

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest dostawa różnych rodzajowo pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 10 im. Władysława Broniewskiego w Łodzi w ramach projektu „Klucz do sukcesu” RPLD11.01.04-10-0006/17-00 współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020 Przedmiot zamówienia został podzielony na 4 następujące części:

Część pierwsza zamówienia dotyczy dostawy zestawów pomocy do zajęć z języka angielskiego

LP.	NAZWA	OPIS	JEDNOSTKA MIARY	ILOŚĆ
1.	Dobble	Gra rozwijające spostrzegawczość. Zawartość pudełka: 55 okrągłych kart, puszką, instrukcja.	szt.	2
2.	Robinson Crusoe	Gra przygodowa, Zawartość pudełka: 90 kart Przygód, 70 kart Wydarzeń, 52 karty Tajemnic, 12 specjalnych kości, 7 różnych scenariuszy, zestaw drewnianych i plastikowych kości, talia Bestii, karty Przedmiotów.	szt.	1
3.	Takenoko	Zawartość pudełka: 28 płytek pól uprawnych, 36 zielonych pędów, 30 żółtych pędów, 24 różowe pędy, 20 kanałów nawadniania, 9 usprawnień, 46 kart celu, 4 plansze graczy, 8 żetonów akcji, kość pogody, figurka pandy, figurka ogrodnika, instrukcja.	szt.	1
4.	Zamek Kasteliny	Gra poprawia pamięć. Trenuje zmysł dotyku i orientację. Zawartość pudełka: 1 trójwymiarowy zamek, 4 skrzynie, 50 drewnianych klejnotów.	szt.	1
5.	Dixit	Dixit to wesoła i zaskakująca gra skojarzeń. Zawartość pudełka: 84 wielkoformatowe karty, 1 plansza z torem punktów wewnątrz pudełka, 6 drewnianych pionków królików, 36 znaczników głosowania, instrukcja.	szt.	1
6.	Dawno, dawno temu...	Gra karciana, w której gracze wspólnie opowiadają historię. Jeden z graczy wciela się w rolę Narratora i rozpoczyna opowiadanie historii, korzystając przy tym z elementów przedstawionych na jego kartach opowieści i starając się poprowadzić wątek w kierunku swojej karty zakończenia.	szt.	1



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



		Jednak inni gracze korzystają ze swoich kart, aby mu przerwać i przejąć rolę narratora. Zawartość pudełka: 114 kart opowieści, 51 kart zakończeń, 55 pustych kart, Instrukcja.		
7.	Kakao	Gra Kakao wprowadza graczy w egzotyczny świat "owocu bogów", w którym wcielą się w rolę plemiennych wodzów. Ich zadaniem jest wyspecjalizowanie swoich poddanych w handlu, by mogli zdobyć sławę i bogactwo. Jednak tylko ci, którzy wiedzą, jak wykorzystać przychyłność bogów, zostaną obsypani złotem. Zawartość pudełka: 44 kafle pracowników, 4 pionki nosiwodów 4 plansze wioski, 28 kafli dżungli, 20 owoców kakaowca, 12 żetonów Słońca, 48 złotych monet, instrukcja.	szt.	1
8.	Przez Afrykę	Gra polega na rzuceniu kostką i przemieszczeniu się o wskazaną ilość pól. Na całej planszy występuje 8 rodzajów pól z różnymi zasadami i wywoływanymi akcjami jak robienie zdjęcia zwierzakom, zbieranie diamentów, spotkanie węża czy zawracanie pionka. Dzieci wygrywają w momencie skompletowania 8 zdjęć do bardzo oryginalnego albumu w kształcie krokodyla i dotarcia na ostatnie pole planszy. Dodano również alternatywny sposób rozgrywki, gdzie każdy z graczy próbuje dotrzeć na koniec toru jako pierwszy, zbierając przy tym jak największą ilość zdjęć i diamentów. Zawartość pudełka: Plansza, Kostka, 4 pionki graczy, 20 diamentów, 30 kart z fotografiami zwierząt, 24 karty przygód, Krokodyl - stojak na fotografie, Instrukcja	szt.	1
9.	Wybuchowa mieszanka	Gra "Wybuchowa Mieszanka" to gra "w kulki", w której trzeba rozważnie planować swoje ruchy oraz z namysłem wybierać mikstury, aby zbierać jak najwięcej punktów zwycięstwa. W zestawie: podajnik kulek (do samodzielnego złożenia przed pierwszą rozgrywką), 80 kulek w 4 kolorach (i trochę kulek zapasowych), 15 żetonów biegiłości, 64 płytki eliksirów w 8 rodzajach, 21 żetonów drobnej pomocy, żeton pierwszego gracza, 4 plansze stanowiska alchemicznego, instrukcja.	szt.	1
10.	Domek	Zawartość pudełka: plansza, 4 plansze gracza, 60 kart pokoiów, 28 kart dachów, 20 kart narzędzi, wyposażenia i pomocników, 10 żetonów wyposażenia, znacznik pierwszego gracza w kształcie miniaturowego domku, notes do zapisywania wyników, instrukcja	szt.	1
11.	Super Farmer 2013	W grze posługujemy się dwoma różnymi dwunastościennymi kostkami, na których znajdują się wizerunki różnych zwierząt. Rzuty kostkami wskazują jakie karty-zwierzęta gracz może wziąć ze stada głównego. Wyrzucenie lisa lub wilka powoduje stratę zwierząt, przed czym uchronić może tylko posiadanie dużego lub małego psa. Kolejne zwierzęta można zdobyć dzięki rzutom kostkami lub drogą wymiany ze stadem głównym. Gra rozwija umiejętności matematyczne. Uczy	szt.	1

		najmłodszych graczy sztuki przewidywania i podstaw ekonomii. 2 dwunastościenne kostki, 128 kartoników z obrazkami zwierząt, instrukcja.		
12.	Małe Foto Safari	Uczestnicy przenoszą się na safari. Starają się zrobić jak najlepsze zdjęcia zwierzętom w ich naturalnym środowisku. Zadanie jest tym trudniejsze, im więcej zwierząt ma znaleźć się na fotografiach. Zawartość pudełka: 24 karty zwierząt, 48 kart fotografii, instrukcja.	szt.	1
13.	Story Cubes	Story Cubes to dziewięć sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Zawartość pudełka: 9 kości, instrukcja.	szt.	1
14.	Gra na emocjach	Gra zawiera ponad 100 kart z ikonkami, za pomocą których przedstawiać będziemy różne emocje.	szt.	2
15.	Koncept	W grze Koncept celem jest odgadywanie haseł pokazywanych przez innych graczy. Pokazujący nie może się odzywać ani nic pokazywać, czy rysować, do dyspozycji ma tylko planszę z różnymi obrazkami i za pomocą znaczników będzie wskazywał te, które będą miały was naprowadzić.	szt.	1
16.	Timeline Wynalazki	Co wynaleziono najpierw: żarówkę czy okulary? Co powstało wcześniej: Empire State Building czy pierwsze wydanie Władcy Pierścieni J.R.R Tolkiena? Alfabet Morse'a powstał przed, czy po wynalezieniu korkociągu? Zawartość pudełka: m109 dwustronnych kart, instrukcja.	szt.	1
17.	Quadropolis	Gra strategiczna. Zawartość pudełka: 1 plansza placu budowy, 4 dwustronne maty graczy przedstawiające miasta (podzielone na dzielnice), 142 kafelki budynków, 20 architektów, 1 urbanista, 65 mieszkańców (niebieskich figurek), 1 prezydent (znacznik pierwszego gracza), 50 jednostek energii (czerwonych beczek), arkusze pomocy, notes, instrukcja, płócienny woreczek.	szt.	1
18.	Fuse	Zawartość pudełka: 54 karty bomb, 11 kart detonatorów, 25 specjalnych kostek, płócienny woreczek, instrukcja.	szt.	1
19.	Magiczny labirynt	Podczas swojej tury gracz rzuca kością i następnie porusza swojego magika w dowolnym kierunku, o liczbę pól zgodną z wynikiem rzutu (lub mniej, rezygnując z części ruchu). Gracz porusza swojego magika pionowo lub poziomo, może jednak przy tym skręcać tyle razy, ile tylko chce. Magika należy poruszać delikatnym, płynnym ruchem. Podczas ruchu nie wolno sprawdzać, czy na drodze nie ma ściany. Zawartość pudełka: piętrowa plansza do gry (podziemny labirynt + plansza podłogi), 24 drewniane ściany, 24 żetony z magicznymi symbolami, 1 płócienny woreczek, 1 kostka do gry, 4 magicy, 4 metalowe kulki, instrukcja.	szt.	1
20.	CV	W grze "CV" wszystko jest możliwe: wymarzona praca, nowe relacje i umiejętności... Możesz zostać, kim tylko chcesz! Buduj swoją historię krok po kroku – na końcu gry uzyskasz unikatowy	szt.	1



		układ kart: swoje curriculum vitae. Gracz, który najlepiej zrealizuje życiowe plany, zostanie zwycięzcą. Zawartość pudełka: 87 kart, 7 kości, plansza, 49 żetonów, notes, ołówek, instrukcja.		
21.	Taboo	Zawartość pudełka: kostka, karty zawierająca ponad 1000 haseł, piszczałka, notes do podliczania, punktów, klepsydra, podstawka na karty, instrukcja	szt.	1
22.	Speed cups	W Speed Cups każdy z graczy otrzymuje 5 różnokolorowych kubeczków i musi jak najszybciej ułożyć je w kolejności pokazanej na karcie z rysunkiem. Ta wskazuje, czy kubki mają być ułożone obok siebie, czy ustawione jeden na drugim. Zawartość pudełka: 20 kubeczków w 5 kolorach 24 karty do gry, 1 dzwonek, instrukcja.	szt.	1
23.	Wesoła farma	<i>Wesoła Farma</i> to wciągająca gra ekonomiczna dla dzieci w wieku szkolnym. Każdy z młodych graczy posiada własną farmę, na której hoduje owce, króliki, krowy i świnki. W swoim ruchu gracz może zdecydować się na to by sadzić rośliny, by zbierać plony, by karmić zwierzęta, czy udać się na targ, by kupić nasiona kolejnych sadzonek. Każde ze zwierząt lubi inny pokarm, a każda z roślin ma inny okres zbiorów – i właśnie dzięki tym zmiennym młodzi gracze będą musieli podejmować ciekawe i ważne wybory, decydować co zasiać, kiedy zbierać i które zwierzęta nakarmić.	szt.	1
24.	Łowcy smoków	Łowcy smoków to gra o przebiegłości i dyplomacji w świecie, gdzie za każdym rogiem spotykamy smoki. Każdy z graczy prowadzi drużynę łowców smoków - wojowniczkę, rycerza, złodzieja i czarodzieja. Jak wszyscy pogromcy smoków, mają oni tylko jeden cel. Zdobyć mnóstwo magicznych przedmiotów i łupów! Samo zabicie smoka to tylko początek. Najtrudniejsza część zadania zaczyna się kiedy opadnie pył, a smok leży pokonany. Właśnie wtedy trzeba uzgodnić podział łupów! Jeżeli gracze tego nie uczynią zanim upłynie wyznaczony czas, skarby przepadną. W zestawie: 18 kart smoków, 24 karty łowców smoków, 24 karty magicznych przedmiotów, 6 zasłonek gracza, 6 kart, punktacji, płócienna sakiewka na znaczniki skarbów, minutowa klepsydra.	szt.	1

Część druga zamówienia dotyczy dostawy zestawów pomocy do zajęć dydaktyczno – wyrównawczych z języka polskiego

LP	Nazwa	Opis	Jednostka miary	Ilość
1.	Plansze Język i rodzaje mediów dla SP - zestaw	Zestaw tablic dydaktycznych w formacie 50×70 cm o następujących tytułach: 1.Rodzaje publikacji prasowych 2.Rodzaje filmów – cz. I 3.Rodzaje filmów – cz. II 4.Gatunki filmu fabularnego – cz. I 5.Gatunki filmu fabularnego – cz. II 6.Język filmu – cz. I 7.Język filmu – cz. II 8.Język filmu – cz. III 9.Rodzaje audycji radiowych – cz. I 10.Rodzaje audycji radiowych – cz. II 11.Język radia 12.Rodzaje programów telewizyjnych – cz. I 13.Rodzaje programów telewizyjnych – cz. II 14.Rodzaje programów telewizyjnych – cz. III 15.Rodzaje teatru i sztuk teatralnych – cz. I 16.Rodzaje teatru i sztuk teatralnych – cz. II 17.Teatralne środki wyrazu.	zestaw	1
2.	Piramida ortograficzna P1 zasady pisowni – ó, u, r	Piramida ortograficzna P1 to wstęp do nauki zasad ortograficznych, stanowi wartościową pomoc w nauce reguł pisowni języka polskiego. Dzięki nauce poprzez zabawę dzieci szybko przyswajają tak trudne reguły ortograficzne. W tej pomocy dzieci na podstawie 30 zadań uczą się prawidłowej pisowni wyrazów z ó, u, rz, ż, ch, h, w drugiej zaś Piramidzie Ortograficznej P2 dzieci poznają zasady pisowni wymiennej. W zestawie znajduje się 25 trójkątów.	szt.	3
3.	Piramida ortograficzna P2:	Piramida ortograficzna P2 to kontynuacja Piramidy P1, zawarty materiał ćwiczeniowy utrwała poznane zasady ortograficzne dzięki zastosowaniu przykładów z : ó, u, rz, ż, ch, h wymiennych.	szt.	3



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



	zasady pisowni – wymienne	Stanowi wartościową pomoc w nauce reguł pisowni języka polskiego. Dzięki nauce poprzez zabawę dzieci szybko przyswajają tak trudne reguły ortograficzne. W tej pomocy dzieci na podstawie 30 zadań uczą się prawidłowej pisowni wyrazów z ó, u, rz, ź, ch, h - wymiennej. W zestawie znajduje się 25 trójkątów.		
4.	Słowny Ekspres gra edukacyjna	Ekscytująca gra słowna, w której gracze muszą wykazać się refleksem oraz celnością skojarzeń. Ten kto szybciej potrafi ułożyć wyraz z karcianych liter, uderza w dzwonek i "zgarbia" punkty. Pudełko zawiera: <ul style="list-style-type: none"> • 55 kart liter • instrukcję • dzwonek 	szt.	4
5.	KOLORY – wielka gra-zachęta do wypowiedzi w języku polski i angielskim	Celem gry jest zachęcenie uczestników do mówienia, układania zdań i poznawania nowych słów/określeń, a także ćwiczenie nowych fraz, czasów, określeń itp. - w zależności od wyboru zasad gry, wieku i poziomu zaawansowania uczestników gry. Kolory to powszechnie znane i używane przez wszystkich pojęcia i słowa.	szt.	2
6.	Literowe zagadki – gra	Gra Literowe zagadki opiera się na prostych zasadach, bawi i uczy, pomaga dzieciom nabyć i utrwalić podstawowe wiadomości o literach. Dzięki niej dzieci kilkuletnie, które spotykają się z pojęciem litery oraz samogłoski i spółgłoski poprzez zabawę utrwalają swoją wiedzę. Dodatkowo gra pomaga ćwiczyć kojarzenie, zapamiętywanie i logiczne myślenie. Przeznaczona jest głównie dla dzieci rozpoczynających naukę w szkole, choć może być także przydatna w pracy z uczniami mającymi trudności w zakresie czytania, pisania lub ortografii.	szt.	4
7.	Mistrz słowa edukacyjna gra słowna	W trakcie swojej kolejki każdy z graczy stara się jak najszybciej ułożyć słowo z literek znajdujących się na wyrzuconych z kubka kostkach. Czas układania odmierzany jest zawsze przez klepsydrę. Po ułożeniu słowa określa się jego wartość punktową (wg podanej w instrukcji skali) i wpisuje się do rubryki gracza w załączonym do gry notesie. Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobędzie najszybciej ustaloną wcześniej ilość punktów. Gra jest emocjonująca, zmusza uczestników do myślenia i koncentracji. Gracze z każdą rozgrywką poszerzają swoje słownictwo i utrwalają sobie zasady prawidłowej pisowni.	szt.	2
8.	Czynności i	Układanka edukacyjna: Czynności i odmiana czasowników. Zawartość pudełka: 36 dwustronnych	szt.	4

	odmiana czasowników	kafelków z czasownikami, dwustronna plansza, 24 duże dwustronne tafelki o wymiarach 7,4x7,4 cm		
9.	Szablon gramatyczny – części mowy	Szablon wykonany z elastycznego, trwałego tworzywa. Do rysowania symboli części mowy.	szt.	10
10.	Story Cubes:	<p>1. Opowieści: 4 szt. 2. Podróże: 2 szt. 3. Fantazje: 2 szt. 4. Akcje: 2 szt. 5. Medycyna: 2 szt. 6. Strachy: 2 szt. 7. Mity: 2 szt. 8. Na ratunek: 2 szt. 9. Średniowiecze: 2 szt. 10. Prehistoria: 2 szt. 11. Sport: 2 szt. 12. Galaktyka: 2 szt. 13. Zwierzęta: 2 szt. 14. Baśnie: 2 szt.</p> <p>Story Cubes to dziewięć, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.</p>	zestaw	1
11.	Gra edukacyjna Ortografia	Ortografia jest zbiorem zabaw i gier, których uczestnicy łączą zabawę z nauką poprawnej pisowni wyrazów zawierających litery: h i ch, u i ó, ż i rz. Tabliczki z wyrazami mają otwory, w które można włożyć tylko właściwą literę dla danego wyrazu, co daje pewność poprawnej pisowni. Proponowane gry i zabawy są także dobrym treningiem koncentracji, spostrzegawczości i pamięci.	szt.	4
12.	Ortografia	Gra pomaga zapamiętać reguły pisowni wyrazów z RZ, Ż, Ę, A, EM, EN, ON. Dzięki wesołej historyjce, dzieci z łatwością opanują najważniejsze zasady polskiej ortografii i gramatyki	szt.	2
13.	Story Cubes:	Story Cubes: Poszlaki to trzy ładnie wykonane, sześciennie kostki, z których każda zawiera na	szt.	1

	poszlaki	ściankach odmienny zestaw ilustracji. Jest to rozszerzenie do gry Story Cubes. Tym razem posiadają 18 unikalnych ikonki opisujących elementy które kojarzą się z powieściami detektywistycznymi, które mogą zostać wykorzystane przy snuciu opowieści.		
14.	Głoski do zabawy	Gry kształtujące słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, koncentrację słuchową - umiejętność bardzo ważna w nauce czytania i pisania. Uczą również przestrzegania ustalonych zasad. • 55 kart • 55 kart instrukcji • plansza • 5 pionków • kostka • instrukcja • dla 2-5 graczy	szt.	4
15.	Scriba Exclusive, gra edukacyjna	Scriba Exclusive to gra słowna w dwóch wersjach. Gracze losują tabliczki z literami, z których starają się ułożyć na planszy wyrazy. Wyrazy układają się na zasadzie krzyżówki, a ich ułożenie jest punktowane. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. Gra uczy poprawnej pisowni, wzbogaca słownictwo graczy, uczy ich spostrzegawczości i koncentracji. Zawartość pudełka: plansza dwustronna, tabliczki z literkami 100 szt., tabliczki puste 3 szt., tabliczki ze strzałkami 3 szt., tabliczki z czarnym kołem 2 szt., półeczki 4 szt., żetony 60 szt., worek z tkaniny 1 szt., kostka do gry 1 szt., notes 1 szt., długopis 1 szt., instrukcja.	szt.	4
16.	Gra Scriba Junior Travel, gra logiczna	W zestawie: <ul style="list-style-type: none"> ➤ plansza ➤ 100 tabliczek z literami ➤ 3 puste tabliczki ➤ 3 tabliczki ze strzałkami ➤ 2 tabliczki z kółkiem ➤ 4 półeczki ➤ worek foliowy ➤ notes, ➤ instrukcja 	szt.	4
17.	Wyścig ortograficzny gra	W grze „Wyścig ortograficzny” wygrywa ten, kto najszybciej odnajdzie, wśród tabliczek leżących na stole, obrazek zawierający w nazwie literę z pola, na którym zatrzymał się pionek. W trakcie zabawy	szt.	2

	edukacyjna	dzieci poznają i utrwalają sobie właściwą pisownię wyrazów z "rz", "ż", "ch", "h", "ó" i "u". Gra jest również świetnym treningiem spostrzegawczości i refleksu.		
18.	Literowe zagadki – gra	Gra Literowe zagadki opiera się na prostych zasadach, bawi i uczy, pomaga dzieciom nabyć i utrwalić podstawowe wiadomości o literach. Dzięki niej dzieci kilkuletnie, które spotykają się z pojęciem litery oraz samogłoski i spółgłoski poprzez zabawę utrwalają swoją wiedzę. Dodatkowo gra pomaga ćwiczyć kojarzenie, zapamiętywanie i logiczne myślenie. Przeznaczona jest głównie dla dzieci rozpoczynających naukę w szkole, choć może być także przydatna w pracy z uczniami mającymi trudności w zakresie czytania, pisania lub ortografii.	szt.	2
19.	Ortografia na wesoło	Quiz zawiera w wierszykach, zagadkach i rebusach wiele trudnych wyrazów z pułapkami ortograficznymi. Zachęcamy do wesołej zabawy, podczas której gracze utrwalają pisownię wyrazów z: ż, rz, ch, h, ó, u. Celem gry jest nauka ortografii w konwencji szlachetnej rywalizacji, poprzez wzrokowe kodowanie trudnych wyrazów. Śmieszne i żartobliwe wierszyki pozwolą na skuteczne utrwalenie poprawnej pisowni.	szt.	10
20.	Już umiem. Język polski Sp 4-6 – produkt z licencją	Zestaw dla nauczycieli języka polskiego klas 4-6 szkoły podstawowej, pozwalający w sposób ciekawy i motywujący uczniów przypominać, rozwijać i poszerzać umiejętności językowe, a w szczególności umiejętności czytania oraz czytelnego i poprawnego pisania. Zestaw zawiera 70 interaktywnych ćwiczeń, gier i zabaw oraz 150 kart pracy.	szt.	2

Część trzecia zamówienia dotyczy dostawy zestawów różnych rodzajowo (cz. 1)

LP	Nazwa	Opis	Jednostka miary	Ilość
1.	Riddler - gra	Zawartość pudełka: 75 kart wskazówek, 9 kart kategorii, instrukcja w języku polskim.	szt.	1
2.	Piraci karaibska flota	Celem gry jest budowa pirackiej floty i gromadzenie zdobywanych przez nią dukatów. Wygra gracz, który zgromadzi ich najwięcej.	szt.	1
3.	Star Wars galaxy invaders	Zgromadź odpowiednie jednostki i odpieraj ataki szturmowców. Gra wymaga współpracy wszystkich graczy – jeśli choć jeden oddział wroga nie zostanie powstrzymany, wszyscy gracze przegrywają.	szt.	1

4.	Gra przymiotnikowa	Gra, która wprowadza przymiotniki (zawiera 7 rodzajów trójkątów, łącznie 63 trójkąty z tworzywa w drewnianym pudełku).	szt.	2
5.	Komplementarny zestaw pomocy dydaktycznych do nauki ortografii – ortograffiti	Komplementarny zestaw pomocy dydaktycznych do nauki ortografii. Karty i gry ułatwiają zapamiętywanie trudnych ortograficznie wyrazów. Naprzemienne ich stosowanie znacznie zwiększy skuteczność nauki ortografii, głównie dzięki różnorodności dostarczanych bodźców, jak również większej atrakcyjności materiału ortograficznego (gra manualna w połączeniu z grą multimedialną).	szt.	2

Część czwarta zamówienia dotyczy dostawy zestawów różnych rodzajowo (cz. 2)

LP	Nazwa	Opis	Jednostka miary	Ilość
1.	Klips na nos	Klips jest narzędziem do terapii oddechowej, korekcji nosowania. Rodzaj materiału plastik/guma.	szt.	4
2.	Naparstki pozycjonujące	Specjalne naparstki na kciuk, palec wskazujący i środkowy. Pozycjonują palce na ołówku lub kredce, zapobiegają późniejszemu ześlizgiwaniu się. Wpływają na kształcenie odpowiedniego napięcia w mięśniach dłoni i przedramienia podczas pisania. Polecane dla dzieci z dysgrafią do ćwiczeń pisania. (3 szt. w rozmiarze małe, 2 szt. w rozmiarze średnie)	szt.	5
3.	Karty do terapii dla dzieci z Autyzmem i Zespołem Aspergera	Pomoc edukacyjna skierowana do terapeutów, opiekunów i rodziców dzieci z autyzmem i zespołem Aspergera. Pomaga dzieciom lepiej zrozumieć niuanse interakcji społecznych, poprawić umiejętności językowe i komunikowanie emocji, oraz zrozumieć oczekiwania innych i zasady obowiązujące w różnych sytuacjach. Dzięki wykorzystującej karty pracy z dziećmi, dzieci nauczą się lepiej radzić sobie z trudnymi dla nich sytuacjami, co poprawi ich relacje z otoczeniem. Karty przedstawiają kolorowe zdjęcie lub zdjęcia określonej sytuacji społecznej. Do każdej karty dołączona jest napisana prostym językiem historia opisująca daną sytuację (możliwe działania i reakcje osób zaangażowanych, prawidłowe zachowanie dziecka, emocje jakie może odczuwać dziecko, i trudności z jakimi będzie musiało sobie poradzić). Historie uzupełnione są o wskazówki dla opiekunów. Na odwrocie kart ze zdjęciami jest tekst w języku angielskim. Historia i wskazówki do każdej z kart w języku polskim zawarte są w dołączonej książeczce. • wym. pudełka 23,4 x 15,3 x 6,4 cm • 90 kart o wym. 21,6 x 14	szt.	1



		cm • książeczka w języku polskim.		
4.	Ćwiczę oddech – gra	Cztery zabawne gry, w trakcie których dziecko ćwiczy intensywność, siłę i kierunek oddechu, co pozwala mu kształtować prawidłowy tor oddechowy. Gry są szczególnie zalecane do wzmacniania mięśni narządów mowy i mają na celu poprawienie wymowy fonemów i zapobieganie błędom wymowy. • wym. 22 x 25 x 6 cm • 8 piłeczek styropianowych o śr. 3 cm	szt.	1
5.	Onomatopeje	Wieloelementowa pomoc składająca się z 2 typów kart. Karty typu „Piotruś” mają na celu zapoznanie dziecka z dźwiękami i odpowiadającymi im rysunkami, a dołączone do nich paski z sekwencjami symboli dźwięków są materiałem do ćwiczeń pamięci słuchowej. Zadaniem dziecka jest zapamiętanie podawanych przez nauczyciela sekwencji dźwięków, które nauczyciel prezentuje w kolejności przedstawionej na paskach i ułożenie takiej samej sekwencji z kart znajdujących się w zestawach „Piotruś”. Po odwróceniu paska dziecko ma możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Jest narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących rozwój mowy oraz pomocą dydaktyczną w terapii opóźnionego rozwoju mowy, afazji dziecięcej, dysleksji, mowy dzieci z zaburzeniami słuchu i autyzmem. • 104 karty typu „Piotruś” (4 serie: zwierzęta domowe, dzikie zwierzęta, przyroda/otoczenie, dźwięki wydawane przez człowieka) • karty do ćwiczeń sekwencji słuchowych o wym. 29,7 x 10 cm podzielone na 3 poziomy: 2 onomatopeje - 15 kart, 3 onomatopeje - 10 kart, 4 onomatopeje - 6 kart	szt.	1
6.	Onomatopeje – karty do prezentacji	Karty z kolorowymi, czytelnymi rysunkami oraz podpisy wykonane wielkimi literami. Karty można prezentować dzieciom, omawiać ilustracje, zachęcać do powtarzania dźwięku symbolizującego rysunek oraz ćwiczyć pamięć słuchową. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Jest narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących rozwój mowy oraz pomocą dydaktyczną w terapii opóźnionego rozwoju mowy, afazji dziecięcej, dysleksji, mowy dzieci z zaburzeniami słuchu i autyzmem. • 50 kart demonstracyjnych formatu A5 przedstawiających onomatopeje - wyrażenia dźwiękonaśladowcze w czterech kategoriach: zwierzęta domowe, zwierzęta natura,	szt.	1



		przyroda/otoczenie, • instrukcja z propozycjami zabaw	dźwięki	wydawane	przez	człowieka		
7.	Magnetyczna plansza – twarze	Zestaw magnetyczny zawierający dwustronną planszę (po jednej stronie jest twarz chłopca, po drugiej dziewczynki). Służy do układania i opisywania różnych wyrazów twarzy postaci. Gwarantuje zabawę podczas tworzenia różnorodnych wizerunków i rozwija u dzieci spostrzegawczość, umiejętności budowania zdań i opisywania wizerunków. Zawiera 51 różnych części twarzy. • wym. 33 x 26,5 cm					szt.	1
8.	Walizka logopedyczna wyposażona w zestaw przyrządów do ćwiczeń logopedycznych	Walizka z wytrzymałego tworzywa sztucznego, wyposażona w zestaw przyrządów do ćwiczeń logopedycznych. Korzystając z wibratora logopedycznego Z-vibe wzmacnia się rozwój narządów artykulacyjnych, kształtuje się właściwe rozwarście żuchwy oraz jej sprawność dla czynności czucia. Dzięki sprzętowi można ćwiczyć wsuwanie języka, ruchy boczne języka oraz rozwija się precyzję artykulacji. Szpatułki do wibratorów są wykonane z materiałów medycznych. Służą one do masażu logopedycznego, kształcenia sensorycznego i rozwijania kinestetycznego. Należy ich używać w obecności terapeuty lub opiekuna. Skład zestawu: wibrator Z-vibe plastikowy, pyszczek, szpatułki do masażu niewibracyjnego (3), szpatułka smakowa, lustreczko laryngologiczne, szpatułka probe, szpatułka preefer, szpatułka mini, gryzak (2), szpatułka brush, oronavigator, łopatki: miękka i twarda, gryzak logopedyczny ARK gładki, części zamienne, szpatułki TOOTHETTE, popetka do terapii przy użyciu szpatulek gąbkowych.					szt.	2



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

