**Załącznik nr 1d do SIWZ**

……………………………………………

/Pieczęć Wykonawcy/

**Kalkulacja cenowa Część IV**

**(formularz asortymentowo-cenowy)**

**POMOCE DYDAKTYCZNE DO ZAJĘĆ KOREKCYJNO-KOMPENSACYJNY**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nazwa towaru** | **Opis** | **Ilość sztuk** | **Cena jednostkowa netto** | **Stawka podatku VAT w %** | **Wartość netto  w zł** | **Wartość podatku VAT** | **Wartość brutto  w zł** |
| eduSensus – Uczeń na start | Zestaw ćwiczeń na tablicę interaktywną, które wspierają nauczycieli przedszkola oraz nauczycieli klas pierwszych w pracy z grupą dzieci zróżnicowaną pod względem wieku i kompetencji. Zastosowanie: praca z dziećmi na pierwszym etapie edukacyjnym, roczne przygotowanie przedszkolne Obiorcy, nauczyciele przedszkola. Beneficjenci: dzieci w młodszym wieku przedszkolnym, dzieci przedszkolne (roczne przygotowanie przedszkolne) UCZEŃ NA START to program, który: wspomaga rozwój predyspozycji i kształtuje umiejętności dzieci, stymuluje ciekawość poznawczą, przygotowuje dzieci do nabywania umiejętności czytania i pisania, wprowadza w świat cyfr, pojęć i myślenia matematycznego, został stworzony we współpracy ze specjalistami w obszarze wychowania wczesnoszkolnego i przedszkolnego, wprowadza nowe technologie edukacji na pierwszych etapach edukacyjnych, skutecznie rozwija wszechstronne umiejętności dzieci podczas pracy grupowej oraz indywidualnej, rozwija kompetencje kluczowe dzieci, wspomaga nauczyciela zarówno w prowadzeniu zajęć profilaktycznych ze wszystkimi wychowankami, jak i w pracy z maluchami o specjalnych potrzebach edukacyjnych, • może być narzędziem wspomagającym zajęcia wyrównujące braki wiedzy (zajęcia wyrównawcze) oraz zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, jest zgodny z podstawą programową i wspomaga nauczyciela w realizacji jej założeń. UCZEŃ NA START to: 685 ćwiczeń dedykowanych na tablicę interaktywną, ponad 150 kart pracy do wydruku, kreator zajęć, kreator dyplomów, prosta w obsłudze Aplikacja nauczyciela, przewodnik metodyczny, bogate zasoby graficzne, program do pracy grupowej lub indywidualnej, pomoce dydaktyczne. Program współpracuje również z tablicą interaktywną i komputerem z panelem dotykowym. | 1 |  |  |  |  |  |
| PUS – zestaw kontrolny | Uniwersalna pomoc w system edukacji, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę. Poprzez zabawę daje dziecku prawdziwą radość i satysfakcję z efektów samodzielnego działania. W sposób aktywny, skutecznie umożliwia zdobycie, poszerzenie i utrwalenie wiedzy. W poręcznym, zamykanym pudełku z tworzywa znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny powinien być stosowany w połączeniu z książeczkami z serii PUS, ponieważ cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań w książeczkach. W końcowej fazie pracy, poprzez porównanie wzoru ułożonego z klocków w Zestawie kontrolnym z wzorem znajdującym się przy każdym ćwiczeniu w książeczce, otrzymujemy informację o poprawności wybranych odpowiedzi. Zestawy PUS zapewniają możliwość pracy całej grupie. | 10 |  |  |  |  |  |
| PUS 100 pytań i odpowiedzi nr 1 | Pomoc edukacyjna składająca się z serii skierowanej zarówno do dzieci w wieku przedszkolnym jak i szkolnym. Książeczki uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno-białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń. Seria skierowana zarówno do dzieci w wieku przedszkolnym jak i szkolnym. Książeczki uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno-białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń. | 10 |  |  |  |  |  |
| PUS 100 pytań i odpowiedzi nr 2 | Pomoc w postaci książeczek, które uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno-białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń. Seria skierowana zarówno do dzieci w wieku przedszkolnym jak i szkolnym. Książeczki uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno-białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń. | 10 |  |  |  |  |  |
| PUS 100 pytań i odpowiedz nr 3 | Pomoc w postaci książeczek, które uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno-białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń. Seria skierowana zarówno do dzieci w wieku przedszkolnym jak i szkolnym. Książeczki uczą dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno-białych ilustracji jest zamierzony, gdyż zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i doświadczeń. | 10 |  |  |  |  |  |
| PUS ABC nr 1 | Pomoc edukacyjna w postaci zabawy i ćwiczeń zawarte, w książeczkach ABC wprowadzają dzieci w świat liter, uczą rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia  w wyrazy. Dzieci wprowadzają samokontrolę oraz samo sprawdzanie. Uczy, kontroli i samodyscypliny. | 10 |  |  |  |  |  |
| PUS ABC nr 2 | Pomoc w postaci ćwiczeń i zabaw zawarte w książeczkach ABC wprowadzają dzieci w świat liter, uczą rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy. Od litery Ł do Z | 10 |  |  |  |  |  |
| PUS ABC nr 3 | Pomoc edukacyjna w postaci zabawy i ćwiczeń, które ulokowane są w książeczkach ABC wprowadzają dzieci w świat liter, uczą rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy. Do pracy z książeczkami potrzebny jest. • format: 16,8 x 23,5 cm • 32 str. Rozpoznawanie i rozróżnianie dwuznaków. | 10 |  |  |  |  |  |
| Memino – gra w przeciwieństwa | Pomoc edukacyjne, która składają się z kartoników, na których namalowano pary przeciwieństw. Zadaniem uczestników zabawy jest odnalezienie, a później nazwanie ich. Gry ćwiczą pamięć, refleks i spostrzegawczość. | 2 |  |  |  |  |  |
| Memo – bezpieczeństwo | Pomoc edukacyjna – na bazie drzewa, które daje schronienie dla swoich mieszkańców. Ty chcesz ustrzec dziecko przed niebezpieczeństwami. Wiesz, jakie to ważne, by nauczyć je odpowiednich zachowań. Dziecko, poprzez zabawę uczy się jak ma zachować, znalazłszy się w niebezpieczeństwie. Formę zachowania się w sytuacji trudnej, gdzie nierzadko dorośli tracą głowę Co może mu zaszkodzić? Drzewo ma konary, korzenie oraz dziuple. Dzięki nim może przygarnąć gryzonie i ptaki, dać im schronienie. Gra składa się z 32 drewnianych płytek o wymiarach 5 x 5 cm, z kolorowymi ilustracjami przedstawiającymi dobre i niebezpieczne zachowanie w różnych okolicznościach. | 2 |  |  |  |  |  |
| Zestaw „Sylaby” | Pomoc edukacyjna, która składa się z zestawu sylab, które znajduje się na osobnym kartoniku, co pozwala na swobodne manipulowanie nimi podczas ćwiczeń oraz dostosowanie materiału do indywidualnych możliwości dziecka. Sylaby przedstawione są przy pomocy wielkich liter Zestawy można wykorzystać do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej, doskonalenia umiejętności rozpoznawania, porównywania, odczytywania i różnicowania sylab oraz zabaw słowotwórczych, np. tworzenia wyrazów z daną sylabą. Zestaw składa się z 123 karty o wym. 10,5 x 7,4 cm • 60 żetonów w 4 kolorach do oznaczania samogłosek, spółgłosek oraz głoski/litery „i” pełniącej rolę zmiękczenia w sylabie | 5 |  |  |  |  |  |
| Z misiem w literkowej krainie. | Pomoc dydaktyczna która służy do wprowadzania liter przez misia o imieniu Bonifacy, który chce wprowadzić dziecko w świat niezwykły, zamknięty w książkach, baśniach, wierszach i opowieściach, prze poznanie niezbędnych do tego liter. Gra ułatwi wprowadzaniem liter dzieciom nieśmiałym i lękliwym, forma Misia łagodzi wprowadzanie liter i lęku przed poznawaniem | 5 |  |  |  |  |  |
| Dźwiękowe kostki „Farma” | Pomoc dydaktyczna w postaci składającego się z 2 sześcianów. Na każdym z nich znajduje się połowa obrazka. Zadaniem dziecka jest takie połączenie dwóch klocków, aby powstał cały rysunek. Wysiłki dziecka są nagradzane. Gdy prawidłowo ułoży obrazek, kostki wydają dźwięk. Wykonane z tworzywa sztucznego, są to diw kostki o wym. 7 x 7 x 7 cm | 1 |  |  |  |  |  |
| Nowe zagadki Smoka Obiboka | Pomoc w postaci zestawu zawierającego 135 kart o wym. 9,3 x 7 cm , na których po jednej stronie znajdują się rymowane zagadki, a po drugiej kolorowe ilustracje-odpowiedzi. W nagrodę za prawidłowo rozwiązaną zagadkę dzieci otrzymują element pasujący do obrazka. Gry uczą logicznego myślenia, wzbogacają zasób słów dziecka. Do zestawu dołączono 6 puzzli z portretami smoka Obiboka o wym. 4 x 5 cm a także instrukcja. Gra uczy logicznego myślenia, gry fair play, a także współdziałania. | 1 |  |  |  |  |  |
| Gra „Gdzie mieszka? Co lubi?” | Pomoc edukacyjna w postaci zestawu składającego się z dwóch oddzielnych zestawów ćwiczeniowych (Gdzie mieszka? i Co lubi?). Służą one 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. Uczy czytania pełnymi wyrazami (czytanie globalne) i pełnymi zdaniami. W skład zestawu wchodzą tekturowe plansze (szablon) oraz 24 tekturowe elementy obrazkowe, w tym 28 etykietek opisowych, opis i woreczek, | 1 |  |  |  |  |  |
| Zestaw do Ćwiczeń -Ćwiczenia w pisaniu ciągłym | Pomoc do ćwiczeń graficznych w pisaniu ciągłym szlaczków, szlaczków literopodobnych, sylab i wyrazów. Celem tych ćwiczeń jest usprawnianie drobnych, pisarskich ruchów ręki oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Zadaniem dziecka jest pisanie po śladzie bez odrywania ręki od zaznaczonego miejsca i w wyznaczonym kierunku danego wzoru. Strzałki pokazujące kierunek linii uczą właściwego kreślenia, zaś sposób skonstruowania szlaczków pozwala na pisanie całej linii bez odrywania ręki, przez co ćwiczy ruch ciągły potrzebny później podczas pisania sylab, wyrazów. Zaletą tych szlaczków jest stopniowanie trudności we wzorach i liniaturze. Każdy wzór początkowo zapisany jest czarnym kolorem, następnie zmniejsza swoje natężenie barwy, a na końcu jest pusta liniatura, która początkowo jest duża i stopniowo zmniejszana. Jest to ułatwione zadanie dla dzieci, które niechętnie podejmują się pisania szlaczków, liter, sylab i wyrazów. Karty ze szlaczkami można kserować lub włożyć do okładki z przezroczystej folii i pisać mazakami suchościeralnymi dołączonymi do zestawu. Pomoc składa się z: 4 rodzajów ćwiczeń w pisaniu ciągłym: Na zestaw składa się 1 część w której mamy pisanie szlaczków (9 kart); 2 część utrudnieniem jest pisanie szlaczków litero podobnych (20 kart) oraz 3 część, gdzie przez stopniowanie trudności wprowadzane jest pisanie sylab (25 kart) i ostatnia faza w nauce pisania 4 część – pisanie wyrazów (17 kart) do tego dodane jest 5 okładek z przezroczystej folii, do której wkłada się kartę ze szlaczkiem, komplet mazaków ścieralnych (4 kolory), nawet jeśi dziecko się pomyli może wrócić od początku, dzięki propozycji folii, gdy opanuje tę umiejętność można pozwolić na pracę na kartce. Wszystko na czytelnym formacie A4. | 10 |  |  |  |  |  |
| Akademia Umysłu® Uczeń EDU | Pomoc edukacyjna specjalistyczna. Jest to opracowany przez psychologów i metodyków zestaw 6 sześciu programów multimedialnych wraz z Zeszytami Metodycznymi, do realizacji zajęć i kursów rozwijających pamięć, koncentrację i szybkie czytanie. Oraz zajęć grupowych z użyciem tablicy i interaktywnej lub projektora multimedialnego, a także w pracy indywidualnej przed komputerem. Celem Akademii Umysłu® Uczeń EDU jest wspomaganie uczniów w procesie nauczania poprzez wskazanie im nowatorskich i atrakcyjnych sposobów na skuteczną naukę. Zakłada nie tylko pomoc uczniom z trudnościami w nauce, ale i wsparcie rozwoju tych, którzy przejawiają wyjątkowe zdolności. Wszystkie ćwiczenia zawarte w programach zostały wyposażone w opcje pozwalające dostosować je do wieku i możliwości każdego ucznia. Ponadto pakiet może być wykorzystany przy diagnozie edukacyjnej. Stanowi również doskonałe narzędzie do obserwacji i poznania ucznia podczas zmagania się z zadaniem. Zawiera narzędzia do pomiaru przyrostu umiejętności u dzieci i przeprowadzania ewaluacji. Zajęcia są formą treningu, który wydobywa potencjał intelektualny uczniów. Kreatywne i ciekawe techniki oraz ćwiczenia zawarte w programach pozwalają uczniom rozwinąć m.in. umiejętności myślenia, zapamiętywania, kojarzenia i koncentracji uwagi, tak niezbędne zarówno w szkole, jak i w przyszłej pracy zawodowej. Pakiet zawiera: 6 programów multimedialnych zawierających blisko 100 kreatywnych gier edukacyjnych6 Zeszytów Metodycznych do prowadzenia zajęć• dodatkowy Zeszyt Metodyczny do przeprowadzenia konkursów: „Mistrz koncentracji", „Mega pamięć", „Super umysł bogaty zestaw nagród motywujących uczniów do wykonywania ćwiczeń (dyplomy, naklejki, zakładki do książek) licencja wielostanowiskowa | 1 |  |  |  |  |  |
| Pakiet rewalidacyjny do Magicznego dywanu - oprogramowanie | Gry opracowane we współpracy z ośrodkiem rehabilitacyjno-edukacyjno-wychowawczym, dzięki czemu spełniają funkcję edukacyjną i rehabilitacyjną dla dzieci o różnym stopniu dysfunkcji. W aplikacjach rozróżniono **dwa poziomy trudności** do wyboru, zaś uczestnik zabawy otrzymuje **wyraźną nagrodę** po udanym wykonaniu zadania (brawo, oklaski).Gry sprawdzają się jako narzędzie edukacyjno-rehabilitacyjne w Salach Doświadczania Świata, pobudzając zmysły uczestników zabawy.  Proponowane gry i zabawy rozwijają w szczególności następujące funkcje:  • koncentrację uwagi oraz koncentrację wzrokowo ruchową  • poprawne wykonywanie instrukcji  • rozwijanie orientacji przestrzennej  • funkcje odprężająco-relaksujące, w tym zmniejszanie napięcia mięśniowego  • pobudzanie do wyrażania pozytywnych emocji  • rozwija dużą motorykę wykorzystując różnorodność ćwiczeń ruchowych  W skład Pakietu wchodzi 16 gier. Część z nich występuje w dwóch wersjach, co łącznie daje 25 gier.  • **CYFERKI** Zadanie polega na zaznaczaniu kwiatków w kolejności pojawiających się cyferek od 1 do 9. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć na niego. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.  • **LITERKI** Zadanie polega na zaznaczaniu kwiatków w kolejności pojawiających się liter od A do Z. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć w niego nóżką. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.  • **TROPICIELE ŚLADÓW** Gra polega na tropieniu zwierzęcych śladów pojawiających się na planszy. Dziecko tropi zwierzątka chodząc po ich śladach. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, ślady znikną i grę będzie trzeba rozpocząć od nowa. U celu, dziecko zobaczy, jakie zwierzątko tropiło.  • **GRZYBOBRANIE** Celem gry jest zebranie pojawiających się na leśnej ścieżce grzybków. Aby je zebrać wystarczy na nie tupnąć nóżką. Jednocześnie trzeba uważać na jeże, które też mają na nie ochotę. Gdy dotkniemy jeża, ten zabiera nam zdobyty wcześniej grzybek. Należy także pamiętać, aby trzymać się wyznaczonej ścieżki i nie obudzić sowy! Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.  • **BANANOWA KRAINA** Gra polega na zerwaniu jak największej liczby bananów zanim spadną one na ziemię. Banany spadają w dół wzdłuż widocznych lian. Aby je złapać należy klepnąć je rączką lub tupnąć nóżką. Gra dostępna jest w dwóch poziomach trudności.  • **RYBKI** Zabawa polega na złowieniu jak największej liczby płynących rybek. Zasada jest prosta. Rybki płyną w stronę dziecka w trzech liniach. Aby je złapać należy klepnąć je rączką lub nóżką. Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.  • **SPADAJĄCE JAJKA** Gra polega na zebraniu jak największej liczby jajek zanim spadną na ziemię i się rozbiją. Aby to zrobić, należy na nie tupnąć lub klepnąć je rączką. Gra jest dostępna w dwóch poziomach trudności.  • **SŁOŃ I CUKIER** Gra polega na zebraniu wszystkich kostek cukru. Wystarczy tupnąć na nie nóżką lub machnąć nad nimi rączką. Trzeba uważać na słonia, bo on też bardzo lubi cukier i chętnie go zjada. Gdy zje kostkę cukru, robi sobie drzemkę, wtedy możemy odzyskać utracony cukier.  • **ELF** Zabawa polega na zebraniu jak największej ilości prezentów. Aby złapać prezent wystarczy na niego klepnąć rączką lub tupnąć nóżką. Gra dostępna jest w dwóch poziomach trudności.  • **PSZCZOŁY I MIÓD** W tej grze uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruwające pszczoły, które również mają ochotę na miód. Aby zaznaczyć garnuszek dziecko wskakuje na niego, tupie nogą, macha nad nim ręką lub głową.  • **PIŁKA NOŻNA** Gra polega na strzelaniu goli przeciwnikowi. Dziecko porusza piłką poprzez wskoczenie na nią lub tupnięcie nogą. Wygrywa uczestnik, który strzeli najwięcej bramek.  • **WESOŁE MINKI** Dzieci muszą odnaleźć smutne minki i odczarować, by były znowu wesołe. Aby to zrobić należy klepnąć ją rączką lub tupnąć na nią nóżką. W razie pomyłki, zawsze można się poprawić. Gra dostępna jest w 2 wersjach: 2 szybkości pojawiania się minek.  • **LIŚCIE** Gra polega na rozgarnianiu liści za pomocą nóg lub rąk podobnie, jak to dzieci robią jesienią w parku. Pod liśćmi ukrywa się jeż i grzybek. Zabawa polega na ich odszukaniu. Należy jednak uważać, bo wiatr psotnik cały czas nawiewa nowe liście.  • **PIANINO** Gra polega na uczeniu się rozróżniania dźwięków. Pianino umożliwia dziecku zagranie dowolnej melodii poprzez tupanie nogą lub uderzanie ręką w odpowiednie klawisze.  • **BALONIKI** Zabawa polega na przebijaniu latających baloników poprzez klepnięcie rączką lub tupnięcie nóżką. Dostępna jest w dwóch poziomach trudności.  • **WODA** Gra polega na symulowaniu ruchu wody. Wystarczy wejść na planszę i czujemy się tak, jakbyśmy po niej chodzili. W nowej odsłonie tło jest wyraźniejsze i jaśniejsze. Gra aktywizuje dziecko do wykonywania różnego rodzaju ćwiczeń ruchowych. Pozwala także na wykorzystanie realnych przedmiotów. Pobudza wyobraźnię i zachęca do wykonywania dotychczas niezbyt lubianych zadań. | 1 |  |  |  |  |  |
| DrOmnibus Edukacja Włączająca, program komputerowy z licencją na 10 stanowisk | Cechy gier DrOmnibus Edukacja Włączająca: • Automatyczne dostosowywanie zestawu zadań do poziomu nabywanych umiejętności • Wstępna i okresowa ocena poziomu umiejętności dziecka • Różnorodne zbiory ćwiczeń i materiałów - dla każdego ucznia coś interesującego • Gry-nagrody oraz profesjonalnie opracowany system wzmocnień Tematyka gier: • Kolory  • Kształty  • Warzywa  • Owoce  • Cyfry  • Emocje  • Zawody  • Części ciała  • Zwierzęta  System DrOmnibus Edukacja Włączająca zawiera gry na poziomie wprowadzenia (poznawania) oraz doskonalenia każdej nabytej umiejętności, w każdym obszarze tematycznym. DrOmnibus Edukacja Włączająca to także pełen zestaw instrukcji dla ucznia i nauczyciela, pomocnych w efektywnym wykorzystywaniu możliwości aplikacji.  • Gotowy scenariusz  • Materiały do wydrukowania  • Podręcznik użytkowania Jednorazowo zakupiona aplikacja przeznaczona jest dla 10 profili uczniów.  Zawartość produktu: • Aplikacja na system iOS lub Android: DrOmnibus Edukacja Włączająca • Obudowa merytoryczna, w tym scenariusze zabaw z wykorzystaniem aplikacji oraz materiały drukowane • Instrukcja korzystania • Certyfikat  • Kod aktywacyjny  Licencja: bezterminowa, Nośnik: USB | 1 |  |  |  |  |  |
| Krążki terapeutyczne | *Krążki terapeutyczne napełnione są powietrzem,  a dzięki swym właściwościom łączą w sobie funkcje ruchowe oraz kształt piłek gimnastycznych.  Mogą być używane na podłodze, w celu wzmocnienia dolnych partii mięśni oraz do trenowania równowagi. Krążki pokryte są  wypustkami dostarczającymi niecodziennych wrażeń, pobudzając lub umacniając zmysł dotyku oraz koordynację. Średnica ok. 30 cm.* | 5 |  |  |  |  |  |
| Bujak Piankowy | *To piankowa kształtka w niebieskim odcieniu. Wysokiej jakości wykonanie zapewnia, że nawet intensywne użytkowanie przez maluchów, przez długi czas, nie pozbawi bujaczka właściwości. Wewnątrz wypełniony pianką, która jest odporna na odkształcenia. Zapewnia sprężyste i miękkie siedzisko, co gwarantuje dla najmłodszych wygodę podczas zabawy. Na zewnątrz natomiast jest to pokrowiec wykonany z materiału meditapu, który również został pozbawiony niekorzystnie wpływających na zdrowie ftalanów. Stąd całość jest nie tylko wygodna, ale i bezpieczna w użytkowaniu. Dodatkowo materiał ten jest łatwo zmywalny, dzięki czemu utrzymanie w czystości bujaczka nie sprawia najmniejszych trudności. Wym. ok. wys. 82 x dł. 170 x szer. 30 cm* | 1 |  |  |  |  |  |
| Bujak mały piankowy | *Mały bujak - fasolka różowa, to niewielkich rozmiarów kształtka piankowa. Kształt fasolki zapewnia wygodne siedzisko, miękkie i sprężyste, nie tracące swoich właściwości, nawet przez długi czas użytkowania, pomimo intensywnej eksploatacji przez maluchów. Wewnątrz swoje miejsce znalazła wysokiej jakości pianka, która jest odporna na deformacje. Z kolei na zewnątrz pokrowiec zapinany na trwały zamek błyskawiczny. Można go zdjąć i czyścić, co również nie sprawia trudności, ponieważ został wykonany z materiału łatwo zmywalnego. Jest to specjalny meditap pozbawiony ftalanów. Wym. ok. wys. 31 (wys. siedziska 19 cm) x dł. 57 x szer. 25 cm.* | 1 |  |  |  |  |  |
| Labirynt na ścianę | *Drewniane labirynty typu kwiatek z przesuwanymi kształtami, do zawieszenia na ścianie. Doskonałe do ćwiczeń rozwijających sprawność manualną i koordynację wzrokowo-ruchową. Rozwijają spostrzegawczość i wyobraźnię.  • wym. Ok. 66 x 47,5 cm* | 1 |  |  |  |  |  |
| Tablica ścienna | *Tablica ścienna typu Góry, Fale, Motyl wymiary ok. 60 x 50 x 3 cm, wykonana w z wysokiej jakości płyty MDF. Zabawki ścienne rozwijają mięśnie, wspomagają sprawność motoryczna i poprawę koordynacji. W połączeniu z poduszkami bez poślizgu gra w innej pozycji spowoduje nową zabawę, a poza tym trenuje płynny przebieg ruchu. Nadaje się również dla dzieci niepełnosprawnych* | 3 |  |  |  |  |  |
| Przesuwan-ka ścienna | *Przesuwanka typu Duże drzewo pomaga dzieciam w ćwiczeniu sprawności dłoni, rozbudza wyobraźnię malucha oraz odpręża. Do zawieszenia na ścianie, wym. Ok. 62,5 x 80 cm Wykonana z drewna.* | 1 |  |  |  |  |  |

Wartość oferty netto ……………………………………………………..……………………. zł.

(słownie ………………………………………………………………………………..………………………………………….. zł).

Wartość podatku VAT …………………………………………………………………………. zł

(słownie …………………………………………………………………………………………………..…………………………zł)

Wartość oferty brutto ………….…………………………………………………………..…..zł.

(słownie ……………………………………………………………………………………………………………………………...zł

……………………………

miejscowość i data

(pieczęć i podpis osób wykazanych w dokumencie uprawniającym do występowania w obrocie

prawnym lub posiadających pełnomocnictwo