Załącznik szczegółowy do zapytania

Zakup pomocy do prowadzenia zajęć specjalistycznych.

L.p.	Lista produktów	Opis	Jednostka	Ilość	Cena brutto
1	Spadochron animacyjny 3m	Chusta wykonana jest z miłego w dotyku, bardzo wytrzymałego materiału. Materiał chusty jest impregnowany i wodoodporny. Kolorowa chusta pozwala organizować wiele zabaw integrujących grupę. Chustę można podrzucać, można się pod nią chować, można być na niej zakręconym i odkręconym, można po niej przetaczać przedmioty ku sobie. Wspaniały przyrząd do ćwiczeń ciała i ducha. Chusta wykonana jest z 12 klinów w 6 następujących kolorach: niebieskim, fioletowym, czerwonym, pomarańczowym, żółtym i zielonym. Chusta obszyta jest tęczową taśmą, która jest ładnym wykończeniem i wzmocnieniem chroniącym przed gwałtownymi szarpnięciami. Posiada wzmacniane podwójnym szwem 24 uchwyty, pozwalające na jednoczesną zabawę dużej grupy dzieci. W centrum chusty znajduje się wzmocniony otwór śr 12 cm, dzięki któremu możliwe jest wykonywanie dodatkowych zabaw z piłką: wrzucanie, wyrzucanie, wyciąganie itp.	sztuka	1	

2	Kart pracy z logopedii	Współczesne pomoce logopedyczne to nie tylko książki, zeszyty ćwiczeń czy zabawki, lecz także wysokiej klasy, w pełni multimedialne programy komputerowe. Jednym z nich jest Logopedia Eduterapeutica. Prezentowane karty pracy pochodzą z tego właśnie programu komputerowego i przeznaczone są do przeprowadzania zajęć bez użycia komputera. Zestaw zawiera aż 600 wydrukowanych kart z ćwiczeniami logopedycznymi, pomocnymi podczas terapii: • zaburzeń wymowy głosek szeregu ciszącego, szumiącego oraz syczącego • wymowy głoski r • mowy bezdźwięcznej Liczba stron: 600 kart	zestaw	1	
3	Gry logopedyczne z głoską R	„Rerki" przeznaczone są dla dzieci, które pod kontrolą logopedy utrwalają prawidłową wymowę głoski „r". Książeczka zawiera 19 zestawów złożonych z dwóch plansz. Na każdej z plansz znajduje się dziewięć ilustracji, którym odpowiadają wyrazy z głoską „r" w sąsiedztwie spółgłosek i/lub samogłosek. Plansze są ułożone w kolejności od układów najłatwiejszych do wypowiedzenia, do najtrudniejszych. Na pierwszej planszy każdego zestawu rysunki zostały podpisane na odwrotnej stronie. Dziecko powinno rozpocząć od nazwania ilustracji na danej planszy. W razie wątpliwości może ono odwrócić kartkę i przy udziale osoby dorosłej (terapeuty, rodzica, opiekuna) bądź – jeśli potrafi – samo odczytać podpis ilustracji, której nazwanie sprawiło mu trudność. Drugą planszę każdego zestawu należy pociąć wzdłuż przerywanych linii. Otrzymane w ten sposób kartoniki można odwrócić ilustracjami do powierzchni biurka i wymieszać. Zadaniem dziecka jest	sztuka	1	

		odwracanie kartoników, nazywanie ilustracji, nakładanie ich na identyczne rysunki na planszach w książeczce i ponowne powtarzanie ich nazwy. Po zakryciu całej planszy kartonikami można wykorzystać widoczne duże napisy i zaproponować dziecku, by z pamięci wypowiadało słowa zawierające na przykład zbitkę spółgłoskową „dr-”: dr-abina, dr-ugi, dr-ągal, dr-apać. Zabawa jest okazją do powtórzenia zarówno wyrazów zawartych w książeczce, jak i wcześniej ćwiczonych z logopedą bądź zasłyszanych przez dziecko w otoczeniu.			
4	Ćwiczę oddech	**Cztery zabawne gry**, w trakcie których dziecko ćwiczy intensywność, siłę i kierunek oddechu, co pozwala mu kształtować prawidłowy tor oddechowy. Gry są szczególnie zalecane do wzmacniania mięśni narządów mowy i mają na celu poprawienie wymowy fonemów i zapobieganie błędom wymowy. • wym. 22 x 25 x 6 cm • 8 piłeczek styropianowych o śr. 3 cm • od 3 lat	zestaw	1	
5	Woreczki emocje	Do sprzedania zestaw 6 woreczków, na których w zabawny sposób pokazane są najważniejsze ludzkie emocje Forma zabawy zachęca dzieci do wykonywania ćwiczeń w terapii integracji sensorycznej. ZESTAW I - zdumiony, nieśmiały, szczęśliwy, senny, smutny, zmartwiony ZESTAW II- zły, zdumiony, niegrzeczny, przerażony, głodny, chory Jest to wspaniała pomoc wychowawcza i terapeutyczna, do gabinetów logopedycznych. Woreczki wykorzystywane również podczas zajęć rehabilitacyjnych, gimnastyki korekcyjnej, oraz różnych zabaw ruchowych i sportowych. WORECZKI MALOWANE SĄ	sztuka	1	

		RĘCZNIE FARBĄ WODOODPORNĄ MOŻNA JE PRAC RĘCZNIE W 30 STOPNIACH Woreczki wypełnione są żwirkiem. Wymiary- 11,5cm x 11,5cm Waga ok 12dag			
6	Memory- Nasze Emocje	Przeznaczona w ramach wychowania społeczno – moralnego dzieci i młodzieży. Gra zawiera ilustracje różnych emocji do wykorzystania na zajęcia dotyczących rozwijania emocjonalności, poznawania słownictwa dotyczącego uczuć i emocji , rozpoznawania przeżywanych uczuć i emocji. Cele dydaktyczne: Rozwijanie pamięci mechanicznej dzieci, Doskonalenie umiejętności koncentracji uwagi, Kształtowanie dojrzałości emocjonalnej i społecznej dzieci, które potrafią: pogodzić się z porażką, rozwiązywać sytuacje konfliktowe, obiektywnie oceniać innych, ma adekwatną samoocenę , zna swoje możliwości i wie na co je stać, bez lęku podejmuje się trudnych i nowych działań, umie nazywać przeżywane przez siebie uczucia i emocje oraz okazywać je we właściwy, aprobowany społecznie sposób, radzi sobie ze stresem.	sztuka	1	
7	Gry logopedyczne- szumi i szeleści wąż logopedyczny	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	zestaw	1	

		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 dzieckiem nad poprawnością wymowy. Pudełko zawiera: • 96 żetonów z obrazkami • 16 żetonów z poleceniami • dwustronną planszę • 16 pionków • kostkę do gry • instrukcję			
8	Emocje-książka magnetyczna	Magnetyczna książka, Twarz, 91 el. Dzięki tej magnetycznej książce dziecko może uczyć się, między innymi, nazywania emocji. Ta zabawa, która także pozwoli wyzwolić pozytywne emocje. Zadaniem dziecka jest ułożenie z magnetycznych elementów wizerunków twarzy. Do wyboru trzy plansze, na których można eksperymentować z dodatkami. Twarze mogą być poważne, uśmiechnięte, a nawet całkowicie nie podobne do rzeczywistości. Książka magnetyczna Sevi to wspaniały prezent na dzień dziecka. Wymiary: 26 x 19 x 4 cm	zestaw	1	
9	Gra zręcznościowa	Zabawa polega na wspólnym	sztuka	1	

	-Utrzymaj piłkę	balansowaniu piłką na tarczy, tak, by nie spadła na ziemię. Wygrywa drużyna, która utrzyma piłkę na tarczy od startu do mety. • 4 sznurki o dł. 90 cm • tarcza z pianki o śr. 16 cm • piankowa piłka o śr. 6 cm • od 3 lat			
10	Złap piłkę w siateczkę	Odbijanie i łapanie piłeczki nie jest proste, ale doskonale rozwija zręczność i umiejętność szybkiego reagowania. • wym. 24 x 9 cm 2 siatki z plastikowymi okrągłymi uchwytami; piłeczka	zestaw	2	
11	Gra logopedyczna-Trudne słowa	Gra logopedyczna "Trudne słowa " ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Są to istotne umiejętności w procesie nauki mówienia, czytania i pisania. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Grę można wykorzystać do zabawy w domu z rodzicami, w szkole, w pracy terapeutycznej z logopedą. Materiał przeznaczony jest do utrwalenia w układach opozycyjnych głosek. Zawartość pudełka: - 9 plansz, - plastikowa ramka, - notes, - instrukcja. Wymiary opakowania: 24,5 x 20,5 x 4,5 [cm]	sztuka	2	
12	Logopedyczne gry planszowe -Sadzawka i Pszczółki Gadułki	Sadzawka – s, z, c, dz (nagłos, śródgłos, wygłos) Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek s, z, c, dz (nagłos, śródgłos,	sztuka	1	

		wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Gra polega na przejściu pionkiem (pionkami) po białych polach znajdujących się w sadzawce. W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką 6 oczek. Wówczas ustawia się on na dowolnym obrazku (na białym tle) znajdującym się w jednym z rogów lub boków sadzawki. 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".			