



Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego

### Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

**Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym zagrożonych ryzykiem dysleksji.**

Lp.	Nazwa przedmiotu zamówienia	Ilość	Parametry
1.	Gąsienice	2	Pomoc przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Stwarza dziecku możliwość doskonalenia funkcji percepcyjno-motorycznych. Rozwija koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność manualną i precyzję. Zadaniem gracza jest nabieranie łyżką kulek i wrzucanie ich do gąsienicy.
2.	Pelikan	2	Pomoc dydaktyczna, która uwrażliwia zmysł dotyku, rozwija wyobraźnię, umiejętność komunikowania się oraz formułowanie prostych poleceń. Dzięki różnorodnym zabawom dzieci za pomocą dotyku
3.	Rybki	1	Pomoc dydaktyczna, która doskonali sprawność manualną ręki, jej precyzję i szybkość ruchu. Przygotowuje dzieci do nauki pisania i czytania. Stwarza możliwość doskonalenia funkcji percepcyjno-motorycznych. Ćwiczy precyzję, koncentrację i cierpliwość. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Gra przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.
4.	Tangalo	2	Tangramy pobudzają dzieci do logicznego myślenia i rozwijają wyobraźnię. Tangalo to zmodyfikowane tangramy, wzbogacone o kolorowe obrazki (30 szt.). Do danego obrazka należy dopasować właściwe figury geometryczne. Cyfra na obrazku oznacza ilość klocków, którą należy wykorzystać, aby ułożyć obrazek. Obrazki wykonane na sztywnych kartonach można również wykorzystać jako szablony
5.	Schattenmemo płytki zadaniowe	2	130 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami. Obrazki na płytkach są trwałe, trudno ścieralne, wykonane nietoksycznymi farbami, bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Jeden obrazek powtarza się pięciokrotnie tzn.: dwa

			razy jako kolorowy motyw, raz obrazek bez koloru z czarnym konturem, raz ten sam czarny motyw na białym tle, raz biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań, tworzenie historyjek, wyodrębnianie kształtu z głębi, zapamiętywanie szczegółów.
6.	Schattenmemo plansza zadaniowa	2	Duże, żółte, drewniane, pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 szufladami o dł. nie mniejszej niż 17 cm, tak, aby móc pomieścić 26 płytek. W przedniej części szuflady znajduje się poręczna gałka o różnej kolorystyce z symbolem uśmiechniętej buźki, wyznaczająca ułożenie ciągu rytmicznego oraz różnorodnych zadań. Pudełko umożliwia utrzymanie porządku. Plansza jest integralną częścią do płytek zadaniowych schattenmemo.
7.	Kreativmemo wkłady zadaniowe	1	160 obrazków umieszczonych na 20 szablonach. Szablony o długości i szer. Nie mniejszej niż 29,5 cm i 6 cm, wykonane z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Posiadają numerację od 1 do 10 zaznaczoną na specjalnie wystającej wypustce. Cztery szablony mają zawsze ten sam numer. Na każdym szablonie po jednej i drugiej stronie znajdują się po 4 pojedyncze, wyraźne z charakterystycznymi szczegółami obrazki oznaczające różne pojęcia m.in. owoce, warzywa, figury, liczby, przedmioty codziennego oraz różnorodne pojęcia takie jak: nad, pod, pełny, pusty, stary, młody, w środku, na zewnątrz.
8.	Kreativmemo plansza zadaniowa	1	Drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 x 29 x 5 cm z 16 okrągłymi otworami i do nich 16 drewnianymi przykrywkami. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce np.: rozróżnianie zapachów. Plansza stanowi integralną część z wkładami zadaniowymi. Dołączona instrukcja obsługi w j. polskim.
9.	Dodatki do Kreativmemo	1	Komplet dodatkowych szablonów do kreativmemo II ponumerowanych od 11 do 20 o wyższym poziomie trudności. Szablony podczas zabawy można wkładać do pudełka w innym ustawieniu i kolejności. To powoduje, że dzieci nie będą grały na pamięć tylko będą zmuszone do kreatywnego myślenia i szybkiego spostrzegania różnic.
10.	Abecadło - 150 liter	4	Doskonała zabawa i pomoc dydaktyczna, która poprzez zabawę pozwala na: rozpoznawanie i utrwalanie kształtu liter, obrazowe rozpoznawanie spółgłosek i samogłosek (kolory) tworzenie sylab i układanie wyrazów, tworzenie prostych zdań, przeprowadzanie ćwiczeń ortograficznych, zabawę na wyobraźnię, koncentrację i logiczne

			myślenie.
11.	Tablica z literkami	2	Składana, dwustronna, tablica z literkami o wysokości nie mniejszej niż 111cm wykonana z tworzywa sztucznego z jednej strony tradycyjna zielona tablica do pisania kredą z drugiej biała, magnetyczna, sucho ścieralna tablica przeznaczona do pisania markerem i możliwością przyczepiania magnetycznych literek i cyferek ( w zestawie min. 77). Nad każdą tablicą umieszczony elastyczny klips z tworzywa sztucznego, umożliwiający przytrzymanie kartki podczas malowania lub rysowania. Pod tablicami znajduje się szeroka półka do przechowywania, potrzebnych akcesorii.
12.	Puzzelator pojedyncza mozaika	1	12 antypoślizgowych, gumowych kwadratowych płytek o wymiarze boku nie mniejszym niż 25 cm: 8 płytek z kolorowym trójkątem przylegającym najdłuższym bokiem do boku płytki z wierzchołkiem trójkąta pośrodku płytki i 4 płytki każda w jednym kolorze ( żółta, czerwona, zielona, niebieska). Płytki można używać na zewnątrz i wewnątrz różnym i myć wodą. Płytki pozwalają na układanie różnych mozaiek, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń. Przy połączeniu z mozaikami podwójnymi uatrakcyjniają zabawę i zwiększają stopień trudności. Dołączona instrukcja w j. polskim
13.	Puzzelator podwójna mozaika	1	14 antypoślizgowych, gumowych kwadratowych płytek o boku nie mniejszym niż 25 cm: 12 płytek z kolorowymi trójkątami przylegającym najdłuższym bokiem do boku płytki, stykające się wierzchołkami w środku płytki jeden kolor trójkąta jest niezmienny biały, 2 kolorowe płytki z 4 trójkątami w różnych barwach. Płytki można używać na zewnątrz i wewnątrz, myć wodą, a na spodniej części rysować kredą ( np.: literki). Płytki te o wyższym stopniu trudności pozwalają na układanie różnorodnych mozaiek, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń. Dołączona instrukcja w j. polskim.
14.	Puzzelator zadaniowe karty	1	37 ponumerowanych kwadratowych kart zadaniowych o boku nie mniejszym niż 11 cm wykonanych z trwałego tworzywa sztucznego odpornego na użytkowanie na różnych podłożach, możliwość mycia wodą. Czym wyższy numer tym wyższy stopień trudności. Na kartach umieszczone są kolorowe mozaiki składające się z różnej ilości kwadratowych elementów i ustawione w różnej konfiguracji. Karty umożliwiają ćwiczenie spostrzegania, odwzorowywania i wyszukiwania szczegółów. W połączeniu z mozaiką pojedynczą i podwójną stanowią element do korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.
15.	Puzzelator elementy do działań	1	Masywna drewniana skrzynka o wielkości nie mniejszej niż 21 x 31 x 39 cm, na gumowych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana ruchomą pokrywą. Dołączony sznurek

			umożliwia przewożenie skrzynki. Skrzynka z przegródkami zawiera dwie duże, drewniane kostki o boku nie mniejszym niż 3 cm: kostka wyznaczająca kolor jednolity lub kolor podwójny, kostka z oczkami do 6 oraz 20 bawełnianych szarf w 4 podstawowych kolorach (czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim). Ćwiczenia usprawniające percepcję wzrokową, zdolności komunikacyjne, zabawy w zespole. Elementy te umożliwiają ćwiczenia usprawniające.
16.	Tęczowe liny z zapięciem	2	komplet 7 kolorowych lin o łącznej długości nie mniejszej niż 15 metrów. Wykonane z trzech warstw o splocie lewo i prawo stronnym, średnicy nie mniejszej niż 12 mm. Długość lin od najkrótszej do najdłuższej powinna mieć nie mniej niż 90 cm, 120 cm, 150 cm, 180 cm, 210 cm, 240 cm i 540 cm. Każda lina posiada dwa końce zakończone klipssem z magnesem, który pozwala na szybkie łączenie liny w całość lub połączenie kolejnych lin tworząc różne formy. Pozwala na układanie wzorów, tworzenie liter dużych i małych, kształtowanie lateralizacji chody kombinowane usprawniania szybkości ruchu ręki. Dołączona instrukcja w j. polskim.
17.	Tęczowe liny krążki	2	24 linowe krążki o średnicy nie mniejszej niż 8 cm połączone nierozzerwalnym klipssem usprawniające szybkość ruchu ręki, celność, umiejętności zręcznościowe i rzutne. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor Całość umieszczona jest w bawełnianym worku zawiązywany sznurkiem. Krążki połączone z kolorowymi linami stanowią integralną część i wzbogacają ilość zabaw i ćwiczeń.
18.	Sylaby	2	72 dwustronne kartoniki - 144 sylaby. Układanka służy jako pomoc do nauki czytania tzw. metodą sylabową.
19.	Słowa ukryte w słowach	2	42 pary obrazków umieszczonych na dużym i małym kartoniku. Nazwa jednego wyrazu (obrazek na małym kartoniku) zawiera się w nazwie drugiego wyrazu (obrazek na dużym kartoniku), np. „ster, lusterko”. Zadaniem graczy jest pogrupowanie w pary wyrazów, tak, aby nazwa jednego była częścią nazwy drugiego obrazka.
20.	Rymowanki obrazkowe	2	30 obrazków, które stanowią pary wyrazów rymujących się. Zabawa z wykorzystaniem ilustracji polega na tym, że osoba dorosła prosi dziecko, aby spróbowało podzielić nazwę obrazka na sylaby, wyodrębnić ostatnią sylabę. Następnie wspólnie - dziecko i dorosły poszukują obrazka do pary - rymującego się, tzn. zakończonego taką samą sylabą.
21.	Czytam i układam	2	Układanka dydaktyczna dla dzieci, do poznawania liter, budowania wyrazów i rozwiązywania rebusów zawiera 3 zestawy puzzli: poznawanie liter alfabetu, wyrazów rozpoczynających się tymi literami w oparciu o ilustrację (zestaw liter i obrazków z podpisem - 64 elementy), składanie prostych 3 literowych

			podpisów do obrazka (32 elementy), 8 rebusów (32 elementy).Do zestawu dołączono instrukcję z zakresem zadań do wykonania.	
22.	Literka do literki	2	Gra umieszczona w kartonowym pudełku zawiera 35 obrazki, 96 liter, 30 żetonów, instrukcja. Wszystko zapakowane w bardzo barwne i estetycznie wykonane pudełko z tektury. Jest to doskonały pretekst do poznania liter oraz nauki czytania i pisania.	
23.	Fakturowe zgadywanki faktury cz.1	1	Przynajmniej 20 kwadratowych, drewnianych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm. Każda płytka z inną fakturą niepowtarzającą się m.in. z materiału śliskiego, szorstkiego, drewna, gumy, gąbki, metalu itp. Stymulują rozwój zmysłu dotyku.	
24.	Fakturowe zgadywanki faktury cz.2	1	Przynajmniej 20 kwadratowych, drewnianych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm. Każda płytka z inną fakturą niepowtarzającą się m.in. z materiału śliskiego, szorstkiego, drewna, gumy, gąbki, metalu itp. Stymulują rozwój zmysłu dotyku.	
25.	Fakturowe zgadywanki plansze	1	4 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm i szerokości nie mniejszej niż 11 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami płytek pasującymi do fakturowych o wymiarach min 7x7 cm.	
26.	Eduterapeutica Dysleksja	-	1	Program Eduterapeutica dysleksja to komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu i pisaniu.
27.	Ślimak	1	Poręczna i ciekawa gra dla każdego, wykonana z drewna. Ćwiczy pamięć, spostrzegawczość, orientację, zmysł obserwacji oraz współpracę w grupie. zadaniem gracza jest jak najszybsze pozbycie się kołeczków ( każdy ma po 6 albo 8 szt.), które trzeba włożyć do dziurki w " ślimaku". Zawodnik powinien być spostrzegawczy i pamiętać, gdzie wcześniej inni gracze włożyli swoje kołeczki. Jeżeli kołeczek włoży się w tą samą dziurkę, w którą włożył poprzedni gracz, wówczas kołeczek będzie wystawał i traci ruch. po każdym swoim ruchu zawodnik kręci ślimakiem.Całość zrobiona z drewna.	
28.	Materiały piśmiennicze zestaw	1	Papier ksero, zeszyty, długopisy.	

**Zajęcia dla dzieci z trudnościami**  
**w zdobywaniu umiejętności matematycznych**

Lp.	Nazwa przedmiotu zamówienia	Ilość	Parametry
1.	Pieksi	2	96 bambusowych elementów kształtek w czterech podstawowych kolorach /czerwony, zielony, niebieski, żółty / o rozmiarze nie mniejszym i nie większym niż 4 cm (trójkąty, kwadraty, koła) o wypukłym kształcie z otworem w środku umożliwiając tworzenie mozaiki i nakładanie na pałeczkę. 8 bambusowych pałeczek o dł. około 28cm zakończonych kolorową rączką, na nie nakłada się lub nadziewa kształtki wg. cech koloru kształtu wypukłe, nie wypukłe. Jako akcent kończący zadanie dołączonych jest 8 kulek z dziurką, po 2 z każdego koloru. Całość przechowywana w opakowaniu ułatwiającym szybkie sprzątnięcie -w wygodnej tekturowej kolorowej tubie o długości nie mniejszej niż 31 cm, zakończonej plastikowymi pokrywkami, z uchwytem wykonanym ze sznurka . Produkt służyć ma do nauki i utrwalania cyfr, kolorów, wykonywania prostych działań matematycznych, ćwiczeń mięśni ręki. Stanowi przydatną pomoc dydaktyczną w procesie przygotowywania dziecka do nauki pisania, utrwalania prawidłowego trzymania narzędzia. Załączona instrukcja w języku polskim dostępny atest UE.
2.	Logigram diagramy	1	3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boku nie mniejszym niż 36 cm, stanowiące podstawę do nauki odczytywania diagramów, umożliwiające, przy wykorzystaniu kart zadaniowych, naukę odczytywania diagramów, wyciągania cech wspólnych elementów. Zestaw ten jest integralny z zestawami logigram : szablony, karty matematyczne i figury zadaniowe. Zawarta instrukcja w języku polskim.
3.	Logigram szablony	1	18 drewnianych płytek o wymiarach nie mniejszych niż dł. 36, szer. 6 z podziałem na 5 pól. Na każdym polu wyznaczone zadanie pojedyncze lub kilkuelementowe określające kolor, wielkość, figurę i grubość oraz zaprzeczenie. Szablony pionowe ponumerowane od 1 do 12 i poziome od 1 do 6, numeracja określa stopień trudności.
4.	Logigram karty matematyczne	1	150 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm . Na każdej płytce namalowana nietoksyczną farbą jedna figura o różnych cechach. W zestawie wykorzystanych jest 5 figur: trójkąt, koło, kwadrat, prostokąt i elipsa. Każda figura posiada różne cechy np. kolor żółty , czerwony, zielony , niebieski i pomarańczowy, wielkość - mały, średni, duży, grubość obrysu – cienki, gruby. Karty pozwalają na przyswajanie i naukę rozpoznawania figur, kolorów, wielkości, szukania cech wspólnych, logicznego myślenia. Drewniane elementy gwarantują wielokrotne użytkowanie i pracę na różnym podłożu. Zawarta instrukcja w języku polskim.

5.	Logigram figury zadaniowe	1	Zestaw 30 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Wyznaczają działania uczniom do określenia i znalezienia figur o właściwym kolorze, obrysie, wielkości oraz odczytywania zaprzeczeń i znalezienie do nich właściwych rozwiązań. Całość umieszczona w drewnianym pudle o wymiarach nie mniejszych niż dł. 42, szer. 39 cm.
6.	Felix	1	Okrągła, drewno podobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm ze 120 otworami. Podzielona na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór pudełko o głębokości przynajmniej 6 cm, przeznaczony do przechowywania kołeczków co pozwala na sprawne wykonanie zadania. 136 owalnych kołeczków z tworzywa sztucznego zakończonych kulką co ułatwia trzymanie elementu. 34 szt. w każdym kolorze. (4 podstawowe kolory) Kołeczki służą do wypełniania otworów na planszy. 3 duże kości do gry z wyraźnymi symbolami, jedna z oczkami od 1 do 3, druga z oczkami od 1 do 6 i trzecia z kolorami oraz podstawowymi symbolami matematycznymi „-1” i „-2”. Zadanie graczy polega na wypełnianiu otworów w planszy kołeczkami lub ich wyjmowaniu zgodnie z zadaniem wyznaczonym przez kości lub wytycznymi nauczyciela. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania
7.	Szachowy skoczek - skoczki	1	Zestaw 40 skoczków/ pionków wykonanych z drewna kauczukowego, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach po 20 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o wgłębieniu przynajmniej 0,5 cm o różnym układzie linii: 16 skrzyżnych, 8 prostych, 16 skrętnych. Gracz ustawia skoczki tak, aby stworzyć z zaznaczonych linii na skoczkach drogę przejścia ze swojego pola na przeciwległe pole. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Zawarta instrukcja w języku polskim.
8.	Szachowe skoczki plansza	1	Drewniana, masywna, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej 4,3 cm i głębokości 1,8 cm. Integralny element ze skoczkami szachowego skoczka. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków, tak, aby się nie przesuwaly i nie przewracały.
9.	Liczby puzzle	2	Pomoc dydaktyczna, która wprowadza dzieci w tajniki matematyki. Zachęca do wysiłku umysłowego, wyzwalając chęć szukania własnych rozwiązań i stosowania metody prób i błędów, aby osiągnąć sukces. W zestawie znajduje się 10 liczb od 1 do 10. Każda z nich umieszczona jest w oddzielnym woreczku. Liczba składa się z takiej ilości elementów, jaka jest jej wartość. Obrazek znajdujący się na liczbie ma cechy wspólne do wartości liczby np.: "3" składa się z trzech takich samych elementów, na których umieszczony jest rysunek - domek z trzema oknami.
	Kółko i krzyżyk	4	Gra strategicznego i logicznego myślenia wykonana z drewna, zawiera 9 drewnianych kwadratowych klocków

10.			o boku nie mniejszym niż 3,5 cm z namalowanymi w dwóch kolorach symbolami o wielkości przynajmniej 2,3cm kółek z jednej strony klocka i krzyżyka z drugiej strony. Kółko i krzyżyk posiadają dodatkowe szczegóły które umożliwiają przeprowadzenie ćwiczeń na spostrzegawczość, układanie z pamięci i wyobraźnię. Klocki ustawione na drewnianej podstawie nie mniejszej niż 2,5 x 13,5 x 13,5 cm z 9 przegródkami. Dołączona instrukcja w j. polskim
11.	Miasto liczb	2	Pomoc dydaktyczna wykonana z wyrobów drewna i umieszczona w drewnianym pudełku. Zawiera 13 dużych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 14 x 14 cm z wyżłobionymi w nich dużymi symbolami cyfr od 0 do 9 oraz znakami dodawania , odejmowania i równości. Do zestawu dołączonych jest 10 dużych, zielonych, cyfr od 0 do 9, które można dopasować do otworów w płytkach. W każdej zielonej cyfrze znajdują się wydrążone owalne otwory wyznaczające wartość danej cyfry. min. 61 owalnych kamyczków wykonanych z tworzywa sztucznego do wypełniania otworów w cyfrze. Miasto liczb oswaja dzieci z wyglądem i kształtem cyfr, ćwiczy kierunkowość kreślenia znaków graficznych. Zawarta instrukcja w języku polskim
12.	Liczydło liczby w kolorach	1	Zestaw minimum 56 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Klocki o różnej długości najdłuższy nie mniejszy niż 20cm o szerokości każdego nie mniejszej niż 4 cm, co ułatwia dzieciom łatwość manipulowania elementami. Każdy klocek posiada oznaczenie liczbowe i podziałkę na jednostki, klocek posiadający tę samą liczbę ma swój kolor. W zestawie występować musi minimum : 20 klocków z cyfrą 1, 10 klocków z cyfrą 2, 6 klocków z cyfrą 3, 5 klocków z cyfrą 4, 4 klocki z cyfrą 5, 3 klocki z cyfrą 6, 2 klocki z cyfrą 7, 2 klocki z cyfrą 8, 2 klocki z cyfrą 9, 2 klocki z cyfrą 10. Klocki poprzez prostą formę, dodatkowe oznaczenia umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych m.in. mnożenie, dzielenie na zasadzie manipulacji elementami, mobilizuje do logicznego myślenia .Kolorowe liczby stanowią integralną część do liczydła z podziałką.
13.	Liczydło z podziałką	1	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm i szerokości nie mniejszej niż 11cm oparta na dwóch wyjmowanych wspornikach. Umożliwiają one ustawienie planszy tak, aby była widoczna dla większej ilości osób. W środku planszy znajduje się wnęką o długości nie mniejszej niż 40cm i wysokości nie mniejszej niż 4 cm pozwalająca włożyć klocek z podziałką stanowiąc integralną część z kolorowymi klockami. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Przy wykorzystaniu liczb w kolorach ułatwia wprowadzenie pojęcia osi, naukę dodawania i odejmowania oraz przekraczania progu dziesiętnego.
14.	Fala matematyczna plansza zadaniowa	1	plansza zadaniowa do fali matematycznej- drewniana konstrukcja z pofalowaną planszą z sześcioma dołkami ( tworzywo sztuczne) do przeprowadzania zadań matematycznych w ruchu i liczenia w pamięci. Inspiruje do pokonywania trudności. Długość planszy



			nie mniejsza niż 120 cm, a szerokość nie mniejsza i nie większa niż 15 cm. Na drewnianych bokach planszy naniesiona jest numeracja dołków od 1 do 6 cyfry arabskie z jednej strony, po drugiej stronie ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. Zawarta instrukcja w języku polskim
15.	Fala matematyczna kule do logopedii	1	kule do logopedii falii matematycznej – zestaw 6 kul do przeprowadzenia zadań wydłużenia fazy wydechowej oraz umiejętności szacowania siły rąk i wyrzucania właściwych wartości liczbowych. W skład zestawu wchodzi 3 specjalnie frezowane, drewniane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm oraz 3 kolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej i nie większej niż 6 cm. Integralny element z planszą zadaniową fali matematycznej
16.	Ułamki klocki z podziałką	1	Zestaw 39 drewnianych, kolorowych, prostokątnych klocków z podziałką o wymiarach boku nie mniejszych niż 4 x 4 cm, różnej wysokości, tym większej, im wyższa jest wartość ułamka zapisana na tych klockach. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka pozwalając nauczyć i utrwalić zapis równocześnie w różnych formach : jako ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu, o wymiarach nie mniejszych i nie większych niż 2,5 cm, co umożliwia ustawianie klocków jeden na drugim na słupkach planszy, która stanowi integralną część z Planszą -miasta ułamków. Poprzez manipulowanie elementami na słupkach istnieje możliwość przeprowadzania różnorodnych działań matematycznych jak: porównywanie, rozszerzanie ułamków i ich skracanie, równoczesne porównywanie zapisu ułamka zwykłego z zapisem graficznym.
17.	Ułamki plansza	1	Drewniana plansza do miasta ułamków. Podstawa o długości nie mniejszej i nie większej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 drewnianymi, prostokątnymi słupkami o wysokości nie mniejszej i nie większej niż 23 cm oraz odległość między słupkami przynajmniej 4 cm. Plansza zapewnia nauczycielom wygodę prezentacji działań matematycznych przy użyciu klocków z podziałką do Miasta ułamków.
18.	Hip hop płytki liczbowe zest. I	1	Zestaw I gumowych, kwadratowych, czarnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm i grubości nie mniejszej niż 0,2 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na terakocie i każdej śliskiej powierzchni. 10 płytek z jednokolorowym po środku kwadratem o wielkości nie mniejszej niż 8 cm. Płytki ponumerowane od 1 do 10 cyframi o wielkości nie mniejszej niż 4 cm . 3 płytki z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, pozwala na naukę liczenia w ruchu .
19.	Hip hop płytki liczbowe zest. II	1	Zestaw II 13 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25 x 25 cm: 10 płytek ponumerowanych od 1 do 10

			liczbami o wymiarach nie mniejszych niż 4 cm i 3 płytki z graficznymi symbolami ( niebo, ziemia, piekło). Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą, co umożliwi tworzenie Glottodywaniku lub zabawy w budowanie wyrazów. Gumową płytkę można myć wodą.
20.	Hip hop kamienie	1	Zestaw 20 drewnianych płytek/kamieni w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 x 6 x 0,5 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym i oznaczeniami symboli. Płytki pomalowane nietoksyczną, trudnościeralną farbą co umożliwia wykorzystanie ich na różnym podłożu, na zewnątrz i wewnątrz. Stanowią integralną część z dwoma zestawami gumowych płytek. Umożliwiają układanie ciągów rytmicznych i odwzorowywania ich, prawidłowych ciągów liczbowych jednocześnie przez dwie osoby.
21.	Hip hop płytki symbole	1	Zestaw drewnianych płytek z symbolami. Płytki umożliwiają tworzenie ciągów liczbowych. Masywna drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 21 x31 x 39 cm, na gumowych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana ruchomą pokrywą. Dołączony sznurek umożliwia przewożenie skrzynki. Integralna część z płytkami liczbowymi zest. I i zest. II do hip hopu.
22.	Wieża liczb liczby w haczykiem	2	6 dużych masywnych drewnianych klocków odpornych na upadek o wysokości nie mniejszej niż 10cm i podstawie kwadratu nie mniejszej i nie większej niż 8cm.Na górnej ścianie umieszczony metalowy o opływowych kształtach hak ( nie mniejszy niż 5 cm) podobny do wieszaka. Na boku klocka znajduje się namalowana o wysokości nie mniejszej niż 4,5cm cyfra od 1 – 6 a na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej czyli kropek. Od spodu klocki posiadają wydrążony otwór o średnicy nie mniejszej i nie większej niż 5cm i głębokości nie mniejszej niż 6 cm umożliwiające ustawianie klocków jeden na drugim, tworząc wieżę z liczb wg ciągu liczbowego od 1 do 6 czy od 6 do1 lub wg działań matematycznych. Klocki są integralne z chwytakiem do wieży liczb. Do zestawu dołączona instrukcja w j. polskim.
23.	Wieża liczb chwytak	2	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm, z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi 1 do 6 oraz z 6 otworami, przez które przeplecione jest 6 podwójnych lin o długości nie mniejszej i nie większej niż 175 cm, zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany metalowy łańcuch zakończony oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować , współpracować , utrwalają znajomość cyfr i wykonują proste zadania matematyczne w ruchu.
24.	Zegarowe Lotto	1	Gra edukacyjna. Zegar z ruchomymi wskazówkami służy do ćwiczeń w ustawianiu czasu: godzin i minut. Można na nim ustawić czas tak, jak pokazują zegary na kwadratowych kartonikach. Gra zachęca do nauki godzinowego zapisu na zegarze, uczy podziału tarczy zegarowej na minuty i odczytywania czasu w skali doby. Gra przeznaczona: dla 14 graczy w wieku powyżej lat 4

			Zawartość pudełka:
25.	Matematyka na wesoło	1	Gra planszowa z zagadkami matematycznymi z zakresu klasy II-V. Zawiera: planszę, 50 kart z pytaniami i zadaniami, 4 obrazki słońca na żółtym tle, niebieskim, zielonym, czerwonym, podzielne na 7 części, kostki do gry, 4 pionki, 4 notesiki oraz instrukcję gry.
26.	Mistrz mnożenia	1	Gra pomaga nauczyć tabliczki mnożenia. Gra dla 2 do 8 graczy, ale najlepiej jeśli jest ich 3 lub 4. Zestaw gry zawiera: 70 specjalnie oznaczonych kartoników.
27.	Schody liczby - zestaw liczb	1	Zestaw 20 drewnianych, prostokątnych płytek o wymiarach nie mniejszych niż wys. 7cm i szer. 5 cm. Na pierwszych dziesięciu płytkach znajdują się duże, czytelne liczby od 1 do 10 ułatwiające utrwalanie cyfr, następne 10 płytek posiada różnokolorowe, wyżłobione otwory, dzięki którym nawet dziecko słabo widzące poprzez dotyk może sprawdzić wartość przedstawioną na płytce. Kolory w wyżłobionym otworze ułatwiają liczenie. 55 kolorowych, drewnianych płytek liczmanów o wys., szer. nie mniejszej niż 3,5 cm z otworem w środku. Pomoc stanowi wielofunkcyjne liczydło, wyzwala szukanie własnych rozwiązań, tworzenie prostych działań matematycznych. Zestaw jest integralny z planszą z kołeczkami. Dołączona instrukcja w j. polskim.
28.	Schody liczby - plansza z kołeczkami	1	Duża lakierowana drewniana plansza o długości nie mniejszej niż 59cm i szer. 23 cm. Do tworzenia zadań matematycznych. W górnej części planszy umieszczone kołeczki, najniższe trzy zamocowane na klej pozostałe 7 za pomocą gumki. Plansza współgra z kolorowymi płytkami, które uczeń może nakładać na kołeczki a ilość nałożonych płytek podpisywać płytką z liczbą. Plansza zamknięta w drewnianym pudełku o wymiarach nie mniejszych niż 26 x 64 x 8 cm