



Załącznik nr 1

do zaproszenia do składania ofert w postępowaniu

SPECYFIKACJA TECHNICZNA NA
ZAKUP I DOSTAWĘ POMOCY DO LOGOPEDII
(ZAMÓWIENIE OBEJMUJE ZESTAW A+B+C)

ZESTAW A – ZAKUP I DOSTAWA KSIĄŻEK LOGOPEDYCZNYCH

Lp.	Nazwa produktu	Minimalne wymagane parametry	Ilość
1	Ćwiczeń stos i labiogramy czyli pięknie głoski wymawiamy	Książeczka zawierająca zdjęcia - labiogramy najczęściej zaburzanych głosek w ładnych, kolorowych oprawach graficznych. Do labiogramów pomagających ćwiczyć prawidłowe ułożenie ust dołączone są propozycje ćwiczeń języka, podniebienia miękkiego, fonacyjnych, oddechowych i innych. Celem tej pomocy jest wpajanie dzieciom poprawnego wymawiania głosek. Zestaw ten może też być inspiracją do zabaw utrwalających dźwięczność oraz nosowość głosu.	1 zestaw
2	Wesołe minki tygrysa. Zabawy logopedyczne usprawniające narządy mowy	Zbiór pomocy do rozwijania motoryki narządów artykulacyjnych, których sprawność jest niezbędna do wywoływania poszczególnych głosek. Główną część stanowią rysunki tygrysa, który wykonuje różne ćwiczenia artykulacyjne i zachęca tym samym dziecko do wspólnej zabawy. Do podstawowych kart dołączono gry: memory, domino i grę planszową, karty ze schematem narządów artykulacyjnych, a także rysunki króliczka i bałwanka, które można wykorzystać do urozmaicenia terapii w okresie świąt. Wszystkie ćwiczenia artykulacyjne zostały dokładnie opisane. Format: A4 okładka: teczka	1 zestaw

3	Zaczynam mówić. Program rozwijający mowę dzieci najmłodszych z problemami w mówieniu	Książka przeznaczona jest dla terapeutów mowy dzieci około trzeciego roku życia, które jeszcze nie zaczęły mówić i dla rodziców kontynuujących zalecone ćwiczenia w domu. Program jest efektem pracy z maluchami, u których wystąpiły opóźnienia w rozwoju mowy - dziećmi, które z różnych powodów mają utrudniony start w mówieniu. Format: 145x210, Stron: 100, Okładka: miękka	1 szt.
4	Zbiór gier i zabaw logopedycznych. Głoska sz	Materiały zawarte w "Zbiorze gier i zabaw logopedycznych" są wynikiem wieloletniej pracy logopedycznej z dziećmi. Głoska "sz" rozpoczyna serię książeczek ułatwiających wymowę głosek szumiących. Zebrane gry i zabawy zostały opracowane z myślą przede wszystkim o tych dzieciach, które mają trudności z opanowaniem głosek szumiących i niekoniecznie lubią powtarzać zestawy słów sprawiających im trudności. Mają one pozwolić dziecku w sposób przyjemny wielokrotnie powtarzać materiał obrazkowo-wyrazowy w czasie zabawy z rodzicem, logopedą czy nauczycielem. Format: A4, Stron: 100	1 zestaw
5	Terapia logopedyczna różnicowania artykulacji głosek sz-s, s-ś, sz-ś. Scenariusze zajęć	Zbiór 21 scenariuszy z kompletem załączników, do których należą zestawy wyrazów i tekstów, materiał obrazkowy oraz zadania i łamigłówki uatrakcyjniające terapię. Scenariusze te służyć mogą jako podstawa drugiego etapu terapii logopedycznej, której celem jest różnicowanie artykulacji par głosek sz-s, s-ś i sz-ś. Scenariusze są uporządkowane zgodnie z zasadami postępowania logopedycznego. Obejmują ćwiczenia par głosek w sylabach, paronimach, złożeniach wyrazowych, prostych zdaniach i tekstach, trudnych słowach zawierających porównywane głoski oraz zdaniach i tekstach z tymi wyrazami. Książka jest przeznaczona dla logopedów rozpoczynających karierę zawodową, nauczycieli nauczania zintegrowanego oraz rodziców, którzy pragną aktywnie uczestniczyć w procesie terapii prowadzonej przez specjalistę. Format: A4, Stron: 140, Okładka: miękka	1 zestaw
6	Trening słuchu (książka + 2 gry + CD)	Zbiór ponad 200 zabaw, kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Ćwiczenia przeznaczone są dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat. Książka zawiera opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiał dźwiękowy. Jej adresatem są nauczyciele nauczania zintegrowanego i klas integracyjnych, logopedzi, terapeuci oraz rodzice, pracujący z dziećmi, które mają trudności w nabywaniu umiejętności w zakresie rozwoju mowy, czytania i pisanie. Format: A4, Stron: min. 136, Okładka: miękka	1 zestaw

7	CMOKAJ, DMUCHAJ, PARSKAJ, CHUCHAJ – Ćwiczenia oddechowe i artykulacyjne dla najmłodszych-Katarzyna Szłapa	Książka zawiera 35 ćwiczeń oddechowych i artykulacyjnych zróżnicowanych pod względem formy (m.in. labirynty, historyjki obrazkowe, rysowanie po śladzie), przeznaczonych dla dzieci w wieku od 4 do 7 lat. Ćwiczenia te można wykorzystać nie tylko w pracy indywidualnej z dzieckiem, ale także w pracy z grupą podczas zajęć w przedszkolu czy zajęć korekcyjno-kompensacyjnych. Do książki dołączono dwie gry: planszową i pamięciową.	15 szt
8	JĘZYKIEM MALOWANE – Ćwiczenia logopedyczne dla dzieci w wieku przedszkolnym- Katarzyna Kubach-Pryczkowska	Książka „Językiem malowane” zawiera ponad 40 ćwiczeń artykulacyjnych i oddechowych dla dzieci w wieku przedszkolnym. Na każdej stronie znajduje się duży obrazek do pokolorowania, związane z nim ćwiczenie logopedyczne, a także ciekawostki na temat tego, co zostało przedstawione na ilustracji.	15 szt.

ZESTAW B – ZAKUP I DOSTAWA INSTRUMENTARIUM LOGOPEDYCZNEGO

Lp.	Nazwa produktu	Minimalne wymagane parametry	Ilość
1	Instrumentarium logopedyczne	Instrumentarium składa się z 27 pomocy (58 elementów) przydatnych zarówno w korekcji mowy nosowej, jak również w pracy z niedosłyszającymi, chorymi z afazją, oraz z osobami z zaburzeniami o charakterze dyslalicznym. Całość zestawu podstawowego znajduje się w walizkowym opakowaniu i zawiera: trzy rodzaje szpatulek, sondy do przesuwania i wysklepiania masy języka, do korekcji sygmatyzmu przyzębowego, bocznego i międzyzębowego, do wywoływania głosek syczących (s, z, c, dz), szumiących (sz, ż, cz, dż), głosek tylnojęzykowych (k, g, ch). Ponadto w zestawie znajduje się: watomotrzymacz do uczulania miejsc artykulacji, fonendowody i zapasowe oliwki do fonendowodów, latarka typu „paluszek”, piszczałki do ćwiczeń języka, płytka z zaporą przydatna przy nieprawidłowym zgryzie, sonda przydatna w korekcji mowy nosowej, sonda do ćwiczeń warg, nakładki na mikrofon (ustnik i nosownik), lusterko powiększające, baloniki (do ćwiczeń oddechowych), zapasowe piszczałki, artykulator (pomoc poglądowa), zapasowe szpatułki, oraz wkładki artykulacyjne. Całość zaopatrzona	1 zestaw

		jest w instrukcję użytkową, gdzie opisany jest każdy element zestawu.	
--	--	---	--

ZESTAW C – ZAKUP I DOSTAWA ZESTAWU DO ĆWICZEŃ LOGOPEDYCZNYCH

Lp.	Nazwa produktu	Minimalne wymagane parametry	Ilość
1	Kocham mówić. Historyjki obrazkowe z tekstami	Plansze przeznaczone dla logopedów, neurologopedów, nauczycieli przedszkoli, szkół powszechnych i specjalnych, lektorów języka polskiego jako obcego, rodziców i opiekunów: Do pięciu serii ilustracji dołączone są teksty obrazujące narastanie słownika i zjawisk gramatycznych. Plansze powstały po to, aby ułatwić pracę wszystkim, którzy pragną, by ich podopieczni budowli zdania poprawne gramatycznie, pomagają również nawiązać kontakt z osobami mającymi trudności w wypowiedaniu się. Ilustracje mogą służyć też do ćwiczeń myślenia przyczynowo-skutkowego. Zawartość: Minimum 75 kart (tj. 15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami)	1 szt.
2	Dżdżownica Żaneta - sz, ż/rz, cz, dż (nagłos) + Pszczółki Lotniczki - l (nagłos, śródgłos, wygłos)	Dżdżownica Żaneta – sz, ż/rz, cz, dż (nagłos). Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek sz, ż/rz, cz, dż (nagłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Zawodnicy mogą wykorzystać w grze od 1 do 4 pionków. Pszczółki Lotniczki – l (nagłos, śródgłos, wygłos). Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głoski l (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy. W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków.	1 szt.
3	Sadzawka – s, z, c, dz (nagłos, śródgłos, wygłos) + Pszczółki Gadułki - k, g (nagłos, śródgłos, wygłos)	Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek s, z, c, dz (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Gra polega na przejściu pionkiem (pionkami) po białych polach znajdujących się w sadzawce. W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków. Pszczółki Gadułki – k, g (nagłos, śródgłos, wygłos). Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek k, g (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Gra polega na przejściu pionkiem (pionkami) po plastrze miodu. Start następuje z pierwszych czterech pól plastra miodu leżących po przeciwnej stronie wybranego przez gracza „domku” („domki” to cztery wydzielone pola z obramowaniem w kolorze czerwonym, żółtym, niebieskim i zielonym). W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków.	1 szt.

4	Zamek Strachów - głoska r w grupach spółgłoskowych tr, dr, kr, gr, pr, br, śr (nagłos, śródgłos, wygłos) + Pszczółki Śpioszki - ś/si, ź/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos, śródgłos, wygłos)	Zamek Strachów – głoska r w grupach spółgłoskowych tr, dr, kr, gr, pr, br, śr (nagłos, śródgłos, wygłos). Gra przeznaczona do ćwiczeń poprawnej artykulacji głoski r w grupach spółgłoskowych tr, dr, kr, gr, pr, br, śr (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 dzieci. W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków. Pszczółki Śpioszki – ś/si, ź/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos, śródgłos, wygłos). Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek ś/si, ź/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy.	1 szt.
5	Stonoga Sabina - s (nagłos) + Pszczółki Pracusie - l-r, l, r (nagłos, śródgłos, wygłos)	Stonoga Sabina – s (nagłos). Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głoski s (nagłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Zawodnicy mogą wykorzystać w grze od 1 do 4 pionków. Pszczółki Pracusie – l-r, l, r (nagłos, śródgłos, wygłos). Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek l-r, l, r (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy. W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków.	1 szt.
6	GADAJĄCE OBRAZKI. Bawię się z tatą	"Gadające obrazki" to obszerny zestaw kart, na których zilustrowano wyrażenia dźwiękonaśladowcze oraz proste komunikaty typu: ja, część, daj, tam, nie ma itp. Bawiąc się z maluchem kartami, pomagamy mu w rozwijaniu mowy i umiejętności komunikacyjnych. W teczce znajduje się min. 150 kart tj.: 50 dużych kolorowych, 50 małych kolorowych i 50 małych konturowych. Dzięki Gadającym obrazkom: radośnie spędzisz czas z dzieckiem, nauczysz je gestów, nowych słów, naśladowania dźwięków, zachęcisz do opowiadania, tworzenia narracji.	1 szt.
7	Lizaki logopedyczne	Pomoc dla logopedów, nauczycieli i rodziców. Zestaw zawiera min. 34 lizaki logopedyczne, które na jednej stronie zawierają opisany schemat wymowy głoski i zapis w postaci litery, a na odwrocie ilustrację głoski. Przedstawione zostały następujące podstawowe głoski języka polskiego: samogłoski ustne: a, o, u, e, i, y; spółgłoski: p, b, m, t, d, n, f, w, k, g, h(ch), l, ł, r, j, ń(ni), sz, ż(rz), cz, dż, s, z, c, dz, ś(si), ź(zi), ć(ci), dź(dzi). Stosowanie lizaków głoskowych ma na celu kształtowanie u dzieci skojarzeń sposobów powstania dźwięku z jego obrazkowym odpowiednikiem i literą. Pomoc ma zastosowanie uniwersalne i może być stosowana w terapii jak i w ogólnorozwojowej stymulacji językowej i poznawczej każdego dziecka.	1 zestaw
8	Myślę, mówię, opowiadam - Materiały do ćwiczeń dla osób z afazją oraz do ogólnej terapii i profilaktyki logopedycznej	Publikacja Myślę, mówię, opowiadam -zawiera tematycznie pogrupowane ćwiczenia, ilustracje oraz zestawy wyrazów przeznaczone do terapii i rewalidacji mowy. W teczce znajduje się zbiór ponad 300 kolorowych obrazków przedstawiających podstawowe przedmioty, miejsca, osoby, zwierzęta, cechy, czynności, a nawet relacje przestrzenne, przyczynowo-skutkowe czy historyjki obrazkowe. Do ilustracji opracowano zestaw 23 scenariuszy z ćwiczeniami uszeregowanymi według stopnia trudności oraz zasad postępowania terapeutycznego. Materiał słowno-ilustracyjny został dobrany	1 szt.

		tak, aby zarówno uczyć, jak i bawić. Proponowane ćwiczenia rozwijają mowę pod względem leksykalnym, gramatycznym, semantycznym, a także usprawniają naukę czytania i pisanie. Niniejsza publikacja ma charakter uniwersalny. Kierowana jest w szczególności do osób dorosłych z afazją, ale pomocna będzie także w terapii wymowy, opóźnionego rozwoju mowy oraz usprawnianiu komunikacji językowej dzieci. Liczba stron: 40 plansz + 80 stron (zeszyt).Format: A4.Rok wydania: 2013.Oprawa: teczka	
9	Dwie wieże - Kto prędzej?	"Kto prędzej" i "Dwie wieże" to gry logopedyczne mające na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek, poszerzania słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej, tak ważnej w nauce mówienia, czytania i pisanie. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi oraz myślenie (klasyfikowanie przedmiotów).opisy gier: "KTO PRĘDZEJ?" - gra przeznaczona jest do ćwiczeń artykulacji głosek sz, ż, cz, dż i s, z, c, dz oraz ich prawidłowego różnicowania artykulacyjnego i słuchowego. Gra składa się z 44 obrazków z głoskami sz, ż, cz, dż i 44 obrazków z głoskami s, z, c, dz + 1 dwustronna plansza do gry. Gra posiada kilka wariantów, które urozmaicają jej wykorzystanie podczas terapii. Do gry potrzebna jest kostka, od 1 do 4 pionków dla każdego gracza (dla 2-4 graczy).	1 zestaw
10	Wibrator logopedyczny REREK	Wibrator logopedyczny SQ pen REREK. Narzędzie szczególnie polecane do terapii rotacyzmu. Amplituda 0,6 cm, zasilany baterią 1,5 Volt jest skutecznym źródłem rezonansu mechanicznego, dzięki któremu można wywoływać głoskę r. Wibrator Rerek jest przeznaczony do masażu logopedycznego. Wspomaga wywołanie głoski "r" i utrwalenie poprawnej artykulacji głoski "r". W zestawie dwie łożatki: niebieska- miękka i żółta- twarda. Długość ok 20 cm.	1 szt.
11	Logopedyczne rybki 5 - głoski r,l,j	Logopedyczne rybki 5 - głoski r, l, j. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w/w. głoski. Opis produktu: min. 45 magnetycznych rybek z wyrazami zawierającymi głoski r,l,j; wędka z magnesem oraz plansze.	1 kpl.
12	Co doszło?	Co doszło? Zestaw ćwiczeń wspomagających rozwój mowy, rozwijających spostrzegawczość oraz logiczne myślenie. Znajdź 12 par obrazków. Porównaj je i powiedz, co przybyło na drugim obrazku w każdej z par. Zestaw edukacyjny zawiera: 24 obrazki (12 par) - kartoniki o wymiarach co najmniej 95x114 mm.	1 zestaw

13	Deszcz - logopedyczne zabawy z sz , cz, szcz	Zabawna pomoc logopedyczna, która z pewnością uatrakcyjni każdemu dziecku ćwiczenia logopedyczne. "Deszcz" opracowany został dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski sz, cz i szcz. W zestawie znajduje się min. 48 kolorowych kropli deszczu z magnesami i naklejonymi obrazkami, w których nazwie występują ćwiczone głoski. Krople deszczu można łączyć za pomocą wędki zaopatrzonej w magnes, głośno i wyraźnie nazywając obrazki. Do gry dołączone są co najmniej 3 plansze formatu A4, które mogą posłużyć do ćwiczeń słuchowych, polegających na wybieraniu tych "kropeł", w których nazwach słychać głoskę sz, cz lub sz cz. Opakowanie-teczka.	1 zestaw
14	Dmuchane lotto	Dmuchane lotto. Doskonała gra logopedyczna, która dając dzieciom wiele radości pozwala ćwiczyć kontrolowanie oddechu. Gra składa się z podstawy z otworami oraz kart z obrazkami, odpowiadającym obrazkom w podstawie. Zadaniem dziecka jest przedmuchiwać piłeczkę i przemieszczać na planszy. Każde nowe pole oznaczane jest żetonem na karcie. Instrukcja prezentuje dwa warianty gry. Zestaw gry zawiera: podstawę z tworzywa sztucznego o wym.min.20x20x4,5cm, składającą się z dwóch części, 4 dwustronne karty z obrazkami, piłeczka do tenisa stołowego, 36 żetonów, instrukcję	1 szt.
15	Piłeczki styropianowe Komplet 10 szt.	Piłeczki styropianowe o średnicy między 20 - 25 mm. Zestaw 10 piłeczek uzupełniających do Dmuchajki, Flipperów logopedycznych lub do zabaw kreatywnych	1 kpl.
16	Granna Detektyw Szczepreszyn - gra z lupą dla miłośników zagadek	Detektyw Szczepreszyn to gra dla miłośników tajemniczych zagadek. W szkłe lupy pojawia się fragment przedmiotu. Co to może być? Wśród wielu przedmiotów ukryty jest ten, którego szukasz. Zwyciężysz, gdy odnajdziesz najwięcej obrazków. Przebieg zabawy. Zabawa polega na wyszukiwaniu na planszach takiego przedmiotu, którego powiększony fragment znajduje się na wylosowanej przez dziecko karcie. Ciekawa i intrygująca forma zabawy jest dla dziecka doskonałą motywacją do wielokrotnego powtarzania ćwiczeń. Gra zawiera szereg obrazków do ćwiczeń logopedycznych z zakresu następujących szeregów głosek: ciszące ś, ź, ć, dź; syczące s, z, c, dz; szumiące sz, ż, cz, dż; a także z zakresu głosek k, g, r, l. Organizacja pracy z dzieckiem. Przygotowanie zabaw logopedycznych ułatwia: instrukcja zawierająca alfabetyczny spis nazw obrazków znajdujących się na kartach oraz opis trzech zabaw logopedycznych; numeracja kart (np. od 1 do 180), co ułatwia ich szybkie wyszukiwanie wg. zamieszczonego w instrukcji spisu .Wartości edukacyjne- gra rozwija mowę, logiczne myślenie, pamięć i koncentrację uwagi, ćwiczy koordynację wzrokowo - ruchową i słuch fonemowy. Zestaw gry zawiera min.: 90 dwustronnych kart, 6 plansz do gry, klepsydre, instrukcję w	1 szt.

		języku polskim.	
17	Logopedyczna sakiewka skarbów	Gra „Logopedyczna sakiewka skarbów” jest bogatym zestawem ćwiczeń logopedycznych przeznaczonych dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Służąca do ćwiczeń artykulacyjnych, słuchowych i oddechowych. Gra składa się ze min. 108 obrazków, symbolizujących ćwiczenia słuchu fonematycznego, dźwiękonaśladowcze, warg, języka, żuchwy, policzków, podniebienia miękkiego, pierścienia zwierającego gardło, pionizacji języka, prawidłowego połykania, rozciągające wędzidełko podjęzykowe, oddechowe, dykcyjne, emisyjne oraz dowolnie wymyślane przez dziecko. Obrazki są tak oznaczone, aby łatwo i szybko można było wybrać ćwiczenia dostosowane do bieżących potrzeb konkretnego dziecka. Oprócz tego, posługując się tabelą i oznaczeniem na rewersach obrazków, można wyselekcjonować ćwiczenia przygotowujące do korekcy wybranych głosek (głoski syczące, ciszące, szumiące, dwuwargowe, wargowo-zębowe, przedniojęzykowe, środkowojęzykowe, tylnojęzykowe oraz samogłoski). Gra zawiera dokładny opis wszystkich ćwiczeń, ich zestawienie według zakresów, instrukcję i propozycję zastosowania. Gra składa się z: min. 108 żetonów, sakiewki, instrukcji.	1 szt.
18	Obrazki i wyrazy do badania i doskonalenia słuchu fonemowego	obrazki i wyrazy do badania i doskonalenia słuchu fonemowego. Zestaw diagnostyczny do badania słuchu fonemowego składa się z co najmniej 252 obrazków i wyrazów na kartonikach do badania i doskonalenia słuchu fonemowego dzieci. Wyraźne obrazki ułatwiają ich nazywanie. Specjalistyczna pomoc przeznaczona dla logopedów, glottodydaktyków, nauczycieli przedszkoli i nauczania początkowego. Doskonałym uzupełnieniem zestawu jest książka wprowadzająca w zagadnienie	1 zestaw
19	Przygoda z głoskami r, l, j - logopedyczna gra planszowa	Przygoda z głoskami r, l, j - logopedyczna gra planszowa. Logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa Przygoda z głoskami r, l, j - jest przeznaczona do ćwiczeń słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek) i wymowy wyrazów zawierających głoski r, l, j. Uczy wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski), doskonalenia liczenia. Gra ma walory wychowawcze – uczy działania zespołowego. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i nie podstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski. Gra jest przeznaczona dla 2 – 4 graczy. W instrukcji uwzględniono kilka wariantów gry, w zależności od stopnia trudności. Autor: Bronisław Roślowski	1 szt.

20	Turbinka logopedyczna	Turbinka logopedyczna. Logopedyczna gra oddechowa. Turbinę bardzo łatwo wprawia się w ruch, nie jest jednak łatwo zapanować nad tym, na jakim polu się ona zatrzyma. Turbinka sprawia, że dzieci chętnie dmuchają, chuchają... byle się kręciła! Gra sprawia dzieciom wiele radości. Wartości edukacyjne. Gra pozwala wyćwiczyć kontrolowanie oddechu. Dlatego też turbinka zalecana jest zwłaszcza dla dzieci z wadami wymowy, chociaż chętnie sięgają po nią wszystkie dzieci. Zestaw gry zawiera: 2 obręcze z obrazkami, każda o innym stopniu trudności; instrukcję; 2 płócienne woreczki; 20 gumowych pierścieni	1 szt.
21	Karty logopedyczne - głoski szumiące (zeszyt + 2 talie kart)	W zestawie znajdują się 2 talie kart logopedycznych, które zostały opracowane na takich samych zasadach jak tradycyjne karty. Funkcję kolorów spełniają tutaj głoski szumiące: cz, dż, sz, ż. Zamiast figur karcianych występują ponumerowane obrazki, w których nazwach jest jedna z wymienionych głosek. Karty są 52 - po 13 dla każdej głoski. Dzięki podobieństwu kart logopedycznych do tradycyjnej talii kart można nimi grać we wszystkie gry karciane (czasem na uproszczonych zasadach ze względu na wiek graczy), a przy okazji ćwiczyć wymowę głosek szumiących. W dołączonej do kart instrukcji zostały opisane takie gry, jak: Piotruś, 1 2 3, Makao, Remik, Wojna, Pasjans, Memo.	1 zestaw
22	Dmuchajka	Zawartość: Dmuchajka, która wykonana jest z drewna bukowego o średnicy 6 cm i wysokości 5 cm, 2 piłeczki styropianowe o średnicy 25 mm, 10 słomek. Wartości pedagogiczne: dmuchajka ułatwia i uatrakcyjnia proces usprawniania aparatu oddechowego, artykulacyjnego i fonacyjnego. Ułatwia kontrolowanie oddechu, wydłużanie fazy wydechowej, umożliwia ustalenie prawidłowego toru oddechowego, a ponadto jest wspólnym sposobem na rozwinięcie umiejętności koncentracji, uczy spokoju i ekonomicznego zużycia powietrza poprzez zabawę. Drewniana pomoc jest w pełni higieniczna do wielokrotnego użytku, do ćwiczeń w gabinecie logopedycznym i w domu.	4 szt.
23	Graj w dmuchane	Kto jest w stanie umieścić piłkę do bramki przeciwnika z pomocą dmuchania w słomkę? Gra rozwija umiejętność kontroli oddechu i mięśni warg. Należy przemieszczać piłeczkę podmuchem, wprost do bramki przeciwnika. Wym.: minimum 37 x 25 cm	1 szt.
24	Tunel - dmuchanka	Kto ma dłuższy wydech? Dwóch graczy walczy przeciwko sobie, gra polega na tym, aby kulę wdmuchnąć na pole przeciwnika. Starannie wykonana gra zręcznościowa z litego bukowego drewna i tworzywa sztucznego. Rureczkę albo normalną słomkę wkładamy na odpowiednie miejsce i zaczynamy zabawę. 2 rurki są w zestawie. Wym.: ok 44 x 13 x 14 cm	1 szt.

25	Logopedyczne rybki 6	Wymiary: minimum 23,5 x 33,0 cm. Zabawna pomoc logopedyczna, która z pewnością uatrakcyjni każdemu dziecku ćwiczenia logopedyczne. Zestaw "Rybki 6" opracowany został dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski szumiące i syczące sz, ż(rz), cz, s, z, c. W zestawie znajdują się min. 54 kolorowe rybki z magnesami i naklejonymi obrazkami, w których nazwie występują ćwiczone głoski oraz magnetyczna wędka. Kolorowe rybki można łowić za pomocą wędki zaopatrzonej w magnes, głośno i wyraźnie nazywając obrazki. Do gry dołączone są 3 plansze "łowiska" formatu A4, które mogą posłużyć do ćwiczeń słuchowych, polegających na wybieraniu tych "rybek", w których nazwach słychać głoskę sz, ż(rz),cz, s, z lub c.	1 kpl.
----	-----------------------------	---	--------