

Opis przedmiotu zamówienia

Pomoce dydaktyczne, wyposażenie i sprzęt dla Szkoły Podstawowej w Ryjewie

Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis	Ilość sztuk
1.	Książeczka do ćwiczenia dłoni i ułatwienia nauki pisania i rysowania	Książka do ćwiczeń w rysowaniu i pisaniu. Pomaga ukształtować ruchy ręki piszącej, rozwija spostrzegawczość i ćwiczy koncentrację uwagi. Książeczka z ćwiczeniami grafomotorycznymi usprawniająca rękę piszącą. Format: A4 ; Objętość: 108 stron	1
2.	Książeczka	Książeczka kierowana do dzieci, które uczą się czytać lub opanowały tę umiejętność częściowo i chcą ją rozwijać.	1
3.	Książeczka	Ćwiczenia kaligraficzne do pisania po śladzie. Zawiera 109 stron z literami alfabetu. Każda litera podzielona jest na elementy ułatwiające kształtne pisanie z zachowaniem prawidłowego kierunku.	1
4.	Książeczka	Książka winna w usystematyzowany sposób przedstawiać problemy związane z diagnozowaniem dysleksji. Winna zawierać Działy: Podstawy diagnozy dysleksji, Diagnoza Objawów dysleksji, Diagnoza funkcji poznawczych, Diagnoza dysleksji - ważne zmienne dodatkowe.	1
5.	Książeczka	Dyslektyczne ucho. Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchowej nie tylko dla uczniów z dysleksją - książka.	2
6.	Książeczka	Dyslektyczne ucho. Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchowej nie tylko dla uczniów z dysleksją - zeszyt.	2
7.	Gra interaktywna	Czytam i piszę lub inne równoważne. Interaktywna forma nauki liter i ortografii oparta na zabawie. Gra edukacyjna - interaktywna nauka języka polskiego winna zawierać interaktywne ćwiczenia, animacje, kolorowe ilustracje, narrację.	2
8.	Dywanik z literkami	Dywanik z literkami podstawowymi i niepodstawowymi z zaznaczonym kierunkiem kreślenia liter, wym. 209,5 x 110 cm. Winien być wykonany z PCV z warstwą flizeliny.	1
9.	Książeczka	Gramatyka na wesoło 1. Gramatyka do języka polskiego w nauczaniu zintegrowanym - cz. I. Proponowane ćwiczenia winny mieć na celu poszerzenie wiedzy dziecka o poznanych częściach mowy i ich związkach wyrazowych winny dawać możliwość praktycznego zastosowania wyrazów bliskoznacznych przeciwstawnych zdrobnień a także różnych form przymiotnika liczebnika i czasownika.	1

10.	Książeczka	Gramatyka na wesoło 2. Gramatyka do języka polskiego w nauczaniu zintegrowanym - cz. II. Proponowane ćwiczenia winny mieć na celu poszerzenie wiedzy dziecka o poznanych częściach mowy i ich związkach wyrazowych winny dawać możliwość praktycznego zastosowania wyrazów bliskoznacznych przeciwstawnych zdrobnień a także różnych form przymiotnika liczebnika i czasownika.	1
11.	Pomoc do nauki czytania ze zrozumieniem	Zestaw winien zawierać karty z fragmentami tekstów i ilustracji przeznaczony do nauki czytania ze zrozumieniem. Cz. 2. Ćwiczenia winny polegać na samodzielnym dopasowaniu wyrazów, a potem zdań i opowiadań do właściwych obrazków. Wym. Kart 27,5 x 20,5 cm, winny być zapakowane w woreczek strunowy.	1
12.	Ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym	Ćwiczenia Gumowe ucho lub inne równoważne. Ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym	18
13.	Gra logopedyczna	Gra kształtująca słuch fonemowy umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów oraz koordynację wzrokowo- słuchowo- ruchową, koncentrację słuchową umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisania. Uczy również postrzegania ustalonych zasad. Zawartość pudełka winna mieć : 55 kart żabek, 55 kart ilustracji, plansza, 5 pionków, kostkę, instrukcję. Gra winna być przeznaczona od 2 do 5 graczy. Oczekiwane Wymiary pudełka: 19 x 18 x 5 cm.	6
14.	Karty do ćwiczeń grafomotorycznych	5 zestawów kart zmywalnych o zróżnicowanym poziomie trudności, po 6 szt. w każdym. Winny być przeznaczone do ćwiczeń grafomotorycznych i rozwijania sprawności manualnej.	1
15.	Kreślę i łączę litery - wersja bezpętelkowa	Zeszyt - wersja bezpętelkowa winien zawierać wzory wszystkich liter i cyfr wraz z wyraźnie przedstawionym punktem wyjścia, kierunkiem kreślenia i sposobem łączenia. Ćwiczenia polecane są również uczniom, których pismo jest niekształtne.	1
16.	Kreślę i łączę litery - wersja z pętelkami	Zeszyt - wersja pętelkowa winien zawierać wzory wszystkich liter i cyfr wraz z wyraźnie przedstawionym punktem wyjścia, kierunkiem kreślenia i sposobem łączenia. Ćwiczenia polecane są również uczniom, których pismo jest niekształtne.	1
17.	Gra logopedyczna	Gra edukacyjna winna polegać na układaniu wyrazów z puzzli z literkami. Puzzle mają mieć możliwość układania na 4 sposoby. Dzieci mogą tworzyć wyrazy z wylosowanych elementów, na których umieszczone są litery polskiego alfabetu. W zestawie winno być 70 puzzli oraz opis 4 gier.	6
18.	Książeczka	Ćwiczenia przygotowujące do rysowania i pisania dla dzieci leworęcznych. Książeczka winna być w formacie A4, winna posiadać 132 strony. Zestaw ćwiczeń ma na celu rozwój sprawności motorycznej i koordynacji wzrokowo ruchowej dzieci leworęcznych w wieku 5-6lat.	1
19.	Gra edukacyjna	Gra edukacyjna polecana dzieciom z problemami w czytaniu. Gra winna zmuszać do myślenia i koncentracji uwagi.. Zadaniem gracza winno być ułożenie i dopasowanie do obrazków pasujących do nich wyrazów. Dzieci poznają litery i uczą się czytania..Zawartość pudełka winna mieć : 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów, instrukcja.	2

20.	Gra logiczna z literkami	Gra winna polegać na układaniu najdłuższych słów lub przebudowywanie już ułożonych wyrazów. Możliwości winno być wiele. Każdy z graczy ma swoją tabliczkę. W zestawie winno być : 110 plastikowych kostek o wym.2,5x3,9x0,5cm, z literami, w tym 2 kostki joker oraz 4 czarne stojące podstawki o wym.33,5x 9 cm. W środku winna znajdować się instrukcja z przykładowymi gramami. Wym. opakowania :26,5 x 35 x 4,3 cm. Np. Gra Rummikub w wersji literkowej lub inna równoważna	2
21.	Pomoc do ćwiczeń w nauce czytania i pisania	Publikacja winna zawierać dwie serie loteryjek obrazkowo – sylabowych. W pierwszej winny znajdować się 72 loteryjki jednoobrazkowe dwusylabowe o sylabach dwuliterowych otwartych, w drugiej – 11 loteryjek dziewięcioobrazkowych o dwóch różnych sylabach. Każda loteryjka winna składać się z obrazka i pustych okienek, które są uzupełniane przez dziecko wyciętymi kartonikami. Format A4; zeszyt 8 stron (29 kolorowych kart).	1
22.	Wesoła loteryjka	Wesoła loteryjka ucząca pisowni trudnych wyrazów. W zestawie winno być 6 dwustronnych, twardych plansz (16 x 16 cm), 54 dwustronne karty (4,5 x 4,5 cm), 16 kart do gry, szczęśliwa koniczynka.	1
23.	Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania 1	dwie sylaby otwarte. Każda z układanek winna składać się z 21 kompletów. W skład każdego kompletu wchodzić powinny następujące elementy: • Obrazek • Przecięty obrazek z podpisem • Podpis - cały wyraz do czytania globalnego • Sylaby - wyraz rozcięty zgodnie z podziałem na sylaby.	2
24.	Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania 2	trzy sylaby otwarte. Każda z układanek winna składać się z 21 kompletów. W skład każdego kompletu winny wchodzić powinny następujące elementy: • Obrazek • Przecięty obrazek z podpisem • Podpis - cały wyraz do czytania globalnego • Sylaby - wyraz rozcięty zgodnie z podziałem na sylaby.	2
25.	Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania 3	dwie sylaby: otwarta + zamknięta. Każda z układanek winna składać się z 21 kompletów. W skład każdego kompletu wchodzić powinny następujące elementy: • Obrazek • Przecięty obrazek z podpisem • Podpis - cały wyraz do czytania globalnego • Sylaby - wyraz rozcięty zgodnie z podziałem na sylaby	2
26.	Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania 4	dwie sylaby: zamknięta + otwarta. Każda z układanek winna składać się z 21 kompletów. W skład każdego kompletu wchodzić powinny następujące elementy: • Obrazek • Przecięty obrazek z podpisem • Podpis - cały wyraz do czytania globalnego • Sylaby - wyraz rozcięty zgodnie z podziałem na sylaby.	2
27.	Mozaika	W zestawie winny być : tablica 18 x 18 cm oraz 350 kolorowych elementów. Wym. tablicy: 18 x 18 cm.	4
28.	Figury do przybijania z młotkiem	Zestaw winien zawierać :100 elementów geometrycznych w czterech kolorach: żółtym, niebieskim, zielonym i czerwonym. Każdy element ma dziurkę do przybicia metalową pinezką. Wymiary największego elementu mozaiki 6,5 x 2,5 cm i najmniejszego elementu 3 x 0,5 cm. Do zestawu dołączone możliwe propozycje ułożenia elementów. Całość winna być zamknięta w kolorowe, kartonowe pudełko o wym.: 30,5 x 22 x 3,5 cm.	6

29.	Książeczka	Książeczka winna zawierać wiele propozycji zabaw i ćwiczeń nauki ortografii z wykorzystaniem glottodywanika.	1
30.	Gra manualna	Gra edukacyjna rozwijająca sprawność manualną, nawlekaniem na sznureczek właściwych koralików, zgodnie z wzorem na karcie, czas wskazuje klepsydra. Zawartość pudełka winna składać się z :55 kart, 18 kul, klepsydry, 3 linek, 80 żetonów, instrukcji.	2
31.	Książeczka	Ćwiczenia percepcji wzrokowej winny być przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Zestaw ćwiczeń winien być przeznaczony dla uczniów mających problemy z prawidłową analizą i syntezą wzrokową, które skutkują trudnościami w czytaniu i pisaniu. Publikacja winna zawierać karty z materiałem obrazkowym literowym ułożonym według stopnia trudności – od najprostszych kształtów do trudnych wyrazów. Ćwiczenia winny usprawniać funkcje wzrokowe winny służyć sprawnemu rozpoznawaniu liter i zauważaniu drobnych różnic między nimi, wyrobieniu sprawności całościowego ujmowania wyrazu, kształcenia pamięci wzrokowej, wyrobieniu sprawności prawidłowego odwzorowywania, usprawnieniu koordynacji wzrokowo- ruchowej i czasowo przestrzennej. Ćwiczenia winny kształtować ponadto podstawowe umiejętności matematyczne jak: liczenie, znajomość figur geometrycznych i orientację w kierunkach. Np Perskie Oko bądź inne równowazne.	1
32.	Piramida do nauki ortografii cz 1 (ó, u, rz, ż, ch, h)	Piramida do poznawania zasad ortograficznych oraz reguł pisowni języka polskiego. Układanka ortograficzna winna być przeznaczona dla dzieci od 6 roku życia. Budowanie piramidy winno być proste i odbywać się na zasadzie gry w domino. Zabawa winna być połączona z nauką, ponieważ w ten sposób powinna rozwijać u dziecka zdolność do logicznego myślenia i zapamiętywania, nauki wytrwałości ,wzmacniania koncentracji i skutecznie pomagać w przezwyciężeniu trudności. Układanka winna być przeznaczona do zabawy indywidualnej i grupowej. W zestawie winno znajdować się 25 trójkątów. Wstęp.	2
33.	Piramida do nauki ortografii cz 2 (ó, u, rz, ż, ch, h)	Piramida do utrwalania zasad ortograficznych oraz reguł pisowni języka polskiego. Układanka ortograficzna winna być przeznaczona dla dzieci od 6 roku życia. Budowanie piramidy winno być proste i odbywać się na zasadzie gry w domino. Zabawa winna być połączona z nauką, ponieważ w ten sposób powinna rozwijać u dziecka zdolność do logicznego myślenia i zapamiętywania, nauki wytrwałości ,wzmacniania koncentracji i skutecznie pomagać w przezwyciężeniu trudności. Układanka winna być przeznaczona do zabawy indywidualnej i grupowej. W zestawie winno znajdować się 25 trójkątów	2
34.	Piłka z kolcami	Miękka piłeczka winna nadawać się do masażu antystresowego, stymulowania czynności skóry oraz mięśni, kształtowania czynności chwytnych. Wypustki winny zapewnić poprawne napięcie mięśni i pobudzić nawet te dzieci, które z natury są apatyczne i niechętne do zabawy. Piłka winna dostarczać wielu dotykowych bodźców dzięki a zarazem wspomagać rozwój fizjologiczny , zmysłowy, psychiczny. Średnica 11cm	1
35.	Gra mająca na celu poznanie literek	Zestaw zawiera 24 pary puzzli i kostkę do gry. Na jednym puzzlu znajduje się literka, na drugim rysunek przedmiotu zaczynającego się na daną literę. Wymiary puzzla winny być: 5 x 5 cm. Gra winna nadawać się dla dwóch osób.	1
36.	Przeplatanka ze wzorami	Przeplatanka do rozwijania sprawności manualnej i wzrokowo- ruchowej. W zestawie winny znajdować się: podstawka 20,5 x 23,50 cm, szydełko, 4 kolorowe sznureczki.	6

37.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) .Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Zestaw ćwiczeń do nauki czytania i pisania, których układ winien być tak opracowany , aby pomóc każdemu dziecku w rozwoju funkcji analizy, syntezy wzrokowej oraz słuchowej, zarówno pod kontrolą, jak i w samodzielnym działaniu. Książeczka winna rozpoczynać się ćwiczeniami z rozróżniania samogłosek, niewymagającymi czytania przez dziecko, jeżeli czytanie sprawia mu jeszcze trudność. W początkowej fazie ćwiczeń osoba dorosła winna odczytywać wyrazy(sylaby) wzmacniające analizator wzrokowy. W następnych ćwiczeniach , tzw. sylabowych , dziecko winno poznawać sylaby i zaczynać samodzielnie czytać. Ćwiczenia winny być połączone z nauką pisania, ponieważ winny stanowić bardzo dobry materiał do odwzorowania. Np. Od gwiazdki do bajki	1
38.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków). Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Zestaw ćwiczeń do nauki czytania i pisania, których układ winien być tak opracowany , aby pomóc każdemu dziecku w rozwoju funkcji analizy, syntezy wzrokowej oraz słuchowej, zarówno pod kontrolą, jak i w samodzielnym działaniu. Książeczka winna rozpoczynać się ćwiczeniami rozróżniania samogłosek, niewymagającymi czytania przez dziecko , jeżeli czytanie sprawia mu jeszcze trudność. W początkowej fazie ćwiczeń osoba dorosła winna odczytywać wyrazy(sylaby) wzmacniające analizator wzrokowy. W następnych ćwiczeniach , tzw. sylabowych , dziecko winno poznawać sylaby i zaczynać samodzielnie czytać. Ćwiczenia winny być połączone z nauką pisania, ponieważ winny stanowić bardzo dobry materiał do odwzorowania. Np. Od gwiazdki do bajki cz.2 bądź	1
39.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków). Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Zestaw ćwiczeń do nauki czytania i pisania, których układ winien być tak opracowany , aby pomóc każdemu dziecku w rozwoju funkcji analizy, syntezy wzrokowej oraz słuchowej, zarówno pod kontrolą, jak i w samodzielnym działaniu. Książeczka winna rozpoczynać się ćwiczeniami rozróżniania samogłosek, niewymagającymi czytania przez dziecko , jeżeli czytanie sprawia mu jeszcze trudność. W początkowej fazie ćwiczeń osoba dorosła winna odczytywać wyrazy (sylaby) wzmacniające analizator wzrokowy. W następnych ćwiczeniach , tzw.sylabowych , dziecko winno poznawać sylaby i zaczynać samodzielnie czytać. Ćwiczenia winny być połączone z nauką pisania, ponieważ winny stanowić bardzo dobry materiał do odwzorowania. Np. Od gwiazdki do bajki cz.3 bądź	1
40.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) .Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania. Zestaw ćwiczeń do nauki czytania i pisania, których układ winien być tak opracowany , aby pomóc każdemu dziecku w rozwoju funkcji analizy, syntezy wzrokowej oraz słuchowej, zarówno pod kontrolą, jak i w samodzielnym działaniu. Książeczka winna rozpoczynać się ćwiczeniami rozróżniania samogłosek, niewymagającymi czytania przez dziecko , jeżeli czytanie sprawia mu jeszcze trudność. W początkowej fazie ćwiczeń osoba dorosła winna odczytywać wyrazy(sylaby) wzmacniające analizator wzrokowy. W następnych ćwiczeniach , tzw.sylabowych , dziecko winno poznawać sylaby i zaczynać samodzielnie czytać. Ćwiczenia winny być połączone z nauką pisania, ponieważ winny stanowić bardzo dobry materiał do odwzorowania. Np. Od gwiazdki do bajki cz.4 bądź	1

41.	Książeczka	Jaki? Jaka? Jakie? Przymiotnik. Książeczka powinna być poświęcona do kształtowania pojęcia przymiotnika. Proponowane ćwiczenia i obserwacje językowe winny pomagać dziecku w odkrywaniu najważniejszych cech i funkcji tej części mowy dostarczając ciekawego słownictwa i okazji do posługiwania się nimi w różnych sytuacjach .Szczególnym walorem winno być połączenie nauki z zabawą i działaniem .Pierwsza część ćwiczeń powinna obejmować zagadnienia przewidziane programem klasy II, ale mogą też być wykorzystywane w klasach wyższych.	1
42.	Suwaki terapeutyczne	Gąsienica winna być oparta na stosowanej przez terapeutów i nauczycieli składance harmonijkowej. Na jej początku lub końcu powinna znajdować się sylaba powtarzająca się we wszystkich wyrazach. Winny to być wyrazy dwusylabowe z sylabami otwartymi, zamkniętymi oraz grupami spółgłoskowymi. W zestawie powinno znajdować się 40 suwaków z powtarzającą się sylabą początkową (nagłosową).Na głowie gąsienicy zawsze winna być zapisana sylaba powtarzająca się i od tego, czy jest to sylaba w wygłosie czy nagłosie zależy, w którą stronę skierowany jest owad, w prawo czy w lewo.	2
43.	Suwaki terapeutyczne	Pociągi winny służyć do ćwiczenia i czytania wyrazów jednosylabowych o różnej ilości spółgłosek występujących obok siebie. Suwak pociąg powinien składać się z dwóch części pociągu, w którego wagonie winny znajdować się dwa okna (jedno powinno mieć wpisaną stałą część, w drugim ukazywać się powinna pozostała część wyrazu) oraz ruchomego paska, który wsuwa się w okno pociągu i przesuwa tak, aby były widoczne poszczególne części wyrazów. Po połączeniu liter w wyrazu dziecko powinno wpisywać je do specjalnego arkusza. W zestawie winny znajdować się 24 pociągi. Powinny być bardzo kolorowe dzięki temu zachęci dzieci do ćwiczeń.	12
44.	Gra logopedyczna	Gra powinna kształtować słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo- ruchową, koncentrację słuchową – umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisania. Winna uczyć również przestrzegania ustalonych zasad. Zawartość pudełka: 55 kart biedronek, 55 kart ilustracji, plansza, 5 pionków, kostka, instrukcja. Winno grać od 2 do 5 osób. Wymiary pudełka: 19 x 18 x 5 cm.	6
45.	Słówkomania	W grze wyrazy winny krzyżować się w niezwykle sposób. Powinna stwarzać nieograniczone możliwości dla tych którzy chcą połączyć wiedzę spostrzegawczość i wyobraźnię. Gracze powinni zdobywać punkty za układanie wyrazów z wylosowanych liter .Gra słowna zachęca do logicznego myślenia i poszerza zasób słownictwa dziecka.	1
46.	Terapia uspokajająca i rozwijająca dla dzieci. Czytanie i pisanie	Publikacja winna prezentować nowatorską metodę nauki czytania i pisania. Zawierać zestaw różnorodnych pomocy dydaktycznych i ćwiczeń przydatnych w pracy z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu. Proponowane zajęcia powinny nie tylko wyciszyć dzieci nadmiernie pobudzone , ale także ćwiczyć koncentrację uwagi , koordynację wzrokowo – ruchową , rozwijać zainteresowania, kształtować postawy twórcze i rozbudzać ciekawość poznawczą. Wszystkie pomoce dydaktyczne powinny mieć atrakcyjną formę loteryjek układanek i gier, które kojarzą się bardziej z zabawą niż nauką	2

47.	Książeczka	Podręcznik winien zawierać ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową. Książeczka winna zawierać opisy zabaw, ilustracje rebusy kolorowe gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiały dźwiękowe. Format winien być A4, winno być 136 stron wraz z CD.	2
48.	Kostka dydaktyczna	Przedmiot powinien być wykorzystywany w grach dydaktycznych. Kostka nie powinna posiadać tradycyjnych oczek, ale transparentne kieszonki, które można wypełnić dowolnym treściowo materiałem. Zabawka powinna służyć m.in. do gier losowych, polegających na rozpoznawaniu przez dziecko wyrzucanych przedmiotów, kształtów, kolorów oraz liczb.	1
49.	Książeczka	W publikacji powinno być opisanych 90 zabaw podzielonych na: ćwiczenia wrażliwości słuchowej; ćwiczenia rytmiczne; ćwiczenia słuchu fonemowego oraz analizy i syntezy sylabowej i głoskowej; ćwiczenia koncentracji słuchowej. Znaczącą częścią książki powinny być załączniki potrzebne do wykonania niektórych ćwiczeń, czyli ilustracje stanowiące materiał ćwiczeniowy. Format A4, 136 stron, miękka oprawa.	1
50.	Zestaw liter- dużych	Wykonany z twardego plastiku zestaw winien składać się z : 48 magnetycznych dużych liter drukowanych. O wym.: 3,5 x 2 cm.	1
51.	Zestaw liter- małych	Wykonany z twardego plastiku zestaw powinien składać się z : 48 magnetycznych liter pisanych. O wym.: 2,5 x 4 cm.	1
52.	Mozaika duży zestaw	Zestaw powinien składać się z 1512 szt. kolorowych spinek, 17 kart ze wzorami, 3 duże grzebienie ze stojakiem i górną listwą.	1
53.	Gra dydaktyczna – domino z sylabami	Gra dydaktyczna winna polegać na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. Zawartość zestawu powinna zawierać: 56 kostek domina, klepsydrę, worek, 16 żetonów, karty wyrazów, instrukcję. Gra winna być przeznaczona dla: od 2 do 4 osób. Wym. pudełka: 25 x 24 x 6 cm.	10
54.	Suwaki terapeutyczne - windy	Winda powinna być najczęściej używaną formą suwaka i składać się z dwóch części: drzwi windy na których znajdują się sylaby stałe oraz paska z ponumerowanymi sylabami ukazującymi się przy przesuwaniu w okienku windy. W zestawie powinny znajdować się 24 windy : 16 dwusylabowych (z ruchomą sylabą nagłosową lub wygłosową) oraz 8 trzysylabowych (z ruchomą sylabą śródgłosową). Po dopasowaniu pasków do wind, przeczytaniu sylab i połączeniu ich w wyraz, dziecko winno wpisywać je do arkusza, który powinien być w kształcie budynku.	18
55.	Kocham czytać	W pakiecie winno się znaleźć : 18 zeszytów do wczesnej nauki czytania, także dla dzieci z wadami wymowy oraz zagrożonych dysleksją, Pomoc powinna pozwalać: • poznać wszystkie litery polskiego alfabetu • zwiększyć zasób słownictwa dziecka • opanować sztukę czytania ze zrozumieniem • nauczyć malucha pisowni trudnych wyrazów. W zestawie winno się znaleźć gratis: „Kocham uczyć czytać” - poradnik dla rodziców i nauczycieli oraz „Kocham Czytać” - kolorowanka lub inne równoważne.	2

56.	Gra logiczna z literekami	Gra winna polegać na układaniu najdłuższych słów lub przebudowywanie już ułożonych wyrazów. Możliwości winno być wiele. Każdy z graczy ma swoją tabliczkę. W zestawie winno być : 110 plastikowych kostek o wym.2,5x3,9x0,5cm, z literami, w tym 2 kostki joker oraz 4 czarne stojące podstawki o wym.33,5x9 cm. W środku winna znajdować się instrukcja z przykładowymi gramami. Wym. opakowania :26,5x35x4,3 cm. Np. gra Rummikub w wersji literkowej lub inna równoważna.	6
57.	Piramida do nauki ortografii cz 1 (ó, u, rz, ż, ch, h)	Piramida do poznawania zasad ortograficznych oraz reguł pisowni języka polskiego. Układanka ortograficzna winna być przeznaczona dla dzieci od 6 roku życia. Budowanie piramidy winno być proste i odbywać się na zasadzie gry w domino. Zabawa winna być połączona z nauką, ponieważ w ten sposób powinna rozwijać u dziecka zdolność do logicznego myślenia i zapamiętywania, nauki wytrwałości ,wzmacniania koncentracji i skutecznie pomagać w przezwyciężeniu trudności. Układanka winna być przeznaczona do zabawy indywidualnej i grupowej. W zestawie winno znajdować się 25 trójkątów. Wstęp.	4
58.	Piramida do nauki ortografii cz 2 (ó, u, rz, ż, ch, h)	Piramida do poznawania zasad ortograficznych oraz reguł pisowni języka polskiego. Układanka ortograficzna winna być przeznaczona dla dzieci od 6 roku życia. Budowanie piramidy winno być proste i odbywać się na zasadzie gry w domino. Zabawa winna być połączona z nauką, ponieważ w ten sposób powinna rozwijać u dziecka zdolność do logicznego myślenia i zapamiętywania, nauki wytrwałości ,wzmacniania koncentracji i skutecznie pomagać w przezwyciężeniu trudności. Układanka winna być przeznaczona do zabawy indywidualnej i grupowej. W zestawie winno znajdować się 25 trójkątów. Utrwalenie.	4
59.	Układanka -już czytam	12 portretów zwierząt z podpisami. Każda nazwa powinna zawierać cztery litery. Wym. pudełka 18,3x11,1x3,6	8
60.	Książeczka	Zestaw ćwiczeń terapeutycznych wskazujących jak polubić matematykę powinien być przeznaczony dla uczniów klas I-III szkoły podstawowej , mających specyficzne trudności w uczeniu się matematyki Ćwiczenia winny usprawniać pamięć, operacje pamięciowe, spostrzeganie oraz orientację przestrzenną-umiejętności niezbędne do dalszej nauki matematyki. Każdemu zagadnieniu powinien być poświęcony jeden rozdział , a ćwiczenia winny być poprzedzone, krótkim teoretycznym wstępem. W książce poza opisami zadań powinny znajdować się karty do ćwiczeń zawierających układanki , ilustracje lub graficzne przedstawienie działań. Format A4, 118 stron.	1
61.	Gra matematyczna	Gra matematyczna doskonale utrwalająca cyfry w zakresie 1 - 9. Zestaw zawiera: - drewniana skrzynia o wym. 33,5 x 23,5 cm z 18, w której znajdują się dwa pola wyścielone miękkim, zielonym materiałem o wym. 21,5 x 8 cm, - ruchome płytki o wym.: 4 x 1,8 cm z wydrukowanymi cyframi od 1 do 9 umieszczone w drewnianej skrzyni, - 4 kostki o wym.: 1,5 x 1,5 cm. Całość winna być zapakowana w kolorowe, kartonowe pudełko o wym.: 34,5 x 24,5 x 4,5 cm.	1
62.	Domino z ułamkami	Domino powinno przedstawiać ułamki zapisane w postaci tradycyjnej oraz w formie wizualnej. Powinno być przeznaczone dla 2 lub więcej graczy. Zestaw powinien zawierać 36 szt. o wym.: 11,5 x 6 cm.	1

63.	Domino czasu	Kartoniki powinny być podzielone na 2 części. Na jednej winien być przedstawiona godzina w formie liczbowej, a na drugiej forma obrazowa zegara. Kolor czerwony określa godzinę, niebieski minuty, co powinno ułatwić zadanie i utrwalić zdobytą umiejętność. Wymiary kartoników powinny mieć rozmiar: 11,5 x 6 cm.	1
64.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) Ćwiczenia powinny mieć na celu: utrwalenie przeliczania i odczytywania liczb, kolejno od 0 do 12, obliczania obliczania dowolnym sposobem sumy i różnicy dwóch liczb w zakresie 12, utrwalenie symbolicznego zapisu działań matematycznych, porównywanie liczb: mniejsza – większa, szukanie właściwej liczby w ciągu liczb malejących i rosnących, zapoznanie się z tematyką zbiorów, przyporządkowanie prostego dodawania i odejmowania do odpowiednich ilustracji. Zadania mają nieodpowiednio oryginalną formę graficzną. Postać bohatera powinna zachęcać dzieci do podejmowania wysiłku przy rozwiązywaniu kolejnych ćwiczeń, co wielostronnie winno aktywizować dziecko i pobudzać jego wyobraźnię. Taki model uczenia powinien sprzyjać stymulowaniu i rozwijaniu uzdolnień matematycznych u dzieci, wzmacniać ich odporność emocjonalną potrzebną do pokonywania trudności w przyswajaniu abstrakcyjnego materiału np.. Dreptuś Matematyk 1 lub inny równoważny .	1
65.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) Ćwiczenia winny mieć na celu : utrwalenie przeliczania i odczytywania liczb, kolejno od 0 do 12, obliczania obliczania dowolnym sposobem sumy i różnicy dwóch liczb w zakresie 12, utrwalenie symbolicznego zapisu działań matematycznych, porównywanie liczb: mniejsza – większa, szukanie właściwej liczby w ciągu liczb malejących i rosnących, zapoznanie się z tematyką zbiorów, przyporządkowanie prostego dodawania i odejmowania do odpowiednich ilustracji. Zadania mają nieodpowiednio oryginalną formę graficzną. Postać bohatera powinna zachęcać dzieci do podejmowania wysiłku przy rozwiązywaniu kolejnych ćwiczeń, co wielostronnie winno aktywizować dziecko i pobudzać jego wyobraźnię. Taki model uczenia powinien sprzyjać stymulowaniu i rozwijaniu uzdolnień matematycznych u dzieci, wzmacniać ich odporność emocjonalną potrzebną do pokonywania trudności w przyswajaniu abstrakcyjnego materiału oraz przygotowuje do wejścia w jego kolejny nowy zakres. Np.: Dreptuś Matematyk 2 lub inny równoważny.	1
66.	Figuraki	W trakcie gry dzieci winny uczyć się rozpoznawania figur geometrycznych: koło, kwadrat, trójkąt i prostokąt. Gra winna rozwijać logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną , stanowić doskonały wstęp do nauki geometrii. Figury winny występować w sześciu kolorach. W trakcie gry dzieci winny rzucać dwoma kostkami. Wymiary powinny mieć: 27,2 x 18,9x 3,6 cm.	2
67.	Klocki drewniane	Zestaw powinien zawierać dziewięć drewnianych klocków z kolorowymi liczbami i znakami. Wym. klocka powinny mieć 3x3 cm.	1
68.	Kości z liczbami	Zestaw powinien składać się z 10 piankowych kości z liczbami do ćwiczeń, gier, zabaw matematycznych i logicznych. Powinny być wykonane z wysokiej jakości pianki, trwałej, bezpiecznej. Kości winny być odporne na wodę. Wym.: 2 cm	8

69.	Sudoku liczbowe dla dzieci	Gra winna mieć 4 poziomy trudności i być przeznaczona dla 1-8 graczy. Powinna zawierać 8 lakierowanych plansz (19 x 19,8 cm), 96 kart z liczbami wykonanych z grubego, lakierowanego kartonu (3 x 3 cm). Gra przeznaczona powinna być dla dzieci, które mają problemy z dodawaniem, zdobywaniem umiejętności matematycznych lub wymagają ich doskonalenia. Wym. opakowania: 25,5 x 23,5 x 8,7 cm	8
70.	Koraliki zwierzątka	Zestaw powinien składać się z 250 sztuk kolorowych, plastikowych liczmanów- zwierzątek . Liczmany powinno się nawlekać na sznurek i segregować zgodnie z kolorem, kształtem.	1
71.	Ćwiczenia w liczeniu. Liczby w zakresie 100	Książeczka powinna być z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Ćwiczenia w liczeniu. Liczby w zakresie 100	1
72.	Ćwiczenia w liczeniu. Liczby w zakresie 10 000	Książeczka powinna być z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Ćwiczenia w liczeniu. Liczby w zakresie 10 000	2
73.	Ćwiczenia w liczeniu. Liczby w zakresie 100 dziesiątkami	Książeczka powinna być z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Ćwiczenia w liczeniu w zakresie 100 dziesiątkami	1
74.	Ćwiczenia w liczeniu. Liczenie w zakresie 100. Tabliczka mnożenia i dzielenia	Liczenie w zakresie 100. Tabliczka mnożenia i dzielenia. Powinny być przeznaczone dla klas III	2
75.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Geometria lub inne równoważne. Powinna być przeznaczona dla uczniów klas II	1
76.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Sposoby liczenia w zakresie 100. Mnożenie lub inne równoważne. Książeczka powinna być przeznaczona dla uczniów klas II	1
77.	Książeczka- Zabawy z liczbami	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Zabawy z liczbami lub inne równoważne. Powinna być przeznaczona dla dzieci od lat 6.	1
78.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Zabawy z rachunkami lub inne równoważne powinna być przeznaczona dla dzieci od lat 6	1
79.	Logiczne tablice- relacje przestrzenne	Zestaw powinien zawierać 2 ramki (do wsuwania kart), 18 kart aktywności z ilustracjami (24,5x23cm), 96 kart odpowiedzi z obrazkami(4x4cm). W zabawie dzieci winny drogą dedukcji układać logiczne ciągi definiując relacje przestrzenne. Zabawa winna rozwijać logiczne myślenie, spostrzegawczość i zachęcać do dalszej zabawy	1
80.	Lotto dodawanie i odejmowanie	Zestaw winien składać się z 48 drewnianych elementów do ćwiczeń w nauce dodawania i odejmowania. Ćwiczenie w obrazowy sposób winno przedstawiać liczby, pomagać w pokonywaniu trudności w obliczeniach i motywować do dalszej pracy.	1
81.	Matematyczna tabliczka 100	Tabliczka z liczbami 1-100 winna pozwalać na przeprowadzenie wielu matematycznych operacji oraz doskonalic umiejętności liczenia i wykonywania działań. W zestawie winno być także 100 kwadracików z liczbami i 25 czystych kwadracików. Wym. : 29x29cm	1

82.	Matematyczny trener pamięci	Zabawa z wykorzystaniem „trenera pamięci” powinna polegać na odnajdywaniu pasujących do siebie obrazków na kartach wsuwanych w tabliczkę z tworzywa. Na każdej karcie powinno być 8 obrazków. Zestaw winien zawierać: ramkę o wym. 21,8 x 21 cm, 16 żetonów nakładek (4,4 x 4,4 cm), 16 lakierowanych kart (21 x 10,1 cm). Gra winna rozwijać spostrzegawczość, logiczne myślenie, doskonalić pamięć. Ilustrację winny pomagać zrozumieć pojęcia, kierunek, kształt, symetria, ułamek i wykonywać proste działania matematyczne. Wym. pudełka: 24 x 23,5 x 4,5 cm	1
83.	Gra ucząca w wesoły sposób matematyki	Gra planszowa z zagadkami matematycznymi powinna składać się z planszy, 50 kart z pytaniami i zadaniami, 4 obrazki słońca na tle żółtym, niebieskim, zielonym i czerwonym, podzielonych na 7 części, kostki do gry, 4 pionki, odpowiednio w kolorze żółtym, niebieskim, zielonym, czerwonym, 4 notesiki oraz instrukcję do gry	3
84.	książeczka z zadaniami tekstowymi	Zestaw zadań tekstowych powinien służyć do wprowadzania i kształtowania nowych pojęć matematycznych, wiązania matematyki z życiem i przygotowaniem do rozwiązywania praktycznych problemów. Winien uczyć wytrwałości przy pokonywaniu trudności, analizy i rozumienia tekstów matematycznych, sprzyjać wielostronnej aktywności, rozbudzając zainteresowanie i ciekawość. Zadania powinny rozwijać myślenie i ćwiczyć procesy myślowe, np: analizę i syntezę, uogólnianie i abstrahowanie, myślenie przez analogie, myślenie twórcze i krytyczno – logiczne. W książeczce winno być: przeliczanie, liczebniki porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów – kolejność/ miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne. Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) Np.: Matematyka na wesoło 3 lub inne równoważne	1
85.	książeczka z zadaniami tekstowymi	W książce powinny być: pytania jako zadanie – ile to jest? Zadania związane z kupowaniem, odpowiedź z luką, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie – ile ma? Ile brakuje? Zakupy świąteczne – zadania tekstowe – poprawne czy błędne, uzupełnianie tekstów zadania, mnożenie i dzielenie – przekształcanie zadań, zadania o przeciwnych warunkach, drzewko jako ilustracja zadania tekstowego, wierszowanki – zadania na mnożenie i dzielenie itp., rozmowa liczb – grafy strzałkowe, ważenie, wskazania zegara – obliczenia zegarowe, zadania tekstowe z błędem. Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) Np.: Matematyka na wesoło 4 lub inne równoważne.	1

86.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków). Zbiór zadań mający służyć utrwaleniu symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych oraz doskonaleniu umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania w zakresie do 12 w pracy indywidualnej i zespołowej dzieci, które wykazują się już pewną biegłością liczenia. Zadania winny mieć zabawną formę graficzną. Kolejność zadań winien zachowywać zasadę stopniowania trudności. Układ winien pozwalać na stosowanie książki w edukacji wczesnoszkolnej zgodnie z predyspozycjami wszystkich dzieci. Np.: Matematyka na wesoło 1 lub inne równoważne.	1
87.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) Zbiór zadań mający służyć utrwaleniu symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych oraz doskonaleniu umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania w zakresie do 20 w pracy indywidualnej i zespołowej dzieci, które wykazują się już pewną biegłością liczenia. Zadania winny mieć zabawną formę graficzną. Kolejność zadań winien zachowywać zasadę stopniowania trudności. Układ winien pozwalać na stosowanie książki w edukacji wczesnoszkolnej zgodnie z predyspozycjami wszystkich dzieci. Np.: Matematyka na wesoło 2 lub inne równoważne.	1
88.	Matematyczna gra edukacyjna	Matematyczna, edukacyjna gra komputerowa dla dzieci. Winna rozwijać kompetencje matematyczne uczniów w wieku wczesnoszkolnym. Fabuła gry winna być ciekawa, emocjonujące przygody bohaterów i zaskakujące zwroty akcji winny zachęcać do zdobywania wiedzy logicznego myślenia i nauki przez zabawę. Gra winna być przeznaczona dla dzieci w wieku 7-8 lat o tematyce związanej z produkcją zabawek.	1
89.	Matematyczna gra edukacyjna	Matematyczna, edukacyjna gra komputerowa dla dzieci. Winna rozwijać kompetencje matematyczne uczniów w wieku wczesnoszkolnym. Fabuła gry winna być ciekawa, emocjonujące przygody bohaterów i zaskakujące zwroty akcji winny zachęcać do zdobywania wiedzy logicznego myślenia i nauki przez zabawę. Gra winna być przeznaczona dla dzieci w wieku 8-9 lat o tematyce związanej z wspaniałymi i niezwykłymi wakacjami	1
90.	Gra edukacyjna	Gra winna składać się z 70 sztywnych kartoników, z których połowa winna zawierać działania mnożenia, a połowa wyniki. Dodatkowym elementem utrwalającym winno być zastosowanie kolorów. Kartoniki z działaniami mnożenia winny mieć jedną stronę w kolorze zielonym, a z wynikami w kolorze czerwonym. Gra winna polegać na dobieraniu par spośród dwukolorowych kartoników. Mistrzem mnożenia zostaje ten, kto ueziera najwięcej par. Wym. kart: 4 x 4 cm.	2
91.	Tabliczki ćwiczeń dotyczące mnożenia	Zestaw winien zawierać 9 kart (liczby 1-9) oraz 41 dwustronnych żetonów z wynikami do ćwiczeń tabliczki mnożenia.	1

92.	Mnożenie- trener pamięci	Zabawa z wykorzystaniem „trenera pamięci” polega na odnajdywaniu pasujących do siebie par: działań (mnożenie do 144) i wyników na kartach wsuwanych w ramkę z tworzywa. Gra winna rozwijać umiejętności matematyczne ćwiczyć wykonywanie prostych działań w pamięci, winna doskonalić spostrzegawczość, logiczne myślenie i pamięć. W zestawie winno się znaleźć: ramka o wym. 21,8 x 21 cm, 16 żetonów – przykrywek (4,4 x 4,4 cm), 24 lakierowane karty z wynikami i działaniami (21 x 10,1 cm). Wym. pudełka: 24 x 23,5 x 4,5 cm	1
93.	Zestaw do nauki liczenia cz. 2	Zestaw do nauki liczenia, wykonywania pierwszych, prostych operacji matematycznych składa się z: 2 plastikowych pudełek, 24 tekturowych kart oraz z kart z oznaczeniami oraz 150 żetonów. Całość winna być zapakowana w kolorowe pudełko.	1
94.	Zestaw do nauki liczenia cz. 3	Zestaw do nauki liczenia, wykonywania pierwszych, prostych operacji matematycznych składa się z: 4 plastikowych pudełek z przegródkami, 30 kart o wym. 5,5 cm x 4,5 cm, 42 tekturowych kart z oznaczeniami oraz 200 żetonów. Całość winna być zapakowana w kolorowe pudełko.	1
95.	Piramida matematyczna z trójkątów	Piramida matematyczna winna się składać z 36 trójkątów i zawiera 45 zadań dotyczących dodawania do 100. Zestaw winien pomagać zdobyć i utrwalić wiedzę, rozwijać umiejętności logicznego myślenia, zapamiętywania, wzmacniać koncentrację, pomagać przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się.	8
96.	Piramida matematyczna z trójkątów	Piramida matematyczna winna się składać z 49 trójkątów i zawiera 63 zadania dotyczące tabliczki mnożenia. Zestaw winien pomagać zdobyć i utrwalić wiedzę, rozwijać umiejętności logicznego myślenia, zapamiętywania, wzmacniać koncentrację, pomagać przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się.	8
97.	Gra dydaktyczna	Gra dydaktyczna - uczy i utrwala wiadomości związane z określeniem czasu na podstawie tarczy zegara. PUDEŁKO ZAWIERAĆ POWINNO: planszę do gry, 2 tarcze zegarowe, 30 kart Czasu, 1 kostkę do gry, 4 pionki, 30 żetonów, instrukcję.	1
98.	Książeczka ułatwiająca liczenie w pamięci cz. 1	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) . Książeczka zawierać powinna zbiór zadań dotyczących dodawania i odejmowania w zakresie 12 , które winny mieć przystępną i zabawną formę a poza tym winny służyć poznawaniu podstaw rachunków, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań matematycznych. Zadania winny być propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Zadania winny sprzyjać stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacniać ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu materiału.	1

99.	Książeczka ułatwiająca liczenie w pamięci cz. 2	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) .Książeczka zawierać powinna zbiór zadań dotyczących dodawania i odejmowania w zakresie 20 , które winny mieć przystępną i zabawną formę a poza tym winny służyć poznawaniu podstaw rachunków, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonalenia umiejętności symbolicznego zapisu działań matematycznych. Zadania winny być propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Zadania winny sprzyjać stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacniać ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu materiału.	1
100.	Książeczka ułatwiająca liczenie w pamięci cz. 3	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) .Książeczka zawierać powinna zbiór zadań dotyczących dodawania i odejmowania w zakresie 100 , które winny mieć przystępną i zabawną formę a poza tym winny służyć poznawaniu podstaw rachunków, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonalenia umiejętności symbolicznego zapisu działań matematycznych. Zadania winny być propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Zadania winny sprzyjać stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacniać ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu materiału.	1
101.	Książeczka ułatwiająca liczenie w pamięci cz. 4	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków) .Książeczka zawierać powinna zbiór zadań dotyczących mnożenia i dzielenia w zakresie 100 , które winny mieć przystępną i zabawną formę a poza tym winny służyć poznawaniu podstaw rachunków, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonalenia umiejętności symbolicznego zapisu działań matematycznych. Zadania winny być propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Zadania winny sprzyjać stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacniać ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu materiału.	1

102.	Książeczka ułatwiająca liczenie w pamięci cz. 5	Książeczka z serii (do wykorzystania z zestawem kontrolnym w formie poręcznego zamykanego pudełka, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków). Książeczka zawierać powinna zbiór zadań dotyczących dodawania i odejmowania w zakresie 1000 , które winny mieć przystępną i zabawną formę a poza tym winny służyć poznawaniu podstaw rachunków, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań matematycznych. Zadania winny być propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Zadania winny sprzyjać stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacniać ich odporność emocjonalną, potrzebną przy pokonywaniu trudności w przyswajaniu materiału.	1
103.	Puzzle matematyczne	Wykonana z grubego kartonu tablica o wym.36,5x28,3 cm z nadrukowanymi cyframi. W zestawie 81 kartonowych puzzli o wym. 3x2 cm z nadrukiem działań matematycznych (dodawanie). Całość winna być zapakowana w folię.	1
104.	Puzzle matematyczne	Wykonana z grubego kartonu tablica o wym.36,5x28,3 cm z nadrukowanymi cyframi. W zestawie 81 kartonowych puzzli o wym. 3x2 cm z nadrukiem działań matematycznych (dzielenie). Całość winna być zapakowana w folię.	1
105.	Puzzle matematyczne	Wykonana z grubego kartonu tablica o wym.36,5x28,3 cm z nadrukowanymi cyframi. W zestawie 81 kartonowych puzzli o wym. 3x2 cm z nadrukiem działań matematycznych (mnożenie). Całość winna być zapakowana w folię.	1
106.	Puzzle matematyczne	Wykonana z grubego kartonu tablica o wym.36,5x28,3 cm z nadrukowanymi cyframi. W zestawie 81 kartonowych puzzli o wym. 3x2 cm z nadrukiem działań matematycznych (odejmowanie). Całość winna być zapakowana w folię.	1
107.	Ramka do sprawdzania poprawności odpowiedzi	Dzieci zaznaczają właściwe odpowiedzi przesuwając guziki i sprawdzają je, odwracając kartę książeczki na drugą stronę. Wym.: 23 x 28 cm.	1
108.	Sudoku – tematyka kształty	Gra winna mieć 4 poziomy trudności i powinna być przeznaczona dla 1-8 graczy. Zestaw winien zawierać: 8 lakierowanych plansz (19 x 19,8 cm), 96 kart z kolorowymi figurami wykonanych z grubego, lakierowanego kartonu (3 x 3 cm). Wym. opakowania: 25,5 x 23,5 x 8,7 cm	8
109.	Gra matematyczna na dobieranie par	Gra winna składać się z 70 sztywnych kartoników, z których połowa zawiera działania mnożenia, a połowa wyniki tych działań. Wymiary kartoników 4x4 cm	1
110.	Tablice do nauki liczenia 1-10	Dwie duże drewniane tabliczki (34 x 34 cm) umożliwiają zestawianie ze sobą kart z cyframi oraz motywami odpowiadającymi danej cyfrze.	1
111.	Tabliczka mnożenia	Ścienna plansza edukacyjna z tabliczką mnożenia w zakresie 1-100. Laminowana jest dwustronnie folią strukturalną o dużej wytrzymałości i oprawiona w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym. Format: 150 x 110 cm. Zamawiający oczekuje 5 lat gwarancji na trwałość oprawy i folii.	1

112.	Gra logiczna – układanka	Rozwijająca gra- układanka. W wersji dostosowanej do możliwości i potrzeb dziecka posiada duże wymiary oraz różnokolorowe elementy. Gra winna rozwijać kreatywność, logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną i stanowić wstęp do geometrii. Siedem figur geometrycznych, scalonych początkowo w ogromny kwadrat, można rozłożyć i ponownie zestawić, ale tym razem już w wyglądające ciekawie postaci lub przedmioty. Wym.: 33 cm x 33 cm.	8
113.	Ułamki - tabliczka mnożenia	Zamawiający oczekuje dwustronnej, laminowanej planszy edukacyjnej do zawieszenia w sali lekcyjnej. Plansza winna ułatwiać naukę tabliczki mnożenia oraz ułamków, wykorzystując konkrety: kostki czekolady, wiśnie i palce. Format 61 cm x 86 cm	1
114.	Waga liczbowa	Innowacyjna waga liczbowa pozwala dzieciom na wykonywanie działań (+, -, x, :) oraz weryfikację poprawności wyników. Można pisać na odwrotnej stronie odważników. W zestawie 20 odważników x 10 g o wym: 10 x 3 cm	1
115.	Wskaźnik teleskopowy	Wym.: 24 cm. Wym. po rozłożeniu: 100 cm.	1
116.	Odważniki	Zestaw 11 metalowych odważników: 2 x 1 g, 2 x 2 g, 2 x 5 g; 2 x 10 g, 2 x 20 g, 1 x 50 g.	3
117.	Waga	Precyzyjna waga szkolna, z wbudowanymi 10 mosiężnymi odważnikami, winna być wykonana z wysokiej jakości plastiku. Na każdej z szalek znajdować się powinien pojemnik o wys. 5 cm oraz guziczek do regulacji. Waga winna ważyć przedmioty do 2 kg z dokładnością do ok. +/- 0,5 g. Wielkość: 30 x 15 cm	1
118.	Zegar i czas - zestaw demonstracyjny	Klasowy, obrotowy zestaw demonstracyjny składający się z części, które można ze sobą łączyć, stopniując trudność ćwiczeń w odczytywaniu i wskazywaniu czasu. Wymiary po złożeniu części w całość winny być: 15 x 55 cm.	2
119.	Matematyczna gra logiczna	W zestawie: 104 plastikowe kostki o wym. 2,5 x 3,9 x 0,5 cm z liczbami 1-13 w 4 kolorach, w tym 2 kostki- joker oraz 4 czarne stojące podstawki o wym. 33,5 x 9 cm. Gra przeznaczona dla 2-4 osób. W środku znajdować się winna instrukcja z przykładowymi gramami. Np. Rummikub lub inna równoważna.	4
120.	Kolorowe kostki	Zestaw 12 „kostek w kostkach”. Kostki idealnie nadają się do liczenia, wykonywania prostych działań. Kolory wybierane losowo. Wym.: 2 cm	8
121.	Materiały biurowe	Materiały biurowe : 4x ryza papieru ksero, 4 x ołówki 12szt.	1
122.	100 tekstów do ćwiczeń logopedycznych	Utwory zawarte w opracowaniu winny być przeznaczone do różnego rodzaju ćwiczeń do nauki poprawnej wymowy. Ćwiczenia winny być podzielono na: oddechowe, oddechowo- fonacyjne, fonacyjne, usprawniające narządy mowy, słuchowe oraz właściwe: artykulacyjne. Format A4, 188 stron.	1
123.	5 Zmysłów	Zestaw winien zawierać zdjęcia przeznaczone do obserwacji, kojarzenia i przyporządkowania do 5 zmysłów. Niektóre zdjęcia należy przyporządkować do kilku a nawet wszystkich zmysłów. W zestawie: 35 tekturowych kart (21 x 15 cm) oraz 5 tekturowych symboli zmysłów (2,5 x 2,5 cm).	1

124.	Bajeczki logopedyczne zabawne historyjki usprawniające mowę dziecka	Bajki mają za zadanie pomóc dzieciom w wieku wczesnoszkolnym w opanowaniu poprawnego mówienia, szczególnie wypowiedziania głosek s-sz, c-cz, z-ż, dz-dź. Barwne opowiadania powinny służyć rozwijaniu płynności ekspresyjnej oraz kształtowaniu mowy dialogowej i opowieściowej. Format A4, 48 stron.	1
125.	Książeczka	Książeczka winna być przeznaczona dla dzieci które mają wadę wymowy: seplenienie . Ciszki - zabawa z głoskami ś, ź, ć, dź. Format A4, 40 str.	1
126.	Ćwiczenia logopedyczne	Książka winna zawierać 35 ćwiczeń oddechowych i artykulacyjnych zróżnicowanych pod względem formy (m.in. labirynty, historyjki obrazkowe, rysowanie po śladzie), które można wykorzystać nie tylko w pracy indywidualnej, ale także grupowej. Do książki winny być dołączone dwie gry: planszowa i pamięciowa.	2
127.	Domino dwusylabowe Znam sylaby cz. 1 i 2	Domino obrazkowo - wyrazowe służy do rozwijania zasobu słownictwa u dzieci, szczególnie dla maluchów z opóźnionym rozwojem mowy	1
128.	Domino dwusylabowe Znam sylaby cz. 3 i 4	Domino obrazkowo – wyrazowe służy do rozwijania zasobu słownictwa u dzieci, szczególnie dla maluchów z opóźnionym rozwojem mowy	1
129.	Domino dwusylabowe Znam sylaby cz. 5 i 6	Domino obrazkowo – wyrazowe służy do rozwijania zasobu słownictwa u dzieci, szczególnie dla maluchów z opóźnionym rozwojem mowy	1
130.	Domino dwusylabowe Znam sylaby cz. 7 i 8	Domino obrazkowo – wyrazowe służy do rozwijania zasobu słownictwa u dzieci, szczególnie dla maluchów z opóźnionym rozwojem mowy	1
131.	Domino dwusylabowe Znam sylaby cz. 9 i 10	Domino obrazkowo – wyrazowe służy do rozwijania zasobu słownictwa u dzieci, szczególnie dla maluchów z opóźnionym rozwojem mowy	1
132.	Gra logopedyczna	Gra logopedyczna domino winna być przeznaczona do ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek: J- R oraz ich prawidłowej wymowy, ćwiczenia słuchu fonemowego, doskonalenia analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. W skład zestawu winny wejść: • 27 par obrazków (po 2 obrazki na każdej karcie) umieszczonych na sztywnych kartonikach, jednostronnych o wym.: 8,2 x 4,9 cm • 27 par wyrazów (po 2 wyrazy na każdym pasku) umieszczonych na sztywnym kartonowym pasku, jednostronnym o wym.: 8,2 x 1,4 cm. Całość winna być zapakowana w kartonowe pudełko o wym.: 12,4 x 21,7 x 3,1 cm	1
133.	Gra logopedyczna	Gra logopedyczna domino winna być przeznaczona do ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek: L- J oraz ich prawidłowej wymowy, ćwiczenia słuchu fonemowego, doskonalenia analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. W skład zestawu winny wejść: • 27 par obrazków (po 2 obrazki na każdej karcie) umieszczonych na sztywnych kartonikach, jednostronnych o wym.: 8,2 x 4,9 cm • 27 par wyrazów (po 2 wyrazy na każdym pasku) umieszczonych na sztywnym kartonowym pasku, jednostronnym o wym.: 8,2 x 1,4 cm. Całość winna być zapakowana w kartonowe pudełko o wym.: 12,4 x 21,7 x 3,1 cm.	1

134.	Gra logopedyczna	Gra logopedyczna domino winna być przeznaczona do ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek: L-R oraz ich prawidłowej wymowy, ćwiczenia słuchu fonemowego, doskonalenia analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. W skład zestawu wchodzi: • 27 par obrazków (po 2 obrazki na każdej karcie) umieszczonych na sztywnych kartonikach, jednostronnych o wym.: 8,2 x 4,9 cm • 27 par wyrazów (po 2 wyrazy na każdym pasku) umieszczonych na sztywnym kartonowym pasku, jednostronnym o wym.: 8,2 x 1,4 cm. Całość zapakowana jest w kartonowe pudełko o wym.: 12,4 x 21,7 x 3,1 cm.	1
135.	Dźwięki wydawane przez Zwierzęta cz I	Po włożeniu zwierzątka we właściwe miejsce w układance, dziecko pozna wydawany przez nie odgłos. Wym.: 30 x 22,5 x 1,5 cm.	1
136.	Gra zmysłów	Zestaw winien zawierać: 3 plansze ze strzałkami, 5 plansz, 35 kartoników, Układając na planszach obrazki tematyczne, dziecko winno porządkować swoje spostrzeżenia o możliwościach poznawczych swojego ciała.	1
137.	Języckowe przygody i inne bajeczki logopedyczne	Książka zawiera ćwiczenia – umiejętnie wplecione w treść bajek. Usprawniają one artykulatory, uczą prawidłowego oddechu, kształtują słuch fonemowy, ponadto rozwijają mowę opowieściową, kształtują umiejętność myślenia przyczynowo- skutkowego, a także rozwijają motorykę rąk Format A4, 120 stron.	1
138.	Logiczne rymy - Wierszyki z odrobiną muzyki	Wierszyki z odrobiną muzyki .Książeczka winna mieć dołączoną płytę audio z wierszykami logopedycznymi przeznaczonymi do ćwiczeń ortofonicznych, czyli nauki poprawnej wymowy. Zabawy z głoskami szeregów: L i R	1
139.	Logopedyczne memo	Logopedyczne memo obrazkowe z głoską r . Zestaw winien zawierać: • 72 sztywne, jednostronne karty wykonane z kartonu, wsunięte w tekturowy stelaż rozkładany do pozycji daszka. Każda karta winna zawierać ilustrację (36 par). Całość winna być zapakowana w kolorowe, tekturowe pudełko.	1
140.	Logopedyczne memo	Logopedyczne memo obrazkowe SZ, Ź, CZ, DŹ . Zestaw winien zawierać: • 72 sztywne, jednostronne karty wykonane z kartonu, wsunięte w tekturowy stelaż rozkładany do pozycji daszka. Każda karta zawiera ilustrację (36 par). Całość inna być zapakowana w kolorowe, tekturowe pudełko..	1
141.	Gra ćwicząca spostrzegawczość – Bystre oczko	7 różnych gier w jednej. Zestaw gier winien ćwiczyć spostrzegawczość, refleks, pamięć, analizę wzrokową, słuchową, uczy rozróżniać kolory i przedmioty. W zestawie powinny być umieszczone: 210 sztywnych, dwustronnych kart 4,3 x 4,3 cm), 4 duże, sztywne dwustronne plansze (23,6 x 33,5 cm).	1
142.	Piramida do zajęć logopedycznych cz. 1	Piramida logopedyczna cz. 1 winna zawierać 25 trójkątów z wyrazami i literami na każdym boku. Zabawa winna uczyć prawidłowej wymowy głosek: Ś, Ź, Ć, DŹ . Dzieci, grając analogicznie jak w domino, układają z trójkątów piramidę. Łączą ze sobą właściwe trójkąty (na boku znajdują się wyrazy do uzupełnienia oraz literki). Wypowiadają głośno wyraz, który udało im się ułożyć. Wym. trójkątów: 8 x 8 x 8 cm. Wym. opakowania: 17,4 x 4 cm. Specjalne symbole na trójkątach winny ułatwiać kontrolę poprawności wykonania ćwiczenia.	1

143.	Piramida do zajęć logopedycznych cz. 2	Piramida logopedyczna cz. 2 winna zawierać 25 trójkątów z wyrazami, literami. Zabawa winna uczyć prawidłowej wymowy głosek: b-p, d-t, w-f . Dzieci, grając analogicznie jak w domino, układają z trójkątów piramidę. Łączą ze sobą właściwe trójkąty (na boku znajdują się wyrazy do uzupełnienia oraz literki). Wypowiadają głośno wyraz, który udało im się ułożyć. Wym. trójkątów: 8 x 8 x 8 cm. Wym. opakowania: 17,4 x 4 cm. Specjalne symbole na trójkątach winny ułatwiać kontrolę poprawności wykonanego ćwiczenia.	1
144.	Przed i później	Przed i później (Zestaw 90 zdjęć przedstawiających 3 etapy danej czynności. Dziecko musi odnaleźć te związane ze sobą tematycznie i ułożyć je chronologicznie. Zestaw winien być podzielony jest na 30 serii: przez, w trakcie, potem oraz 10 długich kart głównych (7,5 x 22,5 cm)	1
145.	Gra dotycząca skojarzeń przedmiotów	W zestawie winno się znaleźć: 68 laminowanych tabliczek (9 x 9 cm). Całość winna być zapakowana w poręczny plastikowy kuferek.	1
146.	Puzzle logopedyczne - wyrazy dźwiękonaśladowcze dotyczące głosek j, ł, ch, n, m oraz ch	Zestaw puzzli logopedycznych. W komplecie winny się znaleźć 2 zestawy ćwiczeń oraz 2 komplety puzzli. Zestaw I – winien służyć do ćwiczeń słuchowych w przyporządkowywanie zwierzętom i rzeczom wydawanych przez nie odgłosów, zapisanych w formie fonetycznej. Dzieci od najmłodszych lat rozpoznają i porównują głosy zwierząt, pojazdów i odruchowo naśladują je, przez co usprawniają narządy artykulacyjne mowy. Zestaw II – winien służyć jako materiał językowy do utrwalania właściwej wymowy głosek: j, ł, ch, n, m ich poprawnego czytania, pisania oraz dzielenia wyrazów na sylaby. W pudełku winny znajdować się : 2 Plansze ćwiczeń, 2 Komplety Puzzli.	1
147.	Puzzle logopedyczne – dotyczące głósłi s, z, c, ć oraz dz.	Zestaw puzzli logopedycznych. W komplecie winny się znaleźć 2 zestawy ćwiczeń oraz 2 komplety puzzli. W zestawie 1, dziecko musi połączyć w pary pasujące do siebie obrazki i nazwać je. W zestawie 2, musi połączyć rozsypane litery w jeden wyraz, odszukać go na planszy i poprawnie odczytać. W komplecie winny znaleźć się 2 zestawy ćwiczeń oraz 2 komplety puzzli.	1
148.	Ćwiczenia wspomagające wywołanie głoski r i ją utrwalające	Książka zawierać winna wiele ciekawych ćwiczeń, które pomogą wywołać, a następnie utrwalić tę głoskę r. Do książki winny być dołączone dwie gry. Jedna z nich to popularne i lubiane przez dzieci memory, druga to gra planszowa.	1
149.	Puzzle- oparte na zasadzie skojarzeń	Ciekawe, trójelementowe puzzle nie winny stanowić całości pod względem tematycznym, ale odnosić się jedynie do określonych zależności. Z licznej grupy kart dziecko musi wybrać 3 właściwe, wykorzystując logiczne myślenie i odwołując się do swojej wiedzy o świecie.	1
150.	Test ortofoniczny	Zestaw obrazków wraz z nazwami zawierający kompletny fonemów polskich. Do książki winna być dołączona tabelka do diagnozy, w którą badający wpisuje błędne realizacje fonemów, tworząc w ten sposób dokumentację z uwagami na temat wymowy dziecka.	1
151.	Układanka – oparta na zasadzie przeciwieństw	Komplet kart do wzbogacania zasobu słownictwa w wyrazy przeciwstawne. W zestawie winno się znaleźć 40 ilustrowanych antonimów. Wymiary każdej karty: 14 x 12,5cm.	1

152.	Pakiet ćwiczeń oddechowych – dotyczących wdechu i wydechu	Zestaw ćwiczeń na wdech i wydech winien pomagać doskonalić aparat oddechowy. Pakiet winien zawierać 8 plansz tematycznych formatu A4 oraz drobne kolorowe elementy do przenoszenia za pomocą słomki (m.in. rybki do morza, krople deszczu nad parasolkę, plamki na szyję żyrafy).	2
153.	Wiatraczek logopedyczny	Kolorowy wiatraczek o śr. 16,5 cm polecany do ćwiczeń oddechowych, usprawniających motorykę aparatu mowy.	5
154.	Pakiet do sprawdzania poprawności odpowiedzi	Zamykane pudełeczko, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny który można wykorzystać w połączeniu z książeczkami.	1
155.	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych s,c,z,dz	Ćwiczenia zawarte w zeszytach winny pomagać w utrwalaniu prawidłowej wymowy głosek szeregu syczącego: s, c, z, dz. Format A4.	1
156.	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych ż,sz,cz, dż	Ćwiczenia zawarte w zeszytach winny pomagać w utrwalaniu prawidłowej wymowy głosek szeregu szumiącego: ż, sz, cz, dż. Format A4.	1
157.	Zgadywanka	Gra logopedyczna winna ułatwiać opanowanie poprawnej wymowy głosek S-Z-C-DZ. Podczas gry dzieci uczą się prawidłowej wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo pamięć wzrokową i słuchową, spostrzeganie, koncentrację uwagi i myślenie. Grę winna mieć możliwość modyfikowania odpowiednio do wieku dziecka, jego umiejętności oraz liczby graczy. Zawartość pudełka winna mieć: 6 cylindrów, 30 elem. z głoską s, 30 elem. z głoską c, 24 z głoską z, 12 elem. z głoską dz, kolorowa kostka, instrukcja, lista wykorzystanych wyrazów. Pudełko winno być o wym.: 24 x 25 x 6 cm.	1
158.	Łamigłówka logopedyczna	Gra winna składać się z 2 plansz. Na pierwszej winny znaleźć się obrazki i słowa. Druga plansza z cyferkami. Łamigłówka winna być wykorzystywana jako pomoc w ćwiczeniach mających na celu utrwalenie często zniekształcanych głosek. W zestawie winny znaleźć się: 2 plansze (40 x 23 cm), 4 podstawki z naturalnego drewna, 151 kartoników z literkami, 3 blanki, żetony oraz bloczek do zapisywania punktów.	1
159.	Ścianka lustro - tablica magnetyczna	Ścianka lustro - tablica magnetyczna, której konstrukcja wykonana z drewna sosnowego lakierowanego wodnym lakierem, obudowana ciekawą ramą, przedmiot wyposażono w pręt z kolorowymi paciorkami, który umożliwia naukę liczenia. Wym.: wys.139 x szer. 86 cm. Ta dwustronna ścianka łączy w sobie funkcję tablicy magnetycznej i lustra logopedycznego.	1
160.	Gra edukacyjna dla dzieci z dysfunkcjami mowy	Zabawa kołem jednocześnie winna doskonalić kontrolę oddechu i ćwiczyć mięśnie w obrębie jamy ustnej. Za pomocą wydychanego powietrza dzieci winny wprawiać w ruch śmigielko. Samo dmuchnięcie i wprawienie w ruch plastikowego elementu jest proste, natomiast dużo trudniejsze jest zatrzymanie go na właściwym polu. Gra winna być przeznaczona dla dwóch graczy. W skład zestawu winno wejść: plastikowa podstawa, dwustronna kolorowa podkładka z obrazkami zwierząt, 2 woreczki na kółka, 10 kółeczek szarych i kółeczek pomarańczowych.	1

161.	Dmuchane lotto	<p>Gra winna doskonalić kontrolę oddechu i ćwiczyć mięśnie w obrębie jamy ustnej. Winna uatrakcyjnić proces usprawniania aparatu oddechowego, artykulacyjnego i fonacyjnego. Winna pozwalać na kontrolowanie oddechu, wydłużanie fazy oddechowej, umożliwiać ustalenie prawidłowego toru oddechowego.</p> <p>W skład zestawu winno wejść: • Podstawka o wym.: 18,5 cm, wys. 4,3 cm na 5 nóżkach, wykonana z czarnego plastiku. Na obrzeżu podstawy umieszczono obręcz-panel przedstawiający 10 rysunków zwierząt hodowlanych.</p> <p>• Nadstawka ze śmigłem, wykonana z plastiku w kolorze czarnym, o wym.: podstawa: 12,2 cm , wys. 5 cm. Na jednym ramieniu śmigła umieszczona jest szara kropka, na drugim pomarańczowa • Woreczek materiałowy w kolorze szarym o wym.: 11 x 7 cm, zapinany na rzep. Zawiera 10 kółeczek szarych gumowych-znaczyków o śr. 1,9 cm • Woreczek materiałowy w kolorze pomarańczowym o wym.: 11 x 7 cm, zapinany na rzep. Zawiera 10 kółeczek pomarańczowych gumowych-znaczyków o śr. 1,9 cm • Instrukcja</p> <p>Całość winna być zapakowana w pudełko kartonowe o wym.: 21,9 x 21,9 x 9,7 cm.</p>	1
162.	Piórka nakrapiane	100 szt piórek nakrapianych. Piórka będą miały zastosowanie do ćwiczeń z kontroli oddechu, wydłużania fazy oddechowej, ustalenia prawidłowego toru oddechowego.	1
163.	Przyrząd logopedyczny do dmuchania	Przyrząd do rozwijania i usprawniania aparatu oddechowego, artykulacyjnego i fonacyjnego. Pozwala na kontrolowanie oddechu, wydłużanie fazy wydechowej, umożliwia ustalenie prawidłowego toru oddechowego. Jest wspaniałym sposobem na rozwinięcie umiejętności koncentracji, ponadto uczy spokoju, wycisza. Drewniana pomoc jest w pełni higieniczna, nadaje się do wielokrotnego użytku, do ćwiczeń w gabinecie logopedycznym i w domu. W zestawie: przyrząd do dmuchania wykonany z drewna bukowego o średnicy 6 cm i wysokości 5 cm, 2 piłeczki styropianowe o średnicy 25 mm oraz 10 słomek)	1
164.	Wibrator logopedyczny z wizerunkiem aligatora	Wibrator logopedyczny wysokoamplitudowy zalecany jest do masażu zewnątrzustnego masaż gałęzi żuchwy aż do stawów skroniowo-żuchwowych, policzków, mięśnia okrężnego ust. Zalecany do wywoływania głoski r, bowiem wprowadza tkanki miękkie w stan rezonansu.	1
165.	Wibrator logopedyczny z wizerunkiem słońca	Wibrator logopedyczny wysokoamplitudowy zalecany jest do masażu zewnątrzustnego masaż gałęzi żuchwy aż do stawów skroniowo-żuchwowych, policzków, mięśnia okrężnego ust. Zalecany do wywoływania głoski r, bowiem wprowadza tkanki miękkie w stan rezonansu.	1
166.	Książeczka na temat zabaw usprawniających buzię i język	Książeczka winna być pisana wierszem. Winna zawierać ćwiczenia usprawniające aparat mowy dziecka oraz wprowadzające dzieci w świat głosek w izolacji. Dodatkowo do książki winno być lustro foliowe, które czytelnik umieszcza w ramkach na odpowiednich stronach, a potem zerka do niego w trakcie wykonywania ćwiczeń. Książeczka uczy - bawiąc.	1

167.	Zestaw do terapii logopedycznej	Zestaw przeznaczony do terapii logopedycznej w którym winna znajdować się: teczka oraz przewodnik. Teczka winna zawierać ponad 300 kart z ilustracjami do powielenia, zaś w przewodniku winno być umieszczonych ponad 60 propozycji wykorzystania materiałów z teczki. Zestaw winien zawierać min.: (liczne gry planszowe, np. z planszami układanymi z obrazków, gry manualne, układanki typu puzzle o różnym stopniu trudności, kolorowanki) można przekształcać, dostosowując je do potrzeb dziecka lub wymyślać nowe.	1
168.	Gra logopedyczna cz.1	Gra logopedyczna której celem winien być rozwój mowy dziecka w wielu przedszkolnymi wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Materiał winien być przeznaczony do utrwalenia w układach opozycyjnych głosek: przedniojęzykowo – zębowych: s, z, c, dz i przedniojęzykowo – dźwiękowych: sz, z, cz, dż, środkowojęzykowych ś, ź, ć, dź, zwartoszczelinowych c, cz, ć, dz, dź, i szczelionowych: s, sz, ś, z, ź, ź. W skład gry winno wejść kolorowa plansza wykonana z grubego kartonu składająca się z 4 elementów (puzli) o wym.: 14 x 20 cm (po złożeniu winny tworzyć wizerunek drabiny) , 240 kart z wyrazami lub wyrażeniami o wym.6,7 x 4 cm, 4 pionki w różnych kolorach o wys. 2,4 cm, kostka do gry o wym. 2x2x2 oraz instrukcja. Całość powinna być o zapakowana w kartonowe pudełko o wym. 25,3 x 24,5 x 6 cm	1
169.	Gra logopedyczna cz.2	Gra logopedyczna wspomagająca prawidłowe wyróżnianie głosek opozycyjnych: P-b, t-k, k-g, f-w, s-z, c-dz., cz-dź, ć-dź, sz-ź, ś-ź., oraz poszerzenie słownika czynnego i rozwój percepcji słuchowej. Gra dodatkowo ćwiczy spostrzeganie, pamięć wzrokową i koncentrację uwagi. Zestaw winien zawierać: - plansza - 4 puzzle o wym.: 14 x 16 cm, - 4 kolorowe pionki o wys. 2,5 cm, - 30 kompletów kart z wyrazami po 12 sztuk, - kostka. Całość winna być zapakowana w kolorowe, kartonowe pudełko o wym.: 24 x 25 x 6 cm i winna zawierać instrukcję.	1
170.	Gra logopedyczna dotycząca poprawnej wymowy trudnych słów cz. 1	Gra logopedyczna utrwalająca poprawną wymowę wyrazów z głoskami opozycyjnymi: k-t, g-d, l-j, j-r, w-ł, f-ch. W swoim zestawie zawiera: 9 plansz, plastikowa ramka, notes, instrukcja. Liczba graczy: od 1 do 4 osób.Wym. pudełka: 24 x 20 x 4 cm.	1
171.	Gra logopedyczna dotycząca poprawnej wymowy trudnych słów cz. 2	Gra logopedyczna utrwalająca poprawną wymowę głoski „r” (r,r-r, tr-, dr-), również w układach opozycyjnych (r-l, l-r, r-j, j-r). W swoim zestawie winna zawierać: 9 plansz, plastikowa ramka, notes, instrukcja. Liczba graczy: od 1 do 4 osób. Wym. pudełka: 24 x 20 x 4 cm.	1
172.	Zabawa – łańcuchy zdarzeń	Zestaw winien zawierać: 24 karty przedstawiające określone zdarzenia i ich konsekwencje. Wym.: 11 x 7 cm.	1
173.	Obrazki i wyrazy do badania i doskonalenia słuchu fonemowego	Zestaw winien składać się z: 252 obrazków i wyrazów na kartonikach do badania i doskonalenia słuchu fonemowego dzieci. Specjalistyczna pomoc przeznaczona dla logopedów, glottodydatyków, nauczycieli przedszkoli i edukacji wczesnoszkolnej.	1
174.	Logopedyczne memory cz I dot. sz, ź, cz, dż, s, z, c, dz.	Zestaw winien składać się z 8 talii kart; każda zawiera 13 kart. Materiał obrazkowo-wyrazowy wykorzystany w grach: cz.1 - głoska SZ (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 2 - głoska Ż (nagłos, śródgłos), cz. 3 - głoska CZ (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 4 - głoska Dż (nagłos), cz. 5 - głoska s (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 6 - głoska Z (nagłos, śródgłos), cz. 7 - głoska C (nagłos, śródgłos, wygłos),cz. 8 - głoska DZ (nagłos, śródgłos).	1

175.	Logopedyczne memory cz II dot. ś/si, ź/zi, ć/ci, dź/dzi, l, tr-dr, pr-br, kr- gr, r, l-r	Zestaw winien składać się z 8 talii kart; każda zawiera 13 kart. Materiał obrazkowo-wyrazowy wykorzystany w grach: cz.9 – głoska Ś (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 10 - głoska Ź (nagłos, śródgłos), cz. 11 - głoska Ć (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 12 - głoska Dź (nagłos, śródgłos), cz. 13 - głoska L (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 14 - głoski: TR-DR, PR-BR, KR-GR , cz. 15 - głoska R (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 16 - głoski L,R (nagłos, śródgłos).	1
176.	Logopedyczne memory cz III dot. b,d, f, g, k, p, t, w	Zestaw winien składać się z 8 talii kart; każda zawiera 13 kart. Materiał obrazkowo-wyrazowy wykorzystany w grach: cz.17- głoska B (nagłos, śródgłos), cz. 18 - głoska D (nagłos, śródgłos), cz. 19 - głoska F (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 20 - głoska G (nagłos), cz. 21 - głoska K (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 22 - głoska P (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 23 - głoska T (nagłos, śródgłos, wygłos), cz. 24 - głoska W (nagłos, śródgłos).	1
177.	Logopedyczne domino obrazkowo wyrazowe. Szereg SZ-CZ, Ź-DŹ	Domino winno uczyć poprawnej wymowy głosek sz-cz, ź-dź, ćwiczy spostrzegawczość, doskonali analizę i syntezę słuchową wyrazów, refleks w szybkim odnajdywaniu takich samych obrazków spośród wielu innych.	1
178.	Gra logopedyczna	Gra logopedyczna, winna zawierać 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmiot. W ich nazwach występują określone głoski ś, ź, ć, dź. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.	1
179.	Gra logopedyczna	Gra logopedyczna, winna zawierać 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmiot. W ich nazwach występują określone głoski r. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.	1
180.	Gra logopedyczna	Gra logopedyczna, winna zawierać 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmiot. W ich nazwach występują określone głoski sz, c, dz. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.	1
181.	Gra logopedyczna	Gra logopedyczna, winna zawierać 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmiot. W ich nazwach występują określone głoski k, g, h . Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.	1
182.	Gra logopedyczna	Gra logopedyczna, winna zawierać 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmiot. W ich nazwach występują określone głoski sz, ź, cz, dź. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.	1
183.	Dyktafon	Dyktafon cyfrowy o pamięci min. 4 GB. Obsługa formatów audio MP3 oraz WAV. Wbudowany głośnik oraz wyświetlacz LCD	1
184.	Gra planszowa	Chińczyk - gra planszowa. W zestawie plansza o wymiarach 15 x 15 cm oraz pionki.	1
185.	Chusta w kształcie koła	Chusta winna być w kształcie koła o śr. 3,5 m z rączkami, zszyta z 8 trójkątów w czterech kolorach. Do krawędzi koła doczepionych jest 8 rączek wykonanych z mocnej taśmy o szerokości min. 2 cm. W środku chusty znajduje się koło wykonane z białej siateczki. Chusta winna być zapakowana jest w torbę wykonaną z łatwo zmywalnej tkaniny.	1

186.	Gra edukacyjna	Gra oparta jest na podobnych zasadach jak „Chińczyk”. Uczy obserwacji zmian zachodzących w przyrodzie, w tym również zmiany pory roku.	1
187.	Dobre zachowanie szkoła	Gra skojarzeniowa przeznaczona do nauki odpowiedniej postawy i zachowania w stosunku do kolegów z klasy. Winna polegać na dopasowaniu 17 par różnych postaw i określenia, co jest właściwe, a co nie. Gra winna posiadać system samosprawdzający na odwrocie. W zestawie winny się znaleźć 34 karty oraz przewodnik metodyczny.	1
188.	Gra dydaktyczna	Wesoła gra winna polegać na rozpoznawaniu i wyrażaniu stanów emocjonalnych. Emocje gra wyposażona jest w system autokontroli. W zestawie winno być: 50 kart podzielonych na 10 serii przedstawiających różne ekspresje oraz 40 kart z postaciami, do których należy dopasować powyższe karty. Wymiary kart: 9 x 9 cm.	1
189.	Król żab - pacynki na palce	Zestaw winien składać się z 5 kolorowych pacynek wym.: wys. 12 cm.	1
190.	Gra w małą pocztę	Gra w pracownika i klienta poczty. Zestaw winien zawierać: okienko pocztowe, koperty, komplet znaczków, komplet banknotów, druki pocztowe, widokówki oraz karty pocztowe.	1
191.	Gra w mały teatr	Gra w tworzenie przedstawień teatralnych. W zestawie winno się znaleźć: 60 kartoników z nadrukowanymi postaciami z bajek o wymiarach 6 x 3,5 cm, 10 podstawek do mocowania kartoników z postaciami, duże okienko sceny o wymiarach 24 x 38 cm, 6 różnych plansz z dekoracjami (24 x 32 cm) oraz książeczka z bajkami. Gra zamknięta w kartonowe pudełko o wym.: 39,5 x 24,5 x 4 cm, przeznaczona dla 2 lub więcej graczy w wieku powyżej 6 roku życia.	1
192.	Memory z minami	Kolekcja 48 zabawnych ilustracji (7,5 x 7,5 cm) pomoże dzieciom w rozpoznawaniu i nazywaniu emocji swoich i innych osób.	1
193.	Gra dydaktyczna	Gra zawiera 40 drewnianych płytek (4 x 8 cm) z ilustracjami obrazującymi emocje. Celem gry winno być rozwijanie pamięci mechanicznej, kształtowanie dojrzałości emocjonalnej, i społecznej tak by potrafiły pogodzić się z porażką, umiały rozwiązać sytuacje konfliktowe, i obiektywnie oceniały innych. Całość winna być zapakowana jest w drewnianą skrzyneczkę (23 x 10,5 x 5,5 cm) z wysuwany wieszakiem.	1
194.	Gra strategiczna "Myszy"	W zestawie winno się znaleźć: plansza do gry, 12 pionków - myszy i 2 pionki koty oraz instrukcja.	1
195.	Gra edukacyjna	Edukacyjna gra przygodowa dla wszystkich, którzy poszukują wrażeń. Chcąc zdobyć skarb piratów, zawodnicy muszą udać się na emocjonującą wędrowkę po bezludnej wyspie.	1
196.	Kształtka piankowa sofka komfort	Wykonana z elastycznej, odpornej na odkształcenia pianki i obszyta łatwo zmywalnym skadenem. Po złożeniu zajmuje niewiele miejsca (60 x 40 x 40 cm). Idealna do relaksu podczas zajęć, zwłaszcza socjoterapeutycznych. Wym. po rozłożeniu: 122 x 30 cm. W zestawie winna się znaleźć poduszeczka pod głowę.	1
197.	stojak na pacynki na palce	Stojak na pacynki wykonany z drewna. Ułatwia przechowywanie materiałowych kukietek oraz umożliwia łatwy dostęp do pacynek. Wym.: 40 x 7,5 cm.	1

198.	Rozciągliwy worek	Worek zapinany na rzepy. Wykonany jest z rozciągliwej tkaniny, co pozwala na poruszanie się w nim i przybieranie różnych póz. Struktura tkaniny przepuszcza powietrze i nie ogranicza widoczności. Dzieci bawiąc się, tworzą różne figury, wyrażają swoje emocje. Wym. 100 cm.	1
199.	Pacynki	Zestaw 26 pacynek na palce Zwierzątka. Wykonane winny być z miękkiego materiału i być bardzo miłe w dotyku, a ich wielkość winna być - dopasowana do dziecięcych palców ułatwia manipulację podczas zabawy. Pacynki przedstawiają zwierzątka znane dzieciom z różnych bajek i opowieści. Wys. 12 cm	1
200.	Książeczka obrazująca jak żyć w przyjaźni	Książka winna zawierać propozycje zabaw wychowawczych przeciwdziałających agresji. Powinna	1
201.	Gry i zabawy przeciwko agresji	Książka winna zawierać propozycje zajęć wychowawczych przeciwdziałających agresji.	1
202.	Książeczka obrazująca jak żyć w radości	Książka winna zawierać propozycje zajęć wychowawczych przeciwdziałających agresji. Winna zawierać program, plan pracy, przykłady ćwiczeń i zajęć z dziećmi oraz scenariusze spotkań z rodzicami.	1
203.	Teatr ze sklepem	Dwufunkcyjny mebel do zabawy, winien spełniać rolę teatrzyku lub sklepu o wymiarach 110x100 cm. Mebel składa się z trzech części, środkowej (100x55 cm) i dwóch skrzydeł (27x100 cm) mocowanych na zawiasach. Rama wykona z drewna sosnowego lakierowanego wodnym lakierem o grubości 20 mm. Mebel zawiera 4 szufladki o wym. 8x17x7cm oraz półki o gł. 8 cm. Po wyjęciu ruchomej części środkowej powstaje okienko o wym. 45 x 45 cm, które wyposażone jest w materiał imitujący kurtynę. Wypełnienia wykonane ze sklejki o grubości 3 mm malowanej dwustronnie na kolor czerwony i zielony. Pozostałe elementy wykonane ze sklejki o grubości 8 mm lakierowane lakierem wodnym. Połączenia ramy winny być wykonane na kołki drewniane.	1
204.	Chusta spadochron śr. 6 m, 12 uchwytów	Chusta z uchwytami na obrzeżu przeznaczona jest do wielu kreatywnych zabaw logicznych, a także ruchowych. Uatrakcyjni tradycyjne zajęcia. Zabawa chustą zachęca do zabaw grupowych, współdziałania, współpracy, uczy nawiązywania kontaktów interpersonalnych.	1
205.	Piłka gimnastyczna	Gumowa piłka gimnastyczna o śr. 22cm	8
206.	Książeczka	Książeczka -instrukcja i pomysły na zabawy z chustą	1
207.	Teatrzyk z kurtynkami	Kolorowy drewniany teatrzyk z ozdobnymi kurtynkami. Z jednej strony znajduje się półka na pacynki, z drugiej - listwy, w które można wsunąć tytuł przedstawienia. Wym. 142 x 86 cm.	1

208.	Zestaw do przewlekania	Zestaw drewnianych koralików do przewlekania w skład którego winny wejść: 4 koraliki w kształcie elipsy , 9 koralików w kształcie misia, 8 koralików w kształcie serca, 11 koralików w kształcie kwiatów, 8 koralików w kształcie kwadratów, 6 koralików w kształcie kótek, 9 koralików w kształcie rybek, 8 koralików w kształcie motylków, 9 koralików w kształcie gwiazdek, 12 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą A, 9 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą B, 6 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą C, 6 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą D, 13 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą E, 7 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą F, 6 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą G, 6 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą H, 6 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą I, 4 koraliki w kształcie kostki z nadrukowaną literą J, 4 koraliki w kształcie kostki z nadrukowaną literą K, 9 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą L, 9 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą M, 9 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą N, 6 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą O, 6 koralików w kształcie kostki z nadrukowaną literą P, 3 koraliki w kształcie kostki z nadrukowaną literą	4
209.	5 Zmysłów	Zestaw winien zawierać zdjęcia przeznaczone do obserwacji, kojarzenia i przyporządkowania do 5 zmysłów. Niektóre zdjęcia należy przyporządkować do kilku a nawet wszystkich zmysłów. W zestawie: 35 tekturowych kart (21 x 15 cm) oraz 5 tekturowych symboli zmysłów (2,5 x 2,5 cm).	4
210.	Układanka z figurami geometrycznymi	Układanka winna być drewniana, z namalowanymi figurami geometrycznymi, ma rozwijać logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną oraz koordynację wzrokowo – ruchową. Wym. 36x36 cm	4
211.	Codzienne życie	W zestawie winno znajdować się 36 kart o wym. 10 x 10cm, 6 plansz o wym. 33 x 33 cm. Karty winny obrazować rzeczy codziennego użytku.	1
212.	Gra zmysłów	Zestaw powinien zawierać 2 plansze ze strzałkami, 5 plansz, 35 kartoników, Układając na planszach obrazki tematyczne, dziecko powinno porządkować swoje spostrzeżenia o możliwościach poznawczych swojego ciała.	1
213.	Zabawa w kojarzenie przedmiotów	Zestaw powinien doskonale wprowadzać do geometrii. Gra powinna zakładać nabywanie przez dziecko kompetencji matematycznych (czynnościowe poznawanie własności figur przestrzennych). Zestaw powinien składać się z brył, kart tematycznych oraz woreczka i pojemnika do przechowywania akcesoriów. Zasady gry powinny opierać się na umiejętności zastosowania podstawowych operacji: porównywania klasyfikacji, grupowania. Zabawa powinna uświadamiać, że wygląd wielu elementów otaczającego świata jest wykorzystaniem znanych form, a w następstwie także ich szczególnych właściwości. Odszukiwanie cech brył geometrycznych w popularnych przedmiotach lub urządzeniach winien utrwalać poznane wiadomości z zakresu nauki o figurach, łączyć i funkcjonalnie wykorzystywać podobieństwo np.: Podczas określania pojemności naczyń lub obliczania powierzchni zajmowanej przez daną rzecz. W zestawie powinno być : 35 kart ze zdjęciami(9x9 cm), z czego 7 kart głównych przedstawia rysunki figur geometrycznych, a pozostałe 28 sztuk dane figur w postaci przedmiotów codziennego użytku oraz 7 figur geometrycznych	1

214.	Układanka związana z emocjami	Zabawa powinna polegać na układaniu dziecięcych twarzy z elementów, które dzieci wybiorą po wyrzuceniu 3 kostek. Po złożeniu obrazka w całość winny być wyrażane emocje. W zestawie powinno znajdować się 21 elementów. Wym. opakowania: 22,5 x 22,5 x 4,5 cm	4
215.	Wąż – supeł	Kolorowy wąż-supeł z różnymi fakturami, powinien służyć do ćwiczeń motoryki dłoni i nadgarstka, dł. 48 cm	4
216.	Książka edukacyjna dla dzieci zainteresowanych przyrodą dotycząca eksperymentów z roślinami	Książka edukacyjna powinna być adresowana do uczniów szczególnie zainteresowanych przyrodą. Zaproponowane winny być proste eksperymenty dostarczające im wiele radości i wprowadzające w pasjonujący świat botaniki. Każdy ze 101 eksperymentów winien być oparty na fachowej botanicznej wiedzy. 136 stron, twarda oprawa, wym.: 185 x 230 cm.	1
217.	Magnetyczny zestaw demonstracyjny obrazujący budowę człowieka	Dwustronny, duży, magnetyczny zestaw demonstracyjny powinien prezentować budowę ciała człowieka: układ kostny, główne organy, grupy mięśni. Wys. 90 cm.	1
218.	Lupa	Duża ręczna lupa o śr. 10 cm winna dawać powiększenie 2x. W duże szkło powiększające powinny być wbudowane dwa mniejsze o powiększeniu 3x i 4x. Rączka powinna być pokryta antypoślizgową gumą. Idealna do prowadzenia obserwacji w terenie.	2
219.	Eko gra	Gra powinna podnosić świadomość ekologiczną dzieci. Maluchy winny rzucać kostką i poruszać się po planszy. W trakcie wędrowki powinny zdobywać wiedzę o ekosystemie, sposobach oszczędzania wody, energii, i recyklingu odpadów. Dzieci powinny analizować problemy za pomocą metody przyczynowo-skutkowej, oceniać podane przykłady i zdarzenia. Gra powinna być przeznaczona od 2 do 4 osób. W zestawie powinny być: 4-elementowa plansza (41,7 x 41,7 cm), 4 drewniane pionki, kostka do gry (3 x 3 cm). Wym. pudełka: 23,9 x 26,2 x 5 cm	1
220.	Gra edukacyjna- domino o tematyce ekologicznej	Maluchy, powinna łączyć ze sobą przeciwstawne obrazy układanki, zdobywając wiedzę na temat ekosystemu, wody, energii i odpadów, pozytywnych oraz negatywnych zachowań. Tematyką winny być np.: prysznic, energia odnawialna, pranie, segregowanie śmieci, podlewanie, oszczędzanie energii, zakupy. W zestawie powinno znajdować się 48 dużych pojedynczych puzzli z obrazkami wykonanych z grubego, lakierowanego kartonu (9,8 x 20,9 cm). Gra winna być przeznaczona dla 2-4 graczy. Wym. pudełka: 26,3 x 23,4 x 5 cm	1
221.	Puzzle- jezioro	Zestaw maxi puzzli winien składać się z 48 elementów i przedstawiać faunę jeziora. Zadaniem uczniów powinno być umieszczenie puzzli we właściwym miejscu, zgodnie z podpisem. Puzzle winny być szczególnie polecane na zajęcia rozwijające zainteresowania przyrodnicze. Wym. po złożeniu puzzli: 36,5 x 28,5 cm.	1
222.	Puzzle- las	Zestaw maxi puzzli winien składać się z 48 elementów. Przedstawiać florę i faunę lasu. Każde ze zwierząt i roślin należy umieścić w ramce zgodnie z nazwą. Puzzle powinny być użyte na zajęciach rozwijających zainteresowania przyrodnicze. Wym. po złożeniu puzzli winny mieć: 36,5 x 28,5 cm. Wysokiej jakości tektura.	1

223.	Puzzle- morze	Zestaw maxi puzzli powinien składać się z 48 elementów i przedstawiać florę oraz faunę morza. Zadaniem uczniów powinno być umieszczenie obrazka we właściwym miejscu, zgodnie z podpisem. Puzzle powinny być użyte na zajęciach rozwijających zainteresowania przyrodnicze. Wym. po złożeniu puzzli: 36,5 x 28,5 cm. Wysokiej jakości tektura.	1
224.	Puzzle- łąka	Zestaw maxi puzzli powinien składać się z 48 elementów i przedstawiać florę oraz faunę łąki. Każde ze zwierząt i roślin winno umieścić w ramce zgodnie z nazwą. Puzzle winny być użyte na zajęciach rozwijających zainteresowania przyrodnicze. Wym. po złożeniu puzzli: 36,5 x 28,5 cm. Wysokiej jakości tektura.	1
225.	Globus	Globus fizyczny powinien mieć średnicę 32 cm. Winien mieć drewnianą stopkę, plastikową ściągę i być podświetlany. Wys.: 48 cm.	2
226.	Ekologiczna gra edukacyjna obejmująca tematyką obieg wody w przyrodzie.	Podczas gry dzieci powinny dowiedzieć się, skąd bierze się woda, jak wiele jej potrzeba do przeżycia roślinom, zwierzętom, ludziom, fabrykom, do zrobienia prania, kąpieli, wyprodukowania zeszytu, jabłka butów chipsów. plansza z grubej, lakierowanej tektury (46 x 46 cm), 24 dwustronne puzzle-elementy układanki (8 x 8 cm), 4 pionki, duża drewniana kostka (3 x 3 cm). Wym. pudełka: 26 x 23,5 x 5,9 cm. Dzieci powinny rzucać kostką i układać obrazki, zdobywając cenną wiedzę	1
227.	Symulator obiegu wody w przyrodzie	Zestaw powinien zawierać: zbiorniczek na wodę, pokrywę, nakładka na chmurę, podstawkę. Wym.: 51 x 31 x 12 cm.	1
228.	Po co uprawiamy rośliny uprawne i jak one wyglądają.	Zestaw plansz winien prezentować produkty, które powstają z roślin uprawnych. Przy nazwach roślin powinny znajdować się fotografie przedstawiające wygląd kłosa, owocu lub bulwy przed przetworzeniem. Format: 61 x 86 cm, winny być dwustronnie laminowane.	1
229.	Puzzle- staw	Powinny odkrywać przed małymi przyrodnikami tajemnice fauny i flory w stawie. Puzzle powinny być szczególnie polecane na zajęcia rozwijające zainteresowania przyrodnicze. Wym. po złożeniu puzzli: 36,5 x 28,5 cm. Wysokiej jakości tektura.	1
230.	Zestaw preparatów do mikroskopu	Zestaw winien składać się z: 12 płytek- gotowych preparatów do mikroskopu, na każdym 3 okienka- 3 okazy, m.i.n. Napoje (cola, kawa, herbata), tworzywa sztuczne, włókna syntetyczne, konik polny (brzuch, noga, skrzydło), skrobka, włókna naturalne, zwierzęta, glony, witaminy. Całość winna być zapakowana w skrzyneczkę z przegródkami.	1
231.	Magnetyczna tablica- o tematyce przyrody i jej ochrony	Magnetyczna tablica, winna wspomagać edukację dzieci w zakresie ochrony środowiska. W zestawie winny być: 1 tablica magnetyczna o wym.: 70 x 50 cm, ponad 100 figur magnetycznych, woreczek z magnesami samoprzylepnymi, 4 torebki do przechowywania figurek oraz propozycje zabawy.	1

232.	Puzzle anatomiczne	Zestaw maxi puzzli winien składać się z 35 elementów i pozwalać poznać podstawowe narządy oraz budowę anatomiczną niektórych części naszego ciała. Należy prawidłowo dopasować puzzle. Pomyłka jest wykluczona, ponieważ każdy z elementów pasuje tylko do jednego miejsca na planszy. Wym. po złożeniu puzzli: 36,5 x 28,5 cm. Wysokiej jakości tektura.	2
233.	Plansze edukacyjne – o tematyce płazów i gadów.	Plansze winny ukazywać postać zwierzęcia wraz z cechami charakterystycznymi wyglądu, środowiskiem życia. W sposób obrazowy winna mówić o jego przystosowaniu do otoczenia, zwyczajach, poruszaniu się etc. Każda z tablic powinna zawierać krótkie informacje tekstowe, które uzupełniają przekaz zdjęć oraz ilustracji. Plansze powinny przedstawiać: grzebiuszkę ziemną, jaszczurkę zwinkę, kumaka nizinnego, padalca, ropuchę szarą, rzekotkę drzewną, salamandrę plamistą, traszkę zwyczajną, zaskrońca, żabę trawną, żabę wodną, żmiję zygzakowatą, żółwia błotnego. Wymiary plansz: 48 x 32 cm, zestaw winien być zapakowany w kartonową kopertę o wym.: 51 x 34 cm.	1
234.	Cykl rozwoju roślin	Zestaw powinien składać się z : 12 dużych, magnetycznych ilustracji prezentujących cykl rozwojowy roślin na przykładzie fasoli i drzewa jabłoni. Wym. największej z ilustracji: 20 x 20 cm. Zestaw winien pozwalać na pisanie po nich zmywalnym mazakiem.	1
235.	Pory roku	Plansza edukacyjna powinna dostarczać i porządkować wiedzę dziecka na temat zjawiska zmieniających się pór roku. Materiał powinien uwzględniać podział miesięczny i adekwatne do upływającego czasu zmiany zachodzące w przyrodzie- wpływ różnych warunków pogodowych na rozwój , dojrzewanie i obumieranie roślin oraz zachowanie zwierząt. Plansza w sposób umowny powinna przedstawiać cykliczność zmian w przyrodzie.	1
236.	Świat wokół nas - drzewa	Teczka powinna zawierać 20 plansz A4 z ilustracjami przedstawiającymi 10 najpopularniejszych gatunków drzew występujących w Polsce (brzoza, dąb, jarzęb pospolity, kasztanowiec zwyczajny, klon, lipa, olsza, sosna, świerk i wierzba) oraz zeszyt z ich opisami.	1
237.	Zestaw termometrów	Grupowy zestaw winien składać się z 6 termometrów do mierzenia temperatury powietrza i cieczy. Zakres od -30 do 120 stopni C.	1
238.	Puzzle- układ słoneczny	Zestaw maxi puzzli powinien składać się z 70 elementów. Wym. po złożeniu puzzli: 36,5 x 28,5 cm. Wysokiej jakości tektura.	1
239.	Model układu słonecznego	Duży model Układu Słonecznego powinien być z podświetlanym Słońcem (może świecić 1000 h) i obrotowymi ramionami z planetami. Czarna baza winna zawierać wskazówki dotyczące właściwego położenia planet. W zestawie powinny znajdować się specjalne transparentne nakładki na podświetlane Słońce, dzięki której w ciemnym pomieszczeniu można obejrzeć na ścianie i suficie mapę nieba. W zestawie powinna być instrukcja i książeczka edukacyjna prezentująca różne ciekawostki astronomiczne, odległości między planetami	1
240.	Zestaw do eksperymentów	Zestaw powinien umożliwiać skonstruowanie : labiryntu elektrycznego, latającej piłki, mini odkurzacza, dmuchawki do baniek mydlnych. Wym. Opakowania 20,5 x 20,5 x 6cm	2

241.	Model układu słonecznego	Duży model Układu Słonecznego powinien być z podświetlanym Słońcem (może świecić 1000 h) i obrotowymi ramionami z planetami. Czarna baza winna zawierać wskazówki dotyczące właściwego położenia planet. W zestawie powinny znajdować się specjalne transparentne nakładki na podświetlane Słońce, dzięki której w ciemnym pomieszczeniu można obejrzeć na ścianie i suficie mapę nieba. W zestawie powinna być instrukcja i książeczka edukacyjna prezentująca różne ciekawostki astronomiczne, odległości między planetami	2
242.	Kompas przyrodnika	Kompas to jedno z podstawowych narzędzi małego badacza podczas prowadzenia obserwacji w terenie. Śr. 5 cm. Zestaw powinien zawierać ochroniacz i sznureczek.	8
243.	Moje laboratorium	W zestawie powinno znajdować się 12 szt. m.in.: zlewka, probówki, okulary, pęseta, pipeta, lejek oraz 10 kart z przykładowymi doświadczeniami. Zestaw dla małych przyrodników przeznaczony do wykonywania pierwszych doświadczeń i eksperymentów.	1
244.	Puzzle- lasy deszczowe	Zestaw maxi puzzli winien składać się z 70 elementów i odkrywać przed małymi przyrodnikami faunę i florę azjatyckiej dżungli. Puzzle powinny być używane na zajęciach rozwijających zainteresowania przyrodnicze. Wym. po złożeniu puzzli: 36,5 x 28,5 cm. Wysokiej jakości tektura.	1
245.	Brązowa glina rzeźbiarska	Brązowa glina rzeźbiarska 500g	5
246.	Filc	Filc -54 szt. w 18 kolorach. owym.: 20 cm x 30 cm.	1
247.	Gruby papier rysunkowy kolorowy A5	100 arkuszy kolorowego grubego papieru (130 g) w 10 kolorach. Format 50 cm x 70 cm.	1
248.	Kredki świecowe - zestaw stolikowy	Zestaw 144 kredek w 12 kolorach winien być w praktycznym stolikowym opakowaniu. Dł. kredki: 8,8 cm	1
249.	Sizal- 5 kolorów	Sizal- 5 kolorowych arkuszy o wym.: 23 x 33 cm.	1
250.	Artystyczne pazurki II – łopatki	Zestaw winien zawierać cztery plastikowe łopatki z wąskimi lub szerokimi, szpiczastymi albo półkolistymi wypustkami to wydrapywania faktur w farbie, plastelinie, glinie itd.. Wym.: 11 x 8 cm.	8
251.	Kreatywne druciki	Zestaw 50 elastycznych średnich drucików (30 x 6 cm)	8
252.	Sztaluga stołowa skrzynkowa	Sztaluga stołowa skrzynkowa. Wymiary skrzynki 38x27x8,5cm (szer./dł./wys.). Maksymalne podobrazie w wysokości 60cm. Skrzynka powinna posiadać przegrody ułatwiające ich organizację. Całość winna łatwo się składać i być przenoszona dzięki wygodnemu uchwytowi	8
253.	Farby do ceramiki komplet 6 kolorów	W zestawie powinno znajdować się sześć kolorów w 30ml pojemnikach. Stosowane zwykle do malowania ceramiki, mogą być także użyte na powierzchniach takich jak: szkło, porcelana, kamień, plastik, metal. Po zaschnięciu są wodoodporne i mogą być długo przechowywane	8

254.	Farby do szkła komplet 6 kolorów	Powinny charakteryzować się żywymi kolorami, przezroczystością, gładką warstwą, o dużej sile przylegania. Winny być wodorozcieńczalne, ale po zaschnięciu być odporne na wodę i warunki atmosferyczne (także promienie UV). Nie powinny zmieniać koloru pod wpływem ciepła. Powinny mieć szerokie zastosowanie, być używane na powierzchniach takich jak: szkło, porcelana, wyroby z kamienia, plastik, drewno itp. Najlepsze efekty winny dawać jednak na szkłe. Winny być wodoodporne i mogą być długo przechowywane.	8
255.	Masa papierowa 420 g biała	Masa papierowa (420 g) do modelowania.	8
256.	Blok rysunkowy Fakturowany	Blok rysunkowy A3 Fakturowany. Gramatura 180 g/m ² . W bloku 30 sztuk. Rozmiar 210mm x 297 mm.	8
257.	Paleta plastikowa owalna 17x24 cm	Mała paleta plastikowa o wymiarach 17x24cm. Powinna być doskonała do farb wodnych.	8
258.	Pędzle naturalne komplet 15 sztuk	Zestaw powinien składać się z :15 pędzli z naturalnego włosa – doskonałych dla początkujących. 2 pędzle płaskie szczecinowe [twarde] na długim trzonku NR: 3, 4 1 pędzel pony [miękki] płaski na długim trzonku NR: 4 1 pędzel pony [miękki] okrągły na długim trzonku NR: 4 5 pędzli pony [miękki] okrągłych na krótkim trzonku NR: 1, 2, 3, 4, 5 3 pędzle okrągłe szczecinowe [twarde] na krótkim trzonku NR: 1, 3, 5 1 pędzel z czarnej szczeciny [średni] płaski na krótkim trzonku szer.: 1/2 cala 2 pędzle pony [miękki] płaskie na krótkim trzonku szer.: 1/4cala, 1/2cala	8
259.	Pędzle płaskie miękkie z kozy komplet 3 szt	Komplet pędzli miękkich, płaskich z kozy – powinien doskonale nadawać się do farb wodnych i akrylowych. Winna znaleźć także zastosowanie w technice decoupage (szeroki pędzel jest miękki, nadają się do lakierowania czy nakładania kleju). W komplecie winny znajdować się pędzle o rozmiarach: 2, 4, 8. Szerokość pędzli to: 6mm, 10mm, 15mm. Długość pędzli w komplecie od 19 do 21cm.	8
260.	Pędzel sobolowy okrągły nr 1	Najwyższej jakości okrągły pędzel sobolowy, winien być wykonany w 100% z włosa sobola. Pędzel ma posiadać przedłużoną drewnianą rączkę. Rozmiar nr 1	8
261.	Pędzel sobolowy okrągły nr 2	Najwyższej jakości okrągły pędzel sobolowy, winien być w 100% z włosa sobola. Pędzel ma posiadać przedłużoną drewnianą rączkę. Rozmiar nr 2	8
262.	Pędzel sobolowy okrągły nr 3	Najwyższej jakości okrągły pędzel sobolowy, winien być wykonany w 100% z włosa sobola. Pędzel ma posiadać przedłużoną drewnianą rączkę. Rozmiar nr 3	8
263.	Pędzel sobolowy okrągły nr 4	Najwyższej jakości okrągły pędzel sobolowy, winien być wykonany w 100% z włosa sobola. Pędzel ma posiadać przedłużoną drewnianą rączkę. Rozmiar nr 4	8
264.	Masa drewniana 680g	Masa drewniana. Plastikowe tworzywo do modelowania 680g	8
265.	Węgiel sprasowany 10 szt. Brązowy	Węgiel prasowany w komplecie winno być 10 sztabek. Poprzez sprasowanie w wysokiej temperaturze jest mniej podatny na złamanie i kruszenie.	8
266.	Tunika dla dziewczynki kolor miętowy	Tunika dla dziewczynki winna być z miękkiego wysokogatunkowego jerseyu w kolorze miętowym Karczerek i dekolty wykończone miękkimi tasiemkami, elastyczne szwy. Rozmiar : !!!	8

267.	Tunika dla dziewczynki kolor amarantowy	Tunika dla dziewczynki winna być z miękkiego wysokogatunkowego jerseyu w kolorze amarantowym. Karczek i dekolt wykończone miękkimi tasiemkami, elastyczne szwy. Rozmiar :	8
268.	Legginsy 3/4 dla dziewczynki różowe	Legginsy 3/4 dla dziewczynki różowe. Winny być wykonane z wysokiej jakości bawełny.	8
269.	Legginsy 3/4 dla dziewczynki białe	Legginsy 3/4 dla dziewczynki białe. Winny być wykonane z wysokiej jakości bawełny.	8
270.	Chusty do ćwiczeń	W komplecie powinno znajdować się 6 sztuk chust. Różne kolory, wym.: 50 cm x 50 cm.	2
271.	Dzwonki z rączką	5 dzwoneczków na rączce. Długość minimum 14 cm	8
272.	Podwójne marakasy	Dł. 20 cm, 1 para.	8
273.	skakanki	Skakanka o dł. 245 cm z drewnianymi rączkami umożliwiającymi indywidualną korektę długości skakanki. Winna być idealna do ćwiczeń rozwijających koordynację wzrokowo - ruchową, równowagę, sprawność fizyczną.	8
274.	Odtwarzacz CD	<ul style="list-style-type: none"> odbiór na falach FM i MW, - możliwość odtwarzania płyt CD-R/RW, - możliwość odtwarzania formatu MP3, - system podbicia niskich tonów, - wyświetlacz LCD, - moc min. 2 x 1 W - instrukcja w języku polskim 	1
275.	Aparat fotograficzny	<p>Matryca 16 Mega Pixels, 1/2.3 inch CCD</p> <p>Rozdzielczość obrazu 16M / 3:2 / 8M / 5M / 3M / 16:9 / VGA Obiektyw f = 4.5 (W) ~ 94.5 (T) mm F = 3.1 (W) ~ 5.8 (T) (f = 25 ~ 525 mm, 35 mm equivalent) Zoom Optyczny: 21X</p> <p>Cyfrowy: Do 5X (Preview) / Do 12X (Playback)</p> <p>Zakres ostrości Normalny: W = 50 cm ~ Niesk.; T = 500 cm ~ Niesk. Makro: W = 2 cm ~ Infinity; T = 60 ~ Niesk. Super Makro: 1 cm (M) ~ Niesk. Prędkość Migawki Auto: 1/2000 ~ 1 sek. Tryb Manualny: 1/2000 ~ 15 sek. (Sztuczne Og. 2 sek.; Scena Nocna 1/2000 ~ 15 sek.)</p> <p>Balans bieli Auto / Światło dzienne / Zachmurzenie / Światło żarowe / Światłówka światło dzienne (H) / Światłówka (L) / Manualny ISO-ekwiwalent Auto / 100 / 200 / 400 / 800 / 1600 / 3200 (3M lub mniej) / 6400 (3M lub mniej) Lampa błyskowa Błysk wymuszony / auto / auto redukcja czerwonych oczu / błysk wygaszony / wolna synchr. Sekwencja filmowa HD 720p (1280 x 720) / VGA (640 x 480) / QVGA (320 x 240) 30 fps, Ciągly z dźwiękiem Akcesoria standardowe: Kabel USB Pasek na szyje Pokrowiec Instrukcja użytkownika CD-ROM z oprogramowaniem Zakrycie obiektywu Źródło zasilania Baterie Aax4 Interfejs USB 2.0 kompatybilny Audio / Video (NTSC/PAL) PictBridge kompatybilny Wyświetlacz LCD 3" LCD</p>	1

276.	Laptop	<p>Procesor min .dwurdzeniowy min. 2 x 2,2 Ghz Pamięć RAM min 4GB Dysk twardy min. 320 GB SATA 5400 obr. Wbudowane napędy DVD+/-RW DualLayer Typ ekranu Matowy, podświetlenie LED Przekątna ekranu 15,6" Nominalna rozdzielczość 1366 x 768 (WXGA)Karta graficzna zintegrowana Urządzenie wskazujące Touchpad Typ baterii Litowo-Jonowa, 6 komorowa Karta muzyczna Zintegrowana karta dźwiękowa zgodna z Intel High Definition Audio Karta sieciowa 10/100 Mbps Wi-Fi 802.11 b/g/n Rodzaje wyjść / wejść: 1x czytnik kart 3 w 1 (SD/SDHC/MMC) 1x DC-in (wejście zasilania) 1x HDMI 1x RJ45 (LAN) 1x VGA (D-sub) 1x wejście mikrofonowe 1x wyjście słuchawkowe/głośnikowe 2 x USB Zainstalowany system operacyjny Microsoft Windows 7 Home Premium PL (wersja 64-bitowa) Wbudowana kamera internetowa Wbudowane głośniki stereo Wbudowany mikrofon Zasilacz w zestawie</p>	1
RAZEM			

Pomoce dydaktyczne, wyposażenie i sprzęt dla Szkoły Podstawowej w Straszewie

Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis	Ilość sztuk
1.	Bryły geometryczne	<p>Zestaw 14 transparentnych brył geometrycznych 3D, które można wypełnić płynem lub piaskiem. Ułatwiają mierzenie i porównywanie powierzchni, objętości oraz pojemności brył. Wys. brył: 5 oraz 10 cm.</p>	1

2.	Działania na liczbach i wyrażeniach	Ścienna plansza edukacyjna z tabliczką mnożenia w zakresie 1-100. Dwustronnie foliowana, z metalową listwą do zawieszenia. Format: 100 x 70 cm	1
3.	Kolorowe bryły 3D	Zestaw 14 transparentnych, kolorowych brył geometrycznych 3D, które można wypełnić płynem lub piaskiem. Ułatwiają mierzenie i porównywanie powierzchni, objętości, pojemności brył. Wys. brył: 3 oraz 6 cm.	1
4.	Tabliczka ułamki	Praktyczna plastikowa tabliczka do nauki ułamków. Zestaw winien składać się z 51 plastikowych elementów.	1
5.	Tęczowe ułamki - zestaw tablicowy	Tablicowy, magnetyczny zestaw ułamków winien składać się z 9 dwustronnych kół (śr. 18 cm) podzielonych na części. Każda z części winna być wyrażona w postaci ułamka zwykłego, a na odwrocie procenta. Zestaw kół ułatwia zrozumienie ułamków i różnego sposobu zapisu części całości. Zestaw winien składać się z min. 51 elementów.	1
6.	Waga	Precyzyjna waga szkolna, z wbudowanymi 10 mosiężnymi odważnikami, wykonana winna być z wysokiej jakości plastiku. Na każdej z szalek winien znajdować się pojemnik o wys. 5 cm oraz guziczek do regulacji. Waga może ważyć przedmioty do 2 kg z dokładnością do ok. +/- 0,5 g. Wielkość: 30 x 15 cm	1
7.	Wieża ułamków	Zestaw winien składać się z 51 elementów (każda wieża winna mieć wys. 12 cm) przedstawiających daną wielkość w postaci ułamka zwykłego, dziesiętnego oraz procentów. Kostki powinny mieć możliwość łączenia ze sobą. Polecane do wykonywania działań na ułamkach, porównywania, obrazowania wielkości.	1
8.	Tablica magnetyczna z liczydłem	Tablica magnetyczna z liczydłem. Konstrukcja winna być wykonana z drewna sosnowego malowanego lakierem wodnym. Część magnetyczna tablicy winna być wykonana z płyty HDF białej 98x63 cm i blachy białej o powłoce ceramicznej 98x63. Część tablicy z liczydłem winna składać się z : 10 prętów o średnicy 5 mm i długości 100 cm , 100 szt. piłek plastikowych (50 szt. niebieskich i 50 szt. żółtych) o średnicy 80 mm. Odległość między prętami min. 96 mm. Wymiary całości 110 x 134 cm.	1
9.	Tabliczka mnożenia	Ścienna plansza edukacyjna z tabliczką mnożenia w zakresie 1-100. Winna być laminowana dwustronnie folią strukturalną o dużej wytrzymałości i oprawiona w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym. Format: 150 x 110 cm. 5 lat gwarancji na trwałość oprawy i folii.	1
10.	Kalendarz	Zestaw do nauki dni, tygodni, miesięcy, lat oraz pór roku. Kalendarz łączy w sobie możliwość zabawy zespołowej, manipulacji, gier językowych i pamięciowych. Umożliwia także naukę liczenia i pisanie. W zestawie winno być: metaliczna tablica (70 x 50 cm), 4 ilustracje z porami roku, 16 ilustracji z puzzlami przedstawiającymi pogodę, 6 strzałek, 31 kart z numerami od 1 do 31, 22 karty do ułożenia roku, 10 kart przedstawiających zajęcia klasowe, woreczek z magnesami.	1

11.	Gra kształtująca umiejętności rozpoznawania dźwięków z otaczającego świata	Gra kształtująca umiejętności rozpoznawania dźwięków z otaczającego świata, w zestaw której wejść powinno: 25 dwustronnych kart o wymiarach: 19,6 cm x 13,5 cm, 150 żetonów w kolorze czerwonym o śr. 3 cm oraz płyta CD. Całość winna być zapakowana w walizeczkę o wym. 23,5 cm x 18,5 cm x 6 cm z praktycznym uchwytem.	1
12.	Dźwiękowe sześciany	Zestaw winien składać się z 16 dźwiękowych kostek wykonanych z wysokiej jakości tworzywa. Jedna ścianka winna być zrobiona z przezroczystego pleksi. 7 par sześcianów (niebieskie i żółte) jest dźwiękowych (każda para wypełniona jest tym samym materiałem), a 1 para - pustych, co ma pomóc dziecku zrozumieć różnicę pomiędzy ciszą a dźwiękiem. Wym. kostek: 5 x 5 cm.	1
13.	Fotografie czynności	Materiał winien prezentować codziennie wykonywane czynności oraz czynności wyjątkowo bliskie dzieciom. Dzięki fotografiom dzieci będą miały możliwość zapoznania się z czasownikami oraz uczyć się ich poprawnego nazewnictwa, opisując czynności przedstawione na zdjęciach. Rozwija zdolność obserwacji oraz wzbogaca słownictwo. W zestawie winna być: płyta CD, min. 50 zdjęć (13,5 x 19,5 cm). Całość winna być zapakowana w poręczną walizeczkę.	1
14.	Gra pokazująca gdzie jest błąd	W zestawie min. 50 zdjęć zapakowanych w praktyczną walizkę, która ułatwia segregację i przechowywanie zdjęć. Gra winna zawierać także podkładkę pod karty. Wym.: 19,5 x 13,5 cm. Obserwacja zdjęć ilustrujących różne nieprawidłowości kształtuje u dzieci logiczne myślenie, rozwija spostrzegawczość, wyczula a sytuacje nonsensowne. Dziecko wychwytuje nieścisłości i opisuje je	1
15.	Program multimedialny - logorytmika	Program multimedialny, który pokazuje, jak w ciekawy sposób można wykorzystać muzykę w profilaktyce i terapii logopedycznej. Program winien umożliwiać: <ul style="list-style-type: none"> • pracę indywidualną i grupową • tworzenie autorskich programów lekcyjnych za pomocą funkcji Kreator Zajęć • rozwój percepcji i pamięci słuchowej oraz koordynacji słuchowo-ruchowej • urozmaicenie terapii dzięki zastosowaniu ponad 100 ćwiczeń ruchowych, słuchowych, a także słowno-muzycznych opartych na atrakcyjnych wierszach i piosenkach • wzbogacenie procesu nauki dzięki zastosowaniu zestawu programów narzędziowych: Wirtualna klawiatura, Kompozytor melodii, gama C-dur, Wartości rytmiczne oraz Słowniczek terminów muzycznych • motywację dzieci dzięki dźwiękowym i graficznym wzmocnieniom pozytywnym 	1
16.	Gra dźwiękowa	Zestaw winien zawierać płytę CD (35 min.), 12 ilustrowanych plansz (25 x 9,5 cm), 40 żetonów. Płyta winna zawierać 36 odgłosów z otaczającego środowiska. Dzieci słuchają kolejno nagranych, znajomo brzmiących dźwięków i umieszczają żeton na obrazku kojarzonym z danym odgłosem.	1

17.	Lotto dźwiękowe Zwierzęta	Gra w rozpoznawanie niezwykłych odgłosów przyrody. Nagrania winny prezentować: ryki, warkoty, piski, pohukiwania i mnóstwo innych ciekawych dźwięków do których należy dobrać właściwe zwierzęta. Gra ma za zadanie rozwijać umiejętność analizy słuchowej, kojarzenia i rozpoznawania dźwięków. Dziecko ma za zadanie odnaleźć w sekwencjach rytmy i zależności. W zestawie winno się znaleźć: płyta CD, 6 różnych kart ze sztywnego kartonu (25 x 19 cm) oraz 40 plastikowych żetonów o średnicy 3,5 cm.	1
18.	Ekran klasyczny 180 x180 cm	Ekran klasyczny o białej, matowej powłoce, który wyposażono w zwiększającą jakość oglądania możliwość regulacji napięcia oraz czarny, poprawiający kontrast margines. Dzięki posiadanemu statywowi oferuje możliwość projekcji materiałów w miejscach zupełnie dowolnych.	2
19.	Drzewko ze smutną miną - drzewko smutku	Konstrukcja winna zawierać: 18 listków wykonanych ze sklejki (10 x 15 cm) w kolorze zielonym z napisami cech oraz uczuć smutnych, 17 drewnianych kołeczków w kolorze zielonym oraz instrukcja gry. Drzewko winno być wykonane są ze sklejki, zawierać antypoślizgową podstawę. Rozmiar drzewka: 120 x 75 cm. Dzieci rozwijają swoje kompetencje językowe, uczą się komunikacji werbalnej, niewerbalnej, pokonują bariery związane z wyrażaniem własnych emocji, radzeniem sobie z nimi i rozpoznawaniem uczuć i nastrojów innych osób.	1
20.	Drzewko z radosną miną - drzewko radości	Konstrukcja winna zawierać: 18 listków wykonanych ze sklejki (10 x 15 cm) w kolorze zielonym z napisami cech i uczuć radosnych, 17 drewnianych kołeczków w kolorze zielonym oraz instrukcja gry. Drzewko winno być wykonane są ze sklejki, zawierać antypoślizgową podstawę. Rozmiar drzewka: 120 x 75 cm. Dzieci rozwijają swoje kompetencje językowe, uczą się komunikacji werbalnej, niewerbalnej, pokonują bariery związane z wyrażaniem własnych emocji, radzeniem sobie z nimi i rozpoznawaniem uczuć i nastrojów innych osób.	1
21.	Szachy	Wymiary: 30 x 30 x 5 cm.	2
22.	Klocki łączki w kuferku	500 elementów zapakowanych w praktyczną skrzyneczkę. Klocki wykonane są z tworzywa o wysokiej jakości.	1
23.	Układanka emocje	Zabawa polega na układaniu dziecięcych twarzy z elementów, które dzieci wybiorą po wyrzuceniu 3 kostek. Po złożeniu obrazka w całość opisują wyrażane emocje. W zestawie winno być 21 elementów. Wym. opakowania: 22,5 x 22,5 x 4,5 cm	1
24.	Domino	Zestaw 28 dużych, podługowych dywaników kostek domina do gier i zabaw edukacyjnych. Każda kostka winna być podgumowana. Wym.: 10,5 x 21 cm. Całość winna być zapakowana w plastikowy pojemnik o wym.: 37 x 25 x 6,5 cm	2
25.	Książeczka	Książeczka - zabawy z chustą.	1
26.	Chusta w kształcie koła	Chusta w kształcie koła o śr. 3,5 m z rączkami, zszyta z 8 trójkątów w czterech kolorach. Do krawędzi koła doczepionych jest 8 rączek wykonanych z mocnej taśmy o szerokości min. 2 cm. W środku chusty znajdować się winno koło wykonane z białej siateczki. Chusta winna być zapakowana jest w torbę wykonaną z łatwo zmywalnej tkaniny.	1

27.	Chusta spadochron	Chusta śr. 6 m, 12 uchwytów. Chusta z uchwytami na obrzeżu przeznaczona jest do wielu kreatywnych zabaw logicznych, a także ruchowych. Uatrakcyjni tradycyjne zajęcia. Zabawa chustą zachęca do zabaw grupowych, współdziałania, współpracy, uczy nawiązywania kontaktów interpersonalnych.	1
28.	Mata ochronna	Podłogowa mata ochronna przeznaczona do bezpiecznej zabawy i ćwiczeń ruchowych. Wym.: 100 x 200 cm	1
29.	Materac	Wypełniony pianką odporną na odkształcenia i pokryty łatwo zmywalną, atestowaną tkaniną idealnie nadaje się do zabaw ruchowych i ćwiczeń korekcyjnych. Wym.: szer. 60 x wys. 10 x dł. 200 cm	2
30.	Piłka gimnastyczna	Piłka gimnastyczna o średnicy 22 cm	5
31.	Skakanka	Skakanka o dł. 245 cm z drewnianymi rączkami umożliwiającymi indywidualną korektę długości skakanki. Idealna do ćwiczeń rozwijających koordynację wzrokowo - ruchową, równowagę, sprawność fizyczną.	10
32.	Ławka gimnastyczna 3 m	Ławka gimnastyczna 3 m o wys. 30cm. Szerokość siedziska 22 cm. Całość wykonana z tarcicy iglastej. Stopki gumowe.	4
33.	7 tonów - dzwonki metaliczne	Dzwonki z siedmioma tonami na podstawie drewnianej. Wym.: 15,5 cm x 17,5 cm.	3
34.	Dzwonki z rączką	5 dzwoneczków na rączce. Długość min. 14 cm.	5
35.	Para klawesów	Para drewnianych klawesów. Wym.: 20 x 2 cm.	5
36.	Materac	Wypełniony pianką odporną na odkształcenia i pokryty łatwo zmywalną, atestowaną tkaniną idealnie nadaje się do zabaw ruchowych i ćwiczeń korekcyjnych. Wym.: szer. 60 x wys. 10 x dł. 200 cm	4

37.	Orkiestra	Zestaw instrumentów dobranych w oparciu o metodę nauczania muzyki Carla Orffa. Zestaw winien zawierać wszystkie instrumenty niezbędne podczas zajęć muzycznych. W zestawie: 4 trójkąty z pałeczkami, 1 dzwonek, 1 dzwoneczek, 2 pary drewnianych klawesów, 1 drewniany tonbłok, 1 tonbłok 2-tonowy, 1 tonbłok guiro, 1 para drewnianych grzechotek, 2 pary talerzy w dwóch rozmiarach, 2 jajka-grzechotki, 1 drewniany tamburyn, 1 bębenek, 2 dzwonki na rękę lub nogę. Całość znajduje się w zasuwanej torbie na suwak.	3
38.	Podwójne marakasy	Dł. 20 cm, 1 para.	4
39.	skakanki	Skakanka o dł. 245 cm z drewnianymi rączkami umożliwiającymi indywidualną korektę długości skakanki. Idealna do ćwiczeń rozwijających koordynację wzrokowo - ruchową, równowagę, sprawność fizyczną.	18
40.	Magnetyczny zestaw demonstracyjny	Dwustronny, duży, magnetyczny zestaw demonstracyjny prezentujący budowę ciała człowieka: układ kostny, główne organy, grupy mięśni. Wys. 90 cm.	1
41.	Mapa świata	Dywanik o Wym.: 99 x 72 cm	1
42.	Obieg wody w przyrodzie	Zestaw winien zawierać: zbiorniczek na wodę, pokrywa, nakładka na chmurę, podstawka. Wym.: 51 x 31 x 12 cm.	1
43.	Klocki	Kolorowe belecзки. Zestaw klocków do manipulacji i konstruowania, w zestawie min. 45 elementów. Wym.: 5 x 15 cm.	8
44.	Zegar stojący czerwony	Zegar o wym. 40 x 40 cm. Wykonany winien być z płyty mdf w kolorze 1-czerwony	1
45.	Zegar stojący żółty	Zegar o wym. 40 x 40 cm. Wykonany winien być z płyty mdf w kolorze 1-żółty	1
46.	Zegar stojący zielony	Zegar o wym. 40 x 40 cm. Wykonany winien być z płyty mdf w kolorze 1-zielony	1

47.	Kalendarz	Zestaw do nauki dni, tygodni, miesięcy, lat oraz pór roku. Kalendarz łączy w sobie możliwość zabawy zespołowej, manipulacji, gier językowych i pamięciowych. Umożliwia także naukę liczenia i pisania. W zestawie winno się znaleźć: metaliczna tablica (70 x 50 cm), 4 ilustracje z porami roku, 16 ilustracji z puzzlami przedstawiającymi pogodę, 6 strzałek, 31 kart z numerami od 1 do 31, 22 karty do ułożenia roku, 10 kart przedstawiających zajęcia klasowe, woreczek z magnesami.	2
48.	Statyw do prezentacji map i plansz	Żółty metalowy stojak na trzech nogach. Wys.: 131 cm, po wysunięciu górnej części max 243 cm.	3
49.	Globus konturowy	Pompowany globus konturowy o śr. 67,5 cm doskonale nadaje się do nauki nazw kontynentów, zapamiętania ich kształtu i lokalizacji. Uczniowie mogą na globusie zaznaczać suchociernym mazakiem główne szlaki handlowe, zbiorniki wodne, państwa. W zestawie pakiet do naprawy, haczyk.	1
50.	Globus polityczny śr. 22	Globus polityczny śr. 22	1
RAZEM			

Ryjewo, dn. 27 listopada 2012 roku
Miejscowość, dnia

Józef Gutowski - Wójt
Pieczęć i podpis osoby upoważnionej