

**SZKOŁA PODSTAWOWA W SIENNIE**

<b>NAZWA</b>	<b>OPIS</b>	<b>ILOŚĆ</b>
<b><i>Pomoce dydaktyczne do zajęć logopedycznych dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.</i></b>		
Gotujemy zupę	Pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne, umieszczona w poręcznej wysokiej tubie. Zawartość: ponad 30 bambusowych żetonów z nadrukiem warzywa. Każde warzywo czterokrotnie powtórzone, zielona plansza z materiału filcopodobnego i dodatkowe elementy z bambusa.	1
Słucham, wiem, odczytuję - płyty cz. 1	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków - kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	2
Słucham, wiem, odczytuję - plansze cz. 1	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	2
Słucham, wiem, odczytuję - płyty cz. 2	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	2
Słucham, wiem, odczytuję - plansze cz. 2	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	2
Abecadło - 150 liter	Abecadło kieszonkowe składa się z 25 sześciątów -klocków o bokach nie większych niż 3 cm. Klocki zawierają 150 liter. Abecadło zawiera znaki polskie: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie. Samogłoski i spółgłoski rozróżnione kolorami czerwonym i niebieskim, co jest niezbędne do opanowania umiejętności czytania przez dzieci z dysfunkcjami przy pomocy obrazowego schematu wyrazu. Samogłoski: a, e, o, i powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie. Abecadło ze względu na niewielkie elementy umożliwia przeprowadzanie ćwiczeń ortograficznych i logicznych zabaw przy stolikach lekcyjnych.	6
Trudne słowa 1	Gra logopedyczna- 9 plasz z obrazkami i podpisami, plastikowa ramka, notesinstrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi	1

Trudne słowa 2	Gra logopedyczna- 9 plasz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka, notesinstrukcja w jezyku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi	1
Drabina 1	Ilość graczy: 1- 4, Wiek: od 5 lat, Wymiary pudełka: 25,5/24,5/6. Gra logopedyczna Drabina 1 " ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzania słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Są to istotne umiejętności w procesie nauki mówienia, czytania i pisania. Podczas gry uczestnicy dwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Gry można wykorzystywał do zabawy domu z rodzicami, w szkole, w pracy terapeutycznej z logopedą.	1
Drabina 2	Ilość graczy: 1- 4, Wiek: od 5 lat, Wymiary pudełka: 25,5/24,5/6. Gra logopedyczna "Drabina 1 " ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzania słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Są to istotne umiejętności w procesie nauki mówienia, czytania i pisania. Podczas gry uczestnicy dwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Gry można wykorzystywał do zabawy domu z rodzicami, w szkole, w pracy terapeutycznej z logopedą	1
Głoski do zabawy	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo-ruchową, koncentrację słuchową - umiejętności czytania i pisania. Zawiera: 55 kart żabek, 55 kart ilustracji, planszę, 5 pionków, kostkę, instrukcie.	1
Sylaby do zabawy	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo-ruchową, koncentrację słuchową - umiejętności czytania i pisania. Zawiera: 55 kart biedronek, 55 kart ilustracji, planszę, 5 pionków, kostke, instrukcie.	1
Literka do literki	Doskonały pretekst do poznania liter oraz nauki czytania i pisania. Zawartość minimum 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów, instrukcja.	1
Sowa gra w słowa	Gra ułatwia automatyzowanie głosek szeregu syczącego s-z-c-dz.	1
Opowiem Ci mamę XXL	Gra rozwija wyobraźnię i umiejętność wypowiedzania się, uczy rozumienia następstw czasowych i logicznego myślenia. Usprawnia też spostrzegawczość i analizę wzrokową. Zawiera: 32 obrazki (16 plansz), instrukcję.	1
Logopedyczne rybki cz.1	W zestawie 54 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski sz, ż(rz), cz, s, z, wędka z magnesem oraz plansze . Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski szumiące i syczące.	1
Logopedyczne rybki cz.2	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski ś(si), ź(zi), d(ci), dź(dzi) , wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	1

Logopedyczne rybki cz.3	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski dentalizowane: s, z, c, dz, sz, ź, cz, dź, ś(si), d(ci), dź(dzi), wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	1
Logopedyczne rybki cz.4	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski pr, br, kr, gr, tr, dr, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	1
Logopedyczne rybki cz.5	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski r, l, j, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	1
Logopedyczne rybki cz.6	W zestawie 60 magnetycznych "rybek" z wyrazami zawierającymi głoski p, b, k, g, t, d, pi, bi, ki, gi, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski.	1
Eduterapeutica Logopedia - wersja podstawowa	Multimedialny program do diagnozy i terapii logopedycznej dzieci w wieku 5 - 12 lat. Zestaw zawiera: Aplikację Terapeuty pozwala na zarządzanie diagnozą i terapią, Specjalistyczny moduł logopedyczny (pozwala na kompleksową diagnozę budowy i funkcjonowania narządów artykulacyjnych, słuchu fonematycznego, mowy i artykulacji poszczególnych głosek, a także terapię artykulacji szeregów szumiącego, syczącego i ciszącego oraz głoski r). Program w wersji podstawowej zawiera 515 interaktywnych ćwiczeń oraz 429 kart pracy. Naklejki – nagrody dla uczniów. Słuchawki z mikrofonem. Program do kalibracji nagrań (poprawia jakość nagrań) Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów.	1
Wibrator + dwie łożatki do ćw. logopedycznych	Wibrator logopedyczny SQ pen REREK. Amplituda 0,6 cm, zasilany baterią 1,5 Volt jest skutecznym źródłem rezonansu mechanicznego, dzięki któremu można wywoływać głoskę r. W zestawie dwie łożatki: miękka i twarda.	1
Uczymy się poprawnie wymawiać głoski SZ, Ż, CZ, DŻ	Program stanowi materiał pomocniczy do utrwalania głosek SZ, Ż, CZ, DŻ. Ćwiczenia w nim zawarte mogą być wykorzystane przez logopedów, nauczycieli oraz rodziców dzieci uczęszczających na zajęcia logopedyczne.	1
<b>Pomoce dydaktyczne do gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy.</b>		
Kroczi 1 komplet	Zestaw 4 „puszek” wykonanych z tworzywa sztucznego z zamkniętym dnem, na którym znajduje się gumowy ślad zwierzęcia, do puszek doczepiony podwójny sznurek. Kroczi ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków.	3
Talerz równoważny - tarcza obrotowa	Drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z 4 wydrążonymi uchwytami Wierzchnia część posiada antypoślizgową powierzchnię. Integralna część do metalowej tarczy. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy napinanie różnych partii mięśni.	2
Talerz równoważny - podstawa	Metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach o długości ramienia nie mniejszej niż 24 cm wsparte na szerokich, podwójnych nóżkach o wysokości nie mniejszej niż 10 cm, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulkowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy	2

Kule rehabilitacyjne 6 szt.	Komplet 6 kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze od 1 do 2 kg, wielkości i kolorze powtórzone podwójnie z gumowego materiału wypełnione piaskiem kwarcowym. Ćwiczenia mięśni pleców prawidłowej postawy. Dołączona instrukcja i przykłady ćwiczeń	1
Maty do ćwiczeń	bezpieczne, grubości 2 cm maty doskonałe do wykorzystania w ćwiczeniach ruchowych i gimnastycznych. W komplecie 4 szt. kwadratów o wymiarze 1 szt. 60 x 60 cm (z wypustkami 62 cm)	6
Platforolka - platforma	Okrągła o średnicy nie mniejszej niż 60 cm drewniana platforma. Krawędź zakończona oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych	2
Platforolka - rolki	4 kółka, na metalowej podstawie, gumowe, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy.	2
Tęczowe liny z zapięciem	Zestaw 7 kolorowych trójwarstwowych lin, miękkich w dotyku dla rąk i nóg. Grubość lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalającym na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	2
Tęczowe liny krążki	24 linowe miękkie krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozwalnym klipsem. Lina przyjemna w dotyku, trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane. lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zrecznościowe.	2
Zestaw sprawnościowy - skoczek	Bezpieczny klocek piankowy, o grubości nie mniejszej niż 7 cm. Ze względu na bezpieczeństwo podczas wykonywania ćwiczeń, długość styczna z podłożem nie mniejsza niż 20 cm. Do niego /klocka przymocowana gruba, elastyczna linka z uchwytem, która umożliwia ćwiczenia skłonów, ćwiczenia rozciągające, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	2
Zestaw sprawnościowy - zestaw balansujący	Zestaw ponad 24 elementów wykonanych z pianki z elementami tworzywa sztucznego. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej. Całość zawiera: 2 komplety zajęczków, komplet 10 jajeczek, komplet dysku balansującego. Wszystkie elementy umieszczone są w poręcznym trwałym pojemniku.	2
Piłka z kolcami	Piłka z kolcami o śr 65cm wykonana z materiału PVC - specjalna guma antywybuchowa wytrzymująca obciążenie do 300 kg. do zastosowania w treningu sprawnościowym, fizjoterapii i rehabilitacji do dwiczeo w salach gimnastycznych.	1
Piłka 45 cm	Piłka wzmacnia mięśnie grzbietu, zwiększa ruchomość w stawach, poprawia koordynację, pomaga w korekcji wad postawy. Doskonałe do wykorzystania w zajęciach gimnastycznych oraz korekcyjnych.	1
Piłka 55 cm	Piłka wzmacnia mięśnie grzbietu, zwiększa ruchomość w stawach, poprawia koordynację, pomaga w korekcji wad postawy. Doskonałe do wykorzystania w zajęciach gimnastycznych oraz korekcyjnych.	1
Piłka kangurek	Piłki gimnastyczne z serii Kangaroo wyposażone w uchwyty wykorzystywane w terapii dziecięcej oraz w treningu ogólnorozwojowym	1
Ringo 4 szt.	śr. zewn.17 cm. Przyrząd do urozmaicania ćwiczeo, zaznaczania linii środkowej ciała, do ćwiczeo antygravitacyjnych przy korekcji postawy.	1

Poduszka sensoryczna	Dysk o śr. 30 cm wykonany z PCV pompowany z wypustkami wygodny i bezpieczny. wzmacnia partie mięśniowe.	1
Taśmy Thera Band - zestaw	Komplet 3 szt. taśm, każda o dł. 1,5 m: żółta - słaby opór, czerwona - średniego oporu, zielona - mocnego oporu. Do zastosowania w dwiczeniach oporowych i dwiczeniach proprioceptywnych (zmysł orientacji ułożenia części własnego ciała).	1
<b>Pomoce dydaktyczne do zajęć rozwijających zainteresowania uczniów wybitnie, szczególnie uzdolnionych - ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematyczno-przyrodniczych</b>		
Quatrata - drewniane plansze	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm, z dwustronnym oznaczeniem liczbowym od 1 do 13 (odczytywanie osi). W środku planszy wnęka z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki, 18 różnorodnych drewnianych, kolorowych brył geometrycznych, których jednostką miary jest sześciąt o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm lub jego wielokrotność, 2 drewniane kostki z oczkami od 1 do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 i z literą J. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. Komunikacja w grupie.	3
Quatrata - kolorowe sześciąty	Zestaw 16 drewnianych, kolorowych klocków w formie różnorodnych brył geometrycznych, składających się z wielokrotności sześciąta o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. 2 drewniane kostki do gry z oczkami do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 + Joker. Pomoc dydaktyczna, która rozwija logiczne myślenie, widzenie przestrzenne oraz współpracę i komunikację w grupie.	3
Quatrata - karty zadaniowe	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. 20 różnorodnych, drewnianych kolorowych brył geometrycznych, w tym 11 z niepowtarzalną formą. Bryły składają się z wielokrotności sześciąta o wymiarach boków nie mniejszych niż 2cm. Wyobraźnia przestrzenna, komunikacja w grupie. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	3
Serek	Plansza wykonana z drewna posiadająca ponad 50 otworów, do których należy dopasować specjalne płytki z różną ilością wypustek. Pomoc przeznaczona do pracy z dziećmi z dysfunkcją narządu wzroku, Rozwija logiczne myślenie, pamięć wzrokową, wyobraźnię przestrzenną oraz zmysł dotyku	3
Pieksi	Ponad 90 kształtek o formie wklęsło – wypukłej posiadających otwór, wykonanych z naturalnego materiału. Minimum 8 pojedynczych pałeczek z kolorowymi rączkami, adekwatnymi do koloru kształtek. Bez dodatkowego używania ręki na pałeczki nabiera się kształtki wyrabiając precyzję rąk i umiejętność szybkiego rozpoznania kolorów, klasyfikując je wg przynależności do właściwego zbioru koloru. Ćwiczenie rozwija wyobraźnię, uczy rozpoznawania figur, odtwarzania ciągów, utrwała pojęcia: wypukłe, wklęsłe.	2

Logigram diagramy	3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościernymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	2
Logigram szablony	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościernymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	2
Logigram karty matematyczne	60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościernymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami.	2
Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	2
Felix	Okrągła, drewnopodobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm z 120 otworami, podzielona poprzez kolor na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. Ponad 130 kołeczków z tworzywa sztucznego zakończonych kulką w 4 kolorach służących do wypełniania otworów na planszy. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania, kierunkowość.	2
Duży szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 28 drewnianych skoczków, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach minimum po 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	1
Duży szachowy skoczek - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną zmysł obserwacji, koncentrację.	1

Szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	2
Szachowe skoczki - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	2
Schody liczby - zestaw liczb	20 drewnianych, prostokątnych płytek o wysokości nie mniejszej niż 7 cm. Na dziesięciu płytkach znajdują się duże, czytelne cyfry od 1 do 10. Pozostałe 10 płytek posiada różnokolorowe, wyżłobione otwory, których ilość odpowiada wartościom cyfr od 1 do 10, dzięki czemu nawet dziecko słabo widzące, może sprawdzić poprzez dotyk, jaka to wartość. 45 kolorowych, kwadratowych, drewnianych płytek z otworem. Całość zamknięta w dużym drewnianym pudełku. Tworzenie prostych działań matematycznych, szukanie własnych rozwiązań przy zastosowaniu metody prób i błędów.	2
Schody liczby- plansza z kołeczkami	Duża lakierowana, drewniana plansza o długości nie mniejszej niż 50 cm. W górnej części planszy umieszczone kołeczki: trzy najniższe zamocowane na stałe, pozostałe siedem ruchomych, zamocowanych za pomocą gumki. 10 drewnianych, kwadratowych, różnokolorowych płytek o boku nie mniejszym niż 3,5 cm z dziurką w środku. Rozpoznawanie kolorów, wykonywanie działań matematycznych, stopniowanie wartości większe-mniejsze.	2
Liczby puzzle	10 drewnianych kolorowych liczb od 1 do 10 składające się z ilości elementów/puzzli, jaką jest wartość danej cyfry. Na każdym elemencie danej liczby jest nadrukowany identyczny obrazek, mający cechy wspólne do wartości tej cyfry. Utrwala znajomość liczb szukanie cech wspólnych i tworzenie zbiorów 11 drewnianych, laseczek służących do rzucania, jak kością do gry.	2
Miasto liczb	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna i umieszczona w drewnianym pudełku. Zawiera 13 dużych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 14 cm z wyżłobionymi dużymi symbolami cyfr znakami dodawania, odejmowania i równości. Na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie czerwonego ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższą cyfrę ona reprezentuje, co ułatwia naukę tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych. Do zestawu dołączonych jest 10 dużych, zielonych, cyfr od 0 do 9, które można dopasować do otworów w płytkach.	2

Liczydło liczby w kolorach	Zestaw 44 drewnianych klocek umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	3
Liczydło z podziałką	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocek o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	3
Fala matematyczna plansza zadaniowa	Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	2
Fala matematyczna kule do logopedii	3 drewniane, specjalnie frezowane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 3 kolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Przeprowadzanie ćwiczeń na wydłużenie fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	2
Ułamki klocki z podziałką	Zestaw 25 dużych, drewnianych, kolorowych klocek. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent, co pozwala na przeprowadzenie zajęć z dziećmi. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu pozwalający na nawlekanie go na trzpień i utrzymywanie porządku podczas zajęć.	4
Ułamki plansza	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi drewnianymi słupkami. Umożliwia przeprowadzenie dobrze widocznej prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami, mających problem z kojarzeniem i prawidłowym widzeniem. 10 dużych, drewnianych, kolorowych klocek z otworem, pozwalającym na nakładanie klocka na trzpień podstawy. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent.	4
Hip hop płytki liczbowe zest. I	Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyste. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1

Hip hop płytki liczbowe zest.II	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyście. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1
Hip hop kamienie	Zestaw 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Masywna, drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 31 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	1
Hip hop płytki symbole	Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu.	1
Wieża liczb liczby z haczykiem	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościaralną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	2
Wieża liczb chwytak	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	2
Matematyczne kości - zestaw podstawowy	Zestaw 50 dużych drewnianych kości o bokach minimum 3 cm szt. Lakierowane kości o opływowych kształtach. Duże i wyraźne oznaczenia pozwalają w sposób zabawowy dla dzieci z dysfunkcjami wprowadzać działania na wyższych wartościach oraz ćwiczeń logicznego myślenia. Zestaw 13 kości z trwałym oznaczeniem cyfr arabskich do cyfry 6 i adekwatnie do nich 25 szt. kości z oczkami do 6 oraz 12 kości z sześcioma kolorami. Całość w trwałym opakowaniu.	1

Matematyczne kości - zestaw poszerzony	<p>Duże drewniane kości o boku nie mniejszym niż 3 cm i o opływowych kształtach. Trwałe i wyraźne, a przede wszystkim duże oznaczenia pozwalają na przeprowadzenie z dziećmi z różnymi dysfunkcjami prostych działań matematycznych, ćwiczeń logicznego myślenia, segregowanie wg cech.</p> <p>W zestawie przynajmniej 50 szt. kości, minimum 25 szt. z oczkami od 1 do 3, 12 kości z cyframi oraz 13 kości w sześciu kolorach.</p> <p>Lakierowane kości pozwalają do długotrwałe użytkowanie. Całość w trwałym opakowaniu.</p>	1
Plansze do kości - duże	<p>Plansze drewniane o różnej wielkości i ilości frezowanych trójkątnych otworów. 1 plansza ponad 70 otworów i dł. boku planszy około 50 cm i 2 plansze o dł. boku około 15 cm i przynajmniej 6 otworów. Plansze w kształcie trójkąta równobocznego i grubości nie mniejszej niż 1 cm. Otwory przynajmniej 3 cm w kształcie trójkąta o zaokrąglonych wierzchołkach umożliwiają ułożenie na nich dużych kości tworząc wzory i konstrukcje przestrzenne. Dziecko ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, precyzję ruchu, segregowanie wg cech. Produkt kompatybilny z kośćmi o boku 3 cm.</p>	1
Plansze do kości - małe	<p>Drewniane plansze o kształcie trójkąta równobocznego i grubości nie mniejszej niż 1 cm ze specjalnie frezowanymi dużymi otworami. Otwory przynajmniej 3 cm w kształcie trójkąta o zaokrąglonych wierzchołkach umożliwiają ułożenie na nich dużych kości tworząc wzory i konstrukcje przestrzenne. Dziecko ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, precyzję ruchu, segregowanie wg cech.</p> <p>Plansze o różnej wielkości i ilości otworów. 2 plansze o dł. boku około 30 cm i przynajmniej 20 otworów i 2 plansze o dł. boku około 15 cm i przynajmniej 6 otworów. Produkt kompatybilny z kośćmi o boku 3 cm.</p>	1
Puzelator mozaika pojedyncza	<p>12 obustronnie gumowych, miękkich, gładkich płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki obustronnie antypoślizgowe do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościerny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenie mozaik, oraz lustrzanych wzorów</p>	1
Puzelator mozaika podwójna	<p>14 gumowych obustronnie płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki miękkie, antypoślizgowe, do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościerny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Na spodniej, ciemnej części płytki, można rysować kredą nowe zadania np. literki w ruchu. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej. Kostka, z pojedynczymi i podwójnymi kolorami.</p>	1
Puzelator karty zadaniowe	<p>Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm, wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego, odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.</p>	1

Puzzelator elementy do działań	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1
Zegar tarcza demonstracyjna + 24 zegary małe	Tarcze zegarowe zbudowane z systemem kół zębatych, dzięki czemu automatycznie zachowuje relacje minut i godzin w trakcie dwiczeo. Zestaw zawiera: 1 tarczę demonstracyjną oraz 24 tarcze dwiczeniowe.	1
Chrońmy nasze środowisko zestaw 7 plansz	7 plansz o różnorodnej tematyce związanej ze środowiskiem wielkość minimum 35 x 50, 32 karty, 63 elementy ruchome, poradnik metodyczny.	1
Mikroskop	Mikroskop głowica binokularowa płynna regulacja rozstawu źrenic, zakres powiększeń 40x-400x obiektywy 4x,10x,40x ,stolik krzyżowy XY, obrotowa diafragma pięcio-zakresowa, okulary: szerokokątne H10x, miska rewolwerowa trójobiektywowa, płynne oświetlenie preparatu przy użyciu diody LED, stół przedmiotowy płaski z łapkami do mocowania preparatu, całość w steropianowym opakowaniu i kartonie, waga 1,5 kg, instrukcja w j. polskim.	1
Zestaw preparatów do mikroskopu (50 szt.)	Zestaw 50 szt. wysokiej jakości preparatów biologicznych zapakowanych w plastikowe pudełko. Zestaw zawiera zarówno tkanki roślinne jak i zwierzęce m.in. Tylne odnóżę pszczoły miodnej, Korzeń młodej wyki, Pędzlak (rodzaj grzybów), Sklereidy, Liść bobu.	1
Encyklopedia - Mózg elektrony	Znakomita zabawka edukacyjna dla najmłodszych. W skład zabawki wchodzi 12 plansz z rysunkami dotyczącymi różnych dziedzin. Rysunki z każdej planszy należy odpowiednio skojarzyć ze sobą parami. Po naciśnięciu właściwej pary punktów znajdujących się przy rysunkach zapali się dioda w górnym rogu pudełka. Ta zabawa daje dzieciom wiele satysfakcji, jednocześnie uczy, rozwija spostrzegawczość i koncentrację.	1
Jakie to flagi	Gracze uczą się się rozróżniać flagi państw całego świata, poznają nazwy tych państw i miejsce ich położenia. Poznają też nazwy ich stolic, a także jaka jest wielkość ich powierzchni i jaki obowiązuje w nich język. Gra doskonale łączy w sobie zabawę z nauką i treningiem pamięci.	1
Martyna Wojciechowska	Gra podczas której zawodnicy przemierzając świat wspólnie z podróżniczką, zdobywają bogatą wiedzę geograficzną i przyrodniczą. Gra zawiera: planszę, 90 kart pytań i odpowiedzi, 6 kart liter, 4 karty pocztówki z podróży, 10 kart opowieści Martynty, 3 pionki, kostkę z oczkami, kostkę z cyframi, 40 żetonów, klepsydrę, notes, książeczkę "Notatki z podróży".	1
8 brył geometrycznych i ich siatki	8 brył przezroczystych z ruchomą podstawą, 8 kolorowych siatek do składania, wysokość brył: 7,6 cm, umieszczone w kartonie, instrukcja metodyczna	1
Przyrodnicze wędrówki	Gra obejmująca tematykę środowiska przyrodniczego Polski - roślin, zwierząt, życia na wsi oraz krajobrazów z informacją o poprawnej pisowni. 224 karty z obrazkami z dołączonymi do nich pytaniami.	1
<b>Pomoce dydaktyczne do zajęć rozwijających zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych - języki obce.</b>		

101 produktów - nauka słówek	Zestaw pomocny w nauce języka obcego i nauce prawidłowego odżywiania się. Składa się ze 101 produktów imitujących żywność wykonanych z tworzywa sztucznego umożliwiającego łatwe utrzymanie zestawu w czystości.	2
Schattenmemo płytki zadaniowe	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2
Schattenmemo plansza zadaniowa	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	2
Kreativmemo II - wkłady zadaniowe	28 długich szablonów z elastycznego tworzywa sztucznego. Na każdym szablonie znajduje się razem 8 obrazków, po obu stronach. Cztery szablony ponumerowane tą samą cyfrą tworzą jedną grupę o tej samej tematyce.	2
Kreativmemo II - plansza zadaniowa	Drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Plansza stanowi integralną część z wkładami zadaniowymi.	2
Tablica z literkami	Pdwójna tablica - z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem. Możliwość przyczepiania piankowo-magnetycznych elementów.	1
Angielskie słówka	Gra typu memo. Rozwija pamięć, uczy koncentracji, umożliwia naukę 35 angielskich słówek. Zestaw zawiera 70 kartoników pogrupowanych w pary oraz mini słowniczek z popularnymi angielskimi słówkami z zapisem wymowy.	1
Program słówka i zwroty - podstawy języka angielskiego	Program komputerowy – słówka i zwroty język angielski - 30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, 10 gier edukacyjnych, 200 kolorowanek do wydruku, 500 interaktywnych ćwiczeń. Licencja jednostanowiskowa.	1
Angielski sklepik - gra	Gra rozwija pamięć, zdolność kojarzenia, uczy języka angielskiego za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera dwustronną planszę, 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym.	1
Lotto Animals - nauka j. angielskiego	Loteryjka z nauką języka angielskiego z czterema wariantami gier. Celem gry jest przyswojenie nazw zwierząt w języku angielskim. Zestaw zawiera: 4 dwustronne plansze o wymiarach 23,5 cm x 16 cm, 48 dwustronnych tafelków o wym. 4,8 cm x 4,8 cm, instrukcja gier.	1

Plansze dydaktyczne - język angielski (6szt.)	Komplet 6 plansz dydaktycznych o wymiarach nie mniejszych niż 70 x 100 cm. W skład kompletu wchodzi tablice o tytule: The alphabet, Professions, Home, Fruits and vegetables, Animals, Numbers).	1
Podstawy 6 europejskich języków	Moje pierwsze słówka – 6 języków. Program do nauki 100 słówek w 6 europejskich językach: hiszpańskim, niemieckim, francuskim, rosyjskim, angielskim oraz polskim (poziom pierwszy). Moje słówka i zwroty – 6 języków. Program do nauki kolejnych 100 słówek i zwrotów w 6 europejskich językach (poziom drugi) o tematyce: W lesie, Zawody, W szkole, Mój dom, Nad jeziorem, Wyspa skarbów, Zima, Jedzenie i picie, Części ciała, Podstawowe zwroty. Licencja jednostanowiskowa.	1
Pakiet podstawowy języka angielskiego - licencja otwarta	Moje pierwsze słówka angielskie - nauka 100 słów i zwrotów w języku angielskim o tematyce: Wakacje, Egzotyczne zwierzęta, W mieście, Na zakupach, Bajki, W moim pokoju, Na wsi, Rodzina, Kolory, Liczby. Moje słówka i zwroty angielskie - Program do nauki kolejnych 100 słów i zwrotów w języku angielskim o tematyce: W lesie, Zawody, W szkole, Mój dom, Nad jeziorem, Wyspa skarbów, Zima, Jedzenie i picie, Części ciała, Podstawowe zwroty. Animacjom towarzyszą nagrania wykonane przez brytyjskich native speakerów.	1
<b>Komputery przenośne</b>		
Laptop	Procesor: Inter Core i5-3210M. Pamięć RAM: 8GB. Dysk twardy: 750GB HDD. System operacyjny + pakiet biurowy MS Office.	1
<b>SZKOŁA PODSTAWOWA W JAWORZE SOLECKIM</b>		
<b>NAZWA</b>	<b>OPIS</b>	<b>ILOŚĆ</b>
<b><i>Pomoce dydaktyczne do zajęć rozwijających zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych - artystycznie.</i></b>		
Uśmiechnięta buźka 16 gal.	Duży pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności minimum 60l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego zapewnia długoletnie użytkowanie skrzyni. Wypukła pokrywa pozwala na wygospodarowanie dodatkowego miejsca przechowywania	1
Magiczne kredki	Grube, sześciokątne kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Wytrzymują dużą siłę nacisku podczas wykonywania rysunku przez dzieci z dysfunkcjami. Kredki o trzech różnych funkcjach równocześnie: rysują, malują i tworzą makijaż na ciele. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość: 18 szt. w zestawie.	5
Pojemnik do farb	Zestaw minimum 15 pojemników 100 ml do farb i 20 szpatulek z tworzywa sztucznego. Całość mieści się w drewnianym pudełku z 18 przegródkami.	1
Koło do malowania	Zespół dwóch drewnianych kół pasowych, o średnicy jednego koła nie mniejszej niż 21 cm, i średnicy drugiego koła nie mniejszej niż 8 cm, obracających się na stalowych osiach. Koła posiadają na rancie wyżłobienie, po którym przesuwają się gumowe paski. Koła wprowadzane są w ruch. Można tworzyć formy plastyczne, gdzie materiał tworzenia jest w ruchu.	1

Platforma z osłoną do farb	Drewniana, kolorowa platforma do tworzenia abstrakcyjnych form plastycznych w kształcie ły, o długości minimum 67 cm. Do niej dołączona osłona z tworzywa sztucznego, o długości nie mniejszej niż 140 cm, która uniemożliwia rozpryskiwanie farby.	1
Farba Kri Kra Krea - biała	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - żółta	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - pomarańczowa	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - jasnoczerwona	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - czerwona	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - różowa	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - fioletowa	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - jasnozielona	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - zielona	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - jasnoniebieska	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - niebieska	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - brązowa	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - czarna	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	1
Farba Kri Kra Krea - złota	Koncentrat farby złotej nietoksycznej i hipoalergicznej. Nie miesza się z koncentratem farby o podobnych właściwościach, ale przy połączeniu z farbami daje obrazowi charakterystyczny połysk. Umożliwia malowanie palcami 1 l koncentratu można rozcieńczyć z wodą w proporcji 1: 3 uzyskując 4 l farby akwareli.	1
Farba Kri Kra Krea - srebrna	Koncentrat farby srebrnej nietoksycznej i hipoalergicznej. Nie miesza się z koncentratem farby o podobnych właściwościach, ale przy połączeniu z farbami daje obrazowi charakterystyczny połysk. Umożliwia malowanie palcami 1 l koncentratu można rozcieńczyć z wodą w proporcji 1: 3 uzyskując 4 l farby akwareli.	1

Farba Kri Kra Krea - perłowa	Koncentrat farby perłowej nietoksycznej i hipoalergicznnej o pojemności 500 ml. Przy połączeniu z farbami z tej samej serii w proporcji 1:3 można uzyskać nowe i niepowtarzalne kolory o perłowym odcieniu	1
Farba do tekstylii	Nietoksyczny i hipoalergicznny koncentrat farby do tekstyliów o pojemności 0,5 litra. W połączeniu z koncentratem farby o tych samych właściwościach w proporcji 1: 3, umożliwia malowanie na koszulkach bawełnianych bez obawy, że malunki spiorą się.	1
Arkusze do malowania	Komplet 50 kół wykonanych z grubego bloku technicznego, o średnicy 36 cm, pasującej do Maszyny do malowania.	1
Teatrzyk	Kolorowy teatrzyk o wymiarach nie mniejszy niż 94 x 78 x 22 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. Z tyłu teatrzyku para ruchomych drzewiczek stanowi podpórkę konstrukcji a zarazem imitujące kasę biletową	1
Kurtyna, oświetlenie, 2 pacynki	Zestaw akcesoriów do teatrzyku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane 3 bateriami AAA – niezałączone w zestawie, ruchoma czerwona dwuczęściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1
Instrumenty perkusyjne	Zestaw 9 elementów instrumentów perkusyjnych :janczary na taśmie - 4 dzwonki, para; janczary - 21 dzwonków, długość drewnianej rączki 24 cm; janczary - 5 dzwonków; kastaniety drewniane na rączce - długość całkowita 21 cm; klawesy drewniane - długość 16,5 cm, szerokość 6 cm, grubość 4 cm; marakasy drewniane z rączką, para - długość 27 cm, średnica 8 cm; pudełko akustyczne prostokątne - długość 20cm, szerokość 19,5 cm; tamburyno z membraną ,6 talerzyków, średnica 20 cm; trójkąt - 15 cm. Całość zapakowana w poręczną torbę na zamek.	1
Papier (zestaw 5 ryz)		1
Pleksa do malowania	Pleksi o wymiarach nie mniejszych niż 15 cm x 20 cm; grubość 2 mm, przezroczysta do wykorzystania podczas prac plastycznych.	10
Pędzelki - zestaw 10 szt	Zestaw pędzli w różnych rozmiarach.	1
Zestaw materiałów plastycznych część 1	Papier rysunkowy biały A4 - 500 szt., papier rysunkowy kolorowy A4 - 400 szt., papier kolorowy wycinankowy nabłyszczany A3 - 100 szt., brystol biały A3 - 100 szt., brystol kolorowy A4 - 100 szt.	1
Zestaw materiałów plastycznych część 2	Klej czarodziejski 1 litr, Kredki Bambino 25 szt., Kredki ołówkowe 25 szt., Plastelina mix 2,3 kg, Tempery 6 kolorów 6x500 ml, Teczka prac przedszkolnych 25 szt., Cienkie druciki kreatywne 1 opak., Klej w sztyfcie 25 szt., Chusteczki higieniczne 10 kpl, Ołówki trójkątne 25 szt.	1
Zestaw materiałów plastycznych część 3	Tektura falista kolorowa B4 10 ark, Zestaw papierów podstawowych 1 kpl., Folie piankowe 15 ark., Beżowa tektura falista 100 ark., Krepina mix 15 kolor., Papier pakowy beżowy 10 ark, Kulki styropianowe śr. 10 szt., 7cm 3 kpl., Masa papierowa 1 szt., Papier rysunkowy biały A3 250 ark., Kolorowy papier rysunkowy A3 -10 kol. 160 ark., Kolorowy brystol A3 -10 kol. 100 ark., Zeszyty 16 kartkowe 25 szt.	1

Klocki "Koggi" cz.1	Zestaw 3 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 2 klocki typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm	1
Klocki "Koggi" cz.2	Zestaw 3 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami, o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 1 klocek z 8 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 40 x 20 cm, 1 klocek z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm.	1
Klocki "Koggi" cz.3	Zestaw 2 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek z 12 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 60 x 20 cm, 1 klocek z 8 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 40 x 20 cm.	1
Klocki "Koggi" cz.4	Zestaw 3 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek z 12 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 60 x 20 cm, 2 klocki z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm.	1
Klocki "Koggi" cz.5	Zestaw 4 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm, 2 klocki z 4 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 20 x 20 cm, 1 klocek z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm.	1
Klocki "Koggi" cz.6	Zestaw 2 klocków typu Lego, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 1 klocek typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm.	1
<b><i>Pomoce dydaktyczne do zajęć rozwijających zainteresowania uczniów wybitnie, szczególnie uzdolnionych - ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematyczno-przyrodniczych</i></b>		
Quatrata - drewniane plansze	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm, z dwustronnym oznaczeniem liczbowym od 1 do 13 (odczytywanie osi).W środku planszy wnęka z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki, 18 różnorodnych drewnianych, kolorowych brył geometrycznych, których jednostką miary jest sześcián o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm lub jego wielokrotność, 2 drewniane kostki z oczkami od 1 do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 i z literą J. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. Komunikacja w grupie.	2
Quatrata - kolorowe sześciány	Zestaw 16 drewnianych, kolorowych klocków w formie różnorodnych brył geometrycznych, składających się z wielokrotności sześciánu o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. 2 drewniane kostki do gry z oczkami do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 + Joker. Pomoc dydaktyczna, która rozwija logiczne myślenie, widzenie przestrzenne oraz współpracę i komunikację w grupie.	2

Quatrata - karty zadaniowe	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. 20 różnorodnych, drewnianych kolorowych brył geometrycznych, w tym 11 z niepowtarzalną formą. Bryły składają się z wielokrotności sześcianu o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm. Wyobraźnia przestrzenna, komunikacja w grupie. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	2
Puzelator mozaika pojedyncza	12 obustronnie gumowych, miękkich, gładkich płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki obustronnie antypoślizgowe do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościeralny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenie mozaik, oraz lustrzanych wzorów	1
Puzelator mozaika podwójna	14 gumowych obustronnie płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki miękkie, antypoślizgowe, do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościeralny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Na spodniej, ciemnej części płytki, można rysować kredą nowe zadania np. literki w ruchu. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej. Kostka, z pojedynczymi i podwójnymi kolorami.	1
Puzelator karty zadaniowe	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm, wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego, odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościeralny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1
Puzelator elementy do działań	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1
Serek	Plansza wykonana z drewna posiadająca ponad 50 otworów, do których należy dopasować specjalne płytki z różną ilością wypustek. Pomoc przeznaczona do pracy z dziećmi z dysfunkcją narządu wzroku, Rozwija logiczne myślenie, pamięć wzrokową, wyobraźnię przestrzenna oraz zmysł dotyku	2
Pieksi	Ponad 90 kształtek o formie wklęsło – wypukłej posiadających otwór, wykonanych z naturalnego materiału. Minimum 8 pojedynczych pałeczek z kolorowymi rączkami, adekwatnymi do koloru kształtek. Bez dodatkowego używania ręki na pałeczki nabiera się kształtki wyrabiając precyzję rąk i umiejętność szybkiego rozpoznania kolorów, klasyfikując je wg przynależności do właściwego zbioru koloru. Ćwiczenie rozwija wyobraźnię, uczy rozpoznawania figur, odtwarzania ciągów, utrwała pojęcia: wypukłe, wklęsłe.	1

Logigram diagramy	3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	1
Logigram szablony	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1
Logigram karty matematyczne	60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościeralnymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami.	1
Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	1
Felix	Okrągła, drewnopodobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm z 120 otworami, podzielona poprzez kolor na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. Ponad 130 kołeczków z tworzywa sztucznego zakończonych kulką w 4 kolorach służących do wypełniania otworów na planszy. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania, kierunkowość.	2
Duży szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 28 drewnianych skoczków, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach minimum po 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	1

Duży szachowy skoczek - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną zmysł obserwacji, koncentrację.	1
Szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	1
Szachowe skoczki plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	1
Schody liczby - zestaw liczb	20 drewnianych, prostokątnych płytek o wysokości nie mniejszej niż 7 cm. Na dziesięciu płytkach znajdują się duże, czytelne cyfry od 1 do 10. Pozostałe 10 płytek posiada różnokolorowe, wyżłobione otwory, których ilość odpowiada wartościom cyfr od 1 do 10, dzięki czemu nawet dziecko słabo widzące, może sprawdzić poprzez dotyk, jaka to wartość. 45 kolorowych, kwadratowych, drewnianych płytek z otworem. Całość zamknięta w dużym drewnianym pudełku. Tworzenie prostych działań matematycznych, szukanie własnych rozwiązań przy zastosowaniu metody prób i błędów.	1
Schody liczby- plansza z kołeczkami	Duża lakierowana, drewniana plansza o długości nie mniejszej niż 50 cm. W górnej części planszy umieszczone kołeczki: trzy najniższe zamocowane na stałe, pozostałe siedem ruchomych, zamocowanych za pomocą gumki. 10 drewnianych, kwadratowych, różnokolorowych płytek o boku nie mniejszym niż 3,5 cm z dziurką w środku. Rozpoznawanie kolorów, wykonywanie działań matematycznych, stopniowanie wartości większe-mniejsze.	1
Liczby puzzle	10 drewnianych kolorowych liczb od 1 do 10 składające się z ilości elementów/puzzli, jaką jest wartość danej cyfry. Na każdym elemencie danej liczby jest nadrukowany identyczny obrazek, mający cechy wspólne do wartości tej cyfry. Utrwala znajomość liczb szukanie cech wspólnych i tworzenie zbiorów 11 drewnianych, laseczek służących do rzucania, jak kością do gry.	2

Miasto liczb	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna i umieszczona w drewnianym pudełku. Zawiera 13 dużych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 14 cm z wyżłobionymi dużymi symbolami cyfr znakami dodawania, odejmowania i równości. Na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie czerwonego ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższą cyfrę ona reprezentuje, co ułatwia naukę tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych. Do zestawu dołączonych jest 10 dużych, zielonych, cyfr od 0 do 9, które można dopasować do otworów w płytkach.	2
Liczydło liczby w kolorach	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	2
Liczydło z podziałką	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	2
Fala matematyczna plansza zadaniowa	Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	1
Fala matematyczna kule do logopedii	3 drewniane, specjalnie frezowane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 3 kolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Przeprowadzanie ćwiczeń na wydłużenie fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	1
Ułamki klocki z podziałką	Zestaw 25 dużych, drewnianych, kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent, co pozwala na przeprowadzenie zajęć z dziećmi. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu pozwalający na nawlekanie go na trzpień i utrzymywanie porządku podczas zajęć	3

Ułamki plansza	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi drewnianymi słupkami. Umożliwia przeprowadzenie dobrze widocznej prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami, mających problem z kojarzeniem i prawidłowym widzeniem. 10 dużych, drewnianych, kolorowych klocków z otworem, pozwalającym na nakładanie klocka na trzpień podstawy. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent.	3
Hip hop płytki liczbowe zest. I	Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyście. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1
Hip hop płytki liczbowe zest.II	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyście. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1
Hip hop kamienie	Zestaw 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Masywna, drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 31 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	1
Hip hop płytki symbole	Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu.	1
Wieża liczb liczby z haczykiem	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ściance umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnoscieralną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	1

Wieża liczb chwytak	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczenie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	1
Matematyczne kości - zestaw podstawowy	Zestaw 50 dużych drewnianych kości o bokach minimum 3 cm szt. Lakierowane kości o opływowych kształtach. Duże i wyraźne oznaczenia pozwalają w sposób zabawowy dla dzieci z dysfunkcjami wprowadzać działania na wyższych wartościach oraz ćwiczeń logicznego myślenia. Zestaw 13 kości z trwałym oznaczeniem cyfr arabskich do cyfry 6 i adekwatnie do nich 25 szt. kości z oczkami do 6 oraz 12 kości z sześcioma kolorami. Całość w trwałym opakowaniu.	1
Matematyczne kości - zestaw poszerzony	Duże drewniane kości o boku nie mniejszym niż 3 cm i o opływowych kształtach. Trwałe i wyraźne, a przede wszystkim duże oznaczenia pozwalają na przeprowadzenie z dziećmi z różnymi dysfunkcjami prostych działań matematycznych, ćwiczeń logicznego myślenia, segregowanie wg cech. W zestawie przynajmniej 50 szt. kości, minimum 25 szt. z oczkami od 1 do 3, 12 kości z cyframi oraz 13 kości w sześciu kolorach. Lakierowane kości pozwalają do długotrwałego użytkowania. Całość w trwałym opakowaniu.	1
Plansze do kości - duże	Plansze drewniane o różnej wielkości i ilości frezowanych trójkątnych otworów. 1 plansza ponad 70 otworów i dł. boku planszy około 50 cm i 2 plansze o dł. boku około 15 cm i przynajmniej 6 otworów. Plansze w kształcie trójkąta równobocznego i grubości nie mniejszej niż 1 cm. Otwory przynajmniej 3 cm w kształcie trójkąta o zaokrąglonych wierzchołkach umożliwiają ułożenie na nich dużych kości tworząc wzory i konstrukcje przestrzenne. Dziecko ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, precyzję ruchu, segregowanie wg cech. Produkt kompatybilny z kośćmi o boku 3 cm.	1
Plansze do kości - małe	Drewniane plansze o kształcie trójkąta równobocznego i grubości nie mniejszej niż 1 cm ze specjalnie frezowanymi dużymi otworami. Otwory przynajmniej 3 cm w kształcie trójkąta o zaokrąglonych wierzchołkach umożliwiają ułożenie na nich dużych kości tworząc wzory i konstrukcje przestrzenne. Dziecko ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, precyzję ruchu, segregowanie wg cech. Plansze o różnej wielkości i ilości otworów. 2 plansze o dł. boku około 30 cm i przynajmniej 20 otworów i 2 plansze o dł. boku około 15 cm i przynajmniej 6 otworów. Produkt kompatybilny z kośćmi o boku 3 cm.	1
Zegar tarcza demonstracyjna + 24 zegary małe	Tarcze zegarowe zbudowane z systemem kół zębatych, dzięki czemu automatycznie zachowuje relacje minut i godzin w trakcie dwiczo. Zestaw zawiera: 1 tarczę demonstracyjną oraz 24 tarcze dwiczeniowe.	1

Chrońmy nasze środowisko zestaw 7 plansz	7 plansz o różnorodnej tematyce związanej ze środowiskiem wielkość minimum 35 x 50, 32 karty, 63 elementy ruchome, poradnik metodyczny.	1
Mikroskop	Mikroskop głowica binokularowa płynna regulacja rozstawu źrenic, zakres powiększeń 40x-400x obiektywy 4x,10x,40x ,stolik krzyżowy XY, obrotowa diafragma pięcio-zakresowa, okulary: szerokokątne H10x, miska rewolwerowa trójobiektywowa, płynne oświetlenie preparatu przy użyciu diody LED, stolik przedmiotowy płaski z łapkami do mocowania preparatu, całość w steropianowym opakowaniu i kartonie, waga 1,5 kg, instrukcja w j. polskim.	1
Zestaw preparatów do mikroskopu (50 szt.)	Zestaw 50 szt. wysokiej jakości preparatów biologicznych zapakowanych plastikowe pudełko. Zestaw zawiera zarówno tkanki roślinne jak i zwierzęce m.in. Tylne odnóże pszczoły miodnej,Korzeń młodej wyki, Pędzlak (rodzaj grzybów), Sklereidy, Liść bobu.	1
Korpus człowiek model anatomiczny	Model o wysokości nie mniejszej niż 42 cm, 11 elementów, głowę można otworzyć. Model anatomiczny przedstawiający korpus i najważniejsze organy wewnętrzne człowieka. Wykonany z solidnego tworzywa.	1
Anemometr	Wymiar nie mniejszy niż 28 x 19 cm. Urządzenie wskazuje prędkość wiatru (odczyt w m/s skali Beauforta). Można go trzymad w ręku lub zamocować.	1
Wiatrowskaz	Prosty, wytrzymały przyrząd do określania kierunku wiatru. Wymiar nie mniejszy i nie większy niż 32 x 22 cm.	1
Deszczomierz	Wymiary nie mniejsze niż 16 x 8 cm.Dokładny pomiar opadów. Skala w milimetrach, pokrywka .	1
Sekrety elektroniki - 180 komb.	Ponad 180 eksperymentów. Wszystkie elementy wchodzące w skład zestawu są zaprojektowane w sposób umożliwiający ich bezproblemowe i bezpieczne łączenie za pomocą zaciskanych złączy.	1
Waga ze zbornikami 1 litrowymi i 25 odważnikami	Waga wyposażona w dwa przezroczyste zbiorniczki, o pojemności 1 l z podziałką i komplet 25 odważników: 11 odważników metalowych oraz 14 odważników z tworzywa. Zestaw umożliwia ważenie materiałów sypkich, płynnych lub stałych do 1 litra. Wykonana z trwałego i estetycznego tworzywa.	1
Encyklopedia - Mózg elektrony	Znakomita zabawka edukacyjna dla najmłodszych. W skład zabawki wchodzi 12 plansz z rysunkami dotyczącymi różnych dziedzin. Rysunki z każdej planszy należy odpowiednio skojarzyć ze sobą parami. Po naciśnięciu właściwej pary punktów znajdujących się przy rysunkach zapali się dioda w górnym rogu pudełka. Ta zabawa daje dzieciom wiele satysfakcji, jednocześnie uczy, rozwija spostrzegawczość i koncentrację.	1
Jakie to flagi	Gracze uczą się się rozróżniać flagi państw całego świata, poznają nazwy tych państw i miejsce ich położenia. Poznają też nazwy ich stolic, a także jaka jest wielkość ich powierzchni i jaki obowiązuje w nich język.Gra doskonale łączy w sobie zabawę z nauką i treningiem <u>namieci</u>	1
Martyna Wojciechowska	Gra podczas której zawodnicy przemierzając świat wspólnie z podróżniczką, zdobywają bogatą wiedzę geograficzną i przyrodniczą. Gra zawiera: planszę, 90 kart pytań i odpowiedzi, 6 kart liter, 4 karty pocztówki z podróży, 10 kart opowieści Martynty, 3 pionki, kostkę z oczkami, kostkę z cyframi, 40 żetonów, klepsydrę, notes, książeczkę "Notatki z podróży".	1

8 brył geometrycznych i ich siatki	8 brył przezroczystych z ruchomą podstawą, 8 kolorowych siatek do składania, wysokość brył: 7,6 cm, umieszczone w kartonie, instrukcja metodyczna	1
Przyrodnicze wędrówki	Gra obejmująca tematykę środowiska przyrodniczego Polski - roślin, zwierząt, życia na wsi oraz krajobrazów z informacją o poprawnej pisowni. 224 karty z obrazkami z dołączonymi do nich pytaniami.	1
<b><i>Komputery przenośne</i></b>		
Laptop	Procesor: Inter Core i5-3210M. Pamięć RAM: 8GB. Dysk twardy: 750GB HDD. System operacyjny + pakiet biurowy MS Office.	1
<b><i>Urządzenia multimedialne</i></b>		
Radiomagnetofon CD	Odtwarzacz CD, mp3. Port USB. Radio cyfrowe.	1