

Data.....

Załącznik nr 4

.....
pieczęć adresowa

FORMULARZ OFERTOWY (Część 4)

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 zespołu Szkolno – Przedszkolnego w Borzęciczkach (część 4)*** 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 4) 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 4
(szczegółowa kalkulacja cenowa)**

Lp	Nazwa	Opis przedmiotu zamówienia	Cena jednostkowa [zł]	Sztuk	Razem [zł]
1	Czytam i piszę,	Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadzający dziecko w świat przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów.		1	
2	Reksio i ortografia,	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.		1	
3	Bolek i Lolek, Alfabet i nauka czytania	Program składający się z 13 dużych, interaktywnych plansz oraz 50 zróżnicowanych gier i zabaw. Wyposażony w oryginalny system sylabizowania i czytania słówek przy pomocy myszki. Obsługa i poziom trudności dostosowane są do percepcji najmłodszych dzieci. Oprócz nauki znajduje się dużo kolorowych animacji, wesołych dźwięków i ukrytych niespodzianek!		1	
4	Bajka Grajka 1	CD z następującymi bajkami do słuchania: 1. "O dwóch takich co ukradli księżyc" 2. "Plastusiowy pamiętnik" 3. "Calineczka" 4. "Legenda: O złotej kaczce." 5. "Legenda : O Bazyliuszku." 6. "Legenda: Wars i Sawa." 7. "Dzieci Pana Astronoma" 8. "Pan Twardowski na kogucie" 9. "Szelmostwa Lisa Witalisa" 10. "Tomcio Paluch"		1	
5	Bajka Grajka 2	CD z następującymi bajkami do słuchania: 1. "Pimpusia Sadełko" 2. "Muchy króla Apsika" 3. "Wielka niedźwiedzica" 4. "Konik Garbusek" 5. "Zabawa w podróż" 6. "Knyp z czubkiem" 7. "Czarodziejski młyn" 8. "Guliwer" 9. "Pan Ropuch" 10. "Wielki Czarodziej Oz"		1	
6	Bajka Grajka 3	CD z następującymi bajkami do słuchania: 1. "Poszukiwacze złota" 2. "Doktor Nieboli" 3. "Dziadek do orzechów" 4. "Wyprawa na szklaną górę" 5. "Miki Mol i zaczarowany kuferek czasu" 6. "Baśń o złotym ptaku" 7. Bajka o lwiej grzywie" 8. "Noc u Wedla" 9. "O królu Bocianie"		1	

		Bocian Król 10. "Drzewko Aby-Baby"			
7	Wyprawka pierwszoklasisty paleta	Praktyczny komplet na dobry początek, a w nim: Zestaw Kontrolny, czyli okrągła podstawa wykonana z drewna z 12 drewnianym klockami w 6 kolorach, 2 tarcze blanko oraz 12 tematycznych tarcz (WPK) ze zbiorem zabaw dla dzieci od 6 lat, opartych na podstawowych założeniach programowych nauczania zintegrowanego: dodawanie i odejmowanie w zakresie 20, łączenie w pary obrazków logicznie do siebie pasujących, rozpoznawanie i utrwalanie nazw zwierząt, owoców i warzyw, rozpoznawanie liter alfabetu - pierwsze litery nazw obrazków, łączenie sylab w proste wyrazy, łączenie wyrazów jednosylabowych z obrazkami.		9	
8	Tarcze SAMO	Komplety 12 tarcz ćwiczeń ze zbiorem zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej: wyszukiwanie podobieństw, różnic i brakujących elementów, porządkowanie elementów w całości, rozpoznawanie kolorów, klasyfikowanie i dobieranie obrazków według określonych cech, takich jak: wielkość, kształt, barwa, przeznaczenie, wyszukiwanie podobieństw i różnic pomiędzy przedmiotami, analizowanie obrazków przedstawiających konkretne sytuacje.		9	
9	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 		1	
10	Trening słuchu. Ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci.	Zbiór ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Ćwiczenia przeznaczone są dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat. Książka zawierająca opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiał dźwiękowy. <ul style="list-style-type: none"> • format A4, 136 stron • 2 kolorowe gry: Piramida oraz Rymy, • płyta CD 		1	
11	Od gwiazdki do bajki 1	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.		1	
12	Od gwiazdki do bajki 2	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.		1	
13	Od gwiazdki do bajki 3	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Ćwiczenia stanowią		1	

		pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.			
14	Od gwiazdki do bajki 4	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.		1	
15	Idę do szkoły 1	Książeczka 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.		1	
16	Idę do szkoły 2	Książeczka 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.		1	
17	Idę do szkoły 3	Książeczka 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.		1	
18	Idę do szkoły 4	Książeczka 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.		1	
19	Szlaczkowane zwierzątko - słońik	Nieodzowna pomoc edukacyjna, której celem jest przygotowanie dziecka do nauki pisania. Zadaniem dziecka jest prowadzenie kuleczki po wyznaczonym torze za pomocą specjalnej drewnianej pałeczki na sznureczku, zakończonej magnesem. Rozwija sprawność grafomotoryczną dziecka oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Ćwiczenia usprawniają rękę dziecka, wyrabiając nawyk prawidłowego trzymania przyboru do pisania. Służą także doskonaleniu orientacji przestrzennej, koncentracji uwagi oraz rozwijaniu spostrzegawczości. Wykonane z drewna. wym. 97,5x 1,5 x 24 cm		1	
20	Szlaczkowane zwierzątko - kaczuszka	Nieodzowna pomoc edukacyjna, której celem jest przygotowanie dziecka do nauki pisania. Zadaniem dziecka jest prowadzenie kuleczki po wyznaczonym torze za pomocą specjalnej drewnianej pałeczki na sznureczku, zakończonej magnesem. Rozwija sprawność grafomotoryczną dziecka oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Ćwiczenia usprawniają rękę dziecka, wyrabiając nawyk prawidłowego trzymania przyboru do pisania. Służą także doskonaleniu orientacji przestrzennej, koncentracji uwagi oraz rozwijaniu spostrzegawczości. Wykonane z drewna. wym. 87 x 1,5 x 20		1	

		cm			
21	Labirynt na ścianę - Samolot Gucia	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 - ruchową. • wym. 69 x 36 cm		1	
22	Kącik manipulacyjny - domek	Trzy ścianki, na których zamieszczono elementy do manipulacji: przesuwanka w kształcie ślimaka, przekładane figury geometryczne, labirynt z koralikami. Ścianki tworzą kącik, który zachęca dzieci do skupienia i zwrócenia uwagi na kolorowe elementy. Zabawa przesuwakami rozwija motorykę i sprawność manualną dłoni. • wym. ścianki: 79 x 110 cm		1	
23	Sylaby w dominie	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. Gra może być wykorzystywana jako pomoc dla terapeutów, logopedów i nauczycieli. Zawartość pudełka: • 56 kostek domina • klepsydra • worek • 16 żetonów • karta wyrazów • instrukcja • 2-4 graczy		9	
24	Analiza i synteza wzroku	Zestaw ćwiczeń przygotowujących dzieci do nauki czytania i pisania lub pomagających w pokonaniu trudności z nabywaniem tych umiejętności. Teczka zawiera 47 kart formatu A4 z ćwiczeniami + tekturowe elementy do układania. Część kart wymaga wcześniejszego przygotowania (rozcięcia). Kolejne zdania ułożone są zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno - białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój w zakresie analizatora wzrokowego.		1	
25	Alfabet zgadywanka	Zbiór 24 zagadek wraz z rozwiązaniami w formie obrazków na kartonikach. Dopasowanie znaczenia i kształtu kartonika to zabawa, która ćwiczy czytanie ze zrozumieniem, rozwija koncentrację oraz umiejętność logicznego myślenia. • 24 dwudzielne kartoniki o wym. 8,2 x 5,2 cm		1	

		<ul style="list-style-type: none"> instrukcja gry 			
26	Łamigłówki słowne	<p>Drewniane kosteczki z literkami, z których można układać słówka (na podstawie z kratką).</p> <ul style="list-style-type: none"> 145 szt. o wym. 1,1 x 1,1 cm podstawa o wym. 18 x 18 cm 		9	
27	Koraliki z literkami	<p>Zestaw koralików o różnych kształtach, z literkami, do nawlekania i tworzenia oryginalnych naszyjników np. z własnym imieniem. Całość umieszczona w zasuwanym, drewnianym pudełku.</p> <ul style="list-style-type: none"> wym. 28 x 24,5 x 2 cm 170 drewnianych koralików (wym. 1,1 x 0,8 x 1 cm) z literkami do nawlekania 72 drewniane kolorowe koraliki w kształcie rybki, misia, motylka, kwadratu, koła, serduszka, kwiatka, gwiazdki, owalnym 8 kolorowych sznurówek o dł. 75 cm 		3	
28	Komplet plansz w 3 linie	<p>Komplet 10 plansz w 3 linie (tło czarne, linie białe), do ćwiczeń grafomotorycznych z wykorzystaniem białego pisaka. Pomoc do wielokrotnego wykorzystania.</p> <ul style="list-style-type: none"> wym. 20,5 x 24,5 cm 		10	
29	Ortografia 1	<p>Książeczki przybliżają podstawowe reguły ortograficzne uzasadniające pisownię wyrazów z ó-u</p>		3	
30	Ortografia 2	<p>Książeczki przybliżają podstawowe reguły ortograficzne uzasadniające pisownię wyrazów rz-ż</p>		3	
31	Ortografia 3	<p>Książeczki przybliżają podstawowe reguły ortograficzne uzasadniające pisownię wyrazów ch-h</p>		2	
32	Ortografia zmiękczenia	<p>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.</p>		1	
33	EduSensus Dysleksja	<p>Specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapie</p>		1	

		pedagogiczną, które pozwala na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii trudności w nauce czytania i pisania. Ta seria programów przeznaczona jest dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi mającymi trudności w nauce czytania i pisania, przede wszystkim dla uczniów z ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. Składa się z modułu wspomagającego diagnozę oraz modułu terapeutycznego. Seria wzbogacona jest o zestaw pomocy dydaktycznych, które będą urozmaicać i uzupełniać zaprogramowany w programach komputerowych sposób postępowania terapeutycznego w przypadku trudności w nauce.			
34	EduSensus Dysleksja druga para	<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 - moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; Trening słuchania, czytania i pisania cz.1 - moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat. Aplikacja terapeuty to skuteczne narzędzie i pomoc w codziennej pracy dydaktyczno-terapeutycznej z dziećmi. Pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów. Aplikacja umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu z opiekunami. Ocena ryzyka dysleksji jest to zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu. Jest to pierwszy produkt multimedialny profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci. Służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychwyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy. Program Litery łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo - słuchowo - ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów. Dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy. Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania to pierwszy profesjonalny, multimedialny program przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji. Program zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed 		1	

		<p>wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania - zarówno tę stworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem itp.). Trening słuchania, czytania i pisanie cz.1 zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisanie, doskonalących funkcje percepcyjno - motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną. Materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Program ten jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma pracy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisanie - moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; • Trening słuchania, czytania i pisanie cz. 1 - moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat • Aplikacja terapeuty • Pakiet pomocy dydaktycznych. 			
35	Instrumenty muzyczne	6 instrumentów. Drewniane guiro, dzwoneczki z rączką, bębenek, drewniane marakasy, cymbalki i pałeczki drewniane.		1	
36	Gra z kuleczkami	<p>Gra, która polega na przeniesieniu kulek o wybranym kolorze z lub do wiszącego nad platformą gniazda. Zadanie należy wykonać za pomocą drewnianej rączki. Reguły gry mogą ulegać zmianie w zależności od wieku graczy. Zabawa uczy koncentracji, zręczności i precyzji. Całość wykonana z drewna, łatwa w montażu i demontażu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • platforma o wym. 34 x 34 x 44 cm z 12 dołkami na każdym boku • 15 kulek z otworami w 4 kolorach • wys. 42,5 cm 		1	
37	Uczę się pisać – zeszyty ćwiczeń	<p>Ilustrowany zeszyt ćwiczeń opracowany z myślą o dzieciach, które przygotowują się do nauki pisania lub podejmują pierwsze próby kreślenia liter. Nauka każdej litery przebiegająca wg schematu ułożonego zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Najpierw dziecko kreśli wzory i szlaczki – po śladzie i samodzielnie. Potem po nałożeniu folii na stronę z wzorem wielkiej i małej litery kilkakrotnie pisze ją po śladzie mazakiem (pomocne będą tu punkty, strzałki i cyfry, które podpowiadają kierunek i kolejność ruchów). Następnie dziecko kaligrafuje litery różnej wielkości na obrazkach. Na samym końcu pisze już w liniaturze – początkowo w powiększonej, potem normalnej.</p>		1	

		<ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • 100 str 			
38	Makro Puzzle	<p>28 elementów puzzli układanych na zasadzie domina. Każdy z obrazków składa się z dwóch części, które należy odpowiednio połączyć.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. pojedynczego el. 12 x 6 cm. 		1	
39	Alfabet	<p>340 kartoników z literami i znakami interpunkcyjnymi. Do zabaw swobodnych i kierowanych. Każdy kartonik zaopatrzony jest w otworek do zawieszania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. od 10 x 12 cm 		1	
40	Waga szkolna	<p>Metalowa waga, z płaskimi szalkami. Doskonała do ważenia różnorodnych zabawek, materiałów, jedzenia itp</p>		1	
41	Odważniki	<p>W skład zestawu wchodzi 4 odważniki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 x 500g, • 2 x 200g, • 1 x 100g 		2	
42	Liczydła	<p>Koraliki w 5 różnych kolorach.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 21 x 20 x 9 cm 		3	
43	Matematyka – zestaw 18 książeczek PUS	<p>Zestaw 18 książeczek PUS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pionokio - Podróże do krainy fantazji 1 (książeczka przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz młodszych klasach szkoły podstawowej. Postać Pinokio, zabierze dzieci do świata magii, dziwów i przygody.) • Piotruś Pan - Podróże do krainy fantazji 2 (Książeczka przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz młodszych klasach szkoły podstawowej. W książeczce Podróże do krainy fantazji Piotruś Pan zabierze dzieci do świata magii, dziwów i przygody. Prezentowane ćwiczenia pomogą dziecku rozwinąć i utrwalić: zdolność zapamiętywania szczegółów i ich odtwarzania, spostrzegawczość, pamięć, koncentrację, analizę wzrokową, zdolność porównywania, klasyfikowania, logicznego myślenia, poszerzą słownictwo. • 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.) 		1	

		<ul style="list-style-type: none"> • 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.) • Skoncentruj się 1 (Ćwiczenia zawarte w książeczce 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) • Skoncentruj się 2 ((Ćwiczenia zawarte w książeczce 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) • To już potrafię 1 (Książeczka przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Zawiera bogaty i uporządkowany materiał utrwalająco-sprawdzający, który obejmuje zagadnienia matematyczne, środowiska społeczno-przyrodniczego, związane z kształceniem językowym, oparte na założeniach programowych nauczania zintegrowanego.) • Zegar i kalendarz (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.) • 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.) • Idę do szkoły 1 (Książeczka 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.) • Idę do szkoły 2 (Książeczka 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.) • Idę do szkoły 3 (Książeczka pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w 			
--	--	--	--	--	--

		<p>szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idę do szkoły 4 (Książeczka 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.) • Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze (Ćwiczenia dotyczące 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.) • Matematyka na wesoło 1 (Zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu działań i doskonalenia umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12) • Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 1 (Zadania tekstowe które: 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: 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; 7. integrują różne obszary edukacyjne; 8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów;) • Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 2 (Zbiór zadań tekstowych które: 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: analizę i syntezę, uogólnianie i abstrahowanie, myślenie przez analogię, myślenie twórcze i krytyczno - logiczne; 6. informują, czy uczniowie potrafią 			
--	--	--	--	--	--

		<p>prawidłowo zastosować przyswojone pojęcia w nowej sytuacji; 7. integrują różne obszary edukacyjne; 8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów; 9. rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego.)</p>			
44	<p>Matematyka – zestaw 12 książeczek PUS</p>	<p>Zestaw 12 książeczek PUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.) • Liczę w pamięci 2 (Zbiór zadań dotyczący dodawania o odejmowania w zakresie 20. Służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.) • Liczę w pamięci 3 (Zbiór zadań dotyczący dodawania o odejmowania w zakresie 100. Służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.) • 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.) • Liczę w pamięci 5 (Zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań) • Od gwiazdki do bajki 1 (Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.) • Od gwiazdki do bajki 2 (Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Ćwiczenia stanowią pomoc dla dziecka w pierwszym etapie nauki czytania i pisania, pomagają dziecku w rozwoju funkcji analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej.) • Od gwiazdki do bajki 3 (Zestawy i ćwiczenia do nauki pisania i czytania.) • Od gwiazdki do bajki 4 (Zestawy i ćwiczenia do nauki pisania i czytania.) • Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze. (Ćwiczenia dotyczące takich zagadnień z zakresu matematyki praktycznej jak: symetria i rytm - dostrzeżenie 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 		1	

		<p>życiowych. Dlatego też poprzez ćwiczenia zawarte w tej książeczce dziecko utrwali znajomość poznanych znaków rzymskich od I do XII.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 1 (Zadania tekstowe które: 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: 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; 7. integrują różne obszary edukacyjne; 8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów;) • Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 2 (Zbiór zadań tekstowych które: 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: 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; 7. integrują różne obszary edukacyjne; 8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów; 9. rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego.) 			
45	Gra Twist Która godzina	<p>Gra umożliwi dzieciom naukę rozpoznawania godzin i ich utrwalania. Godziny przedstawione są w formie zegara analogowego i cyfrowego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 ruletka o wym. 20 x 20 cm, • 1 karta do ruletki, • 4 karty do gry, • 48 kart z godzinami, • instrukcja. 		3	
46	Miesiące i pory roku	<p>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. Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 plansza o wym. 33,5 x 26,2 cm, • 4 pionki, • 1 kostka do gry 		3	

		<ul style="list-style-type: none"> • 4 puzzle (wym. 15 x 11,3 cm) po 6 el., • 4 tabliczki z nazwami miesięcy (12 szt.), • tabliczki z nazwami dni (7 szt.), • 8 żetonów, • instrukcja 			
47	EduRom gra matematyczna „Wesołe miasteczko”	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.		1	
48	EduRom 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.		1	
49	EduRom gra matematyczna „Pierwsze odkrycia”	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.		1	
50	EduRom gra matematyczna „ZOO”	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. Fabuła gry - dziecko ma wziąć udział w wyprawie, której celem jest odszukanie sześciu zagrożonych gatunków zwierząt. Wiadomości o ich środowisku naturalnym, warunkach życia i zwyczajach zostaną opracowane w specjalnym raporcie. Odnajdywanie informacji jest pretekstem do rozbudzania dziecięcych zainteresowań matematyką, wspierania aktywności twórczej oraz umiejętności skupiania uwagi w trakcie rozwiązywania zadań		1	
51	EduRom 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.		1	

		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			
52	EduRom 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.		1	
53	EduRom gra matematyczna „Wyspa skarbów”	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. Mieszkańcy małej wyspy znaleźli się w wielkim niebezpieczeństwie. Poziom wody wokół wyspy zaczął się bardzo szybko podnosić, grożąc jej zalaniem. Jedyne profesor Tomasz potrafi temu zapobiec, uruchamiając tajemnicze urządzenie. Dziecko w trakcie gry pomaga profesorowi uratować wyspę, a przy okazji rozwija zainteresowanie matematyką		1	
54	Przekraczanie progu dziesiątkowego	Dwustronne plansze z polami od 1 do 20 oraz pustymi polami do nauki liczenia. Liczmany sprzedawane osobno (604139) <ul style="list-style-type: none"> • dł. planszy 30 cm • szer. 8 cm • 10 plansz 		7	

55	Żetony	<p>Plastikowe żetony do przeliczania oraz sortowania według koloru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 szt. • śr. 2,5 cm w 4 kolorach 		1	
56	Odejmowanie	<p>3-elementowe puzzle, które zachęcają do przeliczania zbiorów przedmiotów lub wykonywania działań odejmowania w zakresie 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 puzzli o wym. 16,5 x 8 cm 		7	
57	Zestaw do nauki liczenia 1 - 10	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 95 elem. 		1	
58	Eduterapeutica dyskalkulia	<p>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 wydrukowanych dla dziecka arkuszach (karty pracy), ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje).</p>		1	
59	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</p>		7	

		jabłonką. <ul style="list-style-type: none"> • wym. drzewka 12 cm • 10 szt. kuleczek z tworzywa sztucznego. 			
60	Lokomotywa matematyczna	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: <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 		7	
61	Cylindry menzurki	7 cylindrów o pojemności 10, 25, 50, 100, 250, 500 i 1000 ml z widocznie zaznaczoną skalą objętości. Każda menzurka posiada "dzióbek" ułatwiający wylewanie z niej odmierzonej cieczy.		1	
62	Zestaw do działań matematycznych	216 kart z grubego, solidnego kartonu. W skład zestawu wchodzi 101 kart z cyframi od 0 do 100; 40 kart (po 4 szt. z cyframi od 0 do 9), 11 kart (od 0 do 10), 6 kart (od 10 do 15), 22 karty (po 2 szt. od 10 do 20) oraz 36 kart ze znakami działań matematycznych. Wszystkie kartoniki są obustronne, z czarnym nadrukiem z jednej strony i z czerwonym nadrukiem z drugiej, co pozwala wyróżniać i zwrócić uwagę uczniów na wprowadzane elementy lub podkreślić omawiane zagadnienia. Pomoc pozwala na przeprowadzanie wielu ćwiczeń w zakresie działań matematycznych, wprowadzaniu pojęcia liczby parzystej i nieparzystej, utrwalanie szeregu liczbowego w zakresie 100 itp. <ul style="list-style-type: none"> • wym. kartoników 4,8 x 4,8 cm, grubość 2,5 mm • walizeczka z tworzywa 		1	
63	Gra edukacyjna Liczę z Reksiem	Zadaniem gracza jest pomóc Reksiovi w uratowaniu zwierząt, które porwał Wilk. Przed dzieckiem są: labirynty, podchody, łamigłówki, puzzle, kolorowanki i Wielki Turniej Matematyczny. Dwa poziomy trudności: dla dzieci z zerówki oraz klas I - III i starszych! Ponad 500 zadań matematycznych.		7	
64	Liczydło duże na stojaku (kulkowe)	Koraliki w 2 kolorach. <ul style="list-style-type: none"> • wym. 85 x 120 cm 		1	

65	Mozaika w drewnianym pudełku	Układanka rozwijająca spostrzegawczość i twórcze myślenie. Drewniane klocki mozaiki służące do odtwarzania i tworzenia licznych wzorów oraz kombinacji kształtów i kolorów. <ul style="list-style-type: none"> • 40 el. w kształcie rombów i trójkątów w 5 kolorach • książeczka z 48 wzorami o wzrastającym stopniu trudności. 		1	
66	Kolorowe figury geometryczne	Zestaw 60 figur w 5 kształtach, 3 kolorach i 2 grubościach. <ul style="list-style-type: none"> • wym. największego elem. 7,5 cm 		6	
67	Mnożenie i dzielenie do 20	Zestaw zawiera: # 2 zestawy po 6 kart (mnożenie i dzielenie) # 108 kartoników z działaniami.		7	
68	Mnożenie i dzielenie do 100	2 gry edukacyjne które, wspierają rozwój dziecka i pomagają w zrozumieniu pojęć matematycznych, (mnożenie i dzielenie w zakresie 100) • 48 trójkątnych • różne poziomy trudności • od 6-9 lat • 1-4 graczy.		7	
69	Zegar	Duży zegar z tworzywa do prezentacji. Wraz z ruchem zegara zmienia się ilustracja wskazująca porę dnia. Obręcz wokół zegara podkreśla godziny zaznaczone na cyfrobłacie i ułatwia ich odczytywanie. <ul style="list-style-type: none"> • śr. 30 cm 		7	
70	Wczesna diagnoza dziecięcych trudności w liczeniu - książka	Wczesna diagnoza dziecięcych trudności w liczeniu – Urszula Osza		1	
71	Edu Sensus — 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.		1	
72	Lustro logopedyczne	Lustro w drewnianej ramie z podpórką. <ul style="list-style-type: none"> • 1 szt., • wym. bez ramy 25 x 25 cm 		1	
73	Wesołe gwizdki	Drewniane gwizdki z wiatraczkiem i pszczołką, biedronką oraz ptaszkiem. Doskonałe do ćwiczeń oddechowych, np. kontroli siły wydechu oraz wspomagających terapię logopedyczną. <ul style="list-style-type: none"> • 3 szt. o wym. 10 x 3 x 8,5 cm 		1	

74	Widzę słyszę i wymawiam. Ćwiczenia kinestezji artykulacyjnej.	<p>Pomoc przeznaczona jest do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej w zakresie głosek środkowojęzykowych (ś/si; ź, zi; ć, ci; dź/dzi) przedniojęzykowozębowych (s, z, c, dz) i przedniojęzykowodziąsłowych (sz, ź/rz,cz, dź) u osób, które prawidłowo wymawiają każdą z tych głosek w izolacji, sylabach, wyrazach, lecz mają problem z ich identyfikowaniem słuchowym, różnicowaniem w mowie, a także z przyporządkowaniem określonym dźwiękom odpowiednich liter</p> <ul style="list-style-type: none"> • 58 kart A4 • 2 karty A4 dwustronne • 6 kartoników z symbolami 		1	
75	Turbinka	<p>Gra polegająca na wprawieniu 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).</p>		1	
76	Loteryjka przyrodnicza	<p>Zdjęcia pomagające odkryć królestwo roślin i zwierząt. Każda plansza dotyczy innego tematu: zwierzęta, las, owoce, kwiaty itd.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 plansz o wym. 33 x 23 cm • 36 kartoników o wym. 10 x 10 cm 		1	
77	Tarcze ćwiczeń WP1	<p>Komplet 12 tarcz ćwiczeń ze zbiorem zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, przystosowanych do możliwości percepcyjnych dziecka od 4 lat: wyszukiwanie podobieństw, różnic i brakujących elementów, porządkowanie, rozpoznawanie kolorów, wielkości, kształtów, przeznaczenia, wyszukiwanie podobieństw i różnic, łączenie w pary obrazków przedstawiających postaci z bajek z ich atrybutami.</p>		6	
78	Gra Mały ekolog	<p>Gra planszowa, dzięki której dzieci poznają zagadnienia związane ze środowiskiem. Poruszając się pionkami po planszy, uczą się jak funkcjonuje ekosystem, zasoby wody, energii oraz cykl wodny. Gra pomaga zrozumieć w jaki sposób ograniczać pobór energii, utylizować odpady, a także chronić zasoby wody. Jeśli dziecko stanie na kwadracie oznaczonym czerwonym krzyżykiem, który wskazuje na czynność szkodliwą dla środowiska, cofa się, jeśli stanie na kwadracie oznaczonym zielonym ptaszkiem, idzie do przodu, natomiast traci kolejkę jeśli stanie na zielonym polu oznaczonym Eko symbolem. Ilość graczy: 2 - 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza do gry, • 4 pionki, • 1 kostka do gry, • instrukcja 		4	

79	Mikroskop z wyświetlaczem	Mikroskop wyposażony w wyświetlacz, pozwalający na oglądanie preparatów kilkorgu osobom jednocześnie. Powiększenie: 150x, 300x, 600x, w zestawie 11 akcesoriów. <ul style="list-style-type: none"> wys. 25 cm 		6	
80	Zestaw odkrywcy	Zestaw zawiera: • pojemnik plastikowy z rączką (wys. 30 cm), • siatkę, • lupę (dł. 23 cm), • pęsetę, • instrukcję.		1	
81	Mapa Polski	Mapa Polski w formie układanki umieszczona w drewnianej podstawie. Na mapie oprócz miast, rzek i jezior zostały zamieszczone również charakterystyczne atrybuty wybranych miast lub regionów. Powierzchnia Polski podzielona jest na 5 części, dodatkowymi elementami są powierzchnie państw sąsiednich i morze. Mapa wprowadza dzieci w pojęcia geografii, pozwala na wprowadzenie zagadnienia kierunków. <ul style="list-style-type: none"> wym. 40 x 40 cm 		1	
82	Globus	<ul style="list-style-type: none"> śr. 22 cm, wys. 30 cm 		2	
83	Globus podświetlony	<ul style="list-style-type: none"> śr. 32 cm, wys. 40 cm 		1	
84	Przyrząd do powstawania kryształu	Zestaw pozwala w bardzo przystępny i zrozumiały sposób wyjaśnić powstawanie i formowanie się kryształów. Po wsypaniu drobnych kamieni marmuru do pojemnika, dodaniu roztworu krystalicznego i odczekaniu kilku godzin, można zobaczyć pojawiające się pierwsze kryształy.		1	
85	Natura – tablica magnetyczna	Tablica posiada 100 magnetycznych figurek, dzięki którym można stworzyć obraz o różnorodnej tematyce. Pomoc wspomaga rozwój: pojęcia czasu i przestrzeni, potrzeby ochrony środowiska, spostrzegania wzrokowego, logicznego łączenia faktów, umiejętności matematycznych, relacji przestrzennych. <ul style="list-style-type: none"> tablica magnetyczna (70 x 50 cm) przedstawiająca krajobraz 100 szt. magnetycznych elementów torba z magnesami samoprzylepnymi 		1	

		<ul style="list-style-type: none"> • 4 torebki z tworzywa sztucznego • instrukcja 			
86	Podręcznik eksperymentów	<p>Książka w której można znaleźć mnóstwo przykładów jak wiele nauki kryje się w codziennym życiu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format 14 x 20 cm, • 126 str. 		1	
87	Miara na podłogę	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 660 x 30 cm 		1	
88	Koło - miara	<p>Koło pozwala na mierzenie długości pokonanego dystansu. Licznik zamocowany na kole dokładnie wskazuje dzieciom pomiar długości</p>		1	
89	Bawmy się liczbami – magnetyczne plansze	<p>Pomoc edukacyjna, do nauki liczenia w zakresie od 1 do 10. Ćwiczy i rozwija u dzieci logiczne myślenie. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 szt. o wym. 25 x 5 cm magnetycznych kart • 60 szt. o wym. 4,8 x 4,8 cm magnetycznych żetonów • instrukcję. 		1	
90	Mnożenie domino	<p>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 identyfikacji. Trwale i łatwe do czyszczenia domino umieszczone jest w solidnych pudełeczkach.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 24 elementy o wym. 4 x 8 cm. 		1	
91	Liczę w pamięci 2	<p>Zbiór zadań dotyczący dodawania o odejmowania w zakresie 20. Służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.</p>		1	
92	Liczę w pamięci 3	<p>Zbiór zadań dotyczący dodawania o odejmowania w zakresie 100. Służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.</p>		2	
93	Liczę w pamięci 4	<p>Zbiór zadań dotyczący mnożenia i dzielenia w zakresie 100. Służy poznawaniu</p>		2	

		podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.			
94	Liczę w pamięci 5	Zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań		1	
95	Czas i zegar	<p>Tablica magnetyczna z elementami do tworzenia obrazków przedstawiających czynności i zabawy wykonywane o różnej porze dnia. Zadaniem gracza jest prawidłowe dobranie wskazówek zegara z odpowiednią godziną do ilustracji przedstawiającej czynność. Pomoc odpowiednia do nauki określania i odczytywania czasu na tarczy zegara, sprzyja ćwiczeniom w mówieniu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • tablica magnetyczna o wym. 50 x 70 cm • 134 winiet 6,5 x 6,5 cm • 4 plastikowe torebki • torba z magnesami samoprzylepnymi • instrukcja 		1	
96	Kalendarz	<p>Tablica magnetyczna, na której można umieszczać różne elementy kalendarza. Pomoc ułatwiająca zrozumienie pojęcia czasu: dni tygodnia, miesiący, pór roku, ich trwania, początku i końca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		1	

97	Multimedialny program edukacyjny "Przygoda z pogodą" pakiet 3 programów (1 stanowisko)	<p>Multimedialny program edukacyjny rozwijający zainteresowania dzieci w zakresie zjawisk przyrodniczych. Interaktywna gra pozwalająca na zdobycia przez dzieci w wieku 5-10 lat podstawowej wiedzy dotyczącej zjawisk i praw przyrody. Dziecko, wspólnie z głównym bohaterem ptaszkiem Mango, wkracza do kolorowej krainy. Idąc po śladach i wskazówkach rozwiązuje kolejne zagadki, przeprowadza eksperymenty, odwiedza ciekawe miejsca, odkrywa świat. W skład pakietu wchodzi następujące programy:</p> <p>- „Przygoda z przyrodą” Dziecko odkrywa m.in. skąd biorą się chmury, jak powstaje tęcza, dlaczego pada deszcz. Bawiąc się odwiedza stację meteorologiczną i przeprowadza samodzielne eksperymenty naukowe. W odkrywaniu mechanizmów zjawisk pogodowych towarzyszy mu przyjaciel – Profesor, który udziela wskazówek i instrukcji.</p> <p>- „Przygoda na Ziemi” Dzieci w atrakcyjny sposób zdobywają podstawową wiedzę z zakresu budowy Ziemi i zachodzących w niej procesów geologicznych. Dowiadują się m.in.: w jaki sposób powstają góry, skąd biorą się kamienie szlachetne, dlaczego dochodzi do erupcji wulkanów. Program umożliwia też maluchom przeprowadzenie eksperymentów naukowych.</p> <p>- „Przygoda w kosmosie” Dziecko odnajduje odpowiedzi na takie pytania jak np.: Dlaczego gwiazdy świecą? Dlaczego księżyc zmienia kształty? Czym jest spadająca gwiazda? Bawiąc się, zdobywa wiedzę o najważniejszych zjawiskach astronomicznych oraz odwiedza stację kosmiczną.</p>		2	
98	Magnes samoprzylepny	<p>100 kwadracików magnetycznych, samoprzylepnych, dzięki którym można umieszczać zdjęcia, plansze, elementy dekoracyjne itp. na tablicach magnetycznych.</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. elementu: 1 x 1 cm 		1	
99	Preparaty mikroskopowe	12 szkiełek z 36 różnymi preparatami, m.in.: włókna syntetyczne, włókna naturalne, zwierzęta, algi, witaminy, grzyby, produkty mączne itp.		1	
100	Obieg wody w przyrodzie	<p>Symulator przedstawiający w prosty sposób obieg wody w przyrodzie. Symulator składa się ze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zbiorniczka na wodę, • pokrywy, • nakładki na chmurę, • podstawki. 		1	
101	Kolekcja skamieniałości	Zestaw 9 różnych starannie dobranych okazów skamieniałości, które będą bardzo dobrą pomocą na lekcji geografii lub środowiska w szkole.		1	

		• wym. opakowania 20 x 13 cm			
102	Kolekcja minerałów	Zestaw 12 różnych minerałów, które będą bardzo dobrą pomocą na lekcjach geografii lub środowiska. • wym. opakowania 20 x 13 cm		1	
103	Mini - szklarnia	Zestaw 6 małych pojemniczków z przykrywką ze szkłem powiększającym. Całość w poręcznym opakowaniu. Zestaw wykonany z przezroczystego plastiku, pozwalający na długofalową obserwację procesów przyrodniczych.		1	
104	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 		1	
RAZEM BRUTTO					