



Załącznik nr 2 do SWZ

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Znak sprawy SPK.261/4/25

- I. Nazwa zamówienia: „Dostawa materiałów dydaktycznych dla Szkoły Podstawowej w Kwaskowie i Szkoły Podstawowej we Włocinie”.
- II. Przedmiotem zamówienia jest dostawa materiałów dydaktycznych do Szkoły Podstawowej w Kwaskowie i Szkoły Podstawowej we Włocinie dla potrzeb realizacji projektu pn. „Mali Odkrywczy Wielkiej Wiedzy” współfinansowanego ze środków Europejskiego funduszu Społecznego Plus w ramach programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Łódzkiego 2021-2027.
- III. Zamówienie podzielone jest na 3 części:
 - Część 1. **Pomoce dydaktyczne do zajęć logorytmicznych, TUS, sensorycznych i ruchowych.**
 - Część 2. **Pomoce dydaktyczne do zajęć z grami planszowymi i kodowania.**
 - Część 3. **Zakup urządzeń do terapii według A. Tomatisa.**
- IV. Wymagania dotyczące przedmiotu zamówienia.
 1. Zamawiający wymaga, by dostarczone materiały dydaktyczne były nowe oraz by były nieużywane (przy czym Zamawiający dopuszcza, by materiały dydaktyczne były rozpakowane i uruchomione przed ich dostarczeniem wyłącznie przez Wykonawcę i wyłącznie w celu weryfikacji działania). Materiały dydaktyczne muszą posiadać wszelkie niezbędne atesty i certyfikaty pozwalające stosować je w placówkach oświatowych. Materiały dydaktyczne będą wykorzystywane w celach edukacyjnych do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym.
 2. Wykonawca zapewnia, że korzystanie przez Zamawiającego z zaoferowanych produktów nie będzie stanowić naruszenia praw majątkowych osób trzecich.
 3. Oferowane urządzenia w dniu składania ofert nie mogą być przeznaczone do wycofania ze sprzedaży.



4. Przedmiot zamówienia z Części I (od pozycji 1 do pozycji 39), Części II i Części III należy dostarczyć na koszt Wykonawcy na teren obiektu tj, **Szkoły Podstawowej w Kwaskowie, Kwasków 5, 98-235 Błaszki**, natomiast przedmiot zamówienia z Części I (od pozycji 40 do pozycji 48) należy dostarczyć do na teren obiektu tj. **Szkoły Podstawowej we Włocinie, Włocin- Kolonia 36, 98-235 Błaszki**.
5. Wykonawca zobowiązany jest do odpowiedniego zabezpieczenia przedmiotu zamówienia podczas transportu do miejsca dostawy.
6. Określone przez Zamawiającego w niniejszym Opisie Przedmiotu Zamówienia wymagania są wymaganiami minimalnymi.
7. Wszędzie tam gdzie podane są wymiary Zamawiający dopuszcza tolerancję do +/- 5%.
7. Podane długości okresów trwania gwarancji w poszczególnych opisach materiałów dydaktycznych są okresami minimalnymi.
8. W przypadku użycia w SWZ lub załącznikach odniesień do norm, europejskich ocen technicznych, aprobat, specyfikacji technicznych i systemów referencji technicznych Zamawiający dopuszcza rozwiązania równoważne opisywanym. Wykonawca analizując opis przedmiotu zamówienia powinien założyć, że każdemu odniesieniu, użytemu w opisie przedmiotu zamówienia towarzyszy wyraz „lub równoważne”. W przypadku, gdy w SWZ lub załącznikach zostały użyte znaki towarowe, oznacza to, że są podane przykładowo i określają jedynie minimalne oczekiwane parametry jakościowe oraz wymagany standard Wykonawca może zastosować materiały lub urządzenia równoważne, lecz o parametrach technicznych i jakościowych podobnych lub lepszych, których zastosowanie w żaden sposób nie wpłynie negatywnie na prawidłowe funkcjonowanie rozwiązań przyjętych w opisie przedmiotu zamówienia. Wykonawca, który zastosuje urządzenia lub materiały równoważne będzie obowiązany wykazać w trakcie realizacji zamówienia, że zastosowane przez niego urządzenia i materiały spełniają wymagania określone przez zamawiającego. Użycie w SWZ lub załącznikach oznakowania oznacza, że Zamawiający akceptuje także wszystkie inne oznakowania potwierdzające, że dane roboty budowlane, dostawy lub usługi spełniają równoważne wymagania. W przypadku, gdy wykonawca z przyczyn od niego niezależnych nie może uzyskać określonego przez Zamawiającego oznakowania lub oznakowania potwierdzającego, że dane roboty budowlane, dostawy lub usługi spełniają równoważne wymagania, Zamawiający w terminie przez siebie wyznaczonym akceptuje



inne odpowiednie środki dowodowe, w szczególności dokumentację techniczną producenta, o ile dany wykonawca udowodni, że roboty budowlane, dostawy lub usługi, które mają zostać przez niego wykonane, spełniają wymagania określonego oznakowania lub określone wymagania wskazane przez Zamawiającego. Użycie w SWZ lub załącznikach wymogi posiadania certyfikatu wydanego przez jednostkę oceniającą zgodność lub sprawozdania z badań przeprowadzonych przez tę jednostkę, jako środka dowodowego potwierdzającego zgodność z wymaganiami lub cechami określonymi w opisie przedmiotu zamówienia, kryteriach oceny ofert lub warunkach realizacji zamówienia oznacza, że Zamawiający akceptuje również certyfikaty wydane przez inne równoważne jednostki oceniające zgodność. Zamawiający akceptuje także inne odpowiednie środki dowodowe, w szczególności dokumentację techniczną producenta, w przypadku, gdy dany wykonawca nie ma ani dostępu do certyfikatów lub sprawozdań z badań, ani możliwości ich uzyskania w odpowiednim terminie, o ile ten brak dostępu nie może być przypisany danemu wykonawcy, oraz pod warunkiem, że dany wykonawca udowodni, że wykonywane przez niego roboty budowlane, dostawy lub usługi spełniają wymogi lub kryteria określone w opisie przedmiotu zamówienia, kryteriach oceny ofert lub warunkach realizacji zamówienia. Jeżeli w opisie przedmiotu zamówienia ujęto zapis wynikający z KNR lub KNNR wskazujący na konieczność wykorzystywania przy realizacji zamówienia konkretnego sprzętu o konkretnych parametrach zamawiający dopuszcza używanie innego sprzętu o ile zapewni to osiągnięcie zakładanych parametrów i nie spowoduje ryzyka niezgodności wykonanych prac z opisem przedmiotu zamówienia.

9. Wszystkie użyte w opisie przedmiotu zamówienia normy, aprobaty, specyfikacje techniczne i systemy odniesienia, o których mowa w art. 101 ustawy Pzp należy rozumieć jako przykładowe. Zamawiający zgodnie z art. 101 ust. 4 ustawy Pzp dopuszcza w każdym przypadku zastosowanie rozwiązań równoważnych.
10. Wykonawca, który powołuje się na rozwiązania równoważne jest zobowiązany udowodnić w ofercie, w szczególności za pomocą przedmiotowych środków dowodowych o których mowa w art. 104 – 107 ustawy Pzp, że proponowane rozwiązania w równoważnym stopniu spełniają wymagania określone w dokumentacji z postępowania.

V. Szczegółowe wymagania dotyczące przedmiotu zamówienia



Część 1. Pomoce dydaktyczne do zajęć logorytmicznych, TUS, sensorycznych i ruchowych.

L.p.	Nazwa	Ilość	Opis
1.	Naśladuj emocje - zestaw kart i lusterek	1 szt	Przyjazne dzieciom lustro i interaktywne narzędzie, które pomaga nauczyć się rozpoznawać różne emocje u siebie i u innych. Zwiększa to ich społeczną i emocjonalną świadomość. Każde lustro zawiera sześć wsuwanych zdjęć dzieci wyrażających prawdziwe emocje. Wykonane z tworzywa sztucznego. • 4 szt. • wym. 12 x 3 x 21 cm
2	Kodeks dobrego zachowania w przedszkolu	1 szt	Celem pomocy jest wspieranie nauczycieli w pracy nad kształtowaniem właściwych zachowań dzieci w grupie rówieśniczej. Kodeks ma uczyć grupowych norm, ułatwiać ich przestrzeganie. Do zestawu dołączono plakat – pomysły na przywileje i nagrody, które nauczyciel może stosować celem wzmocnienia pożądanych zachowań uczniów. Kodeks zawiera zestaw 16 zasad „dobrego” zachowania się dziecka w szkole oraz propozycje konsekwencji ich nieprzestrzegania. Każda z zasad wraz z rysunkowym symbolem została wydrukowana na karcie. • 16 kart formatu A5 • 16 pasków z konsekwencjami • 1 plakat z listą nagród
3.	Dobre zachowanie na co dzień	1 szt	Pomoc dydaktyczna „Dobre zachowanie na co dzień” przeznaczona jest do pracy z dziećmi w grupie rówieśniczej, zawiera 16 różnych zasad dotyczących zachowania przedstawionych w formie graficznej na trwałych, zalaminowanych kartkach. Każda z zasad zobrazowana została dwiema ilustracjami - jedna przedstawia zachowanie właściwe, druga niewłaściwe. Po obejrzeniu ilustracji dzieci mają za zadanie odgadnąć o czym mówi dana zasada (odpowiedzi znajdują się na odwrocie ilustracji). • 32 karty formatu A4 • 25 zielonych tabliczek • 25 czerwonych tabliczek



4.	Miś Marcyś uczy jak używać magicznych słów	1 szt	Na planszy znajdują się krótkie rymowanki, których tematyka związana jest z zasadami dobrego zachowania. Bohaterem wierszyków jest Miś Marcyś – sympatyczny niedźwiadek, który pokazuje rówieśnikom, jak powinni się zachowywać. Miś uczy dzieci, jak należy grzecznie i kulturalnie witać i żegnać się z dorosłym, a jak można witać i żegnać rówieśnika. Miś zachęca maluchy także do używania „magicznych słów”, a także tłumaczy, w jakich sytuacjach należy mówić „proszę”, „dziękuję” i „przepraszam”.
5.	Karty - dobre maniery w domu	1 szt	Gra polegająca na dobieraniu do siebie par obrazków ukazujących pozytywne i negatywne zachowania dzieci w domu. Pomoc jest świetną bazą do rozmów z dziećmi na temat właściwego zachowania, współdziałania i wzajemnej pomocy. Karty na odwrocie zawierają system samokontroli. • 34 karty o wym. 9 x 9 cm • instrukcja
6.	Jestem grzeczny	1 szt	Gra uczy, jak należy zachowywać się w szkole podczas lekcji, przerw, zabaw i innych zajęć pozaszkolnych. Pary kart ilustrują zachowania poprawne oraz niewłaściwe. Karty na odwrocie posiadają element samokontroli. • 34 karty o wym. 9 x 9 cm • instrukcja
7.	Rodzina – zdjęcia	1 zest	Zestaw kart ukazujących zdjęcia różnych chwil spędzonych z rodziną. Do ćwiczeń językowych oraz układania opowiadań. Zdjęcia przedstawiające różne rodziny. • 24 zdjęcia o wym. 21,5 x 14 cm
8.	Tolerancja i współpraca	1 szt	Na każdej z dwunastu tablic umieszczone są cztery obrazki, prezentujące różne zachowania dzieci. Jedno z zachowań jest niewłaściwe lub groźne dla zdrowia. Zadaniem graczy jest jego wskazanie i oznaczenie czerwonym krzyżykiem. Obserwacja dzieci podczas gry pozwala ocenić, na ile znają i rozumieją określone normy społeczne oraz zasady bezpiecznego zachowania się. Pomoc ułatwia przyswajanie przez dzieci zachowań akceptowanych przez otoczenie, zapewniających bezpieczną naukę i zabawę. • 12 tablic • 12 czerwonych krzyżyków • dla 12 graczy



9.	Postaw się na moim miejscu	1 szt	Gra rozwijająca empatię, umiejętności społeczne i rozpoznawanie emocji. Polega na wybieraniu scenek, postaci i emocji umieszczonych na obrazkach na stojaku i opowiadaniu o nich. Celem zadania jest zastanowienie się nad emocjami i rozwijanie umiejętności wyrażania opinii z szacunkiem dla poglądów innych osób. • trójkątny stojak o wym. 31 x 15,3 cm • 10 kartoników z emocjami • 10 kartoników ze scenkami • 15 kartoników z postaciami
10.	Mata – emocje	1 szt	Mata podłogowa do zabawy i nauki rozpoznawania emocji. Wykonana z tkaniny poliestrowej. Antypoślizgowy spód. wym. 150 x 100 cm
11.	Tafelki – emocje	1 szt	Wielkoformatowa układanka podłogowa, której elementy przedstawiają różne emocje. Zabawa z tafelkami ułatwia rozpoznawanie emocje i rozmawianie o nich. Tafelki można wykorzystywać do zabawy z matą. Wykonana z tkaniny poliestrowej. Antypoślizgowy spód. • 15 elem. • wym. 29 x 29 cm
12.	Kolorowe poduchy Emocje	1 zest	Poduszki wykonane z trwałej tkaniny PCV, łatwej do utrzymania w czystości, wypełnione gąbką. Przedstawiają wyrazy twarzy do takich uczuć jak: radość, smutek, złość, zaskoczenie, zadowolenie, strach. • 6 szt. • śr. 30 cm • wys. 8 cm
13.	Dźwięki - rozpoznawanie emocji	1 szt	Gra dźwiękowa na zasadzie bingo, która uczy rozpoznawania sposobu wyrażania emocji. Zadaniem dziecka jest dopasowanie słyszanego dźwięku emocji do twarzy, która ukazuje odpowiedni stan ducha. Nagrania zawierają m.in. propozycje ćwiczeń rozwijających umiejętność rozpoznawania emocji własnych i innych, która jest podstawą prawidłowego rozwoju dziecka i poczucia własnej wartości. • 24 karty o wym. 16 x 16 cm • 60 czerwonych żetonów • przewodnik • do 12 graczy
14.	Piłki emotki	1 zest	Wykonane z pianki poliuretanowej miękkie piłeczki z dwustronnie nadrukowanymi buźkami-emotikonkami. 20 szt.



15.	Emocjomierz	1 szt.	Emocjomierz służy do wskazywania, jakie emocje w danej chwili odczuwamy, określania ich siły oraz podpowiadania, jak obniżyć ich natężenie. Poprzez przesunięcie wskaźnika dziecko sygnalizuje, jaki ma nastrój, a następnie „odczytuje”, co może zrobić, by zmniejszyć swój smutek lub złość. Korzystanie z pomocy ułatwia podjęcie rozmowy na temat nieprzyjemnych uczuć, pozwala uświadomić, że trudne emocje mijają oraz że mamy na nie wpływ. Pomoc może być wykorzystywana w pracy z dziećmi w różnym wieku, o różnych zaburzeniach rozwojowych. • szer. 50 cm • wys. 51,5 cm • produkt wykonany z lakierowanej płyty MDF
16.	Trening umiejętności społecznych. Zestaw kreatywny.	1 szt.	Zestaw jest narzędziem ułatwiającym naukę rozpoznawania, nazywania i skalowania emocji. Przeznaczony dla dzieci 3-6-letnich. Będzie wykorzystany w trakcie przedszkolnych zabaw oraz rozmów na temat trudnych sytuacji i związanych z nimi uczuć. Będzie pomocny w ćwiczeniu kompetencji społecznych, np. w wybieraniu stroju odpowiedniego do sytuacji czy pogody. Zawartość teczek: - instrukcja, - 48 kartonowych kart z różnymi wariantami oczu i ust do układania, - 24 twarze z emocjami do wycinania, - 4 plansze do komponowania twarzy, - 12 zarysów twarzy i 12 zarysów postaci, - 4 karty z katalogiem uczuć, emocji i sytuacji, - 9 kart z katalogiem ubrań, - 40 zarysów postaci do ubierania, - 9 plansz do skalowania emocji i sytuacji



17.	Kolumna wodna	1 szt	Kolumna wodna z pilotem 20x190cm Urządzenie to umożliwia sterowanie kolorem i nasyceniem bąbelków powietrza z użyciem pilota. Możliwość wydłużenia jak i skrócenia czasu sterowania kolorem oraz nasyceniem bąbelków. Możliwość wyboru 16 kolorów świecenia, zatrzymanie koloru, 4 częstotliwości zmiany barwy - błyskanie, migotanie, blaknięcie, płynne przechodzenie. Kolumna bąbelkowa o średnicy 20cm i 190cm wysokości sterowana pilotem. Obudowa: płyta laminowana #18 mm dąb
18	Dyski sensoryczne	1 zest	Sensoryczne dyski wykonane z przyjemnych w dotyku materiałów. Każdy z dysków posiada inny kolor i inną fakturę na swojej powierzchni. Dzieci mogą dotykać dysków rękoma i stopami i jednocześnie rozwijać zdolność do rozpoznawania kształtów oraz opisywania wrażeń zmysłowych. W zestawie dostępne są duże i małe dyski, można je wykorzystywać na różne sposoby, zwiększając lub zmniejszając poziom trudności zabawy, np. duży dysk dziecko dotyka stopami i rękoma odszukuje mały o tej samej strukturze. W zestawie dostępnych jest 10 małych i 10 dużych dysków w różnych kolorach, opaska na oczy, torba na dyski.
19.	Mata sensoryczna	1 szt	Mata do masażu to podłoże, które składa się z różnorodnych puzzli o różnej powierzchni. Mata przeznaczona jest dla dzieci i dorosłych, sprawdza się w walce z płaskostopiem, koślawością, szpotawością. Puzzle do masażu ćwiczą i masują stopy, łagodzą dyskomfort i zmęczenie występujące podczas długiego chodzenia lub stania. Mata składa się z 16 puzzli. Wymiary modułu: 26x26cm Materiał: PCV (bezpieczny, bez szkodliwych substancji, hipoalergiczny)



20.	Poduszki sensoryczne	2 zest	Poduszki mają szerokie zastosowanie w pracy z grupą. To doskonałe narzędzie do gier zespołowych w pomieszczeniach i w plenerze umożliwia czerpanie radości płynącej z ruchu i przebywania w grupie. Poduszki wypełnione są wkładem z gąbki, co sprawia, że są wygodne, a zarazem lekkie i bezpieczne, dzięki czemu mogą nawet spełnić rolę dysku do rzucania! Materiał: barwny, wytrzymały Spód: antypoślizgowy średnica: 30 cm, wysokość: 3 cm Zestaw zawiera: 10 szt różnych poduszek - zdejmowanych pokrowców, które można prać w 30 stopniach, zaleca się pranie w pokrowcu, praktyczny pokrowiec na zestaw
21.	Tor równoważny	1 zestaw	Zestaw składający się z elementów posiadających na swojej powierzchni specjalne wypustki, gwarantujące stymulację receptorów dotyku w obrębie skóry. Elementy toru wykonane z wysokiej jakości gumy syntetycznej, która jest przyjemna w kontakcie ze skórą oraz odpowiada za wysoką trwałość produktu. Tor stosuje się w różnego rodzaju aktywnościach ruchowych ukierunkowanych na kształtowanie zdolności równoważnych, stymulację zmysłu dotyku czy naukę rozróżniania kształtów i kolorów. zawartość zestawu: 6 "kładek" sensorycznych (wymiary 72,5 x 12,5 x 7 cm), 3 wysokie "pagórki" (średnica 40 cm, wysokość 24 cm) oraz 3 niskie "pagórki" (średnica 27 cm, wysokość 10 cm)



22.	Zestaw sensoryczny mały	1 zestaw	Zestaw sensoryczny dostarczający różnorodne bodźce sensoryczne, które pomagają dzieciom w poznawaniu i eksplorowaniu świata. Docisk, przytulenie, uderzenie, rolowanie, chowanie się w worku pozwalają dziecku na zapoznanie się z własnym ciałem a dokładnie jego wnętrzem. Zestaw składa się z: - Pufy, która posłuży jako siedzisko, leżanka, narzędzie o mocnym docisku ciała podczas masażu, Długość: 80-90 cm., Szerokość: 30-40 cm, Wysokość: 20-25 cm -Pufy sensorycznej mini - to rolujący masażer całego ciała i narzędzie do regulacji emocji. -Worek sensoryczny- bezpieczna kryjówka dla malucha, odseparowanie od bodźców Worek przeznaczony jest dla dzieci do 7 roku życia, by pomóc im się zrelaksować i wyciszyć . Elastyczny rozmiar: 45 x 36 cm
23.	Dzwonki diatoniczne	1 zestaw	Zestaw 8 strojonych dzwonek, które można użyć do współpracy w małej grupie. Na pojedynczym instrumencie można grać samodzielnie lub z innymi, aby stworzyć mały zespół muzyczny. W zestawie 8 dzwonek diatonicznych, każdy ton w innym kolorze, oznaczenie tonu na przycisku, wysokość dzwonka razem z uchwytem- 9 cm, średnica dzwonka- 8 cm
24.	komplet gimnastyczny	1 zestaw	Zestaw gimnastyczny, w skład którego wchodzi drewniane, kolorowe laski gimnastyczne o długości 60 cm. Laski umieszczone są w drewnianym stojaku z uchwytem do przenoszenia. Zawartość zestawu: laski (tyczki) drewniane o długości 60 cm - 40 sztuk (10 zielonych, 10 czerwonych, 10 niebieskich, 10 żółtych), drewniany stojak z uchwytem ułatwiającym przenoszenie. Zestaw wykorzystywany jest do rozwijania koordynacji ruchowej, równowagi oraz świadomości przestrzennej.



25.	Tor do ćwiczeń równoważnych	1 zestaw	Zestaw zawiera: 6 poprzeczek, 2 płotki ukośne, 2 płotki proste, 4 podstawy materiał: tworzywo sztuczne oraz aluminium; •maksymalne obciążenie poprzeczek / płotków: 50 kg, •maksymalne obciążenie podstawy: 100 kg; wiek: 3-6 lat Podczas zabawy na torze dzieci rozwijają siłę mięśni, elastyczność, równowagę czy zwinność. Elementy można łatwo połączyć i rozdzielić w celu praktycznego ich przechowywania. Produkt nadaje się do użytku wewnątrz i na zewnątrz.
26.	Zjeżdżalnia rolkowa duża	1 szt	Zjeżdżalnia rolkowa, w której rampa została zastąpiona szeregiem miękkich obrotowych rolek. Na szczyt zjeżdżalni wiedzie drewniana drabinka do wspinaczki. Zjeżdżalnia rolkowa wspiera całościowy rozwój młodego organizmu. Przede wszystkim stymuluje układ przedsionkowy odpowiedzialny za utrzymywanie równowagi. Pomaga wypracować zdolność do kontroli i napięcia mięśni, dzięki czemu dziecko zyskuje prawidłową postawę ciała, którą łatwiej jest mu utrzymać. Zjeżdżalnia wpływa też poprawę orientacji w przestrzeni. Dodatkowo wspinaczka po szczebelkach pozwala na zwiększenie koordynacji ruchowej i kondycji. Zjeżdżalnia posiada konstrukcję wykonaną z gładkiego drewna pozbawionego ostrych krawędzi. Wszystkie łączenia i mocowania zabezpieczone są w taki sposób, by nie stanowić zagrożenia dla najmłodszych. Elementy rolujące pokryte są miękką pianką, poprawiając bezpieczeństwo i komfort użytkowania. Długość -350cm Szerokość- 80cm Wysokość - 115cm Maksymalne obciążenie -120kg
27.	Pojemniki plastikowe z pokrywami	5 szt	Transparentny pojemnik do przechowywania z pokrywą, wykonany z tworzywa sztucznego. · poj. 40 l · wym. 46,7 x 36,3 x 35,3 cm



28.	Organizer	10 szt	Organizer, wykonany z tworzywa sztucznego, wyposażony w przegródki dzielące pojemnik na 6 części. Mix kolorów. • wys. 8 cm • wym. podstawy 29 x 11,5 • wym. góry 30,5 x 13 cm.
29.	Płynna sensoryczna mata	1 zestaw	Zestaw zawiera sześć mat 50x50 cm w różnych kolorach. Grubość maty wynosi 7,5 mm z czego 2 mm stanowi warstwa antypoślizgowa (spód). Maty wypełniane są bezpiecznym, kolorowym, niepalnym żel. Maksymalne obciążenie do 90 kg na jeden element. Maty sensoryczne wspierają koordynację ruchową. Poprzez aktywną zabawę dziecko <u>rozwija układ mięśniowy i poprawia równowagę</u>. Dziecko naciskając rękami lub nogami powoduje przemieszczenie barwnego żelu i zachęca to do dalszej interakcji i wielozmysłowej zabawy. Mata może być wykorzystywana podczas codziennych czynności takich jak czytanie, gra w gry planszowe i w połączeniu z innymi zabawkami sensorycznymi.
30.	Sensoryczne stopy i dłonie.	1 zestaw	Produkty wchodzące w skład zestawu: sensoryczne stopy-6 szt.,- długość ok. 21 cm, sensoryczne dłonie - 6 szt. - długość ok. 16,5 cm - wykonane z gumy, o chropowatej powierzchni . <i>Zestaw kolorowych sensorycznych stóp i dłoni</i> dostarcza dziecku wiele możliwości aktywności ruchowej. Dzięki wszechstronnym zastosowaniom może służyć jako gra ruchowa i zręcznościowa, ścieżka zdrowia oraz ścieżka sensoryczna dla maluchów. Bawiąc się, mogą na różne sposoby dotykać dłońmi i stopami elementów zestawu oraz trenować mięśnie całego ciała.
31.	Memo woreczki	1 zestaw	Woreczki o różnej fakturze: szorstkie, śliskie, jedwabiste, miękkie Poliestrowe wypełnienie. Zestaw zawiera 20 kwadratowych poduszek (10 par) o wym. ok. 6 x 6 cm , woreczek ze sznurkiem do przechowywania , arkusz z propozycjami zabaw. Woreczki mogą być wykorzystane do różnych zabaw i gier ćwiczących pamięć, wzrok oraz dotyk.



32.	Karty z ćwiczeniami	1 zestaw	Zestawy przeznaczone są 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. Zaproponowane w zestawie ćwiczenia pamięci pozwalają stymulować mechanizmy prawo i lewopółkulowe oraz wpływają na integrację pracy obu półkul mózgu. Skład zestawu: • 20 plansz tekturowych formatu A4 z kolorowymi rysunkami, dwustronnie zafoliowane • 36 plakietek • instrukcja do wszystkich ćwiczeń • teczka tekturowa formatu A4, zapinana na rzepki
33.	Ścieżka dużych kamieni sensorycznych	1 zestaw	6 kolorowych „kamieni” z trwałego tworzywa sztucznego połączonych linką, której długość może być regulowana. Powierzchnia „kamieni” pokryta antypoślizgową fakturą stymulującą sensorykę stóp. Do ćwiczeń równoważnych i koordynacji. • śr. platformy górnej 23 cm • wys. 13 cm • maksymalne obciążenie 80 kg
34.	Trampolina elastyczna	1 szt	Trampolina jest składana. • śr. 100 cm (powierzchnia do skakania 75 cm) • wys. 22 cm • wys. uchwytu 83 cm • szer. uchwytu 60 cm • maksymalne obciążenie 45 kg



35.	Zestaw aktywności	1 zestaw	Gra edukacyjna wspomagająca rozwój wyobraźni przestrzennej. Dziecko ma za zadanie odtworzyć obrazek według wzoru podanego na karcie aktywności i względem osi poziomej, tworząc w ten sposób lustrzane odbicie obrazka wyjściowego. Gdy obrazek zostanie ułożony, dziecko może samodzielnie sprawdzić odpowiedź na odwrocie karty. Poziomą grę można dostosować do wieku i umiejętności dziecka: odtwarzanie obrazka z kolorowego wzoru, odtwarzanie obrazka ze wzoru czarno-białego, uzupełnienie brakujących elementów, uzupełnianie na podstawie określonego kodu. Zawartość: • 12 dwustronnych kart aktywności 18 x 12 cm • 2 zestawy puzzli (22 elementy w jednym zestawie) • 2 drewniane podstawki 32 x 16 cm; • 1 książeczka z instrukcjami i dodatkowymi propozycjami aktywności
36.	Mata sensoryczna i pasy mocujące	1 szt	Mata sensoryczna przeznaczona jest do pracy z osobami mającymi zaburzenia integracji sensorycznej oraz cierpiącymi na autyzm, nadpobudliwość lub napady agresji. Służy do stymulowania czucia głębokiego oraz uspokajania. nadaje się do siedzenia, leżenia, zawijania, dociskania i rolowania. W zestawie z matą sensoryczną znajduje się system czterech szerokich pasów ściągających. Z ich pomocą ściąga się zawiniętą matę w stały rulon. Pasy są spinane na klamry, co daje gwarancję wytrzymałości oraz zapobiega ewentualnemu poluzowaniu się zapięć. Wymiary maty: 140 x 170 cm, wykonana ze 100% tkaniny skaj. Mata wypełniona jest trwałym granulatem styropianowym. Granulat styropianowy posiada atest Państwowego Zakładu Higieny.
37.	Świecące piłeczki	1 zestaw	Zestaw kolorowych piłeczek sensorycznych, które świecą podczas odbijania ich. Dzięki nieregularnej powierzchni odbijają się pod różnym kątem. • 4 szt. • śr. 7 cm



38.	Elastyczny tunel	1 szt	Tunel elastyczny zapewnia mocny docisk (stymulację proprioceptywną), zmusza dziecko do użycia siły, wzmacnia świadomość i koordynację własnego ciała. <i>Specyfikacja tunelu sensorycznego:</i> Wymiary: ok. 50 cm obwód, długość ok. 300 cm. wykonany z elastycznego materiału, w środku tunelu jest siatka, posiada trzy paski do trzymania lub do zaczepienia
39.	Płyta z ćwiczeniami	1 zestaw	Propozycja ćwiczeń rozwijających uwagę i pamięć słuchową. Zestaw składa się z płyty z nagraniami różnych odgłosów i odpowiadających im ilustracji. W zestawie zarejestrowane zostały dźwięki w dwudziestu kategoriach tematycznych (m.in. odgłosy pojazdów, codzienne czynności, żywioły natury, przyroda, urządzenia domowe, praca). Ćwiczenia polegają na zapamiętywaniu pojedynczych dźwięków, kojarzeniu ich z obrazkami oraz sekwencyjnym zapamiętywaniu trzech dźwięków i ich rozpoznawaniu. Celem ćwiczeń jest: uwrażliwianie dźwiękowe; rozwijanie uwagi słuchowej; trening pamięci słuchowej; -odbiór, identyfikowanie i różnicowanie dźwięków. Zestaw zawiera: - płytę CD z nagraniami 60 dźwięków w różnych konfiguracjach, z uwzględnieniem stopniowania trudności (czas trwania płyty: 64 min.); - 20 dwustronnie foliowanych kart z 60 ilustracjami obiektów generujących nagrane dźwięki; - instrukcję dla prowadzącego z zestawieniem kolejności nagrań.
40.	Zestaw do ćwiczeń równowagi	6 zestawów	Zastosowaniem zestawu jest pomoc dzieciom w ćwiczeniu równowagi i koordynacji. W zestawie: • Deska o wymiarach 88 x 32 x 2 cm • wałek 45 x 10 cm Zestaw wykonany z wysokiej jakości termoplastycznego materiału.



41.	Małe szczudła	6 szt	Drewniane szczudła o zabawnych kształtach imitujących łapy zwierząt. Dziecko ćwiczy równowagę oraz koordynację ruchową. - wym. 14 x 13 x 8 cm - dł. sznurka 69 cm
42.	Roller z uchwytami	3 szt	Urządzenie przeznaczone do ćwiczeń motorycznych, koordynacji obu części ciała i trenowania ruchu naprzemiennego - wym. 36 x 37 x 62 cm - śr. kółek 15 cm - dł. pedałów 28 cm - max. obciążenie 75 kg
43.	Zestaw piankowy - przeszkody	1 zestaw	6 kształtów, 25 elementów, które po połączeniu ze sobą za pomocą rzepów tworzą matę z przeszkodami. Elementy przestrzenne i materacyki mogą być ustawiane w różnych konfiguracjach. Do zabaw ruchowych z różnymi wariantami gry. Elementy mogą być używane również indywidualnie. 25 elementów piankowych, łączonych za pomocą rzepów - Różnorodność kształtek o wymiarach 30x30x20 cm - Materacyki o wymiarach 30x30x4 cm - Wymiar toru po rozłożeniu 150x150 cm - Wypełnienie z pianki poliuretanowej: pianka o zwiększonej gęstości jest odporna na odkształcenia i posiada atest OEKO-TEX, co oznacza, że jest bezpieczna dla zdrowia użytkowników. - Wytrzymała ekoskóra: Powierzchnia toru pokryta ekoskórą jest trwała, odporna na ścieranie i łatwa w utrzymaniu czystości. Ekoskóra spełnia normy dotyczące higieny, trudnopalności oraz odporności na wodę, środki dezynfekujące, grzyby i bakterie.



44.	Mata animacyjna	1 zestaw	Zestaw 6 miękkich mat antypoślizgowych dla najmłodszych, wykonanych z tworzywa sztucznego. Każdy moduł imituje: - łąka miękka - wypustki miękkie - kamyczki duże miękkie - korzenie miękkie - trawa miękka - muszelki miękkie Wymiar jednego modułu 30x30 cm
45.	Mini miasteczko ruchu drogowego	1 zestaw	Zestaw miasteczka dla przedszkolaka w skład którego wchodzi: • mini znaki drogowe (wykonane z materiału PCV, wysokość 105 cm) – 11 szt. • przesuwany sygnalizator świetlny 3-komorowy dla ruchu kołowego (wykonany z materiału PCV, wysokość 105 cm, naklejki imitujące światła są naklejkami odblaskowymi) – 2 szt. • przesuwany sygnalizator świetlny 2-komorowy dla ruchu pieszego (wykonany z materiału PCV, wysokość 105 cm, naklejki imitujące światła są naklejkami odblaskowymi) – 2 szt. • makiety pojazdów – umożliwiają nałożenie na siebie przez dziecko wizerunek różnego typu pojazdu, (wizerunek przodu i tyłu pojazdu tj. ambulans, wóz strażacki, samochód policyjny, autobus, tramwaj, samochód osobowy, samochód ciężarowy, motocykl, rower) – 9 szt. • mata gumowa antypoślizgowa – przejście dla pieszych, umożliwiają tworzenie dróg, skrzyżowań (szerokość 60 cm, długość 105 cm, grubość 3 mm) – 2 szt. • mata gumowa antypoślizgowa – ścieżka, umożliwiają tworzenie dróg, skrzyżowań (szerokość 60 cm, długość 105 cm, grubość 3 mm) – 10 szt. (w tym 2 szt – mata gumowa – zakręt) • elementy pomocnicze: czapka policjanta, gwizdek, opaska odblaskowa – po 1 szt. • elementy dodatkowe: nakładka odblaskowa – 10 szt. i zawieszki odblaskowe miękkie i twarde MIX – 100 szt.



46.	Zestaw znaki drogowe	1 zestaw	Zestaw przenośnych znaków jest pomocą dydaktyczną symulującą różne sytuacje na drodze. Umożliwia najmłodszym w sposób przejrzysty naukę z zakresu wychowania komunikacyjnego. Zestaw zawiera 16 znaków drogowych. Informacje szczegółowe: Znak: - wysokość: 160 cm - powierzchnia tarczy: 28 cm Stojak: - średnica: 37 cm - rozpiętość: 40 cm - kolor: biały Wykonanie: - tworzywo PCV
47.	Fantom dla małych dzieci	3 zestawy	Przenośny i fantom niemowlęcia do ćwiczeń z resuscytacji. Posiada kliker - do nauki optymalnego uciśnięcia klatki piersiowej. Przy wdmuchiowaniu powietrza unosi się klatka piersiowa. Nadaje się do nauki udzielania pomocy w zakrztuszeniach i zadławieniach. Zestaw zawiera: Manekin Mini Baby (kolor uniwersalny) Symulowany defibrylator AED Plastikowe opakowanie wymiary: 49 x 27x11 cm (po nadmuchaniu)
48.	Zestaw odbłasków	1 zestaw	Zestaw odbłaskowy dla dzieci składa się z kamizelki odbłaskowej (spełniającej wymagania normy EN1150), plecaka z taśmą odbłaskową, opaski odbłaskowej i breloka odbłaskowego. Grupa nadruku: S3 Wymiary: 17 x 17 x 7 cm Wymiary znakowania: 9 x 10 cm



49.	Logopedyczny niezbędnik duży	1 zestaw	• 1x Loteryjka obrazkowa - gra logopedyczna mająca na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dź, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. 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 , • 1 x Dmuchajka logopedyczna ułatwia i uatrakcyjnia proces usprawniania aparatu oddechowego, artykulacyjnego i fonacyjnego. Wykonana jest z drewna bukowego: Zawartość: • śr. 6 cm • wys. 5 cm : • dmuchajka 1 szt. • 2 piłeczki styropianowe o śr. 2,5 cm • 1 słomka • 1 x Bystre oczko - karty do gry. Zabawa polega na odszukaniu na planszy takiego samego obrazka, jaki widnieje na plakietce, wylosowanej przez osobę prowadzącą grę. Gra wyrabia spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwicząca analizę wzrokową i słuchową. Zawartość: • 48 kart o wym. 11 x 7,4 cm • instrukcja z opisem pięciu gier, • 1 x Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek sz, ż, cz, dź, 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, 69 stron. • 1 x Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek s, z, c, dz, 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, 73 strony. • 1 x Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek p, pi, b, bi, Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych.¹⁹ Książki zawierają materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach
-----	------------------------------	----------	---



50.	Gimnastyka buzi	1 szt	• 1 x Gimnastyka buzi- gra pomocna w ćwiczeniu motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych. Rysunki przedstawiają różne ćwiczenia - wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg. Zawartość: - 28 rysunków o wym. 9 x 9 cm podzielonych na 4 serie zaznaczone kolorem
51.	Gra w dmuchanie	1 szt	• 1 x <i>Gra w dmuchanie</i>- gra logopedyczna ułatwiająca ćwiczenia wymowy. Tworzą ją drewniane "boisko" z wytłoczonym środkiem. Na bocznych brzegach znajdują się bramki wykonane z siatki. Brzegi pudełka tworzącego boisko zawierają otwory, przez które można przełożyć słomkę do dmuchania. Zadaniem graczy jest umieszczenie piłeczki w bramce przeciwnika za pomocą dmuchania w słomkę. Równocześnie należy pilnować, aby piłeczka nie wpadła do własnej bramki, przedmuchując ją w innym kierunku. Gra zawiera: drewniane "boisko" piłeczkę 2 słomki Wymiary: 36 x 25 x 8 cm
52.	Nagraj i odtwórz	1 szt	• 1 x Małe, kolorowe pudełeczka umożliwiające nagrywanie 10-sekundowych sekwencji. Mogą być to polecenia nauczyciela, które dziecko może odtworzyć w dowolnym czasie; słowa, które może powtarzać wielokrotnie. • średnica 4,5 cm • 6 szt.



53.	Logokostki głoska „sz”	1 szt	• 1 x Logokostki to pomoc, która: - wspomaga rozwój mowy dziecka; - usprawnia artykulację u dzieci i dorosłych; - utrwala poprawną wymowę głoski "sz"/"ż"; - rozwija kompetencję komunikacyjną i umiejętność narracji; - doskonali analizę i syntezę wzrokową, słuchową oraz pamięć; - wspiera rozwój małej motoryki. Grę mogą wykorzystywać w pracy logopedzi, terapeuci, nauczyciele oraz rodzice. Zawartość: - LOGOKOSTKI - 9 kostek z drewna bukowego 3x3 cm (54 obrazki) - KARTY PRACY Z ĆWICZENIAMI - 12 kart - MEMORY - 108 kart + woreczek bawełniany
54.	Logokostki głoska „ż” 3w1	1 szt	• 1 x Logokostki to pomoc, która: - wspomaga rozwój mowy dziecka; - usprawnia artykulację u dzieci i dorosłych; - utrwala poprawną wymowę głoski "sz"/"ż"; - rozwija kompetencję komunikacyjną i umiejętność narracji; - doskonali analizę i syntezę wzrokową, słuchową oraz pamięć; - wspiera rozwój małej motoryki. Grę mogą wykorzystywać w pracy logopedzi, terapeuci, nauczyciele oraz rodzice. Gra zawiera: - LOGOKOSTKI - 9 kostek z drewna bukowego 3x3 cm (54 obrazki) - KARTY PRACY Z ĆWICZENIAMI - 10 kart - DOBBLE - karty do gry + woreczek bawełniany



55.	Flipper logopedyczny	1 szt	• 1 x Flipper logopedyczny- to magnetyczna tablica, dzięki której można stworzyć niepowtarzalny tor przeszkód, po którym prowadzi się piłeczkę jedynie dmuchając na nią przez słomkę. Dzięki zastosowaniu magnesów, które są ukryte, za każdym razem układankę można zaaranżować inaczej. Zawartość gry: • tablica magnetyczna o wymiarach ok. 45,5 x 33,5 cm • 2 półkule służące jako nóżki do planszy • 21 drewnianych elementów magnetycznych w różnych kształtach i kolorach • kulka drewniana • kulka styropianowa • piłka do ping-ponga • 20 kolorowych słomek
56.	Kwestionariusz do badania artykulacji	1 szt	• 1 x Kwestionariusz do badania artykulacji- narzędzie do diagnozy przesiewowej oraz szczegółowej diagnozy wad artykulacyjnych u dzieci. Odpowiednio przygotowany materiał językowy daje możliwość sprawdzenia realizacji danej głoski w izolacji, w sylabach, wyrazach w każdej pozycji (nagłosie, śródgłosie i wygłosie), zwrotach, zdaniach oraz mowie swobodnej. Do kwestionariusza została dołączona karta zapisu wyniku przeprowadzonego badania, na której należy notować informacje, np. jakiego rodzaju zniekształcenia występują w realizacji danej głoski (elizje, substytucje, deformacje), oraz wstępnie zaplanować dalszą pracę terapeutyczną z dzieckiem. • format: A4 • 62 karty • karta zapisu wyników badań
57.	Gra do ćwiczeń artykulacyjnych	1 szt	• 1 x Gra do ćwiczeń artykulacyjnych zawiera : 53 karty A4 z ćwiczeniami wspomagającymi wywołanie głoski r oraz utrwalanie tej głoski w kolejnych formach, 2 pionki i kostkę.
58.	Plastry kinezyjologiczne	1 szt	• 1 x Plastry kinezyjologiczne- sześciopak rolek profesjonalnych plastrów kinezyjologicznych w różnych kolorach. Długość plastrów w każdym pudełku- 5 m, szerokość 5 cm. Materiał : 96%bawełna, 4% elastan Klej : wodoodporny klej akrylowy Pudełko z podajnikiem



59.	Mata muzyczna	1 szt	•1 x Mata muzyczna - to interaktywna i edukacyjna zabawka, która łączy w sobie elementy zabawy z nauką. Muzyczna mata została wyposażona w specjalne czujniki, które po dotknięciu wydają dźwięki. Włącznik i głośnik znajduje się w panelu po boku maty. Grafika: klawisze pianina. Specyfikacja: Wymiary maty: (dł./szer.): 145 x 69 cm Zasilanie maty: 3 x bateria AA Materiał wykonania: tkanina, tworzywo sztuczne Certyfikaty: CE Działanie maty: 1.Głośność 2.Demo 3.Przełączani trybów 4.Play - gra 5.Nagrywanie 6.Granie nagranych melodii 7.Włączanie / wyłączanie 8.Instrumenty : flet, gitara, obój, cymbałki, trąbka, akordeon, skrzypce, pianino
60.	Przesiewowy test do badania artykulacji	1 szt	•1 x Przesiewowy test do badania artykulacji- test do badań przesiewowych pozwala dokonać wstępnej oceny mowy dzieci w wieku od 3 do 6 roku życia. Narzędzie pozwala orientacyjnie, w prosty sposób sprawdzić czy dziecko w wieku przedszkolnym posiada problemy z mówieniem czy jego mowa rozwija się poprawnie. Książka zawiera przewodnik dla diagnosty i kwestionariusz zdjęciowy dla dziecka. Test przesiewowy wstępnie bada: rozumienie, wymowę i sprawność narządów mownych. Liczba stron 58, miękka okładka, wymiary: 21 x 14 cm.

Część 2– Pomoce dydaktyczne do zajęć z grami planszowymi i kodowania.

L.p.	Nazwa	Ilość	Opis
------	-------	-------	------



1.	Gra planszowa "Lisek urwisk"	2 szt	Gra kooperacyjna, w której dzieci nie rywalizują ze sobą. Zbierają wskazówki pozwalające rozwiązać zagadkę. Wśród lisów ukrył się lisek urwisk – gracze muszą współpracować, aby go odnaleźć. Elementy gry : 4 pionki detektywów, 3 specjalne kostki, dekoder wskazówek, 12 żetonów wskazówek, 16 kart podejrzanych lisów, 16 kart liska urwiska, kolorową planszę.
2	Gra planszowa "Zakodowany zamek"	2 szt	Dzięki układaniu odpowiednich sekwencji kart, które prowadzą czarodzieja do poszukiwanych skarbów, dzieci uczą się tworzenia zrozumiałych komunikatów oraz algorytmów, czyli powtarzalnych sekwencji. Rozwijają w ten sposób myślenie logiczne, kreatywność oraz koncentrację na zadaniu. Podczas gry doskonali również kompetencje społeczne i zdolność współpracy, by osiągnąć wspólny cel, czyli opracować strategię zebrania trofeów, zanim zrobi to duch. Gra zawiera plansze, karty i żetony.
3.	Gra planszowa "Pełny kurnik"	2 szt	Gra "Pełen kurnik" uczy logicznego myślenia oraz podejmowania decyzji. Podczas rozgrywki dzieci wcielają się w role hodowców kur. Bronią je przed lisem i ptasią grupą. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza ułoży w swoim kurniku dziewięć dorosłych kur. Rzucając kostką i w zależności od liczby oczek dzieci dobierają do swojego kurnika jajko, kurę lub kurczaka. Podczas rozgrywki jajka możemy wymieniać na kurczaki, kurczaki na kury. W pudełku znajdziemy: instrukcję, 2 kostki do gry, 4 karty graczy, 36 kafelków z kurami, 4 kafelki z kogutami, 48 kafelków z kurczakami, 56 kafelków z jajkami.
4.	Gra planszowa "Kotek psotek"	2 szt	Kotek Psotek to gra , która uczy najmłodszych logicznego myślenia, radzenia z emocjami, zachęca do udanej współpracy. Gracze starają się doprowadzić 3 zwierzątka do ich kryjówki w drzewie. Muszą jednak uważać na kota, który depcze im po piętach. Gracze poruszają zwierzakami za pomocą specjalnych kostek. Sami decydują o tym, jak podzielić punkty ruchu, ale muszą wykazać się przy tym sprytem, żeby żadne zwierzątko nie wpadło w łapy kocura •plansza o wym. 26 x 26 cm • składane drzewo • 2 żetony do zamocowania na drzewie • 2 kostki • 4 figurki • 4 karty-przysmaki • dla 1-8 graczy
5.	Gra planszowa "Potwory do szafy"	2szt	Dzieciaki muszą wykazać się dobrą pamięcią i refleksem, aby wygrać z nocnymi straszidłami. Potwory są niezwykle przebiegłe, lecz mają jeden słaby punkt - boją się dziecięcych zabawek. Aby je pokonać należy znaleźć kafelek, na którym znajduje się ten sam obrazek zabawki, co na karcie potwora. Zawartość:instrukcja, 20 kart potworów, 10 żetonów przedmiotów, 2 żetony Łowców Doskonałych, 3 części potwora Zębogona



6.	Gra planszowa "Kto to był"	2 szt	Gra polega na chodzeniu od komnaty do komnaty zamku w poszukiwaniu wskazówek demaskujących złodzieja. Wskazówek udzielają nam mówiące zwierzęta, które dzielą się swoim sekretem, jeżeli odpowiednio je nakarmimy. Kto to był? Zachęca do logicznego myślenia i pomaga w nawiązywaniu więzi pomiędzy graczami.
7.	Gra "Rummikub Junior"	2 szt	Gra, rozwija umiejętności poznawcze (rozpoznawanie cyfr i kolorów oraz formowanie z nich grup w określonym porządku). Uczy logicznego myślenia i spostrzegawczości oraz dostarcza sporej dawki emocji. Umieszczone na kostkach duże, kolorowe kształty z wartościami 1-10 pomogą dzieciom rozpocząć przygodę z liczbami oraz ich kolejnością.
8.	Gra planszowa "W ogrodzie"	2 szt	Zadaniem graczy jest zerwanie owoców wcześniej od kruka, który właśnie przyleciał do ogrodu i teraz próbuje je zdobyć tylko dla siebie. Na kolorowych drzewach umieszcza się drewniane owoce, a po nie zmierza po planszy pierzasty przeciwnik. Gracze pomagają sobie w osiągnięciu celu. Zwycięża lub przegrywa cała drużyna. Gra jest również nauką różnych kolorów i kształtów. Zawartość pudełka: figurka kruka, 16 drewnianych owoców, 1 kosz owoców, 4 drzewa, kostka, 5 płytek ścieżek, instrukcja
9.	Gra "Zgadnij kto to"	2 szt	Gra ta zaprasza do odkrywania i odgadywania różnych zawodów. Kim będziesz, gdy dorosniesz? Każdy gracz bierze po jednej planszy z postaciami. Gracze na zmianę zadają sobie pytania, mające pomóc w identyfikacji postaci z tajemniczej karty przeciwnika. Gra logiczna zawierająca 2 konsole wykonane z tworzywa sztucznego + karty. Uczy koncentracji, logicznego myślenia oraz umiejętności zadawania pytań. Wspiera prawidłowy rozwój.
10.	Gra "Wilk i świnki"	1 szt	Zadaniem grających jest wybudowanie murowanego domku i bezpieczne doprowadzenie do niego wszystkich 3 świnek. Cel ten zniweczyć będzie próbował podstępny wilk, który najchętniej ugotowałby świnki w wielkim kotle. Mali bohaterowie mogą sobie jednak pomagać, ratując się wzajemnie z tarapatów. Zawartość gry: Plansza, 3 różnokolorowe figurki świnek, 1 figurka wilka, 1 garnek do gotowania (dla świnek), 3 kostki do gry w różnych kolorach - kolory kostek pasujące do koloru świnek. Każda kostka ma numery - 1, 2, 3 oraz jeden rysunek domku.
11.	Gra "Patataj"	1 szt	Patataj to gra kooperacyjna dla dzieci, w której gracze muszą pomóc kucykom dostać się na wybieg zanim ten się zamknie. Najważniejsza w tej grze jest komunikacja i współpraca, tylko dzięki nim zrealizują cel. Zawartość pudełka: 27 kart kucyków, 34 karty ogrodzenia, 5 kart podkowy, 8 kart sianka, instrukcja.



12.	Gra "Mali detektywi"	1 szt	„Mali detektywi” to połączenie gry detektywistycznej z mechaniką zapamiętywania. Gracze nie tylko muszą odnajdywać pary przedmiotów, ale także wydedukować, których brakuje. Gracze odkrywają przedmioty na planszy, starając się znaleźć pary, tak jak w klasycznym memory. Jednak jeżeli odkryją zegar, muszą przesunąć wskazówkę na planszy. Gdy wybijie godzina 12, gracze muszą rozwiązać zagadkę ukrytych przedmiotów. Mają czas tylko do północy. Jeśli zagadka nie zostanie rozwiązana do tego czasu, złodzieje wyslizgną się tajnym przejściem wraz ze skarbami. W grze nie występuje rywalizacja między graczami, ponieważ wszyscy mają wspólny cel. Dzieci będą ćwiczyć pamięć i logiczne myślenie.
13.	Gra "Topologix"	1 szt	W tej grze dziecko ćwiczy orientację przestrzenną, uczy koncentracji i rozwija umiejętność logicznego myślenia. Edukacyjna gra do nauki orientacji przestrzennej. Dziecko odnajduje na planszy pozycję zwierząt w stosunku do elementów otoczenia. 20 kart • drewniana plansza o wym. 20 x 20 cm • 5 drewnianych żetonów
14.	Gra "Hop! Hop! Hop!"	1 szt	Stado owiec musi dotrzeć do schronienia, zanim wiatr zniszczy most. Gra zawiera: 1 zestaw z 4 ilustrowanymi planszami do gry (łąka u podnóża gór, wiejska droga, woda, owczarnia), owczarnię o konstrukcji drewnianej, 1 mostek i 10 słupów podporowych, 1 drewniany kij, figurki: 1 pasterki, 9 owieczek, 1 psa, 1 kostkę do gry.
15	Robot zabawka ze stacją ładującą	6 szt	Robot w kształcie owada porusza się na gładkiej macie w czterech kierunkach i można go zaprogramować na sekwencję do 40 kroków. Zestaw zawiera 6 szt. robota- zabawki, jest więc przystosowany do pracy jednocześnie 6 dzieci. Materiał: plastik, Rozmiary: 13 x 10 x 7 cm. Zestaw zawiera stację ładującą.
16	„Pakiet sąsiedzka okolica” dla robota zabawki	1 szt	Pakiet "Sąsiedzka okolica" dla robota zabawki w kształcie owada zawiera matę, latarnie uliczne, drzewa, budynki i 22 sztuki małej architektury. Dzięki powyższym elementom dzieci mogą zbudować własne miasto dla robota w kształcie owada. Materiał PCV.
17	Trasa modułowa dla robota zabawki w kształcie owada	1 szt	Mata tematyczna - trasy dla robota zabawki w kształcie owada w ruchu drogowym. Dzieci rozwijają umiejętności orientacji w przestrzeni i utrwalają kierunki. 25 elem. drogi • 4 elem. końcowe



18	Zestaw mat i kart do kodowania	1 zest	Karty zawierają kierunki w formie słów i obrazów, dzięki czemu dzieci mogą planować, a następnie podążać wyznaczoną trasą. W zestawie są także karty "ściany", które grają rolę przeszkód - można je umieścić w dowolnym miejscu. • 25 mat o wym. 25 x 25 cm • 25 kart "w przód" • 25 kart "w tył" • 15 kart "w lewo" • 15 kart "w prawo" • 10 kart "ściana" o wym. 30 x 5 cm • 1 karta "GO"
19	Matematyczna mata	1 szt	Mata pomagająca w nauce podstawowych kolorów, poznawaniu figur geometrycznych i ich kształtów. Kolorowe maty do zabawy i nauki wykonane z trwałej tkaniny PVC. Maty podzielono na pola 15 x 15 cm, odpowiadające jednemu "krokowi" robota- zabawki. Wymiary maty 60 x 60 cm.
20	Mata Alfabet do kodowania	1 szt	Mata do kodowania z wykorzystaniem robota zabawki do nauki czytania i pisania poprzez zabawę. Dzięki małym literom umieszczonym na polach maty dzieci mogą odkrywać alfabet grając w różne gry związane z literami. Kolorowe maty do zabawy i nauki wym. 90 x 75 cm, wym. 1 pola 15 x 15 cm.
21	Mata do robota zabawki	1 szt	Mata z liczbami od 0 do 20 oraz ilustracjami zwierzątek odzwierciedlających daną cyfrę na polu. Dzieci ćwiczą sprawność ruchową oraz identyfikują liczby. Mata została wykonana z trwałej tkaniny PVC. Matę podzielono na pola 15 x 15 cm, odpowiadające jednemu "krokowi" robotów.
22	Scenariusze zajęć z robotem	1 szt	Gotowe scenariusze zajęć z wykorzystaniem robota interdyscyplinarnego i maty edukacyjnej przeznaczone dla dzieci. Książka składa się z trzech części: • metody pracy z robotem (w tym opis możliwości robota), • modele edukacyjne w praktyce (metody wykorzystania jednego lub wielu robotów), • inspiracje, scenariusze i ćwiczenia (opisy zajęć dla różnych grup wiekowych).



23	Photon Moduł Przedszkole	2 zestawy	Zestaw zawiera ćwiczenia w określonych obszarach - poznawczym, społecznym, emocjonalnym, fizycznym. W zależności od ćwiczenia, dzieci lub nauczyciel sterują działaniami robota. Mogą wprawiać go w ruch (za pomocą joysticka, rysowania trasy i programowania z wykorzystaniem blozków) lub odczytywać jego działania (zmiany koloru czułek i oczu, odtwarzane dźwięki). W niektórych aktywnościach dzieci mogą wchodzić w interakcję z robotem, np. aktywować jego działanie poprzez dotyk lub klaskanie . W zestawie znajduje się :robot Photon, 50 pomysłów na zajęcia, akcesoria niezbędne do przeprowadzenia zaplanowanych aktywności: dwie maty edukacyjne, kostka edukacyjna, zestaw kart (A5), pakiet fiszek,zestaw patyczków do liczenia ,gumowe opaski na ręce. specyfikacja techniczna photona: Szerokość: 17,2 cm Długość: 17 cm Wysokość: 19 cm ZASILANIE: Wbudowany akumulator litowo-jonowy 2600mAh (9.62 Wh) z czasem pracy do 8 godzin. ŁADOWANIE: Poprzez wbudowane złącze microUSB. ŁĄCZNOŚĆ: Bluetooth 4.0 / Low Energy CZUJNIKI I FUNKCJONALNOŚĆ: •Czujnik wykrywania dźwięku (mikrofon): 1 • Głośnik: 1 • Światła – oczy: diody LED RGB • Światła – czułki: diody LED RGB • Światło punktowe: dioda LED RGB (z tyłu) • Czujnik detekcji przeszkód: 1 • Sensor odległości: 1 (zakres do 100 cm) • Czujnik dotyku: 1 • Czujniki kontrastu podłoża: 2 • System śledzenia czarnej linii na podłożu: 1 • System mierzenia precyzji ruchu: 2 (pomiar przejechanej przez robota odległości i kątów obrotu) • Gniazdo microUSB umożliwiające komunikację z urządzeniami zewnętrznymi: 1 • Dodatkowe akcesoria: TAK • Wbudowane gniazda magnetyczne do akcesoriów: 6 • Komunikacja z innymi robotami: TAK • Możliwość nagrywania własnych dźwięków: TAK KONSTRUKCJA: Konstrukcja zamknięta, bez wystających kabli - w pełni bezpieczna dla dzieci powyżej 3. roku życia. Obudowa wykonana z poliwęglanu. Czułki robota wykonane z materiału uniemożliwiającego ich uszkodzenie. Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) W ZESTAWIE• 1 sztuka robota • Kabel USB do ładowania robota
----	--------------------------	-----------	---



24	Zestaw: Robot Photon + tablet 10"	2 zestawy	W zestawie: 1/ Robot Photon - 1 szt. Szerokość: 17,2 cm Długość: 17 cm Wysokość: 19 cm, ZASILANIE: Wbudowany akumulator litowo-jonowy 2600mAh (9.62 Wh) z czasem pracy do 8 godzin. ŁADOWANIE: Poprzez wbudowane złącze microUSB. ŁĄCZNOŚĆ: Bluetooth 4.0 / Low Energy CZUJNIKI I FUNKCJONALNOŚĆ: • Czujnik wykrywania dźwięku (mikrofon): 1 • Głośnik: 1 • Światła – oczy: diody LED RGB • Światła – czułki: diody LED RGB • Światło punktowe: dioda LED RGB (z tyłu) • Czujnik detekcji przeszkód: 1 • Sensor odległości: 1 (zakres do 100 cm) • Czujnik dotyku: 1 • Czujniki kontrastu podłoża: 2 • System śledzenia czarnej linii na podłożu: 1 • System mierzenia precyzji ruchu: 2 (pomiar przejechanej przez robota odległości i kątów obrotu) • Gniazdo microUSB umożliwiające komunikację z urządzeniami zewnętrznymi: 1 • Wbudowane gniazda magnetyczne do akcesoriów: 6 • Komunikacja z innymi robotami: TAK • Możliwość nagrywania własnych dźwięków: TAK KONSTRUKCJA: Konstrukcja zamknięta, bez wystających kabli - w pełni bezpieczna dla dzieci powyżej 3. roku życia. Obudowa wykonana z poliwęglanu. Czułki robota wykonane z materiału uniemożliwiającego ich uszkodzenie. Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) W ZESTAWIE • 1 sztuka robota • Kabel USB do ładowania robota 2/ tablet 10 cali- 1 szt. Ekran: 10.1" • Procesor: 1,8 GHz • Rozdzielczość: 1920 x 1200 • Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej • Pamięć RAM: 4GB • System: Android 11 lub nowszy • Kamera tylna 8 Mpix • Kamera przednia 5 Mpix • Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0 • 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart Micro SD • Załączone wyposażenie: Ładowarka, Przewód USBW zestawie znajduje się również dostęp do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, który zawiera informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota na zajęciach, dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi, wersje cyfrowe scenariuszy.
----	-----------------------------------	-----------	--

**Część 3 - Zakup urządzeń do terapii metodą według A.Tomatisa**

1.	TalksUp- specjalistyczne narzędzie do prowadzenia terapii metodą Tomatisa	1 zestaw	Zawartość zestawu TalksUp® BT • urządzenie TalksUp®-BT, TUBT01 (1 szt.) • słuchawki BT Tomatis® BTH01 (1 para) • pendrive z aplikacją Program Manager (1 szt.) • ładowarka USB 5V/2A (1 szt.) • kabel USB (1 szt.) • kabel z wtyczką typu jack 3,5 mm (1 szt.) • duży usztywniony futerał na sprzęt (1 szt.) • mały usztywniony futerał antywstrząsowy na TalksUp®-BT (1 szt.) • silikonowe etui chroniące TalksUp®-BT podczas użytkowania (1 szt.) • podręcznik dla specjalisty TalksUp® – parametry techniczne: Pasma przenoszenia: 80 Hz-20 kHz dla -10 dB (z wyjątkiem ustawienia filtra wewnętrznego) SNR (stosunek sygnału do szumu) dla -10dB Złącze słuchawek Impedancja wyjścia słuchawkowego Maksymalne napięcie wyjściowe RMS dla 32 Ω Typ słuchawek Złącze mikrofonu Impedancja wejścia mikrofonowego Zakres wzmocnienia mikrofonu na wejściu (internaltrim): Typ mikrofonu Maximum Input/OutputCodec/A/D-D/A: Częstotliwość próbkowania: Przetworniki A/D—D/A: Czas działania akumulatora Zasilanie (ładowanie – maks.) (działanie – średn.) Opcjonalna karta pamięci Złącze USB Masa: Wymiary: długość/szerokość/wysokość Środowisko TalksUp® Program Manager Minimalna rozdzielczość TOM01 - Słuchawki BT Tomatis® OM01 - Mikrofon dookólny pojemnościowy Tomatis® 6-8 godzin Micro SDHC - minimum 32 GB Słuchawki Bluetooth TOM01 Podręcznik użytkownika Słuchawki BT – elementy składowe zestawu • Słuchawki BT Tomatis® (1 para) • Ładowarka USB 5V/2A (1 szt.) • Kabel USB (1 szt.) • Kabel z wtyczką typu jack 3,5 mm (1 szt.)
----	---	----------	---



2.	Słuchawki Infinite	4 szt.	Pozwalają na przygotowanie, zaaplikowanie i wzmocnienie programów Tomatisa® dla uzyskania optymalnych i trwałych rezultatów. Słuchawki Tomatis® Infinite dają dostęp do kilku uniwersalnych programów. Zapewniają one progresywną i skuteczną stymulację. Program wstępny, pozwalający stopniowo uwrażliwić ucho na stymulację Metodą Tomatisa®. Słuchawki z przewodnictwem powietrznym i kostnym.
3.	Tomatis® BoneConduction Kit	1 zestaw	Urządzenie przeznaczone do pracy z osobami wrażliwymi, jako zamiennik słuchawek na początku programu lub jako dodatkowe narzędzie wzmacniające terapię. Skład zestawu: rękawica, pas, moduły, przedłużenie pasa, ładowarka USB, kabel USB, kable z wtyczką typu Jack 3,5 mm, etui. Pas kostnego i rękawica wyposażone w moduł przewodnictwa.