

Specyfikacja przedmiotu zamówienia Część I – pomoce dydaktyczne na warsztaty językowe przygody – warsztaty poprawnej mowy

Lp.	Nazwa artykułu	Jednostka miary	Ilość	Specyfikacja produktu
1.	Labiograny- głoski	Szt.	2	Zestaw min. 37 kolorowych plansz przedstawiających dziewczynkę, która w prawidłowy sposób wypowiada głoski występujące w języku polskim. Świetna pomoc podczas terapii logopedycznej, która pomaga ćwiczyć prawidłowe ułożenie artykulatorów podczas wypowiadania wszystkich – nie tylko tych najczęściej zaburzonych – głosek.
2.	Karty Oceny słuchu Fonemowego	Szt.	2	Karty Oceny Słuchu Fonemowego - KOSF są narzędziem standaryzowanym. Test przeznaczony jest do badań diagnostycznych prowadzonych przez nauczycieli wychowania przedszkolnego i wczesnoszkolnego, pedagogów, psychologów, logopedów, neurologopedów oraz innych osób zajmujących się oceną słuchu fonemowego u dzieci w wieku od 3;0 do 7;6 lat. Test składa się z 3 części: - MATERIAŁU OBRAZKOWEGO, który zawiera 34 kolorowe ilustracje, drukowane na laminowanych kartkach formatu A5; - PODRĘCZNIKA, który zawiera podstawy teoretyczne niezbędne do prawidłowego przeprowadzenia testu oraz procedury standaryzacji oraz instrukcję przeprowadzenia testu a także analizę uzyskanych wyników. 40 stron format A4; - KARTY BADANIA SŁUCHU FONEMOWEGO, które służą do wprowadzania wyników badania. - Programu komputerowego KomKOD z modułem KOSF, który umożliwia: - elektroniczne wypełnianie kart badania i kart wywiadu, - planowanie terapii słuchu fonemowego na podstawie uzyskanych wyników, - monitorowanie postępów w terapii.
3.	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek	Kpl.	2	Materiał do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Książki zawierają materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu: ś, ź, ć, dź, s, z, c, dz, sz, ż, cz, dż, l, r, k, ki, g, gi, p, pi, b, bi, t, d, m, mi, n, ni (ń), f, fi, w, wi, ł, ch

				(h), a, o, e, i, y, ą, ę. format: A4
4.	Akustyczna słuchawka	Szt.	2	Akustyczna słuchawka to przyrząd, który pozwala dzieciom usłyszeć siebie podczas mówienia. Ułatwi koncentrację na wymawianych głoskach. Lekki i wygodny w użytkowaniu. Wykonany z mocnego tworzywa. Wymiary: dł. 17 cm.
5.	Program ćwiczeń aparatu mowy z lusterkiem	Szt.	2	Program ćwiczeń logopedycznych z zintegrowanym lusterkiem. Wystarczy otworzyć segregator i odgiąć wbudowane lustro, aby przystąpić do wykonania 36 różnorodnych ćwiczeń ruchów ust, policzków i języka. Wyraziste, atrakcyjne ilustracje zachęcają do wiernego naśladownictwa, a za pomocą lusterka dzieci mogą porównać układ swojej buzi z tą pokazaną na karcie. Obrazki przedstawiane są przez chłopca i dziewczynkę, dzięki czemu dzieci łatwo identyfikują się z pokazującym ćwiczenie. Karty ćwiczeniowe wykonane są z trwałego, kredowego papieru i wpięte do segregatora. Pojedyncze karty można wyjąć i dać dziecku do samodzielnej pracy przed lustrem. Segregator można zamknąć jak teczkę.
6.	Czarna owca - obrazki do logicznego argumentowania	Szt.	2	Zestaw obrazków uczy logicznego myślenia, klasyfikowania, szukania różnic i podobieństw. Zestaw składa się z serii obrazków po 5 kart. Każda seria przedstawia przedmioty, zwierzęta lub osoby, które na pierwszy rzut oka można przyporządkować wspólnemu pojęciu (np. ptaki). Zadaniem dzieci jest znalezienie 'czarnej owcy' - karty, która nie pasuje do pozostałych. Jednakże karty zostały dobrane tak, że praktycznie każda karta może zostać przysłowiową 'czarną owcą', w zależności od obranych kryteriów i argumentacji. Obrazki można porównywać szukając podobieństw również pomiędzy kartami z różnych serii. Praca z obrazkami jest doskonałym ćwiczeniem zdolności wypowiedzi, uczy dyskusji. Szukanie podobieństw i różnic rozwija spostrzegawczość i kreatywność dzieci. Zabawa z układanką jest ciekawa zarówno dla młodszych, jak i starszych dzieci. W zależności od obranej formy pracy, dzieci mogą pracować indywidualnie, w parach lub grupach.
7.	Deszcz - logopedyczne zabawy z sz, cz, szcz	Szt.	2	Zabawna pomoc logopedyczna, która z pewnością utrakcyjni każdemu dziecku ćwiczenia logopedyczne. Deszcz opracowany został dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski sz, cz i szcz. W zestawie znajduje się 48 kolorowych kropli deszczu z magnesami i naklejonymi obrazkami, w których nazwie występują ćwiczone głoski. Krople deszczu można łowić za pomocą wędki zaopatrzonej w magnes, głośno i wyraźnie nazywając obrazki. Zestaw przeznaczony dla dzieci od 3 lat.

8.	Domino logopedyczne - głoski CZ-C, G-D	Szt.	2	Domino logopedyczne - głoski CZ-C, G-D przeznaczone do zabaw logopedycznych. Podczas dokładania kostek domina dzieci rozróżniają głoski w opozycji, doskonalą słuch fonemowy, ćwiczą analizę i syntezę słuchową. Od 4 lat Zawartość: 54 kartoniki obrazkowe (11 x 5 cm) 2 talie gry "Piotruś"
9.	Domino logopedyczne – głoski J-R	Szt.	2	Domino logopedyczne – głoski J-R przeznaczone do zabaw logopedycznych. Podczas dokładania kostek domina dzieci rozróżniają głoski J i R w opozycji, doskonalą słuch fonemowy, ćwiczą analizę i syntezę słuchową. Od 4 lat Zawartość: 27 kartoników obrazkowych (8 x 5 cm) 27 kartoników wyrazowych (8 x 1,5 cm)
10.	Domino logopedyczne - głoski SZ-S, K-T	Szt.	2	Domino logopedyczne - głoski SZ-S, K-T przeznaczone do zabaw logopedycznych. Podczas dokładania kostek domina dzieci rozróżniają głoski w opozycji, doskonalą słuch fonemowy, ćwiczą analizę i syntezę słuchową. Od 4 lat Zawartość: 54 kartoniki obrazkowe (11 x 5 cm) 2 talie gry "Piotruś"
11.	Domino logopedyczne - głoski Z-Ż/RZ	Szt.	2	Domino logopedyczne - głoski Z-Ż/RZ przeznaczone do zabaw logopedycznych. Podczas dokładania kostek domina dzieci rozróżniają głoski w opozycji, doskonalą słuch fonemowy, ćwiczą analizę i syntezę słuchową. Od 4 lat Zawartość: 27 kartoników obrazkowych (8 x 5 cm) 27 kartoników wyrazowych (8 x 1,5 cm)
12.	Drabina - gra logopedyczna - cz. I i cz. 2	Szt.	4	<u>Zawartość:</u> Drabina logopedyczna cz. I – 2 szt. Drabina logopedyczna cz. II – 2 szt. Gra a logopedyczna Drabina ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Są to istotne umiejętności w procesie nauki mówienia, czytania i pisania. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Uczestnicy, każdy po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara, poprawnie wymawiają wyraz lub wyrażenie z kartonika, dzięki czemu mogą rzucić kostką i poruszają się pionkami po drabinie do góry lub w

				dół. Gracz, który jako pierwszy dotrze do ostatniego pola „19” przy mecie zostaje zwycięzcą. Ilość graczy: 1-4. Wiek: od 5 lat. <u>CZĘŚĆ I:</u> Zawartość: plansza (drabina), 240 kartek z wyrazami, 4 pionki, kostka, instrukcja. <u>CZĘŚĆ II:</u> Zawartość: plansza (drabina), 360 kartek z wyrazami, 4 pionki, kostka, instrukcja.
13.	Kot w worku - Graj Ze Smokiem Obibokiem	Szt.	2	Gra zawierająca elementy z grubej tektury umieszczone w woreczku, dziecko za pomocą dotyku musi rozpoznać, co przedstawia wylosowany element. Zawartość: 9 dwustronnych plansz- 27 obrazków, 30 pionków (po 5 w 6 kolorach), Woreczek, Zasady gier Wiek graczy: 3-7 lat Liczba graczy: 1-4
14.	Pytam i odpowiadam - zestaw ćwiczeniowy	Szt.	2	Zestaw "PYTAM I ODPOWIADAM" z serii "Karty ćwiczeń" przeznaczony jest dla wszystkich osób z zaburzeniami komunikacji językowej, w szczególności dla dzieci z autyzmem, zespołem Aspergera, Zespołem Downa- alalią, afazją, z obniżeniem sprawności intelektualnej, z porażeniem mózgowym, opóźnionym rozwojem mowy, SLI, centralnymi zaburzeniami słuchu. Istotnym warunkiem umiejętności samodzielnego budowania zdań gramatycznie poprawnych jest rozumienie pytań, a potem ich użycie w różnych sytuacjach komunikacyjnych. Etykiety z odpowiedziami na pytania umożliwiają efektywne uczenie się w działaniu, a jednoznaczne ilustracje pozwolą uczącemu się dziecku zrozumieć treść zdań. Wiek: Od 5 lat. Zawartość: • 20 plansz zadaniowych (21 x 30 cm), • 80 etykietek wyrazowych (2 x 6 cm).
15.	Quiz ortograficzny	Szt.	2	Gra umożliwia wzrokowe zapamiętywanie poszczególnych wyrazów, co jest kluczem do opanowania ortografii. Zróżnicowanie kart daje możliwość ćwiczenia poszczególnych trudności ortograficznych np. tylko <i>ch</i> i <i>h</i>. Dołączony komentarz wyjaśnia zasady pisowni z <i>ó i u</i>, <i>ch i h</i>, <i>rz i ż</i>. Wiek: 7-12 lat Liczba graczy: 1-6 Zawartość: • 90 kart (7 x 9 cm), • 36 żetonów z literami (śr. 3,5 cm),

				• 80 żetonów "biedronek" (śr. 2 cm) , • czytnik z folii (4,5 x 7 cm) , • instrukcja.
16.	Gra edukacyjna Scriba	Szt.	2	Dwie wersje najatrakcyjniejszej i najbardziej emocjonującej gry słownej. Łączy w sobie cechy gier logicznych, strategicznych i losowych. Zasady gry uczą i zmuszają graczy do używania poprawnych form gramatycznych. Uczestnicy gry poszerzają swoje słownictwo. Ciekawe zasady rywalizacji w połączeniu z rekwizytami sprawiają, że gra jest interesująca dla każdego, kto umie czytać i pisać. Dzięki niej ćwiczy się koncentrację i logiczne myślenie. Przedział wiekowy: 8-11 lat, 12-14 lat Liczba graczy: 2 i więcej Zawartość pudełka: • dwustronna plansza • 100 tabliczek z literami • 3 tabliczki puste • 3 tabliczki ze strzałkami • 2 tabliczki z czarnym kołem • 4 półeczki • 60 żetonów • worek z tkaniny • kostka • notes • długopis • instrukcja
17.	Sylaby duże - do czytania i ćwiczeń logopedycznych	Szt.	2	Dzięki nauce czytania sylab dzieci ćwiczą prawidłową artykulację oraz słuch fonemowy, a także koncentrację i uwagę dowolną. Zadania te stymulują pamięć sekwencyjną, która jest niezwykle ważna dla opanowania języka. Umiejętność czytania sylab pozwoli dziecku szybko i skutecznie nauczyć się czytać i rozumieć teksty pisane. Zawartość: 234 kartoniki z sylabami (10,5 x 15 cm) - 25 przekładek alfabetycznych - drewniane pudełko z pokrywką (17 x 18 x 13 cm) Etapy postępowania terapeutycznego: Rozpoczynamy od sylab zbudowanych w oparciu o spółgłoski wargowe 'p' i 'm'. Czytamy zestaw według następującego schematu: PA PO PU PE PI PY PA PE. Potem prosimy dziecko o powtórzenie. Odczytujemy jedna z sylab (np. PE) i prosimy dziecko o wskazanie odpowiedniej karty. Kolejny etap dotyczy spółgłosek 'b' i 'l'. Po uzyskaniu prawidłowego czytania wszystkich sylab z wymienionymi czterema spółgłoskami pokazujemy dziecku, jakie wyrazy (prawdziwe i dziwne) można z nich ułożyć. Np. PAPO, PUPA, PEPO itp.

18.	Wspieranie rozwoju mowy poprzez historyjki obrazkowe	Szt.	2	Historyjki obrazkowe doskonale wspierają mowę dzieci. Obrazki same w sobie nie zawierają słów, dlatego skutecznie zachęcają dzieci do opowiadania. Podczas gdy dzieci z niecierpliwością oczekują kolejną ilustrację, żywo opisując perypetie bohaterów, ćwiczą równocześnie struktury gramatyczne i poszerzają słownictwo. Książka ukazuje 24 historyjki - obrazki. Obrazki te są czytelne i zrozumiałe, a tematyka bliska codziennym sprawom dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. W komentarzu metodycznym autorka dzieli się swoim doświadczeniem i opisuje różne sposoby wykorzystania historyjek obrazkowych w pracy z dziećmi. Propozycje dotyczą zarówno zajęć indywidualnych z dzieckiem, jak i pracy z całą grupą. Każda z 24 historyjek zawiera czarno-białe ilustracje do kopiowania oraz szczegółowe polecenia do pracy z każdym pojedynczym obrazkiem.
19.	Zestaw - Co je? Co pije?	Szt.	2	Zestaw plakietek i etykietek służy do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uświadamianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Uczy dziecko rozumienia pytań oraz udzielania odpowiedzi. Zestaw ten służy do nauki umiejętności dopasowywania elementów na polecenie oraz do nauki czytania pełnymi wyrazami (czytanie globalne) zdań dwuwyrazowych, rozumienie pytań: Co je?, Co pije? Zestaw zawiera: • 1 planszę • 11 elementów obrazkowych • 13 etykietek opisowych • opis przykładowych ćwiczeń Materiał: tektura Opakowanie: woreczek + pudełko tekturowe
20.	Zestaw - Co robi kot?	Szt.	2	Zestaw plakietek i etykietek służy do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uświadamianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Uczy dziecko rozumienia pytań oraz udzielania odpowiedzi. Zestaw ten służy do nauki umiejętności określania czynności zwierząt, przyswajaniu zdań dwuwyrazowych, zwracania uwagi na drugi wyraz w zdaniu przy czytaniu pełnymi wyrazami (czytanie globalne) oraz rozumienie pytania: Co robi...? Zestaw zawiera: • 7 elementów obrazkowych • 8 etykietek opisowych • opis przykładowych ćwiczeń Materiał: tektura Opakowanie: woreczek + pudełko tekturowe

21.	Zestaw Co robi? Czym?	Szt.	2	Zestaw plakietek i etykietek służy do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uswiadnianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Uczy dziecko rozumienia pytań oraz udzielania odpowiedzi. Zestaw ten służy do nauki dopasowywania małych elementów do całości, dopasowywania czasownika i rzeczownika w odpowiedniej formie do obrazka, odpowiedzi na pytania: Czym.....? Co robi.....?, przez podanie etykietek lub wypowiedź oraz czytanie pełnymi wyrazami zdań dwuwyrazowych (czytanie globalne). Zestaw zawiera: - 6 plansz - 6 elementów obrazkowych - 14 etykietek opisowych - opis przykładowych ćwiczeń Materiał: tektura Opakowanie: woreczek + pudełko tekturowe
22.	Zestaw: – czasowniki liczba pojedyncza - czasowniki liczba mnoga	zestaw	2	Każdy zestaw składa się z : Czasowniki liczba pojedyncza – 1 szt. Czasowniki liczba mnoga – 1 szt. Produkt składa się z plakietek i etykietek, których celem jest między innymi: nauka nazw czynności (czasowniki występujące w 3 osobie liczby pojedynczej) nauka czytania metodą globalną (pełnymi wyrazami) nauka rozumienia pytań związanych z rozpoznawaniem czasowników (co robi?), pomoc w zrozumieniu idei przenoszenia obrazów z rzeczywistości na ich graficzne wersje Zestaw edukacyjny składa się z: • elementów obrazkowych • etykietek opisowych • opisu przykładowych ćwiczeń możliwych do wykonania z pomocą zestawu Informacje techniczne: • materiał, z którego wykonane są elementy zestawu: tektura • opakowanie: woreczek + pudełko tekturowe
23.	Zestaw Dokąd? Gdzie? Skąd?	Szt.	2	Zestaw plakietek i etykietek służy do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uswiadnianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Uczy dziecko rozumienia pytań oraz udzielania odpowiedzi. Zestaw ten służy do nauki rozumienia pytań: Dokąd? Gdzie? Skąd? oraz do nauki użycia przyminka i odpowiedniej końcówki rzeczownika np: Dokąd? Do lasu. Gdzie? W lesie. Skąd? Z lasu. Służy również do

				globalnego czytania wyrażeń przyimkowych. Zestaw zawiera: - 24 elementów obrazkowych - 27 etykietek opisowych - opis przykładowych ćwiczeń Materiał: tektura Opakowanie: woreczek + pudełko tekturowe
24.	Zestaw Gdzie mieszka? Co lubi?	Szt.	2	Zestaw plakietek i etykietek służy do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uświadamianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Uczy dziecko rozumienia pytań oraz udzielania odpowiedzi. Zestaw ten składa się z dwóch oddzielnych zestawów ćwiczeniowych (Gdzie mieszka? i Co lubi?) Zestawy te służą do nauki dopasowywania elementów w postaci schematu do obrazka, odpowiedzi obrazkiem lub etykietką na pytania np.: Gdzie mieszka? Kto mieszka? (Co lubi? Kto lubi?) i nauki zdań (układania ich) zawierających pewną informację. Osiągamy tu też czytanie pełnymi wyrazami (czytanie globalne) i pełnymi zdaniami. Zestaw zawiera: - 2 plansze (szablon) - 24 elementów obrazkowych - 28 etykietek opisowych - opis przykładowych ćwiczeń Materiał: tektura Opakowanie: woreczek + pudełko tekturowe
25.	Zestaw Historyjki obrazkowe	Szt.	2	Zestaw plakietek i etykietek służy do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uświadamianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Uczy dziecko rozumienia pytań oraz udzielania odpowiedzi. Zestaw ten służy do nauki związków czasowych (przedtem, teraz, potem). Osiągamy też czytanie całymi zdaniami (czytanie globalne) i uczymy opowiadania zdarzeń. Zestaw składa się z pięciu historyjek, każda po cztery obrazki. Zestaw zawiera: - 20 elementów obrazkowych - 32 etykietyki opisowe - opis przykładowych ćwiczeń Materiał: tektura

				Opakowanie: woreczek + pudełko tekturowe
26.	Zestaw Ile? - końcówki rzeczowników	Szt.	2	Zestaw plakietek i etykietek służy do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uświadamianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Uczy dziecko rozumienia pytań oraz udzielania odpowiedzi. Zestaw ten służy do nauki stosowania odpowiedniej formy rzeczownika w zależności od liczebnika np.: jeden dom, dwa domy, pięć domów, oraz odpowiadania na pytanie: Ile? - poprzez dołożenie etykietek lub wypowiedź. Uczy czytania pełnymi wyrazami (czytanie globalne) niektórych liczebników i rzeczowników. Zestaw zawiera: - 10 kolorowych plansz - 49 etykietek opisowych - opis przykładowych ćwiczeń Materiał: tektura Opakowanie: pudełko tekturowe
27.	Zestaw Co myje?	Szt.	2	Zestaw dydaktyczny "Co myje?" to zbiór plakietek i etykietek, których zadaniem jest pomoc dziecku w zrozumieniu faktu, iż słowo w formie napisu oznacza konkretną, realną rzecz / sytuację / czynność. Materiały te pomocne są również w nauce czytania, a także uczą rozumienia pytania i udzielania odpowiedzi. Zadaniem dziecka jest odnajdywanie różnych sytuacji przedstawionych na obrazkach, imitowanie czynności mycia części ciała lub przedmiotów, a także – udzielanie odpowiedzi na pytanie "co myje". To ostatnie wykonywane jest przy pomocy obrazków, etykiet lub słów. Zestaw do nauki czytania "Co myje?" składa się z 10 elementów obrazkowych, 21 opisowych etykietek oraz opisu przykładowych ćwiczeń. Materiał: tektura, opakowanie: woreczek + pudełko tekturowe
28.	Muo-Duello cz. I - ćwiczenia języka cz. II - ćwiczenia ust	Szt.	4	Muo Duello cz. I ćwiczenia języka – 2 szt. Muo Duello cz. II ćwiczenia ust – 2 szt. Karty do ćwiczeń logopedycznych stosowanych w terapii mięśniowej. Karty w niezwykle czytelny sposób przedstawiają 15 ćwiczeń języka, w tym 4 ćwiczenia z zasysaniem powietrza. Każde ćwiczenie przedstawione jest dwukrotnie a para kart posiada swój własny kolor obwódki. Dodatkowo pary kart opatrzone numerami od 1 do 15. Karty można wykorzystać na dwa sposoby:

				- jako ilustracja do wykonywania ćwiczeń (w kolejności wybranej przez logopedę) - jako gra - instrukcja proponuje wariant dla 2 graczy albo dla grupy 2-4 graczy Zawartość każdej części: - 30 kolorowych kart o wymiarze 9 x 6 cm (karty są laminowane) - podstawka do kart
29.	Piramida logopedyczna	Szt.	2	Piramida to wspaniała zabawa z nauką, ponieważ rozwija u dziecka zdolność do myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się. Budowanie piramidy jest proste i odbywa się na zasadzie gry w domino. W efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy imponującą piramidę. Piramida L1 składa się z 30 zadań dostosowanych materiałem ćwiczeniowym do utrwalenia liter : ś-ć-ż-dź. W zestawie znajduje się 25 trójkątów.
30.	Różnicowanie fonemowe głosek cz. I i II	Szt.	4	Różnicowanie fonemowe głosek – cz. I – 2 sztuki Różnicowanie fonemowe głosek – cz. II – 2 sztuki W skład zestawu wchodzi 2 płyty CD ROM. Zestaw jest pomocą dydaktyczną służącą do prowadzenia zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych w zakresie utrwalania, m.in. różnicowania fonemowego głosek: ę c cz oraz dż - dz - dź. . Zestaw służy do: utrwalania poprawnego brzmienia głosek, ćwiczenia słuchu fonemowego (czyli ćwiczenia umiejętności koncentrowania się na izolowanym dźwięku mowy głoski dentalizowanej, umiejętności zauważenia jego istotnych cech poprawnej wymowy oraz wyodrębnienia początkowej, środkowej i końcowej głoski, jej odróżniania i utożsamiania),
31.	Sammy - Kwartet logopedyczny	Szt.	2	"Sammy" to imię dziewczynki, której twarz pojawia się na talii kart służących do ćwiczeń oraz zabaw logopedycznych. Zabawy te mają formę popularnego kwartetu. Karty "Sammy" przeznaczone są do indywidualnej terapii mięśniowej oraz do grupowej terapii logopedycznej. Talia kart "Sammy" zawiera 32 ćwiczenia, które podzielono na dwie grupy: dwadzieścia ćwiczeń języka oraz dwanaście ćwiczeń ust. Ćwiczenia logopedyczne tworzą kwartety składające się z 4 ćwiczeń każdy. Część ćwiczeń przeznaczona jest do wykonywania wraz z dodatkowymi rekwizytami, takimi jak: piórka, waciki, paluszki słone, słomki, szpatułki czy drażetki.

				Zestaw edukacyjny "Sammy" zawiera 32 kolorowe, laminowane karty o wymiarach 9 x 6 cm, które umieszczone są w pudełeczku z tworzywa sztucznego.
32.	Test ortofoniczny z obrazkami kolorowym	Szt.	2	Zestaw obrazków, których nazwy zawierają komplet fonemów polskich. Do książki dołączono tabelkę do diagnozy, w którą badający wpisuje błędne realizacje fonemów, tworząc w ten sposób dokumentację z uwagami na temat wymowy dziecka.
33.	Trening ortograficzny. Pokonaj dysortografię - Publikacja multimedialna na CD-ROM	Szt.	2	W skład programu wchodzi 660 zdań raz 1500 wyrazów najeżonych ortograficznymi pułapkami. Znajdziemy tutaj także 20 dyktand dźwiękowych, które należy pisać z pamięci lub ze słuchu. Zadania i trudne wyrazy podzielono na 3 działy (ch i h, rz i ż oraz ó i u). Warto podkreślić, iż nowy, bardziej multimedialny interfejs programu przypomina grę komputerową, dzięki czemu jeszcze lepiej łączy naukę ortografii z zabawą.
34.	Scrabble Junior. Słowa- wersja podstawowa dla dzieci	Szt.	2	"Scrabble Junior" to dwie gry: jedna przeznaczona jest dla dzieci młodszych (w wieku ok. 5-8 lat), a druga dla dzieci starszych (od 7 lat wzwyż). Gry te pomogą dzieciom poznać alfabet, nowe słowa oraz ich pisownię. Dzięki tym grom dzieci uczą się także, na czym polegają gry słowne typu krzyżówkowego. Pierwsza z gier: "Słowa i obrazki" przeznaczona jest dla młodszych dzieci i gra się w nią na niebieskiej, ilustrowanej stronie planszy. Na planszy nadrukowano słowa wraz z odpowiednimi ilustracjami. Taka kombinacja słów i obrazów pomaga dzieciom w nauce czytania oraz bezbłędnego pisania. Zielono-pomarańczowa strona planszy nosi nazwę "Kolory i litery". Ta bardziej zaawansowana gra jest przeznaczona dla starszych dzieci. Dzieciom, które potrafią wymyślać słowa i są bardziej pewne ich pisowni, ta wersja "Scrabble" dostarczy wiele zabawy. Także wyjątkowy sposób punktowania jest bardzo łatwy i zabawny. Pudełko zawiera: - dwustronna plansza do gry - 84 płytki z literami - 30 niebieskich żetonów - worek na płytki - instrukcja
35.	Trening słuchu	Szt.	2	Proponowana pozycja jest zbiorem ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Przeznaczone są one dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat. Książka zawiera opisy zabaw, ilustracje, rebusy, kolorowe gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiał dźwiękowy. Ilość pomocy przeznaczona jest dla 12-osobowej grupy, jednak ćwiczenia z łatwością można dostosować do mniejszej lub

				większej liczby dzieci. Do książki dołączone są 2 kolorowe gry: Piramida oraz Rymy (płyta CD)
36.	Logopedyczna gra planszowa Dwie wieże - Kto przędzie?	Szt.	2	Gra logopedyczna mająca na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek, poszerzania słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej, tak ważnej w nauce mówienia czytania i pisanie. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi oraz myślenie (klasyfikowanie przedmiotów). Każda z prezentowanych gier posiada kilka wariantów, można więc dobrać odpowiednią formę zabawy w zależności od wieku dziecka, jego umiejętności i ilości graczy. Gry można wykorzystać do zabawy w domu z rodziną, w szkole, w pracy terapeutycznej z logopedą. Każdy zestaw zawiera dwie gry planszowe. Gra składa się z 44 obrazków z głoskami sz, ż, cz, dż i 44 obrazków z głoskami s, z, c, dz. Gra posiada kilka wariantów, które urozmaicają jej wykorzystanie podczas terapii. Do gry potrzebna jest kostka, od 1 do 4 pionków dla każdego gracza.
37.	Logopedia PRO. Mówiące Obrazki	Szt.	2	Program wspomagający nabywanie języka oraz terapię dzieci z zaburzeniami mowy i słuchu. W programie MÓWIĄCE OBRAZKI znajdują się: • program multimedialny na pendrive, • profesjonalny mikrofon, • przewodnik metodyczny zawierający propozycje scenariuszy zajęć oraz zestaw 150 terapeutycznych łamigłówek, zagadek i wierszyków, • 160 interaktywnych ćwiczeń, 150 zasobów do wydruku. Program opiera się na idei połączenia kolorowych plansz, animacji oraz naturalnych odgłosów otaczającego nas świata, stanowiąc uniwersalne narzędzie wspierające naturalne i wspomagane nabywanie języka oraz terapię logopedyczną, zwłaszcza dzieci z zaburzeniami rozwoju języka i dzieci z uszkodzonym narzędem słuchu. Jest to również rozwiązanie do pracy z dziećmi, które zaczynają mówić – ćwiczenia stymulują rozwój percepcji słuchowej, uwrażliwienie na dźwięki, umiejętność rozpoznawania i różnicowania dźwięków, opanowanie różnych pojęć językowych. Sposobów pracy z zestawem jest nieskończenie wiele. Program nie realizuje i nie narzuca technik pracy. Autorzy wyszli z założenia, że najlepszego doboru metod dokona terapeuta/nauczyciel znający dziecko i pracujący z nim na co dzień. Program współpracuje również z:

				• tablicą interaktywną, • komputerem z panelem dotykowym.
38.	Multimedialny pakiet logopedyczny (Logopedyczne Zabawy). Część VII - Słuch fonemowy - program komputerowy	Szt.	2	Program komputerowy poświęcony rozwijaniu słuchu fonemowego, Na płycie CD-ROM znajdują się następujące gry: • <i>PODPISZ I POWIEDZ.</i> • <i>ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ.</i> • <i>UZUPEŁNIJ WYRAZ.</i> • <i>POSŁUCHAJ I WYBIERZ.</i> • <i>DOBIERZ PARONIMY.</i> • <i>NAGRAJ I ODTWÓRZ.</i> Do prawidłowego działania programu, niezbędny jest komputer z procesorem Pentium 1 GHz (lub porównywalnym), 512 MB pamięci RAM, grafika min. 800 x 600 Truecolor, karta dźwiękowa, system operacyjny Windows 98/XP/Vista/7/8/10, napęd CD lub DVD, a także 100 MB wolnego miejsca na dysku twardym.
39.	Ćwiczę podmuch	Szt.	8	Kolorowy, drewniany, bezdźwięczny gwizdek z piłeczką ze styropianu. Do ćwiczeń oddechowych i logopedycznych. • wym. 10 x 2,5 x 4,5 cm
40.	Drewniana piszczałka	Szt.	8	Drewniany, kolorowy gwizdek do ćwiczeń oddechowych i logopedycznych. • wym. 8 x 5 cm
41.	Onomatopeje	Szt.	2	Wieloelementowa pomoc składająca się z 2 typów kart. Karty typu „Piotruś” mają na celu zapoznanie dziecka z dźwiękami i odpowiadającymi im rysunkami, a dołączone do nich paski z sekwencjami symboli dźwięków są materiałem do ćwiczeń pamięci słuchowej. owe dzieci z zaburzeniami słuchu i autyzmem. • 104 karty typu „Piotruś” (4 serie: zwierzęta domowe, dzikie zwierzęta, przyroda/otoczenie, dźwięki wydawane przez człowieka) • karty do ćwiczeń sekwencji słuchowych o wym. 29,7 x 10 cm podzielone na 3 poziomy: 2 onomatopeje - 15 kart, 3 onomatopeje - 10 kart, 4 onomatopeje - 6 kart • od 2 lat
42.	Publikacja do nauki czytania i pisania. Perskie Oko.	Szt.	2	Pozycja kierowana do uczniów mających problemy z prawidłową analizą i syntezą wzrokową, co powoduje trudności w czytaniu i pisaniu. Pomoc składa się z kart zawierających materiał obrazkowy i literowy, ułożony według stopnia trudności - od najprostszych kształtów do trudnych wyrazów. Ćwiczenia mają na celu: - sprawne rozpoznawanie liter i zauważanie drobnych różnic między nimi, - wyrabianie umiejętności całościowego ujmowania wyrazu, - kształcenie pamięci wzrokowej, -

				rozwój sprawności prawidłowego odwzorowywania, - usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej i czasowo-przestrzennej, - podnoszenie poziomu graficznego pisma. Ćwiczenia kształtują także podstawowe umiejętności matematyczne (liczenie, znajomość figur geometrycznych, orientacja w kierunkach). • format: A4 • 50 kolorowych kart • 8 str. (zeszyt)
43.	Gimnastyka buzi	Szt.	2	Gra pomaga w ćwiczeniu motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych. Rysunki przedstawiają różne ćwiczenia - wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg. • 28 rysunków o wym. 9 x 9 cm podzielonych na 4 serie zaznaczone kolorem • dla 1-2 graczy • od 5 lat
44.	Wiatraczek z zaokrąglonymi skrzydełkami	Szt.	8	Pomoc do ćwiczeń oddechowych i logopedycznych, do zabawy i wykonywania różnorodnych ćwiczeń oddechowych stymulujących prawidłowy rozwój aparatu mowy. Wiatraczki wykonane z folii błyszczącej i holograficznej. • śr. 23 cm • od 3 lat
45.	Turbinka	Szt.	2	Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem, doskonała do ćwiczeń dla dzieci z problemami mowy. Zadaniem gracza jest wprawienie w ruch śmigła podmuchem i zatrzymanie go w odpowiednim momencie. • 2 plansze o różnym stopniu trudności • plastikowa baza o śr. 18,5 cm • śmigło • 20 szt. gumowych kółek w dwóch kolorach o śr. 1,8 cm • dla 2 graczy
46.	Głuchy telefon	Szt.	2	Akustyczny zestaw słuchawkowy do pracy w parach np.: dwóch uczniów lub nauczyciel i uczeń. Zestaw pomaga udoskonalać umiejętność czytania. Urządzenie jest pomocą stymulującą dziecko do podejmowania wysiłku związanego z nauką czytania czy mówienia zarówno w polskim, jak i obcym języku, a jednocześnie ciekawą propozycją urozmaicenia ćwiczeń z tego zakresu. • zestaw 2 słuchawek o wym. 24 x 3,5 cm • rurka harmonijka biała łącząca słuchawki o dł. max. 186 cm, śr. 2 cm
47.	Wibrator logopedyczny	Szt.	2	Charakterystyka wibracji wbudowanego silniczka powoduje, że po podłączeniu elastycznej łyżeczki doskonale nadaje się on do wywoływania głoski "r" oraz terapii rotacyzmu. Dzięki wibrującej końcówce język wprowadzany jest w drgania, które pomagają zapoczątkować i podtrzymać prawidłową artykulację głoski. Wibrator doskonale sprawdza się w leczeniu zachowawczym skróconego wędzidełka języka. Ogromny zakres wymiennych końcówek masujących i gryzaków umożliwia nie tylko terapię i usprawnienie aparatu mowy ale

				i poprawę zdolności porcjowania i rozdrabniania pokarmu. W komplecie z wibratorem dołączone są dwie końcówki masujące Łyżeczka Miękka Gładka + Łyżeczka Twarda Gładka. Wibrator wyposażony jest w praktyczny gwint ułatwiający montaż i wymianę końcówek masujących. Zestaw zawiera: • Wibrator logopedyczny Rerek • Dwie końcówki masujące (Łyżeczka Miękka Gładka oraz Twarda Gładka) • Pudełko do przechowywania zestawu • baterie
48.	Różnicowanie głosek – zestaw : Część I cz-c Część II sz-s	zestaw	2	Każdy zestaw zawiera: - Część I cz-c – 1 szt. - Część II sz-s – 1 szt. <u>Część I „Różnicowanie głosek cz-c”</u> to pomoc dydaktyczna mająca na celu usprawnienie narządów artykulacyjnych. Zawarty materiał wspomaga proces rozróżniania przez dziecko głosek cz i c. Różnicowanie głosek cz-c składa się z 4 części – gier: - „Identyfikacja głoski w wyrazie” - „Domino” - „Określanie miejsca występowania głoski w wyrazie” - „Plansza do różnicowania w/w głosek z żetonami” Każda z gier pozwala dziecku na nabycie umiejętności słuchowego różnicowania głosek sz-s i cz-c Opisane zestawy pozwalają w ciekawy sposób pracować z dzieckiem z trudnościami mowy. Zabawy zostały opracowane w ten sposób, aby materiał wyrazowy był jak najobszerniejszy i umożliwiał dziecku pokonanie trudności. <u>Zawartość:</u> • 5 kart pracy formatu A4 • 42 szt. tafelków z rysunkami o wym. 5 x 5 cm • 13 kart domina o wym. 5 x 10 cm • 10 szt. żetonów • 1 plansza formatu A4 Produkt przeznaczony dla dziecka od 3 lat <u>Część II „Różnicowanie głosek sz-s”</u> Pomoc składa się z 4 części - gier pozwalających dziecku na nabycie umiejętności słuchowego różnicowania głosek sz-s i cz-c („Identyfikacja głoski w wyrazie”, „Domino”, „Określanie miejsca występowania głoski w wyrazie” i „Plansza do różnicowania w/w głosek z żetonami”).

				Opisane zestawy w ciekawy sposób pozwalają pracować z dzieckiem z trudnościami w różnicowaniu głosek sz-s i cz-c. Poszczególne zabawy zostały tak opracowane, aby materiał wyrazowy był jak najobszerniejszy i umożliwiał dziecku pokonanie tej trudności. Zawartość: • 5 kart pracy formatu A4 • 42 szt. tafelków z rysunkami o wym. 5 x 5 cm • 13 kart domina o wym. 5 x 10 cm • 10 szt. żetonów • 1 plansza formatu A4
49.	Publikacja do rozwoju mowy, logopedii. Powiedz mi co odczuwasz. Ćwiczenia dla dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, z afazją oraz dla dzieci dwujęzycznych	Szt.	2	Pozycja zawierająca ćwiczenia wspomagające opanowanie niewerbalnych zachowań komunikacyjnych i języka. Kształtowanie prewerbalnej komunikacji jest istotnym elementem budowania w przyszłości porozumiewania się językowego, poznawania i akceptowania reguł społecznych oraz budowania własnej tożsamości. Przeznaczona jest dla dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, z afazją oraz dla dzieci dwujęzycznych. • format: 15,5 x 21,5 cm • 38 kart
50.	Słowa, sylaby, wyrazy - pakiet 10 książeczek	pakiet	2	Każdy pakiet zawiera 10 książeczek. Seria dziesięciu zeszytów logopedycznych przeznaczonych do ćwiczeń artykulacyjnych z dziećmi od 5. do 10. roku życia. Poszczególne zeszyty dotyczą najczęściej występujących zaburzeń artykulacji. Ćwiczenia ułatwiają utrwalanie prawidłowej wymowy, rozwijanie funkcji percepcyjno-motorycznych oraz kompetencji językowej. Wspomagają również procesy myślenia. Zadania są krótkie i przystępne, co dodatkowo zachęca dziecko do ich wykonania. Są ułożone w taki sposób, aby mogły z nich korzystać dzieci, które funkcjonują na różnym poziomie świadomości językowej. Zeszyty z tej serii mogą wykorzystywać do ćwiczeń artykulacyjnych zarówno logopedzi, nauczyciele w przedszkolu i szkole, jak i rodzice dbający o prawidłowy rozwój swoich dzieci. W skład zestawu wchodzi: • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 1. Szereg szumiący • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 2. Szereg syczący • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 3. Szereg ciszący • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 4. Różnicowanie trzech szeregów • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 5. Głoski dźwięczne • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 6. Głoski K, G • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 7. Głoska L • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 8. Głoska R • Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 9. Głoski W, F

				• Ćwiczenia artykulacyjne. Zeszyt 10. Głoski D, T
51.	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek sz, ż, cz, dż	Szt.	2	Materiał do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek przeznaczony dla logopedów i rodziców do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Książki zawierają materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. • format: A4 Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek: sz, ż, cz, dż w wyrazach, w nagłosie, śródgłosie i wygłosie; w wyrażeniach i całych zdaniach. Należy go wykorzystywać po wywołaniu w izolacji głosek: sz, ż (rz), cz, dż i utrwaleniu ich w sylabach. • 69 str.
52.	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek ś, ź, ć, dź	Szt.	2	Materiał do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek przeznaczony dla logopedów i rodziców do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Książki zawierają materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. • format: A4 Zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek: ś, ź, ć, dź w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności. • 63 str.
53.	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek p, pi, b, bi, głosek dentalizowanych, głosek f, fi, w, wi, ł, ch (h), t, d, m, mi, n, ni (ń), k, ki, g, gi, s, z, c, dz	Szt.	2	Materiał do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek przeznaczony dla logopedów i rodziców do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Książki zawierają materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. • format: A4 Zawartość: - materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek: : p, pi, b, bi – 51 str. - materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek dentalizowanych – 68 str. - materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek: f, fi, w, wi, ł, ch (h) - 68 str. - materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek: t, d, m, mi, n, ni (ń) w – 67 str. - materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek: k, ki, g, gi – 67 str. - materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek: s, z, c, dz – 73 str.

54.	Sowa gra w słowa	Szt.	2	Gra, która ułatwia automatyzowanie głosek szeregu syczącego s-z-c-dz. Przeznaczona jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo pamięć wzrokową i słuchową, spostrzeganie, koncentrację uwagi i myślenie. dla 2-6 graczy • od 4 lat
55.	Loteryjka obrazkowa - gra logopedyczna	Szt.	2	Gra ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dż, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację oraz myślenie. Zawartość: 8 twardych dwustronnych plansz z obrazkami o wym. 16,4 x 11,3 cm 72 dwustronne kartoniki z obrazkami o wym. 5,8 x 3,8 cm - woreczek - instrukcja gry i wykaz użytych wyrazów
56.	Puzzle logopedyczne Bocian Klemens Kle Kle	Szt.	2	Puzzle Edukacyjne - Bocian Klemens Kle - Kle, wyrazy dźwiękonaśladowcze, - głoski: j, ł, ch, n, m. Jest materiałem przydatnym w pracy logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców. Przeznaczone dla dzieci przedszkolnych i rozpoczynających naukę w szkole. W komplecie znajdują się 2 zestawy ćwiczeń oraz 2 komplety puzzli. Zestaw I - służy do ćwiczeń słuchowych w przyporządkowywanie zwierzętom i rzeczom wydawanych przez nie odgłosów, zapisanych w formie fonetycznej. Zestaw II - służy jako materiał językowy do utrwalania właściwej wymowy głosek: j, ł, ch, n, m ich poprawnego czytania, pisanie oraz dzielenia wyrazów na sylaby. Zawartość: 2 plansze ćwiczeń 2 komplety puzzli - pudełko o wymiarach: 28 x 28 cm
57.	Logopedyczna gra planszowa - Przygoda z głoskami r, l, j	Szt.	2	Logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa Przygoda z głoskami r, l, j jest przeznaczona do ćwiczeń słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek) i wymowy wyrazów zawierających głoski r, l, j. Logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa Przygoda z głoskami r, l, j jest przeznaczona do ćwiczeń słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek) i wymowy wyrazów zawierających głoski r, l, j. Uczy wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski), doskonalenia liczenia. Gra ma walory wychowawcze – uczy działania zespołowego. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i

				niepodstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski. Gra jest przeznaczona dla 2 – 4 graczy. W instrukcji uwzględniono kilka wariantów gry w zależności od stopnia trudności.
58.	Zestaw Logopedyczna gra planszowa - Przygoda z głoskami syczącymi i szumiącymi. Przygoda z głoskami dźwięcznymi i bezdźwięcznymi	Szt.	2	Logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa Przygoda z głoskami syczącymi i szumiącymi jest przeznaczona do ćwiczeń słuchu fonemowego, wymowy wyrazów zawierających głoski syczące (s, z, c, dz) i szumiące (sz, ż, cz, dż). Głoski dźwięczne i bezdźwięczne są dla dzieci - w warstwie dźwiękowej - bardzo często do siebie podobne. Dlatego też sprawiają najmłodszym sporo problemów. Nieprawidłowa artykulacja tych głosek może przełożyć się w późniejszym wieku na problemy z poprawną pisownią. Gra planszowa Przygoda z głoskami dźwięcznymi i bezdźwięcznymi spełnia szereg funkcji. Najważniejsze z nich to: • ćwiczenie słuchu fonemowego • ćwiczenie wymowy wyrazów, w których występują głoski dźwięczne oraz bezdźwięczne • nauka analizowania wyrazów pod kątem występujących w nich głosek • Głoski: b, d, dzi, g, w, z, zi, ż oraz p, t, ci, k, f, s, si, sz.
59.	Karty logopedyczne Piotruś.	Szt.	2	Pakiet 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm • głoski sz, ż/rz, cz, dż, s, z, c, dz. Materiał obrazkowo-wyrazowy w kartach opracowany tak, aby dzieci bawiąc się ćwiczyły poprawną wymowę poszczególnych głosek. Każda talia zawiera ćwiczoną głoskę w różnych pozycjach.
60.	Historyjki obrazkowe 3 - elementowe	Szt.	2	Są to materiały edukacyjne dla dzieci najmłodszych. Każda historyjka składa się z 3 obrazków, które dziecko ma ułożyć w odpowiedniej kolejności i włożyć do plastikowych kieszonek. Układanie obrazków każde dziecko będzie postrzegało jako dobrą zabawę. Rozbudzona ciekawość i chęć poznania dalszej części historyjki będą motywowały do wykonania zadania. Największą zachętą będzie jednak końcowy efekt – duża ilustracja, która powstanie po odwróceniu poprawnie ułożonych obrazków. • format: A4
61.	Historyjki obrazkowe 4 - elementowe	Szt.	2	Są to materiały edukacyjne dla dzieci najmłodszych. Każda historyjka składa się z 4 obrazków, które dziecko ma ułożyć w odpowiedniej kolejności i włożyć do plastikowych kieszonek. Układanie obrazków każde dziecko będzie postrzegało jako dobrą zabawę. Rozbudzona ciekawość i chęć poznania dalszej części historyjki będą motywowały do wykonania zadania. Największą zachętą będzie jednak końcowy efekt – duża ilustracja, która powstanie po odwróceniu

				poprawnie ułożonych obrazków. • format: A4
62.	Historyjki obrazkowe 6 - elementowe	Szt.	2	Są to materiały edukacyjne dla dzieci najmłodszych. Każda historyjka składa się z 6 obrazków, które dziecko ma ułożyć w odpowiedniej kolejności i włożyć do plastikowych kieszzonek. Układanie obrazków każde dziecko będzie postrzegało jako dobrą zabawę. Rozbudzona ciekawość i chęć poznania dalszej części historyjki będą motywowały do wykonania zadania. Największą zachętą będzie jednak końcowy efekt – duża ilustracja, która powstanie po odwróceniu poprawnie ułożonych obrazków.
63.	Kostka z kieszonkami	Szt.	2	Kostka wykonana z pianki, z pokrowcem z tkaniny PCV z przezroczystymi kieszonkami (miejsce na umieszczenie zdjęć lub obrazków z historyjkami - nie załączono). Do zabaw w grupie. • wym. kostki 20 x 20 x 20 cm • wym. kieszonki 15 x 15 cm • wym. 20 x 20 x 20 cm
64.	Słucham i uczę się mówić - Trudne głoski	Szt.	2	Programy językowych ćwiczeń słuchowych przeznaczone dla dzieci z autyzmem, afazją, alalią, jąkaniem, zaburzeniami słuchu fonemowego, dzieci dwujęzycznych oraz dla osób uczących się języka polskiego jako obcego. Do płyt dołączono ilustrowane książeczki. Pozwoli to na jednoczesne ćwiczenie uwagi, koncentracji, analizy i syntezy wzrokowej oraz na wczesną symultaniczno-sekwencyjną naukę czytania. Aby ułatwić młodszym dzieciom zapamiętywanie miejsca i sposobu artykulacji trudnych głosek przygotowano wizualizację. Rysunki pozwolą dziecku automatycznie uruchomić narządy artykulacyjne. Skojarzenia z obrazem są także skuteczną techniką w metodyce nauczania języków obcych. Książeczka i dołączona do niej płyta z nagraniem sylab umożliwi prawidłową percepcję spółgłosek w sylabach. • oprawa miękka • 24 str. z 44 ilustracjami • płyta CD
65.	Publikacja do rozwoju mowy, logopedii. Moje sylabki 1	Szt.	2	Nauka pisania 1 to uzupełnienie serii Moje Sylabki - ćwiczenia do nauki czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną cz. 1. Zeszyt jest przeznaczony dla dzieci uczących się czytać metodą sylabową, toteż system wprowadzania kolejnych sylab, wyrazów, pierwszych zdań jest ściśle z nią powiązany. W zeszytach zastosowano metodę pisania wielkimi literami, ponadto ćwiczenia wzbogacono o dodatkowe zadania stymulujące rozwój małej motoryki: szeregi, sekwencje, labirynty, rysowanie po śladzie.
66.	Publikacja do rozwoju mowy, logopedii. Moje sylabki 2	Szt.	2	Zestawy ćwiczeń MOJE SYLABKI powstały z myślą o przedszkolakach, a przede wszystkim o uczniach zerówek, rozpoczynających naukę czytania. Zeszyty zostały opracowane tak, by mogli z nich korzystać nauczyciele, logopedzi i pedagodzy w swojej pracy terapeutycznej oraz

				rodzice w czasie nauki i zabawy z dziećmi w domu. Seria jest doskonałą pomocą w pracy z dziećmi z zaburzeniami komunikacji językowej i dyslektycznymi. Ćwiczenia mogą posłużyć również jako dodatkowy materiał dydaktyczny w klasach zintegrowanych. Zestaw zawiera: - sylaby otwarte ze spółgłoskami s, z, k, g, j, n; - zestawy samogłoska + sylaba otwarta; - wyrazy do czytania globalnego; - wyrazy dwusylabowe zbudowane z sylab otwartych; - zdania i proste teksty. Format: teczka A4 + 60 kart + broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.
67.	Publikacja do rozwoju mowy, logopedii. Moje sylabki 3	Szt.	2	Seria jest doskonałą pomocą w pracy z dziećmi z zaburzeniami komunikacji językowej i dyslektycznymi, ćwiczenia mogą posłużyć również jako dodatkowy materiał dydaktyczny w klasach zintegrowanych. Zestaw zawiera: - sylaby otwarte i zamknięte ze spółgłoskami p, m, b, l, t, d, f, w, s, z, k, g, j, n; - wyrazy czytane globalnie; - pseudowyrazy zbudowane z sylab otwartych i zamkniętych; - zdania i teksty. Format: teczka A4 + 60 kart + broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.
68.	Publikacja do rozwoju mowy, logopedii. Moje sylabki 4	Szt.	2	Seria jest doskonałą pomocą w pracy z dziećmi z zaburzeniami komunikacji językowej i dyslektycznymi. Ćwiczenia mogą posłużyć również jako dodatkowy materiał dydaktyczny w klasach zintegrowanych. Zestaw zawiera: - sylaby otwarte i zamknięte ze spółgłoskami sz, ż, rz, ch, h, ł, c, dz, cz, dż; - krótkie wyrazy jednosylabowe; - wyrazy czytane globalnie; - pseudowyrazy zbudowane z sylab otwartych i zamkniętych; - teksty, krzyżówki sylabowe. Format: teczka A4 + 60 kart + 21-stronicowa broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.
69.	Zamek Strachów - gra	Szt.	2	Zamek Strachów – gra zawierająca 2 części: Zamek Strachów I Pszczółki Śpioszki.

				Gra logopedyczna ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek, poszerzania słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej, tak ważnej w nauce mówienia, czytania i pisanie. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi oraz myślenie (klasyfikowanie przedmiotów). Każda z prezentowanych gier pozwala na kilka wariantów, można więc dobrać odpowiednią formę zabawy w zależności od wieku dziecka, jego umiejętności czy ilości graczy. Zamek Strachów - głoska r w grupach spółgłoskowych tr, dr, kr, gr, pr, br, śr (nagłos, śródgłos, wygłos) Gra przeznaczona do ćwiczeń poprawnej artykulacji głoski r w grupach spółgłoskowych tr, dr, kr, gr, pr, br, śr (nagłos, śródgłos, wygłos). Pszczółki Śpioszki – ś/si, ź/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos, śródgłos, wygłos) Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek ś/si, ź/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos, śródgłos, wygłos). •wym. planszy 40 x 34 cm
70.	Ośmiornica Urszula	Szt.	2	Ośmiornica Urszula – gra zawierająca 2 części: Ośmiornica Urszula i Pająk Bogdan. Gra logopedyczna ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek, poszerzania słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej, tak ważnej w nauce mówienia, czytania i pisanie. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi oraz myślenie (klasyfikowanie przedmiotów). Każda z prezentowanych gier pozwala na kilka wariantów, można więc dobrać odpowiednią formę zabawy w zależności od wieku dziecka, jego umiejętności czy ilości graczy.
71.	Publikacja do rozwoju mowy. Jak żyrafa szyję myje? ...czyli szumiące zagadki logopedyczne	Szt.	2	Zagadki w terapii logopedycznej to skuteczny sposób na zniwelowanie napięcia nerwowego u dzieci, sposób na ożywienie pracy oraz wprowadzenie elementu zaciekawienia i pozytywnego zaskoczenia do zajęć prowadzonych w gabinetach logopedycznych. Zestaw 48 zagadek jest fundamentem do tworzenia własnych zagadek.
72.	Publikacje do rozwoju mowy, logopedii. Logo Obrazki. Część I – sygmatyzm	Szt.	2	Program dla dzieci, który wspiera ich harmonijny rozwój. Opracowany jest na bazie ponad 500 obrazków. Program charakteryzuje się prostą obsługą oraz przystosowaniem do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo. Program ma 4 poziomy kształtowania umiejętności: POZIOM

				I, II, III I IV. Wymagania systemowe: system operacyjny: Windows XP/Vista/7/8, pamięć RAM Windows 98 - 128 MB, XP - 512 MB, Vista/7 - 1 GB, HDD - 700 MB wolnego miejsca, karta dźwiękowa, grafika - minimalna rozdzielczość 1024 x 768, czytnik CD ROM Służy do kształtowania prawidłowej wymowy głosek z, ż, cz, dż, s, z, c, dz, ś, ź, ć, dź.
73.	Logo obrazki. Część III - mowa bezdźwięczna	Szt.	2	Program dla dzieci, który wspiera ich harmonijny rozwój. Opracowany jest na bazie ponad 500 obrazków. Program charakteryzuje się prostą obsługą oraz przystosowaniem do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo. Program ma 4 poziomy kształtowania umiejętności: POZIOM I, II, III I IV. Wymagania systemowe: system operacyjny: Windows XP/Vista/7/8, pamięć RAM Windows 98 - 128 MB, XP - 512 MB, Vista/7 - 1 GB, HDD - 700 MB wolnego miejsca, karta dźwiękowa, grafika - minimalna rozdzielczość 1024 x 768, czytnik CD ROM. Służy do kształtowania prawidłowej wymowy głosek dźwięcznych (b/bi, w/wi, d, z, dz, ż, dż, ź, dź, g/gi) i bezdźwięcznych (p/pi, f/fi, t, s, c, ś, ć, sz, cz, k/ki).
74.	Mówię poprawnie	Szt.	2	Planszowa gra logopedyczna "Mówię poprawnie" pomagająca dziecku w nauce poprawnej wymowy. Zawartość • plansza do gry • 96 tabliczek z obrazkami • 8 pionków • kostka do gry • instrukcja dla 2-4 graczy, od 5 lat
75.	Karty logopedyczne - Dźwięki naszego otoczenia. Zagadki obrazkowo-dźwiękowe.	Szt.	2	W tej publikacji znajduje się 20 zagadek. Każda składa się ze ścieżki dźwiękowej oraz karty ze zdjęciami. Jedna zagadka to 3 dźwięki. Pocięte ilustracje ułożone przed dzieckiem. Po wysłuchaniu ścieżki dźwiękowej dziecko układa obrazki w odpowiedniej kolejności. Do zestawu dołączona jest płyta CD.
76.	Mały gwizdek z wiatraczkiem	Szt.	8	• dł. 5 cm • ustnik płaski • wiek 3-6 lat
77.	Logopedia Karty pracy	Szt.	2	Ponad 600 kart wydrukowanych na trwałym papierze. Na kartach o trzech poziomach trudności umieszczono ćwiczenia wspomagające terapię zaburzeń fonizacji szeregu ciszącego, szumiącego, syczącego, różnicowania tych szeregów, wymowy głosek: r, k i g oraz mowy bezdźwięcznej. Ćwiczenia poza naśladowaniem dźwięków, wypowiedzianiem głosek, sylab, wyrazów i zdań, wymagają różnorodnej

				aktywności dziecka m.in. wycinania i układania, łączenia liniami, zakreslania, dopasowywania części. Dzięki temu terapia staje się dla dziecka zabawą. Zestaw kart pracy do terapii logopedycznej, pochodzący z rozszerzonej wersji programu multimedialnego Eduterapeutica Logopedia, umożliwia prowadzenie terapii bez potrzeby włączania komputera.
78.	Wdech i wydech	Szt.	2	Wdech i wydech jest narzędziem do wzmacniania mięśni szczękowych dziecka. Zadaniem dziecka jest przesuwanie po planszy plastikowej kości za pomocą wydychanego powietrza. Poziom gry może być dostosowany poprzez aranżowanie różnych tras lub przez dodawanie większej liczby kości. Dziecko ma kontrolować siłę wydychanego powietrza, tak aby kości poruszały się po trasie. To ćwiczenie wzmacnia umiejętności motoryczne i rozwija mowę. Z drugiej strony głębokie oddechy pomiędzy wydechami pozwalają rozładować emocje i uspokoić. Zabawa wymaga precyzji i kontroli dmuchania. Osiągnięcie celu wymaga częstych korekt, co daje szansę ćwiczenia wytrwałości i radzenia sobie z frustracją. Jednocześnie wykorzystanie tej pomocy edukacyjnej w kontakcie z drugą osobą stwarza okazję do wesołej zabawy i podzielenia radości. Może być wykorzystywana w swobodnej zabawie. Rysunki na planszach zachęcają do opowiadania historii i rozwijania słownictwa dziecka. Wykonane z grubego kartonu. • 5 dwustronnych fragmentów planszy • wym. 1 elem. 23 x 23 cm • 5 kostek o wym. 1 x 2 cm • od 3 lat
79.	Pomoce do nauki liter. Alfabet polski – małe litery	Szt.	2	Welurowe litery na sztywnych płytkach MDF ułatwią naukę alfabetu, budowanie zdań, itp. Samogłoski są oznaczone na czerwono i mają fakturę pluszową, natomiast spółgłoski - na niebiesko i mają fakturę aksamitną. • wym. 16 x 10 cm (małe litery) i 16 x 13 cm (wielkie litery) • 9 szt. (ń ł ż ź ś ć ą ę ó) • od 5 lat
80.	Pomoce do nauki liter i czytania. Łamigłówki słowne.	Szt.	2	Drewniane kosteczki z literkami z alfabetu niemieckiego, z których można układać słowa (na podstawie z kratką). Zestaw stanowi wspaniały sposób na uatrakcyjnienie nauki słówek (alfabet nie zawiera polskich liter). • 145 elem. o wym. 1,1 x 1,1 cm • podstawa o wym. 18 x 18 cm • od 3 lat
81.	Ja, ty i inni - historyjki	Szt.	2	Ja, ty i inni - historyjki obrazkowe to pomoc edukacyjna przeznaczona do aranżowania sytuacji komunikacyjnych podczas warsztatów,

	obrazkowe			koncentrująca się na słownictwie i składni. Wykorzystanie zdjęć dzieci do spersonalizowania scen z życia codziennego to sposób na zachęcenie do dialogu wszystkich dzieci, także tych wypowiadających się niechętnie. Zawartość opakowania: • 10 kartonowych plansz o wym. 35 x 25 cm, ilustrujących sceny z życia codziennego (tematy: ubrania, jedzenie, czystość/ciało, pojazdy, farma, basen, zabawki, parki, sny) • 23 magnetyczne żetony na zdjęcia dzieci o wym. 5 x 4,5 cm • instrukcja dla nauczyciela. • od 3 lat
82.	Milowe karty rozwojowe dla dzieci	Szt.	2	Zestaw 42 realistycznych kart obrazkowych, których zadaniem jest wspieranie rozwoju drugiego człowieka, został opracowany bazując między innymi na wiedzy terapeutycznej, zasadach FotoTerapii, zdobycach neurobiologii i neurodydaktyki, coachingu rodzicielskiego i systemowej pracy z rodziną. To narzędzie, które może urozmaicić zajęcia, pobudzić kreatywność, otworzyć pokłady wyobraźni i wydobyć ukryte zasoby. # 42 karty (których pierwowzorami są namalowane suchymi pastelami obrazy) o wym. 10 x 14 cm # 3 puste karty (do własnego zamalowania lub wykorzystania podczas gier i zabaw) o wym. 10 x 14 cm # instrukcja z przykładowymi gram i zabawami
83.	Pacynka na palec	Szt.	2	Pacynka na palec z drewnianą główką. Głowy wydrążone w środku, aby można było włożyć palec. • wysokość 10-13 cm
84.	Marcheweczka zestaw 10 gier	Szt.	2	2 zestawy po 10 gier. Karotka Laboratorium 10 gier Zabawne laboratorium z wieloma gram i edukacyjnymi! Laboratorium zestaw 10 gier, który zapewni Ci świetną zabawę. Dwustronne karty dadzą Ci możliwość zabawy na różne sposoby. <u>Opakowanie zawiera m.in. Gry:</u> mała ciuchcia ze zwierzątkami, odgadnij nazwę, autobus z cyferkami, memory małych samochodzików, słowa elektroniczne i inne. Ponadto gry posiadają na swojej wewnętrznej stronie elektroniczny quiz z magiczną Karotką, która wydaje dźwięki zachwyty, jeśli odpowiedzi są prawidłowe. Efekty świetlne i dźwiękowe zachęca dziecko do nauki <u>Zawartość zestawu:</u> - Magiczna Karotka wyposażona w baterie - elektroniczna ciuchcia z 9 zwierzątkami

				- elektroniczny autobus z cyferkami - 24 elektroniczne karty memory z małymi samochodami - elektroniczny poster z alfabetem - instrukcje na bokach pudełka
85.	Jąkanie. Trening płynnej wymowy - Publikacja multimedialna	Szt.	2	Program adresowany jest do dzieci w wieku 5-12 lat. Zawiera multimedialne ćwiczenia, podczas których dziecko bawi się i gra – sterując całą akcją za pomocą głosu. Pozwala ćwiczyć przeciąganie głosek, rytmiczność mowy oraz kontrolę siły głosu. Ćwiczenia stanowią rozwinięcie tradycyjnych narzędzi logopedycznych, zachęcając dzieci do pracy poprzez multimedialną i zabawową formę. Program wyłącznie do użytku domowego. Umożliwia jednocześnie śledzenie postępów w nauce nawet trójki dzieci.
86.	Seplenienie. Trening poprawnej wymowy - Publikacja multimedialna	Szt.	2	Nowoczesny program edukacyjny do ćwiczenia wyraźnej wymowy i korygowania seplenienia, przeznaczony wyłącznie do użytku domowego dla dzieci w wieku od 5 do 12 lat. Program składa się z multimedialnych ćwiczeń, w ramach których w formie zabaw i gier dziecko ćwiczy wymowę głosek w izolacji, w sylabach, w wyrazach i w zdaniach. Ćwiczenia obejmują następujące szeregi głosek: • szumiący – głoski: sz, ż (rz), cz, dż; • syczący – głoski: s, z, c, dz; • ciszący – głoski: ś, ź, ć, dź. Program umożliwia jednocześnie śledzenie postępów w nauce nawet trójki dzieci. Ćwiczenia stanowią rozwinięcie tradycyjnych narzędzi logopedycznych, zachęcając dzieci do pracy poprzez multimedialną i zabawową formę. Program dostosowany do działania zarówno na komputerach Windows/PC, jak i na komputerach z systemem MacOS.
87.	Terapeutyczne wierszyki dźwiękonaśladowcze	Szt.	2	Zbiór zawiera ponad 80 rymowanek podzielonych na kategorie związane ze źródłem naśladowanego dźwięku. Rymowanki z tego zbioru umożliwiają ćwiczenia artykulacyjne połączone dodatkowo z wychwytywaniem i tworzeniem rymów, co bardziej aktywizuje dziecko i uatrakcyjnią zabawę. Do wierszowanych utworów opracowano także pytania oraz propozycje prostych zabaw dźwiękonaśladowczych, dzięki którym dziecko utrwali poznane odgłosy.
88.	Gdzie jesteś języczku? 30 zabawnych wierszyków usprawniających narządy mowy dziecka	Szt.	2	Wierszyki logopedyczne zalecane są jako element terapii logopedycznej dzieci z wadami wymowy, a także jako działanie czysto profilaktyczne. Warto pamiętać, że dzięki poprawnemu działaniu narządów artykulacyjnych, emisja mowy stanie się znacząco lepsza. Zawiera trzydzieści skrzących się humorem wierszyków, zawierających opisy ćwiczeń przeznaczonych do usprawniania narządów mowy.

				Wykonując proponowane ćwiczenia dziecko przede wszystkim trenuje prawidłową wymowę. Ponadto, dzięki słuchaniu intrygujących i zabawnych historyjek kształci słuch fonemowy, a także doskonali prawidłowe oddychanie.
89.	Gra Memo Kapki	Szt.	2	Gra Memo Kapki to logopedyczna gra dla dzieci, wspomagająca naukę i utrwalanie poprawnej wymowy głosek k, g oraz h. Zestaw składa się z 72 elementów (36 par kartoników), na których umieszczono przedmioty mające w swej nazwie wspomniane wcześniej głoski. Dodatkowym atutem gry są wysokiej klasy i niewątpliwie urody ilustracje.
90.	Kto za ogon łapie myszy?... czyli logopedyczne zagadki z głoskami: K, G, H	Szt.	2	Książka zawiera 48 zagadek logopedycznych adresowanych do dzieci w wieku przedszkolnym. Zagadki umieszczone są na kartonikach, na których znajdują się również ilustracje. Wysoki poziom artystyczny ilustracji sprawia, że przy okazji ćwiczeń logopedycznych dziecko wprowadzane jest świat sztuki plastycznej. W dodatku, porównywanie obrazków z rzeczywistością staje się dla dziecka również swego rodzaju zagadką. Dziecko uczy się przez to zwracać uwagę na szereg istotnych cech, takich jak kolor, kształt czy proporcje. 48 proponowanych zagadek może być inspiracją do tworzenia własnych wersji zgadywanek.
91.	Trzymaj język za zębami - Kategoryzacje z ćwiczeniami artykulacji głosek zębowych	Szt.	2	Pomoc logopedyczna służy do utrwalania artykulacji szeregu zębowego. Zadania zawarte w publikacji można wykorzystać do stymulacji procesów myślowych dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Pomoc stanowią: • Cztery zestawy kart z tabelami zatytułowanymi: 1. Budowanie klas; 2. Uzupełnianie zbiorów; 3. Wykluczanie elementu ze zbioru; 4. Myślenie przez analogię. • Dwa pudełka, w których umieszczono obrazki do pracy z tabelami. • Instrukcja. • Teczka zapinana na rzepy o wymiarach: 32 x 23 x 5 cm.
92.	Makaton w rozwoju osób ze złożonymi potrzebami komunikacyjnymi	Szt.	2	Książka obejmuje teksty o różnym poziomie „naukowości”. Jedni autorzy dokonują analiz metodologicznych, wyjaśniając funkcjonowanie Makatonu w szerokim kontekście, inni natomiast opisują pracę przy bardzo konkretnych przypadkach. Publikacja ta prezentuje obszerny zakres możliwości stosowania polskiej wersji metody Makaton.
93.	Książka magnetyczna “Twarz”	Szt.	2	Magnetyczna układanka Twarz to zestaw zawierający 91 magnesów oraz 3 różne magnetyczne plansze. Dziecko ma do dyspozycji, nie tylko części twarzy takie jak nos, oczy, usta, ale również ciekawe elementy ozdobne: spinki, kokardy, okulary. Z takiego zestawu dzieci mogą stworzyć ciekawe i zabawne postacie. Wyobraźnia i kreatywność dziecka pomogą mu w tworzeniu ciekawych kompozycji. Zalety: pobudza

				kreatywne myślenie pobudza wyobraźnię rozwija mowę rozbudza zmysł artystyczny ćwiczy logiczne myślenie poprawia koordynację manualną.
94.	Bużki - zabawa logopedyczna	Szt.	2	Zabawa <i>Bużki</i> są to dwie talie po 48 kart przeznaczone do wspomagania prawidłowej wymowy oraz usprawniania narządów mowy, które biorą udział w procesie artykulacji głosek: języka, warg, policzków, podniebienia oraz żuchwy. Karty te stanowią niezwykle cenną pomoc w terapii logopedycznej. Są zalecane również dla rodziców, którzy starają się o to, by rozwój mowy ich dziecka przebiegał w prawidłowy i harmonijny sposób.
95.	Nowe historyjki społeczne. Ponad 150 historyjek, które uczą umiejętności społecznych, dzieci z autyzmem, zespołem Aspergera i ich rówieśników (z płytą CD	Szt.	2	W środku znajdziesz pogrupowane tematycznie historyjki z następujących działów: • Historyjki uczą • Zmiana • Błędy • Ja i moje uczucia • Święta i prezenty • Umiejętności interpersonalne i przyjaźń • Dręczenie • Zrozumieć dorosłych • Dom i otoczenie • Szkoła • Planeta Ziemia
96.	Niepoważne wierszyki do utrwalania wymowy i pisowni głosek: ś, ź, ć, dź, s, z, c, dz, sz, ż, cz, dż	Szt.	2	<i>Niepoważne wierszyki</i> to wbrew pozorom – bardzo poważna lektura. Poważna, ponieważ za wierszykami dla dzieci kryją się ćwiczenia pomagające lepiej pisać i wymawiać głoski dentalizowane, czyli te, które wielu dzieciom sprawiają poważne trudności. Wiersze dotyczą spraw bliskich wyobraźni każdego dziecka. Autorka użyła tutaj takiego materiału, który pozwala skupić się na ćwiczeniu tylko jednej głoski w danym momencie. Atutem publikacji jest fakt, iż można stosować zawarte w niej ćwiczenia logopedyczne u dzieci dwujęzycznych.
97.	Wierszyki drogowskazy do utrwalania wymowy i pisowni głosek: t, d, n, ń, j, l, r	Szt.	2	Cykl wierszyków poświęcony utrwaleniu prawidłowej artykulacji i zapisu głosek: [t], [d], [n], [ń], [j], [l] oraz przygotowaniu dziecka do prawidłowej wymowy głoski [r]. Wierszyki wyróżnia czystość fonetyczna, tzn. takie opracowanie materiału, by wymowa wierszy przychodziła naturalnie, bez zmagania się z kilkoma trudnościami naraz. Pomocą dla dziecka są też „obrazkowe głoski” zamieszczone na końcu książki, zilustrowane wcześniej wierszami i załączonymi do nich obrazkami, które odnoszą się do dźwięków z otoczenia.
98.	Pacynka krokodyl	Szt.	2	Pacynki na rękę to świetna zabawa dla wszystkich dzieci. Idealnie sprawdzi się do odtworzenia znanych bajek, ale i wymyślenia własnych ich wersji lub całkiem nowych historii. Zabawka rozwija kreatywność i uczy odgrywania ról. Całość wykonana z tkaniny.

				Wymiary pacynki min. 40 x 16 cm.
99.	Balonowy helikopter - do ćwiczeń oddechowych	Szt.	8	Prosta, ale przydatna i wciągająca zabawka w postaci śmigła helikoptera z zamocowanym na dole balonikiem. Aby wprowadzić helikopter w ruch należy najpierw nadmuchać balonik znajdujący się w zestawie. Helikopter zaczyna lecieć do góry dzięki uwalnianiu się powietrza z balonu, które z kolei napędza śmigło. Wielkość śmigła 27 cm.
100.	Sylaby, słowa, wyrazy. Ćwiczenia artykulacyjne: głoski d,t.	Szt.	2	Przeznaczony dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, z nieprawidłową wymową głosek "t" i "d". W wymowie dziecka pojawiają się one między pierwszym a drugim rokiem życia. Nieprawidłowa realizacja polega najczęściej na substytucji "t", "d" na "k", "g". Materiał zamieszczony w zeszycie obejmuje zarówno ćwiczenia każdej z głosek osobno, jak i te, które utrwalają obydwie głoski w tym samym ćwiczeniu. Zeszyt nie zawiera ćwiczeń w różnicowaniu "d" w opozycji do "t", które znajdują się w zeszycie piątym (głoski dźwięczne). W zeszycie mało jest też ćwiczeń utrwalających prawidłową artykulację opozycji "tk" i "dg", które zawiera zeszyt szósty (głoski: k, g). Poza utrwalaniem prawidłowej wymowy "t" i "d" ćwiczenia z zeszytu dziesiątego rozwijają świadomość i kompetencję językową.
101.	Twardy orzech do zgryzienia. Rozumienie i stosowanie związków frazeologicznych. Ćwiczenia nie tylko dla dzieci z dysleksją	Szt.	2	Książka „Twardy orzech do zgryzienia”. Rozumienie i stosowanie związków frazeologicznych. Ćwiczenia nie tylko dla dzieci z dysleksją jest narzędziem pomocnym w budowaniu kompetencji językowej u dziecka. Teksty i ćwiczenia skierowane są do dzieci młodszych (w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym) oraz starszych - z dysleksją, - z zaburzeniami językowymi, które dosłownie rozumieją wyrażenia i zwroty metaforyczne. Ćwiczenia kształcą tak ważną umiejętność, jak czytanie ze zrozumieniem krótkich tekstów zawierających dialogi. Przedstawienie związków frazeologicznych w kontekstach oraz ćwiczenia pozwalają dziecku zrozumieć zwroty metaforyczne.
102.	Bajki bez końca. Głoski dźwięczne i bezdźwięczne. F-W, T-D, P-B, K-G	Szt.	2	Bajki poświęcone ćwiczeniom prawidłowej wymowy głosek opozycyjnych, a także ćwiczenia manualne służące wspomaganie motoryki małej, koordynacji wzrokowo-ruchową oraz pamięci. Ćwiczenia zawarte w książce przeznaczone są zarówno do ćwiczeń indywidualnych, jak i grupowych, pod opieką osoby dorosłej. Atrakcyjna szata graficzna oraz intrygująca treść bajek sprawiają, że książka ta z pewnością zainteresuje wszystkich młodych czytelników.

103.	Sowa Mądra Głowa. Obserwujesz i znajdujesz - Wyrazy	Szt.	2	Technika czytania bywa trudna do opanowania dla dzieci, szczególnie dyslektycy mają z tym problem. "Ćwiczenie czyni mistrza" - hasło znane wszystkim jest mottem gry "Obserwujesz i znajdujesz – wyrazy". Aby uatrakcyjnić naukę odczytywania wyrazów podobnych, gra słowną zawiera zestaw 50 słów, różniących się często zaledwie jedną głoską/literą. Zawartość pudełka: - 55 tabliczek wyrazów, - instrukcja.
104.	Słucham i uczę się mówić. Sylaby i rzeczowniki - Zestaw 4 części	Szt.	2	Adresatami zestawu są dzieci z autyzmem, jękaniem niezakończonym rozwojem mowy, afazją, alalią. Podstawowe informacje: do płyt dołączone są ilustrowane książeczki, płyty wraz z książeczkami pozwalają na równoczesne ćwiczenie różnego rodzaju umiejętności (uwagi, koncentracji, analizy i syntezy wzrokowej), a także na wczesną naukę czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną zawartość zestawu: 4 części po 24 strony, 176 ilustracji + 4 płytki CD.
105.	Wysuń język jak najdalej i nie przejmuj się tym wcale - Logopedyczne ćwiczenia buzi i języka	Szt.	2	Książeczka zawiera szereg ćwiczeń logopedycznych mających na celu wsparcie nauki poprawnej wymowy u dzieci będących w wieku przedszkolnym bądź wczesnoszkolnym. Materiały zawarte w publikacji zalecane są do wykorzystywania na zajęciach o charakterze korekcyjno-kompensacyjnym, a także w ramach terapii (indywidualnych oraz grupowych). Celem ćwiczeń jest usprawnianie żuchwy, warg, języka, podniebienia, policzków.
106.	Gra planszowa – sadzawka	Szt.	2	Sadzawka – s, z, c, dz (nagłos, śródgłos, wygłos) Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek s, z, c, dz (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Gra polega na przejściu pionkiem (pionkami) po białych polach znajdujących się w sadzawce. W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką 6 oczek. Wówczas ustawia się on na dowolnym obrazku (na białym tle) znajdującym się w jednym z rogów lub boków sadzawki.
107.	Pacynka na rękę wilk	Szt.	2	Pacynki na rękę to świetna zabawa dla wszystkich dzieci. Idealnie sprawdzi się do odtworzenia znanych bajek, ale i wymyślenia własnych ich wersji lub całkiem nowych historii. Zabawka rozwija kreatywność i uczy odgrywania ról. Całość wykonana z tkaniny. Wymiary zabawki: długość min. 40 cm
108.	Układanki lewopółkulowe	Szt.	2	<i>Układanki lewopółkulowe</i> to zestaw edukacyjny adresowany do dzieci zagrożonych dysleksją, u których wykryto zaburzenia dotyczące komunikacji językowej, dwujęzycznych (posługujących się na co dzień dwoma językami) Celem zestawu jest stymulowanie lewopółkulowego przetwarzania

				sekwencji wzorów u dzieci. Zawartość zestawu: 25 kwadratów z tworzywa (w czterech kolorach) oraz książeczka z wzorami do układania.
109.	Układanki tematyczne - prawo i lewopółkulowe	Szt.	2	Układanki tematyczne dla dzieci od trzeciego do szóstego roku życia mogą być wykorzystane zarówno do stymulacji, jak i terapii w sytuacji zakłóceń rozwoju. Umiejętność dokonywania syntezy obrazów znanych jest zależna przede wszystkim od prawidłowej pracy prawej kory wzrokowej, jednak pomoce zostały przygotowane tak, by pobudzać także aktywność lewej półkuli mózgu. Podejście od symultanicznego (całościowego, globalnego) działania prawej półkuli do sekwencyjnego (relacyjnego, linearnego) przetwarzania lewej półkuli znacznie ułatwi proces kształtowania się lewej kory jako dominującej do przetwarzania języka mówionego i pisanego. Zestaw składa się z 14 czarno-białych obrazków do układania oraz instrukcji.
110.	Metody wywoływania głosek	Szt.	2	Pozycja przeznaczona przede wszystkim dla logopedów, nauczycieli przedszkola, studentów i rodziców dzieci z wadami wymowy oraz niezakończonym rozwojem mowy. Pozycja niezbędną dla wszystkich zajmujących się kształtowaniem mowy dziecka.
111.	Gumowe ucho - Ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym	Szt.	2	Zestaw składa się z 32 kart pracy. Każda z nich zawiera 9 pól z fotografiami przedmiotów znanych dzieciom (oprócz przedmiotów są tam także postacie, rośliny oraz zwierzęta). Pod każdym ze zdjęć znajdują się podpisy – prawidłowy oraz błędny. Zadaniem dziecka jest wysłuchanie brzmienia obu słów i zaznaczenie prawidłowego. Warto dodać, iż wyrazy te dobrano tak, by ich wymowa i zapis w pełni pokrywały się ze sobą. Dzięki kartom odpowiedzi, które wchodziły w skład zestawu, dziecko ma możliwość samodzielnego sprawdzenia poprawności wykonanego ćwiczenia. Karty pracy umieszczone w praktycznej teczce.
112.	Kocham Czytać - pakiet 12 zeszytów (Podróże Jagody i Janka)	Szt.	2	<i>Kocham czytać</i> to zestaw dwunastu zeszytów, których głównym celem jest nauczenie dzieci czytania ze zrozumieniem oraz wyrabianie w nich nawyku samodzielnego uczenia się. Autorka proponuje teksty, w których występują terminy zarówno historyczne, jak i geograficzne, ponieważ jest to pierwszym stopniem do przyswojenia treści znajdującej się w podręcznikach szkolnych, a także znakomitą wstępem do nauki języków obcych.
113.	Gra edukacyjna Logopedyczny Piotruś Memory, zestaw 2	Szt.	2	Logopedyczny Piotruś i „Memory” to dwie bardzo znane i lubiane przez dzieci gry. Materiał obrazkowo-wyrazowy w kartach opracowany jest tak, aby dzieci bawiąc się ćwiczyły poprawną wymowę poszczególnych głosek. Każda talia zawiera ćwiczoną głoskę w różnych pozycjach. W

				każdej talii znajduje się 13 par kart. Gry wyrabiają spostrzegawczość, uczą rozwijać skojarzenia, ćwiczą koncentrację uwagi i pamięć. Uczestnicy gier oprócz poprawnego nazywania poszczególnych obrazków mogą układać z nich wyrażenia dwu wyrazowe, zdania i inne. Gra dla 2-4 graczy Wiek 6+
114.	Terapia językowa dzieci i dorosłych. Budowanie struktury zdania	Szt.	2	"Budowanie struktury zdania" to doskonała pomoc przeznaczona do terapii językowej dzieci i dorosłych. Pomoc składa się z: – materiału obrazkowego (16 ilustracji), – etykiet ze zdaniami (po 7 do każdej ilustracji), – etykiet z wyrazami do samodzielnego układania zdania. Każdy zestaw zdań zredagowany jest tak, by pokazać narastającą strukturę gramatyczną opisu – od zdań najprostszych „JE”, „PIJE” do skomplikowanych „MAŁA OLA JE DOBRĄ ZUPĘ POMIDOROWĄ Z RYŻEM”, „MAMA ULI PIJE ZIMNĄ WODĘ Z DUŻEJ BUTELKI”. Dzięki stopniowemu rozbudowywaniu zdań, ćwiczący dostrzega coraz więcej szczegółów budowy gramatycznej i coraz więcej niuansów znaczeniowych. Stopień trudności można dopasować do umiejętności, które są ćwiczone w trakcie terapii.
115.	GORA - Gesty Obrazujące Ruchy Artykulatorów	Szt.	2	Książka prezentuje Metodę Gestów Obrazujących Ruchy Artykulatorów (©GORA). Technika ta ma na celu wpieranie działań towarzyszących terapii logopedycznej dzieci, u których stwierdzono zaburzenia kinestezji artykulacyjnej. GORA pomaga rozwiązać problemy związane z wyczuwaniem ułożenia narządów artykulacyjnych. Oprawa miękka, format b5, l. Stron 168.
116.	Terapia językowa dzieci i dorosłych. Zdanie i grupy wyrazowe	Szt.	2	Pomoc dydaktyczna wspomagająca naukę budowania zdania, a następnie rozbudowywania w nim grupy podmiotu i dopełnienia. Materiał sprawdzi się zarówno podczas terapii ze specjalistą, jak i w trakcie samodzielnych ćwiczeń w domu. Odpowiedni również do pracy w grupie. Dzięki czytelnym etykietom, tabelom i starannie dobranym zdjęciom pacjent może odczytywać zdania, obudowując w ten sposób swój słownik bierny.
117.	Gra memory zgadywanki- Nasze emocje	Szt.	2	Gry typu <i>memory</i> wykorzystywane są nie tylko do czysto technicznego treningu pamięci. Świetnym przykładem interesującego zastosowania tego typu gier są <i>Nasze emocje</i>. W skład zestawu do gry wchodzi 40 elementów (40 x 80 mm) zawierających wizerunki zwierzątek wyrażających rozmaite emocje oraz polskojęzyczna instrukcja wraz z propozycjami zabaw. Gra umieszczona jest w skrzynce wykonanej z drewna, posiadającej wysuwane wieczko. Wymiary skrzynki: 23 x 10,5 x 5,5 cm.