczna „Ładnie mówię głoski R” lub równoważna; 64 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy oraz instrukcję z propozycjami gier – 1 sztuka,
- 14) Pomoc dydaktyczna „Ładnie mówię głoski Ś, Ź, DŹ, Ć” lub równoważna; 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy oraz instrukcja z propozycjami gier – 1 sztuka,
- 15) Pomoc dydaktyczna „Memo rerki” lub równoważna; 72 kartoniki (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoską r – 2 sztuki,
- 16) Pomoc dydaktyczna „Memo szumki” lub równoważna; 72 kartoniki (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoskami: sz, ż, cz, dż – 2 sztuki,
- 17) Pomoc dydaktyczna „Seria kart – żywność” lub równoważna; zawartość: 105 zdjęć w trzech seriach: owoce i warzywa, mięso i ryby, słodczyce, wymiary zdjęć 15x12 cm, zdjęcia umieszczone w pudełku – 1 zestaw,
- 18) Pomoc dydaktyczna „Seria kart – zwierzęta” lub równoważna; zawartość: 105 zdjęć, wymiary zdjęć 15x12 cm, zdjęcia umieszczone w pudełku – 1 zestaw,
- 19) Pomoc dydaktyczna „Pasujące pary” zaproponowane przez wykonawcę – 1 sztuka,
- 20) Pomoc dydaktyczna „Seria zawody i ich akcesoria” lub równoważna; 12 kart o wym. 8 x 15 cm, 48 kart o wym. 7,5 x 7,5 cm, instrukcja – 1 zestaw,
- 21) Pomoc dydaktyczna „Seria przeciwności” zaproponowane przez wykonawcę – 1 sztuka,
- 22) Pomoc dydaktyczna „Mikrofon MP3” lub równoważna; mikrofon z możliwością nagrywania i odtwarzania dowolnych dźwięków i piosenek (czas nagrania najwyższej jakości: do 4 godziny), łącze USB, wbudowana pamięć, 128 MB – 1 sztuka,
- 23) Pomoc dydaktyczna „Gimnastyka buzi i języka” lub równoważna; IV zestawy po 10 kart, wym. A5 lub 9 x 9 cm – 1 sztuka,
- 24) Pomoc dydaktyczna „Gra min” lub równoważna; 32 zdjęcia o wym. 21 x 15 cm, 4 plansze i 32 kartoniki o wym. 5 x 4 cm – 1 zestaw,



- 25) Pomoc dydaktyczna „Gimnastyka buzi” lub równoważna; zawartość: 28 rysunków podzielonych na 4 serie zaznaczone kolorem, o wym. 9 x 9 cm – 1 zestaw,
- 26) Pomoc dydaktyczna „Onomatopeje” lub równoważna; 104 karty typu „Piotruś” (4 serie: zwierzęta domowe, zwierzęta natury, przyroda/otoczenie, dźwięki wydawane przez człowieka), karty do ćwiczeń sekwencji słuchowych (wym. 29,7 x 10 cm) podzielone na 3 poziomy: 2 onomatopeje – 15 kart; 3 onomatopeje – 10 kart, 4 onomatopeje – 6 kart – 1 zestaw,
- 27) Pomoc dydaktyczna „Słyszę i wymawiam” lub równoważna; 58 kart A4, 2 karty A4 dwustronne, 6 kartoników z symbolami – 1 sztuka,
- 28) Pomoc dydaktyczna „Karty do prezentacji” lub równoważna; 50 kart demonstracyjnych formatu A5 przedstawiających onomatopeje, instrukcja – 1 sztuka,
- 29) Pomoc dydaktyczna „Piramida logopedyczna L1” lub równoważna; 25 trójkątów, 30 zadań do utrwalania liter: ś, ć, ź, dź – 3 zestawy,
- 30) Pomoc dydaktyczna „Piramida logopedyczna L2” lub równoważna; 25 trójkątów, 30 zadań do utrwalania liter: b-p, d-t, w-f – 3 zestawy,
- 31) Pomoc dydaktyczna „Piórka małe” lub równoważna; wym. od 3 do 14 cm, 20 g – 6 kompletów,
- 32) Pomoc dydaktyczna „Lustro logopedyczne” lub równoważna; wym. 60 x 120 cm – 1 sztuka,
- 33) Pomoc dydaktyczna „Lustro logopedyczne małe” lub równoważna; wym. bez ramy 25 x 25 cm – 1 sztuka,
- 34) Pomoc dydaktyczna „Przygody ślimaka gra logopedyczna” lub równoważna; zawartość: plansza, karty do gry, pionki, kostka, pomoc logopedyczna "Kuferek", pomoc logopedyczna "Lizak logopedyczny", instrukcja – 3 sztuki,
- 35) Pomoc dydaktyczna „UniLOGO” lub równoważna; format: A4, 100 str, gry planszowe (z planszami układanymi z obrazków), gry manualne, układanki typu puzzle o różnym stopniu trudności, kolorowanki – 1 sztuka,
- 36) Pomoc dydaktyczna „UniLOGO” lub równoważna; format: A4, 48 dwustronnych kart, zestaw obrazków, historyjka obrazkowa, labirynty, układanki, gra planszową i wycinanki – 1 sztuka,
- 37) Pomoc dydaktyczna „Kocham mówić” lub równoważna; format: 14,5 x 19,5 cm, 75 kart (15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami) – 1 sztuka,
- 38) Pomoc dydaktyczna „Kolorowanka logopedyczna” lub równoważna; książeczka składa się z 22 kolorowych postaci, każda służy do utrwalania wymowy głoski: sz, ź, cz, dź, s, z, c, ś, ź, ć, dź, l, r, t, d, p, b, k, g, f, w – 3 sztuki,
- 39) Pomoc dydaktyczna „Logopedyczne zabawy grupowe” lub równoważna; format: A4, 168 str – 1 sztuka,
- 40) Pomoc dydaktyczna „Rozwijamy mowę i myślenie dziecka” lub równoważna; 24 talie: 312 par obrazków, wym. 5,3 x 8,5 cm, instrukcja – 1 zestaw,
- 41) Pomoc dydaktyczna „Zgadywanka” lub równoważna; zawartość: 6 kolorowych kubków z tworzywa, 90 kartoników obrazkowych (30 z głoską "s", 30 z głoską "z", 24 z głoską "z", 12 z głoską "dz"), kolorowa kostka, instrukcja – 2 sztuki,
- 42) Pomoc dydaktyczna „Loteryjka obrazkowa” lub równoważna; zawartość: 8 dwustronnych plansz z obrazkami i wyrazami, 72 dwustronne kartoniki z obrazkami i nazwami, instrukcja – 1 sztuka,
- 43) Pomoc dydaktyczna „Słowa gra w słowa” lub równoważna; zawartość: 1 duża plansza (34 x 42 cm), 90 kartoników obrazkowych (30 z głoską "s", 30 z głoską "z", 24 z głoską "z", 12 z głoską "dz"), kolorowa kostka, instrukcja – 1 sztuka,
- 44) Pomoc dydaktyczna „Duży zestaw diagnostyczno-terapeutyczny” lub równoważna; zawartość: 7 książek z serii "Logopeda radzi" (Jak pokonać seplenienie - głoski c-cz, Jak pokonać seplenienie - głoski s-sz, Jak pokonać seplenienie - głoski z-ź(rz)-dz-dź, Zmysły - ich funkcje, Odbieranie i wyrażanie mowy w drugim roku życia, Odbieranie i wyrażanie mowy w trzecim roku życia), pomoce diagnostyczno-terapeutyczne (Karta mowy dziecka, Kwestionariusz obrazkowy, Schemat utrwalania głosek, Przygody ślimaka - gra, Grządki żuka - kolorowanka, Lizak logopedyczny, Czarodziejska beczka - cz/c, Szacowna stara szafa - s/sz, Zamrażarka żywności - z/ź, Czarodziejska rybka - r, Kuferek Antosia - ćwiczenia w mówieniu i czytaniu, Ośmiobok - l, Kostka - r, Ilustracje - podwórko/mieszkanie) – 1 zestaw,
- 45) Pomoc dydaktyczna „Mały zestaw diagnostyczno-terapeutyczny” lub równoważna; zawartość: pomoce diagnostyczno-terapeutyczne: Karta mowy dziecka, Kwestionariusz obrazkowy, Schemat utrwalania głosek, Przygody ślimaka - gra, Grządki żuka - kolorowanka, Lizak logopedyczny, Czarodziejska beczka - cz/c, Szacowna stara szafa - s/sz, Zamrażarka żywności - z/ź, Czarodziejska rybka - r, Kuferek Antosia - ćwiczenia w mówieniu i czytaniu, Ośmiobok - l, Kostka - r, Ilustracje - podwórko/mieszkanie – 1 zestaw,



- 46) Pomoc dydaktyczna „Test nazywania” lub równoważna; format B5, 48 stron, 5 arkuszy odpowiedzi – 1 sztuka,
- 47) Pomoc dydaktyczna „Kwestionariusz obrazkowy” lub równoważna; zawartość: 44 kartoniki z obrazkami (6 x 8,5 cm), 5 egzemplarzy "Karty mowy i wymowy dziecka" – 1 sztuka,
Pomoc dydaktyczna „MIMIC – zabawy logopedyczne z buzią” lub równoważna; zawartość: 28 kolorowych kartoników z trwałe tekury, wymiar kartonika 10 x 10 cm, umieszczone w trwałym, kartonowym pudełku, instrukcja metodyczna – 1 sztuka,
- 48) Pomoc dydaktyczna „Inspirujący kuferek językowy” lub równoważna; zawartość: rozkładany kuferek z przegródkami i uchwytami do przenoszenia (wym. po rozłożeniu 52 x 60 x 10 cm), 20 pudełek z tworzywa (9 x 13 x 10 cm), w każdym pudełku znajduje się 10 przedmiotów z tworzywa do określonego tematy, instrukcja, 20 polskich naklejek z zawartością – 1 zestaw,
- 49) Pomoc dydaktyczna „ładnie mówię głoskę R” lub równoważna; 3 zestawy kolorowych obrazków, razem 64 sztuki, wym. 1 obrazka 9 x 9 cm, instrukcja – 1 sztuka,
- 50) Pomoc dydaktyczna „ładnie mówię głoski SZ, Ż, CZ, DŻ” lub równoważna; 3 zestawy zdjęć, razem 74 obrazków, wym. obrazka 9 x 9 cm, instrukcja – 1 sztuka,
- 51) Pomoc dydaktyczna „ładnie mówię głoski K, G, H” lub równoważna; 3 zestawy zdjęć, 70 obrazków – 1 sztuka,
- 52) Pomoc dydaktyczna „ładnie mówię głoski S, Z, C, DZ” lub równoważna; 3 zestawy zdjęć, 70 obrazków – 1 sztuka,
- 53) Pomoc dydaktyczna „ładnie mówię głoski Ś, Ź, Ć, DŹ” lub równoważna; 3 zestawy zdjęć, 70 obrazków – 1 sztuka,
- 54) Pomoc dydaktyczna „Wdech i wydech” lub równoważna; zawartość: 8 kolorowych kart A4 z poleceniem, 8 kompletów małych elementów, zapinana teczka – 3 zestawy,
- 55) Pomoc dydaktyczna „Lotoryjka obrazkowa” lub równoważna; 8 dwustronnych plansz (10,5 x 11,5 cm) oraz 72 sztuki dwustronnych tafelków (5,5 x 3,5 cm) – 3 zestawy,
- 56) Pomoc dydaktyczna „Cienie logopedyczne” lub równoważna; zestaw 90 kolorowych obrazków, ich prawdziwych i fałszywych cieni oraz 36 kart pracy, 18 kolorowych kart pracy + teczka – 1 zestaw,
- 57) Pomoc dydaktyczna „Odgłosy przyrody” lub równoważna; w zestawie: 20 kolorowych kart, zeszyt A5 – 8 stron, CD, plastikowe kieszonki i teczka – 1 zestaw,
- 58) Pomoc dydaktyczna „Dźwięki naszego otoczenia” lub równoważna; w zestawie: 20 kolorowych kart, zeszyt A5 – 8 stron, CD, plastikowe kieszonki i teczka – 1 zestaw,
- 59) Pomoc dydaktyczna „MÓWIĘ ! Utrwalanie wymowy głosek S, Z, C, DZ” lub równoważna; format A4, 44 strony – 1 sztuka,
- 60) Pomoc dydaktyczna „MÓWIĘ ! Utrwalanie wymowy głosek SZ, Ż, CZ, DŻ” lub równoważna; format A4, 44 strony – 1 sztuka,
- 61) Pomoc dydaktyczna „Głoski do zabawy” lub równoważna; zawartość: 55 kart żabek, 55 kart ilustracji, plansza, 5 pionków, kostka oraz instrukcja – 1 sztuka,
- 62) Pomoc dydaktyczna „Będę mówić , czytać i pisać poprawnie” lub równoważna; zawartość: książka z instrukcjami (12 stron) i planszami do kserowania, teczka z kolorowymi planszami – 1 sztuka,
- 63) Pomoc dydaktyczna „Dziennik zajęć logopedy” lub równoważna; 64 strony, format A4 – 1 sztuka,
- 64) Pomoc dydaktyczna „Przeciwieństwa – zestaw ćwiczeniowy” lub równoważna; zawartość: 40 plansz obrazkowych (15 x 21 cm), 80 etykietek wyrazowych (2 x 8 cm) – 1 sztuka,
- 65) Pomoc dydaktyczna „Bańki mydlane” lub równoważna; wysokość 10 cm, pojemność 42 ml – 10 sztuk,
- 66) Pomoc dydaktyczna „Języckowe przygody” lub równoważna; duży format A4, 120 stron – 1 sztuka,
- 67) Pomoc dydaktyczna „Sylaby duże - do czytania i ćwiczeń logopedycznych” lub równoważna; zawartość: 234 kartoniki z sylabami (10,5 x 15 cm), 25 przekładek alfabetycznych, drewniane pudełko z pokrywką (17 x 18 x 13 cm) – 1 sztuka,
- 68) Pomoc dydaktyczna „Materiał wyrazowo – obrazkowy” lub równoważna; ćwiczenia prawidłowej wymowy głosek s, z, c, dz, format A4, 56 str. – 1 sztuka,
- 69) Pomoc dydaktyczna „Diagnoza i terapiazaburzeń afatycznych – część 1” lub równoważna; zawartość: 90 czarno-białych obrazków "sytuacje" (10,5 x 15 cm), 24 kolorowe obrazki (10,5 x 15 cm), 96 kartoników z podpisami (3,5 x 10,5 cm), instrukcja – 1 sztuka,
- 70) Pomoc dydaktyczna „Słyszę, mówię i czytam cz. 1 - W-F, WI-FI” lub równoważna; zawiera ćwiczenia logopedyczne w nagłosie, śródgłosie i wygłosie: wybieranie i grupowanie obrazków, dobieranie



- podpisów, rozdzielanie podpisów, wyróżnianie liter, podział na sylaby, układanie zdań i wyrażen – 1 sztuka,
- 71)** Pomoc dydaktyczna „Słyszę, mówię i czytam cz. 2 - S-Z, Ś-Ż, SZ-Ż” lub równoważna; zawiera ćwiczenia logopedyczne w nagłosie, śródgłosie i wygłosie: wybieranie i grupowanie obrazków, dobieranie podpisów, rozdzielanie podpisów, wyróżnianie liter, podział na sylaby, układanie zdań i wyrażen – 1 sztuka,
- 72)** Pomoc dydaktyczna „Słyszę, mówię i czytam cz.3 - C-DZ, Ć-DŹ, CZ-DŹ” lub równoważna; zawiera ćwiczenia logopedyczne w nagłosie, śródgłosie i wygłosie: wybieranie i grupowanie obrazków, dobieranie podpisów, rozdzielanie podpisów, wyróżnianie liter, podział na sylaby, układanie zdań i wyrażen – 1 sztuka,
- 73)** Pomoc dydaktyczna „Słyszę, mówię i czytam cz.4 - P-B, PI-BI, T-D, K-G, KI-GI” lub równoważna; zawiera ćwiczenia logopedyczne w nagłosie, śródgłosie i wygłosie: wybieranie i grupowanie obrazków, dobieranie podpisów, rozdzielanie podpisów, wyróżnianie liter, podział na sylaby, układanie zdań i wyrażen – 1 sztuka,
- 74)** Pomoc dydaktyczna „łamiągłówki logopedyczne” lub równoważna; zbiór blisko 90 zadań, format A4, 96 str. – 1 zestaw,
- 75)** Pomoc dydaktyczna „Zabawy słuchowe” lub równoważna; format A4, 136 str. – 1 sztuka,
- 76)** Pomoc dydaktyczna „Zabawne historyjki w domu” lub równoważna; 70 ilustrowanych kart o wym.: 9 cm x 9 cm zawiera 12 historyjek przedstawiających zabawne sytuacje przytrafiające się w domu – 1 zestaw,
- 77)** Pomoc dydaktyczna „Bajki dla dyslektyków” lub równoważna; format B5, 40 str. – 1 sztuka,
- 78)** Pomoc dydaktyczna „Bystre oczko” lub równoważna; w zestawie umieszczono 210 sztywnych, dwustronnych kart 4,3 x 4,3 cm), 4 duże, sztywne dwustronne plansze (23,6 x 33,5 cm) – 1 sztuka,
- 79)** Pomoc dydaktyczna „Przedmioty – skojarzenia” lub równoważna; zestawie: 68 laminowanych tabliczek (9 x 9 cm), całość zapakowana w poręczny plastikowy kuferek – 1 sztuka,
- 80)** Pomoc dydaktyczna „Księga zagadek” lub równoważna; format: 204 x 290, stron: 64 – 1 sztuka,
- 81)** Pomoc dydaktyczna „100 tekstów logopedycznych” lub równoważna; zestaw 100 tekstów, podzielonych na grupy ze względu na rodzaj dysfunkcji, jaką one podczas ćwiczeń kształtują, format: A5, stron: 186 – 1 sztuka,
- 82)** Pomoc dydaktyczna „Rymowanki utrwalanki” lub równoważna; ilość stron: 56, format: 160 x 230 – 1 sztuka,
- 83)** Pomoc dydaktyczna „Dom i miasto” lub równoważna; wym. kart: 13,5 x 19,5 cm; 25 kart i 150 czerwonych żetonów – 1 zestaw,
- 84)** Pomoc dydaktyczna „Środowisko naturalne i zwierzęta” lub równoważna; wym. kart: 13,5 x 19,5 cm; 25 kart – 1 zestaw,
- 85)** Pomoc dydaktyczna „Instrumenty muzyczne” lub równoważna; wym. kart: 13,5 x 19,5 cm; 25 kart – 1 zestaw,
- 86)** Pomoc dydaktyczna „Lotto dźwiękowe – zwierzęta” lub równoważna; w zestawie: płyta CD, 6 różnych kart ze sztywnego kartonu (25 x 19 cm) oraz 40 plastikowych żetonów o średnicy 3,5 cm – 1 zestaw,
- 87)** Pomoc dydaktyczna „Misiowe lotto dźwiękowe” lub równoważna; w zestawie: płyta CD (35 min.), 12 kart wykonanych z twardego kartonu, przedstawiających 3 zdjęcia Misia, 40 plastikowych żetonów oraz instrukcja dla nauczyciela, wym. kart: 33 x 11 cm, żetony o śr. 3,5 cm – 1 zestaw,
- 88)** Pomoc dydaktyczna „Jajka grzechotki” lub równoważna; zestaw 6 jajek – grzechotek w różnych kolorach, którym odpowiadają różne dźwięki – 2 komplety,
- 89)** Pomoc dydaktyczna „Podwójne marakasy” lub równoważna; dł. 20 cm, 1 para – 2 komplety,
- 90)** Pomoc dydaktyczna „Zagadki z obrazkami” lub równoważna; zestaw 48 zagadek, format: 290 x 160 x 25 – 1 zestaw,
- 91)** Pomoc dydaktyczna „Jak żyrafa szyję myje” lub równoważna; zestaw 48 zagadek, format: 290 x 160 x 25 – 1 zestaw,
- 92)** Pomoc dydaktyczna „Historyjki obrazkowo zdaniowe” lub równoważna; format: A4, oprawa: teczka, zeszyt A5, 16 str., plansze: 21 dwustronnie kolorowych kart, plastikowe kieszonki – 1 sztuka,
- 93)** Pomoc dydaktyczna „Dziękuję Kim” lub równoważna; zestaw składa się z 12 historyjek zbudowanych od 3 do 9 elementów (razem 90 kart o wym. 9 x 9 cm) – 1 zestaw,
- 94)** Pomoc dydaktyczna „Jeden dzień Flo” lub równoważna; 9 historyjek obrazkowych, 75 kart, wym. 9 x 9 cm – 1 zestaw,



- 95)** Pomoc dydaktyczna „Sześciiany akustyczne” lub równoważna; osiem par pudełek wydających różne tony – 2 zestawy,
Pomoc dydaktyczna „Schattenmemory” lub równoważna; pomoc edukacyjna typu memory, w zestawie: 6 szufladek, w każdej po 26 drewnianych płytek z obrazkami – 1 zestaw,
- 96)** Pomoc dydaktyczna „Puszki dźwiękowe” lub równoważna; 4 pary dźwiękowych puszek wykonanych z lakierowanego drewna, wym. podstawy 29 x 15,5 x 2,3 cm, wym. puszek: 6,7 x 6,7 x 4,7 cm – 2 zestawy,
- 97)** Pomoc dydaktyczna „Od obrazka do słowa” lub równoważna; poradnik, materiały obrazkowe, zawierające gry językowe i kombinacje ćwiczeń językowych, etykietki z podpisami do poszczególnych obrazków (całość zapakowana w pudełku), liczba stron: 398, format: A4 – 2 zestawy,
- 98)** Pomoc dydaktyczna „Grzybobranie – gra logopedyczna” lub równoważna; dwie plansze, po jednej dla każdego z graczy oraz wiele zestawów plaketek do ćwiczeń, format: 360 x 260 – 2 sztuki,
- 99)** Pomoc dydaktyczna „Łamiągówka logopedyczna junior” lub równoważna; dwustronna plansza (32,5 x 40 cm), 4 drewniane podstawki, 151 kartoników z literkami do układania wyrazów, czerwone żetony – 2 sztuki,
- 100)** Pomoc dydaktyczna „Pakiet zdjęć umiejętności” lub równoważna; zestaw zawiera zdjęcia zwierząt oraz przedmiotów, 227 zdjęć o wym. 11 x 14 cm – 2 zestawy,
- 101)** Pomoc dydaktyczna „Pakiet zdjęć” lub równoważna; 275 zdjęć o wym. 11 x 14 cm – 2 zestawy,
- 102)** Pomoc dydaktyczna „Makatka z kieszonkami” lub równoważna; wymiary: 105 x 81 cm, wykonana z 100% nylonowej tkaniny, posiada grube i przezroczyste kieszenie – 2 sztuki,
- 103)** Pomoc dydaktyczna „Zestaw instrumentów” lub równoważna; zestaw drewnianych instrumentów muzycznych zapakowanych w drewnianej walizce (24 x 44,5 cm), 2 trójkąty o boku 16 cm z pałeczkami, 4 pałeczki drewniane, 2 pałeczki metalowe dł. 18,8 cm, pudełko akustyczne, podwójna tarka guiro dł. 25,2 cm, podwójny drewniany tonblok duży dł. 28,5 cm i mały dł. 16 cm, 5 par klawesów, 25 szt. – 1 zestaw,
- 104)** Pomoc dydaktyczna „Logopedyczne zabawy cz.1” lub równoważna; ćwiczenia głosek sz,ż,cz,dż, program komputerowy zawiera 5 lub 6 multimedialnych gier – 1 sztuka,
- 105)** Pomoc dydaktyczna „Logopedyczne zabawy cz.2” lub równoważna; ćwiczenia głosek s,z,c,dz, program komputerowy zawiera 5 lub 6 multimedialnych gier – 1 sztuka,
- 106)** Pomoc dydaktyczna „Logopedyczne zabawy cz.3” lub równoważna; ćwiczenia głosek ś, ź, ć, dź, program komputerowy zawiera 5 lub 6 multimedialnych gier – 1 sztuka,
- 107)** Pomoc dydaktyczna „Logopedyczne zabawy cz.4” lub równoważna; ćwiczenia głosek j, l, r, program komputerowy zawiera 5 lub 6 multimedialnych gier – 1 sztuka,
- 108)** Pomoc dydaktyczna „Loteryjka – dźwięki z otoczenia” lub równoważna; 12 plansz o wym. 13 x 20 cm, 120 kartoników, płyta CD – 1 zestaw,
- 109)** Pomoc dydaktyczna „Loteryjka – dźwięki w domu” lub równoważna; 12 plansz o wym. 13 x 20 cm, 120 kartoników, płyta CD – 1 zestaw,
- 110)** Pomoc dydaktyczna „Loteryjka – dźwięki z zagrody” lub równoważna; 12 plansz o wym. 13 x 20 cm, 120 kartoników, płyta CD – 1 zestaw,
- 111)** Pomoc dydaktyczna „Gotujemy zupę” lub równoważna; zawartość gry: plansza wykonana z trudno niszczonego materiału, 32 bambusowe żetony, 8 warzyw powtórzonych czterokrotnie, 4 ludziki, 4 koszyczki – 1 zestaw,
- 112)** Pomoc dydaktyczna „Biblioteczka” lub równoważna; wykonane z płyty wiórowej w tonacji brzozy, wym. 98 x 90 x 66 cm, wys. siedziska 34 cm – 1 sztuka,
- 113)** Pomoc dydaktyczna „LOGO – gry” lub równoważna; 10 gier multimedialnych (dostępnych w większości w trzech wariantach): Logo-Malarz, Logo-Kręciak, Logo-Papuga, Logo-Locik, Logo-Cel, Logo-Szum, Logo-Łapka, Logo-Tenis, Logo-Poziom, Logo-Muzyk – 1 zestaw,
- 114)** Pomoc dydaktyczna „Zdjęcia – Zwierzyniec” lub równoważna; 6 serii zdjęć przedstawiających zwierzęta, 105 zdjęć, wym. 14 8 x 12 cm – 1 sztuka,
- 115)** Pomoc dydaktyczna „Zgaduj zgadula” lub równoważna; duże drewniane pudełko z otworami i humorystycznymi do poznawania rzeczy bezwzrokowo, jedynie za pomocą dotyku – 1 sztuka,
- 116)** Pomoc dydaktyczna „Gra zgadnij kto to” lub równoważna; 2 plansze, 2 arkusze z postaciami, 4 podpórki – 1 sztuka,
- 117)** Pomoc dydaktyczna „Rozsypanki obrazkowe – zestaw I” lub równoważna; 60 obrazków z podpisami umieszczonymi w liniaturze – 1 zestaw,
- 118)** Pomoc dydaktyczna „Rozsypanki obrazkowe – zestaw II” lub równoważna; 60 obrazków z podpisami



- umieszczonymi w liniaturze – 1 zestaw,
- 119)** Pomoc dydaktyczna „Kartonowe kształty” lub równoważna; 1500 sztuk z papieru o różnej grubości, 29 motywów o różnej wielkości (od 3,5 do 6,3 cm) – 2 komplety,
- 120)** Pomoc dydaktyczna „Kartonowe kwiatki” lub równoważna; 1500 sztuk, kartonowe w 9 kolorach, 3 wielkości (od 1,6 do 2,8 cm) – 2 komplety,
- 121)** Pomoc dydaktyczna „Kiermasz papierowych kształtów” lub równoważna; zawartość: 1500 elementów o różnych kształtach i kolorach, wym. elementu do 6 cm – 2 komplety,
Pomoc dydaktyczna „Pompony kolorowe” lub równoważna; komplet pomponów do prac kreatywnych, 525 sztuki, 8 kolorów, 4 rozmiary: 15 mm, 20 mm, 40 mm, 55 mm – 2 komplety,
- 122)** Pomoc dydaktyczna „Pompony neonowe” lub równoważna; komplet pomponów do prac kreatywnych, 500 sztuk, 6 intensywnych kolorów, 3 rozmiary: 15 mm, 20 mm, 40 mm – 2 komplety,
- 123)** Pomoc dydaktyczna „Pompony pastelowe” lub równoważna; komplet pomponów do prac kreatywnych, 500 sztuk, 6 pastelowych kolorów, 3 rozmiary: 15 mm, 20 mm, 40 mm – 2 komplety,
- 124)** Pomoc dydaktyczna „Piórka krótkie” lub równoważna; opakowanie 100 g, długość 5,5, 7,5 cm, kolory różne – 2 komplety,
- 125)** Pomoc dydaktyczna „Piórka” lub równoważna; długie pióra, 120 sztuk, długość 15 cm, 5 kolorów – 2 komplety,
- 126)** Pomoc dydaktyczna „Piórka” lub równoważna; długie pióra, 25 sztuk, długość 30 cm, 5 kolorów – 2 komplety,
- 127)** Pomoc dydaktyczna „Płatki kwiatów” lub równoważna; płatki kwiatów z tkaniny, waga: 0,08 kg – 3 komplety,
- 128)** Pomoc dydaktyczna „Płatki kwiatów” lub równoważna; kolorowe kształty różnej wielkości z których można układać kwiatki i naklejać na powierzchni papieru, 100 szt. dł. 0,8 do 1,5 cm – 4 komplety,
- 129)** Pomoc dydaktyczna „Kulki styropianowe średnie” lub równoważna; 10 szt., śr. 7 cm – 5 kompletów,
- 130)** Pomoc dydaktyczna „Kulki styropianowe duże” lub równoważna; 10 szt., śr. 10 cm – 5 kompletów,
- 131)** Pomoc dydaktyczna „Fantazyjne kształty z tkaniny” lub równoważna; opalizujący materiał w różnych kolorach i kształtach, 500 szt., wym. 1,2 do 2,5 cm – 2 komplety,
- 132)** Pomoc dydaktyczna „Kwiatki fantazyjne” lub równoważna; 200 szt., poliester, wym. 5 x 8,3 cm – 2 komplety,
- 133)** Pomoc dydaktyczna „Kółka i elipsy” lub równoważna; elipsa, 50 szt. o wym. 18 x 9 mm, 20 szt. o śr. 50 x 30 mm, kółka, 50 szt. o śr. 10 i 15 mm, 20 szt. o śr. 30 i 47 mm – 2 komplety,
- 134)** Pomoc dydaktyczna „Kartonowe kwiatuszki” lub równoważna; 1500 kolorowych kwiatków z twardego kartonu, 9 kolorów, różne rozmiary, śr. największego 2,8 cm, najmniejszego 1,6 cm – 1 komplet,
- 135)** Pomoc dydaktyczna „Zestaw słomek” lub równoważna; 150 słomek o dł. 22cm (50 szt. naturalnych okrągłych, 50 szt. naturalnych płaskich, 50 szt. kolorowych płaskich) - 3m złotego sznureczka – 2 komplety,
- 136)** Pomoc dydaktyczna „Tablica korkowa” lub równoważna; wym. 90 x 150 cm – 1 sztuka,
- 137)** Pomoc dydaktyczna „Porozmawiajmy o porach roku” lub równoważna; zawartość: 16 serii kart po 3-6 każda (łącznie 74 laminowane karty o wym. 9 x 9 cm), karty jednej serii oznaczone na rewersie kolejnym numerem, instrukcja – 1 zestaw,
- 138)** Pomoc dydaktyczna „Wyprawka” lub równoważna; zawartość: Papier rysunkowy kolorowy, A3 - 50 arkuszy, Papier rysunkowy biały A4 - 250 arkuszy, Karton kolorowy A3 - 15 arkuszy, Karton kolorowy dwustronnie 32 x 24 cm - 20 arkuszy, Krepina metalizowana 16 x 24 cm - 6 arkuszy, Krepina karbowana - 6 rolek, Farby plakatowe 6 x 20 ml - 5 opakowań, Ołówki - 12 sztuk, Kredki ołówkowe 6 kolorów - 5 opakowań, Pastele olejne 25 kolorów - 2 opakowania. Plastelina 6 kolorów - 5 opakowań, Klej w sztyfcie - 5 sztuk, Nożyczki - 5 sztuk, Zeszyt w kratkę - 5 sztuk, Klej uniwersalny - 1 litr – 2 komplety,
- 139)** Pomoc dydaktyczna „Językowa farma” lub równoważna; zawartość: 61 drewnianych figurek (zwierzęta, postacie, drzewa, pojazdy), 300 kartoników z wyrazami pogrupowanymi w 8 serii kolorystycznych (rzeczownik, przymiotnik, liczebnik, czasownik, przysłówki, zaimek, przyimek, spójnik), wym. kartonika 4 x 7,5 cm, 35 drewnianych symbole gramatycznych, szablon gramatyczny, drewniane pudełko z przegródkami, instrukcja metodyczna z propozycjami ćwiczeń – 1 zestaw,
- 140)** Pomoc dydaktyczna „Przygody ślimaka – gra logopedyczna” lub równoważna; zawartość: plansza, karty do gry, pionki, kostka, pomoc logopedyczna "Kuferek", pomoc logopedyczna "Lizak logopedyczny", instrukcja – 1 zestaw,



- 141) Pomoc dydaktyczna „Powtarzam – rozumiem – nazywam” lub równoważna; zawartość: 256 dwustronnych kart (10,5 x 15 cm), broszura metodyczna – 1 zestaw,
- 142) Pomoc dydaktyczna „Pytam i odpowiadam” lub równoważna; zawartość: 20 plansz zadaniowych (21 x 30 cm), 80 etykietek wyrazowych (2 x 6 cm) – 1 zestaw,
- 143) Pomoc dydaktyczna „Koszulki A4” lub równoważna; wykonane z folii o strukturze matowej, 100 szt. – 5 kompletów,
- 144) Pomoc dydaktyczna „Kocham czytać” lub równoważna; książeczki dostępne w dwóch pakietach, format 10 x 10 cm każdy zeszyt po 20 str. – 1 komplet,
- 145) Pomoc dydaktyczna „Segregator” lub równoważna; 1 szt., format A4, grzbiet 7 cm – 3 sztuki,
- 146) Pomoc dydaktyczna „Papier ksero” lub równoważna; 500 szt., format A4 – 5 kompletów,
- 147) Pomoc dydaktyczna „Teczka szkolna z gumką” lub równoważna; 1 szt., format A4 – 10 sztuk,
- 148) Pomoc dydaktyczna „Kocham czytać” lub równoważna; książeczki dostępne w dwóch pakietach, format 10 x 10 cm każdy zeszyt po 20 str. – 1 komplet,
- 149) Pomoc dydaktyczna „3,2,1.0 Start – czytanie treningowe” lub równoważna; format A4, 136 str. – 1 komplet,
- 150) Pomoc dydaktyczna „Ćwiczenia kształtujące umiejętności” lub równoważna; format A4, 100 str. – 1 komplet,
- 151) Pomoc dydaktyczna „Wspieranie rozwoju mowy dziecka” lub równoważna; 24 historyjki zawierające czarno-białe ilustracje do kopiowania oraz szczegółowe polecenia do pracy z każdym pojedynczym obrazkiem – 1 zestaw,
- 152) Pomoc dydaktyczna „Dobieranki – ćwiczenia percepcji wzrokowej” lub równoważna; 40 dwustronnych kart A4 (z elementami do wyciskania), zeszyt z obrazkami (44 strony), teczka – 1 zestaw,
- 153) Pomoc dydaktyczna „Radiomagnetofon przenośny i CD” lub równoważna; radioodtwarzacz CD z portem USB, z podwójnym wejściem AUX (przód/tył), odtwarza pliki MP3 i WMA, tuner radiowy z RDS, 3-pasmowy korektor parametryczny iEQ, wzmacniacz MOS-FET 4 x 50 W – 2 sztuki,
- 154) Pomoc dydaktyczna „Historyjki obrazkowo 6-elementowe” lub równoważna; każda teczka zawiera 21 historyjek obrazkowych oraz kieszonki do ich układania, historyjki składają się z 3, 4 lub 6 obrazków, format: A4, 21 str. – 1 kompletów.

3. Szkoła Podstawowa w Gostkowie.

3.1. Dopuszaenie bazy dydaktycznej w SP w Gostkowie, dostawa pomocy dydaktycznych:

- 1) pomoc do zajęć matematycznych „Logigram” lub równoważna, Dziecko utrwała poprzez tę pomoc dydaktyczną znajomość podstawowych figur płaskich i kształtuje umiejętność różnicowania ich pod względem wielkości, koloru i obrysu. Ćwiczenia angażują kilka zmysłów jednocześnie, pobudzają do samodzielnego myślenia, dają możliwość samodzielnego wypowiedzenia się i argumentowania działań, pozwalają na tworzenie zbiorów, uczą kolejności działań. Zawartość zestaw powinien zawierać: plansze, szablony i płytki zadaniowe z polami wraz z figurami do rozwiązywania zadań. Całość wykonana np. z drewna - 1 sztuka,

Poniższe pomoce dydaktyczne należy dostarczyć takie jak wymienione w zestawieniu poniżej „lub równoważne”.

- 2) Pakiet podstawowy LOGOPEDIA, szt. 1. Program umożliwiający prowadzenie profesjonalnej diagnozy i terapii logopedycznej w formie zabawy.
- 3) Program "Logo Obrazki . Cz.1 - sygnatyzm", szt. 1. Program do kształtowania prawidłowej wymowy u dzieci i wspomagania ich harmonijnego rozwoju.
- 4) Gra planszowa - Ślimak, szt. 1. Gra, która w łatwy i ciekawy sposób pomaga w ćwiczeniu mowy.
- 5) Klocki LOGO, szt. 1. Do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii.
- 6) Instrukcja do klocków logo, szt. 1. Zawiera propozycje zadań i ćwiczeń.
- 7) Suwaki terapeutyczne, szt. 1. Do nauki czytania i pisania.
- 8) Wieża zwierząt, szt. 1. Gra która uczy umiejętnego formułowania pytań.
- 9) Plansze interaktywne, szt. 1. Multimedialna pomoc dydaktyczna, która służy rozwijaniu umiejętności



werbalnych.

- 10) Zeszyt ćwiczeń logopedycznych, szt. 2. Zeszyty zawierający ćwiczenia logopedyczne.
- 11) Karty "Logopedyczny Piotruś", szt. 7. Każda talia zawiera obrazki do czytania z ćwiczoną głoską.
- 12) Program "Logopedyczne zabawy" cz. I, IV, szt. 2. Zestaw 11 multimedialnych programów które mają na celu usprawnienie wywołania oraz różnicowania głosek.
- 13) Logico Piccolo – logopedia, szt. 1. Zestaw zawiera 6 książeczek tematycznych oraz 3 plastikowe ramki.
- 14) Skacząca piłeczka, szt. 1. Gra rozwija kontrolę oddechu, ćwiczy mięśnie aparatu mowy.
- 15) Magnetyczne historyjki obrazkowe, szt. 1. Zawiera 3 plansze magnetyczne, historyjki obrazkowe, scenariusze zajęć.
- 16) Szumiące zagadki logopedyczne, szt. 1. Zbiór 48 kartoników ilustrowanymi zagadkami.
- 17) Maty gimnastyczne, szt. 6. Lekka mata do ćwiczeń korekcyjnych.
- 18) Skrzynia piankowa, szt. 1. 4 skrzynie w różnych kolorach z uchwytami po bokach do przenoszenia.
- 19) Zestaw "Mobik" kształtki rehabilitacyjne, szt. 1. 11 elementów o różnych kształtach do tworzenia torów przeszkód.
- 20) Walec gruby - 60 cm, szt. 1. Kształtka rehabilitacyjna.
- 21) Mata- Kształty, kolory, liczby, szt. 1. Przyrząd do nauki kolorów, kształtów, liczenia.
- 22) Mnożenie schubitrix , szt. 1. Układanki rozwijające zdolności percepcyjne, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość.
- 23) Waga szkolna, szt. 1. Metalowa waga z płaskimi szalkami.
- 24) Zestaw dużych odważników, szt. 1. 4 odważniki.
- 25) Zestaw odważników w pudełku., szt. 1. 10 odważników wraz z pudełkiem.
- 26) Preparaty mikroskopowe, szt. 1. 12 szkiełek z różnymi preparatami.
- 27) Preparaty mikroskopowe, szt. 1. 5 szkiełek z profesjonalnymi próbkami.
- 28) Interaktywny organizm człowieka, szt. 1. Przyrząd imitujący organizm człowieka, gdzie po naciśnięciu interaktywnego przycisku na ciele, dzieci mogą wysłuchać informacji o poszczególnych narządach ich lokalizacji i funkcjach.
- 29) Układ słoneczny, szt. 1. Przyrząd imitujący układ słoneczny, gdzie dzieci naciskając interaktywne przyciski, zdobywają wiedzę o planetach.
- 30) Domino – konstrukcji, szt. 4. Rozwija spostrzegawczość, logiczne myślenie.
- 31) Plansze z zadaniami, szt. 2. Rozwija spostrzegawczość, logiczne myślenie.
- 32) Kostki do plansz z zadaniami, szt. 2. Na ściankach umieszczone są 4 symbole.
- 33) Kolorowe figury. Zestaw 50 figur o różnych kształtach i kolorach.
- 34) Sudoku - gra logiczna, szt. 4. Rozwija zdolność do myślenia logiczno-matematycznego.
- 35) Studnia Jakuba, szt. 3. 60 drewnianych drążków w 6 kolorach.
- 36) Drewniany labirynt, szt. 1. Przygotowanie do nauki pisania, liczenia.
- 37) Słomki konstrukcyjne, szt. 4. Zestaw 200 plastikowych elastycznych rurek.
- 38) Książeczki edukacyjne, szt. 3. Książeczki "Pogoda", "Elektryczność", "Komunikacja"
- 39) Termometr, szt. 1. Dwustronny termometr.
- 40) Mapa Polski, szt. 3. Mapa administracyjna Polski, min. uczy i utrwała podział Polski na województwa.
- 41) Duże klocki magnetyczne, szt. 1. Rozwijają sprawność manualną u dzieci.
- 42) Mnożenie – karty, szt. 1. Gra rozwijająca zdolności percepcyjne, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość.

4. Szkoła Podstawowa w Niezabyszewie

4.1. Doposażenie bazy dydaktycznej w SP w Niezabyszewie, dostawa pomocy dydaktycznych:

- 1) Pomoc dydaktyczna „Program logopedyczny komputerowy do diagnozy i terapii” lub równoważna; w pakiecie znajduje się 5 programów logopedycznych: Szereg ciszący, Szereg syczący, Szereg szumiący, Różnicowanie szeregów, Głoska "r" – 1 sztuka,
- 2) Pomoc dydaktyczna „Ścianka lustro tablica magnetyczna” lub równoważna; dwustronna ścianka łącząca w sobie funkcje tablicy magnetycznej i lustra, wym.: 140 x 84 cm – 1 sztuka,
- 3) Pomoc dydaktyczna „Wibrator logopedyczny” lub równoważna; amplituda 0,6 cm, zasilany baterią 1,5 V – 1 sztuka,
- 4) Pomoc dydaktyczna „Zgadywanka” lub równoważna; zawartość pudełka: 6 cylindrów, 30 elem. z głoską, 30 elem. z głoską c, 24 z głoską z, 12 elem. z głoską dz, kolorowa kostka, instrukcja, lista wykorzystanych



- wyrazów, pudełko o wym.: 24 x 25 x 6 cm – 1 sztuka,
- 5) Pomoc dydaktyczna „Trudne słowa 1” lub równoważna; gra utrwała poprawną wymowę wyrazów z głoskami opozycyjnymi: k-t, g-d, l-j, j-r, w-ł, f-ch, zawartość pudełka: 9 plansz, plastikowa ramka, notes, instrukcja, liczba graczy: od 1 do 4 osób, wym. pudełka: 24 x 20 x 4 cm – 1 sztuka,
 - 6) Pomoc dydaktyczna „Trudne słowa 2” lub równoważna; zawartość pudełka: gra utrwała poprawną wymowę głoski „r” (r,r-r, tr-, dr-), również w układach opozycyjnych (r-l, l-r, r-j, j-r), 9 plansz, plastikowa ramka, notes, instrukcja, liczba graczy: od 1 do 4 osób, wym. pudełka: 24 x 20 x 4 cm – 1 sztuka,
 - 7) Pomoc dydaktyczna „Sylaby w dominie” lub równoważna; zawartość pudełka: 55 kart, 18 kul, klepsydra, 3 linki, 80 żetonów, instrukcja – 1 sztuka,
 - 8) Pomoc dydaktyczna „Kąpki i wafki - zabawa z głoskami” lub równoważna; ćwiczenia utrwalające wymowę głosek: k, g, f, w, format A4, 40 stron – 1 sztuka,
 - 9) Pomoc dydaktyczna „Miks ciszków, syczków, szumków” lub równoważna; zestaw książeczek w formacie A4, 40 stron – 1 zestaw,
 - 10) Pomoc dydaktyczna „Zeszyty ćwiczeń logopedycznych” lub równoważna; utrwalanie prawidłowej wymowy głosek szeregu syczącego: s, c, z, dz oraz głosek szeregu szumiącego: ż, sz, cz, dż, format A4 – 2 sztuki (po jednej sztuce każdej części),
 - 11) Pomoc dydaktyczna „Ładnie mówię głoski (sz, c, dz), (ś, ź, ć, dź), (sz, ż, cz, dż)” lub równoważna; seria gier logopedycznych, w każdym z zestawów znajduje się 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmioty – 3 sztuki (po jednej sztuce każdej części),
 - 12) Pomoc dydaktyczna „Tarcze z wyrazami trzysylabowymi” lub równoważna; w zestawie znajduje się 30 tarcz, format: A4, teczka: 16 kolorowych kart, 40 str. (zeszyt) – 1 sztuka,
 - 13) Pomoc dydaktyczna „Pociągi – zestaw do ćwiczenia czytania wyrazów jednosylabowych” lub równoważna; w zestawie znajdują się 24 pociągi, format: A4, teczka: 17 kolorowych kart, 32 str. (zeszyt) – 1 sztuka,
 - 14) Pomoc dydaktyczna „Kocham czytać” lub równoważna; pakiet 18 zeszytów, format: 16 x 20 cm, zeszyt 20 str., kolorowanka 40 str., poradnik 120 str. – 1 zestaw,
 - 15) Pomoc dydaktyczna „Kocham uczyć czytać – poradnik dla nauczyciela” lub równoważna; liczba stron: 109, format: 16 x 20 cm – 1 sztuka,
 - 16) Pomoc dydaktyczna „Metoda 18 struktur” lub równoważna; 19 zeszytów ćwiczeń, 64 str, każdy – 1 zestaw,
 - 17) Pomoc dydaktyczna „Metoda 18 struktur – zestawy ćwiczeń do analizy i syntezy słuchowej” lub równoważna; 6 zestawów obrazów do każdej z części metody 18 struktur wyrazowych, 32 str. – 1 zestaw,
 - 18) Pomoc dydaktyczna „Metoda 18 struktur – poradnik dla nauczyciela” lub równoważna; liczba stron: 280, format: A5 – 1 sztuka,
 - 19) Pomoc dydaktyczna „Metoda 18 struktur - książka do ćwiczeń w czytaniu” lub równoważna; publikacja zawiera 18 zestawów zadań, 56 str. – 1 sztuka,
 - 20) Pomoc dydaktyczna „Domino wyrazowe” lub równoważna; 28 kartoników, wym. 4x8cm; 8x1,3cm 1szt
 - 21) Pomoc dydaktyczna „Rusz głową – gry i zabawy logiczne 1, 2” lub równoważna; format: 26 x 14 cm, 24 str. – 1 zestaw,
 - 22) Pomoc dydaktyczna „Skoncentruj się – ćwiczenia na koncentrację 1,2” lub równoważna; format: 16,8 x 23,5 cm, 32 str. – 1 zestaw,
 - 23) Pomoc dydaktyczna „Czytam i piszę” lub równoważna; multimedialna gra edukacyjna – 1 szt.
 - 24) Pomoc dydaktyczna „Moje układanki – 4 części” lub równoważna; format: A5, 14 obrazków i wyrazów podzielonych na sylaby, broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń, zestaw składa się z 21 kompletów, w skład każdego kompletu wchodzi następujące elementy: obrazek, przecięty obrazek z podpisem, podpis – cały wyraz do czytania globalnego, sylaby – wyraz rozcięty zgodnie z podziałem na sylaby – 1 zestaw,
 - 25) Pomoc dydaktyczna „Wyspa skarbów” lub równoważna; multimedialna gra edukacyjna – 1 szt.
 - 26) Pomoc dydaktyczna „Kalendarz roczny magnetyczny” lub równoważna; metalowa plansza 50 x 70 cm, 4 ilustracje pór roku, 16 kart pogody, strzałki, 31 kart z liczbami 1-31, 17 kart (do ułożenia roku), 10 obrazków zajęć szkolnych, magnesy, instrukcja – 2 sztuki,
 - 27) Pomoc dydaktyczna „Liczydło stojące z tablicą magnetyczną” lub równoważna; po jednej stronie znajduje się 10 rzędów koralików (po 5 w każdym kolorze), z drugiej tablica magnetyczna suchościeralna,



wym.: 110 x 134 cm – 1 sztuka,

- 28) Pomoc dydaktyczna „Trudne litery b-d-g-p” lub równoważna; 100 stron, format A4 – 1 sztuka,
- 29) Mikroskopy, Mikroskop z zestawem akcesoriów (mikroskop dający powiększenie do 900 razy; w zestawie: pęseta, pojemniczki, plastikowe szkiełka; wys. 30 cm, powiększenie 300x, 600x, 900x)- 5szt,
- 30) „Mikroskop ruchomy” (mikroskop w postaci przezroczystego pojemnika w kształcie walca oraz estetyczną pokrywką, kształtem przypominający owoc pomidora. W obudowę pokrywy wmontowany wizjer, powiększający badany obiekt 10x. Specjalny sposób zamontowania wizjera pozwalający łatwo przesuwając go w głąb pojemnika i na boki umożliwiając np. śledzenie ruchu owada. - 1 szt. - wym. 6x12cm) lub równoważny- 5szt,
- 31) Preparaty mikroskopowe (12 preparatów o tematyce zoologicznej np. pióro gołębia, język pszczoły, sierść królika, noga muchy. - 12szt.; 6 różnych preparatów, każdy występuje podwójnie)- 5szt,
- 32) „Warsztat mieszanie kolorów- zestaw” (zestaw umożliwiający przeprowadzanie eksperymentów mieszania barw podstawowych; 4 probówki, 3 barwniki, 1 stojak, 3 miarki 100 ml, 1 miarka 200 ml, 1 pipeta, 1 łyżka, 1 koło barw) lub równoważne- 4szt,
- 33) Dostawa projektora multimedialnego – technologia oszczędzania prądu LED, micro USB i SD Card Reader umożliwiające przegrywanie danych multimedialnie bez użycia komputera. Zintegrowana bateria umożliwia prezentację do 2 h bez potrzeby użycia kabla zasilającego. RGB LED. Rozdzielczość WVGA (845 x 480). Natężenie światła 20 ANSI Lumen. Ostry kontrast min. 2.000:1. Mobilność: waga maksymalnie do 0,4 kg, Mini HDMI i SD Card Slot. Dołączony kabel VGA. Żywotność LED-20.000 h – 1 sztuka, gwarancja: min. 24 miesiące.
- 34) Dostawa laptopa (waga do 3 kg, przekątna ekranu min. 15.6”, rozdzielczość ekranu min. 1366 x 768, zamawiający dopuszcza komputer z procesorem klasy x86 dedykowanym do pracy w komputerach przenośnych osiągającym w teście Passmark CPU Mark wynik min.: 3500 punktów (wynik zaproponowanego procesora znajduje się na stronie <http://www.cpubenchmark.net>). pamięć RAM min. 2 GB, dysk twardy min. 250 GB, nagrywarka DVD, złącza USB, VGA, HDMI, gniazdo LAN, gniazdo słuchawek i mikrofonu, system operacyjny: Windows 7 lub równoważny tj. zainstalowany polskojęzyczny system operacyjny umożliwiający współpracę z aplikacjami przeznaczonymi na platformę Windows ze względu na fakt użytkowania przez uczniów i nauczycieli aplikacji działających w większości pod kontrolą tegoż systemu), gwarancja: min. 24 miesiące. 1 sztuka,
- 35) Dostawa aparatu fotograficznego; kompaktowy wyposażony w matrycę o rozdzielczości min. 14 miliona pikseli i obiektyw z min. 4 krotnym zoomem. Ekran min. 2,7-calowy ekran LCD o rozdzielczości co najmniej 230 000 punktów. Wyposażony musi być w funkcję nagrywania filmów w rozdzielczości HD. ładowarkę – 1 sztuka.

5. Szkoła Podstawowa w Pomysku Wielkim.

5.1. Dostawa pomocy dydaktycznej w SP w Pomysku Wielkim, dostawa pomocy dydaktycznych:

- 1) program multimedialny typu „Edusensus. Logopedia – pakiet podstawowy” lub równoważna; multimedialny program umożliwia specjalistom prowadzenie profesjonalnej diagnozy i terapii logopedycznej w formie zabawy. Wyposażony w atrakcyjną grafikę i animację; zawarte w zestawie programy dotyczą tzw. szeregów syczących, szumiących i ciszących - 1 sztuka,
- 2) Pomoc dydaktyczna „Walizeczka logopedyczna z wibratorami "RERKIEM" i "Z – VIBE” lub równoważna; zestaw zawiera: dwa wibratory o różnej amplitudzie: Z-vibe i SQ-pen(REREK), szpatułki specjalistyczne do korekcji i rozwijania mięśni języka – lifteR – do pionizacji, szpatułki do masażu wibracyjnego, łopatki: PROBE, MINI, PREEFER, FINE i SCRAPER do pionizowania języka oraz gryzaki, główce piszące – 1 sztuka,
- 3) Pomoc dydaktyczna „Logopedia – Pakiet podstawowy” lub równoważna; w pakiecie znajduje się 5 programów logopedycznych: Szereg ciszący, Szereg syczący, Szereg szumiący, Różnicowanie szeregów, Głoska "r" – 1 sztuka,
- 4) Pomoc dydaktyczna „Dmuchnij piłkę – labirynt stały” lub równoważna; zawartość: obramowana plansza drewniana o wymiarze 30 x 40 cm, 24 elementy drewniane przymocowane trwale do planszy, 3 piłeczki: plastikowa, metalowa i drewniana, 100 słomek – 1 sztuka,
- 5) Pomoc dydaktyczna „Księga słów i obrazków” lub równoważna; format A4, ilość stron 100, książka



zawiera 45 rysunków i tekstów – 1 sztuka,

- 6) Pomoc dydaktyczna „Trening matematyczny” lub równoważna; zawartość: 120 dwustronnych kart wykonanych z estetycznego tworzywa, wymiar kart 4,5 x 8,5 cm, nadrukowana dolna linia wskazuje poprawność trzymania karty – 5 sztuk (po jednej sztuce każdej części),
- 7) Pomoc dydaktyczna „Kalendarz roczny magnetyczny” lub równoważna; metalowa plansza 50 x 70 cm, 4 ilustracje pór roku, 16 kart pogody, strzałki, 31 kart z liczbami 1-31, 17 kart (do ułożenia roku), 10 obrazków zajęć szkolnych, magnesy, instrukcja – 1 sztuka,
- 8) Pomoc dydaktyczna „Poznajemy godziny” lub równoważna; zawartość: plansza (26 x 34 cm), 2 tarcze zegarowe z ruchomymi wskazówkami (śr. 12 cm), 30 kart czasu, 4 pionki, kostka, 28 żetonów, instrukcja – 1 sztuka,
- 9) Pomoc dydaktyczna „Orientacja kierunkowa na płaszczyźnie” lub równoważna; zawartość: plansza z elastycznego tworzywa, 4 kolorowe pionki, 2 kostki, instrukcja, całość umieszczona w zamykanej torebce – 1 sztuka,
- 10) Pomoc dydaktyczna „Nauka praktycznego liczenia 1 – 10” zaproponowane przez wykonawcę – 1 sztuka,
- 11) Pomoc dydaktyczna „Waga matematyczna” lub równoważna; zastosowanie: porównywanie liczb od 1 do 10, dodawanie, odejmowanie i mnożenie w zakresie 10 – 1 sztuka,
- 12) Pomoc dydaktyczna „Równoliczność zbiorów” lub równoważna; zawartość: 30 kartoników z elementami do liczenia (7,5 x 7,5 cm), 1 kartonik biały (oznacza ilość 'zero'), 11 plakietek z liczbami 0-11 (5 x 5 cm), 11 plakietek z nazwami liczebników 0-11 (3 x 7,5 cm), wszystkie elementy z trwałego, lakierowanego kartonu (grub. 2 mm), instrukcja z propozycją 11 ćwiczeń – 1 zestaw,
- 13) Pomoc dydaktyczna „Magnetyczna kasetka arytmetyczna” lub równoważna; zawartość: metalowa kasetka zamykana, 30 magnetycznych krążków o śr. 2 cm (15 czerwonych - 15 niebieskich), 62 żółte tafelki liczbowe (po 4 sztuki z zakresu 0-9, po 2 sztuki z zakresu 11-20), 30 żółtych tafelków symboli arytmetycznych (po 6 sztuk: +, -, =, <, >), 16 żółtych tafelków blanko (do własnego zapisu), krążki i tafelki wykonane z twardej, laminowanej pianki – 1 zestaw,
- 14) Pomoc dydaktyczna „Magnetyczna oś liczbowa” lub równoważna; zawartość: magnetyczna mata o dł. 3 metrów, 39 magnetycznych dwustronnych tabliczek ze strzałkami, 38 magnesów w 4 kolorach w pudełku (30 sztuk o śr. 20 mm, 8 sztuk o śr. 30 mm) – 1 zestaw,
- 15) Pomoc dydaktyczna „Kolorowy system dziesiątkowy” lub równoważna; zawartość: 25 jedności, 12 dziesiątek, 12 setek, 5 tysięcy, wszystkie elementy wykonane z folii magnetycznej, dostarczane w walizce – 1 zestaw,
- 16) Pomoc dydaktyczna „Magnetyczne haczyki” lub równoważna; 5 haczyków o średnicy 3,2 cm, udźwig: 5,5 kg – 2 komplety,
- 17) Pomoc dydaktyczna „Piłki arytmetyczne” lub równoważna; średnica 40 cm – 3 sztuki,
- 18) Pomoc dydaktyczna „Komplet kostek matematycznych” lub równoważna; zawartość: 4 kostki 1-5, 4 kostki 6-10, 4 kostki 11-15, 4 kostki 16-20, 4 kostki z symbolami, łącznie 20 kostek o boku 1,8 cm – 1 zestaw,
- 19) Pomoc dydaktyczna „Drewniany tangram magnetyczny” lub równoważna; zawartość: 7 drewnianych elementów (grubość 1 cm), wymiar ułożonego kwadratu "tangramu" 10,5 cm, 25 kart z tektury (wym. 7 x 7 cm) – 1 sztuka,
- 20) Pomoc dydaktyczna „Waga metalowa” lub równoważna; wymiar 14 x 17 x 40 cm, dokładność +/- 1g - maks. nośność 2 kg, waga dostarczana bez odważników – 1 sztuka,
- 21) Pomoc dydaktyczna „Odważniki żeliwne” lub równoważna; zawartość: całkowity ciężar 1 kg - odważniki żeliwne: 1x 500g, 1x 200g, 2x 100g, odważniki mosiężne: 1x 50g, 1x 20g, 2x 10g, 1x 5g, 2 x 2g, 1x 1g, odważniki dostarczane w podstawie z solidnego drewna – 1 zestaw,
- 22) Pomoc dydaktyczna „Magnetyczne krążki i znaki” lub równoważna; zawartość: 100 dwukolorowych krążków magnetycznych (śr. 5 cm), 25 magnetycznych krążków ze znakami arytmetycznymi: +, -, =, <, > (śr. 5 cm), walizeczka – 1 zestaw,
- 23) Pomoc dydaktyczna „Bryły porównawcze” lub równoważna; 15 brył, wymiary: 6 cm – 1 zestaw
- 24) Pomoc dydaktyczna „Liczydło 10 rzędowe” lub równoważna; wymiary: 24 x 20 cm – 1 sztuka,
- 25) Pomoc dydaktyczna „Szczudła” lub równoważna; wzmocnione kołnierzami od spodu, mocowane na sznurkach plastikowych, regulacja długości, wym: 20 cm – 5 kompletów,



- 26) Pomoc dydaktyczna „Kamienie rzeczne” lub równoważna; zawartość: 3 duże wyspy o boku 36 cm i wys. 8,5 cm, 3 małe wysepki o boku 25 cm i wys. 4,5 cm, łącznie 6 elementów w 6 kolorach – 1 sztuka,
- 27) Pomoc dydaktyczna „Korekcyjna ścieżka wałków” lub równoważna; kolorowe ścieżki wykonane są z wysokiej jakości tworzywa, wym.: 148 x 36 x 3 cm – 2 komplety,
- 28) Pomoc dydaktyczna „Tęczowe edubloki” lub równoważna; zawartość: 14 elementów z pianki poliuretanowej o podwyższonej gęstości 25 kg/m³, pokrowce wykonane z beztalanowego trwałego winylu wzmocnionego dżersejem (można zmywać na mokro) – 1 zestaw,
- 29) Pomoc dydaktyczna „Równoważnia gimnastyczna” lub równoważna; wym.: 200 x 8 x 7 cm – 1 sztuka,
- 30) Pomoc dydaktyczna „Koziołek gimnastyczny” lub równoważna; wym.: dł. 80 cm x szer. 75 cm x wys. 76 cm – 2 sztuki,
- 31) Pomoc dydaktyczna „Drabinka gimnastyczna” lub równoważna; wym.: 200 x 40 x 7 cm – 1 sztuka,
- 32) Pomoc dydaktyczna „Pomost kołyska drewniana” lub równoważna; maksymalne obciążenie 80 kg, wym.: 84 x 42 x 14,5 cm – 1 sztuka.
- 33) Skakanki – szt. 2 – Przyrząd do ćwiczeń ogólnorozwojowych

6. Szkoła Podstawowa w Rekowie.

6.1. Dopuszczenie bazy dydaktycznej w SP w Rekowie, dostawa pomocy dydaktycznych:

Poniższe pomoce dydaktyczne należy dostarczyć takie jak wymienione w zestawieniu poniżej „lub równoważne”.

Gimnastyka korekcyjna

- 1) Materac składany, szt. 2. Materac gimnastyczny
- 2) Półkule, szt. 2. Narzędzie do ćwiczenia mm stóp i równowagi
- 3) GO-GO, szt. 2. Przedmiot rozwijający koordynację i poczucie równowagi
- 4) Ślimak – labirynt balansujący, szt. 3. Przyrząd kształtujący równowagę, koordynację, wytrzymałość, koncentracji i uwagi.
- 5) Dyski dotykowe (sensoryczne) zestaw I , szt. 1. Przyrząd do ćwiczenia stóp oraz stymulacja wielozmysłowa
- 6) Dyski dotykowe (sensoryczne) zestaw II, szt. 1. Przyrząd do ćwiczenia stóp oraz stymulacja wielozmysłowa
- 7) Spacer zespołowy, szt. 1. Zestaw kształtujący mm NN, RR, ITT.
- 8) Piłka do masażu z kolcami duża, szt. 2. Przyrząd który wzmacnia mięśnie stopy, ćwiczy równowagę.
- 9) Drabinka podwójna, szt. 1. Drabinka gimnastyczna.
- 10) Materac 300, szt. 1. Materac gimnastyczny.
- 11) Trampolina, szt. 1. Przyrząd do ćwiczeń ogólnorozwojowych.
- 12) Skakanki – szt. 3. Przyrząd do ćwiczeń ogólnorozwojowych

Logopedia

- 13) „Lotto zdarzeń”, szt. 1. Plansze przedstawiające sceny z życia codziennego - spostrzegawczość, logiczne myślenie.
- 14) EduSensus Logopedia, szt. 1. Multimedialne oprogramowanie do diagnozy i terapii logopedycznej
- 15) „Turbino”, szt. 2. Gra edukacyjna, ćwiczy mięśnie w obrębie jamy ustnej, dokonali kontrolę oddechu
- 16) Wibrator logopedyczny REREK, szt. 2. Narzędzie do terapii rotacyzmu
- 17) „Logopedyczne zabawy” cz. I, szt. 1. Program komputerowy do ćwiczeń wymowy głosek – sz, ż, cz, dż
- 18) „Logopedyczne zabawy” cz.II, szt. 1. Program komputerowy do ćwiczeń wymowy głosek – sz, ż, cz, dż – s, z, c, dz
- 19) „Logopedyczne zabawy” cz. III, szt. 1. Program komputerowy do ćwiczeń wymowy głosek – sz, ż, cz, dż – ś, ź, ć, dź
- 20) „Logopedyczne zabawy” cz. IV szt. 1. Program komputerowy do ćwiczeń wymowy głosek – sz, ż, cz, dż – j, l, r
- 21) „Logopedyczne zabawy” cz. V szt 1. Program komputerowy do ćwiczeń – mowa bezdźwięczna
- 22) MIMIC – zabawy logopedyczne z buzią, szt. 1. Gra logopedyczna, trening motoryki i mięśni ust,



policzków i języka

- 23)** Test artykulacyjny. 100-wyrazowy standaryzowany, szt. 1. Test do badania wymowy dzieci w wieku przedszkolnym
- 24)** Księga słów i obrazków. Wyd. Komlogo, szt. 1. Publikacja przedstawiająca głoski języka polskiego ułożone w kolejności alfabetycznej.
- 25)** Małe karty – 36 szt.(tabliczka), szt. 1. Karty do motywacji dzieci w czasie terapii
- 26)** Naklejki – 810 szt. (dłonie), szt. 1. Naklejki do motywacji dzieci w czasie terapii
- 27)** Naklejki – 810 szt. (owady), szt. 1. Naklejki do motywacji dzieci w czasie terapii
- 28)** Piórka - element do dmuchania (wym. od 3 do 14 cm, opakowanie 20 g) - 1szt,

Ćwiczenia w czytaniu i pisaniu

- 29)** Radiomagnetofonu (wbudowane radio o zakresie fal AM, FM, odtwarzacz płyt CD, dźwięk stereo, głośniki szerokopasmowe, wyświetlacz RCD, zasilanie bateriami i sieciowe 220 - 240 V, 50/60 Hz, wielkość bez znaczenia) 1 sztuka,
- 30)** Czytam i piszę, szt. 1. Multimedialny program do nauki j. polskiego.
- 31)** Domino obrazkowo – wyrazowe, szt. 2. Gra dydaktyczna typu domino
- 32)** Domino dwusylabowe, szt. 2. Gra dydaktyczna typu domino
- 33)** Sylaby w dominie, szt. 2. Gra dydaktyczna
- 34)** Czytanie ze zrozumieniem 2, szt. 4. Zbiór ćwiczeń uczący czytania ze zrozumieniem
- 35)** Czytanie ze zrozumieniem 3, szt. 3. Zbiór ćwiczeń uczący czytania ze zrozumieniem
- 36)** Suwaki terapeutyczne. Tarcze, szt. 4. Pomoc dydaktyczna
- 37)** Suwaki terapeutyczne. Windy, szt. 4. Pomoc dydaktyczna
- 38)** Suwaki terapeutyczne. Pociągi, szt. 4. Pomoc dydaktyczna
- 39)** Suwaki terapeutyczne. Gąsienice, szt. 2. Pomoc dydaktyczna
- 40)** Tabliczki ze szlaczkami 2, szt. 2. Pomoc dydaktyczna
- 41)** Tabliczki ze szlaczkami 1, szt. 3. Pomoc dydaktyczna
- 42)** Tabliczki ze szlaczkami 3, szt. 4. Pomoc dydaktyczna
- 43)** Warsztaty graficzne, szt. 3. Pomoc dydaktyczna
- 44)** Warsztaty doskonalenia graficznego, szt. 3. Pomoc dydaktyczna
- 45)** Cyferki i szlaczki, szt. 4. Zeszyty ćwiczeń
- 46)** Labirynty dla dzieci, szt. 4. Książeczka
- 47)** Zwierzaki – figuraki, szt. 4. Zbiór ćwiczeń
- 48)** 311 szlaczków i zygzaczków, szt. 4. Zbiór ćwiczeń
- 49)** Owoce, warzywa i szlaczki , szt. 4. Zeszyty ćwiczeń
- 50)** Metoda 18 struktur wyrazowych, szt. 2. Książka do ćwiczeń w czytaniu
- 51)** Bingo sylabowe, szt. 2. Gra edukacyjna typu Bingo
- 52)** „3,2,1,0 start”, czytanie treningowe, szt. 4. Książka
- 53)** Rusz głową i figurą, szt. 4 Książka.