

Specyfikacja przedmiotu zamówienia Część II – pomoce dydaktyczne na warsztaty kolorowy świat emocji

Lp.	Nazwa artykułu	Jednostka miary	Ilość	Specyfikacja produktu
1.	Włącz emocje. Opowiadania socjoterapeutyczne	Szt.	2	Niniejsza książka stanowi pomoc w procesie kształtowania inteligencji emocjonalnej. Zawarte w niej opowiadania ułatwią dzieciom rozpoznawanie, zrozumienie i nazywanie emocji własnych, jak również innych osób. Wyzwolą chęć swobodnego wypowiadania swoich myśli oraz prawidłowego nawiązywania i podtrzymywania kontaktów międzyludzkich. Ponadto wyjaśnią, w jaki sposób można radzić sobie w sytuacjach trudnych oraz jak reagować w momentach słabości.
2.	Teczka terapii zajęciowej	Szt.	2	„Teczka terapii zajęciowej” to publikacja wyposażająca terapeutów zajęciowych w komplet narzędzi ułatwiających codzienną pracę. Znajdą w niej Państwo bazę autorskich scenariuszy, kart pracy, prezentacji i dokumentów do przeprowadzenia rozwijających warsztatów w ramach arteterapii, socjoterapii, ergoterapii w pracy z osobami niepełnosprawnymi intelektualnie. Dzięki temu zaoszczędzą Państwo cenny czas na wymyślanie i przygotowywanie scenariuszy zajęć dla uczestników o bardzo zróżnicowanych potrzebach.
3.	Dzieci o specjalnych potrzebach ; plansze - zestaw	Zestaw	2	Zestaw 20 kolorowych plansz fotograficznych, które pokazują dzieci o specjalnych potrzebach rozwojowych. Zdjęcia doskonale przygotowują do zajęć o tolerancji dla inności drugiego człowieka. Nauczyciel zwraca uwagę na cechy dziecka z fotografii, które mamy wspólnie z nim. Kładzie nacisk na to, że dzieci z fotografii robią wiele rzeczy, które dzieci z klasy też robią. Sfotografowane dzieci mają podobne marzenia, lubią zabawę i śmiech. Nauczyciel wskazuje różne udogodnienia, które pozwalają tym dzieciom lepiej funkcjonować (wózek inwalidzki, aparat słuchowy, alfabet Braille'a). Prowadzący namawia uczestników zajęć do stawiania pytań o to, czego nie rozumieją. Zdjęcia dzieci pozwalają na identyfikowanie się z nimi. W instrukcji mamy krótkie informacje o każdej planszy, są tam również propozycje ćwiczeń, ułatwiających wczucie się dzieci w sytuacje niepełnosprawnych. Zawartość: 20 kolorowych, laminowanych plansz (wym. 28 x 40 cm) - Instrukcja z informacjami i pomysłami ćwiczeń.
4.	Pileczki emocje zestaw	zestaw	2	Pileczki przedstawiające różne emocje. Bardzo atrakcyjne dla dzieci, do wykorzystania zarówno podczas zajęć ruchowych, jak i w zabawach dotyczących rozpoznawania, nazywania i naśladowania emocji. • śr. 15 cm • Jeden zestaw zawiera 6 szt.
5.	Fotografie i dźwięki - dom i miasto	Szt.	2	Gra dźwiękowa uczy rozpoznawania 25 odgłosów i kojarzenia ich z fotografią. Najpierw dzieci odsłuchują dźwięki, poznają ich nazwy i dużą fotografię. Następnie dzieci mogą zagrać w loteryjkę - słuchają nagrań, a rozpoznane dźwięki zaznaczają na planszy żetonem.
6.	Poznajemy emocje - kukielki z	Szt.	2	Poznanie świata emocji poprzez przedstawienie teatralne z wykorzystaniem

	płyta CD			sympatycznych bohaterów. Pacynki są dwustronne i symbolizują osiem podstawowych emocji. Dołączona płyta CD zawiera nagranie dwóch scenek w języku polskim, co umożliwia samodzielną zabawę. W komplecie znajduje się 4 pacynki a także kilka kart do ćwiczeń i kolorowania.
7.	Piktogramy emocji	Kpl.	2	Pełne wyrazu czarno-białe piktogramy przedstawiają różne uczucia i emocje. Obrazki opracowano minimalistycznie, zachowując tylko najważniejsze elementy - dzięki temu są one czytelne dla osób w różnym wieku. Karty były opracowywane z myślą o dzieciach nadpobudliwych i mających zaburzoną percepcję wzrokową, jednak - jak pokazuje - sprawdzają się one w pracy z każdą grupą dzieci, młodzieży i dorosłych. Piktogramy budzą zaciekawienie i pobudzają fantazję. Przede wszystkim jednak ułatwiają utożsamienie się z widzianym odczuciem, uczą rozpoznawania i nazywania stanów emocjonalnych u siebie i innych. Zawartość: 77 kart z piktogramami 1 karta kolorowa (obrazuje "radość") - wym. kart 9 x 9 cm instrukcja
8.	Naciskowe memory	Kpl.	2	Komplet zawiera Odnalezienie par jest dla dzieci ciekawym wyzwaniem. Drewniane sześciiany zaopatrzone są w przycisk, który stawia różny opór. Zadaniem dzieci jest znaleźć dwa sześciiany, które naciskane dają to samo odczucie. Gra wymaga od dzieci koncentracji i wspaniale uwrażliwia ruch palców. Zawartość: 6 par kostek z różnym rodzajem odporności na nacisk (różna twardość)
9.	Nazywamy emocje - historyjki	Kpl.	2	Układając i opisując kolorowe historyjki dzieci poznają różne przyczyny 15 różnych emocji i uczuć. Pozwala to dostrzegać, rozumieć i wyrażać się na co dzień w grupie rówieśniczej. Każda seria składa się z ilustracji twarzy wyrażającej emocję, a także z przykładowych czterech sytuacji, kiedy odczuwanie jej jest typowe. Przedstawione w historyjkach odczucia to: radość, smutek, złość, strach, ból, obrzydzenie, duma, zaskoczenie, zawiść, wstyd, zazdrość, poczucie winy, podenerwowanie, znużenie i ciekawość. Zawartość: • 15 historyjek po 5 kart każda, • łącznie 75 kolorowych kart 9 x 9 cm, • instrukcja.
10.	Co oni czują? układanka	Kpl.	2	Układanka polegająca na dopasowaniu fotografii twarzy do rysunku symbolizującego stan uczuć. Zawartość: • min. 10 kart z rysunkami, • min. 40 kart z fotografiami,

				karta wym. 9x9 cm , grub. 2,5 mm.
11.	Loteryjka dźwiękowo – obrazkowa. Instrumenty muzyczne	Szt.	2	Zadaniem dzieci jest rozpoznać dźwięki instrumentów i przyporządkować je ilustracjom na swoich planszach. Jednocześnie można instrumenty klasyfikować według typu (strunowe, klawiszowe, dęte) czy też według materiału, z jakiego są wykonane (drewno, metal, tworzywo). Zawartość: 6 plansz 16 kart ze zdjęciem instrumentu, - plansze i karty o wym. 24 x 18 cm, - płyta CD (czas nagrania 40 min.), 40 żetonów z tworzywa, - instrukcja.
12.	Lotto dźwiękowe - sytuacje	Szt.	2	Duże plansze przedstawiają kolejno kuchnię, ogród, ulicę, park miejski, plażę i las. Na płycie CD nagrano 48 dźwięków pochodzących z tych miejsc. Zadaniem dziecka jest przyporządkować dźwięk do sytuacji oraz odnaleźć „źródło” tego dźwięku na planszy. Dźwięki nagrane są sześciokrotnie : pierwszy raz odrębnie dla każdej planszy (zapoznanie z dźwiękami), a kolejne pięć razy losowo (gra właściwa).
13.	Lotto dźwiękowe - sytuacje	Szt.	2	Duże plansze przedstawiają kolejno kuchnię, ogród, ulicę, park miejski, plażę i las. Na płycie CD nagrano 48 dźwięków pochodzących z tych miejsc. Zadaniem dziecka jest przyporządkować dźwięk do sytuacji oraz odnaleźć „źródło” tego dźwięku na planszy. Dźwięki nagrane są sześciokrotnie : pierwszy raz odrębnie dla każdej planszy (zapoznanie z dźwiękami), a kolejne pięć razy losowo (gra właściwa).
14.	Reguły zachowania - plansze z pomysłem	Kpl.	2	Na kolorowych kartach przedstawione są najważniejsze reguły zachowania. Ilustracje są bardzo wymowne i interesują dzieci. Duży plakat przedstawia wybrane reguły, których stosowanie jest kluczowe w codziennym współdziałaniu. Obszerna instrukcja metodyczna zawiera nie tylko interesujące wskazówki i informacje. Do każdej z czterech reguł z plakatu przedstawiono scenariusz ich wprowadzania zawierający historijkę oraz pomysły zabaw. Do pozostałych 12 reguł nauczyciele znajdą także ciekawe pomysły i zabawy. Zawartość: 16 kolorowych kart A5 (obrazek na awersie, nazwa reguły na rewersie), - kolorowy plakat A1, - zeszyt metodyczny 24-stronnicowy.
15.	Rozpoznaj emocje – gry	Kpl.	2	Komplet zawiera gry: 1. Rozpoznaj i nazwij emocje 2. Ekspresje – układanka 3. Gra Złapmy Lwa. Specjalne potrzeby edukacyjne.

			<u>1. Rozpoznaj i nazwij emocje</u> - Gra polegająca na opisaniu emocji pomaga poczuć i nazwać własne emocje, osiągnięciu większej kontroli nad sobą i właściwego regulowania emocji. Pomaga identyfikować własne indywidualne emocje, rozpoznać je u innych osób i kontrolować nasze zachowanie. Gra w opisywanie emocji jest pierwszym krokiem we wstępnej fazie rozwoju samoświadomości, pomaga osiągnąć większą samokontrolę i właściwie reagować w różnych sytuacjach. Pomaga zidentyfikować 10 podstawowych emocji, które kierują naszym zachowaniem, określić je jako przyjemne bądź nieprzyjemne, nazwać je, i określić stopień ich natężenia. Grać można na kilka sposobów, np. można poprosić graczy żeby pogrupowali karty pokazujące takie same emocje i ułożyli je od najmniej do najbardziej intensywnych, można poprosić o podzielenie karty ze względu na charakter pokazanych emocji: przyjemne, nieprzyjemne i neutralne, można też zagrać w kalambury, zadaniem graczy będzie odegranie emocji, której kartę wylosowali. W zestawie: - 30 zdjęć emocji o śr. 9 cm, - 5 okrągłych kart z koniczynkami, - pudełko o wym.: 23,6 x 18,7 x 7,2 cm <u>2. Ekspresje – układanka</u> Gra rozwijająca u dzieci umiejętność rozpoznawania i wyrażania emocji (m.in. radości, smutku, strachu, złości itp.). Dodatkowo zabawa stymuluje rozwój spostrzegania wzrokowego, koordynacji wzrokowo-ruchowej, umiejętności planowania. Gra wykonana z drewnianych tabliczek, wyrażających konkretne emocje. Do zestawu dołączone zostały 3 drewniane kostki z rysunkami części twarzy (zgodne z obrazkami na tabliczkach). Zabawa polega na układaniu twarzy zgodnie ze wskazaniami kostki, dzięki czemu powstają zabawne kompozycje. Całość umieszczona w estetycznym, drewnianym opakowaniu. • 18 elem. (6 tabliczek przedstawiających włosy, 6 - oczy, 6 - usta), z których da się ułożyć 6 twarzy <u>7. Gra Złapmy Lwa. Specjalne potrzeby edukacyjne.</u> Gra zachowuje wszystkie walory logiki i strategii znanej z europejskich szachów sprowadzając je jednak do niezbędnego minimum: figur-zwierzątek dla każdego z dwóch graczy i małej planszy. Nie trzeba pamiętać o możliwych ruchach zwierząt na planszy – są oznaczone dobrze widocznymi na figurach znakami. Zbite figury nie zostają odrzucone z gry, ale służą wiernie temu, kto je zbił! Dzięki temu gra ma niewiele remisów, a także jej końcówki są niezwykle ekscytujące. Wspomaganie rozwoju dzieci z ryzykiem dysleksji lub dyskalkulii oraz zaburzeniami ze spektrum autyzmu, ADHD i problemami
--	--	--	--

				emocjonalnymi, dla dzieci w wieku od 5 lat To doskonała pomoc terapeutyczna dla osób pracujących z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, a także problemami emocjonalnymi czy koncentracją uwagi. Odpowiednio skonstruowane scenariusze zabaw pomagają dzieciom nadpobudliwym psychoruchowo w rozładowaniu skumulowanej energii i napięć oraz w osiągnięciu m.in. odpowiednich kompetencji niezbędnych do funkcjonowania w grupie rówieśniczej. Dzieciom z ryzykiem dysleksji i dyskalkulii umożliwiają skoncentrowanie się na zadaniu i przewidywanie konsekwencji własnych działań. Emotikony przedstawiające emocje są pomocne w pracy z dziećmi z problemami w sferze emocji i mówieniu o nich. Zestaw zawiera: • dywanową planszę do gry 1,5 x 2 m z 8 poduszkami, • uzupełniające kartonowe znaki do wykorzystania z planszą dywanową: 24 mniejsze koła i 6 większych kół z „emotikonami” (szczęście, radość, smutek, strach, złość, inne); • sześć zestawów gry planszowej z drewnianymi klockami-zwierzątkami, • poradnik metodyczny, zabawy, wydrukowane karty pracy, • zabawy multimedialne na tablicę interaktywną, • nagrody naklejki dla dzieci.
16.	Tajemnicze dźwięki- płyta CD z fotografiami	Szt.	2	Zapis 74 dźwięków znanych dzieciom, pochodzących z przedszkola, domu, a także z bliskiego otoczenia. Dźwięki podzielone zostały ze względu na stopień trudności na 5 grup. Z pomocą CD można przeprowadzać wiele atrakcyjnych ćwiczeń, które uwrażliwią ucho dziecka i jego pamięć słuchową. Odgłosy można zgadywać, naśladować, obrazować rysunkiem. Płyta przewidziana jest na tygodnie pracy z dzieckiem, nie powinno się odtwarzać wszystkich dźwięków naraz.
17.	Zapach -gra	Szt.	2	Gras sensoryczna rozwijająca zmysł węchu poprzez rozróżnianie zapachów różnych owoców. Gra składa się z 12 butelek z aromatami 12 owoców + 24 zdjęcia 12 owoców (w całości i połówkach). Realistyczne zdjęcia pozwalają wytworzyć skojarzenie zapachowo-wzrokowe między owocem, a jego zapachem. Powiększa się w ten sposób wiedza dziecka na ich temat. Materiał zawiera element samokontroli - karty i flakoniki oznaczone są tym samym numerem, co pozwala dzieciom na samodzielną pracę i sprawdzenie poprawności dokonanego przyporządkowania.
18.	Zmysły - gra	Szt.	2	Na 10 głównych kartach przedstawione są oko, ucho, nos, ręka, usta - odpowiedzialne za odbieranie wrażeń określonego rodzaju (po 2 sztuki każdego). Pozostałe 40 kart przedstawia sytuacje z dnia codziennego, w których każdy ze

				zmysłów odgrywa ogromną rolę. Używając głównych kart dzieci muszą zidentyfikować odpowiedni zmysł i skompletować grupę 8 zdjęć do każdego zmysłu. Gra ćwiczy w szczególności analizę wzrokową, rozwija wyobraźnię oraz zgłębia dziecięcą spostrzegawczość. <u>Zawartość:</u> 50 zdjęć o wym.: 9 x 9 cm. Karty wykonane są ze sztywnego 2,5 mm kartonu.
19.	Brawo, Ewa! Radzimy sobie w trudnych sytuacjach - historyjki obrazkowe - obrazki + karty pracy	Szt.	2	Każdy obrazek jest oznaczony na rewersie numerem serii (duża liczba) oraz numerem kolejnym (mała liczba), co stanowi element samokontroli i ułatwia sortowanie serii. Instrukcja zawiera szczegółowy opis każdej przedstawionej historyjki oraz propozycje zajęć dydaktycznych z ich wykorzystaniem. Dodatkowym atutem są metodycznie opracowane karty pracy, dzięki którym można jeszcze bardziej efektywnie wykorzystać posiadany zestaw kart. Zawartość: • 12 historyjek po 5-7 kart każda, • łącznie 70 kart z grubej, laminowanej tektury, • wymiar karty 9 x 9 cm, • instrukcja.
20.	Drzewko asystent	Szt.	2	Ścienna plansza do przeprowadzenia 'burzy mózgów' czy wyrysowania mapy mentalnej. Drzewko asystent może być również cenną pomocą w trakcie lekcji wychowawczych oraz zajęć pedagogicznych. Format: 160 x 120 cm Oprawa: - laminowana dwustronnie folią strukturalną o podwyższonej wytrzymałości na rozdzieranie - oprawa w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym Udzielamy 5-ciu lat gwarancji na trwałość oprawy i folii.
21.	Drzewko decyzyjne	Szt.	2	Dwustronna, ścienna plansza, której koncepcja oparta jest na aktywnych metodach nauczania. Rewers planszy to Drzewko Asystent - doskonała pomoc do przeprowadzenia 'burzy mózgów' czy wyrysowania mapy mentalnej. Format: 160 x 120 cm - laminowana dwustronnie folią strukturalną o podwyższonej wytrzymałości na rozdzieranie - oprawa w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym
22.	Duży grzebień - aksimo	Szt.	2	Duży grzebień Aximo Maxi

			Stabilny stojak umożliwia tworzenie dużych wzorów z dużych spinek (o średnicy spinki 3,5 cm) Mozaika Aximo zapewnia oryginalny horyzontalny układ budowania. Kolorowe spinki umieszcza się pomiędzy listwami pionowej podstawy. Dziecko może tworzyć obrazki z własnej fantazji lub odwzorowywać załączone karty. Dzieci uwielbiają mozaiki, a mozaiki Aximo są dla nich prawdziwym wyzwaniem. Ponieważ spinki wkłada się z góry, układając obrazki dzieci muszą pamiętać, że ich kompozycja buduje się warstwami od dołu. Aby zakończyć obrazek trzeba nie lada cierpliwości i wytrwałości. Jeżeli źle włożymy którąś spinkę, trzeba wyjąć wszystkie nad nią i włożyć ponownie. Praca z mozaiką to dla dziecka wykonywanie złożonych procesów myślowych w formie atrakcyjnej zabawy. Każdy przedszkolak powinien często mieć okazję do ćwiczeń z mozaikami różnego typu. Seria mozaik AXIMO posiada wiele wariantów w zależności od wielkości spinek oraz rodzaju stojaków:
23.	I co teraz? historyjki obrazkowe – cz. I i II	Szt.	2 Zestaw zawiera: I co teraz? historyjki obrazkowe – cz. I - 1 szt. I co teraz? historyjki obrazkowe – cz. II - 1 szt. Atrakcyjne w formie i treści historyjki obrazkowe. Dołączone karty ze znakami zapytania, pozwalają na przerwanie historyjki w dowolnym momencie. Teraz można komponować brakujące zdarzenia lub zakończenie według własnej fantazji. Kolorowe obrazki zachęcają do opowiadania, uczą logicznego myślenia i zdolności obserwacji. Tematyka historyjek obejmuje zdarzenia dnia codziennego, w tym także drobne perypetie - ucząc jak radzić sobie w nieoczekiwanych sytuacjach. Zawartość cz. I • 25 serii po 5-7 kart każda, • 5 kart ze znakami zapytania, • łącznie 143 karty o wymiarze 10 x 9,5 cm, • instrukcja, • umieszczone w trwałym tekturowym pudełku z pokrywką Zawartość cz. II • 24 serie po 5-9 kart każda, • 3 karty ze znakiem zapytania, • łącznie 145 karty, • wymiar karty 10 x 9,2 cm, • instrukcja,

				umieszczone w trwałym tekturowym pudełku.
24.	Memory dotykowe w worku	Szt.	2	Memo z fakturami Klasyczna gra pamięciowa w wersji, która pomoże rozwijać zmysł dotyku. W woreczku umieszcz się wszystkie klocki, a następnie bez patrzenia należy odnaleźć parę o jednakowej fakturze. W zestawie 32 krążki oraz worek ze sznureczkiem. Średnica cylindra: 4 cm, wysokość 2cm
25.	Zgadnij, o czym myślą i co czują	Szt.	2	Gra polega na postawieniu się w sytuacji postaci ze zdjęć i dopasowaniu dialogów. 54 zdjęcia o wym. 16,6 x 11,6 cm. 22 dymki w różnych kolorach i kształtach z dialogami - od 3 lat CELE PEDAGOGICZNE: - o Zachęcanie do rozpoznawania emocji innych ludzi w różnych sytuacjach. - o Rozwijanie wyrażania emocji i myśli. - o Rozwój empatii, zdolności wczuwania się w miejsce innych ludzi. - o Poprawa komunikacji i rozwoju języka. - o Wzbogacenie słownictwa związanego z emocjami. - o Rozwijanie uwagi i umiejętności obserwacji.
26.	Pomóżmy innym	Szt.	2	Historyjki obrazkowe są zróżnicowane tematycznie i dostosowane do możliwości percepcyjnych dziecka w wieku przedszkolnym i uczniów klas I-III. Przedstawiają przygody mające uczyć właściwych relacji człowieka do człowieka, człowieka do zwierząt i świata przyrody. Przygody bohaterów są dziecku bliskie, często związane z jego codziennym życiem, bądź wcześniej zdobytym doświadczeniem. Przedstawiają bogatą, wyrazistą akcję działającą na wyobraźnię dziecka, budzą żywe emocje związane z oceną pozytywnych i negatywnych postaci bohaterów. Tematy plansz: - W autobusie, - W poszukiwaniu żółwia, - Samotny kotek, - Jazda na deskorolce, - Niebezpieczna zabawa z piłką, - Wycieczka do ZOO, - Psozny wiatr, - Lepimy bałwanka, - Ślizgawka na chodniku. Zawartość: 39 kart B3,

				• 9 plansze edukacyjne z zawieszką, • tyły plansz zaopatrzone w magnesy do montowania na tablicy szkolnej metalowej, • poradnik metodyczny.
27.	Przeciwieństwa	Szt.	2	Gra polega na zebraniu par kart, które są swoimi przeciwieństwami. Zawartość: • min. 24 drewniane karty o wym. 5 x 8 cm • instrukcja obsługi • pudełko o wym. 21 x 12 x 6 cm • od 3 lat
28.	Przeciwstawiamy się przemocy. Jak zapobiegać przemocy i szykanowaniu w szkole - zestaw kart	Szt.	2	Zestaw kart z kolorowym zdjęciami, prezentujących pięć sekwencji, które uczą dzieci jak zapobiegać sytuacjom zastraszania, szykanowania i przemocy w szkole. Karty pokazują też dzieciom strategie mające na celu zaradzenie tym zjawiskom. Wykonane z grubego kartonu wysokiej jakości • 20 kartoników o wym. 11,5 x 11,5 x 0,2 cm • przewodnik edukacyjny • całość w kartonowym pudełku o wym. 25 x 19 x 7,5 cm, z wyciąganym plastikowym uchwytem • od 4 do 8 lat
29.	Pieczątki emocje - zestaw	Szt.	2	Zestaw 10 dużych pieczątek wykonanych z drewna, przedstawiających różne emocje.
30.	Memory humory	Szt.	2	Gra Memory humory rozwija pamięć, uczy koncentracji. Memory-humory to podróż do świata ludzkich uczuć i emocji. Pozwala dziecku rozpoznawać je bez trudu i nazywać własnymi słowami. Gra najlepiej sprawdza się przy 2 graczach. Zestaw gry zawiera: 48 twardych plakietek o wymiarach 7,5x7,5 cm.
31.	Puszki celownicze	Szt.	2	Bezpieczny zestaw do ćwiczenia celności rzutów i... liczenia w pamięci zrzuconych punktów. Puszki pokryte są gęstą pianką gumową, a piłeczki wykonane są z pianki
32.	Superfarmer De Lux z drewnianymi pieskami	Szt.	2	Gra o strategiczno-ekonomicznym podłożu. Dzięki niej gracz wciela się w hodowcę zwierząt, którego ambicją jest zostanie superfarmerem. Żeby osiągnąć ten tytuł musi zdobyć przynajmniej po jednym przedstawicielu kilku gatunków zwierząt dostępnych w rozgrywce. Żeby to osiągnąć rozmnaża swoje zwierzęta, handluje nimi i wymienia ze stadem ogólnym. W okolicy grasują wilki i lisy, które mogą zniszczyć hodowlę. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA: - 4 plansze - 2 dwunastościenne kostki - 120 żetonów z ilustracjami zwierząt: 60 królików, 24 owce, 20 świń, 12 krów,

				4 konie - 4 figurki małych psów wykonanych z drewna - 2 figurki dużych psów wykonanych z drewna - instrukcja
33.	Tropy – Stopy i Ręce tęczowe	Szt.	2	W zestawie znajdują się 24 tropy wykonane z miękkiego tworzywa. 4 kształty (prawe i lewe stopy, prawe i lewe ręce) w 6 różnych kolorach, wyposażone w antypoślizgowe gumowe podkładki. Zestaw pozwala na zapoznanie się z pojęciami tj, mniejszy, większy, lewy, prawy, umożliwia rozwój umiejętności motorycznych. Wsparcie dla osób niepełnosprawnych: • powierzchnia antypoślizgowa z miękkiego i wytrzymałego tworzywa • zestaw służy do oznaczenia ścieżki i wskazania kierunku Dł. dłoni : 19 cm ; Dł. stopy : 22,5 cm.
34.	Gra Wilki i Owce (wyd. drugie, rozszerzone)	Szt.	2	Każdy gracz wciela się w pasterza, który opiekuje się stadem owiec (czarnym, żółtym, czerwonym lub niebieskim). Podczas układania kafelków gracze tworzą lasy, wioski i ogrodzone pola owiec. Pasterz, który na koniec gry będzie mógł się pochwalić największym ogrodzonym obszarem z owcami – wygrywa! Gra rozszerzona o dodatek „Grube Ryby”, który dodaje do zabawy kafelki ze stawami otaczającymi pastwiska. Stawką w grze obok owiec stają się również ryby. Wygrywa gracz, który zbierze największe stado owiec oraz dodatkowo ryby z pobliskiego stawu. Zawartość pudełka: • 77 dwustronnych kwadratów • woreczek • instrukcja
35.	Duże spinki Aksimo	Szt.	2	Zestaw dużych spinek okrągłych do stosowania z drewnianymi grzebieniami mozaik Aximo Maxi (małych i dużych). Spinki występują w 6 żywych kolorach. Spinki są duże i wyróżniają się tym, iż można je ze sobą łączyć, tworząc spinki w dwóch różnych kolorach. Zawartość: • 120 spinek - 6 kolorów (niebieski, zielony, czerwony, żółty, pomarańczowy, fioletowy),

				- po 20 sztuk w każdym z kolorów, - średnica spinki 3,5 cm.
36.	Pierwsza pomoc -komplet	Szt.	2	Zestaw na pewno będzie cennym elementem lekcji podnoszącym efektywność nauczania i przyswajania wiedzy, która w dzisiejszym świecie staje się coraz częściej potrzebna. Znajdziemy więc informacje podstawowe tj. numery służb ratowniczych, schemat wzywania pomocy, wyposażenie apteczki pierwszej pomocy, a także informacje omawiające urazy, zasady postępowania w miejscu wypadku oraz podstawowe sposoby reanimacji. Cel pomocy: wdrażanie do potrzeby znajomości numerów alarmowych, zapoznanie z elementarnymi zasadami udzielania pierwszej pomocy, kształtowanie właściwej postawy w sytuacji zagrożenia, wdrażanie do niesienia pomocy potrzebującym. Cel pomocy: - kształtowanie umiejętności przewidywania skutków niewłaściwych zachowań, - wdrażanie do dbałości o bezpieczeństwo i zdrowie własne i innych, - kształtowanie nawyków i postaw podnoszących bezpieczeństwo własne i innych, - podniesienie świadomości nt. istniejących zagrożeń, - wdrażanie do przestrzegania przepisów i regulaminów obowiązujących w miejscu pobytu. Zawartość: 10 plasz opisujących zasady postępowania w stosunku do osób poszkodowanych w wyniku różnych wypadków. - Treści są przekazywane w różnych formach: tekst, ilustracja, schemat.
37.	Nazywamy emocje - obrazki	Szt.	2	Czytelnie przedstawione na obrazkach emocje uczą nazywania emocji, ich rozpoznawania a także wspaniale zachęcają do rozmowy o własnych uczuciach. Pomoc przeznaczona do dyskusji, do naśladowania i do współodczuwania. Wspaniała pomoc na lekcjach wychowawczych lub terapii. Interesująca inspiracja do wypowiedzi zarówno ustnych, jak i pisemnych. » Zastosowanie: rozpoznawanie i nazywanie uczuć rozmowa o uczuciach własnych i innych ludzi dyskusowanie i omawianie sposobów radzenia sobie z własnymi emocjami » Zawartość:

				70 kolorowych kart wymiar karty: 9 x 9 cm karty wykonane z grubej, laminowanej tektury opakowanie: kartonowe, zamykane pudełko
38.	Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach	Szt.	2	Zestaw tablic dydaktycznych w formacie 50×70 cm przedstawiających podstawowe zagadnienia z pierwszej pomocy w zagrożeniu życia. Tablice są zgodne zaleceniami dotyczącymi resuscytacji z 2005 roku. Zestaw zawiera następujące tablice: 1. Łączność alarmowa „Na ratunek” 2. Łącuch przeżycia 3. Pierwsza pomoc w zagrożeniu życia u dzieci 4. Pierwsza pomoc w zagrożeniu życia u dorosłych.
39.	Pierwsza pomoc w zagrożeniu życia. Plansza	Szt.	2	Plansza wykonana z kartonu kredowego o gramaturze 250g, ofoliowana i wyposażona w listwy metalowe I zawieszkę. Format 70 x 100 cm
40.	Przemoc wśród dzieci i młodzieży - zestaw plansz	Szt.	2	Pakiet edukacyjny dotyczący przemocy rówieśniczej. Pakiet ten ma na celu dostarczanie wiedzy na temat, tak powszechnego w dzisiejszych czasach, zjawiska przemocy rówieśniczej. Materiały pakietu "Przemoc rówieśnicza" w połączeniu z scenariuszami zajęć lekcyjnych mogą być wykorzystane w szkołach (gimnazja i szkoły średnie) do prowadzenia zajęć profilaktycznych i włączone do szkolnego programu profilaktyki. Pakiet edukacyjny zawiera: 32 kart B3, 12 plansze edukacyjne z zawieszką, Każda plansza zawiera treści edukacyjne, Tyły plansz zaopatrzone w magnesy do montowania na tablicy szkolnej metalowej, Poradnik metodyczny. Tematy plansz: 1. Definicja przemocy rówieśniczej, 2. Rodzaje przemocy rówieśniczej, 3. Mity i fakty, 4. Społeczne i kulturowe uwarunkowanie przemocy, 5. Skąd się bierze przemoc rówieśnicza, 6. Media a agresja, 7. Grupy rówieśnicze, 8. Warunki prawidłowego rozwoju dziecka, 9. Łącuch przemocy, 10. Sprawcy przemocy, 11. Ofiary przemocy,

				12. Jak zapobiegać przemocy w szkole.
41.	Eduteraeutica. Problemy wychowawcze. Problemy emocjonalne.	Szt.	2	Program opiera się na założeniu, że rozwój emocjonalny jest jednym z najważniejszych obszarów funkcjonowania człowieka, ponieważ zaburzenia w na tej płaszczyźnie nie pozwalają na rozwinięcie swojego potencjału w innych dziedzinach. W skrajnych przypadkach np.: autoagresji, prowadzą wręcz do destrukcji i śmierci. Zestaw zawiera: 1. płytę CD z elektronicznymi dokumentami (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, 2. poradnik metodyczny, 3. gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów: - 6 większych kół z „emotikonami” symbolizującymi główne kategorie uzewnętrznianych emocji (szczęście, radość, smutek, strach, złość, inne), - 24 mniejsze koła z symbolami twarzy reprezentujących warianty powyższych emocji. Kartonowe koła służą młodszym dzieciom do poznawania emocji, ich nazywania i kojarzenia, a dla starszych uczniów są doskonałym materiałem wprowadzającym do klasowej lub grupowej dyskusji o emocjach. Zastosowane na kartonowych kołach ilustracje kojarzą się z ikonami stosowanymi w portalach społecznościowych, co sprawia, że są zrozumiałe nawet dla najmłodszych uczniów, a jednocześnie akceptowane nawet przez ósmoklasistów.
42.	Magnetyczna piramida żywienia dla dzieci	Szt.	2	Magnetyczna piramida ścienna, która prezentuje piramidę zdrowego żywienia według zaleceń Instytutu Żywności i Żywienia. Tablica ma wymiary 80cm x 60cm i przeznaczona jest do powieszenia na ścianie . W zestawie znajduje się 37 różnorodnych produktów żywnościowych, wykonanych z folii magnetycznej. Dzieci samodzielnie mogą umieszczać wybrane produkty w wybranych miejscach piramidy, następnie weryfikując wzajemnie czy wybór jest prawidłowy. Dzięki magnetycznej piramidzie żywieniowej dzieci: - rozwijają zdolności manualne oraz pamięć - naturalnie przyswajają informacje na temat zdrowego odżywiania - od najmłodszych lat kształtują postawy prozdrowotne
43.	Palenie papierosów	Szt.	2	Zestaw przedstawia przyczyny, objawy i skutki palenia papierosów, ze szczególnym uwzględnieniem tego problemu wśród dzieci i młodzieży. Ukazuje jakie szkody powoduje nikotyna w zdrowiu młodego człowieka i jakie koszty ponosi społeczeństwo. Tablice prezentują:

			1. Dlaczego ludzie palą; 2. Tytoń to szkodliwa substancja; 3. Zakaz sprzedaży papierosów nieletnim; 4. Palenie przyczyną wielu chorób; 5. Problem palenia wśród uczniów; 6. Uzależnienie od nikotyny - objaw 1; 7. Uzależnienie od nikotyny - objaw 2; 8. Uzależnienie od nikotyny - objaw 3; 9. Uzależnienie od nikotyny - objaw 4; 10. Uzależnienie od nikotyny - objaw 5.
44.	Eduterapeutica. Problemy wychowawcze. Uzależnienia	Szt.	2 Uzależnienia to program z serii Eduterapeutica pozwalający w sposób spójny i planowy wdrożyć działania zwiększające bezpieczeństwo psychologiczne i społeczne uczniów szkół podstawowych. Program pomaga w uświadomieniu mechanizmu powstawania uzależnienia, rozpoznawaniu symptomów oraz właściwego reagowania na zdarzenia Zestaw zawiera: 1. płytę CD z 40 elektronicznymi dokumentami (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, 2. poradnik metodyczny, 3. gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów: - 6 większych kół z symbolami różnych sfer naszego życia z białymi polami do umieszczania mniejszych kół (rodzina, rówieśnicy, szkoła, plan dnia, emocje w ciągu dnia, życie bez tego co nas może uzależniać), - 12 mniejszych kół symbolizujących potencjalne źródła uzależnień – celowo wybrano obszary, które nie są w oczywisty sposób negatywne, a jednak mogą powodować uzależnienia, - 12 dwustronnych kół z różnymi ocenami sytuacji, służących do wyrażania opinii przez uczniów. Zastosowane na kartonowych kołach ilustracje kojarzą się z ikonami stosowanymi w portalach społecznościowych, co sprawia, że są zrozumiałe nawet dla najmłodszych uczniów, a jednocześnie akceptowane nawet przez ósmoklasistów.
45.	Eduterapeutica – Problemy wychowawcze: Przemoc i agresja	Szt.	2 Pakiet „Problemy wychowawcze: przemoc i agresja” pomoże: • komunikować się z uczniem, tak by w sposób naturalny, w trakcie rozwiązywania bieżących problemów, wspierać i rozwijać u niego kompetencje niezbędne do budowania prawidłowych relacji z rówieśnikami i dorosłymi, • budować w szkole klimat sprzyjający rozwojowi postaw prospołecznych,

				• stawiać granice w sposób zdecydowany i konsekwentny, a za razem łagodny, • doprowadzić do tego, aby wszyscy znali i stosowali te same reguły i normy, • zrezygnować z zachowań agresywnych, dając uczniowi w zamian nowe strategie niezbędne do budowania satysfakcjonujących związków. Zestaw zawiera: 1. płytę CD z elektronicznymi dokumentami (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, 2. poradnik metodyczny, 3. gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów: • 6 większych kół symbolizujących typowe reakcje na przemoc lub agresję wokół nas • 24 mniejszych kół służące do oceniania przedstawianych sytuacji i reakcji. Te proste pomoce ułatwiają zaangażowanie całej klasy lub grupy uczniów w zajęcia wychowawcze. Zastosowane na kartonowych kołach ilustracje kojarzą się z ikonami stosowanymi w portalach społecznościowych, co sprawia, że są zrozumiałe nawet dla najmłodszych uczniów, a jednocześnie akceptowane nawet przez ósmoklasistów.
46.	Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą - pakiet	Szt.	2	W skład pakietu wchodzi: 1. Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą. Programy zajęć 2. Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą. Programy zajęć. Część 2 3. Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą. Programy zajęć. Część 3 4. Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą. Programy zajęć. Część 4 <u>Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą. Programy zajęć</u> Książka zawiera szczegółowy opis programów socjoterapeutycznych przeznaczonych dla dzieci i młodzieży przejawiających różnego rodzaju trudności, np. nieśmiałość, agresję, niskie poczucie własnej wartości, deficyty w zakresie rozwiązywania konfliktów oraz brak asertywności, a także kwestie związane z eurosieroctwem. <u>Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą. Programy zajęć. Część 2</u> W poradniku Czytelnik znajdzie teksty dotyczące diagnozy w socjoterapii wraz ze wskazaniem narzędzi do jej przeprowadzenia oraz ewaluacji, jakże istotnej z punktu prowadzenia oddziaływań socjoterapeutycznych. Ponadto

			znajdzie w niej trzy niezależne programy zajęć dla dzieci i młodzieży przejawiających trudności w zakresie rozwiązywania konfliktów, wyrażaniu emocji oraz mających nieadekwatną samoocenę. <u>Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą. Programy zajęć. Część 3</u> Książka łączy rozważania teoretyczne dotyczące oddziaływań socjoterapeutycznych z programami zajęć przeznaczonych dla konkretnych grup dzieci i młodzieży, borykających się na co dzień z różnego rodzaju trudnościami, które utrudniają funkcjonowanie psychospołeczne. Publikacja ma umożliwić Czytelnikom znalezienie odpowiedzi na nurtujące ich pytania dotyczące etyki pracy socjoterapeutycznej (oraz grupowej). Ponadto ma wskazać na znaczenie superwizji dla osoby socjoterapeuty oraz stać się inspiracją do pracy z dziećmi i młodzieżą dla pedagogów, psychologów, nauczycieli, wychowawców z różnego typu placówek. <u>Socjoterapia w pracy z dziećmi i młodzieżą. Programy zajęć. Część 4</u> Program socjoterapeutyczny rozwijający motywację do nauki oraz zainteresowania u młodzieży w wieku 14–16 lat Poradnik zawiera propozycje programów zajęć socjoterapeutycznych przygotowanych przez praktyków, którzy na co dzień w swojej pracy zawodowej stosują metodę socjoterapii. Pierwszy z programów autorstwa Justyny Kulik – Do biegu, motywacja – start! – ma na celu rozwijanie motywacji do nauki oraz zainteresowań u dzieci ze szkoły podstawowej.
47.	Emocje - dywan okrągły	Szt.	2 Kolorowy dywan okrągły. Dzięki okrągłym emotikonom w różnych kolorach przedstawiających różne emocje umieszczonym na dywanie dzieci uczą rozpoznawać się emocje. Ułatwia komunikację poprzez wskazanie stanu emocjonalnego w jakim się dziecko znajduje w danym momencie Średnica: 2 m