

WYKAZ OFEROWANYCH PRODUKTÓW

w ramach realizacji projektu systemowego pt. „Siła drzemie w indywidualizacji”

Szkoła Podstawowa w Kuklinowie

Przedmiot zamówienia (charakterystyka)	Liczba sztuk	Numer katalogowy	Cena jednostkowa	Wydawnictwo Producent
Pelikan - pomoc ćwicząca za pomocą dotyku umiejętność szukania cech wspólnych jak kształt, wielkość, ilości. Minimum 8 kształtów bambusowych powtórzonych czterokrotnie różniących się kształtem i wielkością, 4 oddzielne woreczki w różnych kolorach wykonanych z grubego materiału, o mocnych szwach zakończonych bambusową obręczą. Zawartość umieszczona w poręcznej kolorowej tubie.	2			
Wieża - pomoc dydaktyczna wykonana w dużej części z bambusa. Zawiera cienkie, bambusowe listewki służące do utworzenia planszy oraz 25 bambusowych wież różnej wielkości, kolorze z wgłębieniem na górze. Gra ćwiczy i usprawnia pracę rąk, koncentrację, cierpliwość i współpracę w grupie. Zawartość umieszczona w wysokiej kolorowej tubie.	2			
Rybki - pomoc do ćwiczenia precyzji rąk i koordynacji ruchowej. Wykonana z bambusa. Zawiera m.in. dużą ilość bambusowych rybek w 3 różnych kolorach i kształtach, bambusowe miseczki oraz opaski samuraja. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	3			
Tangalo- drewniane pudełko (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości: Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	4			
Schattenmemo płytki zadaniowe - zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2			
Schattenmemo plansza zadaniowa - duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	2			
Kreativmemo wkłady zadaniowe - minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności. M.in. pojęcie kredki, klaun, czarne koła.	2			
Kreativmemo plansza zadaniowa - drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody.	2			

Abecadło 150 liter - abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A,E,I,O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	8			
Tablica z literkami - podwójna tablica z zestawem literek i cyferek (min. 70 szt.). Składana nie zajmuje dużo miejsca. Wysokość nie mniejsza niż 110 cm. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem i tzw. tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. Między tablicami znajduje się miejsce do przechowywania akcesoriów.	1			
Teatrzyk scena - kolorowy teatrzyk o wymiarach nie mniejszy niż 94 x 78 x 22 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. Z tyłu teatrzyku para ruchomych drzwiczek stanowi podpórkę konstrukcji a zarazem imitujące kasę biletową.	1			
Teatrzyk (kurtyna, oświetlenie, 2 pacynki) - zestaw akcesoriów do teatrzyku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane 3 bateriami AAA – niezależne w zestawie, ruchoma czerwona dwuczęściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1			
Puzzelator mozaika pojedyncza - pomoc dydaktyczna składająca się 12 gumowych ciemnych obustronnie antypoślizgowych, kwadratowych płytek o wymiarze boku nie mniejszym niż 25 cm. Każda płytka posiada namalowany trudnościerny duży trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki a inne w rogach płytki lub dwa trójkąty łączące się wierzchołkami. Trójkąt występuje w czterech podstawowych kolorach. Płytki służą do układania mozaik, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń w zabawach ruchowych.	2			
Puzzelator mozaika podwójna - 14 gumowych, obustronnie antypoślizgowych płytek o boku nie mniejszym niż 25 cm. W związku z kształtowaniem wyobraźni przestrzennej płytki posiadają jedynie namalowane stykające się po środku wierzchołkami trójkąty umieszczone na ciemnej powierzchni oraz jednolite, kolorowe powierzchnie. Na spodniej ciemnej części płytki można rysować kredą nowe zadania (np.: literki). Duża drewniana kostka o boku nie mniejszym niż 3 cm wyznaczająca jednolite i podwójne kolory.	2			
Puzzelator karty zadaniowe - minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenie spostrzegania, odwzorowywania i wyszukiwania szczegółów, stanowią element do korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	2			
Puzzelator elementy do działań - drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i szerokości nie mniejszej niż 31 cm, na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. Bok kostki nie mniejszy niż 3 cm. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	2			
Tęczowe liny z zapięciem - zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	2			
Tęczowe liny krążki - 24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozrywającym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	2			
Fakturowe zgadywanki faktury cz.1 - 14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służą do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku.	2			
Fakturowe zgadywanki faktury cz.2 - 14 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm. z przytwierdzonymi na stałe	2			

różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.				
Fakturowe zgadywanki plansze - 12 drewnianych, kwadratowych, płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże drewniane pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	2			
Gotujemy zupę - pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne, umieszczona w poręcznej wysokiej tubie. Zawartość: ponad 30 bambusowych żetonów z nadrukiem warzywa. Każde warzywo czterokrotnie powtórzone, zielona plansza z materiału filcopodobnego i dodatkowe elementy z bambusa.	2			
Słuch fonemowy praktyka – książka - Bronisław Rocławski. Zbiór zabaw i rysunków do badania słuchu fonemowego i fonetycznego dla logopedów, glottodydaktyków, nauczycieli przedszkoli i nauczania początkowego	1			
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1 - dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 1 - zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 2 - dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 2 - zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1			
KROCZKI 1 komplet - zestaw 4 „puszek” wykonanych z tworzywa sztucznego z zamykanym dnem, na którym znajduje się gumowy ślad zwierzęcia, do puszek doczepiony podwójny sznurek. Kroczki ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków.	2			
TALERZ RÓWNOWAŻNY - tarcza obrotowa - drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z 4 wydrążonymi uchwytami Wierzchnia część posiada antypoślizgową powierzchnię. Integralna część do metalowej tarczy. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy napinanie różnych partii mięśni.	2			
TALERZ RÓWNOWAŻNY - podstawa - metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach o długości ramienia nie mniejszej niż 24 cm wsparte na szerokich, podwójnych nóżkach o wysokości nie mniejszej niż 10 cm, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulkowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy.	2			
KULE REHABILITACYJNE - komplet 6 kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze od 1 do 2 kg, wielkości i kolorze powtórzone podwójnie z gumowego materiału wypełnione piaskiem kwarcowym. Ćwiczenia mięśni pleców prawidłowej postawy. Dołączona instrukcja i przykłady ćwiczeń.	4			
MATY DO ĆWICZEŃ – Bezpieczne, grubości 2 cm maty doskonałe do wykorzystania w ćwiczeniach ruchowych i gimnastycznych. W komplecie 4 szt. kwadratów o wymiarze 1 szt. 60x60 cm (z wypustkami 62 cm).	9			

PLATFOROLKA - platforma - okrągła o średnicy nie mniejszej niż 60 cm drewniana platforma. Krawędź zakończona oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych.	4			
PLATFOROLKA - rolki - 4 kółka, na metalowej podstawie, gumowe, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy.	4			
Tęczowe liny z zapięciem - zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1			
Tęczowe liny krążki - 24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozrywającym klipssem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	1			
ZESTAW SPRAWNOSCIOWY – skoczek - klocek piankowy, trójwarstwowy o grubości nie mniejszej niż 7 cm i długości 25 cm, do niego przymocowana jest gruba, gumowa linka z piankowym uchwytem. Skoczek umożliwia wykonywanie ćwiczeń skocznych i rozciągających, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	2			
ZESTAW SPRAWNOSCIOWY - zestaw balansujący - Zestaw wykonany z pianki, usztywnionej elementami z tworzywa sztucznego. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej. Całość zawiera: 2 komplety zajączków, komplet jajeczek, komplet dysku balansującego. Wszystkie elementy umieszczone są w poręcznym pojemniku, wykonanym z tworzywa sztucznego.	2			
WESOŁE KRĘGLE - Zestaw 10 kręgli oraz 1 kuli z 3 otworami na palce do przeprowadzania zabaw ruchowych w grupie. Całość wykonana z masywnego tworzywa sztucznego. Konstrukcja kręgli umożliwia ustawianie ich w różnych konfiguracjach, o różnym stopniu trudności. Pozwala to na ćwiczenie precyzji ruchu oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Dla szybkiego i prawidłowego ustawienia konstrukcji, kręgle oznaczone są kolorowymi opaskami: 4 kręgle z niebieskimi opaskami, 3 kręgle z zielonymi opaskami, 2 kręgle z żółtymi opaskami, 1 kręgiel z czerwoną opaską.	2			
BATMANKI - Gra zręcznościowa ćwicząca refleks i spryt. Dwoje dzieci stając naprzeciw siebie, energicznie naprężają uchwyty i przerzucają do siebie piłkę. Zestaw składa się z 2 uchwytów i 2 piłek w 2 kolorach.	4			
SKOCZEK - skoczek - klocek piankowy, trójwarstwowy o grubości nie mniejszej niż 7 cm i długości 25 cm, do niego przymocowana jest gruba, gumowa linka z piankowym uchwytem. Skoczek umożliwia wykonywanie ćwiczeń skocznych i rozciągających, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	7			
ZAKUP STOŁU SZKOLNEGO DLA 9 LATKÓW – blat wykonany z drewna, nogi stołu wykonane z metalu, przeznaczone dla dzieci w wieku 9 lat, meble posiadają niezbędne atesty dla Szkoły Podstawowej.	9			
ZAKUP KRZESEŁ DLA 9 LATKÓW – siedzisko wykonane z drewna, nogi krzesła wykonane z metalu, przeznaczone dla dzieci w wieku lat 9, meble posiadają niezbędne atesty dla Szkoły Podstawowej.	18			

Szkoła Podstawowa w Smolicach

Przedmiot zamówienia (charakterystyka)	Liczba sztuk	Numer katalogowy	Cena jednostkowa	Wydawnictwo Producent
Pelikan - pomoc ćwicząca za pomocą dotyku umiejętność szukania cech wspólnych jak kształt, wielkość, ilości. Minimum 8 kształtów bambusowych powtórzonych czterokrotnie różniących się kształtem i wielkością, 4 oddzielne woreczki w różnych kolorach wykonanych z grubego materiału, o mocnych szwach zakończonych bambusową obręczą. Zawartość umieszczona w poręcznej kolorowej tubie.	2			
Wieża - pomoc dydaktyczna wykonana w dużej części z bambusa. Zawiera cienkie, bambusowe listewki służące do utworzenia planszy oraz 25 bambusowych wież różnej wielkości, kolorze z wgłębieniem na górze. Gra ćwiczy i usprawnia pracę rąk, koncentrację, cierpliwość i wsłuchanie w granie. Zawartość umieszczona w	2			

wysokiej kolorowej tubie.				
Rybki - pomoc do ćwiczenia precyzji rąk i koordynacji ruchowej. Wykonana z bambusa. Zawiera m.in. dużą ilość bambusowych rybek w 3 różnych kolorach i kształtach, bambusowe miseczki oraz opaski samuraja. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	3			
Tangalo- drewniane pudełko (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości: Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	4			
Schattenmemo płytki zadaniowe - zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2			
Schattenmemo plansza zadaniowa - duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	2			
Kreativmemo wkłady zadaniowe - minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności. M.in. pojęcie kredki, klaun, czarne koła.	2			
Kreativmemo plansza zadaniowa - drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody.	2			
Abecadło 150 liter - abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A,E,I,O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	8			
Tablica z literkami - podwójna tablica z zestawem literek i cyferek (min. 70 szt.). Składana nie zajmuje dużo miejsca. Wysokość nie mniejsza niż 110 cm. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem i tzw. tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. Między tablicami znajduje się miejsce do przechowywania akcesoriów.	1			
Puzzelator mozaika pojedyncza - pomoc dydaktyczna składająca się 12 gumowych ciemnych obustronnie antypoślizgowych, kwadratowych płytek o wymiarze boku nie mniejszym niż 25 cm. Każda płytka posiada namalowany trudnościeralny duży trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki a inne w rogach płytki lub dwa trójkąty łączące się wierzchołkami. Trójkąt występuje w czterech podstawowych kolorach. Płytki służą do układania mozaiek, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń w zabawach ruchowych.	1			
Puzzelator mozaika podwójna - 14 gumowych, obustronnie antypoślizgowych płytek o boku nie mniejszym niż 25 cm. W związku z kształtowaniem wyobraźni przestrzennej płytki posiadają jedynie namalowane stykające się po środku wierzchołkami trójkąty umieszczone na ciemnej powierzchni oraz jednolite, kolorowe powierzchnie. Na spodniej ciemnej części płytki można rysować kredą nowe zadania (np.: literki). Duża drewniana kostka o boku nie mniejszym niż 3 cm wyznaczająca jednolite i podwójne kolory.	1			

Puzzleator karty zadaniowe - minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościeralny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenie spostrzegania, odwzorowywania i wyszukiwania szczegółów, stanowią element do korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1			
Puzzleator elementy do działań - drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i szerokości nie mniejszej niż 31 cm, na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. Bok kostki nie mniejszy niż 3 cm. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1			
Tęczowe liny z zapięciem - zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	2			
Tęczowe liny krążki - 24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	2			
Fakturowe zgadywanki faktury cz.1 - 14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służą do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku.	2			
Fakturowe zgadywanki faktury cz.2 - 14 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.	2			
Fakturowe zgadywanki plansze - 12 drewnianych, kwadratowych, płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże drewniane pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	2			
Gotujemy zupę - pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne, umieszczona w poręcznej wysokiej tubie. Zawartość: ponad 30 bambusowych zetonów z nadrukiem warzywa. Każde warzywo czterokrotnie powtórzone, zielona plansza z materiału filcopodobnego i dodatkowe elementy z bambusa.	2			
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1 - dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 1 - zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 2 - dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 2 - zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się	1			

dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.				
EDUTERAPEUTICA DYSLEKSJA - komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu i rozwiązywaniu zadań matematycznych. Zawiera 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku, posiada również: Aplikację Terapeuty, Diagnostykę, Terapię.	1			
KROCZKI 1 komplet - zestaw 4 „puszek” wykonanych z tworzywa sztucznego z zamykanym dnem, na którym znajduje się gumowy ślad zwierzęcia, do puszek doczepiony podwójny sznurek. Kroczyki ćwiczą równowagę, prawidłową postawę oraz rozpoznawanie dźwięków.	4			
TALERZ RÓWNOWAŻNY - tarcza obrotowa - drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z 4 wydrążonymi uchwytami. Wierzchnia część posiada antypoślizgową powierzchnię. Integralna część do metalowej tarczy. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy napinanie różnych partii mięśni.	2			
TALERZ RÓWNOWAŻNY - podstawa - metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach o długości ramienia nie mniejszej niż 24 cm wsparte na szerokich, podwójnych nóżkach o wysokości nie mniejszej niż 10 cm, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulkowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy.	2			
KULE REHABILITACYJNE - komplet 6 kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze od 1 do 2 kg, wielkości i kolorze powtórzone podwójnie z gumowego materiału wypełnione piaskiem kwarcowym. Ćwiczenia mięśni pleców prawidłowej postawy. Dołączona instrukcja i przykłady ćwiczeń.	4			
MATY DO ĆWICZEŃ - Bezpieczne, grubości 2 cm maty doskonałe do wykorzystania w ćwiczeniach ruchowych i gimnastycznych. W komplecie 4 szt. kwadratów o wymiarze 1 szt. 60x60 cm (z wypustkami 62 cm).	8			
PLATFOROLKA - platforma - okrągła o średnicy nie mniejszej niż 60 cm drewniana platforma. Krawędź zakończona oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych.	4			
PLATFOROLKA - rolki - 4 kółka, na metalowej podstawie, gumowe, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy.	4			
Tęczowe liny z zapięciem - zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1			
Tęczowe liny krążki - 24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	1			
ZESTAW SPRAWNOSCIOWY – skoczek - klocek piankowy, trójwarstwowy o grubości nie mniejszej niż 7 cm i długości 25 cm, do niego przymocowana jest gruba, gumowa linka z piankowym uchwytem. Skoczek umożliwia wykonywanie ćwiczeń skocznych i rozciągających, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	2			
ZESTAW SPRAWNOSCIOWY - zestaw balansujący - Zestaw wykonany z pianki, usztywnionej elementami z tworzywa sztucznego. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej. Całość zawiera: 2 komplety zajączków, komplet jajeczek, komplet dysku balansującego. Wszystkie elementy umieszczone są w poręcznym pojemniku, wykonanym z tworzywa sztucznego.	2			
WESOŁE KRĘGLE - Zestaw 10 kręgli oraz 1 kuli z 3 otworami na palce do przeprowadzania zabaw ruchowych w grupie. Całość wykonana z masywnego tworzywa sztucznego. Konstrukcja kręgli umożliwia ustawianie ich w różnych konfiguracjach, o różnym stopniu trudności. Pozwala to na ćwiczenie precyzji ruchu oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Dla szybkiego i prawidłowego ustawienia konstrukcji, kręgle oznaczone są kolorowymi opaskami: 4 kręgle z niebieskimi opaskami, 3 kręgle z zielonymi opaskami, 2 kręgle z żółtymi opaskami, 1 kręgiel z czerwoną opaską.	4			

BATMANKI - Gra zręcznościowa ćwicząca refleks i spryt. Dwoje dzieci stając naprzeciw siebie, energicznie naprężają uchwyt i przerzucają do siebie piłkę. Zestaw składa się z 2 uchwytów i 2 piłek w 2 kolorach.	4			
SKOCZEK - skoczek - klocek piankowy, trójwarstwowy o grubości nie mniejszej niż 7 cm i długości 25 cm, do niego przymocowana jest gruba, gumowa linka z piankowym uchwytem. Skoczek umożliwia wykonywanie ćwiczeń skocznych i rozciągających, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	8			
ZAKUP LAPTOPA – procesor - dwa rdzenie fizyczne, nominalna częstotliwość pracy nie mniejsza niż 2,5GHz, 3MB pamięci podręcznej; przekątna ekranu min. 15 cali, typ wyświetlacza matowy, pamięć RAM min. 8 GB o prędkości pracy nie mniejszej niż 1600MHz; dysk twardy magnetyczny o pojemności nie mniejszej niż 500GB lub dysk półprzewodnikowy (SSD) o pojemności min. 64GB; wyjścia HDMI, D-SUB, Interfejsy USB 3.0, min 2 szt.; normatywny czas pracy deklarowany przez producenta min. 3 godz.; komunikacja karta WiFi, standard g/n, karat sieciowa 1Gbps; czytnik kart pamięci standard SD; system operacyjny umożliwiający uruchamianie oprogramowania wymienionego w przetargu; pakiet biurowy, torba naramienna.	1			

Szkoła Podstawowa w Zalesiu Małym

Przedmiot zamówienia (charakterystyka)	Liczba sztuk	Numer katalogowy	Cena jednostkowa	Wydawnictwo Producent
Pelikan - pomoc ćwicząca za pomocą dotyku umiejętność szukania cech wspólnych jak kształt, wielkość, ilości. Minimum 8 kształtów bambusowych powtórzonych czterokrotnie różniących się kształtem i wielkością, 4 oddzielne woreczki w różnych kolorach wykonanych z grubego materiału, o mocnych szwach zakończonych bambusową obręczą. Zawartość umieszczona w poręcznej kolorowej tubie.	2			
Wieża - pomoc dydaktyczna wykonana w dużej części z bambusa. Zawiera cienkie, bambusowe listewki służące do utworzenia planszy oraz 25 bambusowych wież różnej wielkości, kolorze z wgłębieniem na górze. Gra ćwiczy i usprawnia pracę rąk, koncentrację, cierpliwość i współpracę w grupie. Zawartość umieszczona w wysokiej kolorowej tubie.	2			
Rybki - pomoc do ćwiczenia precyzji rąk i koordynacji ruchowej. Wykonana z bambusa. Zawiera m.in. dużą ilość bambusowych rybek w 3 różnych kolorach i kształtach, bambusowe miseczki oraz opaski samuraja. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	3			
Tangalo - drewniane pudełka (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości: Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	4			
Schattenmemo płytki zadaniowe - zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2			
Schattenmemo plansza zadaniowa - duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	2			
Kreativmemo wkłady zadaniowe - minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności. M.in. pojęcie kredki, klaun, czarne koła.	2			

Kreativmemo plansza zadaniowa - drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody.	2			
Abecadło 150 liter - abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A,E,I,O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	8			
Tablica z literkami - podwójna tablica z zestawem literek i cyferek (min. 70 szt.). Składana nie zajmuje dużo miejsca. Wysokość nie mniejsza niż 110 cm. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem i tzw. tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. Między tablicami znajduje się miejsce do przechowywania akcesoriów.	1			
Puzzelator mozaika pojedyncza - pomoc dydaktyczna składająca się 12 gumowych ciemnych obustronnie antypoślizgowych, kwadratowych płytek o wymiarze boku nie mniejszym niż 25 cm. Każda płytka posiada namalowany trudnościerny duży trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki a inne w rogach płytki lub dwa trójkąty łączące się wierzchołkami. Trójkąt występuje w czterech podstawowych kolorach. Płytki służą do układania mozaik, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń w zabawach ruchowych.	1			
Puzzelator mozaika podwójna - 14 gumowych, obustronnie antypoślizgowych płytek o boku nie mniejszym niż 25 cm. W związku z kształtowaniem wyobraźni przestrzennej płytki posiadają jedynie namalowane stykające się po środku wierzchołkami trójkąty umieszczone na ciemnej powierzchni oraz jednolite, kolorowe powierzchnie. Na spodniej ciemnej części płytki można rysować kredą nowe zadania (np.: literki). Duża drewniana kostka o boku nie mniejszym niż 3 cm wyznaczająca jednolite i podwójne kolory.	1			
Puzzelator karty zadaniowe - minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenie spostrzegania, odwzorowywania i wyszukiwania szczegółów, stanowią element do korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1			
Puzzelator elementy do działań - drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i szerokości nie mniejszej niż 31 cm, na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. Bok kostki nie mniejszy niż 3 cm. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1			
Tęczowe liny z zapięciem - zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	2			
Tęczowe liny krążki - 24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozdzielalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	2			
Fakturowe zgadywanki faktury cz.1 - 14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służą do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku.	2			
Fakturowe zgadywanki faktury cz.2 - 14 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku	2			

minimum 7 cm. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.				
Fakturowe zgadywanki plansze - 12 drewnianych, kwadratowych, płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże drewniane pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	2			
Gotujemy zupę - pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne, umieszczona w poręcznej wysokiej tubie. Zawartość: ponad 30 bambusowych zetonów z nadrukiem warzywa. Każde warzywo czterokrotnie powtórzone, zielona plansza z materiału filcopodobnego i dodatkowe elementy z bambusa.	2			
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1 - dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 1 - zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 2 - dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 2 - zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1			
EDUTERAPEUTICA DYSLEKSJA - komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu i rozwiązywaniu zadań mat. Zawiera 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku, posiada również: Aplikację Terapeuty, Diagnostę, Terapię.	1			
KROCZKI 1 komplet - zestaw 4 „puszek” wykonanych z tworzywa sztucznego z zamykanym dnem, na którym znajduje się gumowy ślad zwierzęcia, do puszek doczepiony podwójny sznurek. Kroczyki ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków.	4			
TALERZ RÓWNOWAŻNY - tarcza obrotowa - drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z 4 wydrążonymi uchwytami Wierzchnia część posiada antypoślizgową powierzchnię. Integralna część do metalowej tarczy. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy napinanie różnych partii mięśni.	2			
TALERZ RÓWNOWAŻNY - podstawa - metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach o długości ramienia nie mniejszej niż 24 cm wsparte na szerokich, podwójnych nóżkach o wysokości nie mniejszej niż 10 cm, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy.	2			
KULE REHABILITACYJNE - komplet 6 kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze od 1 do 2 kg, wielkości i kolorze powtórzone podwójnie z gumowego materiału wypełnione piaskiem kwarcowym. Ćwiczenia mięśni pleców prawidłowej postawy. Dołączona instrukcja i przykłady ćwiczeń.	4			
MATY DO ĆWICZEŃ - Bezpieczne, grubości 2 cm maty doskonałe do wykorzystania w ćwiczeniach ruchowych i gimnastycznych. W komplecie 4 szt. kwadratów o wymiarze 1 szt. 60x60 cm (z wypustkami 62 cm).	8			
PLATFOROLKA - platforma - okrągła o średnicy nie mniejszej niż 60 cm drewniana platforma. Krawędź zakończona ononą. Przewrzed do terapii zaburzeń	4			

sensorycznych.				
PLATFOROLKA - rolki - 4 kółka, na metalowej podstawie, gumowe, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy.	4			
Tęczowe liny z zapięciem - zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1			
Tęczowe liny krążki - 24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	1			
ZESTAW SPRAWNOSCIOWY – skoczek - klocek piankowy, trójwarstwowy o grubości nie mniejszej niż 7 cm i długości 25 cm, do niego przymocowana jest gruba, gumowa linka z piankowym uchwytem. Skoczek umożliwia wykonywanie ćwiczeń skocznych i rozciągających, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	2			
ZESTAW SPRAWNOSCIOWY - zestaw balansujący - Zestaw wykonany z pianki, usztywnionej elementami z tworzywa sztucznego. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej. Całość zawiera: 2 komplety zajaczek, komplet jajeczek, komplet dysku balansującego. Wszystkie elementy umieszczone są w poręcznym pojemniku, wykonanym z tworzywa sztucznego.	2			
WESOŁE KRĘGLE - Zestaw 10 kręgli oraz 1 kuli z 3 otworami na palce do przeprowadzania zabaw ruchowych w grupie. Całość wykonana z masywnego tworzywa sztucznego. Konstrukcja kręgli umożliwia ustawianie ich w różnych konfiguracjach, o różnym stopniu trudności. Pozwala to na ćwiczenie precyzji ruchu oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Dla szybkiego i prawidłowego ustawienia konstrukcji, kręgle oznaczone są kolorowymi opaskami: 4 kręgle z niebieskimi opaskami, 3 kręgle z zielonymi opaskami, 2 kręgle z żółtymi opaskami, 1 kręgiel z czerwoną opaską.	4			
BATMANKI - Gra zręcznościowa ćwicząca refleks i spryt. Dwoje dzieci stając naprzeciw siebie, energicznie naprężają uchwyty i przerzucają do siebie piłkę. Zestaw składa się z 2 uchwytów i 2 piłek w 2 kolorach.	4			
SKOCZEK - skoczek - klocek piankowy, trójwarstwowy o grubości nie mniejszej niż 7 cm i długości 25 cm, do niego przymocowana jest gruba, gumowa linka z piankowym uchwytem. Skoczek umożliwia wykonywanie ćwiczeń skocznych i rozciągających, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	8			
ZAKUP LAPTOPA - procesor - dwa rdzenie fizyczne, nominalna częstotliwość pracy nie mniejsza niż 2,5GHz, 3MB pamięci podręcznej; przekątna ekranu min. 15 cali, typ wyświetlacza matowy, pamięć RAM min. 8 GB o prędkości pracy nie mniejszej niż 1600MHz; dysk twardy magnetyczny o pojemności nie mniejszej niż 500GB lub dysk półprzewodnikowy (SSD) o pojemności min. 64GB; wyjścia HDMI, D-SUB, Interfejsy USB 3.0, min 2 szt.; normatywny czas pracy deklarowany przez producenta min. 3 godz.; komunikacja karta WiFi, standard g/n, karat sieciowa 1Gbps; czytnik kart pamięci standard SD; system operacyjny umożliwiający uruchamianie oprogramowania wymienionego w przetargu; pakiet biurowy, torba naramienna.	1			

Szkoła Podstawowa im. Juliana Tuwima w Kobylinie

Przedmiot zamówienia (charakterystyka)	Liczba sztuk	Numer katalogowy	Cena jednostkowa	Wydawnictwo Producent
Pelikan - pomoc ćwicząca za pomocą dotyku umiejętność szukania cech wspólnych jak kształt, wielkość, ilości. Minimum 8 kształtów bambusowych powtórzonych czterokrotnie różniących się kształtem i wielkością, 4 oddzielne woreczki w różnych kolorach wykonanych z grubego materiału, o mocnych szwach zakończonych bambusową obręczą. Zawartość umieszczona w poręcznej kolorowej tubie.	4			
Wieże - pomoc dydaktyczna wykonana w dużej części z bambusa. Zawiera cienkie, bambusowe listewki służące do utworzenia planszy oraz 25 bambusowych wież różnej wielkości. kolorze z wlepieniem na górze. Gra ćwiczy i usprawnia pracę rąk.	4			

koncentrację, cierpliwość i współpracę w grupie. Zawartość umieszczona w wysokiej kolorowej tubie.				
Rybki - pomoc do ćwiczenia precyzji rąk i koordynacji ruchowej. Wykonana z bambusa. Zawiera m.in. dużą ilość bambusowych rybek w 3 różnych kolorach i kształtach, bambusowe miseczki oraz opaski samuraja. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	7			
Tangalo - drewniane pudełka (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości: Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	4			
Schattenmemo płytki zadaniowe - zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2			
Schattenmemo plansza zadaniowa - duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	2			
Kreativmemo wkłady zadaniowe - minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności. M.in. pojęcie kredki, klaun, czarne koła.	2			
Kreativmemo plansza zadaniowa - drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody.	2			
Abecadło 150 liter - abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A,E,I,O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	26			
Tablica z literkami - podwójna tablica z zestawem literek i cyferek (min. 70 szt.). Składana nie zajmuje dużo miejsca. Wysokość nie mniejsza niż 110 cm. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem i tzw. tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. Między tablicami znajduje się miejsce do przechowywania akcesoriów.	2			
Puzzelator mozaika pojedyncza - pomoc dydaktyczna składająca się 12 gumowych ciemnych obustronnie antypoślizgowych, kwadratowych płytek o wymiarze boku nie mniejszym niż 25 cm. Każda płytka posiada namalowany trudnościeralny duży trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki a inne w rogach płytki lub dwa trójkąty łączące się wierzchołkami. Trójkąt występuje w czterech podstawowych kolorach. Płytki służą do układania mozaiek, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń w zabawach ruchowych.	2			
Puzzelator mozaika podwójna - 14 gumowych, obustronnie antypoślizgowych płytek o boku nie mniejszym niż 25 cm. W związku z kształtowaniem wyobraźni przestrzennej płytki posiadają jedynie namalowane stykające się po środku wierzchołkami trójkąty umieszczone na ciemnej powierzchni oraz jednolite, kolorowe powierzchnie. Na spodniej ciemnej części płytki można rysować kredą nowe zadania (np.: literki). Duża drewniana kostka o boku nie mniejszym niż 3 cm wyznaczająca jednolite i podwójne kolory.	2			

Puzzleator karty zadaniowe - minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenie spostrzegania, odwzorowywania i wyszukiwania szczegółów, stanowią element do korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	2			
Puzzleator elementy do działań - drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i szerokości nie mniejszej niż 31 cm, na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. Bok kostki nie mniejszy niż 3 cm. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	2			
Tęczowe liny z zapięciem - zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	2			
Tęczowe liny krążki - 24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	2			
Fakturowe zgadywanki faktury cz.1 - 14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służą do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku.	2			
Fakturowe zgadywanki faktury cz.2 - 14 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.	2			
Fakturowe zgadywanki plansze - 12 drewnianych, kwadratowych, płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże drewniane pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	2			
SZLACZKOWANE ZWIERZĘTA ZEST. 2 DO GRAFOMOTORYKI - Komplet 2 szlaczek o różnych wzorach umieszczonych w drewnie pomalowanym kolorowo i przedstawiające różne zwierzątka np. szlaczek kaczkuszka o dł. nie mniejszej niż 87 cm i szerokości około 20 cm czy Prosiaczek, Krokodyl, Słonik.	1			
PLANSZE DYDAKTYCZNE JĘZYK POLSKI 4 SZT. - komplet 4 plansz dydaktycznych o wymiarach nie mniejszych niż 70 x 100 cm. W skład kompletu wchodzi tablice o tytule: Abecadło, Co oni robią?, Jaki to zawód?, Instrumenty muzyczne.	1			
EDUTERAPEUTICA DYSLEKSJA - komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu i rozwiązywaniu zadań matematycznych. Zawiera 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku, posiada również: Aplikację Terapeuty, Diagnozę, Terapię.	1			
QUATRATA - drewniane plansze - 2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm, z dwustronnym oznaczeniem liczbowym od 1 do 13 (odczytywanie osi).W środku planszy wnęka z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki, 18 różnorodnych drewnianych, kolorowych brył geometrycznych, których jednostką miary jest sześciąt o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm lub jego wielokrotność, 2 drewniane kostki z oczkami od 1 do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 i z literą J. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. Komunikacja w grupie.	2			
QUATRATA - kolorowe sześciiany- Zestaw 16 drewnianych, kolorowych klocków w formie różnorodnych brył geometrycznych, składających się z wielokrotności sześcianu o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. 2 drewniane kostki do gry z oczkami do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 + Joker. Pomoc dydaktyczna, która	2			

rozwija logiczne myślenie, widzenie przestrzenne oraz współpracę i komunikację w grupie.				
QUATRATA - karty zadaniowe - 60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. 20 różnorodnych, drewnianych kolorowych brył geometrycznych, w tym 11 z niepowtarzalną formą. Bryły składają się z wielokrotności sześcianu o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm. Wyobrażenia przestrzenne, komunikacja w grupie. Całość zapakowana w duże, drewniane.	2			
PIEKSI - Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. Wykonana z bambusa, umieszczona w wysokiej tubie. Ponad 90 bambusowych specjalnie wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	4			
LOGIGRAM - Diagramy - 3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościocieralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościocieralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	2			
LOGIGRAM - Szablony - Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościocieralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościocieralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	2			
LOGIGRAM - Karty matematyczne - Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościocieralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościocieralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	2			
LOGIGRAM - Figury zadaniowe - Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	2			
FELIX - Okrągła, drewnopodobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm z 120 otworami, podzielona poprzez kolor na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. Ponad 130 kołeczków z tworzywa sztucznego zakończonych kulką w 4 kolorach służących do wypełniania otworów na planszy. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania, kierunkowość.	4			
MIASTO LICZB - Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna i umieszczona w drewnianym pudełku. Zawiera 13 dużych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 14 cm z wyłobionymi dużymi symbolami cyfr znakami dodawania, odejmowania i równości. Na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie czerwonego ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższą cyfrę ona reprezentuje, co ułatwia naukę tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych. Do zestawu dołączonych jest 10 dużych, zielonych, cyfr od 0 do 9, które można dopasować do otworów w płytkach.	8			
LICZYDŁO - kolorowe liczby - Zestaw 44 drewnianych klocek umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	2			
LICZYDŁO - podziałka - Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych.	2			

różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.				
FALA MATEMATYCZNA - plansza zadaniowa - Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	2			
FALA MATEMATYCZNA - kule do logopedii - 2 drewniane, specjalnie frezowane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 2 kolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Przeprowadzanie ćwiczeń na wydłużenie fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	2			
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw I -Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyste. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	2			
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw II - Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyste. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	2			
HIP-HOP – kamienie -Zestaw 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Masywna, drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 31 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	2			
HIP-HOP - płytki symbole - Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu.	2			
WIEŻA LICZB - liczby z haczykiem - 5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościocieralna farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	2			
WIEŻA LICZB - chwytak - Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi liniami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	2			
DUŻY SZACHOWY SKOCZEK – SKOCZKI - Zestaw 28 drewnianych skoczaków, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach minimum po 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyłobienia- rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	2			
DUŻY SZACHOWY SKOCZEK – PLANSZA - Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznaczapole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia. rozwija wyobraźnię przestrzenną zmysł obserwacji.	2			

koncentrację.				
GĄSIENICE - Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. 4 kolorowe bambusowe specjalnie wyprofilowane łyżki o długości przynajmniej 21cm. łyżki posiadają otwór oraz cienką gumkę ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech podstawowych kolorach ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 wąskie materiałowe woreczki zakończone pierścieniem a z drugiej strony gumką. Całość zapakowana w poręcznej tubie. Produkt do ćwiczeń nauki pisania, przeprowadzenia zadań matematycznych zajęć ruchowych i utrwalenia liczb.	4			
KLOCKI KOGGI CZĘŚĆ I - Zestaw 3 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 2 klocki typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm.	1			
KLOCKI KOGGI CZĘŚĆ II - Zestaw 3 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami, o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 1 klocek z 8 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 40 x 20 cm, 1 klocek z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm.	1			
KLOCKI KOGGI CZĘŚĆ III - Zestaw 2 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek z 12 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 60 x 20 cm, 1 klocek z 8 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 40 x 20 cm.	1			
KLOCKI KOGGI CZĘŚĆ IV - Zestaw 3 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek z 12 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 60 x 20 cm, 2 klocki z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm.	1			
KLOCKI KOGGI CZĘŚĆ V - Zestaw 4 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm, 2 klocki z 4 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 20 x 20 cm, 1 klocek z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm.	1			
KLOCKI KOGGI CZĘŚĆ VI - Zestaw 2 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 1 klocek typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1 - dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 1 - zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 2 - dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	1			
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 2 - zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1			
QUATRATA - drewniane plansze - 2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm, z dwustronnym oznaczeniem liczbowym od 1 do 13 (odczytywanie osi). W środku planszy wnęką z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki 18 różnorodnych drewnianych kolorowych brzo-	1			

geometrycznych, których jednostką miary jest sześcián o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm lub jego wielokrotność, 2 drewniane kostki z oczkami od 1 do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 i z literą J. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. Komunikacja w grupie.				
QUATRATA - kolorowe sześciány- Zestaw 16 drewnianych, kolorowych klocków w formie różnorodnych brył geometrycznych, składających się z wielokrotności sześciánu o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. 2 drewniane kostki do gry z oczkami do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 + Joker. Pomoc dydaktyczna, która rozwija logiczne myślenie, widzenie przestrzenne oraz współpracę i komunikację w grupie.	1			
QUATRATA - karty zadaniowe - 60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. 20 różnorodnych, drewnianych kolorowych brył geometrycznych, w tym 11 z niepowtarzalną formą. Bryły składają się z wielokrotności sześciánu o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm. Wyobraźnia przestrzenna, komunikacja w grupie. Całość zapakowana w duże, drewniane.	1			
LOGIGRAM - Diagramy - 3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościernymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	1			
LOGIGRAM - Szablony - Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościernymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1			
LOGIGRAM - Karty matematyczne - Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościernymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1			
LOGIGRAM - Figury zadaniowe - Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	1			
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw I -Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyściami. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1			
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw II - Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyściami. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1			
HIP-HOP – kamienie -Zestaw 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Masywna, drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 31 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	1			
HIP-HOP - płytki symbole - Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: niekło. niebo. ziemia.	1			

Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu.				
SEREK - Plansza wykonana z drewna posiadająca ponad 50 otworów, do których należy dopasować specjalne płytki z różną ilością wypustek. Pomoc przeznaczona do pracy z dziećmi z dysfunkcją narządu wzroku, Rozwija logiczne myślenie, pamięć wzrokową, wyobraźnię przestrzenną oraz zmysł dotyku.	3			
Abecadło 150 liter - abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A,E,I,O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	3			
Pelikan - pomoc ćwicząca za pomocą dotyku umiejętność szukania cech wspólnych jak kształt, wielkość, ilości. Minimum 8 kształtów bambusowych powtórzonych czterokrotnie różniących się kształtem i wielkością, 4 oddzielne woreczki w różnych kolorach wykonanych z grubego materiału, o mocnych szwach zakończonych bambusową obręczą. Zawartość umieszczona w poręcznej kolorowej tubie.	1			
GAŚNIENICE - Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN.4 kolorowe bambusowe specjalnie wyprofilowane łyżki o długości przynajmniej 21cm. Łyżki posiadają otwór oraz cienką gumkę ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech podstawowych kolorach ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 wąskie materiałowe woreczki zakończone pierścieniem a z drugiej strony gumką. Całość zapakowana w poręcznej tubie. Produkt do ćwiczeń nauki pisania, przeprowadzenia zadań matematycznych zajęć ruchowych i utrwalenia liczb.	1			
Rybki - pomoc do ćwiczenia precyzji rąk i koordynacji ruchowej. Wykonana z bambusa. Zawiera m.in. dużą ilość bambusowych rybek w 3 różnych kolorach i kształtach, bambusowe miseczki oraz opaski samuraja. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	1			
Wieża - pomoc dydaktyczna wykonana w dużej części z bambusa. Zawiera cienkie, bambusowe listewki służące do utworzenia planszy oraz 25 bambusowych wież różnej wielkości, kolorze z wgłębieniem na górze. Gra ćwiczy i usprawnia pracę rąk, koncentrację, cierpliwość i współpracę w grupie. Zawartość umieszczona w wysokiej kolorowej tubie.	1			
Tangalo- drewniane pudełka (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości: Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	2			
CZYTAM I UKŁADAM - gra edukacyjna - Układanka dydaktyczna dla dzieci, do poznawania liter, budowania wyrazów i rozwiązywania rebusów zawiera 3 zestawy puzzli.	3			
LITERKA DO LITERKI - zawartość minimum 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów, instrukcja.	3			
SYLABY - 72 dwustronne kartoniki - 144 sylaby. Układanka służy jako pomoc do nauki czytania tzw. metodą sylabową.	3			
ROZWIĄZUJEMY KONFLIKTY – SZKOŁA - Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (30 kolorowych kart tworzących 7 historyjek, płytę CD z nagraniem tekstu opisującego sytuację w języku polskim, instrukcja. Dla każdej historyjki przewidziane są dwa zakończenia - pozytywne (pożądane) i negatywne (prowadzące do konfliktu).Rozwijanie kompetencji społecznych wyciąganie pozytywnych wniosków i rozwiązań.	1			
ROZWIĄZUJEMY KONFLIKTY – DOM - Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (30 kolorowych kart tworzących 7 historyjek, płytę CD z nagraniem tekstu opisującego sytuację w języku polskim, instrukcja. Dla każdej historyjki przewidziane są dwa zakończenia - pozytywne (pożądane) i negatywne (prowadzące do konfliktu). Rozwijanie kompetencji społecznych wyciąganie pozytywnych wniosków i rozwiązań.	1			
ROZWIĄZUJEMY KONFLIKTY – KLAMSTWA - Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (30 kolorowych kart tworzących 7 historyjek, płytę CD z nagraniem tekstu	1			

opisującego sytuację w języku polskim, instrukcja. Dla każdej historyjki przewidziane są dwa zakończenia - pozytywne (pożądane) i negatywne (prowadzące do konfliktu). Rozwijanie kompetencji społecznych wyciąganie pozytywnych wniosków i rozwiązań.				
SYLABY - 72 dwustronne kartoniki - 144 sylaby. Układanka służy jako pomoc do nauki czytania tzw. metodą sylabową.	3			
LITERKA DO LITERKI - zawartość minimum 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów, instrukcja.	3			
EDUTERAPEUTICA DYSLEKSJA - komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu i rozwiązywaniu zadań matematycznych. Zawiera 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku, posiada również: Aplikację Terapeuty, Diagnostę, Terapię.	1			
LOTTO ORTOGRAFIA - gra edukacyjna - Ortograficzna loteryjka obrazkowa Gra zawiera: 6 dwustronnych, twardych plansz; 54 dwustronne, sztywne tafelki; 16 tafelków do gry "Szczęśliwa koniczynka"; instrukcję gry. Całość zapakowana w kartonowym pudełku.	3			
101 PRODUKTÓW – NAUKA SŁÓWEK - Zestaw pomocny w nauce języka obcego i nauce prawidłowego odżywiania się. Składa się ze 101 produktów imitujących żywność wykonanych z tworzywa sztucznego umożliwiającego łatwe utrzymanie zestawu w czystości	4			
ANGIELSKIE SŁÓWKA - Gra typu memo. Rozwija pamięć, uczy koncentracji, umożliwia naukę 35 angielskich słówek. Zestaw zawiera 70 kartoników pogrupowanych w pary oraz mini słowniczek z popularnymi angielskimi słówkami z zapisem wymowy.	4			
PROGRAM SŁÓWKA I ZWROTY – podstawy języka angielskiego - Program komputerowy – słówka i zwroty język angielski - 30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, 10 gier edukacyjnych, 200 kolorowanek do wydruku, 500 interaktywnych ćwiczeń.	1			
ANGIELSKI SKLEPIK – GRA - Gra rozwija pamięć, zdolność kojarzenia, uczy języka angielskiego za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera dwustronną planszę, 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym.	4			
LOTTO ANIMALS nauka j.angielskiego - Loteryjka z nauką języka angielskiego z czterema wariantami gier. Celem gry jest przyswojenie nazw zwierząt w języku angielskim. Zestaw zawiera: 4 dwustronne plansze o wymiarach 23,5 cm x 16 cm, 48 dwustronnych tafelków o wym. 4,8 cm x 4,8 cm, instrukcja gier.	4			
PLANSZE DYDAKTYCZNE język angielski (6 szt.) - Komplet 6 plansz dydaktycznych o wymiarach nie mniejszych niż 70 x 100 cm. W skład kompletu wchodzi tablice o tytule: The alphabet, Professions, Home, Fruits and vegetables, Animals, Numbers).	1			
PODSTAWY 6 EUROPEJSKICH JĘZYKÓW nieograniczona ilość stanowisk	1			
EURO PLUS+NIEMIECKI Nicole und Thomas - Są to programy edukacyjne, które w atrakcyjny sposób pomagają dzieciom nauczyć się najważniejszych angielskich i niemieckich zwrotów. Programy obejmują słownictwo podstawowe oraz najczęściej używane (dotyczące m.in. takich kategorii, jak: Rodzina, W domu, W szkole, Zabawki, Zwierzęta), a także bardziej zaawansowane (m.in. z takich kategorii, jak: Zawody, Czas, Sport, Pogoda, Hobby). W obu programach wykorzystano zaawansowany system rozpoznawania mowy.	1			
GRA PIM PAM do nauki języka niemieckiego - Gra polega na odszukaniu na obrazkach jak największej ilości słów rozpoczynających się na literkę wylosowaną przez ruletkę. Im więcej słów tym większa szansa na wygraną. Gra rozwija spostrzegawczość, refleks i jest doskonałą okazją do utrwalania i poszerzania słownictwa w różnych językach. Dla 2-10 graczy w wieku od 8 lat. Opakowanie zawiera: 3 dwustronne plansze z obrazkami koło do losowania literek instrukcja.	4			
UCZYMY SIĘ SŁÓWEK książka z ćwiczeniami - 400 kart ze zdjęciami do kserowania i wycięcia. Tematyka ćwiczeń: kolory, ubrania, żywność, meble, przedmioty codziennego użytku, przeciwieństwa, ludzie, zabawki, rodzina, uczucia, artykuły szkolne, zawody i inne. Do nauki słówek i budowania zdań w każdym języku. • Wymiar zeszytu: 28 x 21,5 cm • 3 gry planszowe, gra lotto i bingo • puzzle z numerami od 1 do 20	4			

DOMINO TRÓJKĄTNE niemieckie słówka - Dwustronne trójkąty w dwóch kolorach. Zielona strona - to gra nr 1 "Co mam z tym zrobić?" Zadaniem gracza jest dopasowanie okienek do odpowiednich ilustracji - odpowiednikiem jest czasownik. Fioletowa strona - to gra nr 2 "Kto co robi?" Zadaniem gracza jest dopasowanie czasownika do zdjęcia przedstawiającego czynność.	4			
TANGALO - Starochińska gra, mozaika złożona z 7 części - " tanów", z których trzeba ułożyć zadane figury i obrazki. Tangalo to zmodyfikowane tangramy, wzbogacone o kolorowe obrazki (30 szt.). Do danego obrazka należy dopasować właściwe figury geometryczne. Cyfra na obrazku oznacza ilość klocków, którą należy wykorzystać, aby ułożyć obrazek. Obrazki wykonane na sztywnych kartonach można również wykorzystać jako szablony	4			
SCHATTENMEMO płytki zadaniowe - zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2			
SCHATTENMEMO plansza zadaniowa - duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł.17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	2			
KOLORY I NAZWY PUZZLE - to gra, w której dzieci mają za zadanie odnaleźć jak najwięcej pasujących do siebie par puzzli. Po połączeniu właściwych puzzli, gracz czyta nazwę obrazka. Wygrywa ten, kto ułoży najwięcej puzzli i prawidłowo wymówi znajdujące się na nich wyrazy.	16			
KSZTAŁTY I NAZWY PUZZLE- to gra, w której dzieci mają za zadanie odnaleźć jak najwięcej pasujących do siebie par puzzli. Po połączeniu właściwych puzzli, gracz czyta nazwę obrazka. Wygrywa ten, kto ułoży najwięcej puzzli i prawidłowo wymówi znajdujące się na nich wyrazy.	10			
ZAKUP LAPTOPA - procesor - dwa rdzenie fizyczne, nominalna częstotliwość pracy nie mniejsza niż 2,5GHz, 3MB pamięci podręcznej; przekątna ekranu min. 15 cali, typ wyświetlacza matowy, pamięć RAM min. 8 GB o prędkości pracy nie mniejszej niż 1600MHz; dysk twardy magnetyczny o pojemności nie mniejszej niż 500GB lub dysk półprzewodnikowy (SSD) o pojemności min. 64GB; wyjścia HDMI, D-SUB, Interfejsy USB 3.0, min 2 szt.; normatywny czas pracy deklarowany przez producenta min. 3 godz.; komunikacja karta WiFi, standard g/n, karat sieciowa 1Gbps; czytnik kart pamięci standard SD; system operacyjny umożliwiający uruchamianie oprogramowania wymienionego w przetargu; pakiet biurowy, torba naramienna.	2			
ZAKUP PROJEKTORA – Projektor wykorzystujący najnowszą technologię LED z wbudowanym tunerem telewizyjnym: jasność lampy 1500; kontrast 800; złącza - S-Video, Component, HDMI	1			
ZAKUP EKRANU MOCOWANEGO DO ŚCIANY – konstrukcja aluminiowa i materiał projekcyjny VisionTex (PVC laminowane na włóknie szklanym); mechanizm zwijania; powierzchnia robocza min. 171x128; format ekranu 4:3; rodzaj ekranu-ręczny; ekran ściennie sufitowy z rączką	1			

.....
(miejscowość, data)

.....
(imię i nazwisko)
podpis uprawnionego przedstawiciela
wykonawcy