

Załącznik nr 1

Szczegółowa kalkulacja przedmiotu zamówienia

Pomoce dydaktyczne oraz sprzęt do prowadzenia zajęć w Szkole Podstawowej w Długiem

LP	Przykładowa nazwa pomocy dydaktycznej	Opis - minimalne wymagania przedmiotu	Ilość sztuk	Cena netto	Wartość netto	Kwota Vat	Cena jedn.brutto	Wartość brutto
1.	Tablica do pisanie w linię	Ścienna, szkolna tablica w trzy linie. Rewers w kratkę. - Zmywalna. - Format: 140 x 100 cm. - Laminowana dwustronnie folią strukturalną o podwyższonej wytrzymałości na rozdzieranie. - Oprawiona w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym.	1					
2.	Tablica do pisanie w kratkę	Ścienna, szkolna tablica w trzy linie. Rewers w kratkę. - Zmywalna. - Format: 140 x 100 cm. - Laminowana dwustronnie folią strukturalną o podwyższonej wytrzymałości na rozdzieranie. - Oprawiona w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym.	1					
3.	Zegar – ścianka manipulacyjna	Dwustronna ścianka manipulacyjna z kołeczkami. Pozwala na objaśnianie i wykonywanie ćwiczeń związanych z czasem. Na drugiej stronie tablicy powinna być możliwość tworzenia kompozycji z drewnianych klocków . Wymiary tablicy: min. 100cm x 85 cm. W zestawie: min 50 kolorowych klocków do zegara.	1					
4.	Ścianka manipulacyjna	Dwustronna ścianka manipulacyjna z kołeczkami. Kołeczki przykryte transparentną płytą. Wpadające klocki napotyka na przeszkody i nigdy nie wiadomo, w jaki wzór się ułożą. Na drugiej stronie tablicy powinna być możliwość tworzenia kompozycji z drewnianych klocków . Wymiary tablicy: min. 100cm x 85 cm.	1					
5.	Zestaw kraczków	Zestaw min. 150 drewnianych kraczków, plastikowy pojemnik na kraczki.	1					
6.	Gra – np..Zabawy z literkami	Gra rozwijająca pamięć, doskonaląca spostrzegawczość, zdolność logicznego myślenia. W trakcie gry dzieci poznają literki, uczą się odnosić je do nazw przedmiotów. W zestawie m.in.: plansza, kartoniki z obrazkami, literami, pionki, żetony.	1					
7.	Gra ortograficzna	Gra planszowa w skład której muszą wchodzić: dwie dwustronne, kolorowe plansze, min. 4 plastikowe pionki w różnych kolorach, min. 45 sztuk kartonowych żetonów z literami, 4 kartonowe tafelki - samochody , 4 plastikowe podstawki do pionków , kostka do gry,min.35 kartonowych obrazków , 4 mini słowniczki ortograficzne znajdujące się na kartonikach oraz instrukcja obsługi.	1					
8.	Gra – np..Krzyżówkowy zawrót głowy lub równoważny	Gra edukacyjna składająca się z min. 70 puzzli wraz z opisem 4 sposobów układania. Polegająca na ułożeniu wyrazów z puzzli z literkami.	1					

9.	Loteryjki obrazkowo-sylabowe	Publikacja powinna zawierać dwie serie loteryjek obrazkowo-sylabowych. W pierwszej znajdują się loteryjki jednoobrazkowe dwusylabowe o sylabach dwuliterowych otwartych, w drugiej loteryjki dziewięcioobrazkowe o dwóch różnych sylabach. Każda loteryjka składająca się z obrazka i pustych okienek, które są uzupełniane przez dziecko wyciętymi kartonikami np. „Loteryjki obrazkowo-sylabowe” lub równoważna	8					
10.	Książeczka – np..Dyslektyczne ucho	Książeczka utrwalająca pisownię wyrazów. Dzieci powinny mieć możliwość uzupełniania w danym wyrazie literę lub dwuznak, następnie wykonują ćwiczenie utrwalające pisownię tego słowa. Do książeczki powinien być dołączony minisłowniczek zawierający wszystkie wyrazy z ćwiczeń. Korzystając z niego, dziecko może sprawdzić, czy dobrze wykonało zadanie.	1					
11.	Gra -np.Łapiemy żabę lub równoważny	Gra doskonaląca koordynację wzrokowo-ruchową, spryt, celowości ruchu, Gra polegająca na rzucaniu i łapaniu żabki. W zestawie powinna być min. 1 żabka i 2 tarcze o śr. Min. 12,5 cm. (+/- 1 cm)	3					
12.	Labirynt	Drewniany labirynt ze szlaczkami do manipulacji, ma postać prostokątnej płytki z zaokrąglonymi rogami. Na rogu każdej płytki powinna znajdować się podpórka w postaci dwóch drewnianych kulek. Zabawa polega na przesuwaniu barwnych, koralików po fantazyjnie wyciętych ścieżkach. Wym. minimalne: 27 x 27 x 7 cm.	2					
13.	Przeplatanki	Minimum 8 plastikowych, kolorowych, dziurkowanych kształtów zwierząt, pojazdów do przewlekania wraz z min. 8 sznureczkami o długości min. 90 cm. Wymiary każdego z kształtów min.: 11 x 9 cm.	1					
14.	Gra- np. Trzykurs lub równoważny	Gra powinna składać się ze skrzynki w kształcie trójkąta, z wyciętymi otworami rozmieszczonymi blisko siebie i min. trzech kulek w kolorach czerwonym, niebieskim i żółtym. które można przemieszczać za pomocą specjalnej obręczy i min. 3 długich sznurków po narysowanych torach. Gra ucząca koordynacji i współpracy.	3					
15.	Zeszyt – np..Dyslektyczne ucho	Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchowej nie tylko dla uczniów .	8					
16.	Książeczka – np.. Metoda dobrego startu	Książeczka przeznaczona jest dla uczniów rozpoczynających naukę pisania i czytania, zawieraj materiał potrzebny do wprowadzenia 24 liter małych i wielkich. Wierszyki powinny być napisane w taki sposób, aby kilkakrotnie występowała w nich głoska odpowiadająca poznawanej literze. Stanowiące punkt wyjścia do ćwiczeń językowych dotyczących przede wszystkim analizy i syntezy słuchowej (wyrazowej, sylabowej i głoskowej), ale także analizy wzrokowej (wyróżnianie określonej litery w tekście). Np.: Od wierszyka do literki lub równoważny.	8					
17.	Ćwiczenie – np..Metoda dobrego startu	Ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci, służące sprawnemu rozpoznawaniu głosek, zauważaniu różnic między głoskami, wyrobieniu sprawności całościowego słuchowego ujmowania wyrazu i zdania, kształceniu pamięci słuchowej. Dotyczą różnicowania głosek: b – p, g – k, d – t, l – r, w – f oraz głosek szumiących i syczących, np. „Gumowe ucho” lub równoważna	8					
18.	Zestaw plansz z literkami i cyferkami	alfabet i cyfry polisensoryczne wykonane z płyty HDF 6 mm (Minimalne wymiary: 16 x 13 cm); Min.80 sztuk: w tym min 35 małych liter z dwuznakami, min.35 dużych liter z dwuznakami, 10 cyfr. Całość zapakowana jest w estetyczną, skrzynkę z przegródkami ułatwiającą porządkowanie.	1					
19.	Tablice z liniaturą	Zestaw min. 10 plansz z ciemnym tłem i 3 liniami do nauki pisania oraz wykonywania ćwiczeń grafomotorycznych za pomocą białego ołówka lub kredy. Wym.: 20 x 24 cm(+/- 2cm)	1					
20.	Gra – np.. Tuba Gąsienice lub równoważny	Gra doskonaląca sprawność manualną i zręczność. W zestawie min: 4 gąsienice, 4 kolorowe bambusowe łyżki z gumowym ogranicznikiem, 36 kolorowych kulek z liczbami 1-9, 20 kolorowych żetonów, bambusowa listwa na żetony, sznurkowa obręcz.	2					

21.	Ołówki	Min. 12 szt. białych ołówków przeznaczonych do wykonywania ćwiczeń na tablicach i kartkach z ciemnym tłem.	1					
22.	Tablice do ćwiczeń grafomotorycznych	Zestaw min. 6 dwustronnych, zmywalnych plansz z różnymi szlaczkami do ćwiczeń grafomotorycznych oraz rozwijania motoryki dłoni. Polecane zarówno dla dzieci prawo i leworęcznych. Stopniowanie trudności. Min wym.: 30 x 25 cm (+/- 0,5cm)	2					
23.	Ćwiczenia kaligraficzne dla klas 0-III. Np. Piszę po śladzie, lub równoważny	Zestaw ćwiczeń kaligraficznych przeznaczony dla dzieci objętych nauczaniem wczesnoszkolnym, z trudnościami w opanowaniu poprawnej grafiki pisma. Każda litera podzielona na elementy ułatwiające kształtne pisanie z zachowaniem prawidłowego kierunku. Zestaw składa się z min.100 kart z literami alfabetu.	8					
24.	Ćwiczenia do nauki czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną	Zestaw ćwiczeń sylabowych do nauki czytania dla dzieci zagrożonych dysleksją, np. zestaw 1 "Moje sylabki. Ćwiczenia do nauki czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną" lub równoważny	2					
25.	Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania.	Pomoc edukacyjna dla dzieci uczących się czytać. Pomoc dotyczy wyrazów zbudowanych z dwóch sylab: sylaby zamkniętej obudowanej spółgłoskami i sylaby otwartej. Zestaw składający się z min. 21 kompletów. W skład każdego kompletu powinny wchodzić min. następujące elementy: obrazek; przecięty obrazek z podpisem; podpis - cały wyraz do czytania globalnego; sylaby - wyraz rozcięty zgodnie z podziałem na sylaby.	1					
26.	Historyjki obrazkowe z tekstami wzbogacające słownictwo	Historyjki obrazkowe z tekstami składające się z min. Pięciu serii ilustracji oraz tekstów wzbogacających słownictwo i zjawiska gramatyczne. Ilustracje mogą służyć także do ćwiczeń myślenia przyczynowo - skutkowego. W zestawie: min 70 kart.	3					
27.	Gra – np.. Kocham Cię, Polsko lub równoważny	Planszowa gra zespołowa - quiz pytań i odpowiedzi o Polsce. Doskonale nadająca się do ćwiczeń w czytaniu, ale też zdobywaniu wiedzy o kraju ojczystym. Przeznaczona dla 2-20 uczniów.	1					
28.	Alfabet-dywanik	Mata do zabawy i poznawania liter z antypoślizgowym podłożem. Wykonana z grubego filcu, podzielona na 32 pola z literami alfabetu, również polskimi. Wymiary min: 200 x 100 cm .	1					
29.	Bajki na płycie CD	Bajki Złota rybka i inne na płycie CD . Płyta umieszczona w plastikowym pudełku. Łączny czas trawania bajek min. 55:00	1					
30.	Bajki na płycie CD	Bajki Kopciuszek i inne na płycie CD . Płyta umieszczona w plastikowym pudełku. Łączny czas trawania bajek min. 55:00	1					
31.	Bajki na płycie CD	Bajki Czerwony Kapturek i inne na płycie CD . Płyta umieszczona w plastikowym pudełku. Łączny czas trawania bajek min. 55:00	1					
32.	Bajki na płycie CD	Bajki Śpiąca Królewna i inne na płycie CD . Płyta umieszczona w plastikowym pudełku. Łączny czas trawania bajek min. 55:00	1					
33.	Bajki na płycie CD	Bajki Kot w butach i inne na płycie CD . Płyta umieszczona w plastikowym pudełku. Łączny czas trawania bajek min. 55:00	1					
34.	Bajki na płycie CD	Bajki Calineczka i inne na płycie CD . Płyta umieszczona w plastikowym pudełku. Łączny czas trawania bajek min.55:00	1					
35.	Książeczka - Zgadywanki. Wiosna	Książeczka zawierająca zagadki, łamigłówki i rymowanki, dzięki którym dzieci poznają zjawiska przyrodnicze, otoczenie, nazwy miesięcy czy pór roku, np. "Zgadywanki wiosna" lub równoważna	8					
36.	Książeczka – Zgadywanki Lato	Książeczka zawierająca zagadki, łamigłówki i rymowanki, dzięki którym dzieci poznają zjawiska przyrodnicze, otoczenie, nazwy miesięcy czy pór roku, np. "Zgadywanki lato" lub równoważna	8					

37.	Książeczka – Zgadywanki Jesień	Książeczka zawierająca zagadki, łamigłówki i rymowanki, dzięki którym dzieci poznają zjawiska przyrodnicze, otoczenie, nazwy miesięcy czy pór roku, np. "Zgadywanki jesień" lub równoważna	8					
38.	Książeczka – Zgadywanki Zima	Książeczka zawierająca zagadki, łamigłówki i rymowanki, dzięki którym dzieci poznają zjawiska przyrodnicze, otoczenie, nazwy miesięcy czy pór roku, np. "Zgadywanki zima" lub równoważna	8					
39.	Kredki	Zestaw min.m 144 kredek ołówkowych w min. 12 intensywnych kolorach. Całość zapakowana jest w praktyczne pudełko z przegródkami. .	3					
40.	Karty do ćwiczeń grafomotorycznych	Min. 5 zestawów kart zmywalnych o zróżnicowanym poziomie trudności, po min. 6 szt. w każdym. Przeznaczone są do ćwiczeń grafomotorycznych i rozwijania sprawności manualnej.	1					
41.	Interaktywna gra do nauki czytania i pisania	Interaktywna gra edukacyjna do nauki pisania i czytania. Zawierająca minimum 170 różnorodnych zadań, ponad 200 multimedialnych stron, piosenki, wierszyki, fragmenty baśni, ilustrowany słowniczek ortograficzny, zróżnicowany stopień trudności zadań	1					
42.	Gra – np.. Sylaby do zabawy lub równoważny	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, koncentrację słuchową – umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisania. Ucząca również przestrzegania ustalonych zasad. Zawartość pudełka min.: 55 kart biedronek, 55 kart ilustracji, plansza, 5 pionków, kostka, instrukcja. Liczba graczy: od 2 do 5.	2					
43.	Gra- np..Głoski do zabawy lub równoważny	Gra kształtująca słuch fonemowy umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów oraz koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, koncentrację słuchową umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisania. Ucząca również postrzegania ustalonych zasad. Zawartość pudełka min. : 55 kart żabek, 55 kart ilustracji, plansza, 5 pionków, kostka, instrukcja.	2					
44.	Gra – np..Literka do literki lub równoważny	Gra edukacyjna polecana dzieciom z problemami w czytaniu. Gra zmusza do myślenia i koncentracji uwagi.Zawartość pudełka min: 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów, instrukcja.	2					
45.	Książeczka - Przymiotnik	Książeczka poświęcona kształtowaniu pojęcia przymiotnika, pomagająca dziecku odkryć najważniejsze cechy i funkcje tej części mowy, dostarczając ciekawego słownictwa i okazji do posługiwania się nimi w różnych sytuacjach, np. "PUS Jaki? Jaka? Jakie? lub równoważna	8					
46.	Ćwiczenia językowe – Rzeczownik	Zestaw ćwiczeń językowych utrwalających pojęcie rzeczownika, łączących elementy gramatyki, frazeologii i stylistyki, oparte na konkretnym materiale, dzięki któremu dzieci odkrywają najważniejsze cechy i funkcje części mowy, poznają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników, a także ich związki wyrazowe, np. "PUS „Rzeczownik " składający się z 2 części lub równoważne	8					
47.	Zestaw kontrolny do pozycji 46.	Zamykane pudełeczko, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny do wykorzystać w połączeniu z książeczkami.	8					
48.	Gra - Sylabki lub równoważny	Gra edukacyjna do nauki języka polskiego w klasach 1-3. Posiada min. 6 różnych wersji o 4 poziomach trudności. Wprowadzająca dziecko w świat zgłosek i zasad dzielenia wyrazów. Prosty materiał słownikowy, starannie wykonane karty i plansze, emocjonujący przebieg poszczególnych zabaw zachęca każde dziecko do nauki czytania i pisania.	1					
49.	Gra - zwierzęta	Gra polega na wskazaniu elementu, który nie pasuje do pozostałych elementów z danej na planszy, bądź też na odszukaniu postaci, której cień znajduje się na brzegu planszy.	2					
50.	Gra – np..Dom i miasto	Gra kształtująca umiejętności rozpoznawania dźwięków z otaczającego świata, w zestaw której wchodzi min.: 25 dwustronnych kart, 150 żetonów oraz płyta CD. Całość zapakowana w walizkę.	1					
51.	Gra – Środowisko naturalne i zwierzęta	Gra o tematyce przyrodniczej. Zestaw składa się z min.: 25 dwustronnych kart, 150 żetonów, płyty CD. Zestaw zapakowany w walizkę	1					

52.	Gra – Instrumenty muzyczne	Gra dźwiękowa kształtująca umiejętności rozpoznawania dźwięków : instrumenty muzyczne. W zestawie min. 25 kart i płyta CD.	1					
53.	Lotto dźwiękowe - zwierzęta	Lotto dźwiękowe rozwijające umiejętność analizy słuchowej, kojarzenia, rozpoznawania dźwięków. Nagrania na płycie CD powinny prezentować ryki, piski, pohukiwania i mnóstwo innych ciekawych dźwięków, do których należy dopasować właściwe zwierzęta. W zestawie min.: płyta CD, 6 różnych kart ze sztywnego kartonu (25 x 19 cm (+/- 2 cm)) oraz 40 plastikowych żetonów.	1					
54.	Książeczka – Zabawy ortograficzne dla dzieci	Książeczka przeznaczona jest dla dzieci rozpoczynających naukę w szkole podstawowej. Dzieci powinny poznać pisownię wyrazów. Uzupełniają w danym wyrazie literę lub dwuznak, następnie wykonują ćwiczenie utrwalające pisownię tego słowa. Mogą też pokolorować ilustracje, które po wycięciu staną się podstawą do wielu ciekawych zabaw. Do książeczki powinien być dołączony minisłowniczek zawierający wszystkie wyrazy z ćwiczeń.	8					
55.	Logiczne tablice- relacje przestrzenne	Zestaw zawiera min.: 2 ramki (do wsuwania kart), 18 kart aktywności z ilustracjami (24,5 x 23 cm (+/- 2), 96 kart odpowiedzi z obrazkami (4 x 4 cm (+/-1). Dzieci drogą dedukcji układają logiczne ciągi, definiują relacje przestrzenne. Zabawa rozwija logiczne myślenie, spostrzegawczość, motywuje i zachęca do dalszej zabawy.	1					
56.	Książeczka – Uczę się literek,	Książeczki drukowane są na zmywalnym papierze przeznaczone do rysowania szlaczek, pisania literek i cyferek. Można je wykorzystać wielokrotnie. Potrzebne są mazaki, zwilżona chusteczka lub gąbka. Format min: 16,5 x 23,5 cm (+/- 2cm) np. Uczę się literek. 8 kpl jeżeli książka jest w 2 częściach lub równoważny.	8					
57.	Mata matematyczna lub równoważny	Min. 5 zestawów kart zmywalnych o zróżnicowanym poziomie trudności, po min. 6 szt. w każdym. Przeznaczone są do ćwiczeń grafomotorycznych i rozwijania sprawności manualnej.	3					
58.	Tęczowe ułamki	Magnetyczny zestaw ułamków składający się z min. 9 dwustronnych kół (śr. min. 9 cm) podzielonych na części. Każda z części wyrażona jest w postaci ułamka zwykłego, a na odwrocie procenta. Zestaw kół musi ułatwiać zrozumienie ułamków i różnego sposobu zapisu części całości. Powinien składać się z min. 50 elementów.	2					
59.	Elektroniczne urządzenie do wykonywania działań	Elektroniczne urządzenie przeznaczone jest do ćwiczeń w wykonywaniu obliczeń: dodawania, odejmowania, dzielenia, mnożenia. 3 poziomy trudności pozwalają dostosować zadania do umiejętności dziecka. Min 3 wyświetlacze, przyciski z cyframi 0-9	3					
60.	Liczydło stojące z tablicą	Tablica magnetyczna z liczydłem. Konstrukcja wykonana z drewna malowanego lakierem wodnym. Część magnetyczna tablicy wykonana z płyty HDF białej min. 98x63 cm i blachy białej o powłoce ceramicznej min. 98x63. Część tablicy z liczydłem składa się z : min. 10 prętów i ok. 100 szt. pilek plastikowych w dwóch kolorach o średnicy ok. 80 mm.	2					
61.	Duże bryły geometryczne	Zestaw min.10 różnych brył geometrycznych (stożek, kula, półkula, sześcian, walec, graniastosłup sześciokątny, graniastosłup trójkątny, graniastosłup prostokątny, ostrosłup prawidłowy, ostrosłup o podst. trójkąta) o wys. min.8 cm, doskonale ilustruje relacje pomiędzy powierzchnią, objętością, kształtem i rozmiarem.	2					
62.	Książka – np. Zegar i kalendarz	Książeczka do nauki matematyki zawierająca min. 24 ćwiczenia przybliżające dzieciom zagadnienia związane z pojęciem czasu (m.in. : godzina, kwadrans, minuta, nazwy miesięcy, daty itp.).	2					
63.	Zbiór ćwiczeń – zadania tekstowe	Zbiór tematycznych ćwiczeń, dotyczących takich zagadnień z zakresu matematyki jak: symetria i rytm , miary, wagi i pieniądze, znaki rzymskie, np. "Matematyka konkretna" lub równoważna	2					

64.	Zbiór ćwiczeń – zadania tekstowe	Książeczka, w której przedstawione są zadania tekstowe, służące wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych. Zadania rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe w skład, których wchodzi m.in.: przeliczanie, liczebniaki porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów – kolejność/miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne, zadania związane z kupowaniem, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie - ile ma? Ile brakuje?, zadania tekstowe - poprawne czy błędne?, uzupełnianie tekstu zadania, mnożenie, mnożenie i dzielenie - przekształcanie zadań. Mogą być 2 kpl. Składające się z 2 zeszytów ćwiczeń	2					
65.	Piramida matematyczna Dodawanie do 100.	Piramida matematyczna składająca się z min.36 trójkątów i zawiera min. 45 zadań.	4					
66.	Piramida matematyczna Tabliczka mnożenia.	Piramida matematyczna składająca się z min. 45 trójkątów i zawiera min. 60 zadania.	4					
67.	Zestaw tablicowy- np. Magnetyczny zegar	Pomoc edukacyjna służąca do odczytywania zegara. Zadaniem uczniów jest ułożenie na zegarku analogowym właściwej godziny, która jest zapisana w formie cyfrowej lub na odwrot. Zestaw składa się z dużej magnetycznej tablicy z zegarem o wym. 30x36cm (+/- 2cm), min. 2 magnetycznych wskazówek oraz min. 55 cyfr.	2					
68.	Zegar - plansza demonstracyjna.	Plansza edukacyjna „Zegar” doskonale sprawdzająca się jako pomoc w nauce odczytywania godziny. Pokazująca budowę zegara tarczowego i różne sposoby zapisu godziny. Na odwrocie powinny znajdować się zegary (klasyczny i elektroniczny), z których dziecko odczytuje godzinę. Format: 61 x 86 cm (+/- 2 cm). Dwustronnie laminowana.	2					
69.	Klasowy zestaw zegarów- mierzymy czas	Zestaw klasowych zegarów do ćwiczenia odczytu i zapisu czasu. W zestawie duża tarcza demonstracyjna o wym. 30cm (+/-2cm) oraz min. 24 tarcze o wym. 12cm (+/-1cm). Tarcze powinny wyposażone być w ruchome wskazówki, których kolory zgodne są z podziałką tarczy na godziny i minuty. Każda tarcza powinna posiadać miejsce na zapis czasu mazakiem suchościeralnym.	3					
70.	Klepsydry zestaw.	Zestaw 5 klepsydr: 30 s, 1 min., 3 min., 5 min., 10 min.	1					
71.	Domino	Domino pomaga w ćwiczeniu umiejętności właściwego odczytywania czasu. Np. kolor czerwony określa godzinę, niebieski minuty.	4					
72.	Gra – Mierzmy czas	Gra przybliża pojęcie czasu, metody jego mierzenia oraz funkcję zegara. Zawiera min. 17 rysunków z podstawowymi wskazówkami pozwala na układanie na tablicy harmonogramu codziennych zajęć szkolnych i na tworzenie klasowego rozkładu zajęć. Zabawa zaznajamia z pojęciem czasu, jego następstw, trwania, odczytywania i rozumienia. W zestawie: panel (70 x 50 cm (+/- 5cm)), min. 35 kart z obrazkami codziennie wykonywanych czynności, min.15 kart z zajęciami odbywającymi się w szkole, min. 48 kart z godzinami, słonko, księżyc, krajobrazy z różnym ustawieniem słońca i księżyca, woreczek z samoprzylepnymi magnesami, woreczki z kartami.	2					
73.	Waga	Precyzyjna waga szkolna, z wbudowanymi min. 10 miedzianymi odważnikami. Waga może ważyć przedmioty do 2 kg. Wielkość: 30 x 15 cm (+/-5cm)	1					
74.	Odważniki	Zestaw min. 11 metalowych odważników: 2 x 1 g, 2 x 2 g, 2 x 5 g; 2 x 10 g, 2 x 20 g, 1 x 50 g.	1					
75.	Odważniki	Zestaw 4 metalowych odważników: 1 x 500 g, 2 x 200 g, 1 x 100 g.	1					
76.	Kasa	Kasa sklepowa z wbudowanym kalkulatorem i wyświetlaczem o wymiarach ok.22 x 21 x 16 cm.	3					

77.	Klocki matematyczne	Zestaw min. 300 drewnianych klocków matematycznych w drewnianej skrzynce przeznaczony jest do definiowania i kształtowania pojęcia liczby, części, nauki liczenia i wykonywania prostych operacji matematycznych.	1					
78.	Duże domino podłogowe	Zestaw min.28 dużych, podłogowych dywaników kostek domina do gier i zabaw edukacyjnych. . Wym min.: 10,5 x 21 cm.	3					
79.	Domino dla juniora	Zestaw domina z figurami geometrycznymi wykonany z filcu, składający się z 28 elementów o wym.min 21 x 10,5 cm umieszczonych w plastikowym pojemniku.	3					
80.	Gra logiczna – np. Tangram	W zestawie min. 7 elementów oraz książeczka z 200 figurami, które można ułożyć.	2					
81.	Zestaw demonstracyjny - Konstruktor brył	Zestaw demonstracyjny do konstruowania dużych brył. W zestawie min 30 kulek łączących o śr. 30 mm, min. 12 patyczków o dł. 12 cm, min. 60 patyczków o dł. 15 cm, min. 10 patyczków o dł. 18 cm, min. 20 patyczków o dł. 22 cm.	3					
82.	Zestaw demonstracyjny - Zegar i czas	Klasowy, obrotowy zestaw demonstracyjny składający się z części, które można ze sobą łączyć, stopniując trudność ćwiczeń w odczytywaniu i wskazywaniu czasu. Wymiary po złożeniu części w całość min: 15 x 55 cm.	2					
83.	Gra komputerowa - Matematyka	Matematyczna, edukacyjna gra komputerowa. GŁÓWNE CECHY PROGRAMU: • liczby naturalne w zakresie 1 - 12 • rozpoznawanie kształtów i kolorów • proste oznaczanie i odczytywanie czasu • wskazywanie liczb ze słuchu • liczenie w pamięci • łączenie liczb w pary • łączenie przedmiotów w zbiory • porządkowanie przedmiotów według kolejności i rozmiaru	1					
84.	Gra komputerowa - Matematyka	Matematyczna, edukacyjna gra komputerowa . ZAKRES ZAGADNIEN: • dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1–30 • porównywanie liczb i określanie liczebności zbiorów • mnożenie jako dodawanie jednakowych składników • liczby jedno- i dwucyfrowe • ciągi malejące i rosnące • rozkład liczby naturalnej na czynniki • obliczanie pola powierzchni figur prostych • ważenie i mierzenie przedmiotów	1					
85.	Gra komputerowa - Matematyka	Matematyczna, edukacyjna gra komputerowa . ZAKRES ZAGADNIEN: • działania liczbowe w zakresie 1–10 000 • obliczanie ułamka liczby całkowitej, określanie połówek i ćwiartek • podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą • zadania z treścią • obliczanie nieznanego składnika sumy • rozkład sumy na określoną liczbę składników • obliczanie pól powierzchni wielokątów • mierzenie czasu, długości i wagi	1					

86.	Gra komputerowa - Matematyka	Matematyczna, edukacyjna gra komputerowa. ZAKRES ZAGADNIEN: • dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie liczb w zakresie 1–10 000 • przedstawianie działań na grafach • stosowanie własności działań arytmetycznych • zapisywanie algorytmów działań pisemnych • działania na ułamkach • obliczenia z użyciem waluty • odczytywanie wskazań zegara • mierzenie długości i wyznaczanie pojemności • figury przestrzenne i ich własności • szacowanie objętości brył	1					
87.	Książka – np. Aby polubić matematykę	Książka zawierająca ćwiczenia dla dzieci mających trudności w uczeniu się matematyki. Zawarte w książce ćwiczenia powinny kształtować umiejętności niezbędne do dalszej nauki matematyki - usprawniają pamięć, spostrzeganie i orientację przestrzenną.	8					
88.	Domino klasyczne	Domino klasyczne. Wym. tafelka: 4,5 cm x 2,5 cm.	3					
89.	Książka - Liczę w pamięci	Książeczka zawierająca zadania dotyczące podstawowych działań matematycznych. Uczy podstaw techniki rachunkowej, utrwała pojęcie liczby oraz doskonali umiejętności symbolicznego zapisu działań. Ćwiczenia kształtują umiejętności dodawania i odejmowania do 12, 20, 100, 1000. Np. Może być 1 kpl. Składający się z 5 części.	1					
90.	Liczmany	18 dwustronnych lizaków z liczbami.Dł.:ok. 14 cm.	8					
91.	Liczbowe Sudoku lub równoważny	Gra rozwijająca umiejętności wykonywania działań i logicznego myślenia. Gra powinna mieć 4 poziomy trudności i przeznaczona jest dla 1-8 graczy. Zawartość min: 8 lakierowanych plansz, 96 kart z liczbami wykonanych z grubego, lakierowanego kartonu.	3					
92.	Transparentna rama	Transparentna rama z pyłem magnetycznym w wodnym roztworze, wym min.. 28 x 19 x 0,9 cm.	1					
93.	Zestaw magnetyczny	Zestaw zawiera np.: 4 magnetyczne pałeczki, 2 kulek w różnych kolorach, 2 magnesy prostokątne, supermagnes-podkową, zestaw 5 okrągłych magnesów na drążku, małą magnetyczną podkową, magnes-kompas oraz książeczkę edukacyjną. Całość zapakowana w zamykaną, plastikową walizkę.	2					
94.	Książka – Na ratunek planecie,	Książka ma omawiać następujące tematy: 1. Atmosfera: Ciało fizyczne, substancja, zjawisko – Pierwiastek i związek chemiczny – Powietrze – Pogoda – Optyka i akustyka – Klimat, 2. Woda na Ziemi: Woda substancją życia – Przemiany wody na Ziemi – Morza i oceany – Jeziora, rzeki i lodowce – Zanieczyszczenia wód, 3. Gleby, skały minerały: Ciała stałe – Elektryczność i magnetyzm – Jak powstają gleby? – Niszczenie gleb. 4. Krajobrazy Ziemi: Historia badana Ziemi – Rzeźba powierzchni Ziemi – Krajobrazy Ziemi, 5. Fauna i flora: Cechy organizmów żywych – Fitogeografia – Zoogeografia – Klasyfikacja organizmów, 6. Układ Słoneczny: Wszechświat – Ziemia w Układzie Słonecznym. Mogą być 2 kpl. Zawierające po 2 książki	2					
95.	Segregacja odpadów	Praktyczny zestaw- walizka zawierająca ikoniczne wyobrażenia popularnych śmieci i komplet min. pięciu opakowań imitujących prawdziwe pojemniki do ich segregacji. Zestaw wzbogacają naklejki do odpowiedniego oznakowania pojemników. Karty wykonane są z min. 2,5 cm kartonu, laminowane. Wym. Kart min.: 6 x 6 cm, pojemników min.: 20 x 19 x 10 cm.	3					

96.	Ścienna plansza przedstawiająca główne zasady sortowania odpadów,	Ścienna plansza szkolna przedstawiająca główne zasady sortowania odpadów, tak aby umożliwić ich skuteczny recykling. Oprawa laminowana dwustronnie folią strukturalną o podwyższonej wytrzymałości na rozdzieranie. Oprawa w półwałki z zawieszeniem sznurkowym. Wym. Min.: 150 x 100 cm.	1					
97.	Ekosystem jeziora	Plansza edukacyjna przedstawia ekosystem jeziora. Wym. Min.: 100 x 70 cm.	1					
98.	Ekosystem pól i łąk	Plansza edukacyjna przedstawia ekosystem pól i łąk. Wym.min.: 100 x 70 cm.	1					
99.	Motyl - cykl rozwojowy	Zestaw min. 9 dużych, magnetycznych ilustracji prezentujących cykl rozwojowy motyla. Można po nich pisać zmywalnym mazakiem.	1					
100.	Roślina - cykl rozwojowy	Zestaw min. 12 dużych, magnetycznych ilustracji prezentujących cykl rozwojowy roślin na przykładzie fasoli i drzewa jabłoni. Wym. największej z ilustracji min.: 20 x 20 cm. Można po nich pisać zmywalnym mazakiem.	1					
101.	Plansza edukacyjna - Zjawiska pogodowe/Dbaj o naszą planetę	Dwustronna plansza edukacyjna o tematyce przyrodniczej pozwoli lepiej poznać przyrodę i sposoby dbania o nią. Zdjęcia przedstawiają min.15 zjawisk pogodowych. Druga plansza to min.15 działań, które możemy zrobić dla naszej planety. Format: min 61 x 86 cm; dwustronnie laminowane.	1					
102.	Tablice demonstracyjne	Zestaw plansz prezentujących, po co hodujemy zwierzęta. Plansze dwustronnie za laminowane o wym. Min. 61x86 cm	1					
103.	Tablice demonstracyjne	Zestaw plansz prezentujących produkty, które powstają z roślin uprawnych. Przy nazwach roślin znajdują się fotografie przedstawiające wygląd kłosa, owocu lub bulwy przed przetworzeniem. Format: min.61 x 86 cm, dwustronnie laminowane.	1					
104.	Plansza przedstawiająca cykliczność zmian w przyrodzie	Plansza służąca do poszerzenia oraz uporządkowania wiedzy dziecka odnośnie zjawiska zmieniających się pór roku. Przedstawiać powinna cykliczność zmian w przyrodzie, podział miesięczny i adekwatne do upływającego czasu zmiany zachodzące w przyrodzie - wpływ różnych warunków pogodowych na rozwój, dojrzewanie i obumieranie roślin oraz zachowanie zwierząt. Wym.min. 160x120 cm (+/- 5cm)	1					
105.	Zestaw edukacyjny – Zielone safari	Zestaw umożliwiający przeprowadzenie min.8 fascynujących eksperymentów przyrodniczych, dzięki którym uczniowie poznają tajniki życia roślin: las w butelce, wzory z liści, roślinna prasa, hodowla bez światła, przycinanie roślin, kwiatowa fabryka, zielony oddech, olśniewające barwy.	2					
106.	Zestaw do wyhodowania pomidora	Zestaw do wyhodowania pomidora. Zestaw zawiera: nasiona, kompost, plastikowe doniczki,	4					
107.	Zestaw do wyhodowania truskawek	Zestaw do wyhodowania truskawek pozwalający dziecku obserwować proces wzrostu rośliny. W komplecie: nasiona truskawki, kompost, plastikowe doniczki i talerze.	4					
108.	Teczka - drzewa	Teczka zawierająca min 20 plansz A4 z ilustracjami przedstawiającymi 10 najpopularniejszych gatunków drzew występujących w Polsce (brzoza, dąb, jarząb pospolity, kasztanowiec zwyczajny, klon, lipa, olsza, sosna, świerk i wierzba) oraz zeszyt z ich opisami.	1					
109.	Lupa powiększająca	Lekka, mała lupka wykonana z tworzywa sztucznego. Wym.min.: 14 x 5,8 x 0,9 cm.	8					
110.	Mikroskop	Mikroskop z wyświetlaczem pozwala oglądać przedmiot w powiększeniu min. x 150, x 300, x 600, zarówno przez okular, jak i wbudowany wyświetlacz. Minimalna wysokość mikroskopu 23cm.w zestawie: m.in.2 folki, plastikowa pęseta, łopatką, plastikowy skalpel, pipetka, min.3 szkiełka, gotowy preparat	8					
111.	Zestaw - Zielona fabryka - laboratorium botaniczne	W zestawie min: 5 pojemniczków laboratoryjnych, 6 doniczek torfowych, łopatką, 6 podłoży torfowych, wsporniki roślinek, 2 gąbeczki - podłoża do kiełkowania, torebka z nasionami różnych gatunków roślin, drewniany stojak, lupka, karty identyfikacyjne roślin, instrukcja.	2					
112.	Termometr - zestaw	Grupowy zestaw 6 termometrów do mierzenia temperatury powietrza i cieczy. Zakres od -30 do 120 stopni C.	1					

113.	Obieg wody w przyrodzie - symulator	Symulator przedstawiający obieg wody w przyrodzie. Zawartość m.in.: zbiorniczek na wodę, pokrywa, nakładka na chmurę, podstawka. Wym.min: 51 x 31 x 12 cm (+/- 2cm)	1					
114.	Stacja pogody z kogutkiem	Stacja pogody z kogutkiem przeznaczona jest do obserwacji podstawowych zjawisk meteorologicznych: prędkości i kierunku wiatru, opadów, temperatury, ruchu słońca w trakcie dnia. Wys. Min. 116 cm (+/- 3cm)	1					
115.	Układ Słoneczny - model przestrzenny	Duży model Układu Słonecznego z podświetlanym Słońcem (powinien świecić 1000 h) i obrotowymi ramionami z planetami. W zestawie instrukcja i książeczka edukacyjna prezentująca różne ciekawostki astronomiczne, odległości między planetami itd.	1					
116.	Magnetyczny Układ Słoneczny	Duży, magnetyczny, tablicowy zestaw demonstracyjny składający się z min. 12 elementów tworzących Układ Słoneczny, z ich realistycznymi cechami. Największy element - Słońce - mierzy min. 12 cm.	2					
117.	Liczydło	Drewniana tabliczka z przykładowymi działaniami na sumę z jednej strony i różnicę z drugiej sprawi, że nauka stanie się przyjemniejsza i łatwiejsza. W rozwiązaniu pierwszych działań pomogą korale rozmieszczone na 10 prętach. Wymiary min: 30 x 18 cm.	4					
118.	Kalendarz magnetyczny	Zestaw do nauki dni, tygodni, miesięcy, lat oraz pór roku. Kalendarz łączy w sobie możliwość zabawy zespołowej, manipulacji, gier językowych i pamięciowych. Umożliwia także naukę liczenia i pisanie. W zestawie m.in.: metaliczna tablica o wym.min. 70 x 50 cm (+/- 3cm), min. 3 ilustracje z porami roku, min. 15 ilustracji z puzzlami przedstawiającymi pogodę, min.6 strzałek, min.30 kart z numerami, min. 20 kart do ułożenia roku, min. 10 kart przedstawiających zajęcia klasowe, woreczek z magnesami.	1					
119.	Gra – Poznajemy miesiące i pory roku	Gra edukacyjna w trakcie której dzieci uczą się nazw i kolejności miesięcy oraz ich związku z następującymi po sobie porami roku. To samo dotyczy dni tygodnia, których nauka wynika z zasad gry.	3					
120.	Zestaw do doświadczeń – Uzdatnianie wody	Zestaw do doświadczeń, dzięki któremu dziecko może zobaczyć, w jaki sposób woda oczyszcza się, przechodząc przez różne warstwy filtrujące. Dzięki specjalnemu słupowi można zaobserwować, jak zanieczyszczona woda zmienia się w przejrzysty i przezroczysty płyn. Do zestawu powinna być dołączona książeczka o świecie wody.	4					
121.	Tabliczka mnożenia	Dwustronnie laminowana edukacyjna plansza ścienna do nauki tabliczki mnożenia w zakresie 1-100. Minimalny format planszy 150x110 cm.	1					
122.	Plastikowe żetony	Mogą być używane do zabawy z magnesami dzięki metalowym obręczom wokół żetonu. Min. 500 sztuk.	1					
123.	Gra edukacyjna – Przyroda	Wielostanowiskowy pakiet trzech gier edukacyjnych: Przygoda z pogodą; Przygoda na Ziemi; Przygoda w kosmosie	1					
124.	Program komputerowy – Pakiet oprogramowania biurowego	Pakiet oprogramowania biurowego w którego skład wchodzi: - edytor tekstu, - arkusz kalkulacyjny, - narzędzie do przygotowywania prezentacji multimedialnych, - wirtualny notes, - klient poczty e-mail, - system obsługi relacyjnych baz danych	1					

125.	Laptop z oprogramowaniem	Procesor min 2 x 2,30 GHz, 3 MB cache Pamięć RAM min. 4 GB Dysk twardy min. 500 GB SATA 5400 obr. Wbudowane napędy DVD+/-RW DualLayer Typ ekranu Błyszczący, podświetlenie LED Przekątna ekranu 15,6" Nominalna rozdzielczość 1366 x 768 (WXGA) Karta graficzna niezintegrowana z płytą główną min. 1 GB pamięci własnej Urządzenie wskazujące Touchpad Typ baterii Litowo-Jonowa, 6 komorowa Karta sieciowa 10/100 Mbps Wi-Fi Rodzaje wyjść / wejść min. 1x Bluetooth 3.0 1x DC-in (wejście zasilania) 1x HDMI 1x RJ45 (LAN) 1x USB 3.0 1x VGA (D-sub) 1x wejście mikrofonowe 1x wyjście słuchawkowe/głośnikowe 2x USB 2.0 Zainstalowany system operacyjny typu Windows (wersja 64-bitowa) lub równoważny	1					
RAZEM								

Pomoce dydaktyczne oraz sprzęt do prowadzenia zajęć w Szkole Podstawowej w Wąpielsku

LP	Przykładowa nazwa pomocy dydaktycznej	Opis – minimalne wymagania przedmiotu	Ilość sztuk				Cena jedn.brutto	Wartość brutto
1.	Karty do ćwiczeń grafomotorycznych	Min. 5 zestawów kart zmywalnych o zróżnicowanym poziomie trudności, po min. 6 szt. w każdym. Przeznaczone są do ćwiczeń grafomotorycznych i rozwijania sprawności manualnej.	2					
2.	Gra – np. Sylaby do zabawy lub równoważny	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, koncentrację słuchową – umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisania. Ucząca również przestrzegania ustalonych zasad. Zawartość pudełka min.: 55 kart biedronek, 55 kart ilustracji, plansza, 5 pionków, kostka, instrukcja. Liczba graczy: od 2 do 5.	8					
3.	Książeczka – Zabawy ortograficzne dla dzieci	Książeczka przeznaczona jest dla dzieci rozpoczynających naukę w szkole podstawowej. Dzieci powinny poznać pisownię wyrazów. Uzupełniają w danym wyrazie literę lub dwuznak, następnie wykonują ćwiczenie utrwalające pisownię tego słowa. Mogą też pokolorować ilustracje, które po wycięciu staną się podstawą do wielu ciekawych zabaw. Do książeczki powinien być dołączony minisłowniczek zawierający wszystkie wyrazy z ćwiczeń.	8					

4.	Książka – Loteryjki obrazkowo-sylabowe	Publikacja zawierająca dwie serie loteryjek obrazkowo-sylabowych. Znajdują się w niej loteryjki jednoobrazkowe dwusylabowe o sylabach dwuliterowych otwartych, loteryjki dziewięcioobrazkowe o dwóch różnych sylabach. Każda loteryjka składa się z obrazka i pustych okienek, które są uzupełniane przez dziecko wyciętymi kartonikami np. „Loteryjki obrazkowo-sylabowe” lub równoważna	8					
5.	Interaktywna gra edukacyjna do nauki pisania i czytania	Interaktywna gra edukacyjna do nauki pisania i czytania. Zawierająca minimum 170 różnorodnych zadań, ponad 200 multimedialnych stron, piosenki, wierszyki, fragmenty baśni, ilustrowany słowniczek ortograficzny, zróżnicowany stopień trudności zadań	1					
6.	Książka - Rusz głową	Książeczka zawierająca gry i zabawy logiczne, wpływające na rozwój podstawowych i szczególnie przydatnych w okresie szkolnym sprawności intelektualnych dziecka, takich jak: spostrzeganie, koncentracja uwagi, zapamiętywanie, analiza i synteza wzrokowa, np. Rusz głową lub równoważna. Książka może składać się np. z kompletu 2 książek	2					
7.	Książka – Skoncentruj się cz.1	Książeczka zawierająca ćwiczenia rozwijające koncentrację, spostrzegawczość poprzez obserwowanie kształtu, wielkości i położenia przestrzennego figur, rozróżnianie figury i tła, porównywanie, segregowanie oraz wyszukiwanie różnic i podobieństw, np. Skoncentruj się 1 lub równoważna. Książka może składać się np. z kompletu 2 książek.	2					
8.	Książka - Czasownik.	Książka powinna zawierać zabawy i ćwiczenia związane z kształtowaniem i utrwalaniem pojęcia czasownika i jego funkcji w języku polskim; dostarczająca dzieciom okazji do obserwacji użycia czasownika w różnych kontekstach i sytuacjach, mówienia na poziomie wyrazów, związków wyrazowych, zdań i dłuższych wypowiedzi, doskonaląca umiejętności posługiwania się tą częścią mowy, np. Czasownik Co robi? Co robią? 1 lub równoważna	2					
9.	Książka – Ortografia - zmiękczenia	Książeczka powinna zawierać ćwiczenia pogłębiające i utrwalające znajomość pisowni wyrazów ze spółgłoskami miękkimi. Na przykładzie min.200 słów powinny być przedstawione zasady pisowni spółgłosek miękkich za pomocą litery „i” (w pozycji przed spółgłoskami) oraz za pomocą kreski nad literą (w pozycji przed spółgłoskami na końcu wyrazów).	2					
10.	Książka – Ortografia ch-h	Książeczka pomagająca dziecku zgłębić zasady ortografii i języka polskiego oraz przybliżyć podstawowe reguły ortograficzne uzasadniające pisownię z „ch”. Ćwiczenia przygotowują dziecko do zadawania pytań, uświadamiają problem błędu, rozbudzają czujność ortograficzną. Na przykładzie ponad 90 słów przedstawione zostały zasady pisowni z „h”, z których podstawową jest wymiennność w innych formach z „g”, „ż”, „z” lub „dz”.	2					
11.	Książka – Przymiotnik	Książeczka kształtująca pojęcia przymiotnika, pomagająca dziecku odkryć najważniejsze cechy i funkcje tej części mowy, dostarczając ciekawego słownictwa i okazji do posługiwania się nimi w różnych sytuacjach, np. "PUS Jaki? Jaka? Jakie? Przymiotniki " lub równoważna	2					
12.	Ćwiczenia językowe - Rzeczownik	Zestaw ćwiczeń językowych utrwalających pojęcie rzeczownika, łączących elementy gramatyki, frazeologii i stylistyki, oparte na konkretnym materiale, dzięki któremu dzieci odkrywają najważniejsze cechy i funkcje części mowy, poznają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników, a także ich związki wyrazowe, np. "PUS Rzeczownik " składające się z dwóch części lub równoważne	2					
13.	Książka - Od gwiazdki do bajki	Książeczka powinna zawierać ćwiczenia rozróżniania samogłosek niewymagającymi czytania przez dziecko, jeżeli czytanie sprawia mu jeszcze trudności. W następnych ćwiczeniach tzw. sylabowych dziecko poznaje już sylaby i zaczyna samodzielnie czytać. Odróżnia je i uczy się określania ich pozycji w wyrazie. Np.: Od gwiazdki do bajki. Książka może składać się z 2 kompletów czterech części lub równoważny.	2					
14.	Książka – Łatwe ćwiczenia do nauki	Książeczka do nauki czytania, przybliżająca dzieciom zagadnienia związane w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami, np. " Łatwe ćwiczenia do nauki czytania" Książka może składać się z 2 kompletów w czterech częściach lub równoważny. lub równoważny	2					

15.	Książka - Rozpoznawanie i rozróżnianie liter	Książeczka powinna zawierać zabawy i ćwiczenia wprowadzające w świat liter. Uczy rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a także łączenia w wyrazy. Np. ABC. Rozpoznawanie i rozróżnianie. Książka może składać się z 2 kompletów dwóch części lub równoważny.	2					
16.	Książka - Dwuznaki	Książeczka powinna zawierać ćwiczenia przybliżające dzieciom trudne zagadnienia wymowy i pisowni dwuznaków, pomagają zrozumieć różnicę pomiędzy brzmieniem głoski, a jej graficznym znakiem. Np. ABC. Dwuznaki lub równoważny.	2					
17.	Książka – Ortografia ó-u	Książeczka powinna zawierać ćwiczenia pogłębiające i utrwalające znajomość pisowni wyrazów z „ó” i „u”. Przygotowują dziecko do zadawania pytań, uświadamiać problem błędu, uwrażliwiać na błąd, rozbudzając czujność ortograficzną. W książeczce powinien być umieszczony słowniczek.	2					
18.	Zestaw kontrolny	Zamykane pudełeczko, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny do wykorzystać w połączeniu z książeczkami z poz. 27, 26,	8					
19.	Książka – Ortografia rz-ż	Książka powinna zawierać ćwiczenia pogłębiające i utrwalające znajomość zasad pisowni wyrazów z „rz” i „ż”. Przygotowują dziecko do zadawania pytań, uświadamiająca problem błędu, uwrażliwiająca na błąd, rozbudzająca czujność ortograficzną. Na przykładzie ponad 250 słów powinny zostać zilustrowane zasady pisowni z „rz” i „ż”: wymiennymi, niewymiennymi, w pozycji po spółgłoskach, w zakończeniach -aż, -arz. Na końcu książki powinien znajdować się słowniczek zawierający materiał językowy wykorzystany w ćwiczeniach	2					
20.	Parawan	Stelaż parawanu wykonany z drewna bukowego, ściana z bawełnianej tkaniny w kolorze zielonym. Wym.min. wys. 142 x szer. 96 x głęb. 26 cm (+/- 1 cm)	4					
21.	Tablice do ćwiczeń grafomotorycznych	Zestaw min. 6 dwustronnych, zmywalnych plansz z różnymi szlaczkami do ćwiczeń grafomotorycznych oraz rozwijania motoryki dłoni. Min wym.: 30 x 25 cm (+/- 0,5cm)	7					
22.	Tablice z liniaturą	Zestaw min. 10 plansz z ciemnym tłem i 3 liniami do nauki pisania oraz wykonywania ćwiczeń grafomotorycznych za pomocą białego ołówka lub kredy. Wym.min...: 20 x 24 cm(+/- 1cm)	2					
23.	Ołówki	Min. 12 szt. białych ołówków przeznaczonych do wykonywania ćwiczeń na tablicach i kartkach z ciemnym tłem.	8					
24.	Dywanik z literami wraz z książką	Dywanik z literami podstawowymi i niepodstawowymi z zaznaczonym kierunkiem kreślenia liter, wym. Min. 209,5 x 110 cm. Wykonany z PCV z warstwą flizeliny. W zestawie książka	1					
25.	Litery pisane wielkie	Duże litery polskiego alfabetu nadrukowane drobnziarnistym piaskiem. Litery powinny być zgodne z polską czcionką szkolną stosowaną w podręcznikach i zeszytach ćwiczeń. Samogłoski np. na czerwonych płytkach, spółgłoski - na niebieskich. Zawartość minimalna: wszystkie litery polskiego alfabetu; 7 czerwonych płytek z samogłoskami; 22 niebieskie płytki ze spółgłoskami; wymiar płytki dopasowany do kształtu litery (min.15x20 cm); drewniane pudełko	1					
26.	Litery pisane małe	Małe litery polskiego alfabetu nadrukowane drobnziarnistym piaskiem. Litery powinny być zgodne z polską czcionką szkolną stosowaną w podręcznikach i zeszytach ćwiczeń. Samogłoski np. Na czerwonych płytkach, spółgłoski - na niebieskich. Zawartość minimalna: 31 płytki trwale lakierowane: 9 czerwonych samogłosek, 22 niebieskie spółgłoski; kształt litery trwale naniesiony z gruboziarnistego piasku; rozmiar płytki dopasowany do wielkości litery - min. 15x20 cm; umieszczone w drewnianym pudełku	1					

27.	Mata – Polski alfabet	Mata do zabawy i poznawania liter z antypoślizgowym podłożem. Wykonana z grubego filcu, podzielona na 32 pola z literami alfabetu, również polskimi. Wymiary min.: 200 x 100 cm (+/- 5 cm).	1					
28.	Książka - Liczę w pamięci	Książeczka zawierająca zadania dotyczące podstawowych działań matematycznych. Uczy podstaw techniki rachunkowej, utrwała pojęcie liczby oraz doskonali umiejętności symbolicznego zapisu działań. Ćwiczenia kształtują umiejętności dodawania i odejmowania do 12 i do 100 np. "Liczę w pamięci" Może składająca się z kompletu 4 częściowego lub równoważna	2					
29.	Zestaw kontrolny	Zamykane pudełeczko, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny do wykorzystać w połączeniu z książeczkami z poz. 39	16					
30.	Książka – Zegar i kalendarz.	Książeczka do nauki matematyki zawierająca min. 24 ćwiczenia przybliżające dzieciom zagadnienia związane z pojęciem czasu (m.in. : godzina, kwadrans, minuta, nazwy miesięcy, daty itp.).	2					
31.	Książka - Matematyka na wesoło zadania	Książeczka powinna przedstawiać zadania tekstowe, służące wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych. Zadania rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe w skład, których wchodzi m.in.: przeliczanie, liczebniki porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów – kolejność/miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne. pytania jako zadanie - ile to jest?, zadania związane z kupowaniem, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie - ile ma? Ile brakuje?, zadania tekstowe - poprawne czy błędne?, uzupełnianie tekstu zadania, mnożenie, mnożenie i dzielenie - przekształcanie zadań. Książka może składać się z dwóch części -kpl.	1					
32.	Liczmany	18 dwustronnych lizaków z liczbami.Dł.min.: 14 cm.	16					
33.	Owoce w koszyku	Zestaw min. 24 różnych owoców w koszyczku	2					
34.	Warzywa w koszyku	Zestaw min. 18 różnych warzyw w koszyczku	2					
35.	Koszyk na zakupy	Plastikowy koszyczek na zakupy o min. wym.min. 33x15x25 cm	4					
36.	Kredki	Zestaw min. 144 kredek ołówkowych trójkątnych w min.12 intensywnych kolorach. Całość zapakowana jest w praktyczne pudełko z przegródkami. .	4					
37.	Liczydło	Drewniana tabliczka z przykładowymi działaniami na sumę z jednej strony i różnicę z drugiej. W rozwiązywaniu działań powinny pomagać korale rozmieszczone na 10 prętach. Wymiarymin.: 30 x 18 cm.	2					
38.	Kostka piankowa	Kostka piankowa obszyta łatwozmywalnym materiałem w min. 2 kolorach kontrastowych, wym. 30 x 30 x 30 cm. Na 4 ścianach naszyte liczby: cyfry 1,2,3,4.	1					
39.	Kostka piankowa	Kostka piankowa obszyta łatwozmywalnym materiałem w min. 2 kolorach kontrastowych, wym. 30 x 30 x 30 cm. Na 4 ścianach naszyte liczby: cyfry 5,6,7,8,	1					
40.	Kostka piankowa	Kostka piankowa obszyta łatwozmywalnym materiałem w min. 2 kolorach kontrastowych, wym. 30 x 30 x 30 cm. Na 4 ścianach naszyte liczby: cyfry i znaki 9, 10, 0, =.	1					
41.	Kostka piankowa	Kostka piankowa obszyta łatwozmywalnym materiałem w min. 2 kolorach kontrastowych, wym. 30 x 30 x 30 cm. Na 4 ścianach naszyte znaki: +, -, X, :.	1					
42.	Cylindry-zestaw	Pomoc edukacyjna przeznaczona do wykonywania pierwszych doświadczeń przyrodniczych i chemicznych. Składająca się min. 7 cylindrów o pojemności 10 ml, 25 ml, 50 ml, 100 ml, 250 ml, 500 ml, 1 L.	1					
43.	Bryły geometryczne	Zestaw min. 6 brył wykonanych z pleksi, które można napęcznieć płynami lub produktami sypkimi, np. piaskiem, ryżem, cukrem, aby w obrazowy sposób wyjaśnić uczniom relacje pomiędzy objętością, masą i kształtem. Wszystkie bryły o wys.min. 11 cm oraz poj.: 500 ml oraz 1 L	1					

44.	Gra – Tangram	Gra-układanka dostosowana do możliwości i potrzeb dziecka posiadająca duże wymiary oraz różnokolorowe elementy. Min. siedem figur geometrycznych, scalonych początkowo w ogromny kwadrat, można rozłożyć i ponownie zestawić, ale tym razem już w wyglądające ciekawie postacie lub przedmioty. Wym.min.: 33 cm x 33 cm.	16					
45.	Gra -Figuraki	Gra edukacyjna, dzięki której dzieci uczą się rozpoznawania figur geometrycznych. Gra składa się z min.4 dwustronnych plansz, min. 72 kolorowych elementów, kostki z kolorowymi oczkami, kostki z figurami geometrycznymi.	8					
46.	Waga	Waga pomocna w zrozumieniu i porównywaniu wartości liczb, a także w nauce dodawania i odejmowania. Zadaniem dzieci jest odpowiedni dobór liczb - bananów, aby waga utrzymała szale (rączki) na tym samym poziomie. W zestawie min 10 szt bananowych liczb.	8					
47.	Kasa	Kasa sklepowa z wbudowanym kalkulatorem i wyświetlaczem o wymiarach min. 22 x 21 x 16 cm.	2					
48.	Gra – Mierzmy czas	Gra przybliżająca pojęcie czasu, metody jego mierzenia oraz funkcję zegara. Gaz zawiera min. 17 rysunków z podstawowymi wskazówkami pozwala na układanie na tablicy harmonogramu codziennych zajęć szkolnych i na tworzenie klasowego rozkładu zajęć. Zabawa zaznajamia z pojęciem czasu, jego następstw, trwania, odczytywania i rozumienia. W zestawie: panel min.(70 x 50 cm), min. 35 kart z obrazkami codziennie wykonywanych czynności, min.15 kart z zajęciami odbywającymi się w szkole, min. 48 kart z godzinami, słonko, księżyc, min.5 krajobrazów z różnym ustawieniem słońca i księżyca, woreczek z samoprzylepnymi magnesami, woreczki z kartami.	1					
49.	Zegar stojący	Zegar stojący wykonany z płyty mdf w kolorze zielonym. Min. wym. 40 x 40 cm.	6					
50.	Liczydło stojące z tablicą	Tablica magnetyczna z liczydłem. Konstrukcja wykonana z drewna malowanego lakierem wodnym. Część magnetyczna tablicy wykonana z płyty HDF białej min. 98x63 cm i blachy białej o powłoce ceramicznej min. 98x63. Część tablicy z liczydłem składa się z : min. 10 prętów i ok. 100 szt. piłek plastikowych w dwóch kolorach o średnicy ok. 80 mm.	1					
51.	Skrzynka figur	Drewniana skrzynka, do której przez wycięte otwory dziecko wrzuca klocki o odpowiednim kształcie.	14					
52.	Nakładanka	Drewniana nakładanka składająca się z min. 18 elementów + podstawa. Przedstawia min.3 figury geometryczne, każda w trzech wersjach ułożenia.	8					
53.	Zestaw plansz i figur	Zestaw plansz oraz figur geometrycznych wykonany z drewna. Wym. Plansz min. : 27 x 22 cm.	16					
54.	Kształty geometryczne	Układanka logiczna polegająca na dopasowaniu wg systemu współrzędnych odpowiedniej figury geometrycznej do koloru. Wym.min. tabliczki 29 x 38 cm (+/-1 cm). Min. 24 szt. tabliczek o wym. 4 x 6 cm (+/- 0,5 cm)	8					
55.	Układanka – Kształty geometryczne	Układanka logiczna polegająca na dopasowaniu wg systemu współrzędnych odpowiednich par figur geometrycznych i ich kolorów. Wym. Min. tabliczki 29 x 38 cm (+/-1 cm). Min. 24 szt. tabliczek o wym. 4 x 6 cm (+/- 0,5 cm)	8					
56.	Klocki – Kolorowe liczby	Pomoc do nauki liczenia, porównywania i wykonywania działań arytmetycznych. W skład zestawu wchodzi min. 200 kolorowych klocków o różnej długości. Najmniejszy klocek ilustruje liczbę 1, będącą punktem odniesienia dla innych, które są jej wielokrotnością. Całość zapakowana w walizeczkę	16					
57.	Książka – Zgadywanki wiosna	Książeczka zawierająca zagadki, łamigłówki i rymowanki, dzięki którym dzieci poznają zjawiska przyrodnicze, otoczenie, nazwy miesięcy czy pór roku, np. "Zgadywanki wiosna" lub równoważna	2					

58.	Książka – Zgadywanki lato	Książeczka zawierająca zagadki, łamigłówki i rymowanki, dzięki którym dzieci poznają zjawiska przyrodnicze, otoczenie, nazwy miesięcy czy pór roku, np. "Zgadywanki lato" lub równoważna	2					
59.	Książka – Zgadywanki jesień	Książeczka zawierająca zagadki, łamigłówki i rymowanki, dzięki którym dzieci poznają zjawiska przyrodnicze, otoczenie, nazwy miesięcy czy pór roku, np. "Zgadywanki jesień" lub równoważna	2					
60.	Książka – Zgadywanki zima	Książeczka zawierająca zagadki, łamigłówki i rymowanki, dzięki którym dzieci poznają zjawiska przyrodnicze, otoczenie, nazwy miesięcy czy pór roku, np. "Zgadywanki zima" lub równoważna	2					
61.	Książka – Rośliny leśne, polne i ogrodowe	Książeczka z (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyką: rośliny leśne, polne, ogrodowe	8					
62.	Książka – Zwierzęta domowe, hodowlane i leśne	Książeczka z (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyką: zwierzęta domowe, hodowlane i leśne	8					
63.	Liczydło stojące z tablicą	Tablica magnetyczna z liczydłem. Konstrukcja wykonana z drewna malowanego lakierem wodnym. Część magnetyczna tablicy wykonana z płyty HDF białej min. 98x63 cm i blachy białej o powłoce ceramicznej min. 98x63. Cześć tablicy z liczydłem składa się z : min. 10 prętów i ok. 100 szt. piłek plastikowych w dwóch kolorach o średnicy ok. 80 mm.	2					
64.	Waga	Waga w kolorze naturalnym z dwoma szalkami na sznureczkach, z podstawką	1					
65.	Odważniki	Odważniki do wagi na drewnianej podstawce. Zestaw składa się z 4 odważników o wysokości 4 - 7 cm.	1					
66.	Odważniki	Zestaw min. 11 metalowych odważników: 2 x 1 g, 2 x 2 g, 2 x 5 g; 2 x 10 g, 2 x 20 g, 1 x 50 g.	1					
67.	Cylindry-zestaw	Pomoc edukacyjna przeznaczona do wykonywania pierwszych doświadczeń przyrodniczych i chemicznych. Składająca się min. 7 cylindrów o pojemności 10 ml, 25 ml, 50 ml, 100 ml, 250 ml, 500 ml, 1 L.	1					
68.	Bryły geometryczne	Zestaw min. 6 brył wykonanych z pleksi, które można napełniać płynami lub produktami sypkimi, np. piaskiem, ryżem, cukrem, aby w obrazowy sposób wyjaśnić uczniom relacje pomiędzy objętością, masą i kształtem. Wszystkie bryły mają wys.min. 11 cm oraz poj.: 500 ml oraz 1 L	1					
69.	Książka – Liczę w pamięci	Książeczka zawierająca zadania dotyczące podstawowych działań matematycznych. Uczy podstaw techniki rachunkowej, utrwala pojęcie liczby oraz doskonali umiejętności symbolicznego zapisu działań. Ćwiczenia kształtują umiejętności dodawania i odejmowania do 20,	2					
70.	Książka - Matematyka na wesoło zadania	Książeczka przedstawiająca zadania tekstowe, służące wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych. Zadania rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe w skład, których wchodzi m.in.: przeliczanie, liczebniki porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów – kolejność/miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne. pytania jako zadanie - ile to jest?, zadania związane z kupowaniem, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie - ile ma? Ile brakuje?, zadania tekstowe - poprawne czy błędne?, uzupełnianie tekstu zadania, mnożenie, mnożenie i dzielenie - przekształcanie zadań. Może być kpl. Składający się z dwóch części	1					
71.	Zestaw kontrolny	Zamykane pudełeczko, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny do wykorzystać w połączeniu z książeczkami.	8					
72.	Układanka tematyczna Wiosna/lato	Układanka tematyczna przedstawiająca cztery pory roku. Zadaniem dzieci jest odnalezienie min. 8 małych kart korespondujących z jedną z ilustracji. Wykonane z tworzywa sztucznego karty umieszczone są na drewnianej podkładce. Wym.min.: 40 x 28 cm.	8					

73.	Układanka tematyczna Jesień/zima	Układanka tematyczna przedstawiająca cztery pory roku. Zadaniem dzieci jest odnalezienie min.8 małych kart korespondujących z jedną z ilustracji. Wykonana z tworzywa sztucznego karty umieszczone są na drewnianej podkładce. Wym.min: 40 x 28 cm.	8					
74.	Tablica przyroda i ochrona	Magnetyczna tablica, wspomagająca edukację dzieci w zakresie ochrony środowiska. W zestawie: 1 tablica magnetyczna o wym.min: 70 x 50 cm, ponad 100 figur magnetycznych, woreczek z magnesami samoprzylepnymi, torebki do przechowywania figurek oraz propozycje zabawy.	1					
75.	Kalendarz magnetyczny	Zestaw do nauki dni, tygodni, miesięcy, lat oraz pór roku. Kalendarz łączy w sobie możliwość zabawy zespołowej, manipulacji, gier językowych i pamięciowych. Umożliwia także naukę liczenia i pisanie. W zestawie min.: metaliczna tablica o wym. 70 x 50 cm (+/- 3cm), min. 3 ilustracje z porami roku, min. 15 ilustracji z puzzlami przedstawiającymi pogodę, min.6 strzałek, min.30 kart z numerami, min. 20 kart do ułożenia roku, min. 10 kart przedstawiających zajęcia klasowe, woreczek z magnesami.	1					
76.	Magnetyczny zegar demonstracyjny	Duży, magnetyczny demonstracyjny zegar klasowy złożony z min. 13 elementów. Magnetyczne kółka z godzinami wykonane są z grubej pianki, zaś wskazówki z odpornego plastiku. Wym.min.(6 x 28 cm).	1					
77.	Mini puzzle - Zegar i czas	Zestaw puzzli składa się z 24 elementów. Zadaniem dzieci jest poprawne dopasowanie zegarów do czasu zapisanego w formie cyfrowej i słownej. Wymiary po złożeniu puzzli:min. 28,5 x 18,3 cm. Wysokiej jakości tektura.	1					
78.	Zestaw demonstracyjny - Zegar i czas	Klasowy, obrotowy zestaw demonstracyjny składający się z części, które można ze sobą łączyć, stopniując trudność ćwiczeń w odczytywaniu i wskazywaniu czasu. Wymiary po złożeniu części w całość min.: 15 x 55 cm.	1					
79.	Przenośna stacja pogody	Przenośna stacja pogody wyposażona w 3 wskaźniki pozwalające na pomiar warunków atmosferycznych: barometr, higrometr, termometr (st. C oraz F). Każdy ze wskaźników można wyjąć i postawić na dołączonej podpórce. Stacja idealnie nadaje się do obserwacji i interpretacji warunków pogodowych w terenie.	1					
80.	Sudoku	Wym. Pudełko min. 19,7 x 24,9 x 2,8 cm. Na spodzie antypoślizgowe kółeczka. W zestawie powinny znajdować się ponad 100 plastikowych kostek liczbowych (wym.1,5 x 1,5 cm) z dwustronnie nadrukowanymi liczbami (na jednej stronie czarne, na drugiej w innym kolorze). Do gry dołączona powinna być książeczka z wariantami gry.	8					
81.	Sudoku kształty	Popularna gra Sudoku w wersji Kształty, doskonali logiczne myślenie, przewidywanie, uczy rozpoznawania figur, nazywania ich.	2					
82.	Ekologiczny domek	Kolorowa farma na baterię słoneczną pozwala w bardzo przystępny i zrozumiały sposób wyjaśnić dziecku działanie urządzeń napędzanych tym źródłem zasilania. Dziecko samodzielnie składa farmę. Lampy, wiatrak i maszyna wodna są zasilane baterią słoneczną.	1					
83.	Zestaw demonstracyjny - Obieg wody w przyrodzie	Zestaw przedstawiający obieg wody w przyrodzie. Zawartość m.in.: zbiorniczek na wodę, pokrywa, nakładka na chmurę, podstawka. Wym.min.: 51 x 31 x 12 cm (+/- 2cm)	1					
84.	Elektroniczna Stacja meteo	Elektroniczna stacja meteo przeznaczona jest do pomiaru, z cyfrową precyzją, siły wiatru, jego kierunku i temperatury powietrza. Obserwacja meteorologiczna pozwala dziecku zrozumieć różnice w warunkach pogodowych oraz zależności. Mali przyrodnicy poznają też międzynarodowe symbole meteorologiczne, pojęcie PH, dowiedzą się, jak ustalić odległość burzy.	1					
85.	Układ słoneczny- model przestrzenny	Duży model Układu Słonecznego z podświetlanym Słońcem i obrotowymi ramionami z planetami. W zestawie powinna być instrukcja i książeczka edukacyjna prezentująca różne ciekawostki astronomiczne, odległości między planetami itd.	1					

86.	Model Ziemi	Model Ziemi wykonany z miękkiego, gładkiego, kolorowego tworzywa. Powinna być możliwość zajrzeć do wnętrza Ziemi. Rozkłada się na dwie półkule, prezentując 4 główne powłoki i temperatury. Śr. Min. 13 cm.	1					
87.	Model demonstracyjny – Erupcja wulkanu	Duży, rozkładalny model demonstracyjny wulkanu. Na jednej z części powinien być umieszczone podstawowe informacje o wulkanie. Przy użyciu prostych narzędzi dzieci mogą zrobić zupełnie bezpieczny eksperyment – wywołać erupcję wulkanu. W zestawie: model wulkanu min. (28 x 33 cm), tacka min. (śr. 33 cm), czyścik, zatyczka.	1					
88.	Zestaw - Modele anatomiczne	Zestaw 4 modeli anatomicznych: szkielet (wys.min. 23 cm), serce, mózg, tułów pozwala na zgłębianie tajników ludzkiego ciała przez małych odkrywców zainteresowanych anatomią człowieka.	1					
89.	Zestaw – Rezerwat mrówek- kopalnia	Zestaw do eksperymentów przyrodniczych. Dzieci samodzielnie odtwarzają naturalne środowisko życia mrówek, poznają tajniki świata „małych inżynierów”. Fascynująca zabawa dla małych przyrodników.	1					
90.	Plansza przedstawiająca cykliczność zmian w przyrodzie	Plansza służąca do poszerzenia oraz uporządkowania wiedzy dziecka odnośnie zjawiska zmieniających się pór roku. Przedstawia cykliczność zmian w przyrodzie, podział miesięczny i adekwatne do upływającego czasu zmiany zachodzące w przyrodzie - wpływ różnych warunków pogodowych na rozwój, dojrzewanie i obumieranie roślin oraz zachowanie zwierząt. Wym.min. 160x120 cm (+/- 5cm)	1					
91.	Zestaw magnetyczny	Zestaw zawiera min.: 4 magnetyczne pałeczki, 20 kulek w różnych kolorach, 2 magnesy prostokątne, supermagnes-podkowę, zestaw 5 okrągłych magnesów na drążku, małą magnetyczną podkowę, magnes-kompas oraz książeczkę edukacyjną. Całość zapakowana w zamykaną, plastikową walizkę.	1					
92.	Tuba manetyczna	Tuba z magnesem i 2 ściankami pomiędzy którymi znajdują się żelazne opiłki pokazujące trójwymiarowy obraz pola magnetycznego. Tuba jest szczelnie zamknięta; wym. Min.13 x 9 cm	1					
93.	Zestaw klocków	Zestaw klocków do manipulacji i konstruowania, w zestawie min. 45 elementów. Wym.min: 5 x 15 cm.	3					
94.	Program komputerowy – Pakiet oprogramowania biurowego	Pakiet oprogramowania biurowego w którego skład wchodzi: - edytor tekstu, - arkusz kalkulacyjny, - narzędzie do przygotowywania prezentacji multimedialnych, - wirtualny notes, - klient poczty e-mail, - system obsługi relacyjnych baz danych	1					

95.	Laptop z oprogramowaniem	Procesor min 2 x 2,30 GHz, 3 MB cache Pamięć RAM min. 4 GB Dysk twardy min. 500 GB SATA 5400 obr. Wbudowane napędy DVD+/-RW DualLayer Typ ekranu Błyszczący, podświetlenie LED Przekątna ekranu 15,6" Nominalna rozdzielczość 1366 x 768 (WXGA) Karta graficzna niezintegrowana z płytą główną min. 1 GB pamięci własnej Urządzenie wskazujące Touchpad Typ baterii Litowo-Jonowa, 6 komorowa Karta sieciowa 10/100 Mbps Wi-Fi Rodzaje wyjść / wejść minimum: 1x Bluetooth 3.0 1x DC-in (wejście zasilania) 1x HDMI 1x RJ45 (LAN) 1x USB 3.0 1x VGA (D-sub) 1x wejście mikrofonowe 1x wyjście słuchawkowe/głośnikowe 2x USB 2.0 Zainstalowany system operacyjny typu Windows (wersja 64-bitowa) lub równoważny	1					
RAZEM								

Pomoce dydaktyczne do prowadzenia zajęć w Szkole Podstawowej w Półwiesku Małym								
LP	Przykładowa nazwa pomocy dydaktycznej	Opis – minimalne wymagania przedmiotu	Ilość sztuk				Cena jedn.brutto	Wartość brutto
1.	Gra - Gąsienice lub równoważny	Gra doskonaląca sprawność manualną i zręczność. W zestawie min.: 4 gąsienice, 4 kolorowe bambusowe łyżki z gumowym ogranicznikiem, 36 kolorowych kulek z liczbami 1-9, 20 kolorowych żetonów, bambusowa listwa na żetony, sznurkowa obręcz. Całość powinna być zapakowana w wygodną tubę	1					
2.	Mozaika	Zestaw min. 100 elementów geometrycznych w czterech kolorach: żółtym, niebieskim, zielonym i czerwonym. Każdy element powinien mieć dziurkę do przybicia metalową pinezką. Wymiary największego elementu mozaiki min. 6,5 x 2,5 cm i najmniejszego elementu min. 3 x 0,5 cm. Do zestawu dołączone powinny być możliwe propozycje ułożenia elementów.	2					
3.	Tablica – Mozaika	W zestawie: tablica min. 18 x 18 cm oraz min. 350 kolorowych elementów.	1					
4.	Tablica magnetyczna	Dwustronna ścianka łącząca w sobie funkcje tablicy magnetycznej z jednej strony i lustra z drugiej. Nad ramą metalowy drążek z kolorowymi koralami. Min. Wymiary: 138 x 85 cm.)	1					
5.	Ramka do sprawdzania poprawności odpowiedzi	Ramka do sprawdzania poprawności odpowiedzi z dziesięcioma przesuwными guziczkami. Ramka przeznaczona do książeczek poz. 6-18	8					

6.	Książeczka	Książeczka – Królowa śnieżka.	1					
7.	Książeczka	Książeczka - Czerwony Kapturek	1					
8.	Książeczka	Książeczka - Śpiąca Królowa	1					
9.	Książeczka	Książeczka - Widzę i patrzę	1					
10.	Książeczka	Książeczka – Wymyśl i odkryj	1					
11.	Książeczka	Książeczka - Orientacja przestrzenna - kształty	1					
12.	Książeczka	Książeczka - Orientacja przestrzenna - droga i jej kierunek	1					
13.	Książeczka	Książeczka - Bohaterowie naszych lektur	1					
14.	Książeczka	Książeczka - Niebieska ortografia	1					
15.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Niebieska ortografia 3	1					
16.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Różowa ortografia 1	1					
17.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Różowa ortografia 2	1					
18.	Książeczka	Książeczka - Różowa ortografia	1					
19.	Zestaw kontrolny	Zamykane pudełeczko, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny do wykorzystać w połączeniu z książeczkami.	8					
20.	Książka - Idę do szkoły	Książeczka, która zawiera gry i zabawy ogólnorozwojowe, uczy m.in.: rozpoznawania kształtów i wielkości, określania kierunków, poszerza słownictwo, wzbogaca wiedzę, uczy zapamiętywania szczegółów, ich pamięciowego odtwarzania, np. "Idę do szkoły" równoważna. Może być komplet składający się z 4 części.	1					
21.	Książka - Rusz głową	Książeczka zawierająca gry i zabawy logiczne, wpływające na rozwój podstawowych i szczególnie przydatnych w okresie szkolnym sprawności intelektualnych dziecka, takich jak: spostrzeganie, koncentracja uwagi, zapamiętywanie, analiza i synteza wzrokowa, np. Rusz głową cz. 1 lub równoważna. Może być komplet składający się z 2 części.	1					
22.	Książka – Skoncentruj się	Książeczka zawierająca ćwiczenia rozwijające koncentrację, spostrzegawczość poprzez obserwowanie kształtu, wielkości i położenia przestrzennego figur, rozróżnianie figury i tła, porównywanie, segregowanie oraz wyszukiwanie różnic i podobieństw, np. Skoncentruj się 1 lub równoważna. Może być komplet składający się z 2 części.	1					
23.	Książka – Czasownik	Książka zawierająca zabawy i ćwiczenia związane z kształtowaniem i utrwalaniem pojęcia czasownika i jego funkcji w języku polskim; dostarczająca dzieciom okazji do obserwacji użycia czasownika w różnych kontekstach i sytuacjach, mówienia na poziomie wyrazów, związków wyrazowych, zdań i dłuższych wypowiedzi, doskonaląca umiejętności posługiwania się tą częścią mowy, np. Czasownik lub równoważna	1					

24.	Książka – Przymiotnik	Książeczka poświęcona kształtowaniu pojęcia przymiotnika, pomagająca dziecku odkryć najważniejsze cechy i funkcje tej części mowy, dostarczając ciekawego słownictwa i okazji do posługiwania się nimi w różnych sytuacjach, np. "PUS Jaki? Jaka? Jakie? Przymiotniki 1" lub równoważna	1					
25.	Zestaw ćwiczeń – Rzeczownik	Zestaw ćwiczeń językowych utrwalających pojęcie rzeczownika, łączących elementy gramatyki, frazeologii i stylistyki, oparte na konkretnym materiale, dzięki któremu dzieci odkrywają najważniejsze cechy i funkcje części mowy, poznają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników, a także ich związki wyrazowe, np. "PUS Rzeczownik " Zestaw może składać się kpl. Złożonego z dwóch części lub równoważne	1					
26.	Książka - Ortografia. Zmiękczenia	Książeczka zawierająca ćwiczenia pogłębiające i utrwalające znajomość pisowni wyrazów ze spółgłoskami miękkimi. Na przykładzie blisko 250 słów zostały przedstawione zasady pisowni spółgłosek miękkich za pomocą litery „i” (w pozycji przed spółgłoskami) oraz za pomocą kreski nad literą (w pozycji przed spółgłoskami na końcu wyrazów). Książeczka powinna zawierać słowniczek materiału językowy wykorzystany w ćwiczeniach.	1					
27.	Uchwyty na ołówek	Zestaw 10 kolorowych nakładek na ołówek, które zwiększają komfort pisania. Długość uchwytu ok. 4 cm, średnica otworu 9mm. Wykonane są z bezzapachowej i niebarwiącej gumy, zapakowane w woreczek.	1					
28.	Karty do ćwiczeń grafomotorycznych	Min. 5 zestawów kart zmywalnych o zróżnicowanym poziomie trudności, po 6 szt. w każdym. Przeznaczone są do ćwiczeń grafomotorycznych i rozwijania sprawności manualnej.	1					
29.	Zeszyt ćwiczeń – Kreslę i łączę litery wersja bezpętelkowa	Zeszyt ćwiczeń zawierający wzory wszystkich liter i cyfr wraz z wyraźnie przedstawionym punktem wyjścia, kierunkiem kreślenia i sposobem łączenia.	1					
30.	Zeszyt ćwiczeń – Kreslę i łączę litery wersja z pętelkami	Zeszyt ćwiczeń zawierający wzory wszystkich liter i cyfr wraz z wyraźnie przedstawionym punktem wyjścia, kierunkiem kreślenia i sposobem łączenia.	1					
31.	Lewa ręka rysuje i pisze	Ćwiczenia przygotowujące do pisania dla dzieci leworęcznych. Książeczka o formacie A4, posiadająca min.120 stron.	1					
32.	Książka – Zwierzątka i szlaczki	Książeczka zawierająca ćwiczenia uczące prawidłowego kreślenia i łączenia liter. Poprawiają sprawność ręki i przygotowują do wysiłku związanego z nauką pisania. Dziecko najpierw rysuje zwierzęta po śladzie i koloruje je. Potem kreśli odpowiednie wzory i szlaczki. Wreszcie zapoznaje się z prawidłowym sposobem i kierunkiem kreślenia liter, a także łączenia ich. Wzbogacają słownictwo dziecka o nazwy zwierząt oraz utrwalają znajomość kolorów.	1					
33.	Książka – Owoce, warzywa i szlaczki	Książeczka zawierająca ćwiczenia uczące prawidłowego kreślenia i łączenia liter. Poprawiają sprawność ręki i przygotowują do wysiłku związanego z nauką pisania. Dziecko najpierw rysuje owoce oraz warzywa po śladzie i koloruje je. Potem kreśli odpowiednie wzory i szlaczki. Wreszcie zapoznaje się z prawidłowym sposobem i kierunkiem kreślenia liter, a także łączenia ich. Wzbogacają słownictwo dziecka o nazwy owoców i warzyw oraz utrwalają znajomość kolorów.	1					
34.	Książka – Cyfry i szlaczki	Zestaw ćwiczeń doskonalących prawidłowe kreślenie cyfr i znaków matematycznych. Przy każdym znaku zostały umieszczone kropki, strzałki oraz cyfry, które informują o kierunku i kolejności wykonywania ruchów. Dziecko najpierw rysuje znaki po śladzie i wypełnia je, potem kreśli wzory i szlaczki, a na końcu wykonuje główne zadanie – pisze w liniach i kratkach cyfry oraz znaki matematyczne. Np. Cyfry i szlaczki. Ćwiczenia grafomotoryczne usprawniają rękę piszącą lub równoważny.	1					
35.	Literki - przewlekanka	Przewlekanka uczy rozpoznawania literek, sortowania (samogłoski, spółgłoski, kolory), budowania wyrazów. Zestaw zawiera: min. 15 sznureczków oraz ok. 260 kolorowych literek do nawlekania.	1					

36.	Zestaw do przewlekania	Zestaw koralików o różnych kształtach, z literkami, do nawlekania i tworzenia oryginalnych naszyjników np. z własnym imieniem. Całość umieszczona w zasuwanym, pudełku. Zestaw zawiera min: 170 drewnianych koralików z literkami do nawlekania, min. 72 drewniane kolorowe koraliki w kształcie np. rybki, misia, motylka, kwadratu, koła, serduszka, kwiatka, gwiazdki, owalnym, min. 8 kolorowych sznurówek o dł. min 75 cm	1					
37.	Przeplatanka z wzorami	Przeplatanka do rozwijania sprawności manualnej. W zestawie: podstawka min. 20,x 23,cm, szydełko, 4 kolorowe sznureczki.	1					
38.	Przeplatanki	8 plastikowych, kolorowych, dziurkowanych kształtów zwierząt, pojazdów do przewlekania wraz z min. 8 sznureczkami o długości ok. 90 cm.Wymiary każdego z kształtów: min. 11 x 9 cm.	1					
39.	Program multimedialny do diagnozy i terapii dysleksji	Multimedialne, jednostanowiskowe programy wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną dzieci z trudnościami w nauce pisania i czytania, uczniów zagrożonych dysleksją oraz z dysleksją rozwojową, pakiet 1+ pakiet 2. Pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej terapii. Pakiety zawierają kompleksowy materiał ułatwiający prowadzenie zajęć korekcyjnokompensacyjnych przez nauczycieli.	1					
40.	Program multimedialny do diagnozy i terapii dysleksji licencja na 10 stanowisk	Multimedialny program do diagnozy i terapii dysleksji.Licencja na 10 stanowisk. Pakiet multimedialny wspomagający profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną dzieci w wieku od 5 do 9 lat, ze szczególnym uwzględnieniem specyficznych problemów w nauce czytania i pisania. Zestaw zawiera: Aplikację Terapeuty (współpracującą z e-dziennikiem, pozwala na zarządzanie diagnozą oraz terapią), Moduł ogólnej diagnozy pedagogicznej (dokonujący oceny gotowości szkolnej oraz szacunkowego ryzyka dysleksji wzrokowej, słuchowej oraz dyskalkulii). Program zawiera 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku. Główną część zestawu stanowi specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dysleksji połączony z zestawem atrakcyjnych ćwiczeń wykonywanych w Aplikacji ucznia. Z programem:- Naklejki – nagrody dla uczniów - Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów	1					
41.	Puzzle – Poznaję literki	Min. 24 pary puzzli i kostkę do gry. Na jednym puzzlu znajduje się literka, na drugim rysunek przedmiotu zaczynającego się na daną literę. Wymiary puzzla: min. 5 x 5 cm.	1					
42.	Polski alfabet. Dywanik	Mata do zabawy i poznawania liter z antypoślizgowym podłożem. Wykonana z grubego filcu, podzielona na 32 pola z literami alfabetu, również polskimi. Wymiary: min. 200 x 100 cm (+/- 5 cm).	1					
43.	Ruchomy alfabet I	Zestaw małych liter pisanych umieszczonych w drewnianym pudełku. Pokrywka z liniaturą zapoznająca ze sposobami umieszczania znaków w zeszycie. Podział kolorystyczny wprowadza i utrwała tradycyjne rozróżnienie głosek. Całość zapakowana w pudełku z przegródkami.	1					
44.	Ruchomy alfabet II	Zestaw wielkich liter pisanych, składający się z 72 liter (24 litery, każda w trzech sztukach), podzielonych kolorystycznie na spółgłoski i samogłoski oraz 6 znaków interpunkcyjnych. Wszystkie umieszczone są w wygodnym, pudełku.	1					
45.	Alfabet	Ruchomy komplet liter umieszczonych na kartonowych lisakach znakomicie nadaje się do do ćwiczeń w zakresie identyfikacji fonemów z ich graficznymi odpowiednikami. Lisaki są dwustronne.	1					
46.	Plansze - Polskie litery i dwuznaki.	Zestaw min. 39 planszy demonstracyjnych z literami polskiego alfabetu i dwuznakami. Każda z nich ma wym.min. 50 x 34 cm i wykonana jest z grubego kartonu. Plansze można zawiesić na ścianie (dziurka). Stanowią przydatną pomoc w nauce pisania liter. Na każdej planszy znajduje się wzór litery pisanej, małej oraz wzory litery w wersji drukowanej. Całość zapakowana w praktyczną teczkę.	1					

47.	Gra – Nawlekaj lub równoważny	Gra edukacyjna polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. uczy spostrzegawczość, refleks, kojarzenie właściwych słów, a także utrwała poprawną pisownię budowanych wyrazów. Gra zawiera m.in.: min.56 kostek domina, klepsydra, worek, min. 16 żetonów, karty wyrazów, instrukcja	1					
48.	Gra słowna	Gra słowna polegająca na układaniu wyrazów z wylosowanych liter, wyrazy krzyżują się w niezwykle sposób. Stwarza nieograniczone możliwości dla tych, którzy chcą połączyć wiedzę, spostrzegawczość i wyobraźnię.	1					
49.	Gra – Krzyżówkowy zawrót głowy	Gra edukacyjna składająca się z min. 70 puzzli wraz z opisem 4 sposobów układania. Polegająca na ułożeniu wyrazów z puzzli z literkami.	1					
50.	Gra – Zabawy z literkami	Gra rozwija pamięć, doskonali spostrzegawczość, zdolność logicznego myślenia. W trakcie gry dzieci poznają literki, uczą się odnosić je do nazw przedmiotów. W zestawie m.in.: plansza, kartoniki z obrazkami, literami, pionki, żetony.	1					
51.	Gra - Ortografia i gramatyka	Gra planszowa w składającą się z min.: dwie dwustronne, kolorowe plansze, min. 4 plastikowe pionki w różnych kolorach, min. 45 sztuk kartonowych żetonów z literami, 4 kartonowe tafelki - samochody, 4 plastikowe podstawki do pionków, kostka do gry, min. 35 kartonowych obrazków, 4 mini słowniczki ortograficzne znajdujące się na kartonikach oraz instrukcja obsługi.	1					
52.	Książka - Dyslektyczne ucho,	Książeczka utrwalająca pisownię wyrazów. Dzieci uzupełniają w danym wyrazie literę lub dwuznak, następnie wykonują ćwiczenie utrwalające pisownię tego słowa. Do książeczki powinien być dołączony minisłowniczek zawierający wszystkie wyrazy z ćwiczeń. Korzystając z niego, dziecko może sprawdzić, czy dobrze wykonało zadanie. Np.: Dyslektyczne ucho- książeczka lub równoważny.	1					
53.	Ćwiczenia - Dyslektyczne ucho,	Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchowej nie tylko dla uczniów z dysleksją. Np.: Dyslektyczne ucho- ćwiczenia lub równoważny.	8					
54.	Książka - Metoda dobrego startu	Książeczka przeznaczona jest dla uczniów rozpoczynających naukę pisania i czytania, zawieraj materiał potrzebny do wprowadzenia 24 liter małych i wielkich. Wierszyki napisane zostały w taki sposób, aby kilkakrotnie występowała w nich głoska odpowiadająca poznawanej literze. Stanowią one punkt wyjścia do ćwiczeń językowych dotyczących przede wszystkim analizy i syntezy słuchowej (wyrazowej, sylabowej i głoskowej), ale także analizy wzrokowej (wyróżnianie określonej litery w tekście). Dotyczą różnicowania głosek: b – p, g – k, d – t, l – r, w – f oraz głosek szumiących i syczących, np. „Gumowe ucho” lub równoważna Np.: Od wierszyka do literki lub równoważny. Książka może składać się z kompletu 2 szt.	1					
55.	Ćwiczenia - Gumowe ucho	Ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci, służące sprawnemu rozpoznawaniu głosek, zauważaniu różnic między głoskami, wyrobieniu sprawności całościowego słuchowego ujmowania wyrazu i zdania, kształceniu pamięci słuchowej. Dotyczą różnicowania głosek: b – p, g – k, d – t, l – r, w – f oraz głosek szumiących i syczących, np. „Gumowe ucho” lub równoważna	4					
56.	Książka	Książeczka zawierająca ćwiczenia usprawniające funkcje wzrokowe, sprawne rozpoznawanie liter, wyrobienie sprawności całościowego ujmowania wyrazu, kształceniu pamięci wzrokowej, sprawności prawidłowego odwzorowania, usprawnieniu koordynacji wzrokowo- ruchowej i czasowo- przestrzennej. Np. Perskie oko lub równoważny.	4					
57.	Zestaw – Terapia uspokajająca i rozwijająca	Prezentuje ona metodę nauki czytania i pisania wraz z bogatym zestawem pomocy dydaktycznych i różnorodnych ćwiczeń np. Terapia uspokajająca i rozwijająca dla dzieci. Czytanie i pisanie lub równoważny	1					
58.	Supel manipulacyjny	Kolorowy wąż-supel z różnymi fakturami, służący do ćwiczeń motoryki dłoni i nadgarstka, dł. min., 48 cm	1					

59.	Gra - 5 zmysłów - trener pamięci	Gra rozwijająca koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymuluje mowę i wzbogaca słownictwo. Polega na odnajdywaniu pasujących do siebie obrazków, np. przedmiotów, dźwięków i właściwych zmysłów, którymi je odbieramy. Gra z dwoma poziomami trudności. W zestawie: min. ramka o wym. 21,7 x 21 cm (+/- 1 cm), 20 trwałych laminowanych kart z obrazkami, 16 żetonów-nakładek do zakrywania obrazków, 32 małe karty.	1					
60.	Zewestaw - mozaika	Zestaw min. 1500 szt. kolorowych spinek, 17 kart ze wzorami, 3 duże grzebień ze stojakiem i górną listwą.	1					
61.	Gra – Quiz ortograficzny	Gra edukacyjna, która pozwala dzieciom utrwalić prawidłową pisownię trudnych wyrazów. Składa się z 90 dwustronnych kart, zawierających zilustrowane słowa z brakującymi literami h, ch, ż, rz, u lub ó, oraz ukrytą prawidłową odpowiedzią; zestaw min. 36 żetonów z brakującymi literami do typowania odpowiedzi oraz 80 żetonów zdobytych punktów, czytnik z folii, instrukcja.	1					
62.	Zestaw ćwiczeń - Moje sylabki	Zestaw ćwiczeń sylabowych do nauki czytania dla dzieci zagrożonych dysleksją, np. zestaw 1 "Moje sylabki. Ćwiczenia do nauki czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną" lub równoważny. Zestaw może się składać z 5 części	1					
63.	Zestaw ćwiczeń - Moje układanki	Zestaw ćwiczeń sylabowych do nauki czytania dla dzieci zagrożonych dysleksją, zawierających materiał podzielony zgodnie z kolejnymi etapami symultaniczno- sekwencyjnej metody wczesnej nauki czytania, np. zestaw 1 "Moje układanki. Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania" lub równoważny. Zestaw może się składać z 4 części	1					
64.	Zestaw ćwiczeń – Kocham czytać	Zestaw minimum 18 zeszytów dla dzieci zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy (poznawanie liter, większy zasób słownictwa, nauka czytania ze zrozumieniem)	1					
65.	Książka – Chcę dobrze czytać	Książeczka kierowana do dzieci, które uczą się czytać lub opanowały tę umiejętność częściowo i chcą ją rozwijać.	1					
66.	Książeczka - Uczę się literek	Książeczka drukowana są na zmywalnym papierze przeznaczone do rysowania szlaczków, pisania literek i cyferek. Można je wykorzystać wielokrotnie. Potrzebne są mazaki, zwilżona chusteczka lub gąbka. Format: min. 16,5 x 23,5 cm (+/- 2cm) np. Uczę się literek zeszyt lub równoważny Zeszyt może składać się z 2 części	4					
67.	Książeczka – Szlaczki	Książeczka drukowana są na zmywalnym papierze przeznaczone do rysowania szlaczków, pisania literek i cyferek. Można je wykorzystać wielokrotnie. Potrzebne są mazaki, zwilżona chusteczka lub gąbka. Format: min. 16,5 x 23,5 cm (+/- 2cm) np. Szlaczki zeszyt lub równoważny	4					
68.	Przyrząd - Dmuchajka	Dmuchajka (Przyrząd do rozwijania i usprawniania aparatu oddechowego, artykulacyjnego i fonacyjnego. Pozwala na kontrolowanie oddechu, wydłużanie fazy wydechowej, umożliwia ustalenie prawidłowego toru oddechowego. Jest wspaniałym sposobem na rozwinięcie umiejętności koncentracji, ponadto uczy spokoju, wycisza. Drewniana pomoc jest w pełni higieniczna, nadaje się do wielokrotnego użytku, do ćwiczeń w gabinecie logopedycznym i w domu. W zestawie: dmuchajka wykonana z drewna bukowego o średnicy min. 6 cm i wysokości min. 5 cm, 2 piłeczki styropianowe o średnicy 25 mm oraz 10 słomek)	2					
69.	Zestaw ćwiczeń – Wdech i wydech	Zestaw ćwiczeń na wdech i wydech pomagających doskonalić aparat oddechowy. Pakiet zawierająca min. 8 plansz tematycznych formatu A4 oraz drobne kolorowe elementy do przenoszenia za pomocą słomki (m.in. rybki do morza, krople deszczu nad parasolkę, plamki na szyję żyrafy).	1					
70.	Urządzenie logopedyczne – Wibrator logopedyczny	Urządzenie logopedyczne polecane do terapii rotacyzmu. Amplituda 0,6 cm, zasilany baterią 1,5 V. Jest skutecznym źródłem rezonansu mechanicznego, dzięki czemu można wywoływać głoskę r. W zestawie dwie łopatki: np. niebieska – twarda i żółta – miękka.	1					

71.	Urządzenie logopedyczne - Wibrator logopedyczny	Wibrator logopedyczny zalecany do masażu zewnątrzustnego. Górna część w kształcie głowy aligatora wykonana jest z miękkiego tworzywa, dolna część wibratora jest z twardego plastiku. Przeznaczony do masażu żuchwy, aż do stawów skroniowo-żuchwowych, policzków i mięśnia okrężnego ust. Wibrator zasilany 1 baterią typu AA.	2					
72.	Urządzenie logopedyczne – Wibrator logopedyczny	Wibrator logopedyczny wysokoamplitudowy zalecany jest do masażu zewnątrzustnego masaż gałęzi żuchwy aż do stawów skroniowo-żuchwowych, policzków, mięśnia okrężnego ust. Zalecany do wywoływania głoski r, bowiem wprowadza tkanki miękkie w stan rezonansu.	2					
73.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Sposoby liczenia. Liczby w zakresie 100. Posługiwanie się liczbami.	1					
74.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Zabawy z liczbami. Zabawy z rachunkami	1					
75.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Zabawy z rachunkami	1					
76.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Sposoby liczenia w zakresie 100. Tabliczka mnożenia i dzielenia lub równoważny.	1					
77.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Ćwiczenia w liczeniu. Liczby w zakresie 100	1					
78.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Ćwiczenia w liczeniu. Liczby w zakresie 10000	1					
79.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Sposoby liczenia w zakresie 100. Mnożenie	1					
80.	Książeczka	Książeczka z serii (do wykorzystania z ramką z przesuwanymi guziczkami) tematyka: Geometria	1					
81.	Książeczka - Liczę w pamięci	Książeczka zawierająca zadania dotyczące podstawowych działań matematycznych. Uczy podstaw techniki rachunkowej, utrwała pojęcie liczby oraz doskonali umiejętności symbolicznego zapisu działań. Ćwiczenia kształtują umiejętności dodawania i odejmowania do 12, 20, 100, 1000, mnożenia i dzielenie w zakresie 100 np. "Liczę w pamięci" lub równoważna. Może być zestaw składający się z 5 części	1					
82.	Zestaw ćwiczeń – Ułamki	Zbiór ćwiczeń i zadań tekstowych, który przybliży dzieciom pojęcie ułamka i doskonali umiejętność posługiwania się ułami w konkretnych sytuacjach, dodawania i odejmowania ułamków zwykłych, porównywania i określania ich wielkości, dopełniania do całości, a także zmianę ułamków na liczby całkowite i odwrotnie, uczy doboru i utrwała właściwą terminologię.	1					
83.	Książka – Zegar i kalendarz	Książeczka do nauki matematyki zawierająca min. 24 ćwiczenia przybliżające dzieciom zagadnienia związane z pojęciem czasu (m.in. : godzina, kwadrans, minuta, nazwy miesięcy, daty itp.).	1					
84.	Książka - Matematyka na wesoło	Książeczka edukacyjna, służąca utrwaleniu symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych oraz doskonaleniu umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania w zakresie 12 i 20. Zestaw	1					
85.	Matematyka konkretna	Zbiór tematycznych ćwiczeń, dotyczących takich zagadnień z zakresu matematyki jak: symetria i rytm , miary, wagi i pieniądze, znaki rzymskie, np. "Matematyka konkretna" lub równoważna	1					
86.	Ćwiczenia w orientacji	Książeczka zawierająca wiele cennych rozwiązań służących utrwaleniu pojęć i umiejętności orientacji w przestrzeni, wzajemnego położenia obiektów i zjawisk, rozpoznawania ich pod względem cech wielkościowych, jakościowych i mierzalnych.	1					

87.	Zestaw ćwiczeń matematycznych	Zbiór ćwiczeń mających na celu: utrwalenie przeliczania i odczytywania liczb, kolejno od 0 do 12, obliczania dowolnym sposobem sumy i różnicy dwóch liczb w zakresie 12, utrwalenie symbolicznego zapisu działań matematycznych, porównywanie liczb: mniejsza – większa, szukanie właściwej liczby w ciągu liczb malejących i rosnących, zapoznanie się z tematyką zbiorów, przyporządkowanie prostego dodawania i odejmowania odpowiednim ilustracjom. Zadania mają oryginalną i zabawową formę graficzną. np. Dreptuś matematyk lub równoważne Zestaw składający się z np.2 części.	1					
88.	Matą matematyczną	Zestaw do nauki matematyki składający się z maty o wym. Min.120 cm (+/- 2 cm) z nadrukowanymi liczbami od 1 do 100 , dwóch pompowanych kostek oraz min. 50 ramek .	1					
89.	Zestaw magnetyczny – Tęczowe ulamki	Magnetyczny zestaw ułamków składający się z min. 9 dwustronnych kół (śr. 9 cm) podzielonych na części. Każda z części wyrażona jest w postaci ułamka zwykłego, a na odwrocie procenta. Zestaw kół ułatwia zrozumienie ułamków i różnego sposobu zapisu części całości. Składa się z 51 elementów.	1					
90.	Program multimedialny kształtujący umiejętności matematyczne	Seria min. 5 programów multimedialnych kształtujących umiejętności matematyczne oraz wspomagających diagnozę i terapię zaburzeń w tym zakresie. Zawierający testy początkowe, Rozmowę kontrolną, Gry powtórkowe, Gry-ćwiczenia, Testy końcowe. Program składa się z min. 5 części o zróżnicowanym poziomie trudności. Zawierający min. 1300 arkuszy ćwiczeń. Do programów wprowadzono też pomoce zachęcające do nauki, tj. dyplomy, naklejki, płytę DVD z teledyskami inspirowanymi tabliczką mnożenia. Każda z części znajduje się w osobnej walizce.	1					
91.	Program multimedialny do diagnozy i terapii dyskalkulii licencja na 10 stanowisk	Zestaw zawiera: • Aplikację Terapeuty (współpracuje z e-dziennikiem, pozwala na zarządzanie diagnozą oraz terapią) • Moduł ogólnej diagnozy pedagogicznej (pozwala na ocenę gotowości szkolnej oraz szacunkowego ryzyka dysleksji wzrokowej, słuchowej oraz dyskalkulii). • Specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dyskalkulii połączony z zestawem atrakcyjnych ćwiczeń wykonywanych w Aplikacji Ucznia. Zestaw przeznaczony jest dla nauczycieli i terapeutów z przedszkoli, szkół, poradni i gabinetów. Program zawierający ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami. Z programem: – Naklejki – nagrody dla uczniów – Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów	1					
92.	Liczmany	Min. 18 dwustronnych liczaków z liczbami.Dł.:min. 14 cm.	8					
93.	Plansze – Panorama liczb	Plansze do kształtowania pojęcia części wspólnej, utrwalania własności figur geometrycznych. Zabawa z ich wykorzystaniem polega na wypełnianiu pól małymi kartonikami z symbolami. Dziecko musi odszukać na kartonikach zbiory o własnościach wskazanych w odpowiednich kolumnach i wierszach tabeli. Zestaw składa się z min. 6 plansz (30 x 30 cm) oraz min. 96 plastikowych kart (5 x 5 cm) zapakowanych w pudełko.	1					
94.	Kostka - działania matematycznych	Kostka do losowania działań matematycznych wykonana jest z trwałego pleksi o wym. min.6,5 x 6,5 x 6,5 cm o zaokrąglonych rogach. Na każdej ścianie umieszczone są znaki działań. W środku znajdują się 2 mniejsze kostki o 10 bokach, z cyframi 0-9. Dzieci rzucają kostką, a następnie wykonują działanie matematyczne na wylosowanych liczbach i znaku działania. W zestawie dodatkowe naklejki ze znakami działań.	1					
95.	Elektroniczny mistrz liczenia	Elektroniczny mistrz działań przeznaczony jest do ćwiczeń w wykonywaniu obliczeń: dodawania, odejmowania, dzielenia, mnożenia. 3 poziomy trudności pozwalają dostosować zadania do umiejętności dziecka. Min 3 wyświetlacze, przyciski z cyframi 0-9	1					

96.	Zestaw demonstracyjny ułamki	Zestaw składający się z min. 4 części, które można ze sobą łączyć. Wym. po złożeniu: min. 60 x 15 cm.	1					
97.	Tabliczka ułamki	Praktyczna tabliczka do nauki ułamków. Zestaw składa się z min. 50 elementów.	1					
98.	Zestaw – Mnożenie - tabliczki ćwiczeń	Zestaw min. 9 kart (liczby 1-9) oraz 41 dwustronnych żetonów z wynikami do ćwiczeń tabliczki mnożenia. Całość wykonana z grubej tektury.	1					
99.	Gra – Tabliczka mnożenia	Gra ułatwiająca opanowanie tabliczki mnożenia przez dzieci. W zestawie min. 86 kart liczbowych, 80 pionków, 2 kostki, tabliczka kontrolna, książeczka z przykładowymi gram.	1					
100.	Domino	Zestaw min. 28 dużych, podłogowych dywaników-kostek domina do gier i zabaw edukacyjnych. Każda kostka jest podgumowana. Wym.: min. 10,5 x 21 cm. Całość zapakowana w plastikowy pojemnik	1					
101.	Tangram	Tangram- gra rozwijająca kreatywność, logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, stanowiąc doskonały wstęp do nauki geometrii. W zestawie min. 7 elementów oraz książeczka z 200 figurami, które można ułożyć.	1					
102.	Woreczki z grochem	Zestaw min. 6 sztuk kolorowych woreczków z grochem w różnych geometrycznych kształtach. Idealne do ćwiczeń aktywizujących uczniów.	1					
103.	Labirynt	Drewniany labirynt do konstruowania płaskich oraz wielopoziomowych konstrukcji z klocków a także rozwijania umiejętności logicznego myślenia. W skład zestawu wchodzi m.in. drewniane klocki – min. 36 sztuk, kolorowe kulki – min. 4 szt. drewniana kostka.	1					
104.	Liczbowe sudoku	Gra rozwijająca umiejętności wykonywania działań i logicznego myślenia. Gra ma 4 poziomy trudności i przeznaczona jest dla 1-8 graczy. Zawartość: min. 8 lakierowanych plansz, 96 kart z liczbami wykonanych z grubego, lakierowanego kartonu.	1					
105.	Gra	Gra doskonaląca i rozwijająca umiejętności matematyczne. W zestawie: min 104 plastikowe kostki z liczbami 1-13 w 4 kolorach, w tym 2 kostki-joker oraz 4 czarne stojące podstawki.	1					
106.	Gra – figury geometryczne	Gra edukacyjna, dzięki której dzieci uczą się rozpoznawania figur geometrycznych. Gra składa się z min. 4 dwustronnych plansz, min. 72 kolorowych elementów, kostki z kolorowymi oczkami, kostki z figurami geometrycznymi. Do gry dołączona instrukcja.	1					
107.	Kolorowe bryły 3D	Zestaw min. 14 transparentnych, kolorowych brył geometrycznych 3D, które można wypełnić płynem lub piaskiem. Ułatwiają mierzenie i porównywanie powierzchni, objętości, pojemności brył. Wys. brył: min. 3 oraz 6 cm.	1					
108.	Magnetyczny trójkąt	Okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej strony (mały trójkąt) i dziesięcioma z drugiej (duży trójkąt). Do podstawy dołączonych jest 10 drewnianych krążków w kolorze czerwonym i niebieskim oznaczonych dwustronnie od 1 do 10. Integralną część, niezbędną do wykonywania ćwiczeń, stanowią zestawy kart: min. 100 dla małego i min. 100 dla dużego Trójkąta	1					
109.	Magnetyczny zegar	Pomoc edukacyjna służąca do odczytywania zegara. Zadaniem uczniów jest ułożenie na zegarku analogowym właściwej godziny, która jest zapisana w formie cyfrowej lub na odwrot. Zestaw składa się z dużej magnetycznej tablicy z zegarem o wym. min. 30x36cm, min. 2 magnetycznych wskazówek oraz min. 57 cyfr.	1					
110.	Magnetyczny zegar demonstracyjny	Duży, magnetyczny demonstracyjny zegar klasowy złożony z min. 13 elementów. Magnetyczne kółka z godzinami wykonane są z grubej pianki, zaś wskazówki z odpornego plastiku wym. min. (6 x 28 cm). Doskonale nadaje się do wykorzystania na tablicy w klasie.	1					

111.	Zegar i czas	Klasowy, obrotowy zestaw demonstracyjny składający się z części, które można ze sobą łączyć, stopniując trudność ćwiczeń w odczytywaniu i wskazywaniu czasu. Wymiary po złożeniu części w całość: min. 15 x 55 cm.	1					
112.	Klepsydry	Zestaw 5 klepsydr: 30 s, 1 min., 3 min., 5 min., 10 min. Rozwija zmysł poczucia czasu, definiowania, określania. Może posłużyć także jako miernik czasu wykonania zadania.	1					
113.	Waga	Waga pomocna w zrozumieniu i porównywaniu wartości liczb, a także w nauce dodawania i odejmowania. Zadaniem dzieci jest odpowiedni dobór liczb - bananów, aby waga małpka utrzymała szale (rączki) na tym samym poziomie. W zestawie 10 szt bananowych liczb.	1					
114.	Waga	Uniwersalna waga szkolna ze zbiorniczkami. Przeznaczona do porównywania cieczy (do 400 ml), materiałów sypkich, przedmiotów. W zestawie pokrywki na zbiorniczki	1					
115.	Waga	Innowacyjna waga liczbową pozwala dzieciom na wykonywanie działań (+, -, x, :) oraz weryfikację poprawności wyników. Można pisać na odwrotnej stronie odważników. W zestawie min. 20 odważników x 10 g.	1					
116.	Waga	Precyzyjna waga szkolna, z wbudowanymi min. 10 mosiężnymi odważnikami. Waga może ważyć przedmioty do 2 kg. Wielkość: min. 30 x 15 cm (+/-1cm)	4					
117.	Odważniki zestaw	Zestaw 4 metalowych odważników: 1 x 500 g, 2 x 200 g, 1 x 100 g.	1					
118.	Odważniki	Zestaw min. 11 metalowych odważników: 2 x 1 g, 2 x 2 g, 2 x 5 g; 2 x 10 g, 2 x 20 g, 1 x 50 g.	1					
119.	Gra - Zwierzeta	Gra polega na wskazaniu elementu, który nie pasuje do pozostałych elementów z danej na planszy, bądź też na odszukaniu postaci, której cień znajduje się na brzegu planszy.	1					
120.	Gra	Planszowa gra zespołowa - quiz pytań i odpowiedzi o Polsce. Doskonale nadaje się do ćwiczeń w czytaniu, ale też zdobywaniu wiedzy o kraju ojczystym. Przeznaczona dla 2-20 uczniów.	1					
121.	Gra – rummikub	Gra doskonaląca i rozwijająca umiejętności matematyczne. W zestawie: min. 104 plastikowe kostki z liczbami 1-13 w 4 kolorach, w tym 2 kostki-joker oraz 4 czarne stojące podstawki.	1					
122.	Szachy	Szachy - gra, Szachy- gra edukacyjna, plansza wykonana z grubej tektury wraz z 16 pionkami w kolorze białym i 16 pionkami w kolorze czarnym.	2					
123.	Poczta	Zestaw zawiera: okienko pocztowe, koperty, komplet znaczków, komplet banknotów, druki pocztowe, widokówki oraz karty pocztowe.	1					
124.	Gra – Teatr	Gra w tworzenie przedstawień teatralnych. W zestawie min.: 60 kartoników z nadrukowanymi postaciami z bajek o wymiarach 6 x 3,5 cm, 10 podstawek do mocowania kartoników z postaciami, duże okienko sceny o wymiarach 24 x 38 cm, 6 różnych plansz z dekoracjami (24 x 32 cm) oraz książeczka z bajkami. Gra zamknięta w kartonowe pudełko. Przeznaczona dla 2 lub więcej graczy w wieku powyżej 6 roku życia.	1					
125.	Książka – Życie w zgodzie	Książka zawiera propozycje zajęć wychowawczych przeciwdziałających agresji.	1					
126.	Teatrzyk	Kolorowy drewniany teatrzyk z ozdobnymi kurtynkami. Z jednej strony znajduje się półka na pacynki, z drugiej - listwy, w które można wsunąć tytuł przedstawienia. Wym. Min. 142 x 86 cm.	1					
127.	Książka – Zabawy z chustą	Książka ze zbiorem wielu różnych pomysłów na wykorzystanie chusty animacyjnej podczas zabaw z dziećmi.	1					
128.	Chusta	Chusta w kształcie koła o min. śr. 3,5 m z rączkami, zszyta z 8 trójkątów w czterech kolorach. Do krawędzi koła doczepionych jest 8 rączek wykonanych z mocnej taśmy. Przeznaczona do zabaw grupowych, współdziałania, współpracy, uczy nawiązywania kontaktów interpersonalnych.	1					

129.	Chusta	Chusta o średnicy min. 6m z 12 uchwytami na obrzeżu przeznaczona jest do wielu kreatywnych zabaw logicznych, a także ruchowych.	1					
130.	Zestaw płyt	Zestaw 4 płyt CD z 82 popularnymi piosenkami dla dzieci śpiewanymi od pokoleń. Każdy utwór nagrany został w dwóch wersjach: wokalo-instrumentalnej oraz instrumentalnej.	1					
131.	Cztery pory roku- puzzle	Zestaw puzzli przedstawiających pory roku. Poznawszy pierwszą porę roku i odkrywszy charakterystyczne dla niej oznaki, dziecko musi zmierzyć się z kolejną, której obraz składa się z już większej liczby elementów. Liczba cegiełek rośnie od 25 do 64. Układanki wykonano ze sklejk i umieszczono w podstawie z ramą. Wym. każdej układanki: min. 40 x 40 cm.	1					
132.	Elektryczny plac zabaw	Zestaw powinien pomóc zrozumieć, jak prąd, poprzez pole elektromagnetyczne, przekształca się w ruch.	2					
133.	Klocki	Zestaw min. 600 elementów klocków konstrukcyjnych zapakowanych w pojemnik na kółkach. W skład zestawu wchodzi: min. 518 klocków, 20 osi, 6 piramidek, 46 kół, Instrukcja budowy	1					
134.	Program multimedialny wspomagające rozwój predyspozycji i uzdolnień	Multimedialne oprogramowanie wspomagające rozwój predyspozycji i uzdolnień pozwala nauczycielowi na organizowanie cyklicznych zajęć dla dzieci przejawiających ponadprzeciętną ciekawość świata. Program multimedialny składający się z następujących bloków tematycznych Świat wokół nas; Kompas, mapa, gps; Wynalazki; Sami też to potrafimy; Co w trawie piszczy, w których zamieszczono propozycje różnych treści do wykorzystania w realizacji min. 25 projektów edukacyjnych.	1					
135.	Gra - logiczna	Gra logiczna. W skład zestawu powinny wchodzić: drewniana skrzynka łączona na wpusty o wym.: min. 39 cm x 16 cm x 3,5 cm, plansza o wym. min: 38 cm x 15 cm x 1,6 cm, min. 80 szt. dwukolorowych żetonów oraz np. Czarne i białe kołki śr. 6 mm, drewniana listwa z otworami do układania kodu.	1					
136.	Pieniążki edukacyjne PLN	Papierowe i plastikowe fałszyfikaty polskich środków płatniczych.	2					
137.	Pieniążki edukacyjne EURO	Imitacja europejskiej waluty. W zestawie: 5 rodzajów banknotów o wym.: 9,5 x 4,5 cm oraz 16 monet o śr.: 2,5 cm.	2					
138.	Magnes- Magnetyczna podkowa	Kolorowa magnetyczna podkowa o wys. Min. 12,5 cm. Idealna do pierwszych doświadczeń z magnesem.	4					
139.	Gra interaktywna – Obieg wody	Interaktywna gra edukacyjna. Dzieci dowiadują się, skąd bierze się woda jak wiele jej potrzeba do przeżycia roślinom, zwierzętom, ludziom, fabrykom, itp. Plansza powinna wykonana być z grubej, lakierowanej tektury, min. 24 dwustronne puzzle-elementy układanki, 4 pionki, duża drewniana kostka.	1					
140.	Ekodominio	Maluchy, łącząc ze sobą przeciwstawne obrazki układanki, zdobywają wiedzę na temat ekosystemu, wody, energii i odpadów, pozytywnych oraz negatywnych zachowań. Tematyka, np.: prysznic, energia odnawialna, pranie, segregowanie śmieci, podlewanie, oszczędzanie energii, zakupy. W zestawie min. 48 dużych pojedynczych puzzli z obrazkami wykonanych z grubego, lakierowanego kartonu o wym. min. (9,8 x 20,9 cm). Gra przeznaczona dla 2-4 graczy.	1					
141.	Teczka z planszami - Świat wokół nas – drzewa	Teczka zawierająca min. 20 plansz A4 z ilustracjami przedstawiającymi 10 najpopularniejszych gatunków drzew występujących w Polsce (brzoza, dąb, jarząb pospolity, kasztanowiec zwyczajny, klon, lipa, olsza, sosna, świerk i wierzba) oraz zeszyt z ich opisami. Wielką zaletą ilustracji jest ich realizm, dzięki czemu dzieci mogą poznać cechy charakterystyczne drzew i odnaleźć je w otoczeniu.	1					
142.	Konturowa mapa Europy i świata	Dwustronna mapa konturowa Europy (z jednej strony) i świata (z drugiej), na której można zaznaczać kredą lub białym ołówkiem kraje, państwa, rzeki, łańcuchy górskie. Wym.: min. 32 x 24,5 cm. W zestawie min. 10 szt.	1					

143.	Ołówki	Min. 12 szt. białych ołówków przeznaczonych do wykonywania ćwiczeń na tablicach i kartkach z ciemnym tłem.	1					
144.	Mikroskop	Mikroskop z wyświetlaczem pozwala oglądać przedmiot w powiększeniu min. x 150, x 300, x 600, zarówno przez okular, jak i wbudowany wyświetlacz. Minimalna wysokość mikroskopu 23cm.w zestawie: m.in.2 fiolki, plastikowa pęseta, łopata, plastikowy skalpel, pipetka, min.3 szkiełka, gotowy preparat	4					
145.	Preparaty do mikroskopu	Min. 12 płytek – gotowych preparatów do mikroskopu, na każdym 3 okienka - 3 okazy, m.in. napoje (cola, kawa, herbata), tworzywa sztuczne, włókna syntetyczne, konik polny (brzuch, noga, skrzydło), skrobia, włókna naturalne, zwierzęta, glony, witaminy. Całość zapakowana w skrzyneczkę z przegródkami.	2					
146.	Wiatrometr	Prosty w użyciu anemometr pozwala odczytać prędkość wiatru, bez potrzeby liczenia obrotów. 4 obrotowe ramiona połączone są ze wskaźnikiem siły wiatru. Anemometr rejestruje niskie i wysokie kalibracje.	1					
147.	Deszczomierz	Deszczomierz pozwala na pomiar wielkości opadów (skala w mm). Można go ustawić na płaskiej powierzchni lub wbić w ziemię za pomocą plastikowego kołka. W zestawie praktyczna pokrywka do zbiornika.	1					
148.	Układ słoneczny - model przestrzenny	Duży model Układu Słonecznego z podświetlanym Słońcem i obrotowymi ramionami z planetami. W zestawie instrukcja i książeczka edukacyjna prezentująca różne ciekawostki astronomiczne, odległości między planetami itd.	1					
149.	Model Ziemi	Model Ziemi wykonany z miękkiego, gładkiego, kolorowego tworzywa. Można zajrzeć do wnętrza Ziemi. Rozkłada się na dwie półkule, prezentując 4 główne powłoki i temperatury. Śr.min. 13 cm.	1					
150.	Waga sprężynowa	Waga przeznaczona do mierzenia siły i masy przedmiotów. Skala w Newtonach i gramach.	2					
RAZEM								

Pomoce dydaktyczne do prowadzenia zajęć w Szkole Podstawowej w Radzikach Dużych

LP	Przykładowa nazwa pomocy dydaktycznej	Opis – minimalne wymagania przedmiotu	Ilość sztuk				Cena jedn.brutto	Wartość brutto
1.	Książka – Czasownik. Co robi? Co robią?	Książka zawierająca zabawy i ćwiczenia związane z kształtowaniem i utrwalaniem pojęcia czasownika i jego funkcji w języku polskim; dostarczająca dzieciom okazji do obserwacji użycia czasownika w różnych kontekstach i sytuacjach, mówienia na poziomie wyrazów, związków wyrazowych, zdań i dłuższych wypowiedzi, doskonaląca umiejętności posługiwania się tą częścią mowy, np. Czasownik Co robi? Co robią? 1 lub równoważna	2					
2.	Książka - Przymiotnik Jaki? Jaka? Jakie?	Książeczka poświęcona kształtowaniu pojęcia przymiotnika, pomagająca dziecku odkryć najważniejsze cechy i funkcje tej części mowy, dostarczając ciekawego słownictwa i okazji do posługiwania się nimi w różnych sytuacjach, np. "PUS Jaki? Jaka? Jakie? Przymiotniki " lub równoważna	2					
3.	Ćwiczenia - Kto? Co? Rzeczownik	Zestaw ćwiczeń językowych utrwalających pojęcie rzeczownika, łączących elementy gramatyki, frazeologii i stylistyki, oparte na konkretnym materiale, dzięki któremu dzieci odkrywają najważniejsze cechy i funkcje części mowy, poznają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników, a także ich związki wyrazowe, np. "PUS Rzeczownik " lub równoważne. Komplet zawierający np..2 części	2					

4.	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania 1	Książeczka do nauki czytania, przybliżająca dzieciom zagadnienia związane w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami, np. " Łatwe ćwiczenia do nauki czytania" lub równoważny. Książka składająca się np.. z 4 części	8					
5.	Książka - Dwuznaki	Książeczka zawierająca ćwiczenia przybliżające dzieciom trudne zagadnienia wymowy i pisowni dwuznaków, pomagają zrozumieć różnicę pomiędzy brzmieniem głoski, a jej graficznym znakiem. Np. ABC. Dwuznaki lub równoważny.	8					
6.	Książka - Szlaczki zygaczeków. Ćwiczenia grafomotoryczne usprawniające rękę piszącą	Książka do ćwiczeń w rysowaniu i pisaniu. Pomagająca ukształtować ruchy ręki piszącej, rozwija spostrzegawczość i ćwiczy koncentrację uwagi. Format: A4 ; Objętość: min. 100 stron	8					
7.	Ćwiczenia kaligraficzne dla klas O-III Piszę po śladzie	Zestaw ćwiczeń kaligraficznych przeznaczony dla dzieci objętych nauczaniem wczesnoszkolnym, z trudnościami w opanowaniu poprawnej grafiki pisma. Każda litera podzielona jest na elementy ułatwiające kształtne pisanie z zachowaniem prawidłowego kierunku. Zestaw składa się ze 109 kart z literami alfabetu.	8					
8.	Ćwiczenia grafomotoryczne usprawniające rękę piszącą	Książeczka zawierająca ćwiczenia uczące prawidłowego kreślenia i łączenia liter. Poprawiają sprawność ręki i przygotowują do wysiłku związanego z nauką pisania. Dziecko najpierw rysuje zwierzęta po śladzie i koloruje je. Potem kreśli odpowiednie wzory i szlaczki. Wreszcie zapoznaje się z prawidłowym sposobem i kierunkiem kreślenia liter, a także łączenia ich. Wzbogacają słownictwo dziecka o nazwy zwierząt oraz utrwalają znajomość kolorów.	8					
9.	Ćwiczenia grafomotoryczne usprawniające rękę piszącą	Książeczka zawierająca ćwiczenia uczące prawidłowego kreślenia i łączenia liter. Poprawiają sprawność ręki i przygotowują do wysiłku związanego z nauką pisania. Dziecko najpierw rysuje owoce oraz warzywa po śladzie i koloruje je. Potem kreśli odpowiednie wzory i szlaczki. Wreszcie zapoznaje się z prawidłowym sposobem i kierunkiem kreślenia liter, a także łączenia ich. Wzbogacają słownictwo dziecka o nazwy owoców i warzyw oraz utrwalają znajomość kolorów.	8					
10.	Interaktywna gra edukacyjna do nauki pisania i czytania.	Interaktywna gra edukacyjna do nauki pisania i czytania. Zawiera minimum 170 różnorodnych zadań, ponad 200 multimedialnych stron, piosenki, wierszyki, fragmenty baśni, ilustrowany słowniczek ortograficzny, zróżnicowany stopień trudności zadań	8					
11.	Polski alfabet - dywanik	Mata do zabawy i poznawania liter z antypoślizgowym podłożem. Wykonana z grubego filcu, podzielona na 32 pola z literami alfabetu, również polskimi. Wymiary: min. 200 x 100 cm (+/- 5 cm).	1					
12.	Gra - Krzyżówkowy zawrót głowy	Gra edukacyjna składająca się z min. 70 puzzli wraz z opisem 4 sposobów układania. Polegająca na ułożeniu wyrazów z puzzli z literkami.	8					
13.	Ćwiczenia – Analiza i synteza wzrokowa	Zestaw ćwiczeń przygotowujących dzieci do nauki czytania i pisania lub pomagających w pokonaniu trudności w zdobywaniu tych umiejętności. Teczka zawiera min. 45 kart formatu A4 z ćwiczeniami plus tekturowe elementy do układania. Część kart wymaga wcześniejszego przygotowania (rozcięcia). Kolejne zdania ułożone są zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno - białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój w zakresie analizatora wzrokowego.	1					
14.	Gra planszowa	Planszowa gra zespołowa - quiz pytań i odpowiedzi o Polsce. Doskonale nadaje się do ćwiczeń w czytaniu, ale też zdobywaniu wiedzy o kraju ojczystym. Przeznaczona dla 2-20 uczniów.	3					
15.	Suwaki terapeutyczne	Pomoc dla dzieci wolno czytających z powodu głoskowania, które uniemożliwia syntezę wyrazu. Oparta na składance harmonijkowej. Na jej początku lub końcu znajduje się sylaba powtarzająca się we wszystkich wyrazach. Są to wyrazy dwusylabowe z sylabami otwartymi, zamkniętymi oraz grupami spółgłoskowymi. np. "Suwaki terapeutyczne „Gąsienice" lub równoważna	3					

16.	Suwaki terapeutyczne - Tarcze	Pomoc dla dzieci wolno czytających z powodu głoskowania, które uniemożliwia syntezę wyrazu. Zestaw tarcz, na obwodzie których znajdują się sylaby początkowe i końcowe, natomiast w środku sylaba powtarzająca się we wszystkich wyrazach. np. "Suwaki terapeutyczne. Tarcze" lub równoważna	3					
17.	Ćwiczenia – Kocham czytać	Zestaw minimum 18 zeszytów dla dzieci zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy (poznawanie liter, większy zasób słownictwa, nauka czytania ze zrozumieniem)	1					
18.	Ćwiczenia grafomotoryczne usprawniające rękę piszącą Cyfry i szlaczki	Zestaw ćwiczeń doskonalących prawidłowe kreślenie cyfr i znaków matematycznych. Przy każdym znaku zostały umieszczone kropki, strzałki oraz cyfry, które informują o kierunku i kolejności wykonywania ruchów. Dziecko najpierw rysuje znaki po śladzie i wypełnia je, potem kreśli wzory i szlaczki, a na końcu wykonuje główne zadanie – pisze w liniach i krótkach cyfry oraz znaki matematyczne. Np. Cyfry i szlaczki. Ćwiczenia grafomotoryczne usprawniającą rękę piszącą lub równoważny.	8					
19.	Zestaw - mozaika	Zestaw min.1500 szt. kolorowych spinek, min.17 kart ze wzorami, 3 duże grzebienie ze stojakiem i górną listwą.	1					
20.	Mata matematyczna	Zestaw do nauki matematyki składający się z maty o wym. min. 120 cm z nadrukowanymi liczbami od 1 do 100, dwóch pompowanych kostek oraz min. 50 ramek.	3					
21.	Program multimedialny kształtujący umiejętności matematyczne	Zestaw składający się z 5 programów multimedialnych kształtujących umiejętności matematyczne oraz wspomagających diagnozę i terapię zaburzeń w tym zakresie. Zawiera testy początkowe, Rozmowę kontrolną, Gry powtórkowe, Gry-ćwiczenia, Testy końcowe. Program powinien składać się z 5 części o zróżnicowanym poziomie trudności. Zawiera min. 1300 arkuszy ćwiczeń. Do programów wprowadzono też pomoce zachęcające do nauki, tj. dyplomy, naklejki, płytę DVD z teledyskami inspirowanymi tabliczką mnożenia. Każda z części znajduje się w osbnej walizce.	1					
22.	Program multimedialny do diagnozy i terapii dyskalkulii licencja na 10 stanowisk	Zestaw zawierający: • Aplikację Terapeuty (współpracuje z e-dziennikiem, pozwala na zarządzanie diagnozą oraz terapią) • Moduł ogólnej diagnozy pedagogicznej (pozwala na ocenę gotowości szkolnej oraz szacunkowego ryzyka dysleksji wzrokowej, słuchowej oraz dyskalkulii). • Specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dyskalkulii połączony z zestawem atrakcyjnych ćwiczeń wykonywanych w Aplikacji Ucznia. Program zawierający ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami. Z programem: – Naklejki – nagrody dla uczniów – Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów.	1					
23.	Klocki matematyczne.	Zestaw zawierający min. 100 pingwinów w 10 kolorach oraz 10 lodowych sztabek min.(30 x 2,5 cm). Na każdej zmieści się 10 pingwinów. Sztabki można łączyć ze sobą. Zestaw doskonale nadaje się do nauki liczenia, sortowania, wykonywania operacji matematycznych	3					
24.	Zestaw demonstracyjny - ułamki	Zestaw składa się z 4 części, które można ze sobą łączyć. Wym. po złożeniu: min. 60 x 15 cm.	1					
25.	Mata edukacyjna liczby	Duża, podgumowana mata edukacyjna z liczbami 1 - 300 przeznaczona do zabaw matematycznych doskonalących umiejętność liczenia i wykonywania prostych działań.	3					
26.	Gra – Rummikub	Wym.:min. 200 x 150 cm.	1					
27.	Labirynt - Kulodrom	Drewniany labirynt do konstruowania płaskich oraz wielopoziomowych konstrukcji z klocków a także rozwijania umiejętności logicznego myślenia. W skład zestawu wchodzi m.in. drewniane klocki – min. 36 sztuk, kolorowe kulki – min. 4 szt. drewniana kostka.	1					

28.	Przezroczyste cegielki - klocki	Przezroczyste klocki z kartonikiem w środku. W zestawie 16 klocków. Wym. klocka: 5 x 5 cm.	1					
29.	Gra – Figuraki	Gra edukacyjna, dzięki której dzieci uczą się rozpoznawania figur geometrycznych. Gra składa się z min.4 dwustronnych plansz, min. 72 kolorowych elementów, kostki z kolorowymi oczkami, kostki z figurami geometrycznymi. Do gry dołączona instrukcja.	1					
30.	Bryły geometryczne	Pomoc do nauki geometrii, ułatwia mierzenie i porównywanie powierzchni, objętości oraz pojemności brył. Zestaw 14 transparentnych brył geometrycznych 3D, które można wypełnić płynem lub piaskiem. Wys. brył: min. 5 oraz 10 cm	1					
31.	Bryły geometryczne i ich siatki	Zestaw min. 8 różnych brył geometrycznych (każda o wys.min. 7,5 cm) stanowi cenną pomoc w nauce geometrii. Dzięki nim uczniowie lepiej przyswoją takie pojęcia jak: symetria, obwód, objętość, pojemność. Każda z brył ma wewnątrz siatkę wykonaną z tworzywa.	1					
32.	Magnetyczna gra logiczna	Zestaw matematyczny składający się z 4 gier logicznych m.in.: kształty geometryczne, kolory, sortowanie i grupowanie wg ilości. Gra rozwija spostrzegawczość, wyobraźnię przestrzenną, orientację. Zawartość opakowania: plansza magnetyczna min.(70 x 50 cm), min. 4 gry, min.140 samoprzylepnych magnetycznych elementów, 8 ruletek wskazujących kryterium doboru	1					
33.	Książka - Matematyka na wesoło zadania tekstowe	Książeczka, w której przedstawione są zadania tekstowe, służące wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych. Zadania rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe w skład, których wchodzi m.in.: przeliczanie, liczebni porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów – kolejność/miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne. pytania jako zadanie - ile to jest?, zadania związane z kupowaniem, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie - ile ma? Ile brakuje?, zadania tekstowe - poprawne czy błędne?, uzupełnianie tekstu zadania, mnożenie, mnożenie i dzielenie - przekształcanie zadań. Możliwy komplet składający się z 2 części	8					
34.	Książka – Zegar i kalendarz	Książeczka do nauki matematyki zawierająca min. 24 ćwiczenia przybliżające dzieciom zagadnienia związane z pojęciem czasu (m.in. : godzina, kwadrans, minuta, nazwy miesięcy, daty itp.).	1					
35.	Książka – zbiór zadań. Matematyka konkretna - Symetria, miary, wagi, pieniądze	Zbiór tematycznych ćwiczeń, dotyczących takich zagadnień z zakresu matematyki jak: symetria i rytm , miary, wagi i pieniądze, znaki rzymskie, np. "Matematyka konkretna" lub równoważna	8					
36.	Książka – Aby polubić matematykę	Książka zawierająca ćwiczenia dla dzieci mających trudności w uczeniu się matematyki. Zawarte w książce ćwiczenia kształtują umiejętności niezbędne do dalszej nauki matematyki - usprawniają pamięć, spostrzeganie i orientację przestrzenną.	8					
37.	Książka - Liczę w pamięci	Książeczka zawierająca zadania dotyczące podstawowych działań matematycznych. Uczy podstaw techniki rachunkowej, utrwala pojęcie liczby oraz doskonali umiejętność symbolicznego zapisu działań. Ćwiczenia kształtują umiejętności dodawania i odejmowania do 12, 20, 100, 1000. Mnożenie i dzielenie w zakresie 100 np. "Liczę w pamięci" lub równoważna. Komplet składający się z np.. 5 części	8					
38.	Małymi kroczkami Zegar	Zestaw kart z ćwiczeniami przeznaczonymi do rozpoznawania czasu i posługiwania się zegarem np. Małymi kroczkami. Zegar lub równoważny.	1					

39.	Magnetyczny zegar - zestaw tablicowy	Pomoc edukacyjna służąca do odczytywania zegara. Zadaniem uczniów jest ułożenie na zegarku analogowym właściwej godziny, która jest zapisana w formie cyfrowej lub na odwrót. Zestaw składa się z dużej magnetycznej tablicy z zegarem o wym. min.30x36cm (+/- 2cm), min. 2 magnetycznych wskazówek oraz min. 57 cyfr.	3					
40.	Zegar plansza demonstracyjna	Plansza edukacyjna „Zegar” doskonale sprawdzi się jako pomoc w nauce odczytywania godziny. Pokazuje ona budowę zegara tarczowego i różne sposoby zapisu godziny. Na odwrocie znajdują się zegary (klasyczny i elektroniczny), z których dziecko odczytuje godzinę. Format:min. 61 x 86 cm (+/- 2 cm). Dwustronnie laminowana.	3					
41.	Odważniki	Zestaw min. 11 metalowych odważników: 2 x 1 g, 2 x 2 g, 2 x 5 g; 2 x 10 g, 2 x 20 g, 1 x 50 g.	1					
42.	Waga	Precyzyjna waga szkolna, z wbudowanymi min. 10 mosiężnymi odważnikami. Waga może ważyć przedmioty do 2 kg. Wielkość: min. 30 x 15 cm (+/-1cm)	1					
43.	Klocki	Zestaw min.600 elementów klocków konstrukcyjnych zapakowanych w pojemnik na kółkach. W skład zestawu wchodzi min.: 518 klocków , 20 osi, 6 piramidek, 4 klocki oczy, 2 kominy, 46 kół, 4 złączki, 1 instrukcja budowy	1					
44.	Program multimedialny wspomagające rozwój predyspozycji i uzdolnień	Multimedialne oprogramowanie wspomagające rozwój predyspozycji i uzdolnień pozwala nauczycielowi na organizowanie cyklicznych zajęć dla dzieci przejawiających ponadprzeciętną ciekawość świata. Program multimedialny składa się z następujących bloków tematycznych Świat wokół nas; Kompas, mapa, gps; Wynałazki; Sami też to potrafimy; Co w trawie piszczy , w których zamieszczono propozycje różnych treści do wykorzystania w realizacji min 25 projektów edukacyjnych.	1					
45.	Waga	Drewniana waga w kolorze naturalnym z dwoma szalkami na sznureczkach, z czerwoną podstawką	1					
46.	Odważniki	Zestaw min. 11 metalowych odważników: 2 x 1 g, 2 x 2 g, 2 x 5 g; 2 x 10 g, 2 x 20 g, 1 x 50 g.	1					
47.	Skoczek	Min. 10 piłek zamkniętych w pokrowcu. Dzieci muszą wspólnie skoordynować ruchy tak, aby przemieszczać się do przodu. Wym.: śr. piłki 30 cm, dł. 300 cm.	1					
48.	Zestaw konstrukcyjny - okręgi	Gra konstrukcyjna składająca się z min. 24 plastikowych, okrągłych elementów, które mogą być łatwo montowane. Gra rozwija wyobraźnię i wprowadza dziecko w tematykę sekwencji, brył i kształtów.	1					
49.	Liczydło	Drewniana tabliczka z przykładowymi działaniami na sumę z jednej strony i różnicę z drugiej sprawi, że nauka stanie się przyjemniejsza i łatwiejsza. W rozwiązaniu pierwszych działań pomogą korale rozmieszczone na 10 prętach. Wymiary: min.30 x 18 cm.	8					
50.	Elektroniczny mistrz działań	Elektroniczny mistrz działań przeznaczony jest do ćwiczeń w wykonywaniu obliczeń: dodawania, odejmowania, dzielenia, mnożenia. 3 poziomy trudności pozwalają dostosować zadania do umiejętności dziecka. Min. 3 wyświetlacze, przyciski z cyframi 0-9	8					
51.	Paletki - figury	Min. 6 rakiet, każda zawierająca powierzchnię do odbijania zrobioną z elastycznej siateczki, która została idealnie dopasowana do grubej stalowej ramki w formie różnych kształtów geometrycznych. Ramka jest na stałe przytwierdzona do dużej rączki zrobionej z pianki, którą zarówno dzieci, jak i dorośli mogą wygodnie trzymać. Każda raketka posiada dokładnie taką samą powierzchnię.	1					

52.	Dywanik - Gramy w klasy	Kolorowa mata o wymiarach min. 200 x 75 cm, podzielona na pola z liczbami od 1 do 8. Dodatek antypoślizgowy uniemożliwia przesuwanie się boiska po podłożu. Popularna na całym świecie gra doskonale kształci koordynację, skoczność, równowagę i orientację.	3					
53.	Klepsydry - zestaw	Zestaw 5 klepsydr: 30 s, 1 min., 3 min., 5 min., 10 min. Rozwija zmysł poczucia czasu, definiowania go, określania. Może posłużyć także jako miernik czasu wykonania zadania.	3					
54.	Plansza – Jak sortować odpady?	Ścienna plansza szkolna przedstawiająca główne zasady sortowania odpadów, tak aby umożliwić ich skuteczny recykling. Oprawa laminowana dwustronnie folią strukturalną o podwyższonej wytrzymałości na rozdzielanie. Oprawa w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym. Wym.: min. 150 x 100 cm.	3					
55.	Plansza - Zjawiska pogodowe.	Dwustronna plansza edukacyjna o tematyce przyrodniczej pozwoli lepiej poznać przyrodę i sposoby dbania o nią. Zdjęcia przedstawiają min. 15 zjawisk pogodowych. Druga plansza to 15 działań, które możemy zrobić dla naszej planety. Format: min. 61 x 86 cm; dwustronnie laminowane.	3					
56.	Po co hodujemy? - tablice demonstracyjne	Zestaw plansz prezentujących, po co hodujemy zwierzęta. Plansze dwustronnie zalaminowane o wym. min. 61x86 cm	3					
57.	Po co uprawiamy? - tablice demonstracyjne	Zestaw plansz prezentuje produkty, które powstają z roślin uprawnych. Przy nazwach roślin znajdują się fotografie przedstawiające wygląd kłosa, owocu lub bulwy przed przetworzeniem. Format: min. 61 x 86 cm, dwustronnie laminowane.	3					
58.	Plansza przedstawiająca cykliczność zmian w przyrodzie	Plansza służąca do poszerzenia oraz uporządkowania wiedzy dziecka odnośnie zjawiska zmieniających się pór roku. Przedstawia cykliczność zmian w przyrodzie, podział miesięczny i adekwatne do upływającego czasu zmiany zachodzące w przyrodzie - wpływ różnych warunków pogodowych na rozwój, dojrzewanie i obumieranie roślin oraz zachowanie zwierząt. Wym. min. 160x120 cm	1					
59.	Książka - eksperymenty z roślinami	Książka edukacyjna adresowana do uczniów szczególnie zainteresowanych przyrodą. Zaproponowane proste eksperymenty dostarczą im wiele radości i wprowadzą w pasjonujący świat botaniki.	4					
60.	Kalendarz magnetyczny	Zestaw do nauki dni, tygodni, miesięcy, lat oraz pór roku. Kalendarz łączy w sobie możliwość zabawy zespołowej, manipulacji, gier językowych i pamięciowych. Umożliwia także naukę liczenia i pisania. W zestawie m.in.: metaliczna tablica o wym. min. 70 x 50 cm (+/- 3cm), min. 3 ilustracje z porami roku, min. 15 ilustracji z puzzlami przedstawiającymi pogodę, min. 6 strzałek, min. 30 kart z numerami, min. 20 kart do ułożenia roku, min. 10 kart przedstawiających zajęcia klasowe, woreczek z magnesami.	3					
61.	Gra – Miesiące i pory roku	Gra edukacyjna w trakcie której dzieci uczą się nazw i kolejności miesięcy oraz ich związku z następującymi po sobie porami roku. To samo dotyczy dni tygodnia, których nauka wynika z zasad gry.	3					
62.	Przenośna stacja pogody	Przenośna stacja pogody z rączką wyposażona jest w 3 wskaźniki pozwalające na pomiar warunków atmosferycznych: barometr, higrometr, termometr (st. C oraz F). Każdy ze wskaźników można wyjąć i postawić na dołączonej podpórce. Stacja idealnie nadaje się do obserwacji i interpretacji warunków pogodowych w terenie.	3					
63.	Kompas przyrodnika	Instrument optyczny wykonany z tworzywa sztucznego. Składający się z lornetki, szkła powiększającego, kompasu, lusterka powiększającego. Umożliwiający obserwację przyrody z daleka i z bardzo bliska. Długość po rozłożeniu: min. 11,5 cm.	5					
64.	Przyrząd Optyczny Mix 3 w 1	Przyrząd optyczny do dogłębnego poznawania świata, zawierający w sobie 3 urządzenia: mikroskop, teleskop i peryskop.	1					

65.	Gra - zjawiska przyrodnicze	Wielostanowiskowy pakiet trzech gier edukacyjnych: Przygoda z pogodą; Przygoda na Ziemi; Przygoda w kosmosie	1					
66.	Piramida żywności	Zestaw min. 41 różnych produktów żywnościowych o realistycznym wyglądzie	4					
67.	Mini quiz o Europie	Quiz o Europie - fascynująca gra i świetna zabawa, w trakcie której uczestnicy odpowiadają na pytania o Europie. Gracze mogą odpowiadać na min. 180 pytań z 45 kart, a do wyboru mają min. 540 odpowiedzi. Tematami pytań i odpowiedzi są: historia, geografia, przyroda, nauka i technika oraz kultura i sztuka Europy.	1					
68.	Mini quiz o świecie	Gra, w trakcie której uczestnicy odpowiadają na pytania dotyczące historii, geografii i przyrody, nauki i techniki oraz kultury i sztuki świata. Gracze mogą odpowiadać na min. 180 pytań z 45 kart, a do wyboru mają 540 odpowiedzi. Zawartość pudełka min. : 45 kart z pytaniami i odpowiedziami, plansza do gry, klepsydra, żetony.	1					
69.	Mini quiz o Polsce	Mini quiz o Polsce jest zabawą, sprawdzającą i wzbogacającą wiedzę na temat polskiej historii, geografii, kultury i przyrody. Podstawowe zadanie graczy, to wybranie właściwej odpowiedzi (jednej z trzech) na wylosowane pytanie. Dodatkowym urozmaicheniem są zadania sprawdzające znajomość ortografii i umiejętność wymowy trudnych polskich zdań. Zawartość pudełka: min. 45 szt. 'kart pytań i odpowiedzi, 9 szt. 'kart liter a, b, c, karta z nazwami działów, 3 pionki do gry, kostka do gry, plansza do gry, 3 żetony, klepsydra, instrukcja.	1					
70.	Mikroskop	Mikroskop z wyświetlaczem pozwala oglądać przedmiot w powiększeniu min. x 150, x 300, x 600, zarówno przez okular, jak i wbudowany wyświetlacz. Minimalna wysokość mikroskopu 23cm.w zestawie: m.in.2 fiołki, plastikowa pęseta, łopatką, plastikowy skalpel, pipetka, min.3 szkiełka, gotowy preparat	3					
71.	Stacja pogody z kogutkiem	Stacja pogody z kogutkiem przeznaczona jest do obserwacji podstawowych zjawisk meteorologicznych: prędkości i kierunku wiatru, opadów, temperatury, ruchu słońca w trakcie dnia. Wys. ok. 116 cm (+/- 3cm)	1					
72.	Układ Słoneczny - model	Duży model Układu Słonecznego z podświetlanym Słońcem i obrotowymi ramionami z planetami. W zestawie instrukcja i książeczka edukacyjna prezentująca różne ciekawostki astronomiczne, odległości między planetami itd.	1					
RAZEM								

*min. - oznacza „minimum”

Wartość razem należy przenieść do formularza ofertowego – załącznik nr 2

.....
Miejscowość , data

.....
Pieczeńć i podpis osoby upoważnionej