

Pakiet do diagnozowania i korygowania wad wymowy – 8 sztuk

W skład 1 pakietu wchodzi:

Lp.	Nazwa	Ilość [szt.]	Opis
1	Multimedialne oprogramowanie do diagnozy i terapii logopedycznej	1	Zawiera: 5 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: szereg ciszący, szereg syczący, szereg szumiący, różnicowanie szeregów, głoska „r”.
2	Lustro logopedyczne małe	3	Lustro w drewnianej ramie z podpórką. Służy do ćwiczeń logopedycznych, wymiary lustra bez ramy 25 cm x 25 cm
3	Wiatraczek do ćwiczeń oddechowych	10	Pomoc do ćwiczeń oddechowych i logopedycznych. Wiatraczki z foli błyszczącej i holograficznej
4	Turbinka do ćwiczeń oddechowych	1	Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem, do ćwiczeń dla dzieci z problemami mowy. W zestawie: dwie plansze o różnym stopniu trudności, plastikowa baza (średnicy 18,5 cm), śmigło, dwa opakowania z gumowymi kółkami w dwóch kolorach (20 szt. o średnicy 1,8 cm)
5	Teksty z ćwiczeniami wspomagającymi rozwój mowy i języka dziecka	1	Zeszyt zawierający krótkie teksty narracyjne i ćwiczenia.
6	Gimnastyka buzi	1	Gra pomagająca w ćwiczeniu motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych. Składa się z 28 rysunków podzielonych na 3 serie zaznaczone kolorem o wym. 9 cm x 9 cm przedstawiających różne ćwiczenia – wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg.
7	Kwestionariusz badania mowy	1	Kwestionariusz do diagnozy logopedycznej dzieci przedszkolnych i szkolnych. Składa się z obrazków, których nazwy zawierają samogłoski i spółgłoski w trzech pozycjach, w których mogą pojawić się w wyrazie: w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Głoski występujące w nazwach obrazków ułożone są w kolejności zgodnej z tym jak pojawiają się w rozwoju mowy dziecka. Uwzględnia spółgłoski wargowe, wargowo-zębowe, przedniojęzykowo-zębowe, przedniojęzykowo-dziąsłowe, środkowojęzykowe, tylnojęzykowe oraz samogłoski podstawowe + a, ę. Do kwestionariusza dołączona jest karta badania mowy, której kolejność zapisu głosek jest zgodna z kolejnością pojawiających się wyrazów. format A5, 124 str.
8	Testy artykulacyjne do badania wymowy dzieci	1	Test do badania wymowy dzieci w wieku przedszkolnym, dysponujący tabelami liczbowo wyrażonych norm porównawczych. Zawiera 84 kolorowe ilustracje drukowane na kartonie formatu A5 laminowane, materiał obrazkowy, podręcznik, karty badań, program komputerowy, omówienie założeń teoretycznych.
9	Domino obrazkowo-wyrazowe.	1	28 kartoników o wym. 4 cm x 8 cm; 8 cm x 1,3 cm

Pakiet do diagnozowania i korygowania zaburzeń koordynacji ruchowej – 4 sztuki

W skład 1 pakietu wchodzi:

Lp.	Nazwa	Ilość	Opis
1	Materac składany z 3 części pomarańczowo-	5	Wymiary: 180 cm x 60 cm x 5 cm

	czerwony - kształtki rehabilitacyjne		
2	Tunel do zabaw ruchowych	1	Średnica 46 cm, dł. 280 cm
3	Stożek utrzymujący równowagę	2	Ćwiczy koncentrację i balansowanie ciałem, rozwija świadomość ciała i dbałość o postawę. Może być używany do ćwiczeń indywidualnych jak i grupowych. Stożek jest tak ukształtowany, aby ułatwić małym dzieciom korzystanie i ćwiczenia. Ich części mają być na tyle miękkie, aby spadający pierścień nie zrobił krzywdy dziecku. Składa się z 5 części wykonanych z syntetycznej gumy i pianki. Wysokość 18 cm, średnica 14,5 cm.
4	Piłka skacząca	5	Wytrzymująca obciążenie do 150 kg, posiadająca dwa uchwyty do trzymania
5	Wstażki gimnastyczne	5	Podwójne wstażki do ćwiczeń gimnastycznych z rączkami o długości 30 cm wykonanymi z tworzywa. Długość wstażki: 2 m.
6	Woreczki z grochem	5	Kolorowe woreczki o wymiarach 12 cm x 12 cm, waga 100 g, wypełnione ziarenkami grochu.
7	Zręcznościowa łyżka (1 łyżka, 1 piłka)	10	1 łyżka o dł. 33 cm, 1 piłeczka
8	Skakanka	10	Sznurkowa o dł. 2 m.
9	Obręcze cyrkowe	10	Kolorowe obręcze wykonane z wysokiej jakości giętkiego tworzywa sztucznego o średnicy 24 cm i wadze 70 g
10	Kręgle	2	Wykonane z tworzywa sztucznego o wys. 15 cm
11	Talerz do balansowania ciałem	1	Talerz ma służyć do sensorycznej stymulacji, rozwijać sprawność i umiejętność balansowania, Antypoślizgowy spód o średnicy 39 cm i wysokości 8 cm
12	Kamienie rzeczne	1 zestaw	Różnorodne kolorystycznie i wielkościowo stopnie z tworzywa, imitujące prawdziwe kamienie. Elementy od spodu zabezpieczone gumowymi podkładkami uniemożliwiającymi przesuwanie się podczas zabawy. Zestaw zawiera 3 duże kamienie (36 x 36 x 36 cm, wys 8,5 cm) i 3 małe kamienie (25 x 25 x 25 cm, wys. 4,5 cm).
13	Dyski z fakturami	1 zestaw	Zestaw zawiera 5 małych i 5 dużych dysków wykonanych z przyjemnej w dotyku gumy. Elementy posiadają różne faktury i kolory. Ćwiczenia z dyskami mają rozwijać zmysł dotyku, zdolność opisywania wrażeń dotykowych, mogą również służyć do masażu stóp i dłoni, a także do gier zespołowych. Dyski o średnicy. 27 cm i 11 cm

Pakiet do diagnozowania i krygowania dysleksji – 11 sztuk

W skład 1 pakietu wchodzi:

Lp.	Nazwa	Ilość	Opis
1	Profesjonalne multimedialne oprogramowanie wspomagające profilaktykę oraz terapię pedagogiczną, trudności w czytaniu i pisaniu	1	Oprogramowanie składające się z dwóch pakietów, zapewniające terapię zgodną z promowanym w literaturze wzorcem planowania i programowania pracy korekcyjno-kompensacyjnej, spełniające wymogi europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy EN ISO 13485: 2003/AC:2007. Zawartość oprogramowania: Pakiet I - aplikacja terapeuty - program zarządzający; ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania; litery - moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat; Pakiet II - aplikacja terapeuty - program zarządzający, ocena przyczyn trudności w nauce czytania i

			pisania - moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; trening słuchania, czytania i pisania - moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat. Każdy pakiet winien zawierać zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych służących ćwiczeniom poprzedzającym naukę czytania i pisania, a także pomoce uatrakcyjnijające zajęcia kompensacyjno-rewalidacyjne, m.in. ilustrowane książeczki z wierszykami, pocztówki ortograficzne, karty znajomości liter, a także dyplomy i naklejki.
2	Alfabet z obrazkami	1 zestaw	Zestaw dwustronnych kart do demonstracji liter. Każda karta zawiera z jednej strony literę drukowaną i pisaną (wraz z kierunkiem jej pisania), ilustrację wraz z podpisem. Druga strona natomiast nie posiada obrazka – jedynie zapis litery, co daje możliwość zaadoptowania karty według własnych potrzeb. W zestawie: 44 karty formatu A4
3	Klocki LOGO	1	B. Rocławski. Do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasce znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Wymiary 1,5 cm x 4 cm x 1,5 cm
4	Ćwiczenia do nauki czytania	1	Seria 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami.
5	Sylaby do zabawy	1	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchową - ruchową, koncentrację słuchową - umiejętność bardzo ważna w nauce czytania i pisania. Uczy również przestrzegania ustalonych zasad. Z tej gry mogą korzystać nie tylko logopedzi, pedagodzy i terapeuci, ale także rodzice, którzy chcą czas wspólnie spędzony z dzieckiem przeznaczyć na zabawy w charakterze edukacyjnym. Gra dla 2-5 graczy w wieku od 5 lat. Zawartość: 55 kart biedronek • 55 kart instrukcji • plansza • 5 pionków • kostka • instrukcja.
6	Głoski do zabawy	1	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchową - ruchową, koncentrację słuchową - umiejętność bardzo ważna w nauce czytania i pisania. Uczy również przestrzegania ustalonych zasad. Z tej gry mogą korzystać nie tylko logopedzi, pedagodzy i terapeuci, ale także rodzice, którzy chcą czas wspólnie spędzony z dzieckiem przeznaczyć na zabawy w charakterze edukacyjnym. Zawartość: 55 kart żabek • 55 kart instrukcji • plansza • 5 pionków • kostka • instrukcja. • dla 2-5 graczy • od 5 lat.
7	Multimedialne oprogramowanie edukacyjne do nauki czytania i pisania	1	Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem

			czytać oraz przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów.
8	Tabliczka ze szlaczkami do ćwiczeń manualnych	1	Tablica do ćwiczeń logopedycznych i manualnych. W zestawie wierszyki do ćwiczeń w mówieniu i sylabizowaniu. Wykonana z drewna, ma dołączony drewniany pisak mocowany do tablicy. Tablica o wymiarach 30 cm x 21 cm
9	Zestaw bajek muzycznych	1	Zestaw bajek muzycznych z następującymi tytułami: • 1. "O dwóch takich co ukradli księżyc" • 2. "Plastusiowy pamiętnik" • 3. "Calineczka" • 4. "Legendy: O złotej kaczce?" • 5. "Legendy: O Bazyliszku?" • 6. "Legendy: Wars i Sawa?" • 7. "Dzieci Pana Astronoma" • 8. "Pan Twardowski na kogucie" • 9. "Szelmostwa Lisa Witalisa" • 10. "Tomcio Paluch" z płytą z piosenkami w jęz. angielskim
10	Plansze do początkowej nauki czytania	1	B. Rocławski. Plansze uczą techniki czytania zwanej „ślizganiem się” z głoski na głoskę (z litery na literę). Zaopatrzone są w komentarz metodyczny. Do pracy z planszami wykorzystujemy klocki LOGO. 3 plansze formatu A3
11	Dźwięki naszego otoczenia - zgadywanki obrazkowo-dźwiękowe	1	W tej publikacji znajduje się 20 zagadek. Każda składa się ze ścieżki dźwiękowej oraz karty ze zdjęciami. Jedna zagadka to 3 dźwięki. Pomoc rozwija umiejętność spostrzegania i identyfikowania dźwięków oraz pamięć słuchową. Jest przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz uczniów z zaburzeniami w funkcjonowaniu analizatora słuchowego. • format: A4 • oprawa: teczka • zeszyt A5, 8 str. • plansze: 20 dwustronnie kolorowych kart • płyta CD • plastikowe kieszonki.

Gry i plansze edukacyjno-wychowawcze – 10 sztuk

W skład 1 pakietu wchodzi:

Lp.	Nazwa	Ilość	Opis
1	Gra odkrycia	1	Gra planszowa dla dzieci i dorosłych pomagająca zrozumieć i poznać siebie, odkryć w sobie empatię, poprawę komunikacji interpersonalnej oraz rozwija umiejętność uważnego słuchania i świadomego komunikowania. Oprócz głównych pytań występujących na kolorowej planszy, gra zawiera 20 kart przedstawiających różne scenki wzięte z życia. Stosowanie kart jest szczególnie skuteczne jeśli chodzi o pomoc dzieciom w radzeniu sobie z najrozmaitszymi problemami. Karty ułatwiają otwarcie się w rozmowie a następnie dzielenie się osobistymi przeżyciami. W komplecie znajduje się książeczka, a w niej instrukcja jak delikatnie i z wyczuciem zadawać skuteczne pytania.
2	Dźwięki – rozpoznawanie emocji	1	Gra dźwiękowa na zasadzie bingo, która uczy rozpoznawania sposobu wyrażania emocji. Zadaniem dziecka jest dopasowanie słyszanego dźwięku emocji do

			twarży wyrażającej odpowiedni stan ducha. CD oprócz nagrań zawiera przewodnik dla nauczyciela z propozycją ćwiczeń rozwijających umiejętność rozpoznawania emocji własnych i innych, która jest podstawą do prawidłowego rozwoju dziecka i poczucia własnej wartości. Do 12 graczy. • CD z nagraniami, • 24 karty o wymiarach 16 cm x 16 cm, 60 czerwonych żetonów • przewodnik
3	Bajki – słuchaj i układaj obrazki	1	Sześć pięcioelementowych historyjek obrazkowych, prezentujących znane dzieciom bajki (Kopciuszek, Kot w Butach, Pinokio, Siedmiomilowe buty, Trzy świnki, Żółw i Zając). Do zestawu dołączona jest płyta CD z treścią bajek. Dziecko ma za zadanie słuchając bajki ułożyć historyjkę obrazkową, uwzględniając kolejność prezentowanych zdarzeń. Obrazki są ponumerowane na odwrocie, co daje dziecku możliwość samokontroli. Zabawa rozwija myślenie przyczynowo-skutkowe, ćwiczy umiejętność aktywnego słuchania, spostrzeganie wzrokowe, umiejętności językowe. Zawartość: CD z nagraniami bajek, 32 karty o wymiarach 11,2 cm x 7,8 cm
4	Gra Monopoly	1	Gra, dzięki której dzieci uczą się inwestowania – kupują, sprzedają, spekulują ucząc się logicznego myślenia, przewidywania, kalkulowania.
5	Obrazy - co się zadziało	1	Obrazki przedstawiające 32 sytuacje problemowe (każda zawiera 3 – 7 obrazków), w których może znaleźć się dziecko w domu, szkole, sklepie, grupie rówieśników. Dziecko ma za zadanie opowiedzieć, co przytrafiło się postaciom przedstawionym w historyjce, jakie emocje wywołało dane zdarzenie, jak należy się zachować w podobnej sytuacji. Zabawa rozwijająca w dzieciach empatię, rozumienie norm społecznych, przewidywanie skutków własnego postępowania. Zawartość: 143 karty o wym. 9 cm x 9 cm
6	Pacynki	1	Zabawa z pacynkami pozwala na przedstawianie historyjek, które umożliwiają poznanie dzieciom „świata emocji”, nazywanie ich, rozpoznawanie w życiu codziennym. Praktyczny zestaw pacynek do nauki rozpoznawania i nazywania emocji. Zawartość zestawu: 6 pacynek (w tym 4 reprezentujące bohaterów o dwóch różnych twarzach), płyta CD z nagraniem dwóch opowiadań, książeczka z tekstami opowiadań
7	Puzzle	3	Składające się z 16 elementów. Wymiary po złożeniu 21 cm x 29 cm. Każda sztuka winna mieć inny obrazek.
8	Plansza - jak odreagować emocje	1	Pomoc mająca na celu wskazanie dziecku, które odczuwa smutek lub złość, sposobów na bezpieczne rozładowywanie tych emocji. Możliwości odreagowania smutku i złości zostały przedstawione za pomocą rysunków-symboli. Przyprawdzając dziecko do plakatu pomagamy mu rozpoznać odczuwane emocje, nazwać je oraz dajemy możliwość wybrania sposobu poradzenia sobie z nimi. Pomoc dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Do planszy załączona jest krótka instrukcja dla nauczyciela, wyjaśniająca na czym polegają poszczególne metody rozładowywania wybranych emocji. Wymiary planszy 68 cm x 48 cm
9	Plansza - drzewo genealogiczne	1 zestaw	Proponowana plansza do zawieszenia. Poznając rodzinną historię, dziecko może porównać ją z własnym życiem, zauważyć, że świat się zmienia. Okienka umieszczone na

			tle drzewa pozwalają na wpisanie imienia członka rodziny lub wklejenie jego zdjęcia. Jeśli dziecko nie zna imienia to przynajmniej ma świadomość, że taka osoba była w rodzinie. W zestawie 5 plansz formatu A3
10	Gąsienica	1	Pomoc w utrzymaniu porządku podczas spaceru grupy dzieci. Wykonana jest z bawełny, wypchana poliestrowym wypełniaczem. Gąsienica wyposażona jest w uchwyty. Po spacerze może służyć jako tor do ćwiczeń równowagi. Długość 4 m
11	Gra - super farmer	1	Zawartość: 4 plansze, 2 dwunastościenne kostki, 120 kartoników z obrazkami zwierząt, 6 plastikowych figurek psów, instrukcja
12	Poczta	1	Akcesoria do zabawy, w czasie której dzieci uczą się liczyć, poznają zagadnienia związane z wysyłaniem korespondencji.
13	Gra - Kocham Cię Polsko	1	Zestaw pytań dotyczących Polski, polskiej historii i geografii, polskiej piosenki i kuchni oraz polskiego filmu i sportu. Pytania dotyczą tego, co wszyscy znamy i lubimy. I tego, czego nie wiemy, a chcemy się dowiedzieć.
14	Prawa dziecka - plansza	1	Proponowana plansza do zawieszenia na ścianie, wskazuje najważniejsze prawa dziecka opracowane na podstawie Konwencji praw dziecka i przedstawione w sposób przystępny dla dzieci w młodszym wieku. Każde prawo posiada jego rozwinięcie oraz prostą ilustrację. Pomoc może służyć jako inspiracja do dalszych aktywności związanych z tym tematem. Plansza o wymiarach 70 cm x 80 cm
15	Lista obecności i humoru	1	Pomoc mająca na celu uczenie dzieci rozpoznawania i nazywania emocji (własnych i kolegów). Wykonana w formie welurowej makatki, na której dzieci mogą każdego dnia przypinać wizytówkę ze swoim imieniem pod jednym z czterech obrazków określających nastroj (radość, smutek, złość, lęk). Zawiera welurową tablicę o wymiarach: 121 cm x 69 cm oraz 30 sztuk wizytówek.

Plansze i tablice edukacyjne do realizacji zajęć językowych – 10 sztuk

W skład 1 pakietu wchodzi:

Lp.	Nazwa	Ilość	Opis
1	Multimedialny program edukacyjny podstawy języka angielskiego - 1 stanowisko (Moje pierwsze słówka oraz Moje słówka i zwroty)	1	Multimedialny program edukacyjny rozwijający zainteresowania dzieci w zakresie nauki języków obcych. Pakiet kursów do nauki języków poprzez zabawę dla dzieci w wieku 5-9 lat w formie interaktywnych gier i ćwiczeń. Program uczy słówek zaprezentowanych na interaktywnych planszach tematycznych, takich jak np. wakacje, egzotyczne zwierzęta, w mieście, na zakupach, w moim pokoju, rodzina, kolory czy liczby. Postacią przewodnią programu jest smok Memo, który zachęca dziecko do wykonywania kolejnych ćwiczeń oraz ich powtarzania zgodnie z zasadą inteligentnych powtórek metody SuperMemo. Metoda ta przewiduje, że program analizuje postępy uczącego się i wybiera do powtórek wyłącznie te partie materiału, które wymagają przypominania. Pakiet zawiera: 30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, 10 gier edukacyjnych, 200 kolorowanek do wydruku, 500 interaktywnych ćwiczeń. Moje pierwsze słówka angielskie oraz Moje słówka i zwroty angielskie.
2	EuroPlus + Angielski dla dzieci Nicole and Tommy	1	Jest to interaktywny kurs do nauki języka angielskiego dla dzieci znających już podstawy tego języka. Kurs pomaga

			opanować wszystkie umiejętności językowe: rozumienie ze słuchu, czytanie, pisanie i mówienie. Pozwala też w skuteczny i ciekawy sposób poszerzyć zasób słownictwa. Ważną rolę odgrywa w programie system motywacyjny i informacje zwrotne o postępach w nauce prezentowane w formie raportów.
3	Angielskie słowa w kawałkach	1	Wieloelementowa pomoc do nauki języka angielskiego wprowadzająca 90 rodzin wyrazów, zachęcająca do poszukiwania znanych słów i nowych, których znaczenie dziecko dopiero pozna. Układanie dwuelementowych puzzli pomaga zapamiętać pisownię wyrazów, daje możliwość ćwiczeń wymowy. Elementy są oznaczone kolorem zgodnie z samogłoską występującą w rodzinie wyrazów i początkową głoską. • 220 el. • instrukcja.
4	Uczmy się słówek - książka z ćwiczeniami	1	400 kart ze zdjęciami do kserowania i wycięcia. Tematyka ćwiczeń: kolory, ubrania, żywność, meble, przedmioty codziennego użytku, przeciwieństwa, ludzie, zabawki, rodzina, uczucia, artykuły szkolne, zawody i inne. Do nauki słówek i budowania zdań w każdym języku. Wymiar zeszytu: 28 cm x 21,5 cm, 3 gry planszowe, puzzle z numerami od 1 do 20, gra lotto i bingo
5	Przeciwieństwa - angielskie słówka	1	Zestaw kart wspomagających poznanie i nazywanie pojęć przeciwstawnych. Do różnych ćwiczeń językowych, zarówno z języka angielskiego, jak i polskiego. Zawartość: 24 karty o wym. 13 cm x 13 cm
6	Kształty i nazwy - puzzle	1	Dwustronne elementy puzzli z kolorowymi zdjęciami zachęcają dzieci do dobierania właściwych par obrazków, a jednocześnie stwarzają możliwość wprowadzania lub utrwalania słownictwa. • 48 par puzzli.
7	Kolory i nazwy - puzzle	1	Dwustronne elementy puzzli z kolorowymi zdjęciami zachęcają dzieci do dobierania właściwych par obrazków, a jednocześnie stwarzają możliwość wprowadzania lub utrwalania słownictwa dotyczącego kolorów. • 48 par puzzli
8	Czasowniki po angielski - zdjęcia	1	Pomoc urozmaicająca wprowadzanie i utrwalanie słownictwa, doskonała do zabaw językowych. Układanie kart ułatwia zapamiętywanie poprawnej pisowni i słownictwa. Kolorowe paski umieszczone na fotografiach pomagają dziecku w samokontroli, dzięki temu dzieci mogą pracować samodzielnie lub z pomocą nauczyciela. Zestaw zawiera: • 108 szt. fotografii o wym. 7 x 7 cm • 108 szt. podpisów o wym. 7 x 3 cm • instrukcję.
9	Rzeczowniki po angielsku - zdjęcia	1	Doskonała pomoc do nauki języka angielskiego, która ułatwia zapamiętywanie rzeczowników. Kolorowe paski umieszczone na fotografiach, pomagają dziecku w samokontroli, dzięki temu dzieci mogą pracować samodzielnie lub z pomocą nauczyciela. Zestaw zawiera: • 108 szt. fotografii o wym. 7 cm x 7 cm • 108 szt. podpisów o wym. 7 cm x 3 cm • instrukcję.
10	Nauka czasu	1	52 karty z prezentacją godzin do zabaw o różnym stopniu trudności. Zadaniem dzieci jest dobieranie do siebie tych samych godzin, (wskazanych na zegarze analogowym lub cyfrowym a w przypadku nauki angielskiego odpowiedniego zapisu literowego danej godziny). Zegary wskazują całe godziny, półgodziny i mniejsze części godzin co pozwala na stopniowanie wprowadzenia umiejętności odczytywania czasu.

			Ćwicz mowę oraz ucz zasady posługiwania się czasem. • 60 kart o wym. 8 x 13 cm (w tym 6 czystych) • 120 naklejek • arkusz wyników.
11	Budowanie zdań - angielski	1	Pomoc do nauki języka angielskiego pozwalająca na wprowadzanie i utrwalanie słownictwa, budowanie zdań, ćwiczenie płynności czytania i wprowadzanie zagadnień gramatycznych. Zestaw zawiera również 4 elementy białe służące do uzupełnienia markerem suchościeralnym, co daje możliwość tworzenia własnych zdań. Elementy oznaczone są kolorem w zależności od części mowy jaką prezentują. • 250 elementów, • instrukcja.
12	Dni tygodnia	1	Plansze tematyczne wspomagające zapamiętywanie słówek z języka angielskiego. Są doskonałym sposobem na wprowadzanie oraz utrwalanie często używanych terminów, a dodatkowo stanowią dekorację sali. Wymiary planszy 42,5 cm x 55 cm
13	Miesiące roku	1	Plansze tematyczne wspomagające zapamiętywanie słówek z języka angielskiego. Są doskonałym sposobem na wprowadzanie oraz utrwalanie często używanych terminów, a dodatkowo stanowią dekorację sali. Wymiary planszy 42,5 cm x 55 cm
14	Numery	1	Plansze tematyczne wspomagające zapamiętywanie słówek z języka angielskiego. Są doskonałym sposobem na wprowadzanie oraz utrwalanie często używanych terminów, a dodatkowo stanowią dekorację sali. Wymiary planszy 42,5 cm x 55 cm
15	Emocje	1	Plansze tematyczne wspomagające zapamiętywanie słówek z języka angielskiego. Są doskonałym sposobem na wprowadzanie oraz utrwalanie często używanych terminów, a dodatkowo stanowią dekorację sali. Wymiary planszy 42,5 cm x 55 cm
16	Kolory	1	Plansze tematyczne wspomagające zapamiętywanie słówek z języka angielskiego. Są doskonałym sposobem na wprowadzanie oraz utrwalanie często używanych terminów, a dodatkowo stanowią dekorację sali. Wymiary planszy 42,5 cm x 55 cm
17	Plansza - kształty	1	Plansze tematyczne wspomagające zapamiętywanie słówek z języka angielskiego. Są doskonałym sposobem na wprowadzanie oraz utrwalanie często używanych terminów, a dodatkowo stanowią dekorację sali. Wymiary planszy 42,5 cm x 55 cm
18	Puzzle angielski-mix	1	Opakowanie zawiera 3 układanki w rozmiarze 26 cm x 18 cm, a każda składa się z 25 elementów (puzzli). Na planszach nie ma podziału tematycznego, zakres słownictwa obejmuje różnorodną tematykę. Doskonała gra utrwalająca słownictwo.
19	Angielski - bingo	1	Bingo obrazkowe. Uczestnicy zabawy ćwiczą słowa z trzech grup tematycznych: owoce, warzywa i zwierzęta.
20	Angielski - domino	1	Uczestnicy zabawy uczą się czasowników.
21	Loteryjka dźwiękowa-emocje	1	Loteryjka zachęcająca dzieci do dobierania wyrazu twarzy do usłyszanych emocji wyrażonych w zdaniu w języku angielskim. 8 plansz o wym. 21 cm x 14 cm, 120 kartoników, CD
22	Kostki z obrazkami - ułóż historię	1	Miękkie kostki (6 kostek o boku 4,2 cm w 3 kolorach.) z pianki z obrazkami stanowią doskonałą bazę do tworzenia opowiadań. Kostki wskazują postać, miejsce i zdarzenie, a reszta opowiadania zależy od wyobraźni dziecka. Ćwiczenia z kostkami stanowią urozmaicenie zajęć językowych, pozwalają na naukę poprawnego budowania zdań i całych historii.
23	Fiszki angielskie	1	Dwustronne karty do nauki angielskiego z czytelnymi

			rysunkami i nazwami przedmiotów. Do ćwiczeń językowych, utrwalania, sortowania według tematu, ćwiczenia skojarzeń, itp. 96 szt. o wym. 14 cm x 7 cm
24	Ludzie, którzy nam pomagają	1	Gotowe narzędzie pracy na lekcjach języka angielskiego. Tradycyjne wierszyki – wyliczanki zostaną błyskawicznie przyswojone przez dzieci – w oparciu o widoczne namacalne słownictwo. Dodatkowo perspektywa wystąpienia z rekwizytem sprawia, że żmudne, wielokrotne powtarzanie rytmicznych zwrotów staje się przyjemnością.
25	Bolek i Lolek. Język angielski dla najmłodszych	1	Zestaw zabaw i zadań powiązany minifabulą, co dodatkowo uprzyjemni maluchowi zdobywanie wiedzy. Nauka polega na słuchaniu, rozumieniu i powtarzaniu słówek oraz zwrotów. Słownictwo dotyczy otoczenia najbliższego dziecku, użytkownik poznaje nazwy ludzi, przedmiotów czy kolorów.

Plansze i tablice edukacyjne do realizacji zajęć z zakresu edukacji matematycznej – 20 sztuk

W skład 1 pakietu wchodzi:

Lp.	Nazwa	Ilość	Opis
1	Gąsienice	1	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała prestiżową nagrodę "CERTYFIKAT KLASY MARZEN 2009" podczas XIV Targów Edukacyjnych w Kielcach (patronat Ministerstwa Edukacji Narodowej). Zabawa Gąsienicami rozwija koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność manualną i szybkość ruchów ręki. Bambusowe łyżki i kulki angażują gracza w wykonywanie wielu czynności równocześnie, dodatkowo dziecko ćwiczy prawidłowe trzymanie łyżki, a także przygotowuje rękę do nauki pisanie. Równocześnie utrzuwa rozpoznawanie kolorów, cyfr, wykonuje działania matematyczne. Grę można wykorzystać jako zabawę ćwiczącą motorykę małą, jednocześnie wspierając dziecko w rozwijaniu umiejętności matematycznych i myślenia logicznego. Można ją wykorzystywać podczas zajęć zintegrowanych i świetlicowych oraz zajęć wyrównawczych, a także rozwijających zdolności matematyczne dzieci.
2	Multimedialny program do nauki matematyki przez zabawę - gra matematyczna ZOO	1	eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia,

			dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Fabuła gry - dziecko ma wziąć udział w wyprawie, której celem jest odszukanie sześciu zagrożonych gatunków zwierząt. Wiadomości o ich środowisku naturalnym, warunkach życia i zwyczajach zostaną opracowane w specjalnym raporcie. Odnajdywanie informacji jest pretekstem do rozbudzania dziecięcych zainteresowań matematyką, wspierania aktywności twórczej oraz umiejętności skupiania uwagi w trakcie rozwiązywania zadań.
3	Multimedialny program do nauki matematyki przez zabawę - gra matematyczna wesołe miasteczko	1	eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Fabuła gry - pewnego dnia nieznośny klaun popsuł wszystkie urządzenia w wesołym miasteczku i uniemożliwił korzystanie z jego atrakcji. Dziecko, rozwiązując kolejne zadania matematyczne, uruchamia ponownie wesołe miasteczko, a przy okazji rozwija umiejętność logicznego myślenia, spostrzegawczość i twórcze podejście do rozwiązywania zadań.
4	Odejmowanie i dodawanie do 20 - Schubitrix	1	Układanki Schubitrix to oryginalna zabawa i nauka w jednym. Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów - układając należy dopasować do trzech boków odpowiedni element. Na każdym boku zapisane są zadania lub odpowiedzi. Powstałe figury umożliwiają samokontrolę wykonanego zadania. Układanki rozwijają zdolności percepcyjne, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość. Atrakcyjna forma zachęca do utrwalania wiedzy, zastępując

			nudne ćwiczenia w zeszytach. Zawartość: • 2 układanki po 24 karty • 48 trójkątów wym. 6 cm • wkładka do sortowania.
5	Domino z pianki	1	Zadaniem gracza jest zestawienie ze sobą kostek o tej samej ilości oczek, tworząc pary. Oczka posiadają fakturę. Zabawa rozwija spostrzegawczość i logiczne myślenie. • 168 szt., • 6 kolorów; • wym. 1 elem. 4,5 x 2,3 x 1 cm
6	Waga matematyczna	1	65,5 cm długości i 22 cm wysokości. Na wadze można zawiesić 20 odważników o masie 10 gram, ponumerowanych od 1-10. Ułatwia naukę podstawowych działań matematycznych, określania równowagi i jej braku
7	Małe zegary edukacyjne	1	Do nauki odczytywania godzin na tarczy oraz zapisywania ich w formie elektronicznej. Tworzywo tarczy pozwala na łatwe ścieranie zapisanej godziny. Zegary dostarczane są bez markera. • 5 szt., wym. 12,5 cm x 16 cm
8	Dni tygodnia	1	Gra dla najmłodszych i całej rodziny. W trakcie gry wykorzystuje się wiele rekwizytów. Dzieci w trakcie gry poddając się emocjonującej atmosferze uczą się nie tylko nazw dni tygodnia, ale również ogólnej orientacji w czasie, przyswajając sobie zwroty podawane na kartach, np. „poniedziałek poprzedniego tygodnia”, „za dwa dni”, „środek następnego tygodnia”, itp. Ilość graczy: 2-4. Zawartość pudełka: 1 plansza o wym. 33,5 x 26,2 cm, 4 pionki, kostka do gry, 60 kart „Los”, 4 puzzle (wym. 16 x 21,3 cm) po 7 elementów, instrukcja.
9	Miesiące i pory roku	1	Gra planszowa „Poznajemy miesiące i pory roku” zapewni świetną zabawę i wiele prawdziwych emocji zarówno dzieciom jak i dorosłym, którzy będą im towarzyszyć. Oprócz wspaniałej planszy, pionków i kostki w grze wykorzystuje się wiele innych atrakcyjnych rekwizytów – między innymi puzzle, na których przedstawione są 4 pory roku. Dla dzieci bardzo cenne jest to, że podczas gry i zabawy uczą się nazw i kolejności miesięcy oraz ich związku z następującymi po sobie porami roku. To samo dotyczy dni tygodnia, których nauka wynika z zasad gry. Zawartość: • 1 plansza o wym. 33,5 x 26,2 cm, • 4 pionki, • 1 kostka do gry • 4 puzzle (wym. 15 x 11,3 cm) po 6 el., • 4 tabliczki z nazwami miesięcy (12 szt.), • tabliczki z nazwami dni (7 szt.), • 8 żetonów, • instrukcja.
10	Mikroskop w walizce	1	Zestaw z mikroskopem o powiększeniu od 100x do 1200x zapakowany w elegancką i wygodną walizkę. • wys. 23 cm. Okular Huygensa. Zestaw zawiera: • przyrząd do ciecienia preparatów, • 12 szkiełek podstawowych, • 12 szkiełek nakrywkowych, • 12 etykiet do zaznaczania preparatów, • 2 szkiełka z 6 preparatami, • 4 fiołki • lupa o powiększeniu 3x 6x, • mieszadełko, • pipetka, • nożyk, • szalka Petriego ze szkłem powiększającym, • skalpel, • igła, • pęseta, • przykrywka do układu optycznego, • 2 menzurki 10 ml. • zapasowa żarówka,

			• instrukcja
11	Jednostki miary długości	1	Układanki Schubitrix to oryginalna zabawa i nauka w jednym. Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów - układając należy dopasować do trzech boków odpowiedni element. Na każdym boku zapisane są zadania lub odpowiedzi. Powstałe figury umożliwiają samokontrolę wykonanego zadania. Układanki rozwijają zdolności percepcyjne, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość. Atrakcyjna forma zachęca do utrwalania wiedzy, zastępując nudne ćwiczenia w ćwiczeniach lub zeszytach. Zawartość: • 2 układanki po 24 karty • 48 trójkątów wym. 6 cm • wkładka do sortowania.
12	Zestaw dużych odważników	1	W skład zestawu wchodzi 4 odważniki: 1 x 500g, 2 x 200g, 1 x 100g
13	Składane bryły geometryczne	1	11 przezroczystych brył z wyjmowaną górną ścianką. W środku każdej bryły znajdują się kolorowe składane formy wykonane z grubego plastiku. • 11 figur, wym. podstawy. 10,5 cm
14	Eksperymenty z botaniki - zestaw	1	Stwórz prawdziwy ogród, używając nasion i materiałów, które znajdują się w pudełku. Odkryj jak rozwijają się rośliny, przy pomocy szkła powiększającego obserwuj różne fazy wzrostu roślin i naucz się o nie dbać. W zestawie znajdziesz szklarnię, doniczki, nasiona, żeby w zabawie bliżej zapoznać się z przyrodą. Ilustrowany przewodnik poprowadzi małego botanika przez pasjonujące doświadczenia i zabawy. Pomoc zawiera kolorową talię kart do gry, które pomogą w nauce rozpoznawania niektórych bardzo popularnych europejskich drzew. Dla dzieci od 7 lat. Zawartość: • szklarnia z filtrami i wywietrznikami, • nasiona kwiatu nasturcji, • nasiona kukurydzy, fasoli, groszku i dyni • kapsułki ziemi i torfu, • doniczki do przesadzania, • szkło powiększające, • pipeta do podlewania, • gąbka do kielkowania, • karty do gry i nauki nazw drzew, • instrukcja.
15	Zestaw do recyklingu	1	Zestaw pojemników (14,5 cm x 12 cm) do doświadczeń biologicznych pozwalających na zademonstrowanie procesu degradacji różnorodnych materiałów w ziemi. 6 próbek miedzi, 6 próbek aluminium, 6 próbek cyny, 6 próbek plastiku, 6 kartoników
16	Geometryczne kształty drewniane wraz z kartami zadań	1	250 drewnianych, kolorowych klocków. Mogą być układane wg kart zadań. • wym. od 2,3 x 2,1 x 1 cm do 5 x 4,3 x 1 cm
17	Małe zegary edukacyjne	1 zestaw	Do nauki odczytywania godzin na tarczy oraz zapisywania ich w formie elektronicznej. Tworzywo tarczy pozwala na łatwe ścieranie zapisanej godziny. Tarcze: 5 szt. o wymiarach 12,5 cm x 16 cm
18	Gra planszowa - poznajemy godziny	1	W pierwszym, łatwiejszym wariancie gry dzieci poznają sposób określania czasu w trzech formach zapisu: 1) w postaci zapisu cyframi, 2) w postaci zapisu słownego, 3) w postaci określenia czasu za pomocą wskazówek zegara. Drugi wariant gry przeznaczony jest dla dzieci, które „znają się na zegarze”. Ilość graczy: 2-4. Od 6 lat. Zawartość: • 1 plansza o wym. 33,5 x 26,2 cm, • 4 pionki, • 1 kostka do gry, • żetony 4 x 7 szt. (+ 2 zapasowe), 30 szt. • „karty czasu”, • 2

			zegary o śr. 11,5 cm, • instrukcja.
19	Powstawanie kryształu	1	Zestaw pozwala w bardzo przystępny i zrozumiały sposób wyjaśnić dziecku powstawanie i formowanie się kryształów, poprzez stworzenie jego własnej małej hodowli. Po wysypaniu drobnych kamieni marmuru do pojemnika, dodaniu roztworu krystalicznego i odczekaniu kilku godzin, można zobaczyć pojawiające się pierwsze kryształy.
20	Logiczna układanka - Geometryczne kształty	1	Seria układanek, na różnym poziomie trudności opartych o system współrzędnych. Gry, które pobudzają i zachęcają do matematyczno - logicznego myślenia. • tablica o wym. 28,5 cm x 37 cm • 24 szt. tabliczek o wym. 4,5 cm x 6,5 cm
21	Wybuch wulkanu	1	Zestaw pozwala w bardzo przystępny i zrozumiały sposób wyjaśnić dziecku mechanizm wybuchu wulkanu. Wymieszanie dwóch sproszkowanych substancji: wodorowęglanu sodu i kwasu cytrynowego, a następnie dodania niewielkiej ilości wody, powoduje powstanie pęcherzyków tworzących erupcję wulkanu.
22	Pierwsze kroki z klockami NUMICON – zestaw indywidualny (wersja polska)	1	• 32 kształty Numicon • 52 kołeczki Numicon • podstawa • książeczka zyg-zak • 3 sznurówki • 2 plansze z wzorami • zestaw kart 0-10 • woreczek na elementy • przewodnik z ćwiczeniami. Dlaczego Numicon?- to dobre i efektywne nauczanie- buduje mocny fundament do dalszej nauki- stanowi dobrą zabawę, gdy dzieci bawią się kształtami (budują drogi, dopasowują kształty)- dzieci potrafią omawiać, co robią, dokonują autokorekty, poszukują, doświadczają- ma charakter integracyjny (może być wykorzystywany w pracy z całą klasą, w małych grupach, jak również w pracy indywidualnej) Klocki Numicon:- uczą logicznego myślenia- integrują - rozwijają motorykę małą i dużą- rozwijają koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową- ćwiczą proces analizy i syntezy wzrokowej- rozwijają orientację przestrzenną i na płaszczyźnie- doskonałą umiejętność spostrzegania- uczą umiejętności porównywania- ciekawie wprowadzą w świat dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia. Jest to aktywna metoda uczenia się, która polega na rozmawianiu, doświadczaniu i poszukiwaniu.

Sprzęt grający do zajęć wokalnno-tanecznych

Lp.	Nazwa	Ilość	Opis
1	Zestaw instrumentów perkusyjnych	3 zestawy	Skład zestawu: 2 kastaniety, bębenek o średnicy 21 cm z pałeczką, trójkąt (16 cm), 2 małe talerze na palce, 2 x 5 dzwonek z rączką, klawesyn – 1 para, plastikowe marakasy – 2 pary; Łącznie 16 sztuk instrumentów
2	Piosenki dla dzieci na różne okazje	1 zestaw	Zestaw zawiera: dwie płyty CD z piosenkami (wersje wokalnno-instrumentalne i instrumentalne) oraz książkę w której znajdują się teksty utworów a także zapisy nutowe i chwytły gitarowe; 34 utwory związane z porami roku, świętami, np. Dzień Matki, itp.
3	Radiomagnetofon	3 sztuki	Dane techniczne: Odtwarzacz CD, sposób umieszczania płyty CD - od góry, Standardy odtwarzania Audio CD, CD-R/RW,

			MP3, WMA Magnetofon jednokasetowy, Radio cyfrowe FM, MW, Dźwięk stereo Typ głośników szerokopasmowe Moc wyjściowa RMS 2 x 4 W Korektor dźwięku tak Podbicie basów tak Wyświetlacz czarno-biały LCD Pilot tak Funkcje autostop, czytnik kart pamięci SD/MMC, odtwarzanie plików MP3, WMA przez złącze USB, synchroniczne nagrywanie z CD Uchwyt do przenoszenia tak Wejścia/wyjścia USB, wyjście słuchawkowe Parametry fizyczne Kolor czarny lub srebrny Wymiary 420 x 166 x 280 mm Waga (bez baterii) 3,2 kg Zasilanie 6 baterii R20, sieciowe 220 - 240 V, 50/60 Hz Wyposażenie baterie do pilota, instrukcja obsługi w języku polskim, kabel zasilający, karta gwarancyjna, pilot Gwarancja 12 miesięcy
4	Mikrofon beprzewodowy wraz z odbiornikiem	8 sztuk	Minimalne wymagania dotyczące danych technicznych: Zakres częstotliwości VHF- 210- 270 MHz Stabilność częstotliwości: +/- 0,005% Pasma przenoszenia: 40 Hz-20 KHz Stosunek Sygnał/Szum (SN)- > 100 dB T.H.D.- < 0,2% Zasięg: do 100 m Zakres temperatury pracy: -10 C-50 C Napięcie zasilania: 230V/50 Hz Wielkość mikrofonu: 23,5 cm Maksymalny poziom odchyłu: +/- 30 MHz Gwarancja: minimum 12 m-cy Kable do połączenia ze sprzętem nagłaśniającym (Jack- jack)