

Data.....

Załącznik nr 1

.....
pieczęć adresowa

FORMULARZ OFERTOWY (Część 1)

Gmina Koźmin Wielkopolski

Stary Rynek 11

63- 720 Koźmin Wlkp.

W odpowiedzi na ogłoszenie nr 379124 - 2011 z dnia 15.11.2011r. do wzięcia udziału w zamówieniu publicznym w trybie przetargu nieograniczonego ***na zakup i dostawę pomocy i materiałów dydaktycznych dla Szkoły Podstawowej nr 1 w Koźminie Wielkopolskim (część 1)*** przedkładamy niniejszą ofertę, oświadczając jednocześnie, że zrealizujemy zamówienie zgodnie z wszystkimi warunkami postawionymi przez Zamawiającego oraz informujemy, że akceptujemy w całości wszystkie warunki zawarte w dokumentacji przetargowej.

1.Oferta została złożona przez

.....
Podać nazwę i adres składającego ofertę

2.Oferujemy wykonanie zamówienia (część 1) za cenę bruttozł

(słownie.....)

.....
podpis osoby upoważnionej
do składania oświadczeń woli w imieniu oferenta

* do formularza ofertowego należy dołączyć szczegółową kalkulację cenową (szczegółowy zakres zamówienia)

**Szczegółowy zakres zamówienia dla części 1
(szczegółowa kalkulacja cenowa)**

Lp	Nazwa	Opis przedmiotu zamówienia	Cena jednostkowa [zł]	Sztuk	Razem [zł]
1	Gra dydaktyczna – sortowanie i klasyfikacja	Gra polegająca na budowaniu pojęć matematycznych związanych z sortowaniem i klasyfikacją przedmiotów. Zadaniem dziecka jest znalezienie 3 elementów z obrazkami pasującymi do siebie. Uczy i rozwija umiejętności logicznego myślenia oraz wzbogaca słownictwo. <ul style="list-style-type: none"> • 248 szt. puzzli • wym. el. 5 x 5 cm • instrukcja 		2	
2	Gra Mini Memo	Popularna gra w odnajdywanie par. Obrazki przedstawiają przedmioty oraz pierwsze litery ich nazw. Zawartość pudełka: 54 kartoniki z literami, instrukcja. Gra przeznaczona: dla 2 do 4 graczy, w wieku od 4 do 8 lat.		4	
3	Bajki grajki zestaw I CD	Płyta CD z następującymi bajkami do słuchania: 1. "O dwóch takich co ukradli księżyc" 2. "Plastusiowy pamiętnik" 3. "Calineczka" 4. "Legendy: O złotej kacze." 5. "Legendy : O Bazyliiszkuzku." 6. "Legendy: Wars i Sawa." 7. "Dzieci Pana Astronoma" 8. "Pan Twardowski na kogucie" 9. "Szelmostwa Lisa Witalisa" 10. "Tomcio Paluch"		1	
4	Od gwiazdki do bajki 3,	Zestawy i ćwiczenia do nauki pisania i czytania.		1	
5	Od gwiazdki do bajki 4	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania		1	
6	Studnia Jakuba	Gra składająca się z 60 drewnianych drążków w sześciu kolorach o średnicy 1 cm i długości 18 cm oraz jednej drewnianej kostki z kolorowymi ściankami.		6	
7	Dźwięki z otoczenia - lotto	Pomoc składająca 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. <ul style="list-style-type: none"> • wym. kart 33 x 22 cm 		1	
8	Zwierzęta i natura – lotto dźwiękowe	Gra polega na rozpoznaniu prezentowanych dźwięków i kojarzeniu ich z obrazem. Składa się z płyty CD, 150 żetonów i 25 dwustronnych kart - jedna strona to duże (A5) zdjęcie zwierzęcia lub zjawiska naturalnego, a druga to prezentacja 6 różnych zdjęć służących do zabawy w lotto. W oparciu o 38 ścieżek dźwiękowych możemy ciekawie i różnorodnie ćwiczyć koncentrację,		1	

		kojarzenie i pamięć słuchową oraz wzbogacać słownictwo.			
9	Głoski do zabawy	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową, koncentrację słuchową - umiejętność bardzo ważna w nauce czytania i pisania. Zawartość: 55 kart żabek <ul style="list-style-type: none"> • 55 kart instrukcji • plansza • 5 pionków • kostka • instrukcja. 		2	
10	Sylaby do zabawy	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową, koncentrację słuchową - umiejętność bardzo ważna w nauce czytania i pisania. Zawartość: 55 kart biedronek <ul style="list-style-type: none"> • 55 kart instrukcji • plansza • 5 pionków • kostka • instrukcja. 		2	
11	Odgłosy przyrody – zgadywanki obrazkowo dźwiękowe	20 zagadek z których każda składa się ze ścieżki dźwiękowej oraz karty ze zdjęciami. <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • oprawa: teczka • zeszyt A5, 8 str. • plansze: 20 dwustronnie kolorowych kart • płyta CD • plastikowe kieszonki 		2	
12	Rusz głową 1	Gry i zabawy logiczne wpływające 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		1	
13	Rusz głową 2	Gry i zabawy logiczne wpływające 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		1	
14	Sto pytań i odpowiedzi 1	Książeczka ucząca dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. wym. 17 x 23,5 cm		6	
15	Sto pytań i odpowiedzi 2	Książeczka ucząca dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. wym. 17 x 23,5 cm		6	
16	Łamigłówki słowne	Drewniane kosteczki z literkami, z których można układać słówka (na podstawie z kratką). <ul style="list-style-type: none"> • 145 szt. o wym. 1,1 x 1,1 cm 		1	

		<ul style="list-style-type: none"> podstawa o wym. 18 x 18 cm 			
17	Zestaw kontrolny PUS	Zamykane pudełko z tworzywa w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. <ul style="list-style-type: none"> wym. pudełka 25 x 10 cm 12 klocków, wym. 4 x 4 cm 		6	
18	Ortografia 1	Książeczki przybliżają podstawowe reguły ortograficzne uzasadniające pisownię wyrazów z ó-u		6	
19	Ortografia 2	Książeczki przybliżają podstawowe reguły ortograficzne uzasadniające pisownię wyrazów rz-ż		6	
20	Ortografia 3	Książeczki przybliżają podstawowe reguły ortograficzne uzasadniające pisownię wyrazów ch-h		6	
21	Ortografia zmiękczenia	Książeczki zawierająca materiał ćwiczeniowy przydatny dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców tych dzieci, które nie opanowały umiejętności poprawnego artykułowania poszczególnych głosek w mowie swobodnej, a także mają trudności w czytaniu i pisaniu.		5	
22	Detektyw Ortografek	Zbiorek przeznaczony dla uczniów z dysleksją lub innymi trudnościami w nauce. W każdej z 4 części książki znajduje się 15 diagramów. Rozwiązując je, uczeń utrwala znajomość pisowni wyrazów z trudnością ortograficzną (ó, ż, rz, h), ćwiczy percepcję wzrokową i koncentrację uwagi. Wyszukuje w diagramie kolejnych sylab i przepisuje je. <ul style="list-style-type: none"> Format A4 Str. 80 		5	
23	Reksio i ortografia - program	Program zawierający kompletną wiedzę ortograficzną, wymaganą przez program nauczania. Zbiór zasad pisowni oraz ciekawych, dynamicznych zabaw sprawdzających znajomość ortografii (możliwość wyboru poziomu trudności zadań). Program zawierający gry i zabawy, m.in.: wyścigi samochodów, motorówek, slalom skuterem śnieżnym, czy gry zręcznościowe: wyspa bobrów, wyścig po nenufarach, wylęgarnia kurczaków i turniej przy studni.		2	
24	Ortografitti. Od dysgrafii do kaligrafii część I	Zeszyt podzielony na 14 bloków tematycznych. Każdy z bloków utrwała wzór pisania grupy liter lub cyfr. Na końcu każdego zeszytu znajdują się prace domowe do samodzielnego wykonania przez ucznia utrwalające nowopoznane treści. Dodatkowo do każdego zeszytu ćwiczeń dołączono zeszyt z odpowiednio zaprojektowaną liniaturą do ćwiczeń w pisaniu.		11	
25	Ortografitti. Od dysgrafii do kaligrafii część II	Zeszyt podzielony na 14 bloków tematycznych. Każdy z bloków utrwała wzór pisania grupy liter lub cyfr. Na końcu każdego zeszytu znajdują się prace domowe do samodzielnego wykonania przez ucznia utrwalające nowopoznane treści. Dodatkowo do każdego zeszytu ćwiczeń dołączono zeszyt z odpowiednio zaprojektowaną liniaturą do ćwiczeń w pisaniu.		11	
26	Czasownik - Co robi? Co się z nim dzieje ?	Pomoc zawiera materiał, który pozwala na 4 rodzaje ćwiczeń: 1. Poznajemy słowa, które określają czynności - zabawa memo. 2. Formy czasownika w określonym czasie. 3. Osobowe formy czasownika. 4. Kontrolne karty pracy.		1	

		<p>Pomoc przeznaczona dla dzieci 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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). 			
27	Sylaby w dominie	<p>Gra dydaktyczna, polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. Uczestnicy gry ćwiczą swoją spostrzegawczość, refleks, kojarzenie właściwych słów, a także utrwalają poprawną pisownię budowanych wyrazów.</p> <p>Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 56 kostek domina • klepsydra • worek • 16 żetonów • karta wyrazów • instrukcja • 2-4 graczy 		1	
28	Edusensus Dysleksja pakiet 2	<p>Pakiet przeznaczony 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Program zapewniający terapię zgodną z promowanym w literaturze wzorcem planowania i programowania pracy korekcyjno-kompensacyjnej. Seria wzbogacona o zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych służących ćwiczeniom poprzedzającym naukę czytania i pisania, a także o pomoce uatrakcyjniające zajęcia kompensacyjno-rewalidacyjne. Wśród nich wymienić można ilustrowane książeczki z wierszykami, pocztówki ortograficzne, karty znajomości liter, a także dyplomy i naklejki. Program spełniający wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy EN ISO 13485: 2003/AC:2007 <p>Budowa programu eduSensus Dysleksja Pakiet II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja terapeuty - program zarządzający • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania • Trening słuchania, czytania i pisania cz. 1 - moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat • Aplikacja terapeuty • Pakiet pomocy dydaktycznych. 		1	
29	Pakiet pomocy Matematyka	<p>Pakiet matematyka zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • EduSensus matematyka - wersja sieciowa do 10 stanowisk (pakiet 5 części)(Pakiet 5 programów multimedialnych kształtujących umiejętności matematyczne oraz wspomagający diagnozę i terapię zaburzeń w tym zakresie. 		1	

Aplikacja nauczycielska, cz. 1: Działania na liczbach od 1 do 20, cz. 2: Działania na liczbach do 100, cz. 3: Działania na liczbach do 1000, cz. 4: Działania na liczbach wielocyfrowych. Ułamki dziesiętne, cz. 5: Działania na liczbach wielocyfrowych. Ułamki, procenty, czas, miary i wagi. pakiet pomocy tradycyjnych.)

- Gra matematyczna Fabryka zabawek (Gra edukacyjna w trakcie której, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagroda za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Rozwiązując zadania dziecko ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów, porównywanie liczebności zbiorów.)
- Gra matematyczna Stare zamczysko (Gra edukacyjna w trakcie której, 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)
- Gra matematyczna Niezwykłe wakacje (Gra edukacyjna w trakcie której, 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. Po zakończeniu roku szkolnego dzieci wyjechały na wymarzone wakacje do dziadków. Na miejscu okazało się jednak, że cała niegdyś piękna okolica zmieniła się nie do poznania. Pobliska fabryka zatruwa środowisko. Dlaczego? Trzeba to zbadać i naprawić szkody. To zadanie dla dziecka, które podczas rozwiązywania zagadki może się wykazać sprytem, spostrzegawczością, zręcznością i jednocześnie wiedzą matematyczną.)
- Geometryczne kształty drewniane (250 drewnianych, kolorowych klocków. Mogą być układane wg kart zadań - wym. od 2,3 x 2,1 x 1 cm do 5 x 4,3 x 1 cm)
- Karty zadań (Zestaw 20 dwustronnych kart z wzorami o dwóch stopniach trudności. format A4, gruby, lakierowany karton)
- Zestaw matematyczny (4 elementy 30 cm Zestaw matematyczny zawierający 4 elementy: linijkę 30 cm, 2 ekierki i kątomierz, w torebce z tworzywa sztucznego.)
- Abak do sortowania (2 podstawy z 5 trzpieniami służą do sortowania koralików w 10 kształtach i 10 kolorach. Pomoc służy do wprowadzenia podstawowych pojęć sortowania i przeliczania poprzez manipulację. wym. podstawy 26 x 8 x 12 cm, 100 el. o śr. 4 cm)
- Guziki matematyczne (Zestaw guzików w 5 kolorach, do zabaw manipulacyjnych oraz do sortowania (wg koloru, liczby dziurek) i do tworzenia logicznych ciągów. 110 szt. o śr. 4 cm, 6 sznureczków)

- Kołeczki i cyferki (Pięć dwustronnych, drewnianych kostek z cyframi i odpowiednią ilością otworków do wkładania kołeczków. Dzięki zabawie dzieci przyswajają pojęcia zbiorów, liczb. wym. 7 x 12 x 1,3 cm)
- Cyfry dotykowe (Tabliczki z cyframi od 0 do 9 "napisanymi" piaskiem. Pomoc doskonała do nauki pisania cyfr. Poprzez dotyk dzieci przyswajają lepiej obraz poszczególnych znaków. 10 tabliczek o wym. 16 x 13 cm)
- Zbiory i liczby (10 kart ze zbiorem obrazków, do których przyporządkowujemy jego liczbę. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego, co zapewnia ich trwałość w czasie użytkowania. 20 kart, wym. 13 x 13 cm)
- Bingo. Nauka cyfr od 1 do 10 (Zestaw zawierający 25 dwustronnych plansz o wymiarach 19,5 x 13,5 cm. Z jednej strony karty zamieszczone są zdjęcia prezentujące różnorodne czynności, przedmioty codziennego użytku, pojazdy (wydające charakterystyczne odgłosy). Z drugiej - te same zdjęcia w pomniejszeniu, po 6 różnych na każdej karcie. Do zestawu dołączona została płyta z nagraniem odgłosami otoczenia (np. startujący samolot, dzwonek do drzwi, suszarka do włosów itd.) oraz 150 żetonów. Gra polega na dopasowywaniu dźwięków słuchanych z płyty do zdjęć, doskonalą umiejętność słuchania, ćwiczy koncentrację uwagi, szybkość spostrzegania oraz umiejętności językowe.)
- Kolorowe figury (Zestaw 60 figur w 5 kształtach, 3 kolorach i 2 grubościach. wym. największego el. 7,5 cm)
- Plansze z zadaniami (Dwie dwustronne tablice z grubego kartonu, o wymiarach 48 x 35 cm, do wykorzystania z 4 plastikowymi kostkami o wymiarach ok. 2 x 2 cm. Na ściankach kostek umieszczone są symbole: mały-duży, cienki-gruby, czerwony-niebieski-żółty, okrągły-kwadratowy-trójkątny-prostokątny. Plansze nie zawierają figur.)
- Kostki do plansz z zadaniami (Na ściankach kostek umieszczone są symbole: mały-duży, cienki-gruby, czerwony-niebieski-żółty, okrągły-kwadratowy-trójkątny-prostokątny. szt. 4 wym. ok. 2 x 2 cm)
- Figury geometryczne w przestrzeni (Pomoc składająca się z 50 fotografii o wym. 19,5 x 13,5 cm (25 dwustronnych kart), 14 geometrycznych figur przestrzennych (stożek, prostopadłościan, ostrosłup itp.), 15 długich patyczków (15 cm), podstawki do prezentacji kart. Ćwiczenie polega na ułożeniu z w/w elementów prezentowanego na karcie wzoru. W ten ciekawy sposób dzieci uczą się relacji między przedmiotami w przestrzeni, rozumienia i stosowania pojęć wewnątrz, na zewnątrz, w środku, za, przed itp. klasyfikowania, symetrii, czy budowania figur. Pomoc uczy poprzez manipulowanie i porównywanie, wzbogaca słownictwo. Kolejne zadania ułożone są zgodnie z zasadą stopniowania trudności.)
- Tabliczki i kształty czerwone (Zestaw 12 elementów, które należy dopasować do kształtów umieszczonych na tabliczkach. Dziecko stymuluje w ten sposób zmysł dotyku, uczy się rozpoznawać kształty i umie je dopasować do wzorów. 36 elementów, trójwymiarowe płaskie)
- Waga matematyczna (65,5 cm długości i 22 cm wysokości. Na wadze można zawiesić 20 odważników o masie 10 gram, ponumerowanych od 1-10. Ułatwia naukę podstawowych działań matematycznych, określania równowagi i jej braku.)

- Miarka 1 m (Wykonana z elastycznego nie rozciągającego się plastiku, o długości 1 metra, szerokości 3 cm. Posiada zaznaczoną podziałkę co 1 cm i wyróżnienie co 10 cm. Miarka jest łatwa w trzymaniu i nie ślizga się na mierzonej powierzchni. 10 szt.)
- Taśma Miarowa (Taśma dwustronna zwijana. Z jednej strony centymetry i milimetry a po drugiej cale. dł. taśmy 20 m.)
- Patyczaki (Zabawa polega na układaniu obrazków z patyczków. Dzieci mogą układać je według wzorów umieszczonych na planszach poprzez nakładanie, układanie na podstawie wzoru w mniejszej skali lub tworzyć własne kompozycje. Gra pomaga uruchamiać procesy analizy i syntezy. 48 plastikowych patyczaków w 4 kolorach: żółty, czerwony, niebieski, zielony; wym. 12 x 1,5 cm, 8 dwustronnych plansz z wzorkami do układania; wym. 22,7 x 14 cm, instrukcja)
- Klocki Bio (Zestaw 8 drewnianych klocków, które służą do odwzorowywania ćwiczeń z załączonej książeczki. Dzięki stopniowaniu trudności klocki fascynują i przykuwają uwagę wszystkich bez względu na wiek. Książeczka zawiera zestaw ćwiczeń z podziałem na cztery stopnie trudności: 2 klocki (8 x 2 x 4 cm) na dobry początek, zabawy geometryczne, rzuty, konstrukcje złożone. Zabawa rozwija zdolność spostrzegania, rzeczowego działania, rozwijania własnych sposobów myślenia.)
- Zestaw kontrolny PUS (Zamykane pudełko z tworzywa w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. wym. pudełka 25 x 10 cm 12 klocków, wym. 4 x 4 cm)
- Dreptuś matematyk 1 (Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania.)
- Dreptuś matematyk 2 (Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania.)
- Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze (Ćwiczenia dotyczą takich zagadnień z zakresu matematyki praktycznej jak: symetria i rytm - dostrzegania regularności rytmicznych i symetrycznych oraz ich wykorzystanie w codziennych formach aktywności; 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. 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.)
- Mozaika w drewnianym pudełku (Rozwija spostrzegawczość i twórcze myślenie. Drewniane klocki mozaiki służą do odtwarzania i tworzenia licznych wzorów oraz kombinacji kształtów i kolorów. 40 el. w kształcie rombów i trójkątów w 5 kolorach, książeczka z 48 wzorami o wzrastającym stopniu trudności.)
- Siatka logicznych powiązań (24 karty (4 zestawy po 6 kart) ukazują tabele z różnymi zadaniami sortowania (w linii, w kolumnie, tablice z dwoma cechami). Karty o różnym stopniu trudności

		<p>zachęcają dzieci do poszukiwania odpowiednich elementów pod względem jednego lub większej ilości kryteriów np.: koloru, wielkości. wym. kart: 21 x 15,5; 21 x 31; 10,5 x 31 cm, 116 kartoników o wym. 4 x 4 cm)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zestaw do nauki liczenia w zakresie 1 - 10 (Zestaw w drewnianym pudełku (22,5 x 22,5 x 6,5 cm) składający się z 10 podstawek do umieszczania obrazków i liczmanów, 10 tabliczek z dłońmi, 10 tabliczek z cyframi, 10 tabliczek z przedmiotami. Pomoc pozwalająca rozwijać pojęcie liczby, zbioru. 95 el.) • Bingo dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 (Gra w Bingo z zastosowaniem działań matematycznych to świetna zabawa, ale i okazja do rozwijania umiejętności liczenia w pamięci. Zestaw zawiera: # 2 zestawy po 6 kart (dodawanie i odejmowanie) # 108 kartoników z działaniami.) • Bingo dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 (Gra w Bingo z zastosowaniem działań matematycznych to świetna zabawa, ale i okazja do rozwijania umiejętności liczenia w pamięci. Zestaw zawiera: # 2 zestawy po 6 kart (dodawanie i odejmowanie) # 108 kartoników z działaniami) • Zegar stojący (Duży zegar z tworzywa do prezentacji. Obręcz wokół zegara podkreśla godziny zaznaczone na cyferblacie i ułatwia ich odczytywanie. śr. 30 cm) • Małe zegary edukacyjne (Do nauki odczytywania godzin na tarczy oraz zapisywania ich w formie elektronicznej. Tworzywo tarczy pozwala na łatwe ścieranie zapisanej godziny. 5 szt. wym. 12,5 x 16 cm) • Relacje czasowe i przestrzenne (zestaw ćwiczeń ułatwiających dzieciom posługiwanie się wyrażeniami przyimkowymi oraz przygotowujących do pełnego rozumienia czytanych tekstów. 68 kart format A4 (usztynnione)) • Zegar (Duży zegar demonstracyjny, wyposażony w magnesy dzięki czemu może być umieszczany na tablicy. Zsynchronizowane wskazówki. śr. 41 cm) • Kalendarz (Tablica magnetyczna, na której można umieszczać różne elementy kalendarza. Pomoc ułatwia zrozumienie pojęcia czasu: dni tygodnia, miesiące, pór roku, ich trwania, początku i końca. Dzieci będą mogły wypracować wiele aspektów odnoszących się do obserwacji natury i zjawisk atmosferycznych, włączając różne zmienne z nimi związane: temperaturę, ubiór itp. Ilustracje posiadają magnes, dzięki czemu można dowolnie manipulować nimi na tablicy. tablica magnetyczna o wym. 70 x 50 cm ,4 ilustracje z porami roku,16 ilustracji-puzzli, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny,6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim ,31 kartoników (cyfry od 1 do 31) - 17 kartoników (do ułożenia roku),10 winiet z zajęć szkolnych, torba z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć. 			
30	Kwadraty do nakładania	<ul style="list-style-type: none"> • wym. 35,5 x 10 x 10,5 cm • 15 szt. kwadratów • podstawa z kołeczkami do nakładania 		4	
31	Eduterapeutica	Eduterapeutica - dyskalkulia daje możliwość wczesnej diagnozy i skutecznej terapii problemów w		1	

	dyskalkulia	<p>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 wydrukowanych dla dziecka arkuszach (karty pracy), ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje).</p>			
32	Klocki matematyczne	<p>Cztery ściany każdego klocka oznaczone są 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.</p> <p>Komplet klocków zawiera:</p> <p>15 szt. klocków białych, jedynek (1)</p> <p>10 szt. klocków różowych, dwójek (2)</p> <p>7 szt. klocków niebieskich, trójek (3)</p> <p>6 szt. klocków czerwonych, czwórek (4)</p> <p>5 szt. klocków żółtych, piątek (5)</p> <p>3 szt. klocków fioletowych, szóstek (6)</p> <p>3 szt. klocków zielonych, siódemek (7)</p> <p>3 szt. klocków wiśniowych, ósemek (8)</p> <p>3 szt. klocków granatowych, dziewiątek (9)</p> <p>2 szt. klocków pomarańczowych, dziesiątek (10)</p> <p>2 szt. klocków czarnych (wszystkie ścianki) a na nich</p> <p>białe znaki: +, -, •, :, <, =.</p>		2	

		wym. najmniejszego klocka 1 x 1 x 1 cm			
33	Liczydło stojące	Liczydło służy do prezentacji grupowej lub indywidualnej pracy dziecka podczas pierwszych obliczeń. W solidnej, drewnianej ramie umieszczone zostało 10 rzędów koralików (po 5 w każdym kolorze). Stabilny, składany stojak utrzymuje liczydło oraz pozwala na swobodne przemieszczanie go w różne miejsca sali. - wym. 85x120cm		2	
34	Magnetyczne ułamki	Duże listwy o jednakowej długości podzielone na części obrazujące całość oraz ułamki 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10 i 1/12. <ul style="list-style-type: none"> • 9 różnych kolorów • od 1/1 do 1/12 • wym. 1/1 100 x 10 cm 		2	
35	Makro Puzzle	28 elementów puzzli układanych na zasadzie domina. Każdy z obrazków składa się z dwóch części, które należy odpowiednio połączyć. <ul style="list-style-type: none"> • wym. pojedynczego el. 12 x 6 cm. 		4	
36	Matematyczna mata	Mata pomagająca w nauce podstawowych kolorów, poznawaniu figur geometrycznych i ich kształtów. <ul style="list-style-type: none"> • wym. 60 x 60 cm 		2	
37	Paski magnetyczne do liczmanów	6 magnetycznych plansz w tym <ul style="list-style-type: none"> • 4 plansze o wym. 30 x 8 cm z 5 pustymi polami • 1 z liczbami od 1 do 10 o wym. 60 x 8 cm • 1 z liczbami od 11 do 20 o wym. 60 x 8 cm. Wspierała pomoc do nauki liczenia w zakresie do 20. 		1	
38	Schody liczb	Pomoc dydaktyczna, która zachęca dziecko do podjęcia wysiłku umysłowego, wywołuje chęć szukania własnych rozwiązań i zastosowania metody prób i błędów. Pozwala na tworzenie prostych działań matematycznych. Gra składa się z 77 drewnianych części i zawiera: <ul style="list-style-type: none"> • 1 pudełko z wysuwaną pokrywą, • 1 płyta główna ze schodkowymi bolcami, • 10 dużych prostokątnych płytek z kolorowymi otworami, • 10 dużych prostokątnych płytek z cyframi, • 5 małych kwadratowych płytek z otworem w kolorze pomarańczowym, • 12 małych kwadratowych płytek z otworem w kolorze żółtym, • 12 małych kwadratowych płytek z otworem w kolorze zielonym, • 16 małych kwadratowych płytek z otworem w kolorze niebieskim, 		2	

		<ul style="list-style-type: none"> • 10 małych kwadratowych płytek z otworem w kolorze czerwonym, • instrukcję 			
39	Figury i kształty układanka	<p>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. Pomoc rozwija spostrzegawczość, umiejętność rozpoznawania figur geometrycznych, kojarzenia kształtu i obrysu, odczytywania i porównywania obrazków. Zestaw umieszczony w drewnianym pudełku.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. karty 34 x 23,5 x 6 cm 		2	
40	Matematyka konkretna. Symetria miary	<p>Ćwiczenia dotyczą takich zagadnień z zakresu matematyki praktycznej jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • symetria i rytm - dostrzegania regularności rytmicznych i symetrycznych oraz ich wykorzystanie w codziennych formach aktywności; • 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. • 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. 		2	
41	Warsztat doskonalenia graficznego	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 przezroczystych teczek, • 30 kart o wym. 30 x 21 cm • 8 mazaków 		1	
42	Matematyka na wesoło zadania tekstowe 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. ułatwiają wprowadzanie i kształtowanie nowych pojęć matematycznych; 2. wiążą matematykę z życiem i przygotowują do rozwiązywania praktycznych problemów; uczą wytrwałości przy pokonywaniu trudności; 3. uczą analizy i rozumienia tekstów matematycznych; 4. sprzyjają wielostronnej aktywności, rozbudzają zainteresowanie, zaciekawiają; 5. rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe np. takie jak: <ul style="list-style-type: none"> • analizę i syntezę, • uogólnianie i abstrahowanie, • myślenie przez analogię, • myślenie twórcze i krytyczno - logiczne; 6. informują, czy uczniowie potrafią prawidłowo zastosować przyswojone pojęcia w nowej sytuacji; 		1	

		<p>7. integrują różne obszary edukacyjne;</p> <p>8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów;</p> <p>9. rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego</p>			
43	Matematyka na wesoło 2	Zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych i doskonalenia umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania w zakresie 20. Przeznaczony dla dzieci, które wykazują się już pewną biegłością liczenia.		1	
44	Przybijanka – duży zestaw	<p>W skład zestawu wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 tablice korkowe o wym. 25 x 15,5 cm • 4 drewniane młotki • 4 karty wzorów • 200 elem. do przybijania (9 kształtów w 4 kolorach) • plastikowe pudełko • 250 pinezek 		2	
45	Matematyczna gra sportowa	<p>Gra ruchowa wspomagająca umiejętność wykonywania działań matematycznych: dodawani, odejmowania i mnożenia. Mata stojąca posiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 zmienne plansze o wym. 60 x 51 cm • 12 woreczków z grochem śr. 6 cm • instrukcję 		1	
46	Waga szkolna	Metalowa waga, z płaskimi szalkami.		1	
47	Zestaw dużych odważników	<p>W skład zestawu wchodzi 4 odważniki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 x 500g, • 2 x 200g, • 1 x 100g 		1	
48	Długość i odległość	<p>Zestaw pomagający dzieciom, zapoznać się z pojęciem długości, wysokości, odległości. Pomoc usprawnia umiejętności liczenia i logicznego myślenia, rozwija umiejętności motoryczne oraz koordynację wzrokowo - ruchową.</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza • centymetr 		4	

		<ul style="list-style-type: none"> • 8 kart z zadaniami wym. 19 x 12,5 cm • instrukcja 			
49	Lokomotywa edukacyjna	<p>Gra dla dzieci w wieku przedszkolnym, której zasady umożliwiają ćwiczenia (w zakresie podstawowym) umiejętności dodawania i odejmowania. W trakcie rozgrywki dzieci uczą się właściwego oszacowania ilości i wielkości układanych elementów, które muszą rozplanować i rozmieścić w odpowiednich wagonach.. Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 szt. lokomotywy • 12 szt. wagonów • 60 szt. ładunków • 1 szt. kostki do gry • 1 szt. klepsydry • 12 szt. żetonów • instrukcja • 2-4 graczy 		4	
50	Drzewko Liczymy do 10	<p>Potrząśnij i policz ile jabłek spadnie pod drzewko. Pomoc posiada dwa kanaliki, do których wpadają kuleczki, dzięki nim można zawsze zmienić ilość jabłek pod jabłonką.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. drzewka 12 cm • 10 szt. kuleczek z tworzywa sztucznego. 		10	
51	Magnetyczne kwadraty z tablicą	<p>Duża tablica z magnetycznymi liczbami, które można różnie układać. Liczby przedstawione są w dwóch kolorach: niebieski - liczby parzyste i czerwony - liczby nieparzyste. Bardzo dobra pomoc do wykorzystania na lekcjach matematyki w klasach I-III</p> <ul style="list-style-type: none"> • tablica w aluminiowej ramce, wym. 60 x 60 cm • kwadraty magnetyczne od 1 do 100 wym. 10 x 10 cm 		2	
52	Mnożenie w zakresie 25	<p>W teczce znajduje się 20 kart pomocnych przy nauce mnożenia w zakresie do 25. Dzięki z obrazowaniu działań matematycznych łatwiej jest zrozumieć, na czym polega proces mnożenia, zwielenokrotnienie czegoś ileś razy. W czasie pracy z kartami uczeń wzbogaca również swoje słownictwo i wiedzę o świecie, uczy się konwencji językowych i spostrzegawczości.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • 20 kolorowych kart • 8 str. (zeszyt) • plastikowe kieszonki • 3 woreczki strunowe • teczka 		2	
53	Mnożenie – domino	<p>Domino, które w przyjazny sposób przybliży i utrwala tabliczkę mnożenia. Pomoc zawiera 4 zestawy po 24 tabliczki. Zestaw 1: żółte tabliczki to mnożenie przez 2 i 3. Zestaw 2: czerwone tabliczki to mnożenie przez 4 i 5. Zestaw 3: zielone tabliczki to mnożenie przez 6 i 7. Zestaw 4: niebieski tabliczki to mnożenie przez 8 i 9. Zestawy można wykorzystywać jako osobne gry lub łączyć je, by zwiększyć poziom trudności. Każdy zestaw posiada inny kolor dla łatwej</p>		1	

		identyfikacji. Trwałe i łatwe do czyszczenia domino umieszczone w solidnych pudełeczkach. • 24 elementy o wym. 4 x 8 cm			
54	Liczę w pamięci 1	Zbiór zadań dotyczący dodawania o odejmowania w zakresie 12. Służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.		2	
55	Liczę w pamięci 4	Zbiór zadań dotyczący mnożenia i dzielenia w zakresie 100. Służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.		2	
56	Pieniądze - zabawka	Kopie papierowych banknotów do celów edukacyjnych i zabawy. Pięć nominałów (10, 20, 50, 100, 200 zł) po 25 szt.		3	
57	Monety	Plastikowe kopie bilonu złotówki do nauki liczenia oraz do zabawy.		3	
58	Idziemy na zakupy	Gra która w prosty i zabawny sposób ćwiczy umiejętność dodawania. W zabawie może uczestniczyć nawet 12 graczy. Każde dziecko otrzymuje kartę z ilustracją wózka na zakupy wraz ze wskazaną ilością monet (prawy górny róg karty). Dziecko dobiera właściwą ilość monet zgodnie ze wskazaniem na karcie. Zadaniem dzieci jest zakup zabawek czyli zapełnienie koszyka zabawkami o określonej cenie i wydanie wszystkich monet. Dzięki grze, dzieci uświadamiają sobie z jakich części mogą składać się liczby, przygotowują się również do operowania pieniędzmi. • 12 kart - wózków, • 55 kart z zabawkami, • 75 monet, • instrukcja.		2	
59	Chińczyk warcaby	2 najbardziej znane i popularne gry planszowe <ul style="list-style-type: none"> • dwustronna plansza o wym. 36 x 25,5 cm • 24 piony, 16 pionków i kostka do gry 		6	
60	Monopoly	Gra, w której dzieci uczą się inwestowania - kupują, sprzedają, spekulują ucząc się logicznego myślenia, przewidywania, kalkulowania.		1	
61	Poczta	Aksesoria do zabawy, w czasie której dzieci uczą się liczyć, poznają zagadnienia związane z wysyłaniem korespondencji.		2	
62	Kocham Cię Polsko gra	Gra planszowa z zestawem pytań dotyczących Polski, polskiej historii i geografii, polskiej piosenki i kuchni oraz polskiego filmu i sportu.		2	
63	Poznajmy miasta Polski	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		2	

		<p>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.</p>		
64	Pakiet pomocy Logopedia	<p>Pakiet zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edusensu Logopedia pakiet poszerzony (Oprogramowanie do diagnozy i terapii logopedycznej. Pakiet poszerzony. Aplikacje logopedy, badanie mowy, szereg szumiący, szereg syczący, szereg ciszący, różnicowanie szeregów, głoska r, mowa bezdźwięczna służąca, sfonem, echo korektor, pakiet pomocy tradycyjnych) • Logo-gry (Zestaw programów wspomagających terapię logopedyczną dzieci z wadami słuchu lub innego rodzaju zaburzeniami mowy. Istotną cechą LOGO-Gier jest możliwość "ujrzenia" swego głosu na ekranie monitora. Oglądanie "obrazu" własnej wypowiedzi pozwala dziecku z wadą słuchu lub mowy porównać go ze wzorcem wypowiedzi prawidłowej, a następnie dążyć do zbliżenia zapisu graficznego własnej wypowiedzi do tegoż wzorca. LOGO-Gry zachęcają dziecko do wydawania dźwięków i pobudzają je do mówienia, służą ćwiczeniom modulacji głośności mowy, wydłużaniu fazy wydechowej oraz odróżnianiu mowy dźwięcznej od bezdźwięcznej. Pomagają także w treningu modulacji wysokości głosu, rytmiki mowy oraz intonacji wypowiedzi i są niezwykle przydatne w terapii sygnatyzmów. W skład LOGO-Gier wchodzi 10 gier : Logo-Malarz, Logo-Kręcik, Logo-Papuga, Logo-Locik, Logo-Cel, Logo-Szum, Logo-Łapka, Logo-Tenis, Logo-Poziom, Logo-Muzyk.) • Rękawiczki bez pudrowe rozmiar S (100 szt. rękawiczek wykonanych z kauczuku naturalnego, mające charakterystyczny zapach owocowej gumy do żucia oraz jasnoniebieski kolor. • Seria "Stymulacja i terapia", "Szeregi i sekwencje" (Ćwiczenia kształtujące umiejętność szeregowania i odtwarzania sekwencji - podstawowej zdolności poznawczej warunkującej możliwość posługiwania się językiem mówionym oraz pisanym (mówienie /pisanie to odtwarzanie głosek / liter w odpowiedniej kolejności). • 46 usztywnionych kart • format A4, zawiera materiał z zakresu: - szeregów (naśladowanie, kontynuowanie), - sekwencje wzrokowe (naśladowanie, kontynuowanie, uzupełnianie), - rysunki schematyczne - rysowanie (naśladowanie, kontynuowanie sekwencji) , - wzory atematyczne - sekwencje czasowe, - naśladowanie bezpośrednie - sekwencje ruchów - naśladowanie sekwencji uderzeń, - sekwencje słuchowe) • Loteryjka obrazkowa - gra logopedyczna (Gra Mająca na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dź, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację oraz myślenie. 8 twardych dwustronnych plansz z obrazkami o wym. 16,4 x 11,3 cm,, 72 dwustronne kartoniki z obrazkami o wym. 5,8 x 3,8 cm, woreczek, instrukcja gry i wykaz 		1

użytych wyrazów.

- Karty do pudełka z misiem (Zestaw zdjęć przedstawiających pojedynczą/dwie zabawkę/i - misia/ auto w różnych ustawieniach w stosunku do pudełka oraz etykiety (wielkie litery drukowane) z określeniami: na, pod, nad, w, obok, między, za, przed, do, blisko, daleko. Cały zestaw stymuluje rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, ćwiczy orientację przestrzenną poprzez manipulowanie na konkretnym - nauka przez doświadczenie. 21 kart o wym. 10 x 15 cm)
- Pudełko z misiem (Pomoc edukacyjna służąca do zrozumienia pojęć: w środku, obok, między, w, nad, pod itp. Uczy rozumienia i nazywania stosunków przestrzennych poprzez manipulowanie przedmiotami. W skład zestawu wchodzi drewniana skrzynka (wym. 17 x 17 x 17 cm) wraz z pokrywą, miś (wys. 24,5 cm))
- Zeszyt ćwiczeń logopedycznych s, z, c, dz (Zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. format A4, 44 str.)
- Zeszyt ćwiczeń logopedycznych ż, sz, cz, dż. (Zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. format A4, 44 str.)
- Zestaw kontrolny PUS (Zamykane pudełko z tworzywa w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. wym. pudełka 25 x 10 cm 12 klocków, wym. 4 x 4 cm)
- Gramatyka na wesoło 1 (Książka zawierająca przystępniejsze i bardziej przejrzyste ujęcie trudnych dla dziecka zagadnień gramatycznych - przekształcenie żmudnej nauki pisowni wyrazów w sprawdzoną zabawę. Rozmiar: 168x235, stron: 32)
- Gramatyka na wesoło 2 (Książka proponująca ćwiczenia, które poszerza znacznie wiedzę dziecka o częściach mowy i ich związkach wyrazowych. Daje możliwość praktycznego zastosowania wyrazów bliskoznacznych, przeciwstawnych, zdrobnień a także różnych form przymiotnika, liczebnika, czasownika i zaimka. Innowacyjnym rozwiązaniem są ćwiczenia czytania ze zrozumieniem oraz budowy zdań oparte na baśniowych wątkach przygód Królowny Śnieżki. Rozmiar: 168x235, stron: 32)
- Rzeczownik 1 (Zestaw ćwiczeń językowych utrwalających pojęcie rzeczownika, łączących elementy gramatyki, frazeologii i stylistyki. Ćwiczenia oparte są na konkretnym materiale, dzięki któremu dzieci odkrywają najważniejsze cechy i funkcje części mowy, poznają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników, a także ich związki wyrazowe)
- Rzeczownik 2 (Zbiór ćwiczeń i zabaw językowych kształtujących i utrwalających pojęcie rzeczownika. Przeznaczony jest dla dzieci, które poznały tę część mowy w podstawowym zakresie i potrafią odnaleźć rzeczownik w grupie innych wyrazów, określić pytanie, na które odpowiada, i liczbę, w której występuje. Zawarte w nim ćwiczenia poszerzają i utrwalają wiadomości na temat rzeczownika i jego roli w języku polskim. Pokazują tożsamość wyrazu pomimo różnych form

deklinacyjnych, bogactwo języka wynikające z możliwości tworzenia wyrazów pochodnych, a także przybliżają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników. Wskazują związki i zależności zachodzące pomiędzy rzeczownikiem a innymi częściami mowy. Wszystkie ćwiczenia mają formę zabaw językowych, łamigłówek i komiksów, są barwnie i humorystycznie ilustrowane.)

- Co robi? Co robią? Czasownik (Pomoc zawiera materiał, który pozwala na 4 rodzaje ćwiczeń: 1. Poznajemy słowa, które określają czynności - zabawa memo. 2. Formy czasownika w określonym czasie. 3. Osobowe formy czasownika. 4. Kontrolne karty pracy.

Pomoc przeznaczona dla dzieci 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).

- Przymiotniki 1 (Książeczka przeznaczona jest dla dzieci w nauczaniu zintegrowanym i służy kształtowaniu pojęcia przymiotnika. Znakomicie nadaje się do zajęć wyrównawczych i ukierunkowanej pracy z dziećmi z dysleksją i dysortografią oraz w terapii logopedycznej.)
- Słowniczek frazeologiczny (Zawiera ponad 100 popularnych i ogólnie znanych polskich związków frazeologicznych ułożonych tematycznie, np. zwierzęta, przedmioty, ubranie, jedzenie; w prosty i przystępny sposób wyjaśnia znaczenie frazeologizmów; podaje ciekawe przykłady ich zastosowania w codziennej mowie, prezentuje związki w kontekstach bliskich uczniowi)
- Słowniczek wyrazów obcych (Zawiera ponad 270 wyrazów obcych w ćwiczeniach ułożonych tematycznie, np. zwierzęta, przedmioty, ubrania, jedzenie. W prosty i przystępny sposób wyjaśnia znaczenie trudnych słów, z którymi dziecko spotyka się na co dzień; przybliży wyrazy obce podając ciekawe przykłady zastosowania w piśmie i mowie.)
- Słowniczek wyrazów bliskoznacznych (Zawiera ponad 270 wyrazów obcych w ćwiczeniach ułożonych tematycznie, np. zwierzęta, przedmioty, ubrania, jedzenie; w prosty i przystępny sposób wyjaśnia znaczenie trudnych słów, z którymi dziecko spotyka się na co dzień; przybliży wyrazy obce podając ciekawe przykłady zastosowania w piśmie i mowie)
- Chrząszcz z Żyrzyna (Książeczka zawierająca materiał ćwiczeniowy przydatny dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców tych dzieci, które z różnych przyczyn nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego artykułowania poszczególnych głosek w mowie swobodnej, a także mają trudności w czytaniu i pisaniu.)
- Chyża Żmija Syk-Syk (Książeczka zawierająca materiał ćwiczeniowy przydatny dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców tych dzieci, które z różnych przyczyn nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego artykułowania poszczególnych głosek w mowie swobodnej, a także mają trudności w czytaniu i pisaniu.)
- Miała baba koguta (Książeczka zawierająca materiał ćwiczeniowy przydatny dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców tych dzieci, które z różnych przyczyn nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego artykułowania poszczególnych głosek w mowie swobodnej, a także mają trudności w czytaniu i pisaniu.)

- Kruk z Kruklanki (Książeczka zawierająca materiał ćwiczeniowy przydatny dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców tych dzieci, które z różnych przyczyn nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego artykułowania poszczególnych głosek w mowie swobodnej, a także mają trudności w czytaniu i pisaniu.)
- Kwestionariusz badania mowy (Składa się z obrazków, których nazwy zawierają samogłoski i spółgłoski w trzech pozycjach, w których mogą pojawić się w wyrazie: w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Głoski występujące w nazwach obrazków ułożone są w kolejności zgodnej z tym jak pojawiają się w rozwoju mowy dziecka. Uwzględnia spółgłoski wargowe, wargowo-zębowe, przedniojęzykowo-zębowe, przedniojęzykowo-dziąsłowe, środkowojęzykowe, tylnojęzykowe oraz samogłoski podstawowe + a, e. Do kwestionariusza dołączona jest karta badania mowy, której kolejność zapisu głosek jest zgodna z kolejnością pojawiających się wyrazów. format A5 124 str.)
- Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek sz, ż, cz, dż (Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek sz, ż, cz, dż w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności)
- Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek s, z, c, dz. (Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek s, z, c, dz. w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności)
- Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek (Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek p, pi, b, bi w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Umieszczone obok tekstu rysunki pozwalają na wykorzystanie w terapii analizatora wzrokowego w celu utrwalenia i zapamiętania konkretnego zwrotu, czy zdania)
- Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek detalizowanych (Materiał przeznaczony jest do utrwalania w układach opozycyjnych głosek po wcześniejszym wyćwiczeniu ich artykulacji w izolacji, sylabach, wyrazach i zdaniach. 1. Opozycje głosek przedniojęzykowo-zębowych s, z, c, dz i przedniojęzykowo-dziąsłowych sz, ż, cz, dż. 2. Opozycje głosek przedniojęzykowo-zębowych s, z, c, dz i środkowojęzykowo - dziąsłowych ś, ź, ć, dź. 3. Opozycje głosek przedniojęzykowo - dziąsłowych sz, ż, cz, dż i środkowojęzykowych ś, ź, ć, dź. Opozycje głosek zwartoszczelinowych c, cz, ć, dz, dż, dź i szczelinowych s, sz, ś, z, ź, ź., Format A4, 68 str.)
- Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek f, fi, w, wi, ł, ch (h) (Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek F, FI, W, WI, Ł, CH (H) w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności)
- Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek t, d, m, mi, n, ni (ń) (Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek t, d,

		<p>m, mi, n, ni (ń w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek k, ki, g, gi (Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek k, ki, g, gi w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności) • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek ś, ź, ć, dź (Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek ś, ź, ć, dź w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności) • Cmokaj, dmuchaj, parskaj, chuchaj (Ćwiczenia oddechowe i artykulacyjne dla dzieci najmłodszych (4-7 lat). Książka zawiera zestaw zabaw kształtujących prawidłowy tor oddechowy, pogłębiających oddech, usprawniających mięśnie języka, warg i pierścienia zwierającego gardło przedstawionych w atrakcyjnej dla dzieci formie. format: A4 • 44 str. , plansza do gry) • Bajeczki logopedyczne. Zabawne historyjki usprawniające mowę dziecka (Bajeczki logopedyczne opracowane z myślą o dzieciach w wieku wczesnoszkolnym z zaburzeniami kinestezji artykulacyjnej przy prawidłowym słuchu fonematycznym. Sprzyjają płynności ekspresyjnej dzięki wzbogacaniu słownictwa, kształtowaniu mowy dialogowej i opowieściowej, usprawniają myślenie przez określanie związków przyczynowo-skutkowych. Do pracy z dziećmi dyslektycznymi, z zaburzeniami kinestezji artykulacyjnej lub z dziećmi o opóźnionym rozwoju mowy. format A4 (albumowy), 48 str. • Opowiedz o... Terapia zaburzeń mowy u dzieci z afazją, dysfazją dziecięcą lub opóźnionym rozwojem mowy (Pozycja kierowana jest do logopedów, nauczycieli i rodziców dzieci, które mają problemy z mówieniem. Zawiera ilustracje i wiążące się z nimi tematycznie pytania i polecenia. Całość jest tak ułożona, by dziecko rozpoczynało od opanowania umiejętności wypowiedzenia pojedynczego słowa, potem zdania, na końcu opowiedziało o tym, co dzieje się na obrazku. Również pytania zostały zróżnicowane pod względem trudności. Ilustracje, które są podstawą ćwiczeń, dotyczą tematów bliskich dziecku - rodziny, przyrody, otoczenia, codziennych czynności. Ich bohaterami są dwie rodziny - Duchnowskich i Duszków. Rysunki są czarno-białe, by dziecko po skończonych ćwiczeniach mogło je pokolorować. Powtarzalność zadań sprawia, że dziecko z łatwością utrwała opanowane umiejętności. format A4, Str. 160) • Słuch fonemowy i fonetyczny (Zbiór zabaw i rysunków do badania słuchu fonemowego i fonetycznego dla logopedów, glottodydaktyków, nauczycieli przedszkoli i nauczania początkowego.) • Gimnastyka buzi i języka. Karty do ćwiczeń motoryki narządów artykulacyjnych (Pomoc rozwija motorykę narządów artykulacyjnych - kinezę tj. ruch narządów, kinestezję tj. czucie ułożenia narządów, rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, stymuluje logiczne myślenie, uczy poprzez demonstrację, naśladownictwo i manipulowanie. Jedna strona karty zawiera jasny, czytelny 			
--	--	---	--	--	--

symbol, druga strona karty jest kolorowa - jeden kolor - lub biała. IV zestawy po 10 kart, wym. A5 lub 9 x 9 cm)

- Słowa i zdania (Pomoc składająca się z 22 kart A4 i wzorów do budowy zdań o różnej długości. Karty mają na celu wzbogacanie słownictwa dziecka. Materiał językowy został podzielony na kategorie nadrzędne. Każda karta podzielona jest na dwie części: pierwsza to rysunki przykładowych desygnatów należących do danej kategorii nadrzędnej, druga to miejsce, w którym dzieci samodzielnie mogą dorysować lub wkleić inne rysunki przedstawiające przedmioty z omawianej kategorii. Dołączone wzory do budowania zdań służą dziecku jako pomoc w tworzeniu zdania o różnej długości z wybranym wyrazem z danej kategorii. Dziecko ma ułożyć zdanie składające się z tylu wyrazów, ile ma zaznaczonych kółek na pasku kontrolnym. Wypowiadając każde kolejne słowo zdania dotyka palcem jednego kółka.)

- Kto to? Co to? Rzeczownik (Pomoc niezbędna w poznawaniu i utrwalaniu umiejętności rozpoznawania części mowy. Jednym z zadań dziecka jest wypełnienie planszy kartonikami z obrazkami pasującymi do danej kategorii rzeczownika. Po każdym wylosowaniu kartonika, dziecko musi nazwać, to co przedstawia rysunek i określić, do której kategorii rzeczownika należy. Pomoc składa się z 5 plansz A4, 30 kartoników z obrazkami (6 x 6 cm) oraz 5 kart pracy A4 (do kserowania). Wprowadza dziecko w świat gramatyki języka polskiego. Wspomaga rozumienie mowy, wzbogacanie słownictwa, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem gramatycznym, uczy kreatywności, stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z opóźnionym rozwojem mowy, z afazją dziecięcą, z dysleksją)

- Przedmioty - zdjęcia (46 zdjęć o wymiarach 15 x 10 cm, przedstawiających przedmioty codziennego użytku. Pomoc pomaga określić zasób słownictwa z tego zakresu, w terapii logopedycznej może być wykorzystywana do poszerzania słownika i ćwiczeń językowych.)

- Żywność - zdjęcia (48 kart o wymiarach 15 x 10 cm przedstawiających różne produkty spożywcze, zarówno półprodukty jak i gotowe posiłki. Doskonałe do ćwiczeń językowych, poszerzania słownictwa oraz pogadanek na temat sposobu żywienia.)

- Skojarzenia - zdjęcia (46 kart o wymiarach 15 x 10 cm dobranych logicznie w pary. Pomoc przeznaczona do sortowania i klasyfikacji, doskonała do ćwiczeń językowych)

- Ulubione zwierzęta - zdjęcia (48 kart przedstawiających różne zwierzęta. Do zabaw językowych, segregowania, klasyfikowania np. zwierzęta dzikie czy domowe itp. instrukcja, wym. zdjęcia: 15 x 10 cm)

- Dziecięce ubrania - zdjęcia (48 kart przedstawiających ubrania. Gra rozszerza zakres słownictwa związanego z odzieżą, doskonała w nauce języków obcych. Instrukcja, wym. zdjęcia: 15 x 10 cm)

- Przód, bok, tył - zdjęcia (Zestaw 30 serii zawierających 90 fotografii. Zdjęcia pokazują przedmiot z przodu, z boku oraz z tyłu. Zadaniem dziecka jest ułożyć sekwencję pokazującą dany obiekt w trzech kolejnych ujęciach. Ćwiczenia rozwijają słownictwo, logiczne myślenie, pamięć sekwencyjną, koordynację wzrokowo - ruchową oraz orientację przestrzenną. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci od 3 roku życia. 10 kart o wym. 7,5 x 22,3 cm, 30 kart o wym. 7,5 x 7,5 cm)

- Pacynki: Małpka Czarodziejka, Głos Koguta (Zawartość zestawu pozwala przygotować

		<p>przedstawienie teatralne do dwóch bajek. Płyta CD zawiera dialogi bohaterów, co pozwala dzieciom jedynie poruszać pacynkami bez potrzeby opowiadania bajki. Dzięki temu dzieci mają większą śmiałość do wystąpień teatralnych, pokonując barierę nieśmiałości i lęku przed recytacją tekstu swojej roli. Praktyczny zestaw zawiera: 8 pacynek, płyta CD, książeczka z dialogami dwóch bajek)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zwierzęta i natura. Lotto dźwiękowe (Gra polegająca na rozpoznaniu prezentowanych dźwięków i kojarzeniu ich z obrazem. Składa się z płyty CD, 150 żetonów i 25 dwustronnych kart - jedna strona to duże (A5) zdjęcie zwierzęcia lub zjawiska naturalnego, a druga to prezentacja 6 różnych zdjęć służących do zabawy w lotto. W oparciu o 38 ścieżek dźwiękowych możemy ciekawie i różnorodnie ćwiczyć koncentrację, kojarzenie i pamięć słuchową oraz wzbogacać słownictwo.) • Bajki - słuchaj i układaj obrazki (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. Dziecko ma za zadanie słuchając bajki ułożyć historyjkę obrazkową, uwzględniając kolejność prezentowanych zdarzeń. Po ułożeniu przez dziecko historyjki możemy je poprosić o jej opowiedzenie, wymyślenie innego, własnego zakończenia itp. Obrazki zostały ponumerowane na odwrocie, co daje dziecku możliwość samokontroli. Zabawa rozwija myślenie przyczynowo-skutkowe, ćwiczy umiejętność aktywnego słuchania, spostrzeganie wzrokowe, umiejętności językowe. CD z nagraniami bajek, 32 karty o wym. 11,2 x 7,8 cm) • Turbinka (Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem, doskonała do ćwiczeń dla dzieci z problemami mowy. Zadaniem gracza jest wprawienie w ruch śmigła podmuchem i zatrzymanie go w odpowiednim momencie. W zestawie: dwie plansze o różnym stopniu trudności, plastikowa baza (średnicy 18,5 cm), śmigło, dwa opakowania z gumowymi kółkami w dwóch kolorach (20 szt. o średnicy 1,8 cm).) • Język polski – Czytam i Piśzę (Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajając sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów.) 			
65	Logopedyczne zabawy na cd	Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych, które mają na celu usprawnianie wymowy głosek sz. ż cz. dż oraz różnicowanie ich.		1	
66	Lustro logopedyczne	<p>Duże lustro w ramie MDF, pozwalające nauczycielowi na ćwiczenia logopedyczne wraz z dzieckiem.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 60 x 120cm 		1	
67	Zastaw piankowy Tor przeszkód – kształtki rehabilitacyjne	<p>W skład zestawu piankowego wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baza wysoka (wym. 60 x 30 x 60 cm) - 4 szt. 		2	

		<ul style="list-style-type: none"> • sześciokąt (•wym. 120 x 30 cm śr. otworu 60 cm)1 szt. • Materac mały (wym. 120 x 60 x 7 cm) - 3 szt. • baza mała (wym. 60 x 20 x 40 cm) - 2 szt. • półkoło (wym. 120 x 30 x 60 cm) - 1 szt. • belka cienka (wym. 100 x 20 x 20 cm) - 1 szt • wym. zestawu 180 x 405 cm 			
68	Wyspa aktywności kombi - bambi	<p>Składa się z 12 elementów o różnych kształtach, które po ułożeniu tworzą ciekawą w formie wyspę służącą do ćwiczeń i różnego rodzaju zabaw ruchowych. Elementy wyspy łączone są za pomocą rzepów.</p> <p>Wyspa wykonana jest z pianek pokrytych trwałą i zmywalną tkaniną.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. wyspy po ułożeniu: śr. 300 x 300 cm, wys. 55 cm. • wym. 1 elem. 56 x 83 x 55 cm • śr. materacy narożnych po złożeniu (koniczynki) 145 cm 		1	
69	Tunel Zyg Zag	śr. 46 cm, dł. 280 cm		2	
70	Fakturowa Ósemka	<p>Zestaw miękkich elementów tworzących ścieżkę, którą można ułożyć w różne kształty. Każdy element pokryty jest wytrzymałą tkaniną. Dodatkowym wyposażeniem elementów jest pas o różnych fakturach: gładkiej i szorstkiej. Dzięki temu dzieci w czasie ćwiczeń równowagi rozwijają sensorykę stóp.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 7 el. • wym. 240 x 120 x 10 cm 		2	
71	Komplet rytmiczno ruchowy	<p>Zestaw do zajęć rytmiczno-ruchowych zawierający 43 akcesoria do zabaw.</p> <p>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</p>		2	
72	Zestaw instrumentów	<p>5 instrumentów</p> <p>Drewniane jajka, tamburyn, pałeczka z dzwoneczkami, drewniane jingile, taneczne łyżeczki.</p>		2	
73	Ławka gimnastyczna 3 m	<p>Wykonana z drewna iglastego z nogami drewnianymi wyposażonymi w gumowe stopki.</p> <p>Kształtowniki stalowe, ocynkowane, łączące elementy ławki usztywniają jej konstrukcję</p>		1	

		zapewniając stabilność oraz bezpieczeństwo w eksploatacji. Wszystkie krawędzie płyty, belki oraz nogi są zaokrąglone. Ławka posiada zaczep umożliwiający zawieszenie na drabinkę lub skrzynie gimnastyczną. Ławka spełniająca wymogi normy PN-N-97063. Posiadająca certyfikat bezpieczeństwa. Długość ławki 3 m.			
74	Wstążki gimnastyczne	Podwójne wstążki do ćwiczeń gimnastycznych. Zaopatrzone w rączki z tworzywa o długości 30 cm. Długość wstążki: 2 m		6	
75	Ortografitti z Bartkiem – zestaw dla uczniów klas I	<p><u>Zestaw dla ucznia klasy I zawierający:</u></p> <p>Ortografitti 1. Zeszyt ćwiczeń. Cz. 1</p> <p>Ortografitti 1. Zeszyt ćwiczeń. Cz. 2</p> <p>Ortografitti 1. Księga Bajek Terapeutycznych</p> <p><u>Teczka z pomocami terapeutycznymi, w której skład wchodzi:</u></p> <p>Ortografitti 1. "Słucham z Bratkiem". Płyta CD</p> <p>Ortografitti 1. Karty pracy domowej i karty oceny postępów</p> <p>Ortografitti 1. Nakładka na palce "Spaceruch"</p> <p>Ortografitti 1. Lupka "Bystre oczko"</p> <p>Ortografitti 1. Suwak "Pingwinek na ślizgawce"</p> <p>Ortografitti 1. Nakładka do czytania</p> <p>Ortografitti 1. Trójkątny ołówek</p>		22	
76	Kto to ? Co to? Rzeczownik	Pomoc niezbędna w poznawaniu i utrwalaniu umiejętności rozpoznawania części mowy. Jednym z zadań dziecka jest wypełnienie planszy kartonikami z obrazkami pasującymi do danej kategorii rzeczownika. Po każdym wylosowaniu kartonika, dziecko musi nazwać, to co przedstawia rysunek i określić, do której kategorii rzeczownika należy. Pomoc składa się z 5 plansz A4, 30 kartoników z obrazkami (6 x 6 cm) oraz 5 kart pracy A4 (do kserowania). Wprowadza dziecko w świat gramatyki języka polskiego. Wspomaga rozumienie mowy, wzbogacanie słownictwa, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem		1	

		gramatycznym, uczy kreatywności, stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z opóźnionym rozwojem mowy, z afazją dziecięcą, z dysleksją			
77	Suwaki terapeutyczne - Gąsienice	<p>Suwak gąsienica oparty jest na stosowanej przez terapeutów i nauczycieli składance harmonijkowej. Na jej początku lub końcu znajduje się sylaba powtarzająca się we wszystkich wyrazach. Są to wyrazy dwusylabowe z sylabami otwartymi, zamkniętymi oraz grupami spółgłoskowymi. Zadaniem dziecka jest złożenie członu gąsienicy z jej głową poprzez odpowiednie zagięcie, a następnie przeczytanie sylab i próba połączenia ich w wyraz. Drugi etap pracy z suwakiem polega na zapisywaniu przeczytanych sylab na specjalnie przygotowanych do tego arkuszach. Dla suwaka gąsienica jest to arkusz szafa gąsienicy, w której na wieszakach znajdują się koszulki z linijkami do wpisania sylab lub całych wyrazów. W zestawie znajduje się 40 suwaków z powtarzającą się sylabą początkową (nagłosową) oraz 40 z powtarzającą się sylabą końcową (wygłosową). Na głowie gąsienicy zawsze zapisana jest sylaba powtarzająca się i od tego, czy jest to sylaba w wygłosie czy nagłosie, zależy, w którą stronę skierowany jest owad ? w prawo czy w lewo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • 20 kolorowych kart • 28 str. (zeszyt) • teczka 		1	
78	Suwaki terapeutyczne - Pociągi	<p>Pociągi służą do ćwiczenia czytania wyrazów jednosylabowych o różnej ilości spółgłosek występujących obok siebie. Suwak "pociąg" składa się z dwóch części: pociągu, w którego wagonie znajdują się dwa okna (jedno ma wpisaną stałą część, w drugim ukazuje się pozostała część wyrazu), oraz ruchomego paska, który wsuwa się w okno pociągu i przesuwa tak, aby ukazywał poszczególne części wyrazów. Po połączeniu liter w wyrazy, dziecko wpisuje je do specjalnego arkusza. W zestawie znajdują się 24 pociągi. Są bardzo kolorowe, co z pewnością zachęci dzieci do ćwiczeń.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • teczka: 17 kolorowych kart • 32 str. (zeszyt) 		1	
79	Pacynki „Poznajemy emocje” - dwie twarze	<p>Zabawa z pacynkami pozwala na przedstawianie historyjek, które umożliwiają poznanie dzieciom "świata emocji", nazywanie ich, rozpoznawanie w życiu codziennym. Na płycie CD zamieszczone są dwa opowiadania z muzyką, co pozwala nauczycielowi przedstawić historię bez konieczności jej opowiadania. Wystarczy włączyć płytę i poruszać pacynkami zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce. Praktyczny zestaw pacynek do nauki rozpoznawania i nazywania emocji. Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 pacynek (w tym 4 reprezentujące bohaterów o dwóch różnych twarzach) • płyta CD z nagraniem dwóch opowiadań oraz instrukcją 		1	
80	Małymi kroczkami.	Zestaw 50 kart pracy przygotowanych dla dzieci z trudnościami edukacyjnymi. Zaprezentowane		2	

	Ćwiczenia do zajęć wyrównawczych dla klas I-II	zadania mają na celu utrwalanie obrazu graficznego liter oraz cyfr oraz wspomaganie umiejętności pisania i liczenia. Ćwiczenia stymulują rozwój percepcji wzrokowej, koordynacji wzrokowo - ruchowej, sprawności grafomotorycznej, koncentracji uwagi. <ul style="list-style-type: none"> • format A4, • 50 str. 			
81	Liczmany sześciiany	102 drewniane klocki w 6 kolorach do sortowania i konstruowania. <ul style="list-style-type: none"> • wym. 2 x 2 cm 		1	
82	Mata – kolory kształty liczby	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. <ul style="list-style-type: none"> • okrągła winylowa mata śr. 122 cm • 5 dmuchanych kostek o wym. 12,7 cm • 5 woreczków z grochem śr. 8 cm • instrukcja 		1	
83	Poznajemy godziny - gra	Podczas gry dzieci poznają sposób określania czasu w trzech formach zapisu: 1) w postaci zapisu cyframi, 2) w postaci zapisu słownego, 3) w postaci określenia czasu za pomocą wskazówek zegara. Ilość graczy: 2-4. . Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> • 1 plansza o wym. 33,5 x 26,2 cm, • 4 pionki, • 1 kostka do gry, • żetony 4 x 7 szt. (+ 2 zapasowe), 30 szt. • "karty czasu", • 2 zegary o śr. 11,5 cm, • instrukcja. 		1	
Razem brutto:					