

Załącznik A do SIWZ
Zadanie 1

Dostawa pomocy dydaktycznych i sprzętów do zajęć specjalistycznych na potrzeby Zespołu Szkół Specjalnych w Ostrówku

l.p.	nazwa	ilość
do zajęć integracji sensorycznej		
1	Rzeka maxi cz. A	1
2	Rzeka maxi cz. B	1
3	Wyspy rzeczne	2
4	Piłka skąsząca midi	1
5	Piłka skąsząca maxi	1
6	Ósemka	3
7	Mosty	1
8	Drewniany sorter	3
9	Tastaro	2
10	Magnetyczne historyjki	2
11	Schattenmemory - płytki zadaniowe	2
12	Schattenmemory - plansza zadaniowa	2
13	Układamy historyjki 1	2
14	Układamy historyjki 2	2
15	Wielofunkcyjny materac składany	6
16	Zestaw kolorowe ślady	2
17	Woroki do skakania	2
18	Spadochron 2,8m z worczkami	1
19	Tęczowe chusty maxi	6
20	Tęczowe wstążki	3
21	Zestaw kul rehabilitacyjnych	1

22	Ścieżka balansu	Platforma dla dwojga dzieci. Balansowanie w parach jest znacznie trudniejsze niż w pojedynkę, jednak dzięki dobrej komunikacji, w spółdziataniu i odpowiedniej pracy zespołowej kulka będzie toczyć się po wyznaczonym torze.	1
23	Balansująca platforma	Równoważnia, dzięki której najmłodszy ćwiczy refleks, koncentrację i równowagę. Zadaniem dziecka jest balansowanie ciałem w taki sposób, aby kulka nie wypadła z toru przeszkód.	1
24	Dotykowe dyski	Dotykowe dyski wykonane są z miękkiego, elastycznego kauczuku. Każdy posiada inny kolor i fakturę. Te same faktury znajdują się na małych krążkach. Dzieci z zastoinymi oczami, za pomocą dotyku rąk i stóp odgadują analogiczną fakturę na dyskach ułożonych na podłodze. W zestawie: 5 dużych, kolorowych krążków o różnych fakturach oraz 5 małych, woreczek i opaska na oczy.	3
25	Rzut do celu- gra sprawnościowa	Gra sprawnościowa. Zadaniem dziecka jest rzucenie kolorowym ringo, tak aby krążek zatrzymał się na podstawie. W zestawie: stelaż o wym. 50 x 50 x 18 cm, 2 podpórki, 5 ringo.	3
26	Kregle maxi	Zestaw dużych kregli wykonanych z miękkiego tworzywa. W komplecie: 10 kregli o wys. 29 cm, 2 kule o śr. 16 cm, 1 torba, która pomieści cały zestaw.	1
27	Wyspy	Wyspy to produkt przeznaczony do ćwiczeń koordynacji ruchowej. Zadaniem dziecka jest skonstruowanie toru przeszkód i prawidłowe pokonanie go. W zestawie dwie wyspy, w czerwonym i zielonym kolorze.	1
28	Szafka na pomoce dydaktyczne 2	Praktyczne, pojemne i trwałe szafki na pomoce dydaktyczne. Posiadają bezpieczne, zaokrąglone krawędzie.	1
29	Piłka do rugby	Piłka do gry w rugby. Wym. 25 cm x 15 cm. Dzięki swojemu kształtowi piłka do rugby polecana jest do ćwiczeń gimnastycznych rozwijających sprawność motoryczną, koordynację wzrokowo-ruchową. Rzut i łapanie wymaga od dzieci dużej koncentracji, a opanowanie odbijającej się piłki jest niezwykle trudne. Zabawa piłką jest znakomitym ćwiczeniem rozwijającym	1
30	Pileczka piankowa	Pileczka wykonana z pianki, śr. min. 6 cm.	1
31	Worki z groszkiem zest.4 szt	Woreczki z groszkiem wykonane z miękkiej bawełny w różnych kolorach będą uatrakcyjnieniem zajęć sportowych.	4
32	Szarfy zest.4 szt	Zestaw kolorowych szarfi.	4
33	Opaski na rękę dziecięcą zest.4 szt.	Materiałowe opaski na rękę, dopasowane do obwodu przedramienia dziecka, dzięki gumce umożliwiają regulację.	3
34	Obręcz cyrkowa	Obręcz cyrkowa o śr. 60 cm.	3
35	Zacisk	Praktyczny zacisk służący do łączenia elementów sportowych, np. obręczy z drążkami i tworzenia torów przeszkód do skakania, turiania, przechodzenia; zacisk jest dwustronny. Dł. zacisku 7 cm, szer. 3,5 cm.	15
36	Pacholek	Pacholek wykonany z plastiku. Wys. min. 41 cm, podstawa 24 x 24 cm. Pacholek ma 12 otworów o śr. min. 2 cm	6
37	Drążek gimnastyczny	Drążek gimnastyczny, dł. Min. 70 cm, śr. min 2 cm	10
38	Zestaw kregli	Komplet 9 plastikowych, różnokolorowych kregli. W zestawie 2 pileczki i stojak ułatwiający przechowywanie.	1
39	Pileczka antystresowa	Miękka, antystresowa pileczka wykonana z gumy.	3
40	Frisby	Plastikowy krążek/talerz o śr. 24 cm do rzucania i ćwiczeń ruchowych.	3
41	Pileczka cyrkowa zest.3 szt.	Komplet kolorowych, miękkich pileczek sprawdzających podczas zabaw i gier sportowych.	1
42	Mini szczudła 1 para	Pomoc ćwiczy równowagę u najmłodszych.	3
43	Platforma na kółkach z pow. antypoślizg.	Platforma z antypoślizgową powłoką i kółkami pokrytymi gumą będzie urozmaicheniem zabaw i gier sportowych.	1
44	Kolorowe ringo	Ringo służące do zabaw ruchowych w pomieszczeniu i na zewnątrz, śr. 24 cm	2
45	Piłka masująca maxi	Miękka piłka posiadająca specjalne masujące wypustki, dzięki czemu doskonale nadaje się do zabaw ruchowych i ćwiczeń rehabilitacyjnych.	1
46	Aktywne ringo zest.6 szt.	Kolorowe, elastyczne ringo urozmaici zajęcia sportowe.	1
47	Maty sportowe	Maty sportowe o wymiarach 180 x 60 cm idealnie sprawdzą się w szkole i przedszkolu, ale również w domu i podczas wycieczek turystycznych.	3
48	Ser szwajcarski ścianka A	Dwustanowiskowa gra polegająca na manipulowaniu sznurkami w taki sposób, aby kulka nie wpadła do środka.	1
49	SER szwajcarski ścianka B	Dwustanowiskowa gra polegająca na manipulowaniu sznurkami w taki sposób, aby kulka nie wpadła do środka.	1

50	Magnetyczna walizka	Drewniana walizka posiadająca 2 magnetyczne ścianki oraz kolorowe, drewniane magnetyczne elementy. Dziecko może je w dowolny sposób lub wzorując się na dołączonych kartach łączyć ze sobą tworząc kolorowe obrazy.	3
51	Drewniany labirynt z kulka	Zestaw drewnianych klocków do budowy kulodromu o różnym przebiegu toru. Gra rozwija wyobraźnię przestrzenną, uczy logicznego myślenia i przewidywania.	1
52	Trzy piramidy	Produkt składa się z podstawy z trzema kijkami i z 25 nakładek. Zadaniem dziecka jest dopasowanie odpowiednich kształtów w taki sposób, aby utworzyły one wieżę. Ta pomoc metodyczna kształci logiczne myślenie i koncentrację uwagi. Ćwiczy umiejętności motoryczne oraz pozwala poznać kolory i kształty.	3
53	Świat przyrody	Edukacyjna gra ćwicząca pamięć. Składa się z drewnianych płytek przedstawiających obrazki zwierząt i roślin leśnych. Zabawa polega na odnalezieniu dwóch pasujących do siebie elementów.	3
54	Kolorowe kształty	20 kolorowych klocków w różnych kształtach i kolorach, które należy dopasować do odpowiednich uchwytych na podstawie.	3
55	Nakładane kształty	Zestaw składa się z 16 kolorowych elementów: 4 koła, 4 kwadraty, 4 trójkąty i 4 prostokąty, które dziecko nakłada na kołki umieszczone w podstawie, dzięki czemu uczy się rozpoznawać kolory i kształty.	3
56	Geo układanka	Drewniane puzzle składające się z podstawki i 18 kolorowych klocków o różnych kształtach, które złożone ze sobą tworzą figury geometryczne.	3
57	Obrazki i cienie	Dziecko przez dopasowanie cienia do danego zwierzątka lub przedmiotu uczy się rozpoznawania kształtów, rozwija wyobraźnię, logiczne myślenie i koncentrację.	3
58	Obrazkowe zbiory	Zadaniem dziecka jest dopasowanie 36 małych obrazków podzielonych na zwierzęta, cyrk, owoce, zwierzęta morskie, pojazdy, mieszkańców łąki. Rozwija spostrzegawczość, koncentrację, logiczne myślenie i motorykę.	3
59	Kto co je?	Zestaw zawiera 12 kart zwierzątek i 12 kart z pożywieniem. Zadaniem dziecka jest połączenie danego zwierzątka z pokarmem jaki spożywa.	3
60	Torba muzyczna	Zestaw instrumentów o różnicowanej barwie i sile dźwięku. Instrumenty zapakowane w praktyczną torbę z mocnego, trwałego materiału. Wewnątrz znajduje się 6 kieszeni na instrumenty. Konstrukcja torby ma umożliwić zawieszenie jej na ścianie. Wytrzymałe, regulowane rączki z metalowymi sprężkami oraz trwała tkanina mają zabezpieczać torbę przed zniszczeniem i zakurzeniem instrumentów. W skład zestawu wchodzić powinno co najmniej 30 składowych (wszystkich elementów), w tym: tambury z membraną, tambury, 2 marakasy, 5 trójkątów, 2 kastaniety, drewniane pudełko akustyczne, tonbłok, podwojny tonbłok z tarką, kołatką, guiro meksykańskie. Duża różnorodność instrumentów powinna umożliwić zorganizowanie zabaw muzycznych, rozwijanie inteligencji muzycznej, nabywanie przez dzieci świadomości różnorodności dźwięków, umiejętności ich rozpoznawania, odtwarzania i wykorzystywania w kompozycjach.	1
61	Muzyczne jajka	Zestaw muzycznych jaj, którym odpowiadają różne dźwięki.	3
62	Klocki do skręcania 130	Zestaw do budowania z funkcjonalnymi śrubami i śrubokrętami. Nieskończona ilość rzeczy do zbudowania od maszyn i samochodów do domów i dźwigów.	2
63	Puzzle "Dżungla"	Kolorowe puzzle z wizerunkami dzikich zwierząt na tle zachodzącego słońca. Nietypowe puzzle składające się z 57 klocków układanych na drewnianej podstawie na której dla ułatwienia zaznaczone są kontury.	3
64	Wieża kształtów	Drewniana wieża zawiera podstawę i 18 klocków. Dziecko przez dopasowanie poszczególnych części może zbudować wieżę. Uczy się dopasowywania kształtów, rozwija małą motorykę i koordynację wzrokowo-ruchową.	3
65	Memo ciuchcia	Domino dla najmłodszych dzieci. Zabawa polega na dopasowaniu takich samych par obrazków.	3
66	Magnetyczna piramida	Każdy pierścień piramidy składa się z dwóch części, które łączą się ze sobą magnesem. Dziecko składa pierścienie i układa z nich piramidę.	2
67	Klocki kształty i kolory	Zestaw składający się z podstawy i 9 klocków przedstawiających figury geometryczne: koło, trójkąt, kwadrat. Dzieci mogą segregować klocki według koloru, kształtu i wielkości.	3
68	Geometryczna nakładanka	Środek dydaktyczny składa się z podstawy i 54 figur geometrycznych. Zadaniem dziecka jest podział figur ze względu na kształt i kolor.	1
69	Puzzle "Latarnia"	Z klocków powstaje niezwykle kolorowy obrazek przedstawiający widok z latarnią w tle. Puzzle rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową.	3
70	Puzzle "Konik"	Duże drewniane puzzle z wizerunkiem kucyka rozwijające percepcję i koordynację wzrokowo-ruchową u najmłodszych dzieci.	3
71	Puzzle "Rybka"	Drewniane puzzle przedstawiające rybkę pomogą w rozwoju percepcji będąc jednocześnie atrakcyjną zabawą.	3
72	Koraliki nakładanki	Zabawka składająca się z 5 drewnianych tyzdek, na które dziecko nawleka kolorowe kształty według wzorów pokazanych na 5 dwustronnych tabliczkach. Podczas nawlekania dziecko musi zwrócić uwagę na kształt, kolor i kolejność nawlekanym koraliki.	3
73	Rysowanka układanka	Zabawa aktywne wspiera rozwój dziecka, rozwija wyobraźnię i kreatywne myślenie. W skład zestawu wchodzi 248 kolorowych, plastikowych elementów i 24 karty z wzorami. Zabawa o różnym stopniu trudności przeznaczona dla młodszych i starszych dzieci. Dziecko najpierw odzwierciedla kształty z kart a potem tworzy własne kreacje.	2
74	Rzeka	Ścieżka do balansowania i ćwiczenia równowagi to jednoelementowa mini wyspa oraz rzeka składająca się z 6 różnokolorowych części.	2

do zajęć logopedycznych	
75	<p>Ładnie mówię głoski K G H</p> <p>Specjalistyczna seria gier ładnie mówię głoski pomaga w pracy z dzieckiem, u którego stwierdzono wadę wymowy. W każdym z zestawów znajdują się odpowiednio dobrane obrazki, w nazwach których występują określone głoski. Dziecko rozpoznaje znajome przedmioty, wymawia ich nazwy, układa obrazki w pary, ćwicząc i utrwalając w ten sposób artykulację trudnych dla siebie głosek.</p>
76	<p>Ładnie mówię głoski S Z C DZ</p> <p>Specjalistyczna seria gier ładnie mówię głoski pomaga w pracy z dzieckiem, u którego stwierdzono wadę wymowy. W każdym z zestawów znajdują się odpowiednio dobrane obrazki, w nazwach których występują określone głoski. Dziecko rozpoznaje znajome przedmioty, wymawia ich nazwy, układa obrazki w pary, ćwicząc i utrwalając w ten sposób artykulację trudnych dla siebie głosek.</p>
77	<p>Ładnie mówię głoski Ś Ż C DŹ</p> <p>Specjalistyczna seria gier ładnie mówię głoski pomaga w pracy z dzieckiem, u którego stwierdzono wadę wymowy. W każdym z zestawów znajdują się odpowiednio dobrane obrazki, w nazwach których występują określone głoski. Dziecko rozpoznaje znajome przedmioty, wymawia ich nazwy, układa obrazki w pary, ćwicząc i utrwalając w ten sposób artykulację trudnych dla siebie głosek.</p>
78	<p>Ładnie mówię głoski SZ Ź CZ DŹ</p> <p>Specjalistyczna seria gier ładnie mówię głoski pomaga w pracy z dzieckiem, u którego stwierdzono wadę wymowy. W każdym z zestawów znajdują się odpowiednio dobrane obrazki, w nazwach których występują określone głoski. Dziecko rozpoznaje znajome przedmioty, wymawia ich nazwy, układa obrazki w pary, ćwicząc i utrwalając w ten sposób artykulację trudnych dla siebie głosek.</p>
79	<p>Alfabet emocji. Rozpoznaj i nazwij emocje</p> <p>Tablice składają się z 6 plansz formatu A3 przedstawiających różne emocje. W zestawie broszury zawierające propozycje ćwiczeń dla uczniów.</p>
80	<p>Opowiem ci mamę 2</p> <p>Zabawa dydaktyczna zawierająca 40 obrazków, z których należy ułożyć 10 logicznych historyjek. Każdą z nich dziecko ma następnie opowiedzieć swojemu towarzyszywi zabawy. Gra rozwija wyobraźnię i umiejętności wypowiedzenia się, uczy rozumienia następstw czasowych i logicznego myślenia. Zawartość pudełka: 40 obrazków (20 plansz), instrukcja.</p>
81	<p>Opowiem ci mamę</p> <p>Zabawa dydaktyczna polegająca na właściwym ułożeniu kart tak, aby powstała logiczna historyjka. Zabawka uczy rozumienia następstw czasowych i logicznego myślenia, doskonali umiejętności wypowiedzenia się i układania opowiadań, rozwija wyobraźnię, spstrzegawczość i analizę wzrokową. Zawartość: 40 obrazków (20 plansz) oraz instrukcja.</p>
82	<p>Ładnie mówię głoskę R</p> <p>Specjalistyczna seria gier ładnie mówię głoski pomaga w pracy z dzieckiem, u którego stwierdzono wadę wymowy. W każdym z zestawów znajdują się odpowiednio dobrane obrazki, w nazwach których występują określone głoski. Dziecko rozpoznaje znajome przedmioty, wymawia ich nazwy, układa obrazki w pary, ćwicząc i utrwalając w ten sposób artykulację trudnych dla siebie głosek.</p>
83	<p>Dźwiękowe przyciski zwierzęta</p> <p>Przyciski Zwierzęta urozmaicą każdą lekcję i sprawią wiele radości najmłodszym. W zestawie przyciski wydające różne odgłosy: koguta, krowy, psa i konia.</p>
84	<p>Dźwiękowe przyciski</p> <p>Dźwiękowe przyciski urozmaicą każdą lekcję i sprawią wiele radości najmłodszym. W zestawie przyciski wydające różne dźwięki.</p>
85	<p>Drewniany sorter</p> <p>Drewniane pudełko z wyciętymi otworami po bokach oraz 12 kolorowymi klockami o różnych kształtach. Zadaniem dziecka jest dopasowanie klocków do poszczególnych wycięć.</p>
86	<p>Puzzle "Konik"</p> <p>Duże drewniane puzzle z wizerunkiem kuczka rozwijające percepcję i koordynację wzrokowo-ruchową u najmłodszych dzieci.</p>
87	<p>Puzzle "Lokomotywa"</p> <p>Drewniane puzzle rozwijające percepcję i koordynację wzrokowo-ruchową u najmłodszych dzieci.</p>
88	<p>Puzzle "Rybka"</p> <p>Drewniane puzzle przedstawiające rybkę pomogą w rozwoju percepcji będąc jednocześnie atrakcyjną zabawą.</p>
89	<p>Puzzle warstwowe "Kura"</p> <p>Poszczególne 3 warstwy układane przedstawiają kolejne etapy rozwoju od jajka, poprzez wylucie pisklaka aż do dorosłej kury.</p>
90	<p>Sy-la-by</p> <p>Układanka edukacyjna zachęca najmłodszych do zabawy z tworzeniem wyrazów. W zestawie: 48 kolorowych tabliczek i 144 karty z sylabami.</p>
91	<p>Ryba. Wyrazy</p> <p>Zabawka edukacyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym. Polega na wybieraniu kolejnych obrazków oraz na układaniu z liter wyrazów pasujących do obrazków. Jest to doskonałe narzędzie do poznawania liter oraz do nauki czytania i pisania. Zestaw zawiera: 64 litery, 32 obrazki, 30 żetonów, instrukcję obsługi</p>
92	<p>Pięcizka masująca antystresowa</p> <p>Miękka, kolczasta pięcizka sprawdzi się podczas rzutu do celu oraz w trakcie zabaw grupowych.</p>
93	<p>Świat przyrody</p> <p>Edukacyjna gra ćwicząca pamięć. Składa się z drewnianych pYTEK przedstawiających obrazki zwierząt i roślin leśnych. Zabawa polega na odnalezieniu dwóch pasujących do siebie elementów.</p>
94	<p>Sowa gra w słowa</p> <p>Gra utrwala naukę głosek szeregu s-z-c-dz.</p>
95	<p>Nasza klasa. Wyrazy do czytania globalnego</p> <p>Zestaw 96 kolorowych kart z wyrazami do czytania globalnego, podzielonych na bloki tematyczne.</p>

96	Literki magnetyczne z tablicą	Literki magnetyczne z metalową tablicą dla dzieci uczących się czytania. Kolorowe, przestrzenne literki zachęcają do zabawy, dzięki czemu poznawanie liter i układanie pierwszych wyrazów jest atrakcyjne. Zawartość zestawu: 58 literek z magnesem, tablica, mazak, gąbka oraz książeczka wzorów.	2
97	Magnetyczny ocean	Ocean pełen kolorowych rybek. Każda z nich posiada magnesik, dzięki któremu dziecko może je łowić za pomocą wędki. Gra ćwiczy koncentrację i cierpliwość.	2
98	Twarze i emocje	Zestaw 12 elementów z których dziecko układa 4 różne twarze ucząc się nazywania i rozpoznawania emocji.	2
99	Gra w kolory. Chcemy dobrze czytać i pisać 2	Ćwiczenia ukierunkowane na usprawnianie procesu rozpoznawania liter, czytania sylabowego i globalnego, w których dominuje różnorodność zadań: gry ortograficzne, krzyżówki, zagadki, zadania do uzupełniania, dyktanda rysunkowe, rebusy.	2
100	Gra w kolory. Ćwiczenia	Odpowiednio zestawione ćwiczenia pozwalają ugruntować wiadomości związane z praktycznym zastosowaniem zasad ortografii i gramatyki. Zostały one przedstawione w postaci map myśli, uczeń zaś dysponuje czytelnym, łatwym do zapamiętania obrazem	2
101	Gra w kolory. Karty pracy 2	Karty pracy zawierają dodatkowe zadania związane z tematyką zajęć. Odpowiednio dobrane treści pozwalają na utrwalanie zdobytych umiejętności oraz na zastosowanie ich zgodnie z zainteresowaniami ucznia. W zestawie 71 kart.	2
102	Kto co je?	Zestaw zawiera 12 kart zwierzątek i 12 kart z pożywieniem. Zadaniem dziecka jest połączenie danego zwierzątka z pokarmem jaki spożywa.	2
103	Zmysły	Zadaniem dziecka jest połączenie kart sytuacyjnych z odpowiednimi planszami przedstawiającymi zmysły człowieka. Zawartość: 50 kart podzielonych na 10 kart głównych (zmysły) i 40 kart sytuacyjnych. W zestawie również podręcznik edukacyjny i walizka na wszystkie elementy gry.	1
104	Obrazkowe zbiory 36	Zadaniem dziecka jest dopasowanie 36 małych obrazków podzielonych na zwierzęta, cyrk, owoce, zwierzęta morskie, pojazdy, mieszkańców łąki. Rozwijają spostrzegawczość, koncentrację, logiczne myślenie i motorykę.	2
105	Układamy historyjki 1	48 dwustronnych kart do układania 12 historyjek (każda scenka składa się z 4 kart).	3
106	Układamy historyjki 2	48 dwustronnych kart do układania 8 historyjek (każda scenka składa się z 6 kart).	3
107	Wyrazy i obrazki do czytania całościowego	Publikacja przygotowująca dzieci do nauki czytania. Składa się z 42 obrazków i 44 dwustronnych kartoników z wyrazami, w formie pisanej i drukowanej	2
108	Poznaję literki	Zestaw służy do poznawania liter na podstawie skojarzeń graficznych. Na połowie z 30 par puzzli znajdują się literki, a na pozostałych odpowiadające im obrazki. Zadaniem dziecka jest połączenie literki z pasującym obrazkiem za pomocą specjalnych zamków puzzlowych.	2
109	Sznurki i dziurki	Obrazki, sznurki i dziurki, czyli wyszywanki bez użycia igły. Znamięte ćwiczenie dla najmłodszych dzieci.	1
110	Logopedia. Jak usprawnić mowę dziecka. Poradnik metodyczny	W przewodniku pokazano jak współpracować z dzieckiem mającym problemy związane z poprawną wymową. Zawiera wytyczne, które mogą usprawnić pracę na zajęciach oraz ułatwić nawiązanie kontaktu z dzieckiem	1
111	Domino logopedyczne. Opozycja J-R	Seria gier Domino logopedyczne doskonale nadaje się do zabaw dydaktycznych i ćwiczeń logopedycznych. Ułatwia słuchowe rozróżnianie głosek stanowiąc wspieranie połączenie nauki z zabawą.	1
112	Domino logopedyczne. Opozycja L-J	Seria gier Domino logopedyczne doskonale nadaje się do zabaw dydaktycznych i ćwiczeń logopedycznych. Ułatwia słuchowe rozróżnianie głosek stanowiąc wspieranie połączenie nauki z zabawą.	1
113	Domino logopedyczne. Opozycja L-R	Seria gier Domino logopedyczne doskonale nadaje się do zabaw dydaktycznych i ćwiczeń logopedycznych. Ułatwia słuchowe rozróżnianie głosek stanowiąc wspieranie połączenie nauki z zabawą.	1
114	Domino logopedyczne. Opozycja Ż(RZ)-Z	Seria gier Domino logopedyczne doskonale nadaje się do zabaw dydaktycznych i ćwiczeń logopedycznych. Ułatwia słuchowe rozróżnianie głosek stanowiąc wspieranie połączenie nauki z zabawą.	1
115	Domino logopedyczne. Opozycja CZ-C, D-G	Seria gier Domino logopedyczne doskonale nadaje się do zabaw dydaktycznych i ćwiczeń logopedycznych. Ułatwia słuchowe rozróżnianie głosek stanowiąc wspieranie połączenie nauki z zabawą.	1
116	Domino logopedyczne. Opozycja K-T, SZ-S	Seria gier Domino logopedyczne doskonale nadaje się do zabaw dydaktycznych i ćwiczeń logopedycznych. Ułatwia słuchowe rozróżnianie głosek stanowiąc wspieranie połączenie nauki z zabawą.	1

117	Skacząca piteczka	Najmłodszy dmuchają w piteczkę, przesuwając ją z jednego do drugiego otworu, w których zamieszczone są różne obrazki. Zwycięża dziecko, które jako pierwsze zakryje wszystkie obrazki. W skład gry wchodzi: plastikowa ramka (20 x 20 x 4,5 cm), piteczka (śr. 3,5 cm), dwustronna plansza z obrazkami zwierząt (do włożenia w ramkę), 4 plansze dwustronne z obrazkami zwierząt (dla każdego z graczy: 15 x 15 cm), 36 okrągłych kółeczek do zakrywania obrazków.	1
118	Koło fortuny	Za pomocą wydychanego powietrza dzieci wprawiają w ruch śmigielko, a za pomocą pomarańczowych i szarych kółeczek zaznaczają miejsca, w których powinno się zatrzymać. W skład zestawu wchodzi: plastikowa podstawa, dwustronna kolorowa podkładka z obrazkami zwierząt, 2 woreczki na kółka, 10 kółeczek szarych, 10 kółeczek pomarańczowych.	2
119	Dmuchałka	Dmuchałka pozwala na kontrolowanie oddechu, wydłużanie fazy wydechowej i umożliwia ustalenie prawidłowego toru oddechowego. W zestawie: dmuchałka wykonana z drewna bukowego o średnicy 6 cm i wysokości 5 cm, 2 piteczki styropianowe o średnicy 25 mm oraz 10 słomek.	6
120	Logopedia. Będę mówić poprawnie 1	Seria przeznaczona do pracy z dziećmi u których występują zaburzenia w czytaniu, pisaniu i mówieniu. W zeszytach zamieszczone są różnorodne ćwiczenia, m.in.: zagadki i rebusy, które pozwalają urozmaicić monotonną pracę nad poprawną wymową.	2
121	Logopedia. Będę mówić poprawnie 2	Seria przeznaczona do pracy z dziećmi u których występują zaburzenia w czytaniu, pisaniu i mówieniu. W zeszytach zamieszczone są różnorodne ćwiczenia, m.in.: zagadki i rebusy, które pozwalają urozmaicić monotonną pracę nad poprawną wymową.	2
122	Logopedia. Będę mówić poprawnie 3	Seria przeznaczona do pracy z dziećmi u których występują zaburzenia w czytaniu, pisaniu i mówieniu. W zeszytach zamieszczone są różnorodne ćwiczenia, m.in.: zagadki i rebusy, które pozwalają urozmaicić monotonną pracę nad poprawną wymową.	2
123	Logopedia. Będę mówić poprawnie 4	Seria przeznaczona do pracy z dziećmi u których występują zaburzenia w czytaniu, pisaniu i mówieniu. W zeszytach zamieszczone są różnorodne ćwiczenia, m.in.: zagadki i rebusy, które pozwalają urozmaicić monotonną pracę nad poprawną wymową.	2
124	LOGO-Labirynt	Dziecko dmuchając przez słomkę w piteczkę kieruje ją po właściwym torze. W zestawie: plansza z drewnianymi elementami toru przeszkód, 3 piteczki (metalowa, drewniana i ping-pong) oraz 10 słomek.	2
125	Łamigłówka logopedyczna Junior	Gra ćwiczy mowę, rozwija pamięć i poprawia koncentrację. Łamigłówka składa się z dwóch plansz, z których pierwsza przeznaczona jest dla dzieci sześciolatkich, druga dla starszych, które potrafią już pisać.	2
126	Jak żyrafa szyję myje? Szumiące zagadki logopedyczne	Zbiór obrazków z zagadkami, których rozwiązaniem pięknie zilustrował Piotr Fąfrowicz. Pomoc może być wykorzystana do pracy z dziećmi posiadającymi zaburzenia dyslektyczne i słuchowe. W zestawie 48 obrazków o wym.: 11 x 7,5 cm.	2
127	Wierszyki, rymowanki, wycieczki dla Ciebie, kolegi, koleżanki	Publikacja przeznaczona do ćwiczeń logopedycznych pobudzających u dzieci procesy poznawcze: pamięć, uwagę, myślenie	2
128	Memo szumki	Zestaw obrazków, które zawierają w swojej nazwie słowo z głoskami: sz, ż, cz, dż.	2
129	Dlaczego ryba w stawie pływa? Zagadki logopedyczne z głoską R	Zbiór obrazków z zagadkami, których rozwiązaniem pięknie zilustrował Piotr Fąfrowicz. Pomoc może być wykorzystana do pracy z dziećmi posiadającymi zaburzenia dyslektyczne i słuchowe. W zestawie 48 obrazków o wym.: 11 x 7,5 cm.	2
130	Memo rerki	Zestaw obrazków, które zawierają w swojej nazwie słowo z głoską r.	2
131	Domino logopedyczne wyrazowo-obrazkowe	Domina uczy poprawnej wymowy, doskonałą analizę i syntezę słuchową i wzrokową wyrazów. Ćwiczą refleks w szybkim odnajdywaniu takich samych elementów. Zestaw zawiera 6 rodzajów domina logopedycznego w różnych opozycjach: K-T, SZ-S; CZ-C; D-G; Ż(RZ)-Z; J-R; L-J; L-R.	2
132	Praca zbiorowa. Logoobraz.cz1 Sygmatyzm	Program dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat. Służy do kształtowania prawidłowej wymowy głosek z, ż, cz, dż, s, z, c, dz, ś, ź, ć, dź oraz wspomagania harmonijnego rozwoju u dzieci. Opracowany jest na bazie ponad 500 obrazków. Program charakteryzuje się prostą obsługą oraz przystosowaniem do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo. Program ma 4 poziomy kształtowania umiejętności. Poziom I: złożony z ćwiczeń obrazkowych. Przenaczony dla dzieci najmłodszych. Kształtuje umiejętność spostrzegania i doborzenia takich samych elementów. Poziom II: kształtuje podstawowe umiejętności związane z poznawaniem liczb i cyfr, logicznym myśleniem, analizą i syntezą wzrokową i słuchową. Poziom III: kształtuje umiejętność czytania prostych wyrazów, dodawania i odejmowania (od 0-9), tworzenia skojarzeń, doborzenia elementów w kategorii. Poziom IV: doskonali umiejętność czytania i liczenia, porównywania ilości elementów oraz bardziej skomplikowanych operacji myślowych.	1

133	Praca zbiorowa. Logooobrazki cz2 Rotacyzm	Program dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat. Służy do kształtowania prawidłowej wymowy głosek j, l, r oraz wspomaganie harmonijnego rozwoju u dzieci. Opracowany jest na bazie ponad 500 obrazków. Program charakteryzuje się prostą obsługą oraz przystosowaniem do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo. Program ma 4 poziomy kształtowania umiejętności: POZIOM I: złożony z ćwiczeń obrazkowych. Przenaczony dla dzieci najmłodszych. POZIOM II: kształtuje podstawowe umiejętności związane z poznawaniem liczb i cyfr, logicznym myśleniem, analizą i syntezą wzrokową i słuchową. POZIOM III: kształtuje umiejętność czytania prostych wyrazów, dodawania i odejmowania (od 0-9), tworzenia skojarzeń, dobierania elementów w kategorii. POZIOM IV: doskonalili umiejętność czytania i liczenia, porównywania ilości elementów oraz bardziej skomplikowanych operacji myślowych.	1
134	Praca zbior. Logooobraz. cz3 Mowa bezdźwięczna	Program dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat. Służy do kształtowania prawidłowej wymowy głosek dźwięcznych (b/bj, w/wj, d, z, dz, ż, dź, ą, ę/gj) i bezdźwięcznych (p/pi, f/fi, t, s, c, ś, ć, sz, cz, k/ki) oraz wspomaganie harmonijnego rozwoju u dzieci. Opracowany jest na bazie ponad 500 obrazków. Program charakteryzuje się prostą obsługą oraz przystosowaniem do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo. Program ma 4 poziomy kształtowania umiejętności: POZIOM I: złożony z ćwiczeń obrazkowych. Przenaczony dla dzieci najmłodszych. Kształtuje umiejętność spostrzegania i dobierania takich samych elementów. POZIOM II: kształtuje podstawowe umiejętności związane z poznawaniem liczb i cyfr, logicznym myśleniem, analizą i syntezą wzrokową i słuchową. POZIOM III: kształtuje umiejętność czytania prostych wyrazów, dodawania i odejmowania (od 0-9), tworzenia skojarzeń, dobierania elementów w kategorii. POZIOM IV: doskonalili umiejętność czytania i liczenia, porównywania ilości elementów oraz bardziej skomplikowanych operacji myślowych.	1
135	Eduiterapeutica. Logopedia. Wersja podstawowa 1	Eduiterapeutica Logopedia to przyjazne i skuteczne narzędzie pracy nauczycieli i terapeutów. Program składa się z: •Applikacji nauczyciela/terapeuty •Programu do diagnozy •Programu terapeutycznego Program w wersji podstawowej zawiera 515 ćwiczeń oraz 429 kart pracy. W wersji podstawowej terapia koncentruje się na zaburzeniach mowy i słuchu oraz wymowy, związanych z artykulacją i różnicowaniem głosek: - szeregu szumiącego - syczącego - dźwięcznego - ciszącego - głoski r Dodatkowo w pakiecie: •Słuchawki z mikrofonem •Zestaw do kalibracji nagrań •Naklejki-nagrody •Atrakcyjne pomoce dydaktyczne	2
136	LOGO-GRY	LOGO-Gry – logopedyczne gry i zabawy dla dzieci. Nauka poprzez zabawę jest najlepszą, niezależną formą aktywizacji wszelkich procesów edukacyjnych. Gry i zabawy w przyjazny sposób utrwalają wzorce wykształcone w procesie terapii, podnosząc tym samym jej efektywność	1
137	Mówiące obrazki	Mówiące obrazki – logopedyczne gry i zabawy dla dzieci. Umiejętność rozróżniania dźwięków stanowi podstawę dla rozwoju mowy. Bez tej, jakże ważnej zdolności, rozwój mowy może być mocno utrudniony, dlatego istotne jest, aby w terapii logopedycznej poświęcić miejsce także temu zagadnieniu.	1
138	ZABAWY SŁOWEM - cz. 1 i 2	Zabawy słowem – rozwój sprawności językowej dziecka. Wysoko rozwinięta świadomość językowa jest niezbędna do tego, aby sprawnie posługiwać się językiem. Polega ona m.in. na znajomości zasad i reguł języka, posiadaniu bogatego zasobu słownictwa i umiejętności praktycznego korzystania z tej wiedzy.	1
139	Logus - program komputerowy	Zestaw czterech atrakcyjnych gier komputerowych, łączących w sobie dźwięki i labiogramy - fotografie przedstawiające prawidłowo wypowiedziane głoski. Logus wspomaga naukę poprawnej wymowy głosek i wyrazów u dzieci uczęszczających na zajęcia z logopedą. Prosta obsługa oraz pomoc lektorki umożliwiają dziecku samodzielnie naukę i zabawę z programem. Program składa się z następujących gier: „Patrzę i mówię - głoski” Labiogram - Głoska i Głoska - Labiogram.	1