

.....
/Pieczęć Wykonawcy/

Kalkulacja cenowa Część I

(formularz asortymentowo-cenowy)

POMOCE DYDAKTYCZNE DO ZAJĘĆ LOGOPEDYCZNYCH „Daję słowo”

Nazwa towaru	Opis	Ilość sztuk	Cena jednostkowa netto	Stawka podatku VAT w %	Wartość netto w zł	Wartość podatku VAT	Wartość brutto w zł
Mówiące Obrazki + Logo-Gry	Jest to pakiet idealny od początkowej pracy nad rozwojem mowy dziecka i pierwszymi jej korektami. Doskonale sprawdzi się zarówno w ręku logopedy, jak i nauczyciela przedszkola. Pozwala na organizację zajęć terapeutycznych, ale również zabaw ortograficznych, rozwijających mowę (przewidzianych w podstawie programowej wychowania przedszkolnego). Materiał został tak pomyślany, by nauczyciel mógł zaplanować zajęcia grupowe (najczęściej organizowane na co dzień w przedszkolu) lub indywidualne, jeśli zaistniałaby taka potrzeba.	1					
Logopedia 2.0 pakiet	Zawartość pakietu:	1					



gold	<p>1.Szereg szumiący - moduł podstawowy 2.Szereg syczący - moduł podstawowy 3.Szereg ciszący - moduł podstawowy 4.Szereg szumiący - moduł profesjonalny 5.Szereg syczący - moduł profesjonalny 6.Szereg ciszący - moduł profesjonalny 7.Różnicowanie szeregów 8.Głoska r - moduł podstawowy 9.Głoski r, l - moduł profesjonalny 10.Mowa bezdźwięczna 11.Sfonem 12.Echokorektor 13.Trening logopedyczny 14.Głoski tylnojęzykowe k, g, h</p> <p>APLIKACJA LOGOPEDY (program zarządzający) - funkcjonalne narzędzie z wbudowanym modułem diagnostycznym. Aplikacja logopedy to program przeznaczony dla specjalistów, zapewniający im skuteczną pomoc w codziennej pracy diagnostyczno-terapeutycznej. Program zawiera wzory przydatnych dokumentów, np. <i>Diagnoza logopedyczna, Opinia logopedyczna, Skierowanie do specjalisty.</i></p> <p>Aplikacja logopedy to nowoczesne</p>						
------	--	--	--	--	--	--	--



	<p>narzędzie pozwalające na:</p> <ul style="list-style-type: none"> •tworzenie bazy pacjentów i zarządzanie nią, np. grupowanie pacjentów pod względem tych samych obszarów terapii; •diagnozę umiejętności i możliwości artykulacyjnych dziecka; •nagranie i opisanie dowolnej liczby dźwięków; •śledzenie postępów terapii. <p>Atrakcyjne dodatki oraz pomoce tradycyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Interface foniczny – nowość w wersji 2.0 - urządzenie opracowane przez specjalistów z Politechniki Gdańskiej, gwarantujące idealną jakość dostarczanego do programu sygnału dźwiękowego niezależnie od jakości sprzętu komputerowego. •Aplikacja logopedy - funkcjonalne narzędzie z wbudowanym modułem diagnostycznym •Profesjonalny mikrofon •Nakładki na mikrofon, umożliwiające higieniczne użytkowanie •Drukarka laserowa •Szereg dodatków i pomocy 						
--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>tradycyjnych takich jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zestaw 150 terapeutycznych łamigłówek, zagadek i wierszyków - Szpatułki logopedyczne - Książeczki z zestawem labiogramów i wierszyków - 4 książeczki Logo-Rymy (z dołączonymi płytami) 						
Eduterapeutica - Logopedia rozszerzona	<p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Szereg szumiący (poziom łatwy, średni, trudny) • szereg syczący (poziom łatwy, średni, trudny) • szereg ciszący (poziom łatwy, średni, trudny) • różnicowanie szeregów • artykulacja głosek r, k, g • dźwięczność (mowa bezdźwięczna – poziom łatwy, średni, trudny) • słuch fonematyczny (sfonem) • skuteczna terapia jąkanie (echo korektor) • różnicowanie szeregów (poziom łatwy, średni, trudny) • badanie mowy - umożliwia zdiagnozowanie budowy i 	1					

	<p>sprawności narządów mowy</p> <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia do nauki i utrwalania kształtów liter (grafomotoryka) • 879 interaktywnych ćwiczeń • 690 kart pracy do wydruku • poradnik metodyczny • słuchawki z mikrofonem • drukarka laserowa <p>Dodatkowo z programem otrzymasz – atrakcyjne, autorskie pomoce dydaktyczne</p> <ul style="list-style-type: none"> •zestaw 39 kolorowych plansz – labiogramów •33 karty do ćwiczeń słuchu fonemowego • memory logopedyczne (40 kartoników) •naklejki– nagrody dla dzieci (zestaw 5 wzorów po 10 naklejek) •plansze sytuacyjne •600 drukowanych kart pracy 						
ZOOMinki – ćwiczenia usprawniające mowę	Zoominki – ćwiczenia usprawniające mowę” to program zawierający 320 filmów wspomagających terapię mowy oraz umiejętność poprawnego komunikowania się. Ćwiczenia zostały przypisane do 119 zwierzątek, co podnosi atrakcyjność zabawy. Na temat	1					

	<p>każdego zwierzątka zebrano ciekawe informacje oraz przygotowano historyjkę przeplataną ćwiczeniami, dzięki czemu program terapeutyczny został wzbogacony o elementy edukacyjne. Każdemu ze 119 ćwiczeń wykonywanych przez dzieci odpowiadają ćwiczenia realizowane przez dorosłego aktora, który w sposób bardzo precyzyjny wykonuje poszczególne zadania. W programie obok ćwiczeń poszczególnych narządów mowy (warg, języka, podniebienia miękkiego, żuchwy) zawarte są ćwiczenia dłoni, fonacyjne i oddechowe. Wyboru ćwiczeń można dokonać ze względu na wiek dziecka oraz wadę wymowy. Zaletą programu jest możliwość wyboru ćwiczeń dostosowanych do terapii konkretnych głosek. Program został opracowany na bazie bogatych doświadczeń terapeutycznych oraz na podstawie ćwiczeń dostępnych w literaturze przedmiotu.</p>						
Lateralizacja	<p>Zestaw Lateralizacja jest niezbędnym narzędziem dla każdego nauczyciela w przedszkolu, który dokonuje badań gotowości szkolnej. Okaże się także bardzo pomocny dla nauczycieli wczesnoszkolnych. Dzięki wciągającej zabawie osoba diagnozująca bez trudu oceni lateralizację czynności ruchowych u dziecka. Takie badanie jest konieczne</p>	1					



	<p>w okresie, który poprzedza okres rozpoczęcia edukacji. Ocena lateralizacji w okresie przedszkolnym i wczesnoszkolnym jest bardzo istotna z punktu widzenia dalszego rozwoju dziecka. Dzięki zestawowi marki Pilch nauczyciel otrzymuje precyzyjne narzędzie, które bardzo polubią także najmłodszy.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> •wprowadzenie merytoryczne •opis prób diagnostycznych wraz z instrukcjami dla nauczyciela •pomocce do badań (zabawki) wykonane z wysokiej jakości drewna •arkusz zapisu wyników •program komputerowy, który wskaże nauczycielowi typ lateralizacji badanego dziecka oraz kierunek dalszej pracy •drewniana skrzynka o wymiarach 27x19x10 cm 						
Dźwiękowe lusterko	<p>Dźwiękowe lusterko to wygodne i proste w obsłudze urządzenie rejestrujące odgłosy otoczenia. Maksymalny czas nagrania to 30 sekund, można je odsłuchać natychmiast po zarejestrowaniu. Duże przyciski do nagrywania i odtwarzania świetnie nadają się dla dzieci. Lustrzana powierzchnia pomaga zobaczyć i zrozumieć jak powstają dźwięki. Dodatkowo można po niej pisać i rysować suchociernymi pisakami,</p>	1					

	aby oznaczyć to co zostało zarejestrowane. Dźwiękowe lusterko może być wykorzystywane do wielu aktywności takich jak słowne gry i zabawy, wspieranie nauki mówienia czy czytania. Nauczyciele mogą zostawiać na nim instrukcje dla dzieci do samodzielnego uczenia się. Materiał: tworzywo sztuczne Wymiary: 10x10,5						
Modyfikator głosu mini	Mały megafon, wzmacnia i przekształca głos na trzy sposoby. Dostępne są następujące efekty: Kid, Robot i Boy. Zabawka może służyć również do ćwiczeń logopedycznych i terapii słuchu. Wielkość około 8 cm. Baterie w zestawie.	1					
Koło do ćwiczeń logopedycznych i oddechowych	Zabawka do trenowania koordynacji oko-ręka. Ten kolorowy owalny kształt posiada cztery wytłoczone trasy do prowadzenia kulki. W zestawie znajdują się dwie kulki, za pomocą których można stopniować poziom trudności. Jedna jest lekka i szybka, druga ciężka i wolniejsza. Wyjątkową zaletą jest możliwość poruszania piłką nie tylko poprzez balansowanie, ale także popychanie palcem i dmuchanie.	1					
Aparat do ćwiczeń wdechowych	Przyrząd służy do treningu mięśni oddechowych. Wskazuje objętość wdychanego powietrza za pomocą trzech piłeczek. Ich unoszenie obrazuje przepływ, który jest różny w zależności	1					

	od zadanego oporu. Aparat posiada możliwość ustawienia stopnia oporu dla wdychanego powietrza (4 stopnie regulacji).						
Sześcienny labirynt cube maze	Każda ściana sześcianu ma szerokość 7cm. Jest to bardzo rozbudowana forma zabawki w postaci labiryntu. Zamiast jednej płaskiej powierzchni z labiryntem, po którym należy poruszać się małą, metalową kuleczką, mamy takich powierzchni aż 6. Każdy z labiryntów tworzy jedną ścianę sześcianu, a całość zamknięta jest w plastikowej, przezroczystej obudowie. Zadanie polega na takim prowadzeniu kulki przez wiele ścian labiryntu na sześcianie, aby dotrzeć nią do mety, która na całej kostce jest tylko jedna. Zabawka bardzo rozwija przestrzenną wyobraźnię i jest niezwykle wciągająca, a dróg do celu może być kilka.	1					
Gra dżdżownica Żaneta, pszczołki	Dżdżownica Żaneta - gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek sz, ż/rz, cz, dż (nagłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Rozpoczyna gracz, który wyrzucił 6 oczek. Przesuwa się on do przodu o tyle pól, ile uzyskał w rzucie kostką, dodatkowo nazywając poprawnie obrazki na mijanych polach. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze pionkami do środka dżdżownicy Żanety. Napotkanego na danym polu rywala można „wyrzucić”, wówczas jest on	1					

	zmuszony do rozpoczęcia gry tym pionkiem od nowa. Zawodnicy mogą wykorzystać w grze od 1 do 4 pionków. Przy następnym okrążeniu można rozpocząć grę od środka i zakończyć na początku dżdżownicy.						
Domino logopedyczne obrazkowo- wyrazowe sz-cz	Zasada gry w domino jest znana od dawna. Obecnie występuje wiele jego odmian w formie klasycznej (oczka od 1 do 6) oraz z użyciem różnych symboli. Wychodząc naprzeciw zapotrzebowaniu środowiska terapeutów, nauczycieli i rodziców stworzono cykl domin. Gra w domino ćwiczy także refleks w szybkim odnajdywaniu, takich samych obrazków spośród wielu innych. Starsze dzieci mogą grać w domino wyrazowe przeznaczone do początkowej nauki czytania.	1					
Domino obrazkowo- wyrazowe z-dz	Zasada gry w domino jest znana od dawna. Obecnie występuje wiele jego odmian w formie klasycznej (oczka od 1 do 6) oraz z użyciem różnych symboli. Wychodząc naprzeciw zapotrzebowaniu środowiska terapeutów, nauczycieli i rodziców stworzono cykl domin. Gra w domino ćwiczy także refleks w szybkim odnajdywaniu, takich samych obrazków spośród wielu innych. Starsze dzieci mogą grać w domino wyrazowe przeznaczone do początkowej nauki czytania.	1					
Cyfrowy korektor mowy	Idea działania korektorów mowy	1					

<p>eduSensus opiera się na teorii przetwarzania mowy. Zakłada ona, że osoba mówiąca słyszy swoją własną wypowiedź odpowiednio zmodyfikowaną, gdyż informacja o wyartykułowanych dźwiękach powraca do mózgu poprzez sześć kanałów zwrotnych (trzy lewe i trzy prawe) dzięki przewodnictwu powietrznemu, kostnemu i tkankowemu. Sygnał mowy wprowadzany jest więc w pętlę sprzężenia zwrotnego, łączącą system słuchowy z ośrodkiem sterującym artykulacją mowy. Jeżeli zatem zakłócenia występujące w jednym lub w kilku elementach tej pętli mogą prowadzić do wystąpienia zaburzeń mowy (w tym jąkania), to wprowadzenie odpowiednich modyfikacji może w efekcie doprowadzić do poprawy wymowy. Za sprawą korektora mowy sygnał akustyczny jest zamieniany przez mikrofon na przebiegi elektryczne, następnie odpowiednio przekształcany i w tak zmienionej formie przekazywany do narządów słuchu za pomocą słuchawek.</p> <p>W ten sposób pacjent nie słyszy swojej zaburzonej wymowy, lecz tylko odpowiednio przekształcone dźwięki. EduSensus Cyfrowy korektor mowy to urządzenie służące do poprawy płynności mowy, opracowane w Katedrze Systemów Multimedialnych</p>						
--	--	--	--	--	--	--

	<p>Politechniki Gdańskiej we współpracy z partnerem kanadyjskim. Zbudowano je przy wykorzystaniu dwóch cyfrowych procesorów sygnałowych, co pozwala na zastosowanie szerokiej gamy algorytmów służących do korekcji jąkania. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych podzespołów elektronicznych możliwa była miniaturyzacja urządzenia, a jego niewielkie rozmiary i waga umożliwiają używanie korektora w każdych warunkach (np. pacjent może go nosić w kieszeni). Konstrukcja urządzenia pozwala na łatwą i szybką zmianę metody działania, dzięki czemu możliwa jest terapia wielu osób za pomocą jednego urządzenia – na przykład w poradni czy gabinecie logopedycznym. Z cyfrowego korektora mowy mogą korzystać osoby w każdym wieku.</p>						
Memo elki	<p>Gra polega na dopasowaniu, zgraniu i połączeniu odpowiednich obrazków. Zadaniem graczy jest odnalezienie pasujących do siebie obrazków. Zestaw „Memo elki” zawiera kartoniki z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoską l. Karty ilustrowane przez Piotra Fąfrowicza, będą dodatkowym atutem zachęcającym do wspólnej zabawy.</p>	1					
Memo kapki	<p>Gra polega na dopasowaniu, zgraniu i połączeniu odpowiednich obrazków.</p>	1					

	Zadaniem graczy jest odnalezienie pasujących do siebie obrazków. Zestaw „Memo kapki” zawiera kartoniki z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoskami: k, g, h. Karty ilustrowane przez Piotra Fąfrowicza, będą dodatkowym atutem zachęcającym do wspólnej zabawy.						
Memo szumki	Gra polega na dopasowaniu, zgraniu i połączeniu odpowiednich obrazków. Zadaniem graczy jest odnalezienie pasujących do siebie obrazków. Zestaw „Memo szumki” zawiera kartoniki z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoskami: sz, ż, cz, dż. Karty ilustrowane przez Piotra Fąfrowicza, będą dodatkowym atutem zachęcającym do wspólnej zabawy.	1					
Memo rerki	Gra polega na dopasowaniu, zgraniu i połączeniu odpowiednich obrazków. Zadaniem graczy jest odnalezienie pasujących do siebie obrazków. Zestaw „Memo rerki” zawiera kartoniki z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoską r. Karty ilustrowane przez Piotra Fąfrowicza, będą dodatkowym atutem zachęcającym do wspólnej zabawy.	1					
Obrazki i wyrazy do badania i doskonalenia słuchu fonemowego u dzieci	Zestaw obrazków i wyrazów na kartonikach do badania i doskonalenia słuchu fonemowego dzieci. Specjalistyczna pomoc przeznaczona dla logopedów, glottodydatyków,	1					

	nauczycieli przedszkoli i nauczania początkowego. Zestaw składa się z 252 obrazków i wyrazów na kartonikach.						
Gra przygoda z głoskami dźwięcznymi i bezdźwięcznymi	Logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa Przygoda z głoskami dźwięcznymi i bezdźwięcznymi jest przeznaczona do ćwiczeń w zabawie słuchu fonemowego i wymowy wyrazów zawierających głoski dźwięczne (b, d, dzi, g, w, z, zi, ź) i ich odpowiedniki bezdźwięczne (p, t, ci, k, f, s, si, sz). Sprawdza się także w nauce wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania na głoski), w doskonaleniu liczenia i spostrzegawczości. Gra jest przeznaczona dla 2 - 4 graczy. W instrukcji uwzględniono kilka wariantów gry w zależności od stopnia trudności.	1					
Gra przygoda z głoskami r-l	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	1					



	graczy. W instrukcji uwzględniono kilka wariantów gry w zależności od stopnia trudności.						
Gra przygoda z głoskami syczącymi i szumiącymi	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), do nauki wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski) i 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.	1					
Sadzawka, pszczołki gadułki	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)	1					



	<p>znajdującym się w jednym z rogów lub boków sadzawki. Pszczółki Gadułki – k, g (nagłos, śródgłos, wygłos) Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek k, g (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Gra polega na przejściu pionkiem (pionkami) po plastrze miodu. Start następuje z pierwszych czterech pól plastra miodu leżących po przeciwnej stronie wybranego przez gracza „domku” („domki” to cztery wydzielone pola z obramowaniem w kolorze czerwonym, żółtym, niebieskim i zielonym). W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką 6 oczek. Wówczas ustawia się on na dowolnym polu po przeciwnej stronie (przekątnej) „domku”. Następnie rzucając kostką przesuwa się o liczbę pól, które wskazuje kostka. Przesuwając pionek gracz musi nazwać napotkane po drodze obrazki. W przypadku wyrzucenia 6 oczek, graczowi przysługuje dodatkowy rzut kostką. Jeżeli pionek gracza zatrzyma się na polu, gdzie stoi pionek przeciwnika, następuje jego strącenie do punktu startu. Ruch pionka może odbywać się do przodu, w linii prostej lub po przekątnej. Wygrywa gracz, który pierwszy ustawi swoje pionki w „domku”.</p>						
Ślimak, czterolistna	„Czterolistna koniczynka” i „Ślimak” to	1					

koniczyna	gry logopedyczne mające 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). Gra przeznaczona do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek sz, ż, cz, dż oraz ich słuchowego różnicowania. Gra składa się z 72 obrazków z głoskami sz, ż, cz, dż. Jest kilka wariantów prowadzenia rozgrywki, które urozmaicają jej wykorzystanie podczas terapii. Aby grać potrzebna jest kostka oraz od 1 do 4 pionków dla każdego gracza.						
Szumi i szeleści	Gra ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego (sz, ż, cz, dż) oraz ciszącego (ś, ź, ć, dź), a także rozwój percepcji słuchowej. Dodatkowo dzieci ćwiczą spostrzegawczość, pamięć wzrokowo-słuchową, koncentrację uwagi oraz myślenie. Gra skierowana jest do logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców, którzy pracują z	1					



	<p>dzieckiem nad poprawnością wymowy. Gra może odbywać się według zaproponowanych w instrukcji wariantów lub może być przez graczy dowolnie modyfikowana w zależności od czasu, jaki został przeznaczony na rozgrywkę, oraz od liczby osób biorących udział w grze. Plansza niebieska przeznaczona jest do dłuższych, a różowa do krótszych rozgrywek.</p>						
<p>Trzymaj język za zębami</p>	<p>Pomoc logopedyczna „Trzymaj język za zębami”. Kategoryzacje z ćwiczeniami artykulacji głosek zębowych służy do utrwalania artykulacji szeregu zębowego, potocznie nazywane seplenieniem dotyczy to głosek: s, z, c, dz oraz sz, ż, cz, dż. Zaletą proponowanych ćwiczeń jest niewątpliwie fakt, że powtarzanie wyrazów z głoskami zębowymi odbywa się w trakcie innych zadań. W ten sposób dziecko może świadomie pracować nad samodzielnym korygowaniem swoich wypowiedzi także poza gabinetem logopedycznym. Zawartość: Cztery zestawy kart z tabelami zatytułowanymi: • Budowanie klas; • Uzupełnianie zbiorów; • Wykluczanie elementu ze zbioru; • Myślenie przez analogię. Dwa pudełka, w których umieszczono</p>	<p>1</p>					

	obrazki do pracy z tabelami. Instrukcja. Teczka zapinana na rzepy o wymiarach: 32 x 23 x 5 cm.						
Chrząszcz Szczepan - sz, ź/rz, cz, dż (nagłos, śródgłos, wygłos) + Pszczółki Tuptusie - t, d (nagłos, śródgłos, wygłos)	Chrząszcz Szczepan – sz, ź/rz, cz, dż (nagłos, śródgłos, wygłos) Celem gry jest nauka poprawnej wymowy głosek sz, ź, rz, dż w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Gra przeznaczona jest dla minimum dwóch, a maksimum czterech graczy. Początek rozgrywki ma miejsce w chwili, gdy pierwszemu z zawodników uda się wyrzucić sześć oczek. Gracz przesuwa się o tyle pól, ile oczek wyrzucił. Dodatkowo, musi wymówić nazwy obrazków znajdujących się na mijanych przez siebie polach. Zwycięża osoba, której jako pierwszej uda się dotrzeć do swojego "domku". Podczas rozgrywki można wyrzucić napotkanego na swojej drodze przeciwnika. Osoba taka musi rozpocząć grę od nowa. W prezentowanej grze można wykorzystać od jednego do czterech pionków. Pszczółki Tuptusie – t, d (nagłos, śródgłos, wygłos)Celem drugiej z gier logopedycznych jest nauka prawidłowej artykulacji głosek t oraz d w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Gra przeznaczona jest dla dwóch do czterech osób. Celem zawodników jest jak najszybsze przejście pionkami po plastrze miodu. Grę rozpoczyna osoba, która jako	1					

	<p>pierwsza wyrzuciła kostką "szóstkę". Wtedy ustawia on swój pionek na dowolnym polu, które znajduje się po przeciwnej stronie "domku". Przesuwając się po kolejnych polach (w zależności od wyrzuconej przez siebie liczby oczek), musi wypowiadać nazwy mijanych obrazków. Wyrzucenie "szóstki" oznacza dodatkowy ruch. Jeśli zawodnik stanie na polu, na których znajduje się pionek przeciwnika, wówczas ten drugi musi stanąć na linii startu, rozpoczynając grę od nowa. Zwycięża zawodnik, który najszybciej ustawi wszystkie swoje pionki w "domku".</p>						
Bajki bez końca Głoski dźwięczne i bezdźwięczne	<p>Ćwiczenia logopedyczne dla dzieci. Liczba stron: 72 Wymiary: 27x20</p>	1					
Dmuchań ile sił!	<p>Mega pakiet zawiera 18 różnych pomocy do ćwiczeń oddechowych: Piłeczka do ćwiczeń oddechowych – Koszykówka, Gumowe zwierzątko, Bezpieczna świeczka do ćwiczeń oddechowych, Gwizdek - Świergoczący ptaszek, Kolorowa dmuchawka - 2 szt., Bańki mydlane x 2szt., Płatki do ćwiczeń oddechowych, Piórka do ćwiczeń oddechowych, Wdech - mini zestaw, W ZOO – gra, Wiatraczek holograficzny, Helikopterek , Na łące - plansza do ćwiczeń oddechowych, Do celu! - plansza do ćwiczeń</p>	1					

	oddechowych, Zakręcona rurka x 2 szt., Jajka i kura, Gwizdek modulacyjny, Gwizdek z turbinką.						
Gąsienica Klotylda - ćwiczenia z głoskami K, G, T, D	Zestaw „Gąsienica Klotylda” umożliwia indywidualizację pracy z dzieckiem, u którego zdiagnozowano nieprawidłową artykulację głosek opozycyjnych K,G,T,D. Doskonale nadaje się do zabaw dydaktycznych i ćwiczeń logopedycznych. Ułatwia słuchowe rozróżnianie głosek K,G,T,D. Przydatny również w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej, stanowiąc wspaniałe połączenie nauki z zabawą. Proponowane gry polegające na układaniu "głoskowych gąsienic" wyrabiają spostrzegawczość, uczą skojarzeń, ćwiczą koncentrację uwagi i pamięć. Uczestnicy gier oprócz poprawnego nazywania poszczególnych obrazków mogą układać z nich wyrażenia dwuwyrazowe, zdania i inne.	1					
Układanie zdań	Gra dydaktyczna Układanie zdań polega na układaniu kartoników z obrazkami i napisami (częściami mowy) w taki sposób, aby powstało logiczne i poprawne gramatycznie zdanie. Gra wprowadza dzieci w świat gramatyki, uczy logicznego myślenia, kształtuje słuch fonemowy, doskonali umiejętności wypowiedzenia się i uruchamia dziecięcą	1					

	wyobraźnię. Gra Układanie zdań, to nauka i świetna zabawa dla dzieci i rodziców lub opiekunów mogących miło i pożytecznie spędzić razem czas.						
Sytuacje - lotto	Sytuacyjna loteryka dla 2-4 graczy w wieku powyżej 3 lat. Każdy z graczy musi dokładnie przyjrzeć się swojemu obrazkowi (gospodarstwo, cyrk, plac targowy, promenada nad jeziorem), zapamiętać jego poszczególne elementy i zilustrowane sytuacje. Następnie odwraca obrazkiem do dołu wszystkie kafelki i losuje jeden z nich... Zasady gry są identyczne jak w każdym lotto. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zgromadzi wszystkie 8 kafeleków odpowiadających jego obrazkowi. Lotto "Sytuacje": rozwija zmysł obserwacji, ćwiczy logiczne myślenie, uczy słownictwa i budowania zdań, rozwija wyobraźnię i zdolność opowiadania, może również służyć jako pomoc logopedyczna przy ćwiczeniu głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych (p-b, k-g, t-d...)	1					
Kto co je?	Drewniane puzzle przeznaczone dla dzieci od 2 lat. Zabawa polega nie tylko na ułożeniu puzzli pod względem kształtów elementów, ale na dopasowaniu zwierzątek do posiłków, które spożywają.	1					

Kto gdzie mieszka 2?	Zabawa polega nie tylko na ułożeniu puzzli pod względem kształtu poszczególnych elementów, ale na dopasowaniu zwierzątek do miejsca, które zamieszkują. Druga część znanej układanki - tym razem bohaterami są zwierzęta z całego świata, m.in.: pingwin, dromader, bóbr, błazenek.	1					
Kto gdzie mieszka?	Zabawa polega nie tylko na ułożeniu puzzli pod względem kształtów elementów, ale na dopasowaniu zwierzątek do miejsca, które zamieszkują.	1					
Szukam i opowiadam	Szukam i opowiadam to zbiór 5 gier edukacyjnych z wesołymi ilustracjami. 8 ilustracji z dziecięcymi historiami na kartach oraz 48 sztywnych tafelków zapewni świetną zabawę dla jednego dziecka jak i sporej gromadki. Aż 5 zabaw sprawi, że dzieciaki szybko się nie znudzą.	1					
Historyjki obrazkowe a to było tak	A to było tak... jest zabawą edukacyjną polegającą na układaniu historyjek obrazkowych zgodnie z kolejnością zdarzeń. Układanki w przyjazny sposób pomagają dostrzegać zależności przyczynowo-skutkowe. Dzieci, bawiąc się, rozwijają mowę opowieściową i zdolności językowe, uczą się nazywania emocji i uczuć. Zabawa sprzyja rozwijaniu procesów analizy, syntezy i wnioskowania. Granie rozwija zdolność planowania, uczy dostrzegania	1					

<p>chronologii wydarzeń i ćwiczy spostrzegawczość. Produkt dostarcza wielu pomysłów na zabawę – dziecko ma możliwość zabawy w pojedynkę i w grupie rówieśników. Do gry dołączone są scenariusze i propozycje do wykorzystania przez rodziców. Opakowanie zawiera osiemnaście 3-elementowych historyjek na dwustronnych klockach i tabletek, który służy do weryfikacji kolejności zdarzeń oraz instrukcję z wieloma propozycjami zabaw. Duże elementy z grubej tektury są pokryte wysokiej jakości farbami, co gwarantuje bezpieczną zabawę nawet dla małych dzieci. Wyraźne rysunki i żywe kolory dopasowane są do stopnia rozwoju dziecka. Seria Mały Odkrywca to gry edukacyjne dla dzieci w wieku od 2 do 6 lat. Wszystkie pozycje zostały opracowane przez zespół specjalistów z różnych dziedzin: pedagogiki, filologii, logopedii, socjologii oraz psychologii. Każda z gier została przygotowana, by wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny dziecka: rozwija myślenie logiczno-matematyczne, stymuluje rozwój słownictwa i zdolności komunikacyjne, ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, trenuje pamięć i koncentrację, pobudza wyobraźnię oraz kreatywność. Nasze produkty to połączenie zabawy z elementami edukacyjnymi, a jednocześnie twórcze</p>						
--	--	--	--	--	--	--

	<p> pomysły na spędzenie czasu z dzieckiem. Produkty z serii Mały Odkrywca są testowane przez dzieci oraz pozytywnie opiniowane przez nauczycieli przedszkolnych. Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce. Polecamy w terapii logopedycznej. Produkt pomaga rozwijać mowę opowieściową oraz wzbogaca słownik dziecka. Polecamy logopedom, pedagogom i rodzicom do ćwiczeń w domu.</p>						
<p>Układanka edukacyjna tworzymy słowa</p>	<p>Tworzymy słowa jest to układanka edukacyjna dla dzieci, która w przyjazny sposób wprowadza dziecko w świat liter i słów. Dziecko rozwija dzięki niej umiejętności werbalne - poszerza i utrwala zasób słownictwa, ćwiczy łączenie obrazu graficznego wyrazu z desygнатem (podpisu z ilustracją), trenuje umiejętność skupienia uwagi i logicznego myślenia. Gra jest doskonałym wstępem do nauki czytania i pisania. Opakowanie zawiera 16 puzzlowych obrazków z podpisem złożonym z liter, które układamy pod wyrazem za pomocą mechanizmu autokorygującego, Kartę Zadań i Zagadek oraz instrukcję z wieloma propozycjami zabaw. Seria Mały Odkrywca to gry edukacyjne dla dzieci w wieku od 2 do 6 lat. Wszystkie pozycje zostały opracowane przez zespół specjalistów z różnych dziedzin:</p>	<p>1</p>					

	<p>pedagogiki, filologii, logopedii, socjologii oraz psychologii. Każda z gier została przygotowana, by wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny dziecka: rozwija myślenie logiczno-matematyczne, stymuluje rozwój słownictwa i zdolności komunikacyjne, ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, trenuje pamięć i koncentrację, pobudza wyobraźnię oraz kreatywność.</p>						
Pacynka kot	<p>Pacynki Moowi to pomoce logopedyczne, dzięki którym ćwiczenia buzi i języka już nigdy nie będą nudne. Pacynki zachęcają dzieci do pracy i stają się nieodłącznym towarzyszem zajęć logopedycznych. Sprawiają, że praca staje się zabawą – ciekawą, kolorową i skuteczną.</p> <p>Nasze pacynki wyróżnia też zastosowanie wysokiej jakości materiału oraz szczególna staranność wykonania buzi (język i zęby). Dzięki temu pacynki są estetyczne, funkcjonalne i trwałe. Taka zabawka to idealny „asystent” logopedy, który uatrakcyjnia ćwiczenia. Pomaga również w inicjowaniu kontaktu oraz daje okazję do spontanicznej zabawy. Wspiera dziecko w rozwijaniu słownictwa, opowiadania i prowadzenia dialogu. Swobodnie zachęca do współpracy i pobudza wyobraźnię. Z powodzeniem można wykorzystywać je do wspomagania rozwoju mowy, a zwłaszcza w pracy nad usprawnianiem</p>	1					



	<p>narządów artykulacyjnych i przy wywoływaniu głosek. Pacynka to narzędzie, które logopeda może wykorzystać w wielu obszarach swojej pracy z dziećmi: ćwiczenia artykulacyjne, ćwiczenia połykania, naśladowanie dźwięków, powtarzanie słów, nauka kolorów, kształtów, nauka czytania. Pacynki mogą także służyć jako pomoce logopedyczne nauczycielom w przedszkolach, którzy także pracują nad poprawną wymową i wzbogaceniem słownictwa dzieci. Pacynka to również znakomita pomoc dla rodziców, która zachęca do systematycznej pracy i kontynuowania ćwiczeń wykonywanych z logopedą. Pacynki można wykorzystać także w pracy terapeutycznej w opóźnionym rozwoju mowy, upośledzeniu umysłowym, autyzmie i terapii niepełności. Pacynka Kot posiada język i zęby. Długość ok.30 cm, wykonana z wysokiej jakości materiału polskiego producenta.</p>						
Pacynka piesek	<p>Pacynki Moowi to pomoce logopedyczne, dzięki którym ćwiczenia buzi i języka już nigdy nie będą nudne. Pacynki zachęcają dzieci do pracy i stają się nieodłącznym towarzyszem zajęć logopedycznych. Sprawiają, że praca staje się zabawą – ciekawą, kolorową i skuteczną.</p>	1					

	<p>Nasze pacynki wyróżnia też zastosowanie wysokiej jakości materiału oraz szczególna staranność wykonania buzi (język i zęby). Dzięki temu pacynki są estetyczne, funkcjonalne i trwałe. Taka zabawka to idealny „asystent” logopedy, który uatrakcyjnia ćwiczenia. Pomaga również w inicjowaniu kontaktu oraz daje okazję do spontanicznej zabawy. Wspiera dziecko w rozwijaniu słownictwa, opowiadania i prowadzenia dialogu. Swobodnie zachęca do współpracy i pobudza wyobraźnię. Z powodzeniem można wykorzystywać je do wspomagania rozwoju mowy, a zwłaszcza w pracy nad usprawnianiem narządów artykulacyjnych i przy wywoływaniu głosek. Pacynka to narzędzie, które logopeda może wykorzystać w wielu obszarach swojej pracy z dziećmi: ćwiczenia artykulacyjne, ćwiczenia połykania, naśladowanie dźwięków, powtarzanie słów, nauka kolorów, kształtów, nauka czytania. Pacynki mogą także służyć jako pomoce logopedyczne nauczycielom w przedszkolach, którzy także pracują nad poprawną wymową i wzbogaceniem słownictwa dzieci. Pacynka to również znakomita pomoc dla rodziców, która zachęca do systematycznej pracy i kontynuowania ćwiczeń wykonywanych z logopedą. Pacynki można wykorzystać także w</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

	pracy terapeutycznej w opóźnionym rozwoju mowy, upośledzeniu umysłowym, autyzmie i terapii niepełności. Pacynka Piesek posiada język i zęby. Długość ok.30 cm, wykonana z wysokiej jakości materiału polskiego producenta.						
Dom magnetyczna układanka w książce	Magnetyczna układanka w książce - dom, spełnia różne funkcje i zapewnia dziecku długotrwałą, kreatywną i twórczą zabawę. Rozwija zmysł wzroku (dzięki bogatej, intensywnej kolorystyce), motorykę małą, koordynację oko-ręka, uczy myślenia przyczynowo-skutkowego oraz wzbogaca wyobraźnię i spostrzegawczość. Dzieci uwielbiają godzinami "bawić się w dom", wcielać się w różne role, urządzać swoje mieszkanie, pokoje, przestawiać w nich meble, zmieniać dekoracje... Możliwości zabaw jest nieograniczona ilość - wszystko zależy od pomysłowości i kreatywności dziecka. Pomoc znakomicie rozwija słownictwo, mowę opowieściową oraz planowanie motoryczne. Książeczka znakomicie sprawdza się zarówno w gabinecie logopedy, psychologa, pedagoga, w salach przedszkolnych oraz w domowym zaciszu. Zestaw zawiera 57 elementów (magnesów) oraz 3 różne magnetyczne plansze (tła).	1					



<p>Odszukaj i nazwij. Zabawy utrwalające wymowę głosek szeregu ciszącego, syczącego i szumiącego</p>	<p>ODSZUKAJ I NAZWIJ to zbiór gier logopedycznych utrwalających wymowę głosek sz, ż, cz, dż; s, z, c, dz oraz ś, ź, ć, dź, przeznaczonych dla dzieci już od 3. roku życia oraz młodzieży. Publikacja stanowi materiał pomocny nie tylko w terapii logopedycznej, ale także w usprawnianiu percepcji i pamięci wzrokowej, rehabilitacji widzenia oraz orientacji przestrzennej. Skierowana jest do logopedów, tyflopédagogów, terapeutów pedagogicznych, nauczycieli przedszkolnych i nauczania zintegrowanego. Teczka zawiera 3 zestawy gier w postaci plansz do wyszukiwania obrazków przedstawionych na kartonikach. Jeden komplet składa się z podwójnych plansz z kolorowymi ilustracjami oraz ich cieniami, do których należy wyciąć kartoniki z obrazkami. Do każdego zestawu przygotowano 4 rodzaje kartoników.</p>	<p>1</p>					
<p>Budowanie struktury zdania</p>	<p>"Budowanie struktury zdania" to doskonała pomoc przeznaczona do terapii językowej dzieci i dorosłych. Materiał sprawdzi się zarówno podczas terapii ze specjalistą, jak i w trakcie samodzielnych ćwiczeń w domu. Pomoc składa się z: – materiału obrazkowego (16 ilustracji), – etykiet ze zdaniami (po 7 do każdej ilustracji), – etykiet z wyrazami do samodzielnego</p>	<p>1</p>					



	<p>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.</p>						
<p>Gra logopedyczna mówię poprawnie</p>	<p>Mówię poprawnie to gra logopedyczna mająca na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, w zakresie poprawnego wymawiania głosek z szeregu syczącego (s, z, c, dz), ciszącego (ś, ź, ć, dź) oraz szumiącego (sz, ż, cz, dż), a także poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Każdy z graczy otrzymuje po 2 pionki. Poruszając się nimi po torze zgodnie z rzutami kostką, gracze starają się jak najszybciej ustawić je w wyznaczonych miejscach wewnątrz planszy. W emocjonującym wyścigu jego uczestnicy pomagają sobie wymawiając poprawnie wyrazy,</p>	<p>1</p>					



	zgodnie z obrazkiem i napisem, na odkrywanych kolejno tabliczkach. Gra usprawnia także koordynację oko-ręka, rozwija kreatywne myślenie oraz usprawnia motorykę małą.						
Gra edukacyjna litery i słowa	<p>Litery i słowa to zbiór gier edukacyjnych, 1 które w przyjazny sposób wprowadzają dziecko w świat liter i słów. Uczestnik gry rozwija swoje umiejętności werbalne, rozszerza zasób słów, uczy się budowania poprawnych odpowiedzi oraz rozpoznawania przedmiotów i kojarzenia ich z nazwą. Ćwiczy rozpoznawanie liter i budowanie z nich słów. Gra jest doskonałym wstępem do nauki czytania i pisania. Ponadto gry ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową, trenują pamięć i koncentrację, pobudzają wyobraźnię oraz kreatywność. Rozwijają też myślenie logiczno-matematyczne, stymulują rozwój słownictwa i zdolności komunikacyjne.</p> <p>Prezentowane gry to połączenie zabawy z elementami edukacyjnymi, a jednocześnie twórcze pomysły na spędzenie czasu z dzieckiem. Gry z serii Mały Odkrywca dostarczają wiele pomysłów na zabawę – dziecko ma możliwość zabawy w pojedynkę, jak również w grupie rówieśników. Do gier dołączone są scenariusze i propozycje do wykorzystania przez rodziców.</p>						

Gra edukacyjna rymowanki	Rymowanki to gra, w której trzeba szukać rymów wśród obrazków. Kto znajdzie najwięcej obrazków, które się rymują, ten wygrywa. Gra kształtuje percepcję słuchową, umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów oraz koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową. Są to umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisanie. Zawartość pudełka: 72 obrazki, klepsydra, instrukcja.	1					
Co do czego tato?	Co do czego, tato? to gra dla dzieci w wieku przedszkolnym. Polega na znalezieniu i zebraniu jak największej ilości kart powiązanych z obrazkami umieszczonymi na polach planszy, na których zatrzyma się pionek. Gra rozwija umiejętność logicznego myślenia, wyobraźnię oraz zdolność skojarzeń. Zawartość pudełka: 108 kart, plansza, 4 pionki, klepsydra, kostka, instrukcja.	1					
Drzewa i drabiny	Gra Drzewa i Drabiny o wymiarach 150 x 150 cm, efektywnie wspomaga rozwój poznawczy i intelektualny dziecka. Gra wykonana jest z trwałego materiału, łatwego do utrzymania w czystości. Gra zachęca kolorystyką i doskonale nadaje się do zabawy zarówno w pomieszczeniach jak i na zewnątrz. Po zakończonej zabawie, plansza nie zajmuje dużo miejsca, ponieważ wystarczy zwinąć ją w rulon. Gra uczy	1					

	<p>strategicznego myślenia oraz opanowywania emocji w grze losowej. Gra przeznaczona jest dla przedszkolaków i dzieci w wieku wczesnoszkolnym, może być wykorzystywana do rodzinnych zabaw i gier z najmłodszymi.</p>						
Zdjęcia dydaktyczne. Umiejętności	<p>Duże pakiety zdjęć do pracy z całą grupą. Doskonale do wszelkiego rodzaju ćwiczeń językowych dotyczących rozpoznawania części mowy, do zadań opartych na klasyfikowaniu, do opowiadania historyjek, do nauki języka obcego oraz do rozmów tematycznych, do rozmów o własnych umiejętnościach i ulubionych formach spędzania czasu. Materiał również do zadań opartych na klasyfikowaniu, sortowaniu, dobieraniu w pary. Zestawy zawierają zdjęcia zwierząt oraz przedmiotów. 227 zdjęć o wym. 11 x 14 cm</p>	1					
Zdjęcia dydaktyczne. Rzeczowniki i czasowniki	<p>Duże pakiety zdjęć do pracy z całą grupą. Doskonale do wszelkiego rodzaju ćwiczeń językowych dotyczących rozpoznawania części mowy, do zadań opartych na klasyfikowaniu, do opowiadania historyjek, do nauki języka obcego oraz do rozmów tematycznych, do rozmów o własnych umiejętnościach i ulubionych formach spędzania czasu. Materiał również do zadań opartych na</p>	1					

	klasyfikowaniu, sortowaniu, dobieraniu w pary. Zestawy zawierają zdjęcia zwierząt oraz przedmiotów. 275 zdjęć o wym. 11 x 14 cm						
Loteryjka. Dźwięki z otoczenia	Seria loteryjek tematycznych z barwnymi zdjęciami. Zadaniem dzieci jest rozpoznanie odgłosów pojawiających się w otoczeniu, w domu, w okolicy i kojarzenie ich z odpowiednią ilustracją na planszy. płyta w języku angielskim. 12 plansz o wym. 13 x 20 cm 120 kartoników płyta CD	1					

Wartość oferty netto zł.

(słownie zł).

Wartość podatku VAT zł

(słownie zł)

Wartość oferty bruttozł.

(słowniezł)



miejsowość i data

(pieczęć i podpis osób wykazanych w dokumencie uprawniającym do występowania w obrocie prawnym lub posiadających pełnomocnictwo

26.1.2019